

Análisis de la evolución de la relación entre el consumidor y el productor de productos digitales de entretenimiento “Videojuego” - Jhon Davis Gutiérrez Moreno y David Santiago Calderón Méndez.

1

Análisis de la evolución de la relación entre el consumidor y el productor de productos digitales de entretenimiento “Videojuego”

Jhon Davis Gutiérrez Moreno

David Santiago Calderón Méndez



INSTITUCION UNIVERSITARIA COLEGIOS DE COLOMBIA

COLEGIO JURÍDICO Y DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DERECHO

AÑO 2026



Análisis de la evolución de la relación entre el consumidor y el productor de productos
digitales de entretenimiento “Videojuego”

AUTORES:

Jhon Davis Gutiérrez Moreno

David Santiago Calderón Méndez

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

Abogado

ASESORES:

Jaime Alonso Pacheco Diaz

Leidy Catalina Duque Salazar

INSTITUCION UNIVERSITARIA COLEGIOS DE COLOMBIA

COLEGIO JURÍDICO Y DE CIENCIAS SOCIALES

Programa Derecho

Ciudad Bogotá

Año 2026

Agradecimientos y dedicatoria.

Todo empezó por los seguros, pero por el consejo de un motor de cambio, se ha llegado a los videojuegos. De no ser por ese pequeño consejo, nada de lo que se verá más adelante hubiera llegado a la luz, por ello y mucho más. Gracias genuinamente gracias.

D.P.G.C.R., No hay o abra un mayor apoyo desde lo más simple hasta los momentos mas complejos, cada palabra, cada momento fue un ladrillo de esta gran obra y nunca habrá suficiente agradecimiento para ustedes.

Para mi familia que decidió confiar en una leve ambición hoy ya un resultado, les agradezco haber guardado tanta confianza en mi y en mi potencial. JDGM

Cuando inicie este tema, realmente nunca llegue a pensar que se convertiría en algo tan grande, tan ambicioso y a la vez la puerta de salida de la universidad. Probablemente un gracias se queda corto, para todos los que quisiera agregar aquí, pero inicialmente, quiero recalcarlo en mi compañero, Jhon, que por más ansioso, nervioso y estresado que estaba, el me animaba y creía tanto en mí que decidió darme el impulso para lograr acabar esto con él.

A mi mama, mi hermana, Polo, Danna, Stephany, ellas, que siempre estuvieron allí apoyándome, impulsándome y que aguantaron tantas frustraciones, tantas rabietas y que justo ahora puedo atreverme a pensar que eso me hizo crecer, como persona.

A mi padre, a mis abuelitos, mi tía Mireya y a toda mi familia, porque a pesar de que veían mi potencial, siempre lograron motivarme a continuar, incluso cuando en algún semestre me tope con el obstáculo más grande de mi vida por ahora.

Esta monografía la dedico a todos ellos, DSCM.

Título: Análisis de la evolución de la relación entre el consumidor y el productor de productos digitales de entretenimiento “Videojuego”

Autores: Jhon Davis Gutiérrez Moreno y David Santiago Calderón Méndez.

Resumen: Esta monografía realiza un recorrido analítico con enfoque histórico y jurídico sobre la evolución del videojuego como producto digital en la era de la globalización, partiendo de sus orígenes experimentales en entornos universitarios hasta su consolidación como industria cultural y económica de gran envergadura. A través de un análisis histórico - jurídico y revisión documental, se reconstruyen hitos tecnológicos y comerciales — desde OXO y Tennis for Two hasta franquicias emblemáticas como Super Mario, Tetris, Final Fantasy y Pokémon —, y se examinan sus implicaciones normativas: protección de derechos de autor, lucha contra la piratería, clasificación por contenido y acuerdos de licencia (EULA). Asimismo, se discuten fenómenos contemporáneos que tensionan la relación consumidor-desarrollador — expectativas mediadas por métricas de mercado artificiales, estrategias de marketing engañosas y formas de protesta colectiva como el review bombing (bombardeo de críticas) —, ilustrados con casos recientes (No Man’s Sky, Watch Dogs, Helldivers 2). La ponencia concluye que, si bien la regulación ha evolucionado (p. ej. Ley 1554/2012 en Colombia; proyectos legislativos en Brasil ley 2.796/2021), persisten vacíos y asimetrías que demandan marcos normativos más claros para proteger al consumidor y proporcionar seguridad jurídica al sector.

Palabras Clave: masa consumidora, desarrolladora, producto digital, fenómeno de respuesta.

Title: Analysis of the evolution of the relationship between the consumer and the producer of digital entertainment products “Video games”

Autor: Jhon Davis Gutiérrez Moreno and David Santiago Calderón Méndez.

Abstract: This monograph offers an analytical overview, with a historical and legal focus, of the evolution of video games as digital products in the era of globalization, tracing their evolution from experimental origins in university settings to their consolidation as a major cultural and economic industry. Through historical and legal analysis and a review of relevant documents, technological and commercial milestones are reconstructed—from OXO and Tennis for Two to iconic franchises such as Super Mario, Tetris, Final Fantasy, and Pokémon—and their regulatory implications are examined: copyright protection, the fight against piracy, content ratings, and End User License Agreements (EULAs). Furthermore, contemporary phenomena that strain the consumer-developer relationship are discussed—expectations mediated by artificial market metrics, deceptive marketing strategies, and forms of collective protest such as

review bombing—illustrated with recent cases (No Man’s Sky, Watch Dogs, Helldivers

2). The paper concludes that, although regulation has evolved (e.g., Law 1554/2012 in Colombia; legislative projects in Brazil, Law 2.796/2021), gaps and asymmetries persist that demand clearer regulatory frameworks to protect the consumer and provide legal certainty to the sector.

Keywords: consumer mass, developer, digital product, response phenomenon.

Índice.

Índice.....	6
Capítulo 1. Evolución del videojuego como producto digital en la era global.....	9
1.1 Antecedentes históricos del videojuego en el mundo.	9
1.2. La adaptación del videojuego en el derecho.	23
1.3. Contexto global del videojuego en la actualidad.	28
1.4 El Abandonware como obstáculo al consumidor.....	31
Capítulo 2. Análisis de fenómenos de respuesta a la interacción con el videojuego e interpretación de vulneración del derecho al consumidor.	34
2.1 Fenómenos negativos del videojuego.	36
2.2 Fenómenos positivos del videojuego.	41
2.3 Lo que se puede entender por vulneración al derecho al consumidor.	42
2.3.1. La Era Fundacional: El Software como Obra Literaria (1982 – 1993).....	43
2.3.2. La Era Transaccional: Validez Jurídica del Entorno Digital (1999 – 2008).....	45

2.3.3. La Era de los Datos: El Software como Procesador de Información (2008 – 2012). 47

2.3.4. La Era Moderna: Actualización Internacional y Tecnologías Emergentes (2018 – Presente).....49

Capítulo 3. Cómo Colombia y Europa están abordando la situación de los videojuegos y una eventual conclusión.....62

3.1 La realidad del ordenamiento colombiano y su posición actual.....62

3.1.1. Los contratos de adhesión en Colombia y la jurisprudencia de la Corte Constitucional.....65

3.1.2. La doctrina constitucional sobre la autonomía privada y sus límites.66

3.1.3. Las cinco dimensiones de inconstitucionalidad en los EULA de videojuegos.....68

3.1.4. La regulación como imperativo constitucional.....69

3.2 Un Análisis Comparado entre el Modelo Europeo y el colombiano.70

3.2.1. Introducción al estudio jurídico de Europa y Colombia.....70

3.2.2. Contexto y Fundamentos Normativos.....70

3.2.3. Ámbito de Aplicación: Semejanzas y Divergencias.71

3.2.4. Derechos Sustanciales: Convergencias en la Protección.72

3.2.4.1. El Derecho a la Información.72

3.2.4.2. El Derecho de Retracto y el Derecho de Desistimiento.....73

3.2.4.3. Garantías y Responsabilidad por Productos Defectuosos.....73

3.2.5 Comercio Electrónico: Anticipación y Respuesta Regulatoria.....74

3.2.6. Mecanismos de Protección y Aplicación.75

Análisis de la evolución de la relación entre el consumidor y el productor de productos digitales de entretenimiento “Videojuego” - Jhon Davis Gutiérrez Moreno y David Santiago Calderón Méndez.	8
---	---

3.2.7. Cláusulas Abusivas y Prácticas Comerciales Desleales.	76
---	----

3.2.8. Reflexión Crítica y Conclusiones.	79
---	----

3.3 Una solución al debate.	80
------------------------------------	----

Bibliografía.	90
---------------	----

Capítulo 1. Evolución del videojuego como producto digital en la era global.

El punto de partida para el siguiente ejercicio de investigación consiste en describir la evolución del videojuego como producto digital en la era global. Para abordar los debates actuales es necesario tener claros los orígenes de la materia sobre la cual versa el presente documento, de eso depende entender la naturaleza del producto según las circunstancias específicas del mismo, pues este cuenta con una serie de aspectos singulares propios de su desarrollo; asimismo, la relación que surge y se construye con el consumidor en su singularidad o en la masa de consumidores y los fenómenos propios de tales relaciones.

Los videojuegos han evolucionado de simples medios de entretenimiento a una manifestación compleja de la cultura digital, en la que se integran elementos tecnológicos, creativos y económicos, su desarrollo ha sido impulsado por avances en la informática, la conectividad y las plataformas digitales, lo que ha ampliado las formas de interacción entre el usuario y el producto, convirtiéndolos en obras multidisciplinarias que combinan narrativa, diseño, música y programación.

Asimismo, el crecimiento del mercado global ha transformado la relación entre creadores y jugadores, quienes ahora participan activamente mediante comunidades en línea y la creación de contenido relacionado, por ello, comprender la evolución del videojuego requiere analizar no solo su desarrollo tecnológico, sino también las dinámicas sociales, culturales y económicas que lo rodean, especialmente en relación con su regulación y protección jurídica dentro de la economía digital.

1.1 Antecedentes históricos del videojuego en el mundo.

El origen según el mayor consenso de los historiadores (Elvira Pallas, 2015), se remonta al año 1952 en la Universidad de Cambridge, precisamente con el padre de esta

industria el informático inglés Alexander S. Douglas quien en la computadora EDSAC desarrolló el primer videojuego, el llamado “Nought and crosses”, también llamado OXO, un medio de entretenimiento de última generación, es probable pero singular pues de este momento también surge el consenso de que es un “Videojuego”, entiéndase que es un medio interactivo, a través de un entorno electrónico, compuesto de un formato audiovisual con un componente didáctico – lúdico. Para el año 1958 William Higginbotham empleando un programa de simulación de trayectorias y un osciloscopio, desarrolló el “Tennis For Two” el tenis para dos, se realizó para el asombro de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory. De tal innovación surge el elemento competitivo y el cooperativo, de esto en años futuros surgirán titanes de la industria como se verá próximamente.

Pero es a través de estos programas, que el jugador podía enfrentarse a la computadora en una dinámica lúdica que, aunque sencilla desde una perspectiva tecnológica contemporánea, representó un avance significativo en la relación entre las máquinas y el entretenimiento humano, dando un nuevo sentido a cómo las personas interactuaban con las tecnologías informáticas, puesto que ya para esta época el concepto de computadora como objeto de trabajo o entretenimiento conllevaba un nicho en sí mismo pero la industria de manera lenta pero constante refutaría tal hecho con sus avances técnicos y comerciales.

En este sentido, el desarrollo de OXO no solo constituyó una curiosidad tecnológica propia del contexto académico de la época, sino también un antecedente relevante en la conceptualización del videojuego como medio interactivo. A partir de este tipo de experimentos comenzó a consolidarse la idea de que el videojuego podía entenderse como un sistema audiovisual que, mediante dispositivos electrónicos, permitía el control directo y de forma activa del usuario dentro de una dinámica recreativa. De esta manera, el videojuego empezó a ser concebido no únicamente como un software o programa informático, sino como

una experiencia lúdica que integra elementos visuales, interacción y, en muchos casos, un componente didáctico que estimula procesos de aprendizaje, estrategia y resolución de problemas.

Posteriormente, en el año 1958, se produjo otro avance significativo dentro de este proceso evolutivo. El físico estadounidense William Higginbotham, empleando un programa de simulación de trayectorias y un osciloscopio, desarrolló el videojuego denominado “Tennis for Two”. Este proyecto fue presentado al público durante una exposición en el Brookhaven National Laboratory, con el propósito de entretener a los visitantes y demostrar de forma interactiva las capacidades tecnológicas del laboratorio. A diferencia de desarrollos anteriores, este videojuego introdujo una dinámica de juego basada en la simulación de un partido de tenis entre dos jugadores, quienes podían controlar el movimiento de la pelota mediante dispositivos de control.

La importancia de “Tennis for Two” radica no solo en su carácter innovador desde el punto de vista técnico, sino también en la incorporación de elementos que posteriormente se convertirían en pilares fundamentales de la industria del videojuego, como la competencia entre jugadores y la posibilidad de interacción directa entre múltiples participantes. Dichos elementos, aparentemente simples en su momento, marcaron el inicio de una evolución que con el paso de las décadas daría lugar al desarrollo de complejas experiencias digitales y a la consolidación de una industria global que hoy mueve miles de millones de dólares y reúne a millones de jugadores en todo el mundo. A partir de estos primeros experimentos tecnológicos, surgirían en los años posteriores desarrollos cada vez más sofisticados que sentarían las bases para la aparición de grandes compañías y títulos emblemáticos que transformarían definitivamente el entretenimiento digital.

Pero lo previo es el equivalente a los primeros pasos, a medida que la tecnología lo permita la industria revolucionará las interacciones jurídicas que se llegan a desplegar en la relación entre el productor, producto y consumidor. Para mantener la continuidad debemos trasladarnos unas décadas en el futuro por motivos de eficiencia, puesto que de finales de los 50's y a los mediados de los 70's acontecieron avances en la esfera técnica que no generan un impacto mencionable a la relación jurídica de los productores y los consumidores.

De aquí surge lo que se puede calificar como la edad dorada del videojuego, que se puede comprender desde mediados de los años 70's y comienzos de los años 2000, de esta época nacen muchas de las grandes desarrolladoras de software (creadoras del producto digital), distribuidoras (comercializadoras y publicistas del producto) e IP's (intellectual property, Conjunto de productos: música, imágenes, narrativa patentes de software, etc.) célebres que darían forma a la industria, partiendo por el hecho, que en esta época las naciones del mundo se abrieron a recibir estos productos novedosos en diferentes formatos desde las recreativas (Arcades, Recreativas, Maquinitas), consolas (Dispositivo doméstico para videojuegos) y los programas para las incipientes computadoras de la época, todo ello desde una ausencia de normativa específica y recurriendo a normas que regulaban productos de entretenimiento paralelos.

Entonces el mundo globalizó estos productos, desde América del Norte a Japón las potencias que poseían industrias emergentes en el desarrollo de computación se adelantaron y fueron desarrollando medios innovadores de recreación y entretenimiento.

Fue con el videojuego Space War / Guerra espacial (1977) de Nolan Bushnell que el videojuego como producto fue adoptando el público doméstico como objetivo principal y abandona el nicho de los grupos universitarios. Con este videojuego y posteriormente con las

adaptaciones comerciales que impulsó el empresario Nolan Bushnell durante la década de 1970 que el videojuego comenzó a transformarse progresivamente en un producto destinado al consumo masivo. A partir de este momento, el videojuego se convirtió en un producto de entretenimiento dirigido al público doméstico y al mercado general. Este cambio marcó el inicio de la comercialización sistemática del videojuego y sentó las bases para el surgimiento de una industria dedicada a la producción, distribución y explotación económica de contenidos interactivos. En este proceso, empresas emergentes comenzaron a identificar el potencial de los videojuegos no solo como experimentos tecnológicos, sino como bienes culturales y comerciales capaces de atraer a un público amplio.

De este modo, los 80's y 90's comparten la franja donde surgen videojuegos celebres que aportaron a la cultura general y concibieron conceptos con una inferencia jurídica.

Años 80, surge Pac-Man (1980) Uno de los juegos más famosos de la historia, que introdujo un personaje amigable y humorístico en el mundo de los videojuegos. Este juego de Toru Iwatani, fue la gran apuesta, puesto que aun en esta época para precisar en 1983, desde América del Norte empezó la llamada “Crisis del videojuego” que se configuró como un desplome generalizado en las ventas, pues América del Norte se planteó que la naciente industria computacional japonesa debía perecer, entablando una guerra comercial generalizada (Tamayo, 1988). Pero desde Atari, Namco y Bandai, decidieron apostar por un juego con carisma, este fue uno de los primeros que empleó herramientas de marketing y “data analytics” para desarrollar la mascota más atractiva para el público. Otro gigante que surgió fue Tetris (1984): Un juego de rompecabezas que se convirtió en un clásico instantáneo y sigue siendo popular hasta hoy. El clásico indiscutible que fomentó lo que hoy en día se llama adaptación multiplataforma, pues este fue distribuido para consolas de 8 bits propias de la época y las máquinas recreativas o arcades dependiendo del país en que se

cuestione, pero sentando un precedente, un mismo concepto de videojuego adaptado correspondientemente al medio de interacción, es decir que si la copia adquirida era de una consola de 8 bits esta debía funcionar igualmente que la copia de la recreativa, dejando una base para un estándar de calidad en la producción.

De esta manera, las décadas de 1980 y 1990 se consolidaron como un periodo fundamental para el desarrollo y expansión de la industria del videojuego. Durante estos años surgieron títulos emblemáticos que no solo alcanzaron una gran popularidad entre los consumidores, sino que también contribuyeron a definir elementos centrales del diseño de videojuegos, la identidad de marca y la relación entre desarrolladores y jugadores. Además, muchos de estos productos comenzaron a generar debates que, con el tiempo, tendrían implicaciones jurídicas relacionadas con la propiedad intelectual, la distribución de software y los derechos del consumidor dentro del mercado digital.

Dentro de este contexto, uno de los ejemplos más representativos de la década de 1980 es Pac-Man (1980), considerado uno de los videojuegos más influyentes de la historia. Desarrollado por el diseñador japonés Toru Iwatani, este título introdujo un personaje carismático y fácilmente reconocible que rompía con la estética predominantemente técnica o militar que caracterizaba a muchos videojuegos de la época. La propuesta de Pac-Man buscaba ampliar el público objetivo de los videojuegos, incluyendo a jugadores casuales y a audiencias más diversas. Sin embargo, el éxito de este título se produjo en un contexto complejo para la industria, ya que hacia 1983 América del Norte experimentó lo que se conoce como la “crisis del videojuego”, un periodo caracterizado por una caída significativa en las ventas y por la saturación del mercado con productos de baja calidad.

Esta crisis, que afectó principalmente a las empresas estadounidenses del sector, abrió un espacio para que compañías japonesas como Atari, Namco y Bandai apostaran por nuevas estrategias de desarrollo y comercialización. En este sentido, Pac-Man se convirtió en un ejemplo temprano del uso de herramientas de marketing y análisis de preferencias del consumidor para diseñar personajes y experiencias de juego más atractivas para el público. El éxito del personaje trascendió el propio videojuego y permitió la expansión de la marca hacia otros productos culturales, consolidando así uno de los primeros casos en los que un videojuego generó un ecosistema de consumo más amplio.

