

# Estudiantes universitarios en la era digital: las oportunidades y amenazas del entretenimiento por internet y las actividades financieras en línea

## College students in the digital age: opportunities and threats associated with Internet entertainment and financial activities online

José G. Aguilar Barceló<sup>1</sup>, Steven Palacio Iriarte<sup>2</sup>, Adriana Garay López<sup>3</sup>, Mauricio Cazares Rodríguez<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Profesor investigador, Facultad de Economía y Relaciones Internacionales, Universidad Autónoma de Baja California, Calzada Universidad 14418, Parque Industrial Internacional Tijuana, C.P. 22424, Tijuana, Baja California, México. gaba@uabc.edu.mx

<sup>2</sup> Estudiante de pregrado, Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco, Grupo Sefinazas, Barrio España Carrera 44 D N° 30A - 91, Cartagena – Bolívar, Colombia. stevenpalacio0024@outlook.es

<sup>3</sup> Estudiante de pregrado, Universidad Autónoma de Manizales, Sacatín, Calle 45, 23-19, Manizales – Caldas, Colombia. adriana.garayl@autonoma.edu.co

<sup>4</sup> Estudiante de pregrado, Instituto Tecnológico de la Piedad, Av. Tecnológico 2000, Meseta de los Laureles, C.P 59370, La Piedad – Michoacán, México. mau286.mcr@gmail.com

Recibido: 15/ago/2023 – Revisado: 30/sep/2023

Aceptado: 30/oct/2023 – Publicado: 01/dic/2023

**Resumen:** Las nuevas tecnologías han traído consigo cambios en el comportamiento humano en todos los órdenes. La presente investigación tiene como objetivo identificar las oportunidades y amenazas de actividades en línea relacionadas con el entretenimiento, las herramientas financieras y los activos especulativos, las cuales son cada vez más comunes entre estudiantes de educación superior; incluso, destacando la posibilidad de aprovecharlas para acelerar y optimizar el aprendizaje sobre finanzas conductuales y gestión de riesgo. El estudio se soporta en bibliografía de autores especializados y en un cuestionario realizado a una muestra de 102 personas. Se encontró que una parte significativa de los jóvenes está participando o tiene interés en participar en actividades especulativas, llevados entre otras razones, por la idea de hacer crecer su dinero de manera rápida. Lo anterior los pone en riesgo de sufrir pérdidas de capital económico o social, o presentar algunos comportamientos que podrían requerir atención. De igual forma, se hacen algunas recomendaciones para mantener prácticas y conductas saludables frente a estas actividades.

**Palabras claves:** tecnología; educación superior; finanzas; actividades especulativas.

**Abstract:** Technological advances have influenced human behavior at all levels. The purpose of this research is to identify the opportunities and threats of online activities related to entertainment, financial tools and speculative assets, which are increasingly common among higher education students, including how they can be utilized to accelerate and optimize learning about behavioral finance and risk management. A bibliography of specialized authors supports the findings of the study, which was also supported by a questionnaire completed by 102 people. We found that a significant number of young people are participating in or are interested in participating in speculative activities, for a variety of reasons, including the desire to make their money grow quickly. This places them at risk of losing economic or social capital, or exhibiting behaviors that could require attention. Additionally, recommendations are made for maintaining healthy behaviors and practices while participating in these activities.

**Keywords:** technology; higher education; finance; speculative activities.

## 1 Introducción

La influencia de las grandes oleadas tecnológicas, cuya difusión ha transformado al mundo al menos cinco veces en los últimos dos siglos, llega cada vez con más fuerza a todos los rincones del planeta (Pérez, 2004). La más reciente de estas transformaciones ha derivado en una democratización tecnológica de la que están surgiendo las primeras generaciones de “nativos digitales”: individuos que recurren cotidianamente al uso de los medios en línea para satisfacer sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y formación (Carbonell y Montiel, 2013).

