

Apuestas deportivas y especulación con activos financieros en estudiantes de educación superior

Sports betting and speculation with financial assets in higher education students

JOSÉ GABRIEL AGUILAR BARCELÓ,  <https://orcid.org/0000-0002-6378-6886>
Universidad Autónoma de Baja California, México, gaba@uabc.edu.mx

Abstract

The participation of higher education students in online speculative activities has increased significantly, along with the problems arising from hasty or poorly informed decisions. This study examines perceptions, attitudes, behaviors, and socioeconomic context associated with such activities in order to identify risk factors. It is observed that 38.5% of those who gamble and 28.6% of those who speculate financially display problematic behaviors. The evidence suggests a negative relationship between financial education and dysfunctional behaviors, but a positive relationship between these and self-perceived financial literacy. Preparing young people to make decisions under risk is essential.

Keywords: sports betting, financial speculation, decisions under uncertainty, financial education.

Resumen

La participación de estudiantes de educación superior en actividades especulativas en línea ha aumentado significativamente, junto con los problemas derivados de decisiones precipitadas o desinformadas. Este estudio analiza percepciones, actitudes, comportamientos y contexto socioeconómico asociados a dichas actividades, con el fin de identificar factores de riesgo. Se observa que 38.5% de quienes apuestan y 28.6% de quienes especulan financieramente presentan conductas problemáticas. La evidencia sugiere la existencia de una relación negativa entre educación financiera y conductas disfuncionales, pero una relación positiva entre estas y una autopercepción de educación financiera. Preparar a los jóvenes para decidir bajo riesgo es esencial.

Palabras clave: apuestas deportivas, especulación financiera, decisiones en un contexto de incertidumbre, educación financiera.

Recepción: 28 de agosto de 2023 / Aceptación: 26 de diciembre de 2024 / Publicación: 19 de diciembre de 2025



Esta obra está protegida bajo la
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-Sin
Derivadas 4.0 Internacional



CÓMO CITAR: Aguilar Barceló, José Gabriel (2025). Apuestas deportivas y especulación con activos financieros en estudiantes de educación superior. *Economía, Sociedad y Territorio*, 25: e2239. <http://dx.doi.org/10.22136/est20252239>

Introducción

Las primeras generaciones nacidas en la era de la información y que, por las capacidades psicocognitivas que han desarrollado, recurren cotidianamente a los medios *online* para satisfacer sus necesidades de entretenimiento, comunicación, comercio, productividad y conocimiento —llamados comúnmente “nativos digitales” (Rubio García, 2018)—, empiezan a llegar a la edad adulta en un entorno de acelerada evolución tecnológica y democratización en la toma de decisiones, incluidas las de tipo financiero.

Sumado a lo anterior, no se puede pasar por alto lo ocurrido en 2017 con el precio del *bitcoin*, la criptomoneda más conocida hasta entonces, que multiplicó por 20 su valor en menos de un año. Este hecho fue visto por muchas personas como una oportunidad de hacer crecer su patrimonio, lo que despertó el interés a gran escala en el mercado del dinero digital (Ordóñez Sánchez, 2021). Otro hecho que recientemente incrementó el número de horas que las personas pasan frente a la pantalla de un teléfono inteligente o computadora conectada a internet tuvo que ver con el confinamiento derivado de la pandemia por covid-19. Esta situación disparó la búsqueda de contenidos digitales para intentar sacar rentabilidad de la crisis,¹ pero también para paliar la reducción o pérdida de empleo (Serrano, 2022).

Estas y otras circunstancias han favorecido la incursión de muchos jóvenes en el mundo de las apuestas deportivas y de casino —llamadas simplemente “apuestas” a partir de este punto—, así como en el *trading*, las criptomonedas o las inversiones en bolsa,² bajo la modalidad *online* (Chamizo, 2021).³ Diversos estudios sugieren que miles de personas se registran diariamente en plataformas de apuestas y comercio de activos financieros⁴ (Independent Reserve, 2020). Sin embargo, es probable que muchos de estos nuevos usuarios se estén poniendo en riesgo debido a que su incursión no ha sido acompañada de suficiente formación y controles de actuación (Vara, 2020; Ordóñez Sánchez, 2021).

Al respecto, para Lopez-Gonzalez y Griffiths (2016), la irrupción del juego *online* ha supuesto una expansión de oportunidades en términos de comunicación y *marketing* para las empresas

¹ Por ejemplo, aprovechando los ahorros derivados de la reducción del gasto de los hogares o las entregas de apoyos económicos por parte del gobierno.

² Se reconoce que estas actividades presentan asociaciones, pues, por ejemplo, se puede hacer *trading* con criptomonedas o con acciones de la bolsa de valores; sin embargo, la clasificación utilizada consigue suficiente diferenciación, sin complejizar el análisis.

³ Otro incentivo para buscar mecanismos de inversión fue la galopante inflación que siguió a la pandemia (Serrano, 2022).

⁴ Actualmente existen miles de juegos, apuestas, criptomonedas (*altcoins*), activos y acciones en las cuales jugar o invertir y cientos de *apps* que lo hacen posible (Psicología Especializada, 2024).

proveedoras de estos servicios, que pueden tener importantes efectos persuasivos en algunos conjuntos poblacionales. Incluso, no es extraño encontrar que el juego o las apuestas se anuncien como una forma inofensiva de entretenimiento (Parke *et al.*, 2014; Gozalo Delgado, 2023). Por su parte, Cantero Araque y Bertolín Guillén (2015) destacan la influencia de las nuevas tecnologías en la aparición de problemáticas asociadas al juego y a las compras impulsivas.

En este trabajo se explora la participación y comportamiento de la población estudiantil de educación superior en algunas actividades *online* que involucran incertidumbre y riesgo, relativas a apuestas, *trading*, criptomonedas y mercados bursátiles, con base en la alta vulnerabilidad que la literatura ha identificado en este segmento de la población (Rubio García, 2018; Cantero Araque y Bertolín Guillén, 2015; Fernández Rincón, 2022; Gozalo Delgado, 2023). Dado que todas estas actividades tienen un componente especulativo común, cabe pensar que el interés en ellas guarda cierta correlación. El objetivo es conocer la prevalencia de dichas actividades en los jóvenes y si sus condiciones socioeconómicas y demográficas, así como sus percepciones, actitudes y conocimientos (Fernández Rincón, 2022), pueden constituir factores de riesgo de dependencia a estas (Pilatti *et al.*, 2020).

El trabajo plantea tres hipótesis con base en el contexto descrito. La primera propone que un conjunto de variables económicas, sociodemográficas y conductuales puede coadyuvar a explicar la participación de los jóvenes en actividades *online* que involucran decisiones bajo incertidumbre y riesgo y la aparición de conductas problemáticas que podrían significar el paso de una modalidad de uso recreativo a uno disfuncional (Pilatti *et al.*, 2020). La segunda hipótesis sugiere que la aparición de conductas problemáticas, tanto cuando se trata del juego *online* como de las actividades financieras especulativas *online*, puede ser explicada, al menos parcialmente, por las mismas variables. La tercera hipótesis considera que, independientemente de que la educación financiera propicie o no el involucramiento en actividades de especulación con activos financieros y apuestas, sí reduce el riesgo de que se presenten conductas que afecten el bienestar del individuo en términos de su salud o patrimonio.

El trabajo está estructurado de la siguiente manera: tras esta introducción, se expone la relación entre diversas actividades lúdicas o financieras realizadas *online*, en términos del interés que pueden despertar en la comunidad estudiantil de educación superior, lo cual da paso a los argumentos, tanto sobre la vulnerabilidad de este segmento de la población, como del papel que puede jugar la educación financiera, los controles de actuación, así como ciertas condiciones económicas, sociodemográficas y conductuales en la reducción de esta vulnerabilidad. Paso seguido, se especifica el

origen de los datos y se describen sus principales características y la metodología de análisis. Luego se presentan los resultados organizados por fases, las cuales hacen distintos tratamientos de la información para la comprobación de las hipótesis de investigación. Finalmente, se muestra el apartado de conclusiones, recomendaciones y limitaciones del estudio.

1. Marco contextual

1.1. Relación entre diversas actividades lúdicas y financieras realizadas online

El auge de las plataformas de, por ejemplo, apuestas virtuales o *trading*, ha incrementado la sospecha de que muchas personas podrían estar desarrollando algunas formas de dependencia con elementos comunes a los de otras actividades *online*, como pueden ser los juegos de estrategia o las redes sociales —Instagram, WhatsApp, Facebook, etc.—, pero ahora tomando mayores riesgos y, generalmente, en aislamiento social (Vara, 2020). Para Hernández Rivera y Rendón Rojas (2021), los avances en las tecnologías de la información y la comunicación siempre introducen nuevos riesgos.

