
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Ninou Ramirez, Mireia. *Microtransacciones y crítica social : Escenificación de su implementación, posibles regulaciones y consecuencias económicas*. Treball de Final de Grau (Universitat Autònoma de Barcelona), 2025 (Economia)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/321186>

under the terms of the  license.

INTRODUCCIÓ

Durant els darrers anys, la **indústria dels videojocs** ha experimentat taxes de creixement notables i s'ha posicionat com una de les més rendibles.

Aquest creixement, però, no prové de notables innovacions tecnològiques o nou consumidors, sinó d'un nou **model de negoci**: la introducció de les **microtransaccions**.

OBJECTIUS

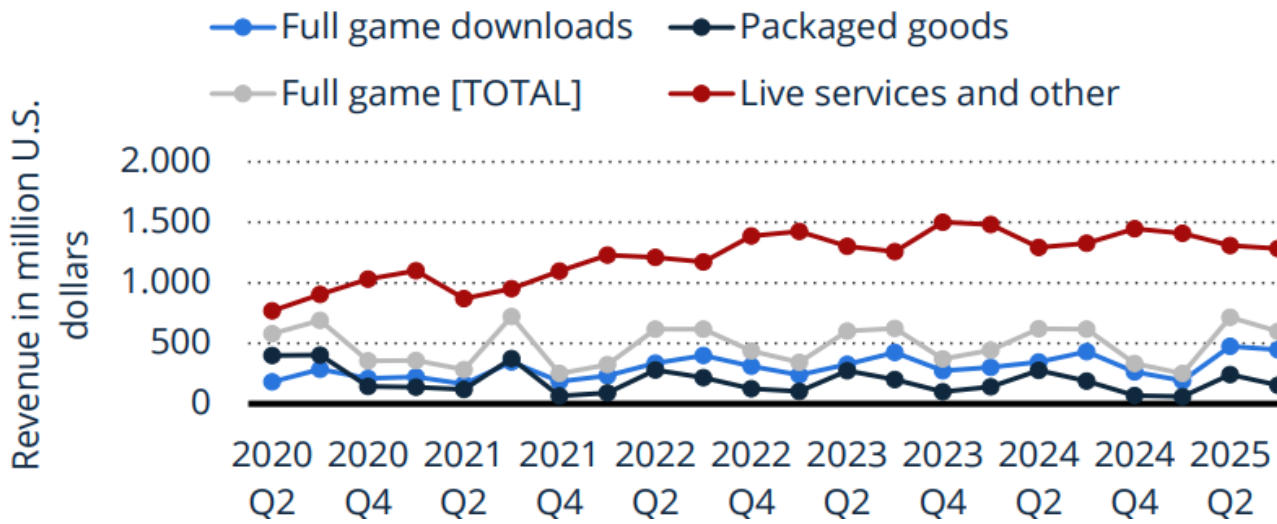
Posar de manifest l'impacte dels micropagaments en la indústria.

Proposar com es podria efectuar una correcta regulació.

Conseqüències econòmiques d'aquesta regulació.

MARC TEÒRIC

- Nou model de negoci basat en la compra de **contingut addicional**.
- Fa servir patrons similars als dels jocs d'atzar i apostes, però no se situa sota la mateixa legislació.
- Ràpida adaptació de la indústria.