Además, el aún reciente confinamiento al que obligó la pandemia del Covid-19 llevó a un sin número de personas a dedicar más tiempo a los medios tecnológicos buscando entretenimiento o formas de poder ganar dinero sin tener que salir de casa; es por ello, que desde el año 2020 ha habido un notable incremento en actividades especulativas como lo son las apuestas, los juegos de azar y la compra venta de activos en los mercados financieros.

Para López-González y Griffiths (2016) la llegada de Internet al ámbito del juego y los mercados financieros, ha supuesto una expansión de oportunidades de marketing y comunicación de muchas empresas relacionadas con estas actividades (casas de apuestas, plataformas financieras, entre otras) que está colonizando diversas formas de entretenimiento, al grado de generar un aumento de las preocupaciones psicosociales (Fernández, 2022). Sumado a lo anterior, ha surgido una tendencia en las redes sociales encabezada por criptoasesores, *traders* y especialistas bursátiles (unos más objetivos que otros) que han generado mayor confianza en algunos sectores de la población, reduciendo su temor de asumir riesgos (Delfabbro, King y Williams, 2021).

Muchos jóvenes han sustituido el juego en línea de los años 2000, por apuestas en línea o nuevas formas de “juego” más especulativas (TAC, 2023). Asimismo, durante los últimos años se ha producido un fenómeno inédito: millones de micro inversores se ha lanzado a

participar en bolsa, coordinados por diversas plataformas (Chamizo, 2021).

Debido a la gran afluencia de estas plataformas financieras, particularmente durante y después del confinamiento, se han empezado a manifestar nuevos problemas a nivel personal, que en casos extremos llegan a vincularse con la ludopatía. Esta es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar, apostar o arriesgar recursos pecuniarios; dicha patología afecta gravemente la calidad de vida de quien lo padece (InfoAdicciones, 2022).

Cabe destacar que estos problemas de orden psicológico y social están afectando cada vez más a la población joven, pues debido a la facilidad de acceso a la tecnología, proliferación de plataformas y la democratización de las decisiones financieras, cada vez son más las personas entre los 17 y 25 años, generalmente estudiantes universitarios, los que destinan largas horas a estas actividades, dejando al lado una cotidianidad sana.

El presente proyecto de investigación busca describir el perfil sociodemográfico y de comportamiento de la población joven más asidua a estas actividades, así como determinar el impacto negativo que podrían llegar a tener estas actividades en el patrimonio y en las oportunidades de los jóvenes el día de mañana.

## 2 Antecedentes

En los últimos años ha crecido exponencialmente la participación de los perfiles menos expertos en estas actividades, quienes ven una “buena oportunidad” para ver crecer su dinero o darle salida al ahorro (aunque en muchas ocasiones se trata de una participación apalancada), influenciados por historias compartidas en redes sociales tanto en línea como *in situ* (Cózar, 2021). Un detonador importante del interés en este tipo de actividades, sobre todo en los jóvenes, se dio a raíz del boom de la burbuja Bitcoin en 2017 (TAC, 2023).

Por culpa de la inmediatez, el afán por obtener dinero fácilmente, o incluso, la necesidad económica,

los jóvenes se ven más fácilmente envueltos en todas estas plataformas de juegos de azar e inversiones, que, sin un conocimiento o bases que les permitan estructurar su participación, se obtiene como resultado cierto descontrol, consumo compulsivo o incluso dependencias a estas actividades comerciales, que ya empiezan a ser un problema de primer orden en edades tempranas. El que estas actividades pudieran hacerse de forma anónima, en tiempo real y desde cualquier sitio, también facilitó su proliferación (Chamizo, 2021).

Muchos estudios apuntan a una problemática incipiente que relaciona a los jóvenes como un grupo especialmente vulnerable a desarrollar patologías asociadas a un uso desordenado del juego (Rubio, 2018). Para Griffiths y Parke (2010) existe una probabilidad cuatro veces mayor a desarrollar problemas de juego en los jóvenes que juegan en línea, que en aquellos que no recurren a Internet.