Para muchos jóvenes, las empresas de *trading* se están convirtiendo en las nuevas casas de apuestas —las cuales fueron consideradas en su momento los nuevos juegos *online*— y han generado un aumento de las preocupaciones psicosociales (Fernández Rincón, 2022; Psicología Especializada, 2024). Las rápidas oscilaciones de precios de los activos financieros aumentan el interés, pero también acrecientan el riesgo de adicción y de tener pérdidas patrimoniales en el ejercicio de la actividad (Cózar, 2021). Para Serrano (2022), el 80% de los *traders* termina perdiendo dinero aun habiéndose formado en la disciplina.⁵ Por otro lado, el mercado de criptomonedas —criptos, a partir de este punto—⁶ tiene mucho en común con el comercio moderno de acciones (Kim *et al.*, 2020) y con los juegos de azar *online* (Mills y Nower, 2019); sin embargo, el *trading* suele ser más vertiginoso en términos de la frecuencia del comercio.

En este sentido, las actividades consideradas tienen muchos elementos de *gaming* y *gambling*. El primer término alude a prácticas en las que predominan las habilidades y estrategias, orientadas exclusivamente a una experiencia lúdica, mientras que el segundo se refiere a la práctica con el objetivo de diseñar apuestas de valor bajo un contexto donde el azar —el cual comprende los factores no

⁵ Es probable que el comercio de criptos reciba mayor aceptación general conforme sea más conocido y menos volátil (Delfabbro *et al.*, 2021).

⁶ Inversiones en activos digitales altamente volátiles basados principalmente en la tecnología *blockchain*.

conocidos y fuera del control del individuo— prevalece (Pilatti *et al.*, 2020; Chamizo, 2021). Sin embargo, en una u otra magnitud, en todas estas actividades hay un componente azaroso y de rendimientos inconsistentes (Arthur y Delfabbro, 2016). De cualquier forma, se trata de alternativas en las que los participantes más inexpertos sobreestiman la posibilidad de ganar “rápidamente mucho dinero” y alcanzar así la “libertad financiera” directamente desde sus dispositivos electrónicos personales (Club de Capitales, 2022; Pilatti *et al.*, 2020). Pero no se debe pasar por alto que, en casos extremos, la dependencia a estas actividades puede derivar en endeudamiento, incumplimiento de compromisos de pago, venta o empeño de bienes, y la posibilidad de cometer o ser víctima de fraude.

Para Griffiths y Parke (2010), las probabilidades de desarrollar problemas de juego en los jóvenes que juegan *online* —el juego *online* es una actividad prácticamente normalizada en nativos digitales— son cuatro veces mayores que las de aquellos no asiduos a internet. Asimismo, la probabilidad de practicar cada una de estas actividades no parecer ser independiente de la del resto. En este sentido, Arthur y Delfabbro (2016) mostraron que las personas que apuestan tienen muchas más probabilidades de participar en la compraventa de activos financieros. A su vez, aquellos(as) que comercian acciones bursátiles, además de realizar apuestas, tienen mayor predisposición a entrar al mercado de criptos (Mills y Nower, 2019).

1.2. La población joven: un sector vulnerable

En los últimos años, el interés en estas actividades por parte de los perfiles menos expertos ha crecido exponencialmente. Sin duda, en ello ha incidido lo atractivo de su rentabilidad potencial, pero también las historias compartidas en redes sociales *online* o *in situ* por expertos(as) e *influencers* que en años recientes han proliferado⁷ (Cózar, 2021; Delfabbro *et al.*, 2021), así como la búsqueda del estatus social que otorga el ser considerado “inversor”, “trader” e, incluso, “apostador” (Serrano Martínez, 2021).

A nivel educacional se observa un déficit en la información recibida por la población joven sobre los riesgos y la participación responsable en actividades con elementos de *gaming* y *gambling* (García Ruiz *et al.*, 2016). Al respecto, Ordóñez Sánchez (2021) encuentra que hasta 48% de los participantes se forma exclusivamente en línea a través de estos expertos e *influencers*. Así, muchos de los participantes en

⁷ Muchas de estas personas ofrecen cursos *online*, acompañados de recomendaciones que podrían hacer pensar que altas rentabilidades son posibles con una gestión pasiva (Cózar, 2021). Un truco consiste en enseñar las posiciones en las que han tenido mejor desempeño, restando importancia u ocultando el dinero que han perdido en otras.

los mercados de *trading*, criptos o bolsa de valores no cuentan con formación financiera —ni básica ni especializada— y deciden sobre estos mercados de la misma forma en que lo harían con las apuestas tradicionales (Psicología Especializada, 2024). El problema es que, al no haber nadie que juzgue lo que se hace —más que el juicio propio—, se tiende a transgredir las reglas —o planes iniciales—.

La democratización en la toma de decisiones financieras ha permitido que se pueda operar en tiempo real y desde cualquier sitio, lo cual, si bien es una ventaja en las posibilidades de comercio, obliga a la existencia de una regulación adecuada y a la supervisión de las transacciones por parte de las autoridades, pero también requiere de usuarios informados y responsables —independientemente de su perfil de riesgo—. Al respecto, diversos estudios, como los de Rubio García (2018) o Gozalo Delgado (2023), entre otros, consideran a los jóvenes como un grupo especialmente susceptible de participar de manera desordenada en estas actividades y llevar una inadecuada gestión del riesgo.

1.3. Riesgo de adicción y malas decisiones, y el papel de la educación financiera

La ludopatía es un trastorno en el que la persona se ve impelida a jugar, apostar o comerciar de forma persistente y progresiva debido a una pérdida de control sobre los impulsos (Vara, 2020). Aunque la mayoría de quienes apuestan o especulan no suele tener consecuencias adversas derivadas de sus acciones, por lo general hay una fracción de ellos con propensión a tenerlas (Pilatti *et al.*, 2020). Existe una serie de conductas que permiten alertar sobre la potencial dependencia a estas actividades, entre las que destacan: el pensamiento continuado en la actividad, mentir sobre el tiempo o monto destinado, invertir cantidades cada vez mayores, o diseñar estrategias continuamente⁸ (González-Cabrera *et al.*, 2020). La facilidad de acceso, la falta de formación y de regulación, así como la alta volatilidad de estos mercados, crean un caldo de cultivo para que estas actividades conformen una tipología de adicción (Psicología Especializada, 2024).

No siempre se está preparado a nivel psicológico para gestionar el riesgo, las pérdidas, o, incluso, las ganancias continuadas (Amat, 2009), por lo que estas actividades pueden llegar a producir irritabilidad, ansiedad, culpa, estrés, tristeza, trastornos del sueño, abuso de sustancias o problemas relacionales (Chamizo, 2021). Asimismo, podrían conducir a un bajo rendimiento escolar o laboral, baja asistencia o deserción. La adicción al juego, a las apuestas o a las criptos es conductual, y puede menoscabar el patrimonio y las relaciones sociales (Club de Capitales, 2022).

⁸ Estos comportamientos se enumeran con detalle en la tabla 2.

Algunas causas de los comportamientos obsesivos o compulsivos son la falta de tolerancia a la frustración ante situaciones emocionalmente complicadas, la sobreestimación de algunas habilidades, el miedo a perderse un acontecimiento —*fear of missing out* o FOMO⁹— o la preocupación y arrepentimiento anticipado (Vara, 2020; Delfabbro *et al.*, 2021). Estas distorsiones cognitivas se relacionan con la forma en que el individuo piensa respecto a los conceptos de aleatoriedad, azar y habilidad (Pilatti *et al.*, 2020). Pero, como ya se ha indicado, no basta con trabajar sobre estas causas: resulta necesario que exista paralelamente suficiente educación financiera (EF), una legislación que regule a los proveedores de este tipo de entretenimiento, e instituciones que orienten y protejan a los usuarios.¹⁰

La EF se refiere al desarrollo de conocimientos, comportamientos y actitudes que permiten a los individuos tomar mejores decisiones de carácter económico en su vida cotidiana y utilizar —convenientemente— productos y servicios financieros para elevar su calidad de vida¹¹ (López *et al.*, 2022). Al respecto, Lusardi (2008) encontró que el nivel de EF se asocia con el nivel socioeconómico, el género, la edad, la escolaridad y factores culturales. No obstante, a pesar de que el nivel educativo está relacionado positivamente con el conocimiento financiero, el grado de EF tiende a ser bajo de manera generalizada. Es por esta razón que la escolaridad de un individuo puede no ser una aproximación adecuada de su nivel de EF (Lusardi y Mitchell, 2011).¹²

Bajo esta línea argumentativa, es importante distinguir dos dimensiones de la EF que podrían incidir o no en la conducta y toma de decisiones: por una parte, se encuentra el nivel observado de EF —calculado de forma externa con base en las decisiones del individuo— y, por otra, el nivel autopercebido de EF, relacionado con la opinión de un individuo sobre sí mismo. *A priori*, la EF debería brindar mayor seguridad y mejor discernimiento ante los retos que se presenten en este campo, aunque las acciones específicas que de ello derivan no son tan obvias dado que dependen de la actitud individual frente al riesgo.