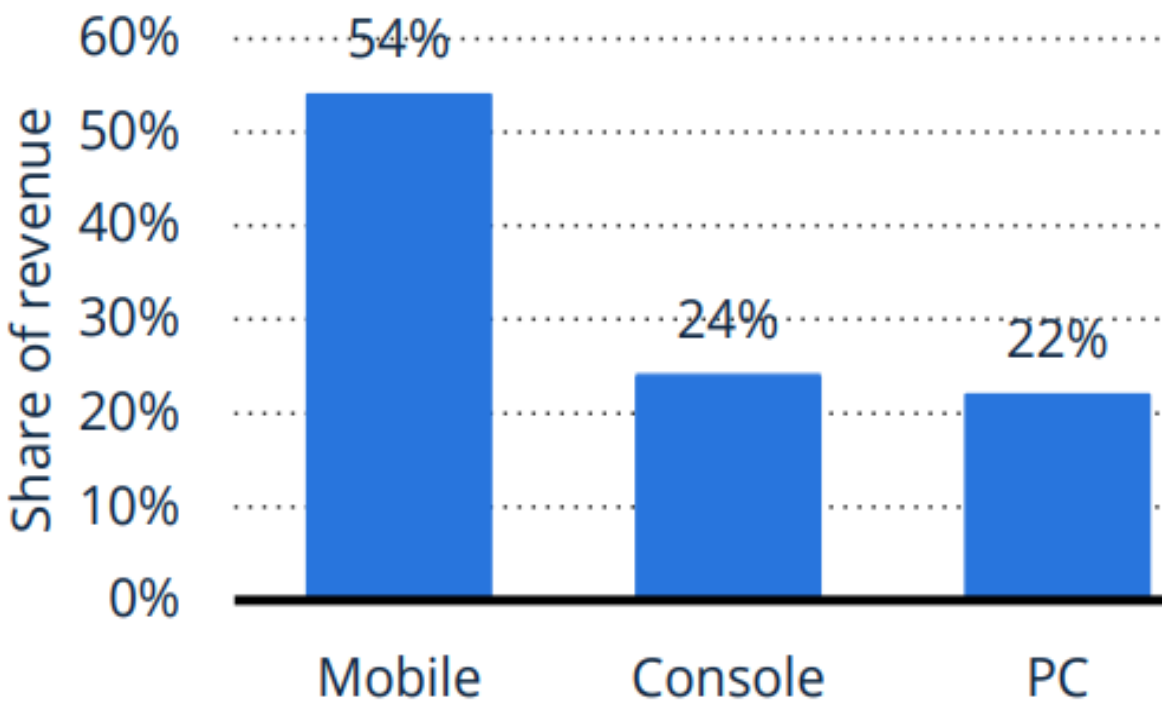
PROPOSTES DE REGULACIÓ



IMPACTE ECONÒMIC

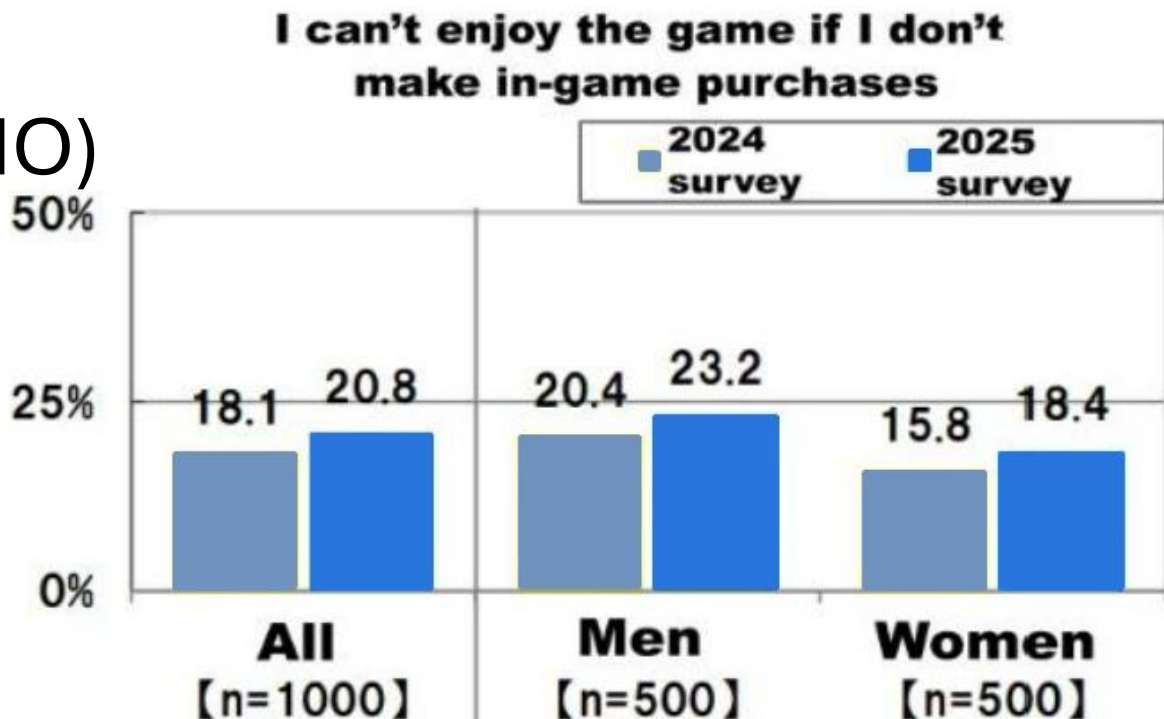
EMPRESSES

- Nivell d'afectació: Mòbil (40%) > PC (4,8-5,5%) > Consoles (1,2%)
- Fins a un 72% dels models de negoci tindrien una afectació total o parcial
- Empreses com Tencent Games, Scopely o EA entre les més perjudicades



CONSUMIDORS

- Modificació en els hàbits de consum
- Major protecció
- Jo d'avui vs. jo futur: Descompte temporal hiperbòlic, gratificació immediata, aversió a la pèrdua (FOMO)



CONCLUSIONS

L'abandonament del model de negoci tradicional per un de més profitós **no** hauria de ser **vàlid** si es fonamenta en **incentivar l'addicció als jocs d'atzar i la ludopatia**.

La necessitat d'una regulació més estricta i ben definida agafa pes, però el creixent pes econòmic d'aquesta pràctica fa que la seva **regulació** sigui **molt delicada**.

De totes les proposades, la més adient sembla la limitació de la **transformació de divises**.

REFERÈNCIES

A. Brooks, G., & Clark, L. (2019) Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. ADDICTIVE BEHAVIORS

B. Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific. Computers in Human Behavior

C. C Raneri, P., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., & M Pontes, H. (2022). The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review