Según uno de los primeros estudios post pandemia, hecho por la Agencia de Salud Pública de Catalunya (ASPC) sobre el uso de drogas y otras adicciones, en cuanto a las apuestas en línea el interés ha crecido un 23 % entre los estudiantes con 18 años o más. Cuatro de cada cinco (sobre todo varones) afirman que llegan a jugar todas las semanas. Ahora bien, el riesgo de sufrir una adicción al juego se ha disparado un 76 % en los últimos tres años en la franja de edad de 14 a 18 años, pasando la probabilidad de un 4 % a un 7 % (Granger, 2022).

Cada vez son más los jóvenes que se ven afectados por esta patología, especialmente detonada por el juego en línea y las apuestas deportivas. De hecho, las estadísticas señalan que, a pesar de la prohibición de acceso de los menores a las salas de apuestas, un 14 % había acudido al menos en una ocasión en los últimos meses; una cifra que se duplica tras alcanzar la mayoría de edad. Todo lo anterior, sin contar las innumerables opciones que tienen los jóvenes a través de sus dispositivos móviles (teléfonos, tabletas, etc.) y que quedan al margen de cualquier tipo de supervisión y a expensas de los conocimientos y autocontrol del participante.

Aunque hasta cierto punto existen acciones públicas para prevenir adicciones y dependencias a las drogas y el alcohol, lo cierto es que no hay advertencias suficientes sobre las dependencias que van más allá de las sustancias tóxicas y que tiene que ver con ciertos hábitos conductuales que también pueden anular la libertad de los individuos (García et al., 2016).

¿Cómo ocurre esto? El cerebro de una persona con este tipo de dependencia (vinculada a la participación en actividades especulativas de riesgo) cree que, aunque haya tenido una mala racha en sus apuestas/inversiones, en la próxima jugada u operación, su suerte cambiará y empezará a ganar. Por eso prolonga su actividad o no deja de participar pese a que haya tenido grandes pérdidas. Hay que reiterar que, gracias a las facilidades de acceso a estas actividades a través de la tecnología, los comportamientos de este tipo se han extendido y evolucionado a nuevas formas de adicción como a los juegos en línea, los videojuegos, el teléfono móvil, las redes sociales o incluso el estado de los valores bursátiles.

Muchas de estas dependencias surgen por lo que en inglés se ha dado en llamar *fear of missing out* (FOMO) que no es otra cosa que el temor a perderse eventos o situaciones interesantes que otras personas están disfrutando o aprovechando. En todos los casos, se trata de modalidades asociadas al aislamiento de la persona.

Una vía para estudiar la participación en varias de las actividades anteriormente mencionadas es la teoría de las finanzas conductuales, la cual, en esencia, es el estudio de la influencia de la psicología y la sociología en el comportamiento de aquellos que llevan a cabo operaciones financieras o simplemente que tienen qué elegir cómo, cuándo y en qué invertir, en muchos casos, en activos especulativos. Se trata del análisis de las finanzas desde un matiz de ciencia social, que ha causado gran interés al intentar explicar varias de las ineficiencias de los mercados a través de la conducta humana (Shiller, 2003), contrario a la teoría neoclásica que se fundamenta en la eficiencia de los mercados.

Adicionalmente, surgieron críticas a la hipótesis de las expectativas racionales que afirma que los agentes económicos forman sus expectativas sobre el futuro de forma racional, lo que supone la utilización eficiente de toda la información disponible en la economía. Sin embargo, la evidencia muestra que los individuos generalmente no toman sus decisiones según los axiomas de la teoría de utilidad esperada y, además, que los pronósticos imparciales sobre el futuro son un supuesto muy riguroso para un agente económico representativo (Thaler, 1985).

La falta de controles, la insuficiente educación financiera y, en casos extremos, el analfabetismo financiero, se han convertido en una preocupación del sistema económico global, al ser la causa principal de inestabilidad financiera, pero también de fracaso en el mundo del emprendimiento y de muchos problemas sociales a nivel del individuo que trascienden al sector educativo y a las políticas públicas (Vara, 2020).