Otro título fundamental dentro de este periodo fue Tetris (1984), un videojuego de rompecabezas creado por el programador soviético Alexey Pajitnov que rápidamente alcanzó un reconocimiento internacional. Su mecánica simple, basada en la organización de piezas geométricas en un espacio limitado, lo convirtió en un clásico instantáneo que continúa siendo popular hasta la actualidad. Uno de los aspectos más relevantes de Tetris fue su capacidad para adaptarse a diferentes plataformas tecnológicas, lo que impulsó lo que hoy se conoce como adaptación multiplataforma. El videojuego fue distribuido tanto en consolas domésticas de 8 bits como en máquinas recreativas o arcades, dependiendo del contexto geográfico y del mercado en el que se comercializaba.

Esta adaptación del mismo concepto de videojuego a distintos medios tecnológicos representó un avance importante dentro de la industria, ya que estableció precedentes en materia de estandarización de la experiencia de juego y calidad del producto. En otras palabras, el consumidor esperaba que el videojuego ofreciera una experiencia similar independientemente del dispositivo en el que se utilizara. Este fenómeno contribuyó al desarrollo de estándares de producción dentro del sector y, al mismo tiempo, planteó nuevas consideraciones relacionadas con la distribución de software, los derechos de explotación

comercial y la protección de la propiedad intelectual, aspectos que con el paso del tiempo se convertirían en temas centrales dentro del análisis jurídico de la industria del videojuego.

Es con Super Mario Bros (1985) que se lanzó la franquicia de Mario y estableció muchos estándares para los juegos de plataformas. Nace la insignia de Famicom exclusiva en Japón (llamada en occidente como Nintendo Entertainment System) si bien Nintendo creó Famicom, la insignia fue un paso nada más en la trayectoria del gigante corporativo tanto desde la óptica técnica por su novedad como desde la óptica legal como un contundente ejemplo de protección a los derechos de productores y consumidores. Este juego es un antes y un después para la industria dado que de este momento hasta la posteridad surge una de las facetas jurídicas más importantes del submundo del videojuego. Estas serán mencionadas sutilmente, acompañadas de una breve noción de sus implicaciones.

1. Derechos de autor: los videojuegos comenzaron a ser reconocidos de manera más clara como obras protegidas por derechos de autor, esto implicaba que los desarrolladores y las empresas titulares poseían derechos exclusivos sobre los distintos elementos que componían el videojuego, tales como los gráficos, la música, los personajes, la narrativa y el código fuente que permite su funcionamiento. De esta manera, el videojuego empezó a ser entendido jurídicamente como una obra compleja que integra diferentes manifestaciones creativas dentro de un mismo producto digital, este reconocimiento permitió a las compañías ejercer control sobre la reproducción, distribución y explotación comercial de sus obras, sentando las bases para el desarrollo de la industria del videojuego dentro del marco de la propiedad intelectual.

2. Copia y piratería: Desde las primeras etapas de comercialización de los videojuegos, la copia no autorizada y la piratería representaron un desafío importante

para los desarrolladores y distribuidores, en los años iniciales, muchos videojuegos eran distribuidos en medios físicos como cintas magnéticas, cartuchos o discos, lo que facilitaba su duplicación y distribución ilegal entre los usuarios. Esta situación generó preocupaciones dentro de la industria, ya que afectaba directamente las ganancias de los creadores y el control sobre sus productos, como respuesta a este fenómeno, comenzaron a surgir iniciativas legales y regulatorias orientadas a extender a los videojuegos mecanismos de protección similares a los ya existentes en otras industrias culturales, como el cine o la música, incluyendo sanciones para quienes reprodujeran o distribuyeran obras sin autorización.

3. Protección de la propiedad intelectual: Ante el crecimiento de la industria y los problemas derivados de la copia ilegal, las empresas desarrolladoras empezaron a implementar medidas más estrictas para proteger su propiedad intelectual, estas medidas incluyeron tanto mecanismos tecnológicos, como sistemas de protección contra copia o autenticación de software, como estrategias jurídicas basadas en contratos y acuerdos de licencia para regular el uso de los videojuegos por parte de los consumidores, de esta manera, el acceso al videojuego dejó de ser únicamente la adquisición de un producto físico, para convertirse también en la aceptación de determinadas condiciones legales de uso. Estas prácticas contribuyeron a consolidar un modelo de negocio en el cual la propiedad intelectual se convirtió en uno de los activos más valiosos de la industria del videojuego.

Con Super Mario, el estallido de la piratería fue un hecho sobreveniente, pese a las comunicaciones en contra de la piratería por parte las oficinas jurídicas de Nintendo la piratería fue uno de los motores que impulsó la industria. Esta actuaba como una forma de divulgación de sus productos a países y sectores que de otra forma quedaría privados de la

experiencia de conocer los videojuegos, esto dado que algunos países eran más reacios a permitir la entrada de este tipo de productos y gracias a estas vías irregulares su crecimiento fue global pese a las sanciones. Esto actuando como un arma de doble filo pues la fama y reconocimiento superaban las mismas capacidades de Nintendo a costa de que las copias piratas representaban un detrimento para la compañía, siendo un equilibrio tenso que estableció la lucha de la piratería como un pilar de la industria, esto desde la perspectiva jurídica.

Con The Legend of Zelda (1986) un videojuego de acción y aventuras que revolucionó el género con su mundo semi abierto y elementos de exploración. Con este videojuego Nintendo volvió a subir las apuestas en la industria, aquí ya estamos ante un Nintendo que se posiciona como un referente sectorial. Este juego dejó también una firma en la cultura en la medida que fue construido por conceptos de múltiples juegos previos, pero dándole la vuelta al cliché argumentativo con su narrativa que era compleja pero familiar, dado que pese al contexto de la época la historia no hablaba de un héroe común, no se habla de un elegido o un caballero, hablamos de un niño común y corriente llamado Link, este era un personaje que permitía a los jugadores sentir que eran representados, al ser un público infantil.

De igual forma para el ámbito legal Nintendo en este punto constituyó los elementos esenciales de la trama de esta saga que a la larga serían convertidos en elementos transversales y que por sí mismos eran propiedad intelectual desde su triada de personajes principales; Link como el protagonista, Ganon como el antagonista y Zelda de quien la saga toma nombre como la princesa del reino. Asimismo la Trifuerza (Poder, Sabiduría y Valor) y la Espada Maestra. La industria creó elementos que no eran limitados a un producto singular como sería su primera entrega sino que los volvió transversales a sus entregas. Para la

primera edición no significó mucho pero para posteriores versiones dio un elevado sistema de protección legal al producto.

De aquí en adelante se darían los primeros pasos para sistemas de regulaciones y clasificación con el tiempo que se vería a finales de los 90. de esto surgieron regulaciones sobre la clasificación de videojuegos, especialmente en relación con el contenido violento y explícito. Esto llevó a la creación de sistemas de clasificación como el ESRB (Entertainment Software Rating Board) en Estados Unidos. Los padres estadounidenses empezaron a notar las posibles influencias que abordarían a los principales usuarios de estos productos que eran y siguen siendo menores de edad en su mayoría, alzando su voz y siendo uno de los movimientos pioneros en la regularización en la industria, pero como se mencionó los videojuegos buscaban cada vez mayores niveles, si la tecnología lo podía la industria tendría cambios, que se evidenciaron en la década siguiente.

Años 90, uno de los primeros juegos en 3D que mostró el potencial de las nuevas consolas de videojuegos, así mismo surgió Sonic the Hedgehog (1991) Nintendo saca al mercado una nueva interacción de su producto insignia, Super Mario 64 (1996) La respuesta de SEGA a Mario, con un personaje rápido y ágil que se convirtió en un ícono. De esta rivalidad emergieron lo que hoy son las mecánicas de segregación y división que, en términos sencillos, son estos algoritmos que identifican si estás dispuesto a afianzar tu compra por determinada compañía desarrolladora u otra y los medios en que estas pueden influir en tu decisión final. Pero eso sería adelantar hechos que no se pueden comprender sin el contexto de la contemporaneidad.

Para retomar partiremos por otra leyenda en la materia, Final Fantasy VII (1997) Un RPG que popularizó los juegos de rol en consolas y tuvo un impacto duradero en la industria,

puesto que las entregas anteriores eran un nicho dentro de un nicho en sí mismo pero esta entrega fue desarrollada con la finalidad de alcanzar mayores cuotas de público. Pues si es cierto The Legend of Zelda dio pauta en el género de aventura y fantasía, sería la IP mencionada previamente la que reestructuraría la conceptualización ofreciendo un mundo donde las interacciones del jugador con el juego eran mayores, pues parte del concepto de “Rol Play Gaming” (Juego de personaje activo) que aportó, implicaban una mayor inmersión por parte del jugador en la historia y las decisiones del mismo afianzando la característica que diferencia los videojuegos de otros medios de entretenimiento que se determina como su alto nivel de interactividad, pues si bien se entiende que el consumidor tendría una retroalimentación por parte del producto siendo algo que no se podía permitir otros medios de entretenimiento.

Pero sería con Pokémon Red y Blue (1996) que los juegos serían considerados plenamente como parte de la cultura emergente del consumismo, siendo estos juegos los que auspiciaron la franquicia Pokémon, que se convirtió en un fenómeno mundial. Este como medio de entretenimiento es un éxito indiscutible, pero a la vez le trajo un segundo rol en la industria pues si bien antes se mencionó con Súper Mario la importancia de los derechos de autor y su protección, es con Pokémon que Nintendo adquiere su fama por recaer en litigios dado que hubo varios casos legales importantes, por ejemplo, la empresa Toho Co., Ltd., conocida por la franquicia de Godzilla, demandó a Nintendo alegando que algunos Pokémon eran demasiado similares a sus monstruos. Por otro lado, como se mencionó con The Legend of Zelda las influencias que podría llegar a detonar estos juegos se pusieron en duda cuando aparecen controversias religiosas y culturales, ya que, en algunos países Pokémon fue criticado por supuestamente promover el ocultismo y la violencia. En Arabia Saudita, por ejemplo, se prohibieron los productos de Pokémon debido a preocupaciones religiosas.

Aunque Nintendo sea un referente en los litigios no es el único, surge el nombre de Ralph Baer, quien fue uno de los pioneros en la creación de consolas de videojuegos y tuvo que luchar por sus derechos de patente. Esto en el emblemático caso Magnavox vs. Atari fue una disputa clave en la historia de los videojuegos: Magnavox demandó a Atari en 1974 por infracción de patentes relacionadas con el juego Pong, alegando que copiaba la tecnología de la consola Odyssey. El litigio terminó con un acuerdo en el que Atari reconoció la validez de las patentes y pagó regalías, marcando el inicio de una era de demandas por propiedad intelectual en la industria. (Kalat, 2024)

Ya culminando se verá la contemporaneidad de esta industria, pues de la era dorada a los últimos tiempos esta industria ha despegado en desarrollo y éxito. Esto sostenido por los desarrollos tecnológicos y la cultura de masas. Hoy por hoy la industria del videojuego posee un peso notable pues sus ganancias llegan a eclipsar a otras industrias.

Pero también han tenido lugar a escándalos y estos de una envergadura que la industria pocas veces vio en épocas pasadas pero que actualmente se presentan casi periódicamente.

Se pueden mencionar los casos de juegos que han ofertado más de lo que pudieron entregar, como es el caso de No man's Sky, que será estudiado en el futuro por el efecto que causó tanto en su caída como en su auge. Pero hay casos que son tan oscuros que son un recuerdo amargo para las desarrolladoras y para los inversores, para precisar se trae a colación Concord o Skull and Bones, juegos que prometían ser un antes y después pero que solo fueron decepciones y pérdidas para las desarrolladoras y publicistas.

No obstante, este no es un fenómeno reciente. Sin necesidad de remontarse demasiado atrás, títulos emblemáticos de sagas consagradas han atravesado situaciones similares. El

caso más paradigmático es quizás Fallout 76, que aún deja una herida abierta en la memoria colectiva de los consumidores. El indignante estado en que fue lanzado, combinado con el escaso margen de acción que tuvieron los jugadores al enfrentarse al producto real, constituye uno de los episodios más oscuros de la industria. Tanto la desarrolladora como la distribuidora recurrieron, en el mejor de los casos, a medias verdades y, en otros, a mentiras descaradas para vender la imagen de un juego innovador que, supuestamente, refrescaría la saga. Lo que entregaron, en cambio, fue un software deficiente que, en determinadas circunstancias, llegaba incluso a causar daños en el hardware del equipo donde se intentaba ejecutar.

Casos como estos impulsaron el afán de los consumidores por exigir a los gobiernos una mayor intervención si bien en la era dorada se limitaba el contenido que se podía mostrar en esta se pretende dar un estándar de calidad que no caiga en la inviabilidad para las empresas desarrolladoras pero que proteja al consumidor.

En conclusión, la evolución de los videojuegos evidencia cómo este medio pasó de ser un experimento tecnológico desarrollado en entornos académicos a consolidarse como una de las industrias culturales más influyentes de la era digital. A lo largo de las décadas, diferentes avances tecnológicos y títulos emblemáticos permitieron que los videojuegos se integraran en la vida cotidiana de millones de personas, transformándose en productos de consumo masivo y en un elemento importante de la cultura contemporánea.

De igual manera, este desarrollo trajo consigo diversas implicaciones jurídicas, especialmente en materia de derechos de autor, piratería y protección de la propiedad intelectual. Estas problemáticas evidencian que el videojuego no solo debe entenderse como una forma de entretenimiento, sino también como un bien digital sujeto a regulación y

protección legal. Por ello, comprender su evolución histórica resulta fundamental para analizar posteriormente las relaciones jurídicas que se establecen entre la industria del videojuego y los consumidores.

1.2. La adaptación del videojuego en el derecho.

Como se mencionó anteriormente se debe entender que el producto que se analiza se puede identificar en tres etapas contextuales, por un lado, se basan en cómo los juristas tuvieron la necesidad de interactuar con esta industria, las razones y consecuencias de estas interacciones y por último como estas han constituido un desarrollo modular conforme a la mencionada naturaleza mutable y evolutiva del producto en cuestión.

(1) *la etapa anárquica*, que se entiende durante su creación por parte de agrupaciones universitarias donde los lineamientos eran nulos puesto que estos dependían totalmente de la discreción de los desarrolladores universitarios y las directivas implicadas. En estos albores la protección de las desarrolladoras y los consumidores era impensable en el entendido que esta etapa no perseguía un ánimo de lucro y que la distribución del producto no acarreaba un objetivo más allá del académico y el disfrute lúdico.

(2) *la etapa de control*, la cual se entiende desde las primeras comercializaciones de videojuegos (1972) con la “Atari Pong” con un coste aproximado de 100 a 500 dólares americanos de la época, en la cual como primeros pasos se hacía una garantía por la consola (Hardware) pero por otro lado, la parte de (Software) quedaba en un limbo, esto se entiende en el planteamiento de que estos programas relativamente sencillos en líneas generales tenían una tasa de fallos ínfima con respecto de los programas más modernos, pero este periodo se consagró por el fortalecimiento de la postura del proteccionismo a la propiedad intelectual

desde América del Norte y una serie de ejercicios de analogía jurídica desde los países de occidente empleando normas supletorias para regular los vacíos normativos que presentaban.

Una innovación surge desde la iniciativa privada por parte del programador estadounidense Richard Stallman en el año 1983 con el desarrollo de la GNU (GNU no es Unix, una forma de sistema operativo libre y de código abierto, que se asimilaba al sistema operativo Unix predecesor de Linux y Mac OS) el cual se pudo materializar en el año 1989 con la GPL (Licencia Pública General) La GPL no es una renuncia al derecho de autor; por el contrario, se fundamenta en él para exigir que el software permanezca libre. Sin el respaldo legal de la propiedad intelectual, el código podría ser apropiado por terceros sin ninguna obligación de reciprocidad. La misión que pretendía era proteger el código libre de productos de software, para el activista estadounidense era una prioridad proteger el producto de los desarrolladores pero a su vez abogaba por la libertad de los usuarios, siendo que con la GPL se crearía lo que se puede entender como un medio seguro de interacción entre los desarrolladoras y consumidores, que en fin último no haría distinción el uno del otro auspiciando que el usuario del software lo modificase pero siempre reconociendo el origen del desarrollador original.

Sería a partir de los 00's que surge las EULA / CLUF o en castellano “Acuerdo de licencias de usuario final” que sería la evolución donde no solo se restringe las afectaciones de los derechos de autor entre otros, dado que las más modernas EULA son sumamente complejas limitando el uso, modificación y distribución, de los productos de software. Siendo una contravención a su origen de liberar el software puesto que ahora en adelante este acuerdo no buscaría una interacción, mas todo lo contrario daba una hoja de ruta de cómo interactuar de forma puntual con el software, siendo la desarrolladora que fomenta las limitaciones y el usuario que se faculta para aceptar o denegar este acuerdo con el

conocimiento que no será capaz de adquirir el permiso de la desarrolladora para emplear el software pretendido. (Corbett, 2019)

Ahora bien esta mutación adversa para el usuario que vio limitada su capacidad de interacción con el software se puede explicar por dos razones, en primer lugar su naturaleza puesto que como bien indica y se debe precisar la “L” de licencia hace referencia a que el consumidor adquiere por su pago un permiso de la desarrolladora para emplear el software en cuestión, al contexto de las herramientas este no genera mayores contra versiones, pero cuando se empieza a introducir los videojuegos, la situación se complejiza dado que estos como se mencionó previamente se les hace una analogía con obras artísticas que gozan de derechos de autor pero a su vez permiten al consumidor el alterar el producto, entiéndase que si de comparar una copia de la Los miserables de Víctor Hugo, el consumidor no podrá copiar y comercializar la obra pero si podrá tachar o dibujar sobre las páginas, si se analiza el mismo ejemplo con una de las copias de algún título contemporáneo, véase el título The Legend of Zelda es impensable para Nintendo que se modifique el código con lo análogo a tachas o dibujos que para la cuestión serían los “Mods” abreviatura de modificadores o modificación, alteraciones no oficiales al código del videojuego.

En el mismo sentido otras productoras como Zeni Max Media, a través de su estudio Bethesda Games Studio en el EULA de su producto “The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered EULA” en su numeral 1, en su literal b dice así:

“(b) para utilizar el Cliente del Juego únicamente como parte del Servicio, solo para fines de entretenimiento personal y no comercial.”

El cual está hecho a la interpretación del usuario, de tal forma que el usuario en tanto no incurra en mercantilizar el producto en cuestión es libre de interactuar de forma libre,

tanto para las actividades previsibles como instalar, ejecutar el producto e interactuar con el mismo; pero deja la puerta abierta a interacciones más intrusivas, como son las modificaciones de la estética, alteraciones del código, etc. Esto deja la cabida a que la comunidad consumidora de la IP le dé un tipo de beneficio no oficial tratándose del contenido extra no oficial que le da una vida útil más larga al producto. Legalmente existe debates que apenas se vislumbran, como los derechos asociados a una explicación económica indirecta del videojuego, como la creación de contenido de arte, véase un cuadro que refleje un escenario de videojuego o una composición inspirada en otra de videojuego. Otra arista se puede ver en el Streaming de videojuegos, muchas figuras públicas de la actualidad surgieron al monetizar el mero hecho de interactuar con el videojuego.

Tal fenómeno da cabida a que, de un producto, la comunidad consumidora produzca un productor que tomando como base una IP desarrolle un nuevo producto como fue “Counter Strike” del juego base “Half life”, para el caso Valve la productora del producto original, le dieron la recepción al consumidor que creó un nuevo producto, manteniendo la analogía con el producto literario, es el equivalente a que un lector de la biblia escriba una obra como “Las Crónicas de Narnia”.