⁹ Aunque es probable que el concepto de FOMO haya surgido con las redes sociales, se puede generalizar a las apuestas deportivas en línea, el comercio de criptos o los mercados bursátiles (Delfabbro *et al.*, 2021).

¹⁰ Un problema distinto es el conocimiento de la población acerca de estas leyes e instituciones. Al respecto, en su estudio sobre la EF, Ordóñez Sánchez (2021) encontró que tres de cada cuatro estudiantes desconocían lo que era la Ley Fintech.

¹¹ De hecho, cuando la EF se utiliza como una herramienta para desarrollar habilidades que faciliten el uso de tecnologías en materia financiera, se le suele llamar “educación financiera tecnológica” (Carballo, 2020).

¹² En este trabajo no se sugiere que una mayor EF debería llevar a la elusión de las actividades financieras especulativas *online* —de hecho, la EF incrementa la confianza y seguridad, y esto podría aumentar el ejercicio de las actividades—, pero sí a una participación con mayor reflexión, discernimiento y entendimiento.

1.4. Emociones e inconsistencias del comportamiento en las decisiones bajo incertidumbre y riesgo

Con relación a las decisiones bajo riesgo, Tversky y Kahneman (1992) postulan que existe una asimetría entre la búsqueda del placer y la elusión del dolor, de lo cual habría una *aversión a la pérdida*¹³ (El Alabi y Milanesi, 2015). Estos autores también confirman que, cuando se trata de montos pequeños, los individuos son afectos al riesgo en el ámbito de las ganancias y adversos en el de las pérdidas, pero que todo se da la vuelta cuando los montos son altos.

Otra característica de estas decisiones es que las personas hacen sus propias ponderaciones de las probabilidades de ocurrencia de los eventos involucrados, incorporando consideraciones psicológicas (Marqués y Weisman, 2011), lo que da como resultado la transformación de las probabilidades objetivas en pesos decisionales —subjetivos— basados en estas (Gómez-Limón, 2017). Lo anterior permite entender por qué las personas apuestan más de lo previsto cuando están perdiendo, o que los casinos entreguen vales para comida y alojamiento cuando se está ganando —como motivador para que se siga jugando—.

De acuerdo con Gozalo Delgado (2023), la población joven se siente especialmente atraída por muchas formas de juego y actividades especulativas que dan la posibilidad de, aparentemente, demostrar el nivel de pericia para acertar —un ejemplo común lo constituye el caso de los resultados de los eventos deportivos—, lo que daría lugar al desarrollo de sesgos cognitivos que pueden derivar en conductas adictivas.

2. Datos y metodología

Para los fines de esta investigación se desarrolló un cuestionario dirigido a estudiantes de educación superior —quienes conforman el universo del estudio—, con preguntas acerca de su proximidad a las actividades *online* que involucran riesgo, así como del grado en que conductas cuestionables relacionadas con la dedicación a estas actividades podría estar presente. También se incluyeron preguntas de tipo sociodemográfico y de expectativas y hábitos financieros. Este instrumento fue aplicado en línea a una muestra de estudiantes de licenciatura y posgrado de dos instituciones educativas en México —Universidad Autónoma de Baja California e Instituto Tecnológico de la Piedad— y tres en Colombia —Universidad Autónoma de Manizales, Fundación Universitaria

¹³ Entendida como la preferencia por evitar una pérdida x más que por conseguir una ganancia x .

Tecnológico Comfenalco y Universidad Nacional de Colombia—, entre mayo y junio de 2023.¹⁴ El tamaño final de la muestra fue de 203 personas. Dado que el diseño de la investigación es de tipo exploratorio-descriptivo, se utilizó un muestreo no probabilístico por cuotas referido a la distribución del origen de los participantes —49.8%, estudiantes de México; 50.2%, estudiantes de Colombia—. ¹⁵

A manera de descripción de la muestra se puede señalar que 70% de los participantes en la encuesta se encontraba entre los 19 y los 24 años, y 37%, específicamente, en la franja de 21 a 22 años, lo que sugiere que muchos de los encuestados ya podían ingresar al mercado laboral en busca de un empleo mientras cursaban la educación superior. La distribución por sexo revela que 61% de los encuestados son mujeres, mientras que 39% son hombres.¹⁶ Se encontró que 86% cursaba una licenciatura, mientras que 14% hacía un posgrado. Adicionalmente, 59% cursaba estudios humanistas, en tanto que 41% se estaba formando técnicamente. Por otro lado, 58% de los respondientes estaba superando la educación de sus padres, que llegaba como mucho al nivel de bachillerato. En cuanto al estado civil, la mayoría de los encuestados estaban solteros —88%—.

En materia de compromisos económicos, se encontró que 21% tenía al menos un dependiente. Asimismo, la fuente principal de ingresos de los encuestados son sus padres o familia en 63% de los casos, lo que sugiere que el apoyo familiar juega un papel crucial en la estabilidad económica de la población estudiantil, incluso a nivel de educación superior. En términos de ingresos, poco más de la mitad —51%— dispone de menos de \$450 dólares al mes para hacer frente a sus gastos. Finalmente, en cuanto a la situación ocupacional, 46% eran estudiantes a tiempo completo; sin embargo, destaca que 54% de la población estudiantil combina sus estudios con alguna forma de trabajo, lo que refleja la necesidad de muchos de ellos de financiar su educación y gastos personales.

Sobre los hábitos financieros y expectativas del total de la muestra,¹⁷ cabe señalar que solo 25% no contaba con banca electrónica o aplicaciones bancarias, y 70% consideraba que estos mecanismos de gestión financiera eran fáciles de entender y de operar. Por otro lado, solo 5% no había

¹⁴ En parte gracias a la vinculación del grupo de estudiantes que colaboraron en esta investigación.

¹⁵ El muestreo no probabilístico por cuotas permitió obtener una alta tasa de respuesta en poco tiempo y a un costo bajo. Aunque se procuró que las cuotas cumplieran con la proporcionalidad en términos de las variables explicativas del fenómeno estudiado, al tratarse de una muestra reducida, esto no se cumple en algunos casos, por lo cual es necesario que los resultados sean tomados con cautela.

¹⁶ Al igual que Gozalo Delgado (2023), se encontró que las mujeres participan mucho menos que los hombres en estas actividades —aunque tienen un mayor peso en la muestra—. Sin embargo, dicha asimetría en el uso al parecer no se corresponde con los niveles de conocimientos sobre la materia (Hernández Rivera y Rendón Rojas, 2021).

¹⁷ Los porcentajes son distintos si se refieren solo a aquellos que han tenido experiencia en las actividades aquí analizadas.

realizado nunca alguna compra por internet. Sobresale que, aun con el avance tecnológico y la proliferación de plataformas bancarias, hasta 48% prefiere realizar sus pagos en efectivo.

Sobre el nivel de EF observado, 66% de la muestra tiene niveles medio-alto o alto, mientras que el 60% se percibe en esos niveles —50% de las veces se trata de las mismas personas—. Asimismo, con relación al perfil de riesgo, 73% lo considera como moderado; 24%, como conservador —adverso al riesgo—; y, finalmente, solo 3% se percibe como agresivo —amante del riesgo—. Por otro lado, 32% manifiesta preferencia por productos de inversión de renta fija —menor tasa y riesgo—; 44% se decanta por los productos de inversión de renta variable —mayor tasa y riesgo—; y 24% declara no conocer sobre productos de inversión. Paralelamente, 60% dice preferir la seguridad sobre una cantidad a recibir antes que correr más riesgos intentando maximizarla. De cualquier forma, el porcentaje de la muestra que se considera inversor es tan solo del 8%.

Con base en las hipótesis de esta investigación, se estima *a priori* que, en el marco de la caracterización presentada, las variables del cuadro 1 pueden ser útiles para identificar los detonadores de la incursión en las actividades analizadas, así como para explicar la posible aparición de problemas al desarrollarlas.

Cuadro 1
Variables explicativas utilizadas¹⁸

<i>Variable</i>	<i>Categorías</i>
Género	Hombre; mujer.
País de residencia	México; Colombia.
Generación de ingresos	Sí genera ingresos; no genera ingresos.
Nivel de ingresos	Bajos; medios o altos.
Nivel de estudios	Licenciatura; posgrado.
Sesgo de los estudios	Humanista; técnico.
Al elegir busca...	Maximizar valor esperado; seguridad.
Contar con banca en línea o <i>apps</i> financieras	Ninguna; solo banca en línea; solo <i>apps</i> financieras; ambas.
Nivel observado de EF ¹⁹	Bajo o medio-bajo; medio-alto o alto.
Nivel autopercebido de EF	Bajo o medio-bajo; medio-alto o alto.

Fuente: elaboración propia a partir de Lusardi y Mitchell (2011), Marqués y Weisman (2011) y Gómez-Limón (2017).