Las consecuencias de este fenómeno se manifiestan, en las malas decisiones, pero también, en la exclusión financiera, social y económica a la que se ve sometida gran parte de la población mundial, lo cual ocurre con mayor frecuencia en los países en vía de desarrollo, debido a que el nivel de educación financiera está asociado con el nivel socioeconómico, la escolaridad, los factores culturales, el género, la edad y otros aspectos (Lusardi, 2008), pero ninguna de estas variables debería ser condicionante de una baja educación financiera si existe interés y voluntad suficiente de los actores involucrados.

Cabe mencionar que, a pesar de que mayores niveles educativos están correlacionados positivamente con mayores conocimientos financieros, el grado de educación financiera tiende a ser bajo en los países en vías de desarrollo, incluso para los niveles más altos de escolaridad. Por esta razón, la escolaridad de un individuo no debe ser tomada como equivalente del nivel de educación financiera (Lusardi y Mitchell, 2011). Esta debe desarrollarse a la par de la educación académica.

### 3 Metodología

El presente artículo recurre a las ideas de Sabino (1992) quien describe la investigación descriptiva como aquella que tiene como objetivo representar algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan establecer la estructura o el patrón de comportamiento de estos fenómenos en estudio. El valor de los resultados dependería de su sistematización, de tal forma que puedan ser comparables con los de otras fuentes.

Además, la presente investigación hace uso de fuentes de información primarias y secundarias. La primera, de acuerdo con Bernal (2006), es información original, que se publica por primera vez y que no ha sido modificada o filtrada por nadie más, mientras que la segunda es aquella de tipo teórico que se necesitó para la construcción de la información primaria, como fuentes bibliográficas, textos, etc.

La información primaria procede de la aplicación de un instrumento tipo cuestionario (modalidad de encuesta física o digital, conformada por una serie de preguntas [Arias, 1997]), lo que permitió alcanzar mayor precisión en las conclusiones de lo que hubiera permitido la información de tipo general o poco actualizada.

Se trató de un cuestionario auto administrado, porque fue llenado en línea por estudiantes de licenciatura y posgrado de diversas instituciones educativas tanto de México como de Colombia, entre mayo y junio de 2023. El tamaño final de la muestra fue de 102 personas.

Dicho instrumento tenía preguntas de tipo sociodemográfico, tales como sexo, país de origen, nivel académico, entre otras, pero también preguntas específicas acerca de los hábitos y expectativas financieras, por un lado, y sobre el acercamiento a las actividades de juego y especulación financiera, por el otro.

La metodología empleada se soporta en la estadística descriptiva y el análisis gráfico de los datos, partiendo de un conjunto de criterios utilizados con la intención de diferenciar los perfiles de

participación en estas actividades (ver Tabla 1). Se considera *a priori* que la capacidad discriminatoria de estas variables contribuye a identificar los detonadores de conductas y comportamientos que puede ser señal de una dependencia o patología en actividades desarrolladas en línea que involucren decisiones de riesgo, incluidas aquellas que comprometen dinero o capital económico.

**Tabla 1** Variables discriminantes utilizadas

1	Sexo: hombre, mujer.
2	Estudios con énfasis: humanista, técnico.
3	Fuente de ingresos: solo yo; otras opciones.
4	Nivel de ingresos: bajos; medios y altos.
5	Nivel de educación financiera: bajo; medio; alto.