Como segunda razón está en que es un producto de que en los cuerpos legislativos reúnan los sesgos por los cuales los videojuegos son tildados como un tema un tanto infantil, o tema de nicho o poco relevante para la economía (Lacort, 2023), pero esto debe ser tomado como erróneo puesto que ya desde los años 90’s los videojuegos son parte del fenómeno de la “Cultura mainstream” y son un motor económico dentro de las empresas de tecnología mencionando a Electronic Arts interactive, Microsoft XBOX y Blizzard Entertainment entre otras, se entiende que la omisión legislativa era fruto de ignorancia o sesgos esto se puede inferir de lo planteado por la revista jurídica (Sánchez, 2024) que afirma que por la

complejidad de los elementos que conforma el videojuego causa que la legislación recaiga en vicios que le dificulte una legislación específica y especializada, esta opinión es compartida por (Makazaga, 2019).

(3) *la etapa de regulación específica*, el ánimo de control del derecho puede que sea lento, pero es inevitable en las recientes décadas los cuerpos legislativos han promulgado normativa especializada siendo el caso de la Ley 1554 de 2012 en Colombia que regula espacios para jugar, proyecto de ley 2.796/2021 de Brasil que va más allá y busca regular la fabricación, importación, comercialización y desarrollo de juegos electrónicos en Brasil.

En la contemporaneidad los cuerpos legislativos han evidenciado el valor económico de la industria del videojuego, asimismo el peso cultural, tal incentivo ha logrado incentivar el inicio de la maquinaria legislativa, si bien ya hay una floritura de normas que se emplean de forma análoga en la industria del videojuego. Si bien esto es efectivo no es óptimo, la realidad es que la industria del videojuego ha elevado debates jurídicos a lo largo del mundo. (Leandro Toscano, 2023)

En la comunidad europea, se debate sobre si los bienes obtenidos dentro de un videojuego son propiedad de la empresa desarrolladora, que para el estudio presente se debe entender como productor o por el contrario son propiedad del jugador o consumidor para el caso. En América del Norte se debate si los videojuegos deben contar con las regulaciones de los casinos si estos integran dinámicas similares.

En Asia, meca de esta industria las mayores casas productoras han desarrollado una tendencia anti consumidora, con múltiples mecanismos comerciales que han generado un descontento general en la comunidad consumidora, dando al auge de boicots que llegan a afectar las bolsas bursátiles. (Mohorte, 2022)

En forma de síntesis, de forma rezagada pero continua los estados latinoamericanos adelantan debates, que giran en torno a propiedad intelectual, regulación de producción y estandarización. Prueba de ello están las normativas previamente citadas, estas solo son muestras a la necesidad que orienta al derecho a regular esta materia.

La división que se ha planteado surge de un profundo estudio que ha permitido inferir y agrupar situaciones y contextos en estas ideas, los criterios se basan en fenómenos abordados en notas periodísticas y gacetas oficiales dentro de plazos específicos que permiten condensar para la presente labor académica la evolución del fenómeno regulatorio para la materia en estudio.

Todas estas etapas tienen otra óptica, que para un análisis jurídico completo se debe estudiar, por un lado se ha abordado la protección al consumidor de videojuegos, pero para que sea plenamente comprensible la hipótesis que se ha planteado en el presente documento, es la perspectiva de los derechos de autor, que es la que protege a los productores, desarrolladoras, distribuidoras o publicadoras.

1.3. Contexto global del videojuego en la actualidad.

Para el contexto contemporáneo se ha de estudiar la relación del consumidor con la desarrolladora del producto digital. En la contemporaneidad la industria ha alterado esta relación de forma constante, entonces no solo se debe analizar los productos más recientes y su recepción por la comunidad de consumidores eso es quedar corto respecto del fenómeno de masas que representa los nuevos eventos como los “Games Awards” o como son también los “trenes / olas de hype” (picos de expectativas elevadas de forma artificial) estos fenómenos se constatan de tres constructos.

(1) por un lado esta las expectativas que desarrolla el consumidor con respecto de determinadas desarrolladoras o IP's que son celebres por su calidad, pero es aquí que la responsabilidad se trasmite al consumidor, este fenómeno es una tendencia fomentada por redes sociales en las cuales en cámaras de eco o foros de divulgación las masas retroalimentan expectativas sin fundamento causando la creación de una burbuja, esta se alimenta del tiempo del anuncio a la salida final del producto y la esperanza de un producto superior a lo esperado. Como se anunció previamente la responsabilidad en lo general recae en la masa consumidora, pero esto tiene un atisbo de corresponsabilidad por parte de las desarrolladoras, es infame el nombre “No Man's Sky” en la industria por este mismo fenómeno donde su creador (Sean Murray) alimentó las expectativas de la comunidad sin poder satisfacer tal irrealidad, pero esto conecta con el segundo constructo.

(2) las estrategias de Marketing, estas han sido empleadas de forma magistral citando un caso de “Naughty Dog” donde la desarrolladora a la hora de vender sus entregas elabora fenomenales trailers donde se promete una serie de prestaciones de funciones jugables o capacidades graficas, poco realistas, pero este caso cuenta con nombre propio “watch dogs” para su primer entrega, el trailer del 03 de abril de 2014 volvió loco a la comunidad consumidora, pero una vez producto en mano las masas consumidoras tornaron esta gran emoción tornada en decepción o ira hacia la desarrolladora, fundamentada en el engaño pues este supuesto trailer no era hecho para el consumidor medio, tan siquiera para los consumidores con mayor poder adquisitivo esta versión del juego solo era un render creado para este fin, entiéndase vender un producto que casi ninguna computadora de la época podría correr, para precisar el marketing diseño un señuelo tan llamativo que era inevitable la enorme cantidad de consumidores que adquirieron un producto que jamás existió. El constructo final.

(3) las interacciones y el feedback, es este punto donde se debe reiterar que la relación entre las desarrolladoras y la masa consumidora es bilateral, los foros ya mencionados cuentan con foros oficiales de las desarrolladoras al igual que estas cuentan con redes sociales propias estas han sido medios de comunicación limitados que han incentivado por parte de la desarrolladoras la cultura de la disculpa pública y a la comunidad le dio pauta para un ejemplo de instrumentalización de la cultura de la cancelación, más específicamente se habla del “Review Bombing” siendo un fenómeno de respuesta a políticas anti consumidor o actos tendientes a lesionar la comunidad, en aras de la actualidad se debe hacer mención a este tipo de evento y para precisar casos un juego magnifico es el ejemplo indicado hablo de “Helldivers 2” este juego es celebre por su calidad y jugabilidad, pero por temas internos Sony Entertainment como dueño de la desarrolladora hizo que fuese un requisito adicional para jugar poseer una cuenta de PlayStation Network como un elemento fundamental para poder jugar, esto no sería un problema si la creación y administración de este tipo de cuentas no fuera tan limitada a nivel global, esto causo que docenas de miles de consumidores a nivel global no pudiesen gozar del producto por el cual habían pagado su valor.

Esto causó una polémica donde tanto consumidores afectados como los no afectados se alzaron contra Sony y como el nombre indica desde las mayores plataformas de comercialización de videojuegos a generar miles de reseñas negativas, solicitudes masivas de reembolso y empleando los algoritmos para hundir en la infamia al juego, pese a retaliaciones por parte de Sony materializadas en cierres de cuentas o con reembolso a consumidores de alto perfil la ola de odio fue mayor y Sony tuvo que recular. Estos medios de interacción no regulados son lesivos a la relación y al mercado.

Es menester entender que la relación del consumidor con la desarrolladora está en evolución ya se ha dado el apunte de normativa específica para solucionar estos choques, es

hora de comprender que una industria ya establecida requiere una serie de normas que tan siquiera brinden lineamientos generales de interacción que no se enfoque en respuestas cuasi instintivas o interminables contratos tendientes a ser incomprensibles para la parte contratante.

1.4 El Abandonware como obstáculo al consumidor.

Dentro de la evolución del videojuego como producto digital también han surgido fenómenos particulares asociados a la forma en que estos productos son distribuidos, conservados y utilizados a lo largo del tiempo, uno de los conceptos más relevantes dentro de este contexto es el denominado abandonware, término utilizado en la cultura informática para referirse a programas o videojuegos que, pese a continuar protegidos por derechos de autor, han dejado de ser comercializados, actualizados o respaldados por sus desarrolladores o por las empresas titulares de los derechos, en la mayoría de los casos, estos productos desaparecen de los canales oficiales de distribución debido a cambios tecnológicos, decisiones empresariales, quiebras de compañías o simplemente porque el mercado deja de considerar rentable su explotación comercial.

El término abandonware no constituye una categoría jurídica formal dentro de los sistemas de propiedad intelectual, sino más bien una denominación utilizada por comunidades de usuarios, investigadores y preservacionistas digitales para describir una situación particular dentro del ciclo de vida de los productos informáticos. A diferencia de las obras que pasan al dominio público, los videojuegos catalogados como abandonware continúan estando legalmente protegidos por derechos de autor, lo que implica que su reproducción o distribución sin autorización del titular puede constituir una infracción legal, sin embargo, la ausencia de explotación comercial activa genera un escenario ambiguo en el

que estas obras permanecen protegidas jurídicamente, pero al mismo tiempo resultan difíciles o imposibles de adquirir de forma legal por parte de los consumidores.

Este fenómeno se ha vuelto especialmente relevante dentro de la historia del videojuego, debido a la rapidez con la que evoluciona la tecnología digital. A diferencia de otros productos culturales, los videojuegos dependen no solo de su contenido creativo, sino también de plataformas tecnológicas específicas, sistemas operativos y hardware que pueden volverse obsoletos con el paso del tiempo. Como resultado, numerosos títulos que marcaron etapas importantes en el desarrollo de la industria han quedado fuera del acceso comercial, lo que ha impulsado la creación de comunidades en línea dedicadas a su preservación y archivo digital.

El fenómeno del abandonware se ha vuelto especialmente relevante dentro de la historia de los videojuegos, pues muchos títulos que marcaron etapas importantes en el desarrollo de la industria han quedado fuera del mercado oficial, frente a esta situación, han surgido comunidades digitales dedicadas a la preservación de estos videojuegos mediante la recopilación, distribución y conservación de copias digitales. Dichas prácticas, aunque en muchos casos se justifican desde una perspectiva cultural o histórica, generan debates jurídicos en torno a los límites de la propiedad intelectual, la preservación del patrimonio digital y el acceso a obras que ya no cuentan con explotación comercial.

Desde una perspectiva jurídica, el abandonware plantea interrogantes importantes respecto a la vigencia y aplicación de los derechos de autor en el entorno digital, aunque una obra deje de comercializarse, ello no implica la pérdida automática de su protección legal, ya que los derechos patrimoniales sobre las obras suelen extenderse durante varias décadas. En consecuencia, la distribución no autorizada de estos videojuegos puede constituir una

infracción a los derechos de autor, aun cuando no exista una explotación comercial activa por parte del titular.

No obstante, algunos sectores académicos y culturales han planteado la necesidad de repensar este tipo de situaciones dentro del marco jurídico contemporáneo. Se ha argumentado que, en determinados casos, la preservación y acceso a videojuegos abandonados podría considerarse parte de la conservación del patrimonio cultural digital, especialmente cuando dichas obras representan hitos tecnológicos o culturales dentro de la evolución de la industria, esto ha llevado a que instituciones académicas, museos y archivos digitales desarrollen iniciativas destinadas a conservar videojuegos antiguos con fines educativos, históricos o de investigación.

En consecuencia, el estudio del abandonware permite comprender una de las tensiones más relevantes dentro del desarrollo del videojuego como producto digital: la relación entre la protección jurídica de la propiedad intelectual y la necesidad de preservar obras que forman parte de la historia cultural y tecnológica de la sociedad, este debate resulta particularmente relevante en el contexto actual, donde el rápido avance tecnológico puede provocar que numerosas obras digitales queden obsoletas o inaccesibles en periodos relativamente cortos de tiempo.

En este sentido, el fenómeno del abandonware permite evidenciar cómo la evolución histórica del videojuego, descrita en los apartados anteriores, ha dado lugar a nuevas problemáticas propias del entorno digital contemporáneo, así como los videojuegos surgieron a partir de avances tecnológicos y posteriormente se consolidaron como una industria cultural y económica de alcance global, también han generado desafíos jurídicos relacionados con la preservación, el acceso y la protección de las obras digitales. De esta manera, el análisis del

abandonware se vincula tanto con los antecedentes históricos del videojuego como con su adaptación dentro del derecho, pues pone de manifiesto las tensiones existentes entre la protección de los derechos de autor y la conservación del patrimonio digital, en consecuencia, este fenómeno refleja cómo las dinámicas actuales del mercado global de videojuegos exigen repensar los marcos jurídicos tradicionales para responder adecuadamente a las particularidades de los productos digitales y a las nuevas formas de relación entre creadores, distribuidores y consumidores.

Capítulo 2. Análisis de fenómenos de respuesta a la interacción con el videojuego e interpretación de vulneración del derecho al consumidor.

El análisis de los fenómenos de respuesta a la interacción con el videojuego requiere una mirada profunda y libre de estigmas, especialmente cuando los medios periodísticos han hecho eco reiterado de la supuesta amenaza de salud pública que estos implican, no obstante, es imperativo reconocer que este tema cuenta con sesgos tanto generacionales como técnicos, puesto que es un hecho ineludible que muchos juegos contemporáneos están más familiarizados con las dinámicas de los casinos que con el concepto más tradicional de los videojuegos. Sumado a lo anterior, muchas personas interpretan de forma errónea y superficial el simple hobby de jugar, confundiendo constantemente la partida ocasional con la práctica profesional o el consumo problemático.

Aunque sí ha de mencionarse un eje fundamental en este análisis, es la autonomía del usuario frente a la pantalla (esta misma, como referencia al uso de medios electrónicos de entretenimiento), dado que este producto, como cualquier otro en el mercado comercial, está sujeto a que el consumidor abuse de este, es entonces que surge el complejo debate de las responsabilidades compartidas en la relación de consumo; por un lado, se encuentra un diseño algorítmico y sugestivo por parte de la industria, y por el otro, un carácter inherentemente

vulnerable en ciertos nichos de usuarios, resulta innegable que, de este intrincado debate ético y comercial, surge la duda legítima de si, bajo estas dinámicas de mercado modernas, se presenta finalmente un abuso sistemático al derecho al consumidor.

En este punto, es necesario profundizar en cómo las mecánicas de diseño contemporáneo han evolucionado hacia sistemas que priorizan la retención del usuario y la monetización continua por encima de la experiencia lúdica tradicional, elementos como recompensas variables, sistemas de progresión escalonada, eventos limitados en el tiempo y micro transacciones integradas no solo buscan mantener la atención del jugador, sino también incentivar patrones de consumo reiterados. Estas estrategias, aunque legítimas desde una lógica empresarial, plantean cuestionamientos sobre su transparencia y sobre el grado de manipulación conductual que pueden ejercer, especialmente cuando el usuario no es plenamente consciente de dichas dinámicas.

A su vez, no puede desconocerse que el consumidor no es un sujeto pasivo dentro de esta relación, la decisión de adquirir, continuar o abandonar un videojuego recae, en principio, en su esfera de autodeterminación, sin embargo, esta autonomía se ve tensionada cuando las condiciones de acceso a la información son asimétricas, es decir, cuando el consumidor desconoce las probabilidades reales de obtención de recompensas, los costos acumulativos de las microtransacciones o el verdadero alcance del contenido ofrecido, en tales escenarios, la libertad de elección se torna relativa, lo que abre la puerta a cuestionar la validez de dicho consentimiento desde una perspectiva jurídica.

De esta manera, el debate no debe centrarse exclusivamente en la existencia de posibles efectos negativos del videojuego, sino en la estructura misma del mercado digital en el que estos se desarrollan, la incorporación de modelos económicos inspirados en el gambling, sumada a la opacidad informativa y a la sofisticación de los sistemas de captación

de atención, configura un entorno donde los límites entre entretenimiento, consumo y posible explotación se difuminan.

En consecuencia, surge la necesidad de replantear el enfoque regulatorio tradicional, el cual ha sido insuficiente para abordar estas nuevas realidades digitales, no se trata únicamente de limitar contenidos o advertir sobre riesgos, sino de garantizar condiciones de transparencia, equilibrio contractual y protección efectiva frente a prácticas potencialmente abusivas. Así, el análisis de estos fenómenos no solo es pertinente, sino urgente, en la medida en que permite cuestionar si el modelo actual de la industria respeta verdaderamente los principios fundamentales del derecho del consumidor o si, por el contrario, se encuentra operando en una zona gris que favorece de manera desproporcionada a los productores sobre los usuarios.

2.1 Fenómenos negativos del videojuego.

Para abordar las externalidades perjudiciales, partamos desde los prejuicios históricos que arrastra el producto en cuestión, para tal efecto el estudio se parte en diversas aristas desde las evidenciadas por el mero hecho de que el consumidor interactúe con el producto, otras de las interacciones que se dan entre los productores y consumidores, para culminar con las que se dan al ver un papel activo del consumidor creando efectos poco comentados.

Con tal fin, se aborda el debate de la frontera que surge entre la inspiración y el plagio, esto de forma breve y concisa al no ser el enfoque del presente estudio. Lo básico de este debate es el punto de discriminación si una obra es creada a imagen y semejanza de una obra previa o esta emplea formas y elementos que se asocian a otra obra previa. Lo consecutivo es entender que elementos se pueden considerar como esenciales, elementos que generan una individualización con respecto a otras obras, para dar claridad, se menciona la obra previamente referenciada, Pokémon y su productor Nintendo, estos últimos gozan de

una reputación conflictiva, esto ante presuntas violaciones a los derechos de autor o copia de la propiedad industrial de su IP, más mercantilizada. Esto se ha visto desde las demandadas a distribuidoras piratas que comercializaban copias de sus primeros juegos (Pokémon rojo y verde) hasta las contemporáneas luchas legales con consumidores que en un ejercicio de consumo activo, buscan a través de proyectos sin ánimo de lucro, rescatar juegos que por el paso del tiempo han caído en la categoría de abandonware, otros en mejorar la calidad de juegos más recientes o expandir su cobertura.

Para los fines anteriormente mencionados la respuesta por parte del departamento legal de Nintendo es su “cese y desista” o comunicado de advertencia en donde Nintendo de forma contundente indica a estos consumidores que toda forma de interferencia en sus productos o creación paralela no es tolerada, esto acarreando una forma de infamia entre la masa consumidora (Escalona, 2025).

Ante esto se evidencia una problemática en la cual los tribunales de propiedad intelectual y de derechos de autor deben emplear criterios no estandarizados o unificados para discernir si las obras en disputa caen en el plagio o se evidenciaría una palpable inspiración.

Para el ejercicio de discriminación de la obra, en el caso de videojuegos, es usual ver que se analice el elemento audiovisual, en sus diversas esferas sea la música, fotografía, lenguaje estético, diseño o composición. Asimismo, el elemento interactivo, compuesto por sus mecánicas interactivas, el diseño de ambientes, la narrativa y si el consumidor puede o no alterarla.

Para tales casos en que se ven comparaciones se debe comprender que, para contemporaneidad y la industria ya se han establecido mecánicas estándar, véase que desde los arcades hasta las consolas vigentes se han hecho esfuerzos por estandarizar los controles de funciones transversales, como ejemplo (A, S, D, W) o el movimiento de la palanca para realizar movimientos. Estos estándares en su momento fueron desarrollos particulares de cada

productor pero con el pasar del tiempo, la fuerza de la estandarización ha sido más fuerte y general. Dando cabida a que manifieste el fenómeno del “trol patente” donde por limitaciones informativas las oficinas de patentes del mundo otorgan derechos a consumidores o productores que de forma cuestionable emplean, las patentes para obstaculizar el desarrollo de proyectos o como argumento para realizar un ataque legal. (Gaitán, 2013)

Sumado a lo previo, los videojuegos al ser un conjunto de elementos dan cabida a que solo uno de estos sea categorizado de plagio pero por ese mismo hecho toda la obra se pueda ver afectada, si se presentan estos casos es procedente, analizar si es posible solventar la falencia antes de recaer en los tribunales o si bien, se debe proteger a toda costa los derechos de los productores aun si esto constriñe al mercado.