¹⁸ El análisis de algunas de estas variables se deja en exclusivo para el ejercicio econométrico.

¹⁹ Cabe mencionar que el nivel observado de EF se calcula sobre la base de las respuestas individuales a las preguntas del cuestionario de Lusardi y Mitchell (2011), mientras que el nivel percibido de EF corresponde a una autodeclaración del propio individuo.

La metodología empleada consta de tres fases. En la fase 1, soportada en la estadística descriptiva, se describe el grado de conocimiento, participación e interés en estas actividades en términos agregados. La fase 2 incorpora el análisis gráfico, enfocándose en la discriminación conseguida por algunas de las variables que se presentan en el cuadro 1. Asimismo, se explora el efecto diferenciador de estas variables en las distintas conductas sintomáticas de problemas. La fase 3 tiene como propósito poder identificar las variables que conjuntamente tienen mayor incidencia en la aparición o no de estas conductas, tratando por separado el caso de las apuestas y el de las actividades de tipo financiero —mercados de *trading*, criptos y acciones bursátiles—, a través de modelos de regresión logística con la forma:

$$p_i = \frac{1}{1 + e^{-(\beta_0 + \beta_1 x_{1,i} + \dots + \beta_k x_{k,i})}} \quad (1)$$

donde p_i es la probabilidad de que el atributo tome valor de 1, es decir, de que se manifieste un problema. Los coeficientes de regresión a estimar —por máxima verosimilitud en este caso— se representan por $\beta_0, \beta_1, \dots, \beta_k$, mientras que x_1, \dots, x_k son las variables explicativas o regresoras.

3. Resultados

3.1. Fase 1

En lo que se refiere al grado de acercamiento general a las actividades especulativas, se observa en la tabla 1 que la más popular son las apuestas, mientras que la menos conocida es la relativa al mercado accionario. El *trading* y la bolsa presentaban mayor tasa de incursión de entre quienes tenían nociones de estas actividades, con 20% y 19%, respectivamente, y siguen despertando mucho interés —por encima del 50% de quienes tienen nociones al respecto—, lo que anticipa el incremento de participantes jóvenes en esos mercados en el futuro próximo.

Tabla 1
Grado de acercamiento a las actividades analizadas

<i>Actividad</i>	<i>Tienen nociones</i>	<i>De entre quienes tienen nociones...</i>	
		<i>Han tenido alguna experiencia</i>	<i>No han tenido experiencia, pero les gustaría tenerla más adelante</i>
<i>Apuestas</i>	93%	13%	31%
<i>Trading</i>	65%	20%	51%
<i>Criptos</i>	88%	16%	47%
<i>Bolsa de valores</i>	63%	19%	61%

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales.

Por otra parte, la tabla 2 muestra, para cada actividad, las conductas problemáticas que podrían asociarse con una adicción, específicamente la ludopatía, así como el porcentaje de quienes, habiendo tenido experiencia, al menos una vez habían presentado estas conductas.

Tabla 2
Experiencia en las actividades analizadas y la manifestación sintomática de problemas

<i>Conducta</i>	<i>Apuestas</i>	<i>Trading</i>	<i>Criptos</i>	<i>Bolsa de valores</i>
Has descuidado asuntos familiares/académicos/laborales...	5%	6%	10%	11%
Te sientes intranquilo si no revisas...	22%	14%	24%	27%
Tiendes a tener más actividad para compensar o recuperarte de malos resultados...	30%	19%	17%	18%
Has pedido o considerado pedir prestado para...	6%	11%	10%	10%
Has sentido la necesidad de arriesgar más en...	17%	17%	14%	14%
Realizas constantemente planes para mejorar resultados en...	35%	20%	20%	31%
Has ocultado información o mentido sobre el dinero gastado/perdido o tiempo dedicado a...	21%	12%	21%	14%

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales, con base en González-Cabrera *et al.* (2020).

La tabla anterior muestra que la conducta disfuncional más recurrente es estar constantemente diseñando —y ejecutando— planes para poder mejorar resultados —mostrando el mayor porcentaje en cuatro actividades—; la segunda conducta más recurrente se refiere a sobreoperar intentando recuperarse de malos resultados —reportando el segundo mayor porcentaje en tres actividades—; la tercera conducta más frecuente es la intranquilidad cuando no se está al pendiente de lo que ocurre en el contexto de la actividad (FOMO). Por otro lado, la situación

menos frecuente en términos relativos, es decir, que en apariencia está bajo el control de los entrevistados, es el descuido de asuntos familiares, académicos o laborales a consecuencia de la actividad, lo cual es evidencia clara de un comportamiento adictivo (Pilatti *et al.*, 2020). Pedir prestado para dedicarlo a la actividad también presenta una prevalencia baja, en términos relativos.

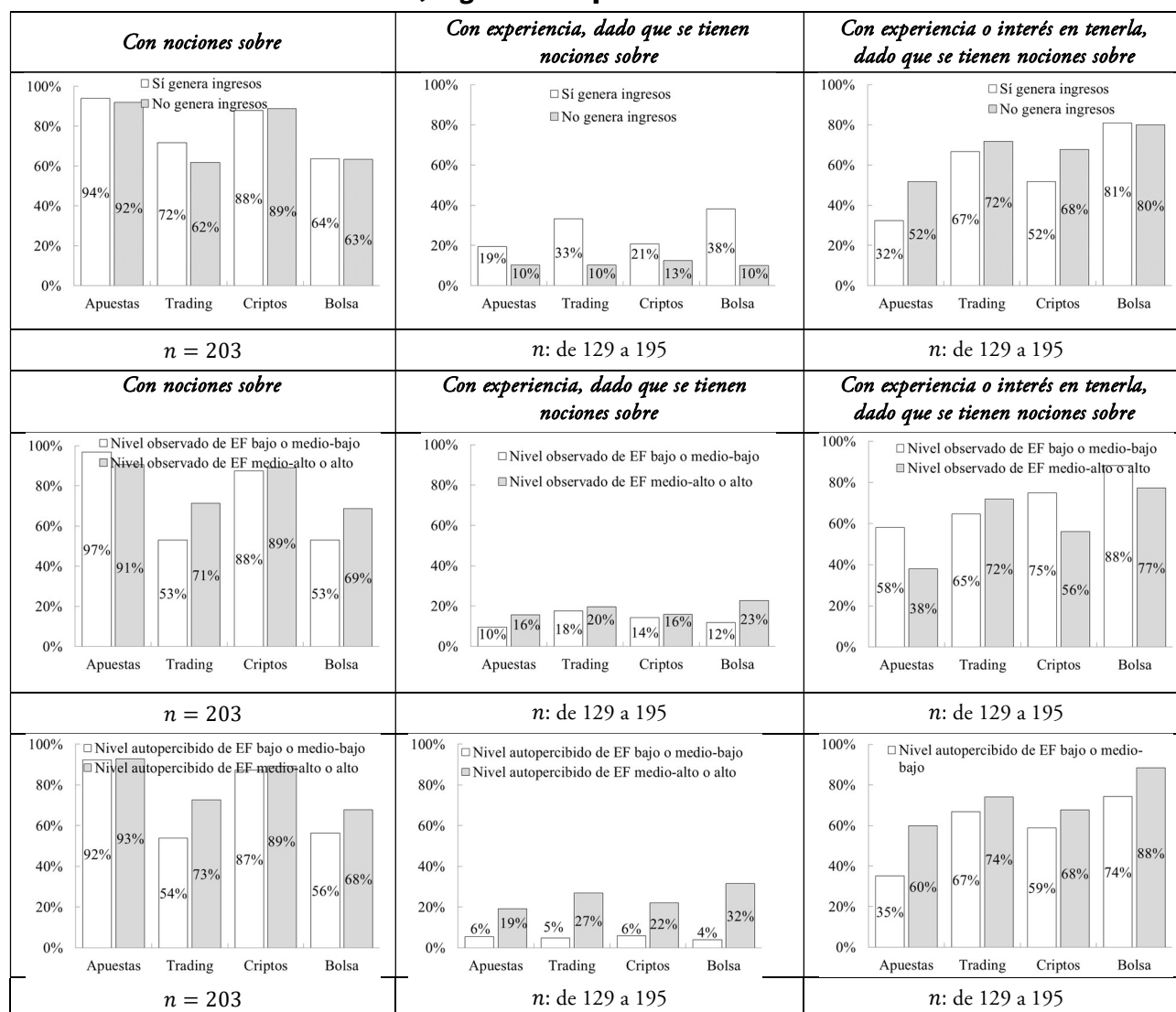
Cabe mencionar que la fiabilidad de las escalas de medición construidas a partir de las variables del instrumento se evaluó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach a partir de las varianzas. El valor del coeficiente fue de .7715, que es un nivel aceptable de acuerdo con la convención utilizada en la literatura.