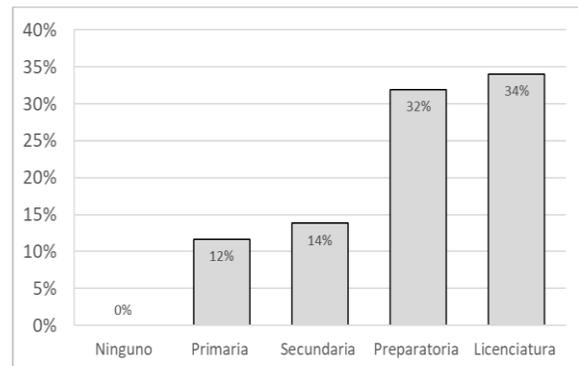
Se observa que las preguntas tienen que ver con el sexo, el nivel y la fuente de ingresos, la formación académica y el nivel de educación financiera. Respecto a este último punto, se entiende por educación financiera, el proceso de adquisición y desarrollo de conocimientos, comportamientos y actitudes que permiten a los individuos tomar decisiones personales y sociales de carácter económico en su vida cotidiana, y utilizar productos y servicios financieros para mejorar su calidad de vida (López et al., 2022).

## 4 Resultados

Entre los principales resultados obtenidos a partir del levantamiento de información, independientemente de las variables discriminantes recientemente mencionadas, se tienen los siguientes.

Los padres del 34 % de la muestra contaban con licenciatura cursada, mientras que el 32 % había alcanzado bachillerado. Cruzando esta información con el conocimiento e intención de participación en actividades especulativas, se encuentra que entre menor haya sido la formación académica en el ámbito del hogar familiar, es mayor el interés en participar de juegos en línea y apuestas de tipo deportivo; mientras que entre más formación académica hayan tenido los padres, se incrementa el conocimiento e interés por participar en comercio de los mercados de valores. Se

puede inferir que las personas con una educación base, pueden tener mayor control en cómo tomar sus decisiones en actividades de índole financiera.



**Figura 1** Nivel educativo de los padres

Por otro lado, también se encuentra que los padres del 12 % de la muestra, solo completaron la educación primaria y un 14 % solo cubrieron la educación secundaria. Si bien es cierto que este segmento muestra menos conocimiento e interés por participar en juegos y apuestas, también lo tienen en general en participar del sector bancario, incluso en actividades financieras productivas de bajo riesgo (por ejemplo, pagarés bancarios). Lo anterior deja ver que este grupo de personas requiere más apoyo para aprovechar las oportunidades que ofrecen los mercados financieros para conservar el poder adquisitivo del dinero y mejorar así, sus perspectivas económicas para lograr una mejor calidad de vida.

El análisis de los datos revela que el 63 % de los encuestados, quienes han manifestado conocimiento, participación o interés en participar en estas actividades, son hombres, mientras que el 37% son mujeres. De lo anterior se infieren dos cosas: primero, que el género masculino se encuentra más involucrado que el femenino en el sector de apuestas e inversiones en línea y, segundo, que es posible que existan desigualdades de género en el acceso a las oportunidades educativas y económicas en el contexto de la formación profesional.

Sobre el estado civil, el 88 % de los encuestados está soltero mientras que el 12 % presenta algún tipo de compromiso conyugal o de pareja. Estos

porcentajes son similares a los de la comunidad estudiantil en el rango de edad de la educación profesional, por lo que las personas con conocimientos o intereses en el sector especulativo tanto deportivo como financiero, no parece tener un comportamiento distinto al de la población en este ámbito.