Tales hechos han creado un ambiente en donde los consumidores activos de buena se ven limitados, los productores pueden ser víctimas de competencia desleal tanto por sus pares como por los consumidores con intereses cuestionables, a su vez de dejar las fronteras cada vez más abiertas a interpretaciones arbitrarias y poco equitativas.

Pero las afectaciones pueden ser más directas, puesto que la OMS (Organización Mundial de la Salud) desde el año 2022 ha definido formalmente el “Gaming disorder” o trastorno por juego. Esta condición clínica se concibe fundamentalmente como el uso obsesivo y descontrolado de los videojuegos, afectando de manera directa y tangible el común desarrollo de la vida personal, familiar y social del consumidor. La categorización de este trastorno no busca satanizar el medio, sino identificar patrones de consumo destructivos que alteran la cotidianidad del individuo y requieren atención médica y psicológica especializada.

Es crucial entender que este trastorno mental afecta de manera desproporcionada a una población que es en sí misma propensa a manías y a conductas repetitivas de carácter compulsivo. Se manifiesta de manera aguda en sujetos que presentan variaciones de la

ludopatía, así como en personas diagnosticadas con trastorno de ansiedad clínica y aquellos individuos que manifiestan un déficit comprobable en su autocontrol. Teniendo un problema de salud pública de esta magnitud como telón de fondo, resulta alarmante observar cómo la industria ha desarrollado, mediante el marketing agresivo y la ingeniería de software, una serie de técnicas a la hora de la elaboración del producto que incentivan el desarrollo de los problemas de salud mencionados (Efe, 2024).

Si bien el debate ético, moral y de responsabilidad corporativa es correspondiente para otro estudio o área del derecho, es menester entender, desde la perspectiva estricta de la protección a los derechos del consumidor, las implicaciones de estas prácticas. Se debe analizar jurídicamente si tales fenómenos psicológicos y de diseño intencional se pueden catalogar en la práctica como una vulneración directa a los derechos de los consumidores que adquieren estos productos. Desde la perspectiva de los ensayistas Manuel Pelegrina y Jorge Gómez (2009), los videojuegos desde los años 70's han conllevado efectos psicológicos en los usuarios de estos productos, contando con un amplio estudio tanto de carácter positivo como negativo.

Este postulado académico se determina en que los hábitos de uso prolongado de estos medios digitales conllevan a modificaciones sustanciales en los comportamientos del consumidor, dejando tras de sí sus respectivas consecuencias cognitivas y sociales. Por otra parte, desde la óptica del periodista Kenneth Niemeyer, se nos indica que las empresas contemporáneas han incentivado políticas que alejan al usuario de ser un “comprador consciente”. (Niemeyer, 2024) expone cómo la industria está incentivando que los videojuegos posean ecosistemas en sus menús o tiendas con esquemas o formas que son directamente asociativos a los casinos tradicionales.

Estas prácticas predatorias se materializan en elementos ampliamente debatidos hoy en día, entiéndase las populares “loot boxes” o cajas de botín, así como la sustitución

premeditada de monedas reales por monedas figurativas virtuales para desensibilizar el gasto.

A esto se suman las ruletas de probabilidad, donde las mecánicas de recompensa se asimilan milimétricamente a las Jackpots (Máquinas tragamonedas) para generar picos de dopamina.

Ante este panorama, la Entertainment Software Rating Board (ESRB) se ha encargado históricamente de que los videojuegos indiquen de forma visual si su contenido es apto para determinadas edades, basándose en el lenguaje, las escenas sexuales o de violencia explícita.

Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos regulatorios en cuanto a contenido gráfico, esta entidad no ha logrado que las desarrolladoras indiquen de forma transparente si sus dinámicas de juego se desarrollan teniendo en mente la necesidad de una inversión de tiempo excesiva por parte del consumidor para el goce del producto. Su ecosistema de menús es diseñado deliberadamente conforme a estas políticas de consumo desbordado, y si el contenido incentiva problemas latentes de ansiedad o aislamiento, inevitablemente se entiende como un producto lesivo para el usuario. Ciertamente, encargar la regulación de una proeza de este calibre a esta entidad de clasificación es exigir de más o ser derechamente poco realista.

Por otro lado, existe la necesidad imperiosa de comprender que, de no limitar el desarrollo descontrolado de estas políticas corporativas por parte de la industria del entretenimiento, se deberá intervenir jurídicamente. El marco legal debe evolucionar para requerir, de manera obligatoria y bajo pena de sanción, que las empresas desarrolladoras precisen los aspectos psicológicos y de diseño adictivo antes mencionados. La transparencia algorítmica y la advertencia clara sobre las mecánicas de retención deben convertirse en un estándar mínimo para garantizar un consentimiento verdaderamente informado por parte del usuario final antes de adquirir el software.

2.2 Fenómenos positivos del videojuego.

A pesar de las críticas fundadas, la realidad de esta industria es en sumo compleja y llena de matices, pues retomando nuevamente a los ensayistas Manuel Pelegrina y Jorge Gómez (2009), se vislumbra otra cara de la moneda. Ellos postulan que, en la misma medida que los videojuegos conllevan riesgos evidentes a los consumidores, también se erigen como medios idóneos para el desarrollo de habilidades blandas, sirviendo como medio terapéutico y una novedosa forma de aprendizaje didáctico. Hay que indicar que la generalidad de los videojuegos modernos se basa en la interactividad constante entre el consumidor y el medio digital, dando lugar a simulaciones interactivas de alta fidelidad.

Con el pasar del tiempo y el avance del hardware, estas simulaciones cada vez son más precisas y realistas, sirviéndose como formas cada vez más didácticas y eficaces para adquirir conocimiento técnico y práctico. Como ejemplo claro de esta utilidad práctica se encuentran los simuladores de conducción, los cuales facilitan la adquisición de habilidades espaciales y mecánicas sin la necesidad de acudir a una carretera real, disminuyendo drásticamente los riesgos físicos y los gastos operativos. Pero lo previo es una forma nada más; el medio en sí mismo, por su propia naturaleza interactiva, incentiva profundamente la neuro plasticidad y el desarrollo de una inteligencia lógico-matemática en los jugadores.

Estas perspectivas cognitivas se amplían al suponer un reto inicial para el usuario, al tener que aprender dinámicas de interacción complejas desde los patrones de movimiento intuitivo por los requeridos por el medio digital. Puesto que una forma de movimiento espacial es la que el cerebro desarrolla instintivamente para el día a día, y otra muy distinta es la que adapta y perfecciona para cada tipo de videojuego particular que juegue. Por otro lado, dentro de estos movimientos psicomotrices que se desarrollan en los medios digitales

interactivos, se da apertura a la experimentación de movimientos no humanos, ampliando las perspectivas espaciales y resolutivas de la mente.

Un uso sumamente beneficioso, pero poco asociado en el imaginario colectivo, es su implementación como medio terapéutico clínico. Esta aplicación médica se sustenta en que los videojuegos, al ser entornos virtuales cerrados y espacios controlados, sirven como espacios seguros que permiten a los consumidores explorar formas amplias de comunicación y expresión emocional. En otros casos documentados por la psicología moderna, se emplean videojuegos bélicos o de alta intensidad como una forma de desahogar impulsos violentos o estrés acumulado de forma segura y saludable, sin afectar a terceros.

Todo lo previo es evidencia irrefutable de que, de lograr asegurar un ecosistema comercial y digital plenamente seguro para el libre desarrollo de los derechos al consumidor, los resultados serían transformadores. Esta regulación daría cabida a un beneficio directo al consumidor en su salud mental y desarrollo, y un beneficio indirecto pero sustancial a las empresas desarrolladoras. Al mitigar eficazmente los fenómenos negativos, se estaría incentivando una mejora sin precedentes en la opinión pública del medio, otorgándole la legitimidad institucional y social que la industria ha buscado consolidar durante las últimas décadas.

2.3 Lo que se puede entender por vulneración al derecho al consumidor.

Si bien en el contexto normativo del ordenamiento jurídico colombiano el video jugador (conocido popularmente como gamer) ostenta indudablemente la calidad de consumidor, esto tiene implicaciones legales muy precisas. Esta categorización se fundamenta en los términos estrictos del numeral 3 del artículo 5 de la Ley 1480 de 2011, siendo esta la interpretación teleológica que se debe dar al traer fenómenos extranjeros y digitales como el videojuego al territorio y jurisdicción de Colombia. Por ende, la empresa

desarrolladora, la plataforma de distribución (ej. Steam, PlayStation Store, Xbox) o el Publisher, actúan jurídicamente como proveedores o productores.

La evolución del marco jurídico colombiano respecto al software no ha sido un proceso lineal, sino una adaptación reactiva y progresiva ante el vertiginoso avance tecnológico global. En Colombia, el software ha transitado jurídicamente desde ser un objeto indeterminado dentro de la propiedad intelectual hasta convertirse en el eje central de la economía digital, regulado no solo por su código fuente, sino por su impacto en los datos, el comercio y la sociedad.

A diferencia del sistema anglosajón (Common Law), donde la jurisprudencia juega un rol creador inmediato, Colombia, arraigada en el Derecho Civil, ha requerido la expedición de normas positivas específicas para otorgar seguridad jurídica a la industria del software. Este recorrido histórico se puede segmentar en cuatro grandes eras: la era de la protección autoral, la era del comercio electrónico, la era de los datos y la era de la convergencia digital y la inteligencia artificial.

2.3.1. La Era Fundacional: El Software como Obra Literaria (1982 – 1993).

En las etapas iniciales de la computación en Colombia, el software carecía de una definición legal propia. La doctrina y la práctica jurídica recurrían a la analogía como técnica interpretativa, intentando encuadrar los programas de ordenador dentro de las categorías clásicas del derecho de autor, particularmente la de obra literaria. Esta estrategia, aunque imperfecta, resultó funcional en un contexto donde la industria del software era aún incipiente y los litigios sobre propiedad intelectual digital eran prácticamente inexistentes en el país.

La Ley 23 de 1982, estatuto general de derechos de autor en Colombia, constituyó el punto de partida normativo. Aunque esta ley no mencionaba explícitamente al software —lo

cual era comprensible dado el estado de la tecnología en el país en aquella época—, sentó las bases protectoras al resguardar todas las creaciones del ingenio humano expresadas en cualquier forma (Congreso de la República de Colombia, 1982). Los juristas de la época comenzaron a interpretar que el código fuente, al ser un lenguaje escrito con estructura sintáctica y semántica, debía gozar de la misma protección que una obra literaria. Este razonamiento, denominado por la doctrina comparada como "asimilación funcional", fue el instrumento que permitió a la industria operar con relativa seguridad antes de contar con una norma específica (Antequera Parilli, 2007).

El verdadero punto de inflexión llegó desde el ámbito supranacional. Colombia, como Estado miembro de la Comunidad Andina de Naciones (CAN), adoptó la Decisión 351 de 1993, que estableció el Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos para los países de la subregión. Esta norma fue revolucionaria porque zanjó definitivamente la discusión doctrinal sobre la naturaleza jurídica del software, optando por la vía autoral frente a la alternativa patentaría:

"Los programas de ordenador se protegen en los mismos términos que las obras literarias. Dicha protección se extiende tanto a los programas operativos como a los aplicativos, ya sea en forma de código fuente o código objeto."(Comunidad Andina, 1993, art. 23)

La importancia de esta decisión trasciende su contenido textual. Al elegir la vía autoral frente a la patentaría, la norma comunitaria estableció un modelo de protección que no requiere novedad objetiva ni actividad inventiva —exigencias propias del derecho de patentes—, sino simplemente originalidad subjetiva, es decir, que la obra sea expresión de la personalidad creativa de su autor (Lipszyc, 1993). Esto amplió considerablemente el umbral

de acceso a la protección para desarrolladores individuales, pequeñas empresas y estudios independientes, democratizando la tutela jurídica del software en la región.

Adicionalmente, la decisión eliminó la necesidad de crear una categoría *sui generis* para el software —como las patentes industriales, que hasta la fecha mantienen restricciones severas para programas de ordenador en Colombia—, consolidando el derecho de autor como la vía idónea y suficiente de protección. En términos de política legislativa, esta opción evitó la fragmentación del sistema de propiedad intelectual y aprovechó la infraestructura institucional ya existente (Rengifo García, 1996).

Poco después de la normativa andina, el Congreso de la República expidió la Ley 44 de 1993, que modificó y adicionó la Ley 23 de 1982. Esta norma introdujo explícitamente el término "soporte lógico" (software) en la legislación nacional y estableció penalidades más claras y disuasorias para los actos de piratería. Además, formalizó el registro del software ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA), aclarando que dicho registro no es constitutivo de derechos —la protección es automática desde el momento de la creación—, sino un mecanismo declarativo con efectos probatorios, de publicidad y de oponibilidad ante terceros (Congreso de la República de Colombia, 1993). Esta distinción es fundamental: refuerza el carácter informal y accesible del derecho de autor frente a los sistemas de registro constitutivo propios de las patentes o las marcas.

2.3.2. La Era Transaccional: Validez Jurídica del Entorno Digital (1999 – 2008).

A medida que el software se volvía omnipresente en la vida cotidiana de los ciudadanos, el foco regulatorio experimentó un nuevo desplazamiento: ya no se trataba únicamente de proteger el código ni de validar las transacciones digitales, sino de controlar lo que el software hace con la información de las personas. La materia prima del software

contemporáneo —los datos personales— se convirtió en el objeto de una regulación específica que impuso nuevas y exigentes obligaciones técnicas y organizativas a los desarrolladores, obligándolos a integrar la privacidad desde el diseño (Privacy by Design) como principio arquitectónico fundamental (Cavoukian, 2009).

El proceso regulatorio en esta era siguió un camino gradual. La Ley 1266 de 2008, conocida como la ley de habeas data financiero, se centró inicialmente en el software de gestión crediticia y los algoritmos utilizados por los burós de crédito para calcular, almacenar y divulgar el historial financiero de los colombianos. Si bien su ámbito de aplicación era sectorial, esta norma anticipó los principios que luego se generalizarían: legalidad en el tratamiento, derecho de actualización y rectificación, y responsabilidad del operador (Congreso de la República de Colombia, 2008).

El salto regulatorio definitivo llegó con la Ley 1581 de 2012, que estableció el Régimen General de Protección de Datos Personales en Colombia y transformó radicalmente las condiciones de desarrollo de software en el país. Esta norma, que se alinea con los estándares de la entonces reciente Directiva 95/46/CE de la Unión Europea y anticipa algunos principios del posterior Reglamento General de Protección de Datos (RGPD/GDPR), obligó a cualquier software que capture, almacene, procese o transmita datos personales a cumplir con un catálogo de principios estrictos: legalidad, finalidad, libertad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida, seguridad y confidencialidad (Congreso de la República de Colombia, 2012).

Para la industria del software, el impacto de esta ley fue inmediato y multidimensional:

La obligación de implementar medidas de seguridad técnicas —como el cifrado de datos, la gestión de perfiles de usuario y los controles de acceso— para prevenir la adulteración, pérdida, consulta no autorizada, uso fraudulento o acceso sin autorización a la información personal tratada.

La necesidad de diseñar interfaces y funcionalidades específicas que permitieran a los titulares de los datos ejercer sus derechos de actualización, rectificación, supresión y revocación del consentimiento, incorporando estos flujos en la arquitectura misma de las aplicaciones.

La exigencia de accountability o responsabilidad demostrada, que obligó a que el software dejara trazas auditables del tratamiento de datos, los consentimientos otorgados y las transferencias realizadas, anticipando lo que hoy se conoce como registros de actividades de tratamiento.

Esta regulación no solo afectó a las empresas nacionales: impuso condiciones de cumplimiento (compliance) a todos los desarrolladores de software que trataran datos de ciudadanos colombianos, independientemente de su localización geográfica, sentando así un principio de territorialidad funcional comparable al que posteriormente consagraría el RGPD europeo con el denominado "efecto Bruselas" (Bradford, 2020).

2.3.3. La Era de los Datos: El Software como Procesador de Información (2008 – 2012).

A medida que el software se volvía omnipresente en la vida cotidiana de los ciudadanos, el foco regulatorio experimentó un nuevo desplazamiento: ya no se trataba únicamente de proteger el código ni de validar las transacciones digitales, sino de controlar lo que el software hace con la información de las personas. La materia prima del software contemporáneo —los datos personales— se convirtió en el objeto de una regulación

específica que impuso nuevas y exigentes obligaciones técnicas y organizativas a los desarrolladores, obligándolos a integrar la privacidad desde el diseño (Privacy by Design) como principio arquitectónico fundamental (Cavoukian, 2009).

El proceso regulatorio en esta era siguió un camino gradual. La Ley 1266 de 2008, conocida como la ley de habeas data financiero, se centró inicialmente en el software de gestión crediticia y los algoritmos utilizados por los burós de crédito para calcular, almacenar y divulgar el historial financiero de los colombianos. Si bien su ámbito de aplicación era sectorial, esta norma anticipó los principios que luego se generalizarían: legalidad en el tratamiento, derecho de actualización y rectificación, y responsabilidad del operador (Congreso de la República de Colombia, 2008).

El salto regulatorio definitivo llegó con la Ley 1581 de 2012, que estableció el Régimen General de Protección de Datos Personales en Colombia y transformó radicalmente las condiciones de desarrollo de software en el país. Esta norma, que se alinea con los estándares de la entonces reciente Directiva 95/46/CE de la Unión Europea y anticipa algunos principios del posterior Reglamento General de Protección de Datos (RGPD/GDPR), obligó a cualquier software que capture, almacene, procese o transmita datos personales a cumplir con un catálogo de principios estrictos: legalidad, finalidad, libertad, veracidad, transparencia, acceso y circulación restringida, seguridad y confidencialidad (Congreso de la República de Colombia, 2012).

Para la industria del software, el impacto de esta ley fue inmediato y multidimensional:

La obligación de implementar medidas de seguridad técnicas —como el cifrado de datos, la gestión de perfiles de usuario y los controles de acceso— para prevenir la

adulteración, pérdida, consulta no autorizada, uso fraudulento o acceso sin autorización a la información personal tratada.

La necesidad de diseñar interfaces y funcionalidades específicas que permitieran a los titulares de los datos ejercer sus derechos de actualización, rectificación, supresión y revocación del consentimiento, incorporando estos flujos en la arquitectura misma de las aplicaciones.

La exigencia de accountability o responsabilidad demostrada, que obligó a que el software dejara trazas auditables del tratamiento de datos, los consentimientos otorgados y las transferencias realizadas, anticipando lo que hoy se conoce como registros de actividades de tratamiento.

Esta regulación no solo afectó a las empresas nacionales: impuso condiciones de cumplimiento (compliance) a todos los desarrolladores de software que trataran datos de ciudadanos colombianos, independientemente de su localización geográfica, sentando así un principio de territorialidad funcional comparable al que posteriormente consagraría el RGPD europeo con el denominado "efecto Bruselas" (Bradford, 2020).