3.2. Fase 2

La distribución en cuanto al grado de acercamiento a las actividades *online*, bajo la óptica de algunas de las variables explicativas utilizadas, se muestra en la gráfica 1. De acuerdo con la primera columna de la gráfica, excepto en el caso de las apuestas, se observa que aquellas personas con niveles observados y autopercebidos de EF medio-alto o alto suelen tener más información que sus contrapartes sobre estas actividades —sobre todo en el campo del *trading* y la bolsa de valores—. La fuente de ingresos no resultó muy útil para diferenciar el nivel de conocimiento sobre las actividades. De nueva cuenta, los(as) que generan sus propios ingresos y tienen nivel medio-alto o alto observado, pero, sobre todo, autopercebido, de EF, muestran mayor participación en estas actividades —segunda columna de la gráfica—.

Cuando se analiza conjuntamente a quienes han tenido alguna experiencia y a quienes desearían tenerla —tercera columna de la gráfica—, los porcentajes más altos los suelen tener aquellos(as) que: i) son económicamente dependientes; ii) tienen nivel bajo o medio-bajo de EF; y iii) se perciben con nivel medio-alto o superior de este tipo de educación. Lo anterior deja ver que el porcentaje de interesados(as) en participar, además de ser mayor al de los que ya han participado, es incluso más significativo en estos tres segmentos citados. Cabe destacar que hay más interés en participar por parte de quienes se perciben con nivel alto de EF, que de quienes efectivamente lo tienen.

Gráfica 1
Porcentaje de estudiantes con nociones, experiencia e interés en actividades analizadas, segmentado por variables relevantes

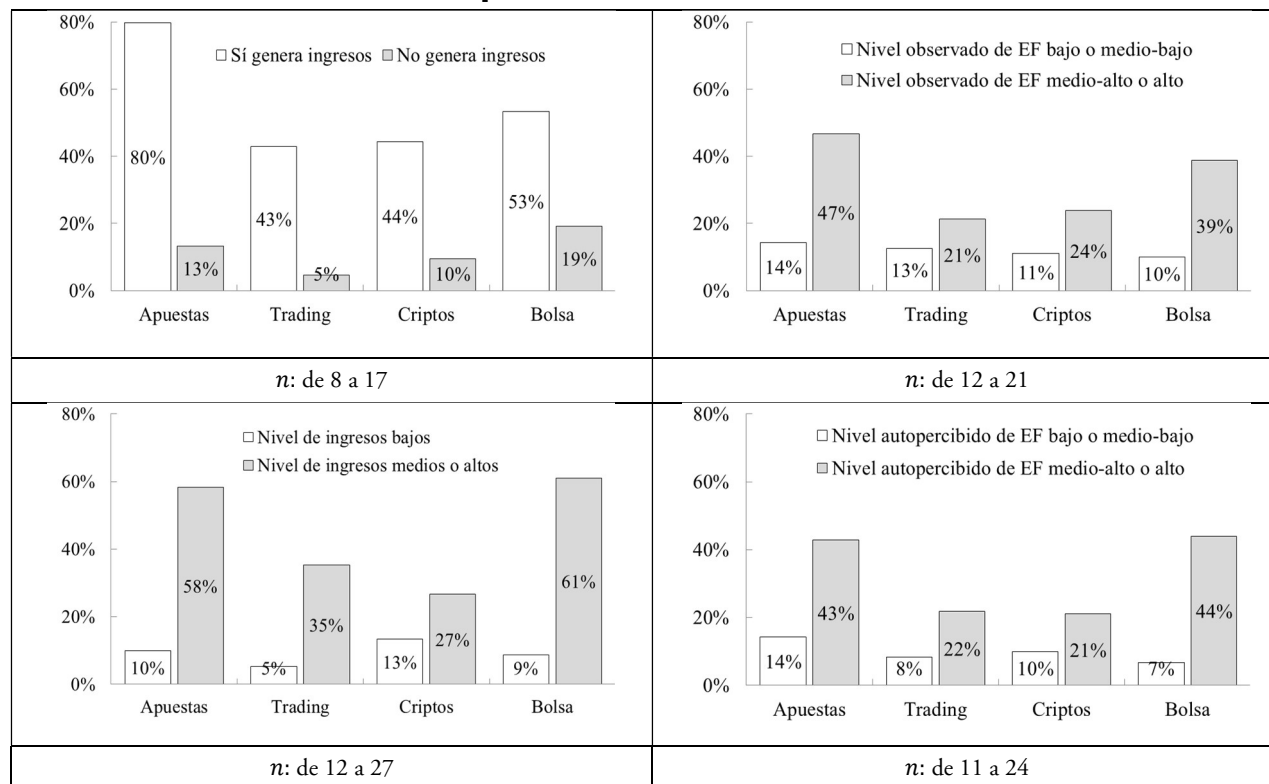


n: número de casos sobre los que se calcula el porcentaje.

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales.

Se aprecia en la gráfica 2, dedicada a la conducta disfuncional más común —el diseño y ejecución redundante de planes para tener mejores resultados—, que quienes gozan de un nivel de ingreso medio o superior, quienes cuentan y se perciben con nivel medio-alto o alto de EF, pero, sobre todo, quienes generan sus propios ingresos, tienen mayor propensión a presentar esta conducta. El diseño y ejecución de una planeación redundante es menos frecuente —en términos relativos— en el ámbito de las criptos.

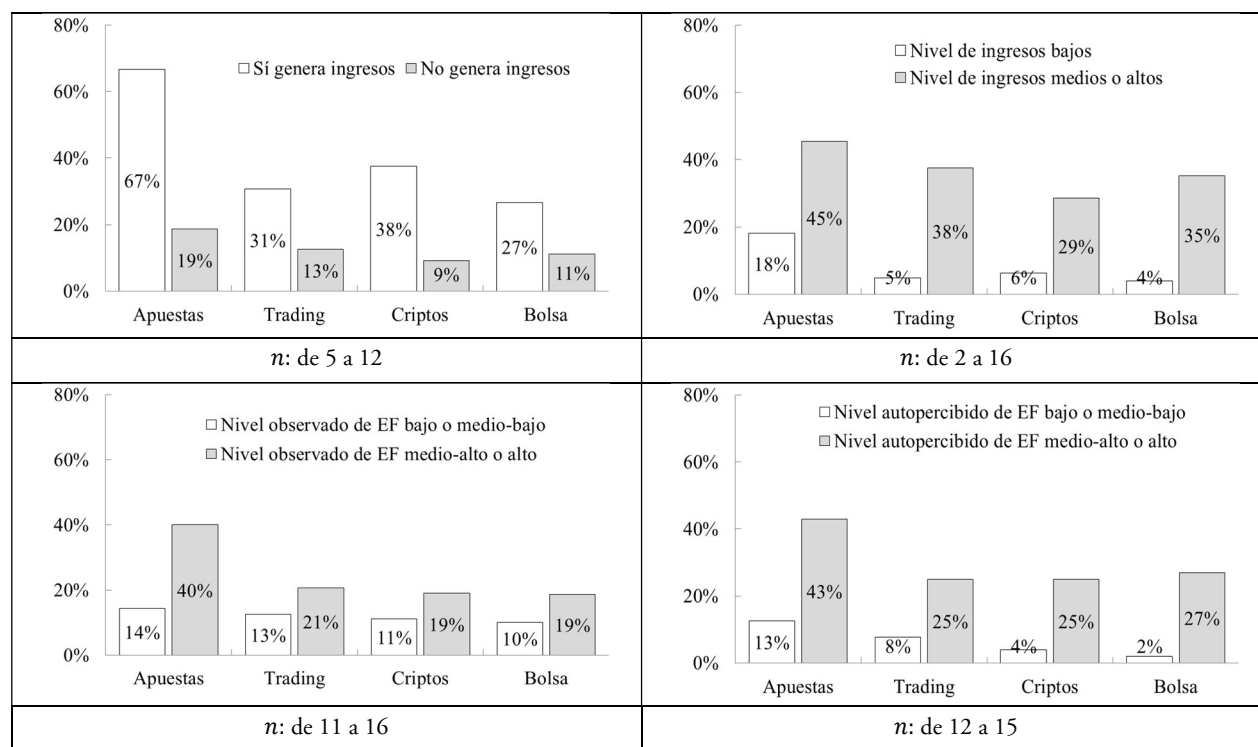
Gráfica 2
Porcentaje de estudiantes que realiza planes redundantes para tener mejores resultados y quienes tienen experiencia en las actividades analizadas, segmentado por variables relevantes



n: número de casos sobre los que se calcula el porcentaje.
Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales.

De la gráfica 3, enfocada en la sobreoperación para compensar derrotas o malos resultados, destaca claramente que tienen más propensión a presentar esta conducta, en todas las actividades, quienes cuentan con un nivel observado y autopercebido de EF medio-alto o alto, quienes tienen ingresos medios o superiores y, de nuevo, quienes participan en la generación de sus ingresos.

Gráfica 3
Porcentaje de estudiantes que sobreopera para compensar derrotas o malos resultados y quienes tienen experiencia en las actividades analizadas, segmentado por variables relevantes



n: número de casos sobre los que se calcula el porcentaje.

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales.

Con relación a otras conductas —no representadas gráficamente—, un mayor nivel de ingresos —relativos— se asocia, para todas las actividades, con la intranquilidad por no revisar, arriesgar más, invertir más tiempo y dinero, ocultar información sobre la actividad e, incluso, considerar pedir prestado. También suele ser este segmento el que más descuida sus relaciones y responsabilidades por atender las actividades. Por otro lado, quienes se perciben con mayor EF, también piden prestado con más frecuencia u ocultan información, descuidan los asuntos de su entorno, presentan intranquilidad por no conocer en todo momento lo que sucede en el marco de la actividad o se ven “obligados” a arriesgar más.

3.3. Fase 3

Se desarrollan tres modelos de regresión logística, cuyas especificaciones fueron definidas bajo el principio de parsimonia. La variable dependiente utilizada en el modelo 1 y el modelo 2 fue “manifestar o no algún tipo de conducta asociada a problemas por llevar a cabo actividades financieras de riesgo *online*”,²⁰ mientras que en el modelo 3 la variable explicada fue “manifestar o no algún tipo de conducta asociada exclusivamente a problemas por hacer apuestas *online*”. Lo anterior permite, de alguna manera, comparar la participación en actividades especulativas de tipo financiero con aquellas relacionadas con el juego y las apuestas. Como independientes, se utilizaron en cada caso distintas variables *dummies* y de intervalo.²¹

Para esta fase, relacionada con los modelos de regresión logística, se debe tener en cuenta que 35 estudiantes —17.2% del total— habían tenido algún tipo de experiencia o acercamiento a las operaciones de *trading*, criptos o mercado de valores *online*, y de estos, 10 habían presentado algún tipo de conducta sintomática de problemas. Por otro lado, 26 estudiantes —12.8% del total— habían tenido algún tipo de experiencia o acercamiento a las apuestas *online*, y de estos, 10 habían presentado alguna de las conductas consideradas. Son las submuestras vinculadas a la experiencia previa —35 y 26 personas, respectivamente— las que se utilizan en las regresiones.²²

3.3.1. Modelo 1

Las variables independientes utilizadas en la especificación de este caso son: género —52.1%, mujeres; 47.9%, hombres—, nivel observado de EF —bajo, 2.9%; medio-bajo, 24.3%; medio-alto, 27.1%; alto 45.7%—, nivel autopercebido de EF —bajo, 0.3%; medio-bajo, 41.1%; medio-alto,

²⁰ Para alcanzar mayor fiabilidad de los resultados, se tratan de manera agregada tanto las actividades de tipo financiero —diferenciándolas de las apuestas deportivas por su distribución de *gaming* y *gambling*— como las conductas constitutivas de problemas.

²¹ Incluidas las últimas dos variables del cuadro 1 para las que se utilizaron cuatro respuestas posibles: bajo, medio-bajo, medio-alto y alto.

²² Se debe mencionar que, aunque no existe una norma estricta en cuanto al número mínimo de observaciones en una regresión logística, el utilizado en este ejercicio podría estar por debajo del sugerido por algunos autores.

44.3%; alto, 14.3%—, generación de ingresos —participa 64.6%; no participa 35.4%— y el país de residencia —Colombia, 33.3%; México, 66.7%—. ²³

Debido a que existen sospechas de que las variables relativas al nivel de EF observado y el nivel de EF autopercebido interactúan en el sentido de que, conforme mayor sea la primera, es más probable que la segunda se incremente —pero no a la inversa—, tanto el modelo 1 como el modelo 2 incluyen esta variable interactuada. La tabla 3 muestra los resultados de la estimación para el modelo 1 con las variables significativas finalmente incorporadas.

Tabla 3
Resultados de la regresión logística del modelo 1 ²⁴

<i>Variable</i>	β	<i>Error estándar</i>	<i>Wald</i>	<i>Sig.</i>	e^{β}
<i>Género</i>	3.561	1.320	7.284	0.007	35.211
<i>Nivel observado de EF</i>	-1.777	1.045	2.892	0.089	0.169
<i>Generación de ingresos</i>	5.305	2.092	6.434	0.011	201.397
<i>(Nivel observado de EF) × (Nivel autopercebido de EF)</i>	1.240	0.428	8.400	0.004	3.455
<i>País de residencia</i>	5.705	2.217	6.621	0.010	300.275
<i>Constante</i>	-15.495	5.050	9.414	0.002	0.000

n = 35.

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales con apoyo de *IBM SPSS Statistics* (2023).

El R^2 de Nagelkerke indica que 80.3% de la variación de la variable dependiente es explicada por las variables incluidas en el modelo. El contraste de Hosmer-Lemeshow, que evalúa la bondad de ajuste del modelo, presenta un valor de .911, que no permite rechazar la hipótesis nula de alta similitud entre los valores observados y los pronosticados. Además, el modelo clasifica correctamente el 94.0% de los casos, con una especificidad —clasificación correcta de no positivos— de 95.8% y una sensibilidad —clasificación correcta de positivos— de 89.5%.

A partir de los coeficientes de regresión de las variables explicativas o independientes (β), se obtienen los *odds ratio* (e^{β}), que se interpretan en este ejercicio como la probabilidad de que se presenten conductas disfuncionales para un determinado valor de la variable en cuestión respecto

²³ Estos porcentajes son exclusivos de la submuestra empleada en la fase 3 de los resultados.

²⁴ Se comprobó la ausencia de multicolinealidad en los tres modelos.

de su valor disminuido en una unidad —suponiendo constante el resto de las variables—, dado que se ha tenido experiencia en la actividad.

En cuanto a las variables *dummies*, la tabla 3 sugiere que la probabilidad de presentar conductas que puedan derivar en problemas se incrementa significativamente —respecto al caso alternativo— cuando el estudiante es hombre, no participa en la generación de sus ingresos y estudia en México.²⁵ Con relación a las variables de intervalo, se aprecia una relación inversa entre el nivel de EF observado y la probabilidad de tener problemas derivados de las operaciones financieras de riesgo *online* —específicamente la razón de probabilidades se reduce 83.1% por cada nivel en que se incrementa la variable—. Finalmente, el signo de la variable interactuada es positivo, lo que sugiere que conforme se percibe mayor nivel de EF aumenta la probabilidad de aparición de problemas —específicamente la razón de probabilidades se triplica por cada nivel en que se incrementa la variable—. La autopercepción por sí misma no resultó significativa.

Los resultados anteriores permiten asegurar que, por ejemplo, una estudiante mexicana con nivel observado de EF medio-bajo, pero nivel autopercebido de EF medio alto, y cuyos ingresos no son resultado de su trabajo, tendrá un 35.5% de probabilidad de presentar alguna de las conductas ya enumeradas, dado que participa o ha participado en actividades financieras de riesgo *online*.²⁶

3.3.2. Modelo 2

Para incorporar el componente tecnológico y de capacidad económica, en este modelo se incorporan las variables referentes al nivel de ingresos —bajos, 77.1%; medios o altos, 22.9%— y a contar con banca en línea o *apps* financieras —ninguna, 24.3%; solo banca en línea, 57.1%; solo *apps* financieras, 2.9%; ambas, 15.7%—.²⁷ Las distribuciones anteriores son consistentes con las de Ordóñez Sánchez (2021).

Los resultados de la tabla 4 muestran que un mayor ingreso y la autopercepción de mayor nivel de EF —de forma directa e interactuada— aumentan significativamente la probabilidad de llegar a tener problemas. Por otra parte, entre menos recursos tecnológicos y de banca en línea se tengan, se reduce la posibilidad de aparición de conductas problemáticas, como era de esperar.

²⁵ Las diferencias entre países podrían tener que ver con aspectos culturales y con el desarrollo desigual en materia económica y regulatoria.

²⁶ Como la probabilidad es menor que 50%, este caso se categoriza 0.

²⁷ Estos porcentajes son exclusivos de la submuestra empleada en la fase 3 de los resultados.

Tabla 4
Resultados de la regresión logística del modelo 2

<i>Variable</i>	β	Error estándar	Wald	Sig.	e^{β}
Nivel de ingresos	3.774	1.371	7.576	.006	43.543
Nivel autopercebido de EF	3.005	1.166	6.642	0.010	20.184
Contar con banca en línea o apps financieras	-4.565	1.708	7.140	0.008	0.010
(Nivel observado de EF) \times (Nivel autopercebido de EF)	0.639	0.267	5.712	0.017	1.895
Constante	-14.635	5.373	7.421	0.006	0.000

Nota: $n = 35$.

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales con apoyo de *IBM SPSS Statistics* (2023).