2.3.4. La Era Moderna: Actualización Internacional y Tecnologías Emergentes (2018 – Presente).

La última fase de esta evolución normativa ha estado marcada por dos imperativos simultáneos y en ocasiones contradictorios: la necesidad de homologar la legislación colombiana con estándares internacionales exigidos por los compromisos comerciales del país —particularmente el Tratado de Libre Comercio con Estados Unidos (TLC) y el proceso de adhesión a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE)— y el desafío de regular tecnologías disruptivas como la inteligencia artificial, el machine

learning y las plataformas blockchain, sin que esa regulación se convierta en un freno a la innovación.

Derechos de Autor en el Entorno Digital. Para cumplir con los compromisos adquiridos en el marco del TLC con Estados Unidos, Colombia promulgó la Ley 1915 de 2018, que modernizó de manera sustancial el régimen de derechos de autor heredado de 1982 y 1993. Esta norma introdujo aspectos técnicos de particular relevancia para el software moderno (Congreso de la República de Colombia, 2018):

Medidas Tecnológicas de Protección (TPM): Se prohibió legalmente la elusión de sistemas de gestión digital de derechos (DRM, por sus siglas en inglés), conocidos coloquialmente como "candados digitales", puestos en el software y las obras digitales para controlar su acceso, reproducción o distribución. Esta disposición adapta al ordenamiento colombiano los estándares del Digital Millennium Copyright Act (DMCA) estadounidense y los Tratados de Internet de la OMPI (WCT y WPPT) de 1996.

Información sobre Gestión de Derechos: Se establecieron sanciones específicas para quienes eliminen o alteren los metadatos que identifican al titular del software y las condiciones de licenciamiento, protegiendo la integridad informativa de las obras digitales.

Excepciones y Limitaciones Actualizadas: Se ampliaron las excepciones previstas para que bibliotecas, archivos y museos puedan realizar copias de preservación digital de software y obras en formato electrónico, equilibrando la protección del derecho de autor con el acceso a la cultura y el patrimonio digital, en línea con los principios del Tratado de Marrakech.

La Ley 1915 de 2018 representa, en este sentido, un esfuerzo deliberado de armonización normativa que busca posicionar a Colombia como un destino confiable para la inversión en industrias creativas digitales, al ofrecer a los titulares de derechos sobre software el mismo nivel de protección que encontrarían en los mercados más desarrollados. Sin embargo, la doctrina ha señalado que la incorporación acrítica de los estándares del DMCA puede generar tensiones con el acceso al conocimiento y la libertad de investigación en seguridad informática (Lessig, 2004; Carbonell, 2012).

Política Pública de Transformación Digital (CONPES)

Más allá del campo estrictamente normativo, el Estado colombiano optó por complementar la regulación dura (hard law) con instrumentos de política pública que orientan la inversión, la investigación y la producción normativa infra legal. El Documento CONPES 3975 de 2019, denominado "Política Nacional para la Transformación Digital e Inteligencia Artificial", constituye el principal referente de esta estrategia.

Este documento partió de una premisa fundamental que merece ser destacada: la regulación excesiva y prematura puede constituir un obstáculo para la innovación tecnológica, especialmente en un campo en rápida evolución como la inteligencia artificial. En lugar de proponer una ley de IA restrictiva, el CONPES adoptó un enfoque experimental y orientado al riesgo, en línea con las recomendaciones de la OCDE y el Foro Económico Mundial (Departamento Nacional de Planeación, 2019). Entre sus contribuciones más relevantes se destacan:

El fomento de condiciones habilitantes para la innovación digital, con énfasis en infraestructura de datos, conectividad y formación de talento humano especializado.

La promoción de sandboxes regulatorios o "cajas de arena" (espacios de experimentación controlada donde empresas innovadoras pueden probar nuevos modelos de negocio con supervisión regulatoria y sin la plena aplicación del marco normativo general), especialmente en los sectores financiero (Superintendencia Financiera de Colombia) y de telecomunicaciones (Comisión de Regulación de Comunicaciones).

El reconocimiento explícito de la inteligencia artificial como vector de transformación productiva y social, que requiere no solo regulación sino también gobernanza multisectorial y participación ciudadana.

Ética y Soft Law en Inteligencia Artificial

En ausencia de una ley dura (hard law) específica para la inteligencia artificial en Colombia, el ordenamiento ha optado por el denominado soft law como mecanismo de regulación flexible y adaptable. En 2021, el Gobierno Nacional lanzó el Marco Ético para la Inteligencia Artificial en Colombia, un instrumento que, aunque carece de sanción punitiva directa, establece lineamientos que el software desarrollado para el sector público debe observar, y que se recomienda también para el sector privado. Sus principios rectores — transparencia algorítmica, capacidad de explicar las decisiones automatizadas, privacidad por diseño y control humano efectivo— dialogan directamente con los marcos internacionales más avanzados, como las Directrices de la OCDE sobre IA (2019) y la Recomendación de la UNESCO sobre la Ética de la IA (2021).

En el plano legislativo, diversos proyectos de ley en curso buscan regular la responsabilidad civil derivada de daños causados por algoritmos autónomos y establecer una clasificación de riesgos de los sistemas de IA, siguiendo la tendencia del Reglamento de Inteligencia Artificial de la Unión Europea (AI Act, Reglamento UE 2024/1689). Sin

embargo, Colombia mantiene un enfoque híbrido que busca conscientemente no sofocar su creciente industria GovTech y Fintech, apostando por un modelo de regulación adaptativa que permita ajustar las exigencias normativas en función del nivel de riesgo de cada aplicación (García-García & Suárez-Beltrán, 2023).

La historia de la regulación del software en Colombia refleja, en última instancia, la maduración jurídica de un país que ha debido conciliar tradiciones normativas heredadas con las exigencias de una economía digital globalizada. Se pasó de una protección pasiva —en la que el software era simplemente una obra literaria protegida contra la copia literal— a una regulación activa y funcional, en la que se regulan los efectos del software sobre el comercio, la privacidad, la fe pública y la autonomía de las personas.

El marco legal vigente configura un sistema híbrido y robusto articulado en torno a cuatro pilares complementarios:

Propiedad Intelectual: La Decisión 351 de 1993 de la CAN y la Ley 1915 de 2018 protegen el activo intangible, tanto en su dimensión patrimonial como en su dimensión técnica (medidas de protección digital).

Validez Probatoria y Contractual: La Ley 527 de 1999 valida jurídicamente las operaciones técnicas realizadas a través de software, habilitando el comercio electrónico y los contratos digitales.

Protección de Datos Personales: La Ley 1581 de 2012 y su decreto reglamentario (Decreto 1377 de 2013) limitan y ordenan el tratamiento del insumo fundamental del software contemporáneo: los datos personales de los ciudadanos.

Política Pública e Innovación: El CONPES 3975 de 2019 y el Marco Ético de IA guían el desarrollo futuro del ecosistema digital hacia la inteligencia artificial responsable y la transformación productiva.

Este ecosistema jurídico ofrece a los desarrolladores, inversionistas y operadores de la industria digital un terreno normativo claro, aunque exigente, donde la innovación debe ir de la mano del cumplimiento normativo —especialmente en materia de gestión de datos personales, licenciamiento de software y gobernanza algorítmica—. El futuro inmediato de la regulación en Colombia apunta hacia la responsabilidad civil de los sistemas de inteligencia artificial, la regulación de los modelos de lenguaje a gran escala (LLMs) y la gobernanza de las plataformas digitales, áreas donde el debate jurídico nacional apenas comienza pero donde los desarrollos internacionales ya imponen una agenda que Colombia deberá asimilar con inteligencia y criterio propio.

Bajo esta óptica garantista, dichos actores corporativos terminan siendo responsables solidarios de la calidad, idoneidad y seguridad del bien o servicio (en este caso, el videojuego) ofrecido al público colombiano. En este marco, se entiende por vulneración cualquier acción u omisión corporativa que desconozca flagrantemente los principios rectores de calidad, información veraz, y el equilibrio contractual que rigen y protegen esta relación de consumo asimétrica. Para la sustentación y clarificación de las situaciones específicas que calificarían como vulneraciones directas al derecho al consumidor en Colombia, se analizará la problemática desde la óptica legal y práctica. Para tales efectos, la vulneración sistemática en esta industria se materializa y clasifica principalmente en cinco (5) ejes fundamentales:

1. Publicidad Engañosa y Asimetría de la Información (Art. 23 y 29): La normativa nacional exige de manera perentoria que la información del producto comercializado sea enteramente veraz (Sustentada en hechos comprobables), suficiente (Que aborde todos los

aspectos esenciales que definen al producto) y comprobable (sujeta a verificación técnica por terceros). Se configura una vulneración de carácter grave cuando se presentan engaños visuales o funcionales en la promoción. Siendo el primer y más notorio ejemplo los denominados “Downgrades Gráficos”: Ocurre cuando el producto final entregado al comprador tiene una calidad visual o técnica manifiestamente inferior a la mostrada en los trailers promocionales.

Estos materiales previos, conocidos en la industria como Bullshots o Vertical Slices, son presentados engañosamente como el producto final, lo que para los efectos legales actúa como una presunción de estafa. En este escenario, el productor incita deliberadamente al consumidor al error económico con muestras visuales irreales del producto. Comprendiendo y retomando el concepto integral de videojuego suministrado en apartados previos, el videojuego se sustenta primordialmente de su medio audiovisual como elemento esencial y diferenciador. Si el producto presenta finalmente un medio audiovisual irreal frente a lo publicitado, esto sería desconocer el deber de veracidad que recae sobre el productor, siendo gravemente lesivo para el patrimonio del consumidor.

Como segundo ejemplo de esta categoría están los “Anuncios Falsos en Medios de Comunicación”. Aquí se plantea el escenario de la publicidad que muestra mecánicas de juego (gameplay) específicas, las cuales para el estudio jurídico se deben interpretar como prestaciones directas del producto. Dichas prestaciones que se muestran en campañas millonarias simplemente no existen en el producto comercializado en la realidad. Esto es un fenómeno muy común en juegos bajo el modelo “freemium” (Composición de Free y Premium que aplica a juegos que se presentan como gratuitos y/u onerosos, pero que cuentan con mecanismos de monetización paralelos agresivos).

Esta práctica, para el caso que nos ocupa, significaría engañar abiertamente al consumidor, atacando el objeto principal de interés de este último al momento de la descarga

o compra. Considerando que cada mecánica de juego o prestación del producto lo individualiza dentro del competitivo mercado y lo hace sujeto de selección preferente por el consumidor, prometer mecánicas inexistentes vulnera el precepto fundamental de que la información del producto sea materialmente comprobable. El tercer ejemplo planteado en esta primera dimensión es la práctica del “Contenido Oculto” o la imposición de “Falsos Muros” transaccionales en etapas tempranas.

Esto se debe entender como los casos abusivos en los que se vende y promociona un producto como "completo", cuando en realidad partes esenciales de la trama narrativa o mecánicas vitales están bloqueadas detrás de un pago adicional obligatorio. Esto es comúnmente conocido como DLC (Downloadable Content o Contenido Descargable) de día 1, implementado sin advertirlo de manera clara y previa al consumidor en el empaque o la tienda virtual. Para estos supuestos comerciales, la suficiencia obligatoria en la información del producto se ve severamente diezmada. El consumidor queda, por tanto, a la merced de productores internacionales que comunican medias verdades o que incitan a la especulación como medio principal para incrementar sus márgenes de beneficios, a expensas de las responsabilidades comerciales y legales que sobre ellos recaen ineludiblemente.

2. Falla en la Calidad e Idoneidad del Servicio (Garantía Legal - Art. 6): El Estatuto del Consumidor es taxativo al obligar a que el bien comercializado sirva efectivamente para lo que fue vendido en primer lugar. Esto es lo mismo que exigir que este producto de entretenimiento satisfaga a cabalidad la necesidad lúdica que impulsó al consumidor a realizar el esfuerzo económico de adquirirlo. En el complejo ámbito de los videojuegos, este incumplimiento se traduce frecuentemente en los tristemente célebres Lanzamientos "Rotos" (Bugs o errores de programación críticos). Nos referimos a juegos que salen al mercado global con errores técnicos de tal magnitud que impiden parcial o totalmente su disfrute normal e ininterrumpido.

Jurídicamente hablando bajo la óptica de la Ley 1480, esto constituye sin lugar a duda un producto defectuoso. Se trata de un producto que desde su etapa de fabricación y empaquetado contaba con defectos sistemáticos tales que no cumplen con el objeto mismo de su existencia, siendo en todo caso situaciones lesivas tanto al mercado como a la confianza del consumidor. En comparación con otras industrias, productos físicos con similares situaciones catastróficas son retirados del mercado inmediatamente. Sin embargo, para la industria del software de entretenimiento, la mala costumbre durante el último siglo ha normalizado lo que se ha denominado “parches” o “actualizaciones de día 1”.

Estas actualizaciones masivas no son más que una forma corporativa y velada de completar el desarrollo inconcluso del producto, aun cuando este ya fue comercializado a precio completo como un producto presuntamente terminado. Para ilustrar este caso de estudio, basta observar los ya citados y polémicos productos de Bethesda Games Studio, tales como “Fallout 76”, o el infame y accidentado lanzamiento de “Cyberpunk 2077” a cargo de CD Projekt Red. Otra forma sistemática en que la industria perjudica la calidad prometida a costos directos de los consumidores son los recurrentes Servidores Inestables.

En aquellos juegos modernos que requieren imperativamente una conexión permanente a internet (Modelo conocido como Games as a Service o juegos como servicio), la situación es crítica. La imposibilidad técnica de conectarse a los servidores por fallas exclusivas del proveedor constituye un flagrante incumplimiento de la garantía legal de prestación continua del servicio. Estos productos digitales cuentan con una particularidad jurídica fascinante, pues en estricto sentido no son bienes tangibles, sino servicios continuos que el productor oferta con la promesa de otorgarle al consumidor acceso remoto mediante una licencia de uso revocable.

Pero es aquí cuando se genera la problemática estructural, dado que estos servicios en la nube cuentan con limitaciones físicas reales de infraestructura. Pues, si bien estos servicios

residen en aparentes e ilimitados espacios virtuales, los centros de datos subyacentes no son infinitos. Y pese a que los productores tecnológicos son plenamente conscientes de estas limitaciones de hardware, estos ofertan y venden sus productos mucho más allá de la capacidad volumétrica que sus servidores son capaces de tolerar sin colapsar. Para clarificar este fenómeno técnico, se plantea el ejemplo hipotético de un servidor que permite una conexión estable con 100 video jugadores simultáneamente.

Si dicho servidor diseñado para cien personas recibe abruptamente 110 solicitudes de conexión debido a la sobreventa del título, el sistema colapsa o rechaza el tráfico. Esto les impide materialmente a 10 consumidores legítimos satisfacer la necesidad de entretenimiento por la cual ya pagaron y obtuvieron el servicio comercial. Lo previo es apenas un ejemplo didáctico a una escala mínima, ya que la globalización del medio incentivó un incremento exponencial en las capacidades de los servidores y la cantidad física de los mismos. Pero, lamentablemente, estos siguen siendo recursos tecnológicos finitos, y si bien su crecimiento ingenieril es continuo, el crecimiento exponencial de la demanda de servidores es muy inferior a la inmensa oferta de juegos estructurados como servicios.

Pero, dentro del análisis de calidad, la última situación documentada dentro de esta categoría es indudablemente la más perjudicial para el usuario: el cierre definitivo de servidores. Si un juego comprado legalmente deja de funcionar en su totalidad porque la empresa matriz decide arbitrariamente apagar los servidores sin ofrecer un parche o una alternativa offline, se vulnera gravemente el derecho de propiedad. A su vez, sin una compensación económica justa, se vulnera de tajo la expectativa legítima y razonable del consumidor sobre la vida útil esperada del producto que adquirió de buena fe.

Esto se da habitualmente desde productos comercializados en forma de bienes físicos en tiendas hasta los servicios puramente digitales. Pues, como se ha explicado detalladamente en apartados previos, estos últimos son técnica y funcionalmente dependientes de factores

externos corporativos para su goce efectivo. Incluso, en los casos de juegos vendidos históricamente como bienes particulares e individuales, existen casos documentados donde parte importante del contenido se encuentra en componentes únicamente accesibles a través de servidores externos. Por ejemplo, sistemas como logros, misiones cooperativas, personajes descargables, etc. Para ilustrar el caso, la desarrolladora FromSoftware con su título "Dark Souls 2" requiere ineludiblemente completar desafíos multijugador online para obtener la codiciada insignia de juego 100% terminado.

3. Cláusulas Abusivas en los Términos de Servicio (EULA) (Art. 42 y 43): Los extensos y complejos Contratos de Licencia de Usuario Final (EULA, por sus siglas en inglés) que acompañan a todo software suelen ser, por su naturaleza jurídica, contratos de adhesión. En estos contratos, el usuario no tiene poder de negociación y debe aceptar la totalidad del texto para acceder al producto. En la jurisdicción de Colombia, bajo el amparo de la Superintendencia de Industria y Comercio, son ineficaces de pleno derecho aquellas cláusulas draconianas que busquen desequilibrar la relación de consumo.

Específicamente, se declaran nulas las estipulaciones que limiten injustificadamente la responsabilidad legal del productor. Frases corporativas comunes como "No nos hacemos responsables por daños técnicos ocasionados en su consola o computador" son jurídicamente inválidas si se logra demostrar que el daño a los componentes provino de un defecto intrínseco o un sobrecalentamiento causado por una falla de optimización del software. De igual forma, se prohíbe la renuncia forzada a derechos constitucionales y legales. Cláusulas redactadas en el extranjero que impidan activamente al jugador colombiano demandar civilmente o acudir a la jurisdicción de la SIC son inaplicables, especialmente aquellas que buscan obligarlo a participar en arbitrajes internacionales sumamente costosos e inaccesibles.

En este mismo apartado se encuentran los conflictivos Baneos Injustificados de cuentas de usuario. Si bien es innegable que la empresa proveedora del servicio tiene el

derecho de expulsar a usuarios maliciosos o tramposos (cheaters) para mantener la integridad del ecosistema, los procedimientos deben ser transparentes. Un bloqueo permanente o indefinido de cuenta (especialmente en casos donde el usuario tiene cientos de dólares en compras digitales acumuladas) que se ejecute sin explicar detalladamente la causa de la infracción ni permitir ejercer el derecho constitucional de defensa y contradicción, tiene graves implicaciones. En el contexto colombiano, esta práctica unilateral puede considerarse legalmente como una apropiación indebida sistemática de los activos digitales comprados y, en consecuencia, un abuso evidente de la posición dominante de la plataforma.

4. El Derecho de Retracto en Bienes Digitales (Art. 47): A la luz del comercio electrónico contemporáneo, este es sin duda el punto más conflictivo y debatido en las mesas de derecho de consumo digital. La normativa colombiana vigente otorga un plazo inmodificable de 5 días hábiles para devolver un producto adquirido mediante métodos no tradicionales o a distancia. No obstante, existen excepciones consagradas en la misma ley, específicamente frente a la naturaleza de bienes de uso personal íntimo o en aquellos servicios inmateriales cuya ejecución ya comenzó con la venia del usuario.

La vulneración sistemática en este aspecto radica en que muchas plataformas de distribución digital internacionales niegan de facto el reembolso solicitado. Para ello, se escudan bajo la conveniente excusa corporativa de poseer una "política global estricta de no devoluciones en software", desconociendo la territorialidad de la ley. La Defensa jurídica frente a esta postura es clara: Si el juego digital adquirido no ha sido descargado en el disco duro o ejecutado en la consola del usuario, el derecho legal de retracto debería operar plenamente y sin trabas en el territorio de Colombia.