En este caso, el R^2 de Nagelkerke indica que las variables incluidas en el modelo explican el 84.7% de la variabilidad de la variable explicada. El resultado del contraste Hosmer-Lemeshow es de .257, lo que representa un valor aceptable. Además, el modelo clasifica correctamente el 97% de los casos, con una especificidad de 97.9% y una sensibilidad de 94.7%. Con base en los estadísticos, el modelo 2 explica ligeramente mejor la variabilidad de la variable dependiente.

3.3.3. Modelo 3

Este modelo está referido a la presencia o no de problemas derivados de la realización de apuestas. Las variables que se incorporan ya han sido descritas y se presentan en la siguiente tabla 5.

Tabla 5
Resultados de la regresión logística del modelo 3

<i>Variable</i>	β	Error estándar	Wald	Sig.	e^{β}
<i>País de residencia</i>	-3.552	1.440	6.082	0.014	0.029
Nivel de ingresos	4.618	1.970	5.496	0.019	101.335
<i>Nivel observado de EF</i>	-2.443	1.009	5.859	0.015	0.087
Constante	-1.657	1.785	0.861	0.353	0.191

Nota: $n = 26$.

Fuente: elaboración propia a partir de los datos muestrales con apoyo de *IBM SPSS Statistics* (2023).

El porcentaje de casos clasificados correctamente fue de 84.8%, con una especificidad de 82.1% y una sensibilidad de 88.9%. Además, de acuerdo con el R^2 de Nagelkerke, el 74.8% de la variación de la variable dependiente es explicada por las variables independientes consideradas en el modelo. La prueba de Hosmer-Lemeshow arroja un valor de .968 ($p = .431$), que es lejano a la zona de rechazo para una alta similitud entre valores observados y pronosticados.

Los estimadores mostrados en la tabla 5 indican que en Colombia se presenta mayor predisposición a tener conductas problemáticas derivadas del juego. Sin duda, el nivel de ingreso es un factor positivo y significativamente asociado a la aparición de estas conductas como resultado de participar en apuestas. Por otra parte, una mayor EF observada reduce la probabilidad de que se presenten estas conductas —la razón de probabilidades se reduce un 91.3% por cada nivel en que se incrementa la variable—. ²⁸

En lo que se refiere a las hipótesis, se puede afirmar que, si bien fue posible explicar la probabilidad de participación en actividades *online* bajo incertidumbre y riesgo, y la aparición de conductas disfuncionales con un conjunto de variables, las de tipo conductual y social tuvieron menos capacidad explicativa. Por otra parte, se encontró que las variables que pueden explicar la aparición de conductas problemáticas, tanto cuando se trata del juego *online* como de las actividades financieras especulativas *online*, no son las mismas, salvo en lo referente al papel que juega el nivel observado y autopercebido de EF. Por último, es posible afirmar que este tipo de educación reduce el riesgo de que se presenten conductas que afecten el bienestar del individuo, pero también que la simple autopercepción de contar con EF, inversamente, incrementa el riesgo de aparición de conductas problemáticas.

Conclusiones

El presente trabajo explora las percepciones, actitudes y comportamientos de la población estudiantil de educación superior con relación a las apuestas, *trading*, criptomonedas y mercados bursátiles *online* para conocer la naturaleza de sus decisiones bajo incertidumbre y el riesgo de dependencia a estas actividades.

²⁸ En ninguno de los modelos fueron significativas variables como el nivel de estudios, el sesgo de los estudios o las actitudes hacia la búsqueda de la maximización del valor esperado o de la seguridad en sus decisiones, las cuales *a priori* parecían predictores adecuados.

En general, la evidencia muestra que las(os) estudiantes de educación superior, aun siendo ya nativos digitales, están inmersos en un proceso de adopción de tecnología financiera y de bancarización que presenta algunos rezagos. Estos se manifiestan, por ejemplo, en la preferencia por pagar en efectivo —quizá orillados por el nivel de infraestructura financiera de su entorno— y la falta de inclusión de algunos sectores —uno de cada cuatro no cuenta con banca electrónica ni aplicaciones bancarias; también, uno de cada cuatro no tiene conocimientos sobre los productos de inversión—.

Además, aunque buena parte de tales jóvenes alcanza un nivel suficiente de educación financiera para desenvolverse con cierta autonomía en el ámbito de las decisiones económico-financieras, éste no se correlaciona del todo con la autopercepción de esta educación. De hecho, la autopercepción sobre este tipo de educación suele ser más optimista que el nivel que realmente se tiene —cuando estos últimos niveles son medios—, lo cual incrementa el riesgo de malas decisiones. Por otra parte, se destaca mayor sensibilidad al nivel que se percibe de educación financiera que al nivel que en verdad se tiene.

De entre las actividades estudiadas, el *trading* y la bolsa son las menos conocidas, pero, al mismo tiempo, las que despiertan mayor interés y tasa de incursión una vez que se conoce su funcionamiento básico, lo que anticipa el incremento de la participación de los jóvenes en estas actividades en los próximos años, sobre todo considerando que los productos de renta variable son preferidos por sobre los de renta fija por parte de la población estudiada, y que tres de cada cuatro se declara con un perfil de riesgo moderado o agresivo.

La población estudiantil con mayores niveles observados y autopercebidos de educación financiera está mejor informada sobre estas actividades, si bien es cierto que los resultados indican que mayor autopercepción incrementa el riesgo de conductas problemáticas. Destaca que quienes están más interesados(as) en incursionar, no generan ingresos y tienen bajos niveles de educación financiera, pero se perciben con altos niveles de esta educación. Esto es sumamente riesgoso.

El 17.2% tenía experiencia en las operaciones de *trading*, criptos o mercado de valores *online*, y de estos, 28.6% había presentado algún tipo de conducta sintomática de problemas. Por otro lado, 12.8% había tenido acercamientos a las apuestas *online*, y de estos 38.5% había presentado alguna de las conductas disfuncionales consideradas. Al respecto, las conductas que resultaron más recurrentes son el estar constantemente diseñando y ejecutando planes para poder mejorar los resultados y la sobreoperación intentando recuperarse de pérdidas. Estas son incluso más frecuentes entre quienes participan en apuestas.

El nivel de ingreso y el nivel autopercebido de educación financiera son las variables explicativas que consiguieron mayor discriminación. Cuanto mayor sean ambas, mayor es la propensión a que se presenten las conductas indicadas. También, mayores niveles de estas variables se asocian con la intranquilidad por no revisar lo que ocurre en el contexto de la actividad, el considerar pedir prestado y ocultar información sobre la práctica de la actividad.

La participación en estas actividades parece estar asociada, asimismo, a la generación del ingreso propio. Se encontró una relación inversa entre el nivel de educación financiera y la probabilidad de tener problemas, pero directa entre esto último y la autopercepción del nivel de educación financiera. Sin duda, el nivel de ingreso es un factor positivamente asociado a la aparición de conductas problemáticas como resultado de participar en apuestas. Lo anterior permite afirmar que las variables que inciden en la toma de decisiones acerca del juego y las que lo hacen en la especulación financiera tienen en común elementos relacionados con la educación financiera, pero, en términos generales, no son las mismas.

Es fundamental que se provea a los jóvenes de más y mejores herramientas para que sus decisiones de tipo financiero y otras de riesgo sean pertinentes en este entorno de fácil acceso a la tecnología y democratización de las decisiones financieras. No se trata solo de brindar mayor educación financiera, sino también de desarrollar otras competencias y habilidades blandas, como la disciplina y la visión de largo plazo. Todo lo anterior, construido sobre la base de una regulación que informe y proteja a los grupos más vulnerables sobre los riesgos de no estar preparado ante la psicología del mercado.

Es importante destacar que este trabajo presenta algunas limitaciones, sesgos y debilidades metodológicas que deben ser consideradas al interpretar los hallazgos. Se debe reconocer que el instrumento presentó restricciones en cuanto al tipo de información que consiguió captar, dejando fuera información de, por ejemplo, hábitos financieros. Otra limitación tiene que ver con el número de encuestas realizadas y el tipo de muestreo. Finalmente, este reducido tamaño de muestra compromete de cierta manera también los resultados obtenidos a través de la regresión econométrica. Por todo lo anterior, este trabajo podría no ser constitutivo de evidencia empírica robusta.

No obstante, aunque el tamaño de la muestra es reducido, resulta consistente con el de estudios similares, por lo que los hallazgos podrían entenderse como una aproximación al comportamiento de la población objetivo. Es importante destacar, también, que este trabajo no pretende ser una crítica a la participación en actividades de entretenimiento, comercio o compraventa

de activos financieros *online*. De hecho, se reconoce que pueden llegar a ser terapéuticas en el caso del entretenimiento, eficientes cuando se habla de comercio y muy rentables en cuanto a las operaciones financieras se refiere. Se trata más bien de advertir sobre la posibilidad latente de que esta participación pueda tener consecuencias indeseadas si no se cuenta con cierta educación financiera, se desarrollan capacidades individuales y se presenta un entorno regulatorio favorable.