Por consiguiente, negar esta solicitud de reembolso automáticamente a través de sistemas automatizados es ilegal. Ahora bien, la controversia surge si el título ya se descargó y se jugó (así sea por un espacio mínimo de 1 minuto), pues entra irremediabilmente en la

zona gris de la excepción legal estipulada como "servicio cuya prestación ya comenzó".

Aunque en la industria global existen políticas pro-consumidor como las implementadas por la plataforma Steam (que permite devoluciones con menos de 2 horas de juego registradas), estas se consideran un estándar corporativo de buena práctica comercial, mas no representan una ley estricta ni de obligatorio cumplimiento aquí en Colombia bajo el texto normativo actual.

5. Microtransacciones y "Loot Boxes" (Protección al Menor): Finalmente, nos enfrentamos al desafío regulatorio que suponen las economías internas de los videojuegos. Aunque en la contemporaneidad, no hay una ley específica o marco regulatorio dedicado exclusivamente al control de las loot boxes (cajas de botín de probabilidad aleatoria) en el congreso de Colombia, su venta no está exenta de escrutinio. Su comercialización indiscriminada a poblaciones vulnerables, especialmente a menores de edad, podría vulnerar de manera directa el principio constitucional rector de protección prevalente al menor.

Además, se transgrede el deber fundamental de información clara, al inducir mediante interfaces coloridas y sonidos gratificantes conductas psicológicas que son alarmantemente similares a las apuestas de casino (gambling). Todo esto ocurre, en la inmensa mayoría de los casos, sin proporcionar las debidas advertencias gráficas de riesgo adictivo y omitiendo deliberadamente mostrar las probabilidades matemáticas y estadísticas claras de obtención real de los ítems digitales de mayor valor.

En conclusión de este análisis legal, se debe entender por vulneración integral al derecho del consumidor gamer en Colombia toda práctica comercial, publicitaria o técnica que entregue al usuario un software manifiestamente incompleto o defectuoso respecto a lo que se prometió en las campañas de marketing. De igual manera, constituye una violación a la ley cualquier intento corporativo que pretenda, mediante la imposición de un contrato

digital de adhesión (EULA), anular o evadir la responsabilidad objetiva del desarrollador frente a fallas sistémicas del servicio prestado.

Es imperativo cambiar el paradigma jurídico y comercial frente a este producto cultural de consumo masivo. El videojuego, por muy inmaterial que sea su código, no es en ninguna circunstancia un favor altruista que la empresa desarrolladora le hace al jugador para entretenerlo. En la realidad del mercado, es un estricto contrato de compraventa comercial o un contrato de prestación de servicios digitales continuos, y como tal, está plenamente sujeto a la soberanía, fiscalización y garantías establecidas por la ley colombiana.

Capítulo 3. Cómo Colombia y Europa están abordando la situación de los videojuegos y una eventual conclusión.

El estatuto del consumidor de Colombia (Ley 1480 de 2011) es una norma que como objeto establecido desde un mandato constitucional, este consagra al Estado como un garante de que todo producto o servicio nacional o importado que cumpla ciertos estándares que garanticen que los consumidores satisfagan sus necesidades, ya la norma en su articulado 2º indica entre otras cosas su ámbito de aplicación:

“esta ley es aplicable en general a las relaciones de consumo y a la responsabilidad de los productores y proveedores frente al consumidor en todos los sectores de la economía” (Ley 1480 de 2011)

3.1 La realidad del ordenamiento colombiano y su posición actual.

Dándole competencia en lo referente a la relación objeto de estudio, con esto entendido que los videojuegos en Colombia a través de esta norma supletiva aseguran unas reglas para la relación entre el consumidor y las desarrolladoras. Es entonces que se entiende

que las afectaciones ya aludidas por casos en nombre propio o fenómenos generales tiene cabida en el escenario colombiano, entonces en la misma medida estos han vulnerado los derechos de los consumidores colombianos, pero es entonces entendible que surja la pregunta ¿por qué la norma ibidem no los protegió?

La respuesta recae en la EULA/CLUF puesto que el mismo articulado 2° precisa que esta norma es supletiva en los casos que no exista una norma especial, pero para el presente estudio es menester citar la sentencia T – 240 de 1993 que si bien no es jurisprudencia ostenta la categoría de criterio doctrinal de la Corte donde se indica lo siguiente:

“LIBERTAD CONTRACTUAL/AUTONOMIA PRIVADA/AUTONOMIA DE LA VOLUNTAD: La libertad de contratación deriva de la Constitución una doble garantía: su propia condición exige que sus limitaciones generales tengan base legal y que se justifiquen socialmente en cuanto se enderecen a garantizar relaciones justas y libres. Esto último debe hacerlo la ley cuando la autonomía privada se revele insuficiente para asegurarlas y dicha intervención venga exigida por el principio de solidaridad y la necesidad de imponer la igualdad sustancial. Particularmente, si la autonomía sólo resulta predicable de algunos agentes económicos o sujetos y el poder privado llega a traducirse en abuso, daño o expoliación de la parte débil cuya libertad negocial pasa a ser puramente formal. Dado que el derecho a la actividad económica y a la iniciativa privada precisan del instrumento contractual, no sorprende que las limitaciones ordenadas por la ley con el objeto de asegurar el bien común, la libre competencia y la función social de la empresa, se expresen generalmente en variadas restricciones del propio ámbito contractual” (el apartado subrayado no es propio de la sentencia y solo hace efecto para el estudio).

La Corte si bien indica que es garantía constitucional la libertad contractual en Colombia a su vez indica que esta de no ser suficiente para garantizar las relaciones justas y libres el Estado estará facultado para intervenir. Pero la realidad material contemporánea no ha llegado a evidenciar tales casos, donde entidades colombianas protejan estos derechos por parte de la entidad competente para la protección a los derechos del consumidor en Colombia la SIC (Superintendencia de Industria y Comercio) mediante petición dio a conocer que del periodo comprendido entre el 1 de enero de 2024 y el 25 de febrero de 2025, la Dirección de Investigaciones de Protección al Consumidor recibió un total de 653 denuncias relacionadas con la calidad de productos electrónicos. Siendo esta evidencia de que el problema está en casa y la autoridad misma indica mediante la misma respuesta que por el momento la SIC carece de competencia como constata a continuación:

*“El artículo 2° de la Ley 1480 de 2011 y el numeral 22 del artículo 1° Decreto 4886 de 2011 establecen, respectivamente, el carácter supletivo de las normas del Estatuto del Consumidor y la competencia residual de esta Superintendencia en materia de protección al consumidor. En efecto, el inciso segundo del artículo 2° de la Ley 1480 de 2011 establece que “[l]as normas contenidas en esta ley son aplicables en general a las relaciones de consumo y a la responsabilidad de los productores y proveedores frente al consumidor en todos los sectores de la economía respecto de los cuales **no exista regulación especial**, evento en el cual aplicará la regulación especial y suplementariamente las normas establecidas en esta Ley”, lo cual indica que la normativa contenida en la misma tiene el carácter de **supletiva**, por lo tanto, solo se aplicará en los eventos en que no exista una regulación especial.”* (el apartado en negrilla es propio de la respuesta de la SIC).

Si bien se entiende que el Estatuto del Consumidor es una norma supletoria no se entiende por qué las autoridades han dejado que se gesten y conserve este problema. Pero desde el apartado histórico de la presente se ha hecho mención que la constante ha sido de reticencia por parte de los Estados a la hora de reglamentar la materia, pero esto no es un absoluto, también se ha dado la apertura a un futuro donde el derecho va a llegar a regular esta materia.

3.1.1. Los contratos de adhesión en Colombia y la jurisprudencia de la Corte Constitucional.

La noción de contrato de adhesión no es ajena al derecho colombiano, pero sí ha sido históricamente subvalorada en su dimensión problemática. A diferencia de los contratos paritarios —en los que las partes negocian en un plano de relativa igualdad las condiciones del vínculo—, el contrato de adhesión se caracteriza por la unilateralidad en la redacción de sus cláusulas, la imposibilidad práctica de modificarlas por parte del adherente y la condición estructural de desigualdad que subyace a la relación. En el contexto de los videojuegos, el EULA (End User License Agreement) o CLUF (Contrato de Licencia de Usuario Final) constituye el paradigma más acabado de esta categoría: un instrumento de decenas de páginas, redactado en inglés o en un español técnico de difícil comprensión, cuya aceptación es condición indispensable para acceder al producto adquirido.

El Estatuto del Consumidor (Ley 1480 de 2011) reconoce la existencia de contratos de adhesión en su artículo 37, definiéndolos como aquellos en que las cláusulas son dispuestas por el productor o proveedor sin que el consumidor pueda modificar su contenido. Sin embargo, la regulación positiva de esta figura en Colombia resulta fragmentaria: el Estatuto prohíbe las cláusulas abusivas y declara su nulidad de pleno derecho (artículo 43), pero no establece un mecanismo robusto de control previo ni de supervisión sistemática del contenido de estos contratos en el sector del entretenimiento digital. Esta laguna normativa es,

precisamente, la que ha permitido a la industria del videojuego operar bajo esquemas contractuales que, en otros sectores regulados —como el financiero o el de los servicios públicos domiciliarios—, habrían sido objeto de intervención administrativa.

3.1.2. La doctrina constitucional sobre la autonomía privada y sus límites.

La Corte Constitucional colombiana ha construido, a lo largo de más de tres décadas, una doctrina coherente sobre los límites constitucionales de la autonomía privada y la validez de los contratos de adhesión, doctrina que resulta directamente aplicable al análisis de los EULA en el mercado del videojuego. Conviene repasar sus hitos más relevantes para el presente estudio.

La Sentencia T-240 de 1993, ya citada, distinguió entre autonomía real y autonomía formal: cuando el consumidor de videojuegos ‘acepta’ las condiciones de la licencia, lo hace bajo la presión de no poder acceder al producto si no lo hace, sin posibilidad de negociar sus términos y, en la mayoría de los casos, sin haberlos leído ni comprendido. Esta aceptación constituye una expresión de autonomía puramente formal, desprovista de la voluntad libre e informada que el ordenamiento jurídico presupone como fundamento de la vinculación contractual.

La Sentencia C-1141 de 2000 representó un avance decisivo al examinar disposiciones del Decreto 3466 de 1982: la Corte estableció que el Estado no solo está facultado sino obligado a intervenir cuando las condiciones del mercado generan desequilibrios contractuales sistemáticos. Determinó además que la cláusula general de buena fe —consagrada en el artículo 83 de la Constitución Política— opera como límite intrínseco de la autonomía privada y como parámetro de control de las condiciones generales de contratación, con independencia de que el legislador haya tipificado específicamente cada cláusula abusiva. Ello implica que la ausencia de un listado legal exhaustivo no impide el

control jurisdiccional o administrativo de cláusulas EULA bajo el estándar de la buena fe objetiva.

La Sentencia C-909 de 2012 profundizó en la función social del contrato y en las obligaciones constitucionales del Estado en materia de regulación económica. La Corte reiteró que el artículo 333 de la Constitución garantiza la libre empresa sin perjuicio de la función social que esta cumple y de las limitaciones que impone el bien común. La industria del videojuego no puede reclamar una inmunidad regulatoria que ningún otro sector de la economía posee: la libertad de empresa no incluye el derecho a operar en un entorno de asimetría contractual estructural, ni a utilizar instrumentos de adhesión como mecanismos de renuncia anticipada e irrevocable a derechos del consumidor.

La Sentencia T-307 de 1999 fijó precedente sobre contratos de adhesión en servicios continuados, declarando que las cláusulas que facultan al proveedor a modificar unilateralmente las condiciones del contrato sin notificación previa ni oportunidad de aceptación o rechazo son prima facie contrarias a la Constitución, por desconocer el principio de seguridad jurídica y vaciar de contenido la voluntad contractual del adherente. Esta doctrina es directamente trasladable a los EULA de videojuegos, que habitualmente habilitan al desarrollador a modificar los términos de uso, alterar funcionalidades, revocar licencias o cerrar servidores de manera unilateral, sin que el consumidor tenga derecho a retracto, compensación ni recurso efectivo.

La Sentencia T-743 de 2013 elevó el principio de interpretación *pro consumatore* a exigencia constitucional derivada del principio de igualdad material: en caso de duda, los contratos de adhesión deben interpretarse en el sentido más favorable al adherente. Esta regla —consagrada también en el artículo 34 de la Ley 1480— tiene implicaciones directas sobre la lectura de cláusulas EULA que, en su redacción ambigua o técnica, podrían entenderse como limitativas de derechos que la ley reconoce al consumidor.

3.1.3. Las cinco dimensiones de inconstitucionalidad en los EULA de videojuegos.

El análisis jurisprudencial precedente permite identificar al menos cinco dimensiones en las que los contratos de adhesión utilizados por la industria del videojuego plantean problemas de constitucionalidad y legalidad en el ordenamiento colombiano.

Primera dimensión: la renuncia anticipada al derecho de retracto. La mayoría de los EULA contemplan cláusulas de no devolución formuladas como ‘todas las ventas son finales’. Estas cláusulas colisionan frontalmente con el artículo 47 de la Ley 1480, que reconoce al consumidor el derecho de retracto dentro de los cinco días hábiles siguientes a la adquisición en comercio electrónico. La doctrina de la C-1141 de 2000 permite sostener que una renuncia contractual anticipada a derechos de orden público del consumidor es nula de pleno derecho, con independencia de que el consumidor la haya ‘aceptado’ mediante clic.

Segunda dimensión: la modificación unilateral del producto. Los grandes desarrolladores se reservan la facultad de modificar, actualizar o discontinuar el producto sin recurso alguno para el consumidor. Conforme a la T-307 de 1999, la alteración sustancial de las características por las que se adquirió el producto constituye una novación objetiva del contrato que, para ser válida, requeriría el consentimiento del comprador. La práctica del downgrade —reducción post negociación de la calidad gráfica o funcional— es el ejemplo paradigmático de esta modalidad abusiva.

Tercera dimensión: la jurisdicción y ley aplicable impuesta contractualmente. Casi la totalidad de los EULA establecen que los conflictos se resolverán ante tribunales extranjeros bajo ley extranjera. Esta cláusula resulta de dudosa validez en Colombia: el artículo 58 de la Ley 1480 otorga competencia a la SIC y a los jueces colombianos para las controversias de consumo, y trasladar al consumidor colombiano a un tribunal extranjero constituye una barrera de acceso a la justicia que el artículo 229 de la Carta no puede avalar.

Cuarta dimensión: el arbitraje obligatorio como renuncia al acceso a la justicia.

Numerosos EULA incluyen cláusulas compromisorias que obligan al consumidor a acudir al arbitramento privado con renuncia expresa a la acción de clase. La Sentencia C-330 de 2000 estableció que la validez del arbitramento está condicionada a que no implique una renuncia material al acceso efectivo a la justicia. Una cláusula de arbitraje impuesta en contrato de adhesión que obliga al consumidor a asumir sus costos para reclamar el reembolso de unos pocos dólares equivale en la práctica a una denegación de justicia.

Quinta dimensión: la exclusión de responsabilidad por defectos del producto. Los EULA suelen incluir extensas cláusulas que exoneran al desarrollador por errores de software, fallos de servidor y daños derivados del mal estado del producto. El artículo 43, numeral 13 de la Ley 1480 declara absolutamente nulas las estipulaciones que inviertan la carga de la prueba en perjuicio del consumidor; y la doctrina de la C-1141 de 2000 permite inferir la nulidad de cláusulas que exoneren al productor de la garantía legal mínima reconocida en el artículo 7 del Estatuto, por ser este derecho irrenunciable.

3.1.4. La regulación como imperativo constitucional.

Una lectura sistemática de la jurisprudencia constitucional sobre protección al consumidor permite concluir que la construcción de una regulación específica para el mercado del videojuego no es una opción discrecional del legislador, sino un imperativo derivado de los artículos 78, 83, 333 y 334 de la Carta Política. El artículo 78 ordena al Estado controlar la calidad de bienes y servicios y establecer la responsabilidad de quienes los produzcan; el artículo 334 lo faculta —y obliga— a intervenir en la producción, distribución y consumo de bienes para defender los intereses de los consumidores. La pasividad regulatoria frente al mercado del videojuego no es solo una deficiencia de política pública: es una omisión legislativa que la propia Constitución prohíbe.

3.2 Un Análisis Comparado entre el Modelo Europeo y el colombiano.

3.2.1. Introducción al estudio jurídico de Europa y Colombia.

El derecho del consumidor constituye uno de los campos más dinámicos del ordenamiento jurídico contemporáneo. Su evolución responde a la transformación de las relaciones económicas, la masificación del comercio electrónico y la asimetría estructural que caracteriza el vínculo entre productores, proveedores y consumidores. En 2011, dos sistemas jurídicos de tradición y alcance muy distintos adoptaron instrumentos normativos de envergadura: la Unión Europea promulgó la Directiva 2011/83/UE sobre los derechos de los consumidores, mientras que Colombia expidió la Ley 1480, conocida como el Estatuto del Consumidor. Aunque gestados en contextos socioeconómicos y constitucionales diferentes, ambos textos comparten una preocupación fundamental: reequilibrar la relación de consumo y dotar al consumidor de herramientas efectivas frente al poder del mercado.

Este ensayo examina, desde una perspectiva de derecho comparado, los puntos de convergencia y divergencia entre estos dos instrumentos, analizando su ámbito de aplicación, los derechos sustanciales que consagran, los mecanismos de protección que articulan y sus aproximaciones al comercio electrónico, con el propósito de extraer lecciones recíprocas sobre el estado del arte en la protección al consumidor.

3.2.2. Contexto y Fundamentos Normativos.

La Directiva 2011/83/UE nació de la necesidad de armonizar la fragmentada regulación consumidora europea, sustituyendo las Directivas 85/577/CEE y 97/7/CE. Su objetivo es garantizar un nivel uniforme de protección en los Estados miembros y facilitar el mercado interior, bajo el principio de armonización máxima: los Estados no pueden mantener ni introducir disposiciones nacionales que difieran de las establecidas en la Directiva, salvo en materias expresamente exceptuadas. Este enfoque refleja la tensión permanente en el derecho europeo entre integración económica y autonomía regulatoria nacional.

La Ley 1480 de 2011, por su parte, surgió en un contexto radicalmente distinto. Colombia carecía de un estatuto moderno y sistemático de protección al consumidor —el Decreto 3466 de 1982 era notoriamente insuficiente—, y la nueva ley buscó responder a las exigencias del modelo económico de apertura, la internacionalización del comercio y los compromisos derivados del Tratado de Libre Comercio con Estados Unidos. Su fundamento constitucional reposa en el artículo 78 de la Constitución Política de 1991, que eleva la protección al consumidor a rango constitucional y ordena al Estado garantizar la calidad de bienes y servicios. A diferencia del modelo europeo, la Ley 1480 opera como norma de mínimos: nada impide que otras disposiciones sectoriales otorguen protecciones adicionales.

Esta diferencia de partida —armonización máxima versus estándar mínimo— no es meramente técnica; define la arquitectura regulatoria de cada sistema y su capacidad de adaptación a contextos específicos.

3.2.3. Ámbito de Aplicación: Semejanzas y Divergencias.

Ambos instrumentos comparten una estructura tripartita en la definición de sus sujetos: el consumidor, el proveedor/comerciante y el producto o servicio objeto de la relación. Sin embargo, sus alcances difieren en aspectos significativos.