De cualquier forma, el trabajo ratifica la importancia de tratar esta problemática desde diferentes disciplinas del conocimiento, así como la necesidad de que la población, en especial las nuevas generaciones, cuente con educación financiera. Este estudio puede replicarse para otras sociedades y segmentos poblacionales, con el fin de determinar si los resultados presentados pueden generalizarse. También este tipo de estudios pueden ayudar al diseño de políticas públicas dirigidas a evitar las conductas expuestas, que pueden implicar una merma en el bienestar social.

Fuentes consultadas

- Amat, Oriol (2009). *Euforia y pánico: medidas concretas para afrontar puntos débiles y aprovechar las oportunidades de la crisis*. Profit Editorial.
- Arthur, Jennifer N. y Delfabbro, Paul (2016, 17 de diciembre). Day traders in South Australia: Similarities and differences with traditional gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 33, 855-866. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9659-x>
- Cantero Araque, Francisca y Bertolín Guillén, José Manuel (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 40(4), 34-47. <https://acortar.link/SrQlrs>
- Carballo, Ignacio (2020). Fintech: desafíos para la regulación y la educación financiera. En Deivit Montealegre y María Eugenia Barroso (Eds.), *Ética en educación superior, una dimensión transversal: desafíos para América Latina* (pp. 115-130). Globethics.
- Chamizo, Héctor (2021, 1 de agosto). El lado oculto de la oleada de jóvenes que han empezado a invertir durante la pandemia: las consultas psicológicas se inundan de adictos al 'trading'. *Business Insider*. <https://acortar.link/dsQiIM>
- Club de Capitales (2022, 17 de mayo). La adicción al *trading* existe y es peligrosa. ¿Cómo enfrentarla? *Club de Capitales. Entrenamiento Financiero* [weblog]. <https://goo.su/KfgI>

- Cózar, Carlos R. (2021, 21 de febrero). El 'trading' se convierte en enfermedad: el 3% de los ludópatas son adictos a la bolsa. *El Independiente*. <https://goo.su/mlZSBIR>
- Delfabbro, Paul; King, Daniel L. y Williams, Jennifer (2021). The psychology of cryptocurrency trading: Risk and protective factors. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(2), 201-207. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00037>
- El Alabi, Emilio y Milanesi, Gastón (2015). Evolución de las funciones de utilidad para la toma de decisiones. *Escritos Contables y de Administración*, 6(1), 15-43. <https://doi.org/10.52292/j.ea.2015.317>
- Fernández Rincón, Antonio Raúl (2022). Jóvenes y publicidad de apuestas deportivas online. La experiencia española en torno a la regulación de 2021. *Correspondencias & Análisis*, 15, 107-128. <https://doi.org/10.24265/cian.2022.n15.05>
- García Ruiz, Pablo; Buil, Pilar y Solé Moratilla, María José (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del 'juego responsable'. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-75.
- González-Cabrera, Joaquín; Machimbarrena, Juan Manuel; Beranuy, Marta; Pérez-Rodríguez, Priscila; Fernández-González, Liria y Calvete, Esther (2020). Design and Measurement Properties of the Online Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q) in Spanish Adolescents. *Journal of Clinical Medicine*, 9(1), 120. <https://doi.org/10.3390/jcm9010120>
- Gómez-Limón, José A. (2017). Aplicación de la teoría de la prospectiva a las finanzas: hacia un nuevo paradigma. *RA&DEM: Revista de Administración y Dirección de Empresas*, 1. <http://hdl.handle.net/10396/16259>
- Gozalo Delgado, Margarita (2023). Hábitos de consumo de apuestas deportivas en estudiantes universitarios extremeños. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 125-134. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v1.2493>
- Griffiths, Mark y Parke, Jonathan (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 58-75.
- Hernández Rivera, Ariadna, y Rendón Rojas, Liliana (2021). Brecha de género tecnológica en la educación financiera universitaria en México. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(93), 48-64. <https://www.redalyc.org/journal/290/29066223004/29066223004.pdf>
- IBM Corp (2023). IBM SPSS Statistics (versión 29.0.2.0). Armonk, NY: IBM Corp. <https://acortar.link/KkZ2U4>
- Independent Reserve (2020, 29 de diciembre). *IRCI 2020. Cryptocurrency Index*. Independent Reserve. <https://goo.su/lJK0s1Q>

- Kim, Hee Jin; Hong, Ji Sun; Hwang, Hyun Chan; Kim, Sun Mi y Han, Doug Hyun (2020, 16 de noviembre). Comparison of psychological status and investment style between bitcoin investors and share investors. *Frontiers in Psychology*. 11:502295. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.502295>
- López, Kassandra; Córdova, Zulema y Carrillo, Sósima (2022). La importancia de la Educación Financiera en programas universitarios. *South Florida Journal of Development, Miami*, 3(2), marzo-abril. <https://doi.org/10.46932/sfjdv3n2-018>
- Lopez-Gonzalez, Hibai y Griffiths, Mark (2016). Understanding the convergence of markets in online sports betting. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(7), 1-17. <https://doi.org/10.1177/1012690216680602>
- Lusardi, Annamaria (2008). Household Saving Behavior: The role of financial literacy, information, and financial education programs. *NBER Working Paper 13824*. <http://www.nber.org/papers/w13824>
- Lusardi, Annamaria y Mitchell, Olivia S. (2011). Financial literacy around the world: an overview. *Journal of Pension Economics and Finance*, 10(4), 497-508. <https://acortar.link/HZMbUJ>
- Marqués, Gustavo y Weisman, Diego (2011). Teoría estándar de la decisión y teoría prospectiva: consideraciones filosóficas respecto al cambio teórico. *Economía*, 31, 55-83.
- Mills, Devin J. y Nower, Lia (2019). Preliminary findings on cryptocurrency trading among regular gamblers: A new risk for problem gambling? *Addictive Behaviors*, 92, 136-140. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.01.005>
- Ordóñez Sánchez, Sergio Gabriel (2021). Educación financiera basada en el bitcoin y la inclusión en planes de estudio. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.973>
- Parke, Adrian; Harris, Andrew; Parke, Jonathan; Rigbye, Jane y Blaszczynski, Alexander (2014). Responsible marketing and advertising in gambling: A critical review. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 8(3), 21-35.
- Pilatti, Angelina; Michelini, Yanina y Pautassi, Ricardo M. (2020). Juegos de apuestas en estudiantes universitarios: diferencias en impulsividad, distorsiones cognitivas y severidad en función del tipo de apuestas. *Revista CES Psicología*, 13(2), 46-60. <http://dx.doi.org/10.21615/cesp.13.2.4>
- Psicología Especializada (2024, junio). Tratamiento adicción a las criptomonedas. Centro de Tratamiento y Deshabitación de la Adicción al Trading de Criptomonedas. *Psicología Especializada* [weblog]. <https://acortar.link/ZluRBI>

- Rubio García, Laura (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 6(1), 139-148.
<http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.207>
- Serrano Martínez, Alejandro (2021, 20 de noviembre). El alto riesgo que corren los jóvenes con su adicción a las criptomonedas. *El Economista.es*. Actualidad. <https://goo.su/JRtXg>
- Serrano, Francisca (2022). *El pequeño libro del psicotrading*. Alienta Editorial.
- Tversky, Amos y Kahneman, Daniel (1992). Advances in Prospect Theory: Cumulative Representation of Uncertainty. *Journal of Risk and Uncertainty*, 5, 297-323.
- Vara, Paco (2020, 30 de octubre). ¿Trading o ludopatía? Paco Vara te ayuda a identificar los errores y evitar la adicción en el trading. *Trading Moderno. Order Flow* [weblog].
<https://acortar.link/m2mvJg>

Reseña curricular

José Gabriel Aguilar Barceló. Doctor en Ciencias Económicas por la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), institución en la que actualmente se desempeña como profesor-investigador en la Facultad de Economía y Relaciones Internacionales. Es integrante del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores, nivel II, y forma parte de la Academia Mexicana de Ciencias. Sus líneas de investigación se especializan en el análisis de la competencia, el desarrollo económico, la desigualdad, la pobreza y la empresarialidad con enfoque social. Entre sus más recientes publicaciones destacan, en coautoría: Determinantes de la apropiación tecnológica y la brecha digital en México: una exploración del IDTMex para los años 2016 y 2020. *CIENCIA Ergo-Sum*, 33, (2025); Cadenas globales de valor y desarrollo desigual: el caso de la industria automotriz en México. *De Raíz Diversa. Revista Especializada en Estudios Latinoamericanos*, 10(20), 67-88 (2025); y Desafíos en accesibilidad y cobertura de salud para las mujeres que habitan en una Zona de Atención Prioritaria en Tijuana, Baja California. *Revista Latinoamericana de Población*, 18, e202409 (2024).
Correo-e: gaba@uabc.edu.mx