La Directiva 2011/83/UE define al consumidor como toda persona física que actúa con un propósito ajeno a su actividad comercial, empresarial, oficio o profesión. La Ley 1480, en cambio, extiende la protección a toda persona natural o jurídica que adquiera, utilice o disfrute un producto o servicio como destinatario final. Esta última formulación es más amplia en dos sentidos: incluye personas jurídicas —lo que la Directiva excluye expresamente— y adopta el criterio del "destinatario final" como determinante, con independencia de la naturaleza del adquirente. Esta diferencia tiene implicaciones prácticas considerables: una pequeña empresa colombiana que compra insumos de oficina para uso

interno podría estar amparada por la Ley 1480, mientras que en Europa ese mismo sujeto carecería de la protección de la Directiva.

En cuanto al objeto, ambos instrumentos regulan bienes y servicios, pero la Directiva excluye de manera expresa contratos relativos a servicios financieros, inmuebles, juegos de azar, viajes combinados y servicios de transporte de pasajeros, remitiendo cada uno a su propia regulación sectorial. La Ley 1480 adopta un enfoque más omnicomprendensivo, aunque igualmente reconoce la vigencia de regímenes especiales en sectores como los servicios públicos domiciliarios y el sistema financiero, donde la regulación de la Superintendencia Financiera de Colombia desplaza en buena parte la aplicación del Estatuto.

3.2.4. Derechos Sustanciales: Convergencias en la Protección.

3.2.4.1. El Derecho a la Información.

Ambas normativas reconocen en el derecho a la información su eje vertebrador. La Directiva 2011/83/UE dedica sus artículos 5 y 6 a establecer, con notable minuciosidad, los requisitos de información precontractual tanto para contratos celebrados en establecimiento como para contratos a distancia y fuera del establecimiento. La información debe ser clara, comprensible y suministrada antes de que el consumidor quede vinculado, y abarca desde las características esenciales del bien o servicio hasta la identidad del comerciante, el precio total con todos los impuestos y cargos, las condiciones de pago y entrega, y la existencia de garantías legales y comerciales.

La Ley 1480 consagra el derecho a la información en su artículo 23 y ss., estableciendo que la información debe ser veraz, suficiente, oportuna, verificable, comprensible y accesible. Va más lejos que la Directiva al imponer responsabilidad directa por la información contenida en la publicidad: el productor y el proveedor responden por las condiciones objetivas y específicas que se hubieren incluido en la publicidad o propaganda,

lo que configura una suerte de vinculación publicitaria con alcance contractual. Esto representa una protección más robusta frente a prácticas de mercadeo engañosas.

3.2.4.2. El Derecho de Retracto y el Derecho de Desistimiento.

Aquí se aprecia una de las diferencias más notables entre los dos regímenes. La Directiva 2011/83/UE consagra en su artículo 9 un derecho de desistimiento de 14 días calendario sin necesidad de justificación ni penalización para contratos a distancia y celebrados fuera del establecimiento. Este plazo puede extenderse hasta 12 meses si el comerciante no cumplió con la obligación de informar sobre dicho derecho. El mecanismo es incondicionado y opera como regla general, con excepciones tasadas que incluyen bienes confeccionados según especificaciones del consumidor, bienes que pueden deteriorarse rápidamente o contenidos digitales suministrados en soporte no material una vez iniciada la ejecución.

La Ley 1480 regula el retracto en su artículo 47, pero con un alcance más limitado: se aplica únicamente a contratos celebrados mediante métodos no tradicionales o a distancia (comercio electrónico, venta por catálogo, televentas) y a los de timeshare. El plazo es de 5 días hábiles contados desde la entrega del bien o la celebración del contrato para los servicios. Esta disparidad —14 días calendario en Europa versus 5 días hábiles en Colombia— es significativa en términos de protección efectiva. Además, la ley colombiana establece que el consumidor debe devolver el producto en las mismas condiciones en que fue recibido, lo que puede generar conflictos interpretativos en la práctica.

3.2.4.3. Garantías y Responsabilidad por Productos Defectuosos.

En materia de garantías, la Directiva 2011/83/UE remite a la Directiva 1999/44/CE — hoy sustituida por la Directiva 2019/771—, que establece una garantía legal mínima de dos años para bienes de consumo. La Ley 1480, en su artículo 7, consagra la garantía legal como la obligación temporal a cargo del productor y el proveedor de responder por las condiciones

de calidad e idoneidad del producto, pero no fija un plazo único: la ley establece que la garantía mínima para bienes nuevos es de un año, para bienes usados seis meses, y habilita a las autoridades a fijar garantías mínimas para sectores específicos mediante reglamentación.

Un aspecto en el que la Ley 1480 supera a la Directiva es en la responsabilidad por productos defectuosos. El artículo 20 del Estatuto colombiano establece un régimen de responsabilidad solidaria entre productores y proveedores frente al consumidor, sin perjuicio de las acciones de repetición que procedan entre ellos. Esta solidaridad es especialmente relevante en cadenas de distribución largas o complejas, donde identificar al fabricante original puede resultar difícil para el consumidor. La Directiva 2011/83/UE no regula directamente esta materia, que en Europa corresponde a la Directiva 85/374/CEE sobre responsabilidad por productos defectuosos —actualmente en proceso de revisión—, la cual mantiene la distinción entre fabricante y distribuidor con reglas de responsabilidad diferenciadas.

3.2.5 Comercio Electrónico: Anticipación y Respuesta Regulatoria.

El tratamiento del comercio electrónico constituye uno de los ejes comunes más relevantes de ambos instrumentos, reflejo de la preocupación compartida por los riesgos que el entorno digital genera para el consumidor.

La Directiva 2011/83/UE dedica atención especial a los contratos a distancia y, en particular, a los celebrados por medios electrónicos. El artículo 8.2 introduce la regla del "botón de pago" (*Bestellung mit Zahlungspflicht*): cuando un pedido implica la obligación de pago, el comerciante debe asegurarse de que el consumidor reconoce explícitamente que el pedido implica dicha obligación, mediante una formulación clara como "pedido con obligación de pago". Si el comerciante no cumple este requisito, el consumidor no queda vinculado. Esta exigencia, aparentemente sencilla, ha tenido un impacto profundo en el diseño de los procesos de compra en línea dentro de la Unión Europea.

La Ley 1480 incorpora disposiciones sobre comercio electrónico en su artículo 49 y ss., reconociendo la validez de los contratos celebrados por medios electrónicos y estableciendo que los proveedores deben informar al consumidor sobre las condiciones del contrato antes de su celebración, incluyendo mecanismos para corregir errores en la orden de compra. Sin embargo, el desarrollo normativo colombiano en esta materia ha sido complementado de manera significativa por la Ley 527 de 1999 sobre comercio electrónico y las circulares de la Superintendencia de Industria y Comercio, lo que genera un marco regulatorio más disperso que el europeo.

Un desafío compartido —aunque abordado con diferente intensidad— es la economía de plataformas. La Directiva 2011/83/UE fue reformada por la Directiva 2019/2161 para extender las obligaciones de transparencia a los mercados en línea (*online marketplaces*), obligando a los operadores de estas plataformas a informar si el vendedor es un profesional o un particular, lo que determina la aplicabilidad de las protecciones al consumidor. En Colombia, este ámbito permanece en buena medida sin regulación específica, dependiendo de interpretaciones de la SIC y de la aplicación extensiva de la Ley 1480.

3.2.6. Mecanismos de Protección y Aplicación.

La efectividad de cualquier régimen de protección al consumidor depende, en última instancia, de sus mecanismos de aplicación. Aquí se evidencia una diferencia estructural importante.

La Directiva 2011/83/UE, como toda directiva europea, requiere transposición por los Estados miembros, quienes determinan las sanciones aplicables. El artículo 24 exige que dichas sanciones sean "efectivas, proporcionadas y disuasorias", pero deja al legislador nacional la concreción. Esto genera disparidades en la aplicación efectiva: no es lo mismo el nivel de enforcement en Alemania o los Países Bajos que en Bulgaria o Rumanía. La Comisión Europea ha tratado de corregir estas asimetrías a través de la Directiva 2020/1828

sobre acciones de representación, que introduce mecanismos de acción colectiva a escala europea.

La Ley 1480 centraliza la competencia principal en la Superintendencia de Industria y Comercio (SIC), que ejerce simultáneamente funciones jurisdiccionales y administrativas. El artículo 56 confiere a la SIC la facultad de conocer las reclamaciones de los consumidores en única instancia para pretensiones hasta 150 salarios mínimos legales mensuales, con un proceso ágil que puede desarrollarse en audiencia. Adicionalmente, los jueces civiles conocen de pretensiones de mayor cuantía. Este sistema dual ha sido criticado por sus demoras y por la capacidad institucional limitada de la SIC para atender el volumen de reclamaciones, aunque también ha sido reconocido como un avance frente al sistema anterior.

Un instrumento de notable relevancia en la Ley 1480 son las acciones populares y de grupo (artículo 56 y Ley 472 de 1998), que permiten a grupos de consumidores afectados por una misma práctica comercial abusiva ejercer acciones colectivas. En Europa, la acción colectiva en materia de consumo sigue siendo un instrumento en construcción, con la Directiva 2020/1828 representando un paso adelante pero aún con importantes limitaciones en su implementación práctica.

3.2.7. Cláusulas Abusivas y Prácticas Comerciales Desleales.

Ambos sistemas regulan las cláusulas abusivas en contratos de adhesión, aunque con técnicas legislativas distintas. Esta diferencia no es meramente técnica: refleja concepciones distintas sobre el rol del Estado en la relación de consumo y sobre el grado de intervención que se considera legítimo en los mercados privados.

La Directiva 2011/83/UE no regula directamente esta materia —que corresponde a la Directiva 93/13/CEE—, pero establece que las exigencias de información precontractual forman parte integrante del contrato y no pueden ser modificadas salvo acuerdo expreso de las partes. La Directiva 93/13/CEE adopta la llamada lista gris —cláusulas presuntamente

abusivas— y la cláusula general de abusividad, basada en el desequilibrio significativo en detrimento del consumidor. El sistema europeo descansa sobre un mecanismo de control judicial ex post: las cláusulas abusivas identificadas en el anexo de la Directiva son objeto de una presunción iuris tantum de abusividad que corresponde al proveedor desvirtuar.

La eficacia de este modelo ha sido reforzada por una nutrida jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, que ha extendido la protección frente a cláusulas abusivas a ámbitos como los contratos hipotecarios (TJUE, asunto Aziz, C-415/11), las cláusulas de sumisión a arbitraje (TJUE, asunto Mostaza Claro, C-168/05) y la transparencia en la determinación del precio (TJUE, asunto Kásler, C-26/13). Este acervo jurisprudencial ha convertido al control de cláusulas abusivas en uno de los pilares del derecho del consumidor europeo, con efectos que se proyectan directamente sobre la industria del contenido digital.

La Ley 1480, en su artículo 42, define las cláusulas abusivas como aquellas que producen un desequilibrio injustificado en perjuicio del consumidor y son contrarias a las exigencias de la buena fe. Incluye una lista enunciativa de cláusulas prohibidas y establece la nulidad de pleno derecho de estas, con la importante innovación de que la declaración de nulidad no afecta las demás cláusulas del contrato que puedan subsistir sin las disposiciones nulas —principio de conservación del contrato—. La SIC tiene además la facultad de controlar previamente las condiciones generales de contratación en ciertos sectores, lo que introduce un elemento de regulación ex ante ausente en el modelo europeo de consumo.

En el contexto específico de los videojuegos, el régimen colombiano de cláusulas abusivas presenta, sin embargo, limitaciones estructurales que la jurisprudencia constitucional ha puesto de relieve. La lista del artículo 43 de la Ley 1480 —elaborada en un contexto previo a la masificación de los contratos digitales— no contempla expresamente algunas de las modalidades abusivas más frecuentes en los EULA: la habilitación al

desarrollador para modificar unilateralmente el objeto del contrato sin compensación, la renuncia anticipada al derecho de retracto en comercio electrónico, las cláusulas de arbitraje obligatorio que excluyen la acción de clase, y las estipulaciones que exoneran al productor de la garantía mínima legal. En cada uno de estos casos, la aplicación del estándar de buena fe objetiva fijado por la Corte Constitucional en la Sentencia C-1141 de 2000 permite fundamentar su nulidad, pero la ausencia de tipificación expresa genera inseguridad jurídica y dificulta la actuación de oficio de la SIC.

Un aspecto en el que el régimen colombiano presenta una fortaleza comparativa frente al modelo europeo es precisamente el mecanismo de control ex ante de condiciones generales de contratación. Mientras la Directiva 93/13/CEE descansa casi exclusivamente sobre el control judicial posterior al surgimiento del litigio, la SIC tiene competencia para revisar previamente las cláusulas de contratos tipo en sectores bajo su inspección, lo que en principio permitiría una intervención temprana sobre los EULA de las plataformas que operan en Colombia. El desafío radica en que esta competencia no ha sido ejercida sistemáticamente respecto de la industria del entretenimiento digital, en parte por la ausencia de regulación sectorial específica que delimite el ámbito de actuación de la Superintendencia.

El análisis comparado sugiere así una agenda regulatoria clara para Colombia: en materia de cláusulas abusivas, el país debería avanzar hacia la actualización del listado del artículo 43 de la Ley 1480 para incorporar explícitamente las modalidades abusivas propias de los contratos de contenido digital, la extensión del control ex ante de la SIC a las plataformas de distribución de videojuegos que operen en el mercado colombiano, y la adopción de un estándar de transparencia reforzada que exija redactar los contratos de adhesión en términos comprensibles para el consumidor medio, con indicación clara de los derechos a los que se está renunciando y de los mecanismos disponibles para su ejercicio. Este conjunto de medidas, lejos de restringir la actividad de la industria, dotaría al mercado

de condiciones de competencia más equitativas y reduciría los riesgos de litigio sistémico que la actual situación de inseguridad jurídica genera tanto para consumidores como para productores.

3.2.8. Reflexión Crítica y Conclusiones.

El ejercicio comparativo revela tanto las limitaciones como los aciertos de cada modelo. La Directiva 2011/83/UE se distingue por su precisión técnica, su integración en un sistema coherente de directivas complementarias y la solidez de sus mecanismos de armonización. No obstante, su dependencia de la transposición nacional genera heterogeneidad en la aplicación, y su tendencia a la especialización sectorial puede producir lagunas en contextos fronterizos entre categorías regulatorias.

La Ley 1480 de 2011 representa un salto cualitativo en el sistema jurídico colombiano, que modernizó el derecho del consumidor y lo puso en sintonía con estándares internacionales. Sus fortalezas residen en la amplitud subjetiva de su protección, la responsabilidad solidaria en la cadena de producción y distribución, y la existencia de un ente rector especializado como la SIC. Sus debilidades estructurales se concentran en la insuficiencia del plazo de retracto, las limitaciones de capacidad institucional para la resolución efectiva de controversias y los vacíos en la regulación de la economía digital.

Desde una perspectiva de derecho comparado, es posible identificar una convergencia teleológica entre ambos instrumentos —ambos buscan corregir la asimetría estructural de la relación de consumo— acompañada de una divergencia metodológica que refleja las diferencias entre el federalismo regulatorio europeo y el sistema jurídico colombiano. La comparación sugiere, además, que en materias como el plazo de desistimiento, la regulación de plataformas digitales y los mecanismos de acción colectiva, Colombia podría beneficiarse de una revisión legislativa que tome como referente la evolución del derecho europeo, sin

trasplantarlo mecánicamente, sino adaptándolo a las condiciones socioeconómicas y a la capacidad institucional del país.

En definitiva, el cotejo entre la Directiva 2011/83/UE y la Ley 1480 de 2011 ilustra que la protección del consumidor no es un campo de soluciones universales, sino un ámbito en el que las elecciones regulatorias reflejan decisiones profundas sobre el rol del Estado, el funcionamiento del mercado y el lugar del ciudadano-consumidor en el ordenamiento jurídico. El diálogo entre sistemas —que el derecho comparado hace posible— no pretende proclamar la superioridad de uno sobre otro, sino enriquecer la reflexión jurídica con la experiencia acumulada en contextos distintos, al servicio de una protección más efectiva y justa.

3.3 Una solución al debate.

El recorrido analítico emprendido en la presente monografía permite afirmar, con sustento histórico, jurídico y comparado, que el videojuego ha dejado de ser un simple artefacto de ocio para convertirse en uno de los bienes culturales y económicos más complejos de la era digital. Desde las primeras experiencias interactivas desarrolladas en entornos universitarios —OXO en 1952 y Tennis for Two en 1958— hasta los ecosistemas de consumo masivo contemporáneos articulados en torno a franquicias multimillonarias, los videojuegos han generado una cadena de implicaciones jurídicas que el derecho, de manera rezagada pero progresiva, ha ido intentando acompañar.

El primer capítulo reveló que la evolución del videojuego no ha sido un fenómeno exclusivamente tecnológico, sino también jurídico y cultural. La transición de una etapa anárquica, en la que los primeros desarrolladores operaban sin ningún marco normativo, a una etapa de control basada en analogías con el derecho de autor, y de esta a una etapa de regulación específica, evidencia que el derecho ha tenido que adaptarse continuamente a una

industria que siempre le lleva la delantera. En Colombia, este proceso de maduración jurídica se cristalizó en cuatro grandes eras normativas: la protección autoral del software como obra literaria (Decisión 351 de la CAN, Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993), la validación jurídica del entorno digital (Ley 527 de 1999), la regulación del tratamiento de datos personales (Ley 1581 de 2012) y la actualización internacional frente a tecnologías emergentes (Ley 1915 de 2018, CONPES 3975 de 2019). Cada una de estas capas normativas ha dotado al sistema de mayor sofisticación, aunque ninguna de ellas ha abordado de manera directa y específica la relación de consumo en el ámbito del videojuego.

El segundo capítulo confirmó que los fenómenos de respuesta a la interacción con el videojuego son simultáneamente positivos y negativos, y que el derecho no puede aproximarse a esta industria desde una postura maniquea. Por un lado, los beneficios cognitivos, terapéuticos y educativos documentados en la literatura especializada (Pelegrina y Gómez, 2009) demuestran que los videojuegos son un medio legítimo y valioso de desarrollo humano. Por otro lado, la incorporación sistemática de mecánicas inspiradas en el juego de azar —loot boxes, monedas virtuales desensibilizadoras, esquemas de recompensa variable—, la publicidad engañosa materializada en degradaciones gráficas (downgrades) y el lanzamiento deliberado de software defectuoso configuran un patrón de vulneraciones al Estatuto del Consumidor que la autoridad competente, la SIC, no ha podido remediar por carecer de regulación especial en la materia. El consumidor video jugador ostenta, sin lugar a duda, la calidad de consumidor en los términos del artículo 5, numeral 3 de la Ley 1480 de 2011, y como tal merece la tutela jurídica plena que el ordenamiento colombiano le reconoce a todo sujeto de la relación de consumo.

El tercer capítulo confirmó que la brecha regulatoria no es exclusiva de Colombia, aunque sí particularmente pronunciada en su caso. El análisis comparado entre la Directiva

2011/83/UE y la Ley 1480 de 2011 reveló que ambos sistemas comparten una vocación garantista frente a la asimetría estructural de la relación de consumo, pero divergen significativamente en su precisión técnica, en el plazo de desistimiento, en la regulación de plataformas digitales y en la capacidad institucional para su aplicación efectiva. La Unión Europea ha transitado hacia una regulación sectorial sofisticada —DSA, AI Act, Directiva 2019/770 sobre contratos de suministro de contenidos digitales— que coloca al consumidor digital en el centro del ecosistema regulatorio. Colombia, en contraste, continúa dependiendo de normas supletorias de aplicación general, cuya utilidad en contextos tan específicos como el del videojuego resulta limitada.

La hipótesis central que guio este trabajo ha quedado verificada: la relación entre el consumidor y el productor de videojuegos en Colombia es una relación jurídicamente desprotegida en sus aspectos más específicos y problemáticos. No se trata de una ausencia total de normas —pues el Estatuto del Consumidor, las leyes de propiedad intelectual y el régimen de datos personales ofrecen herramientas supletivas—, sino de una ausencia de regulación especializada que reconozca la singularidad del videojuego como bien cultural, producto digital y servicio continuado a la vez. Esta tricefalia jurídica del videojuego —obra, producto y servicio— es precisamente lo que hace insuficiente la aplicación mecánica de cualquier norma general.

Es relevante destacar que la reticencia histórica del legislador colombiano hacia la materia no es gratuita ni exclusiva. Como se documentó en los tres capítulos, la industria global del videojuego ha enfrentado una suerte de invisibilidad jurídica que combina sesgos generacionales, la complejidad técnica del producto y la habilidad de las grandes corporaciones para eludir regulaciones mediante contratos de adhesión de factura extranjera. Sin embargo, esta condición ya no es sostenible: la industria del videojuego genera ingresos

que superan a la industria cinematográfica y musical combinadas, cuenta con una masa consumidora de millones de ciudadanos colombianos, e impacta directamente la salud mental, el patrimonio económico y la autonomía contractual de sus usuarios.

La sentencia T-240 de 1993 de la Corte Constitucional aportó un argumento normativo que no debe subestimarse: cuando la autonomía privada se revele insuficiente para asegurar relaciones justas y libres, el Estado está facultado —y obligado— para intervenir. La realidad actual del mercado del videojuego en Colombia es, precisamente, un escenario en el que la autonomía privada ha demostrado ser insuficiente: los contratos EULA son instrumentos de adhesión que el consumidor acepta sin poder negociar, bajo la presión de no acceder al producto; las plataformas de distribución aplican políticas globales de no devolución que contrarían el derecho de retracto nacional; y las prácticas de diseño adictivo se despliegan sin ningún tipo de advertencia obligatoria. El umbral constitucional para la intervención del Estado está, pues, ampliamente superado.

La comparación con el modelo europeo arroja luces valiosas pero también advertencias útiles. El sistema de la Directiva 2011/83/UE, común en su rigor técnico, ha requerido décadas de construcción institucional, recursos de aplicación considerables y un entorno de mercado interior que facilita la armonización. Colombia no puede trasplantar mecánicamente ese modelo, pero sí puede —y debe— tomar de él los elementos que resulten compatibles con su capacidad institucional y sus condiciones socioeconómicas: la ampliación del plazo de desistimiento, la regulación de contratos de suministro de contenidos digitales, la transparencia en las mecánicas de monetización y la regulación de plataformas digitales como operadores con responsabilidad solidaria frente al consumidor. Este proceso de adaptación inteligente, sin mimetismo normativo, es la apuesta regulatoria que este estudio defiende.

Finalmente, la presente investigación deja planteados varios frentes de trabajo futuro que merecen atención académica y legislativa: la regulación del streaming de videojuegos y la monetización del contenido generado por el usuario; la responsabilidad civil derivada de decisiones algorítmicas en plataformas de distribución; la protección de activos digitales intrajuego ante el cierre unilateral de servidores; y los debates sobre la titularidad de los bienes virtuales obtenidos dentro del videojuego. Cada uno de estos temas representa una frontera en construcción del derecho del consumidor digital, y Colombia tiene la oportunidad de posicionarse como un referente regional si aborda esta agenda con la seriedad, la tecnicidad y la celeridad que la industria y sus consumidores exigen.

En definitiva, el videojuego no es ya una cuestión de niños ni de nicho: es un motor económico, un fenómeno cultural de masas y un campo jurídico en permanente expansión. Reconocerlo como tal es el primer paso indispensable para construir el marco normativo que Colombia aún le debe a sus consumidores de productos digitales de entretenimiento.

El análisis previo permite afirmar que tanto el modelo colombiano como el europeo, pese a sus diferencias estructurales, comparten una limitación fundamental: su dificultad para adaptarse con la rapidez necesaria a las dinámicas propias de la industria del videojuego, mientras Europa ha avanzado hacia esquemas más robustos de protección al consumidor digital, Colombia continúa operando bajo un marco fragmentado que, si bien funcional, resulta insuficiente frente a las complejidades actuales del mercado.

En este contexto, la construcción de un modelo regulatorio adecuado no puede limitarse a la simple incorporación de normas extranjeras ni a la extensión de figuras jurídicas tradicionales. Por el contrario, exige reconocer la naturaleza híbrida del videojuego como producto digital, el cual combina elementos de software, contenido audiovisual, servicio en

línea y plataforma de interacción social, lo que lo sitúa en una categoría difícil de encuadrar dentro de las estructuras normativas clásicas.

Uno de los principales retos consiste en superar la lógica contractual dominante, en la que los acuerdos de licencia (EULA) funcionan como instrumentos de imposición unilateral de condiciones por parte de los desarrolladores, si bien estos cumplen una función legítima en la protección de la propiedad intelectual, su uso desproporcionado ha derivado en una limitación excesiva de los derechos del consumidor, quien en la práctica carece de capacidad real de negociación, en este sentido, se hace necesario replantear la validez y alcance de estas cláusulas bajo criterios de equilibrio contractual y control de abusividad, en línea con los principios del derecho del consumo.

Adicionalmente, el modelo regulatorio debe abordar de manera expresa las prácticas de monetización contemporáneas, tales como las microtransacciones, los sistemas de recompensas aleatorias y las estrategias de retención de usuarios. Estas dinámicas, inspiradas en muchos casos en lógicas propias del gambling, plantean serios cuestionamientos en torno a la transparencia, la protección de menores y la posible manipulación del comportamiento del consumidor, la ausencia de regulación específica en este ámbito no solo genera inseguridad jurídica, sino que permite la proliferación de prácticas potencialmente lesivas sin un control efectivo.

Por otra parte, fenómenos como el abandonware evidencian la necesidad de introducir excepciones o mecanismos que permitan equilibrar la protección de la propiedad intelectual con el acceso al patrimonio digital. La imposibilidad de acceder legalmente a productos que aún se encuentran protegidos, pero que han sido abandonados comercialmente, plantea un

vacío que el derecho no ha logrado resolver de manera satisfactoria, afectando tanto a consumidores como a iniciativas de preservación cultural.

En consecuencia, un modelo regulatorio efectivo debería estructurarse sobre tres ejes fundamentales: (i) la garantía de transparencia y acceso a la información en la relación de consumo digital, (ii) el fortalecimiento de mecanismos de protección frente a prácticas abusivas o engañosas, y (iii) la adaptación flexible del marco normativo a los avances tecnológicos, evitando tanto la obsolescencia regulatoria como la sobre intervención estatal.

No se trata, entonces, de imponer restricciones que limiten el desarrollo de la industria, sino de establecer condiciones mínimas que permitan su crecimiento dentro de parámetros de equidad y responsabilidad, solo a través de este equilibrio será posible consolidar un ecosistema digital en el que la innovación tecnológica no se construya en detrimento de los derechos del consumidor, sino en armonía con estos.

CONCLUSION

A lo largo del presente trabajo se ha demostrado que el videojuego, lejos de ser un simple producto de entretenimiento, constituye hoy un eje central de la economía digital, cuya complejidad tecnológica y alcance cultural han superado ampliamente la capacidad de respuesta del derecho tradicional. Esta insuficiencia ha permitido la consolidación de un modelo de mercado en el que la relación entre desarrolladores y consumidores se encuentra estructuralmente desequilibrada.

En efecto, bajo la apariencia de innovación y libertad digital, la industria ha perfeccionado mecanismos que trasladan riesgos al consumidor mientras concentra el control en los productores. Instrumentos como los acuerdos de licencia (EULA), las micro

transacciones, las estrategias de marketing basadas en expectativas artificiales y la limitación del acceso efectivo a los productos adquiridos evidencian una tendencia clara hacia la restricción de derechos del usuario, quien deja de ser propietario para convertirse en un mero titular de permisos precarios y revocables.

Este fenómeno no es accidental, sino consecuencia de una regulación ineficiente en razón a la falencia material de la norma con respecto a las necesidades de la población y, en muchos casos, complaciente frente a las dinámicas del mercado digital. En el caso colombiano, si bien existen avances normativos en materia de software, comercio electrónico y protección de datos, estos resultan fragmentarios e incapaces de abordar de manera integral las particularidades del videojuego como producto interactivo. La ausencia de una regulación específica ha generado un vacío que es aprovechado por la industria para imponer condiciones contractuales y prácticas comerciales que difícilmente serían aceptables en otros sectores.

Por su parte, el análisis comparado evidencia que, aunque modelos como el europeo han avanzado hacia una mayor protección del consumidor digital, el problema persiste a nivel global: el derecho continúa reaccionando de forma tardía frente a una industria que evoluciona a una velocidad exponencial. En este contexto, fenómenos como el abandonware, el review bombing o las prácticas de monetización agresiva no son anomalías, sino síntomas de un sistema que carece de reglas claras y de mecanismos eficaces de control.

En consecuencia, sostener que el mercado puede autorregularse resulta no solo ingenuo, sino jurídicamente irresponsable, especialmente en un entorno como el digital, donde la asimetría de información y de poder contractual es particularmente acentuada. La experiencia reciente de la industria del videojuego demuestra que, en ausencia de límites

claros, los incentivos económicos tienden a privilegiar prácticas que maximizan la rentabilidad incluso a costa de la transparencia, la calidad del producto y la protección del consumidor.

Por otro lado, es importante mencionar, la ciudadanía digital que supone la extensión del ejercicio de derechos y el cumplimiento de obligaciones en entornos tecnológicos, sin alterar la condición jurídica de los sujetos. En este sentido, es fundamental diferenciar entre la ciudadanía, entendida como la titularidad de derechos y deberes, y la capacidad, que corresponde a la aptitud para ejercerlos válidamente, mientras la primera se predica de todas las personas sin distinción, la segunda puede estar limitada por factores como la edad.

Esta distinción adquiere especial relevancia en el caso de los menores de edad, quienes, aunque son titulares plenos de derechos en el ámbito digital —incluyendo el acceso a la justicia y el debido proceso—, no cuentan con la capacidad jurídica suficiente para ejercerlos de manera autónoma. En consecuencia, el ordenamiento jurídico resuelve esta situación mediante la figura de la representación legal, permitiendo que sus derechos sean ejercidos a través de sus padres, tutores o representantes, sin que ello implique una restricción material de los mismos.

De esta manera, el sistema logra armonizar el reconocimiento universal de derechos en el entorno digital con las exigencias de capacidad jurídica, garantizando que la falta de mayoría de edad no constituya un obstáculo para su protección efectiva. Así, la ciudadanía digital se consolida como un espacio de ejercicio de derechos incluyente, en el que las limitaciones de capacidad se superan a través de mecanismos jurídicos que aseguran la participación y protección de todos los sujetos, especialmente de aquellos que se encuentran en condiciones de especial vulnerabilidad.

En este escenario, el usuario no interactúa en condiciones de igualdad, sino dentro de un ecosistema diseñado por el productor, donde las reglas de acceso, uso y permanencia son impuestas de manera unilateral a través de contratos de adhesión complejos y, en muchos casos, poco comprensibles. A ello se suma el uso de mecanismos tecnológicos y psicológicos orientados a prolongar el tiempo de consumo y fomentar el gasto recurrente, lo que profundiza la situación de vulnerabilidad del consumidor, especialmente cuando no cuenta con información clara, verificable y suficiente sobre el producto que adquiere.

Por tanto, resulta indispensable reconocer que esta vulnerabilidad no es meramente circunstancial, sino estructural, lo que exige una intervención normativa más decidida por parte del Estado, dicha intervención no debe limitarse a sancionar conductas abiertamente abusivas, sino que debe orientarse a redefinir las condiciones mismas de la relación de consumo en entornos digitales, incorporando principios de transparencia reforzada, equilibrio contractual y responsabilidad por expectativas generadas en el mercado.

En este sentido, la regulación debería avanzar hacia el establecimiento de estándares mínimos en aspectos como la claridad de los acuerdos de licencia, la veracidad de las estrategias publicitarias, el acceso efectivo al producto adquirido y la protección frente a modelos de monetización potencialmente abusivos. Asimismo, resulta pertinente considerar mecanismos que permitan una mayor intervención del consumidor en la configuración de la relación contractual, superando el esquema tradicional de aceptación pasiva de condiciones impuestas.

Así, la discusión ya no debe centrarse en si los videojuegos requieren regulación, sino en qué tipo de regulación es capaz de equilibrar una relación profundamente asimétrica sin

sofocar la innovación, este equilibrio implica abandonar tanto la pasividad regulatoria como el exceso intervencionista, apostando por un modelo flexible pero garantista que responda a las particularidades del entorno digital.

De lo contrario, se corre el riesgo de consolidar un modelo en el que el desarrollo tecnológico avance a costa de la erosión progresiva de los derechos del consumidor, normalizando prácticas que, fuera del ámbito digital, resultarían claramente inadmisibles. En ese escenario, el derecho no solo llegaría tarde, sino que perdería su función esencial como herramienta de equilibrio y justicia en las relaciones de mercado.

Bibliografía.

Antequera Parilli, R. (2007). **Estudios de derecho de autor y derechos afines**. Reus.

Bradford, A. (2020). **The Brussels effect: How the European Union rules the world**. Oxford University Press.

Botero Aristizábal, L. F. (2012). **El nuevo Estatuto del Consumidor colombiano**. Legis.

Carbonell, M. (2012). **Propiedad intelectual y acceso a la cultura en América Latina**. Instituto de Investigaciones Jurídicas, UNAM.

Cavoukian, A. (2009). **Privacy by design: The 7 foundational principles**. Information & Privacy Commissioner of Ontario.

Comisión Europea. (2018). *New Deal for Consumers* (COM/2018/185 final).

Comunidad Andina de Naciones. (1993). *Decisión 351: Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos*. Gaceta Oficial del Acuerdo de Cartagena.

Congreso de la República de Colombia. (1982). *Ley 23 de 1982: Sobre derechos de autor*. Diario Oficial n.º 35.949.

Congreso de la República de Colombia. (1993). *Ley 44 de 1993*. Diario Oficial n.º 40.740.

Congreso de la República de Colombia. (1999). *Ley 527 de 1999*. Diario Oficial n.º 43.673.

Congreso de la República de Colombia. (2000). *Ley 599 de 2000: Código Penal*. Diario Oficial n.º 44.097.

Congreso de la República de Colombia. (2008). *Ley 1266 de 2008: Habeas data*. Diario Oficial n.º 47.219.

Congreso de la República de Colombia. (2011). *Ley 1480 de 2011: Estatuto del Consumidor*. Diario Oficial.

Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012: Protección de datos personales*. Diario Oficial n.º 48.587.

Congreso de la República de Colombia. (2018). *Ley 1915 de 2018: Reforma al derecho de autor*. Diario Oficial n.º 50.652.

Corbett, S. (2019). School of Accounting and Commercial Law, Victoria University of Wellington. *Computer Law & Security Review*. <https://scihub.box/10.1016/j.clsr.2019.03.007>

Departamento Nacional de Planeación. (2019). *CONPES 3975: Política Nacional para la Transformación Digital e Inteligencia Artificial*.

Directiva 2011/83/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de octubre de 2011.

Efe. (2024, febrero 17). Experto avisa de que los videojuegos pueden ser la puerta a la ludopatía para los niños. *Heraldo*. <https://www.heraldo.es/noticias/sociedad/2024/02/17/experto-avisa-de-que-los-videojuegos-pueden-ser-la-puerta-a-la-ludopatia-para-los-ninosjuego-ludopatia-1711855.html>

Elvira Pallas, J. A. (2015). Historia de los videojuegos. *Facultad de Informática de Barcelona, UPC*. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Escalona, I. (2025, diciembre 20). Nintendo, rey de demandas. *3DJuegos LATAM*. <https://www.3djuegos.lat/nintendo/nintendo-rey-demandas-vez-perdio-juicio-que-les-costo-millones-dolares>

Gaitán, M. G. (2013, octubre 15). Patent trolls en Colombia. *Blog de Propiedad Intelectual, Universidad Externado de Colombia*. <https://propintel.uexternado.edu.co/patent-trolls-en-colombia/>

García-García, J., & Suárez-Beltrán, G. (2023). Regulación adaptativa de la inteligencia artificial en Colombia. *Revista de Derecho Comunicaciones y Nuevas Tecnologías*, (29), 1–35.

Kalat, D. (2024, octubre 7). Estados Unidos vigila videojuegos. *Lexology*. <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=97305af8-1f69-4f7f-a0cf-8e92dc05a0fb>

Lacort, J. (2023, enero 9). Consolas siguen siendo estrellas. *Xataka*. <https://www.xataka.com/videojuegos/consolas-siguen-siendo-estrellas-videojuego-dinero-real-esta-movil-microtransacciones>

Leandro Toscano, Ó. S. (2023, marzo 25). Solución de controversias en videojuegos y esports. *WIPO Magazine*. <https://www.wipo.int/es/web/wipo-magazine/articles/resolving-video-games-and-esports-disputes-how-can-wipos-alternative-dispute-resolution-options-help-56293>

Lessig, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. The Penguin Press.

Lipszyc, D. (1993). *Derecho de autor y derechos conexos*.

UNESCO/CERLALC/Zavalía.

López Medina, D. E. (2004). *El derecho de los jueces* (2.^a ed.). Legis.

Makazaga, X. (2019, febrero 13). La necesidad de armonizar la legislación sobre videojuegos. *Legaltoday*. <https://www.legaltoday.com/opinion/blogs/transversal/blog-comunicando-derecho-regulando-comunicacion/la-necesidad-de-armonizar-la-legislacion-sobre-los-videojuegos-2019-02-13/>

Mohorte, A. P. (2022, junio 22). Batalla judicial adolescente japonés. *Xataka*. <https://www.xataka.com/magnet/batalla-judicial-adolescente-japones-su-derecho-al-videojuego>

Niemeyer, D. A. (2024, abril 8). Estados Unidos vigila videojuegos. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.es/tecnologia/estados-unidos-vigila-videojuegos-permisiva-politica-comprador-consciente-1377817>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2019). *Recomendación del Consejo sobre inteligencia artificial*. OCDE.

Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea. (2024). *Reglamento (UE) 2024/1689 sobre inteligencia artificial*. Diario Oficial de la Unión Europea.

Remolina Angarita, N. (2010). *Comercio electrónico, firma digital y entidades de certificación: Marco jurídico colombiano*. Legis.

Rengifo García, E. (1996). *Propiedad intelectual: El moderno derecho de autor*. Universidad Externado de Colombia.

Sánchez, L. C. (2024, octubre 4). Desafíos legales de la industria de videojuegos. *Asuntos Legales*. <https://www.asuntoslegales.com.co/consumidor/conozca-los-desafios-legales-que-enfrenta-actualmente-la-industria-de-los-videojuegos-3968508>

Schulte-Nölke, H., et al. (2008). *EC Consumer Law Compendium*. Universität Bielefeld.

Superintendencia de Industria y Comercio. Concepto 14-209040 y jurisprudencia sobre cláusulas abusivas.

Tamayo, W. S. (1988). Investigación económica, 47(183), 247–280. <https://www.jstor.org/stable/42778786>

UNESCO. (2021). *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*. UNESCO.

Wilhelmsson, T. (2002). *EC Sales Law from a Nordic Perspective*.