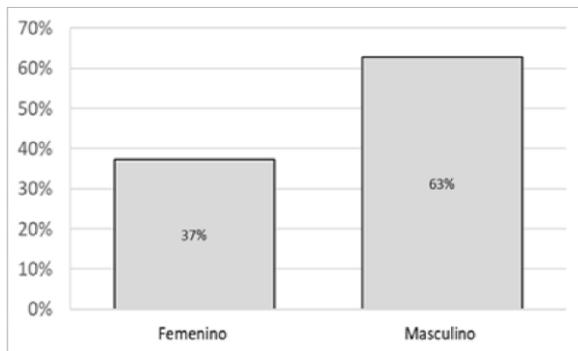


Figura 2 Género

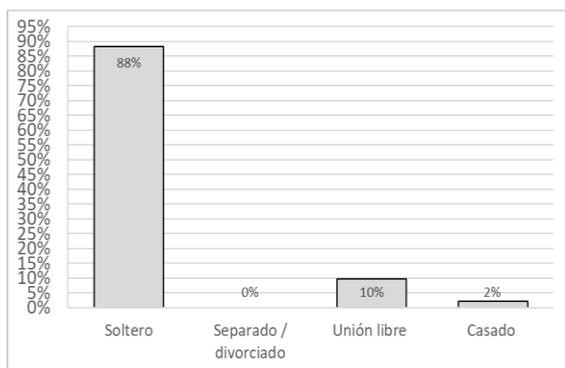


Figura 3 Estado civil

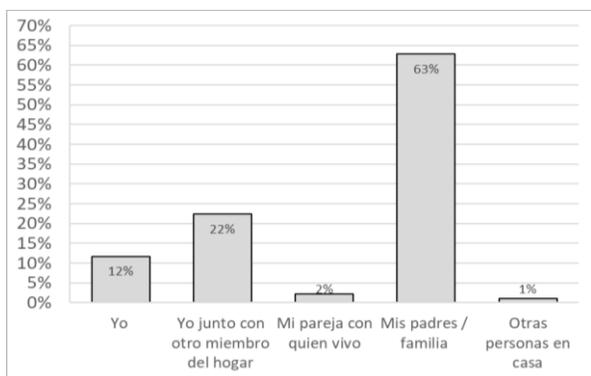


Figura 4 Ingresos principales

De acuerdo con el análisis sobre el apoyo económico, se revela que el 88 % de los encuestados, reciben algún tipo de apoyo financiero para satisfacer sus gastos. De ellos, el principal sostén proviene de sus padres o familia con un 63 %, lo que sugiere que el apoyo familiar juega un papel crucial en la estabilidad económica de los estudiantes de educación profesional.

Se encuentra también que, en términos del ingreso disponible, más del 50 % de los encuestados dispone de menos de \$450 dólares (COP \$1,790,010) mensuales, lo que es apenas 1.5 veces el salario mínimo en Colombia. Lo anterior significa que una parte considerable de los estudiantes tiene ingresos moderados, y con ello, mayor presión para intentar hacer crecer ese dinero de manera significativa y rápida, pero, además, mayor probabilidad de que se tomen riesgos que comprometan el acceso a bienes y servicios básicos, dañando la calidad de vida.

Tal como se muestra en la Figura 5, solo el 25 % no cuenta con banca electrónica y aplicaciones bancarias. Además, el 70 % considera que estos mecanismos de gestión son fáciles de entender y de operar.

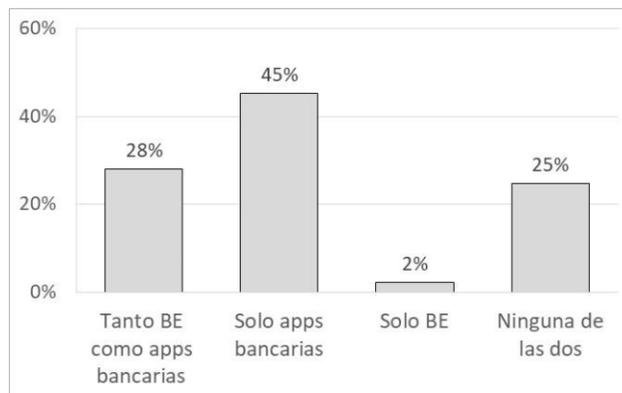


Figura 5 Uso de banca electrónica (BE) y aplicaciones (apps) bancarias

Destaca que, aun con el avance tecnológico y la proliferación de plataformas bancarias, hasta el 48 % prefiere realizar sus pagos en efectivo (Figura 6).

De acuerdo con la Figura 7, el 73 % identifica su perfil de riesgo como moderado, el 24 %, como

conservador (adverso al riesgo), y solo el 3 % se percibe como agresivo (amante del riesgo).

Adicionalmente, se encuentra que, con base en el criterio de Lusardi y Mitchell (2011), el 36 % de la muestra tiene un nivel alto de educación financiera; el 26 % presenta un nivel bajo, y el 38 % restante presenta un nivel medio.

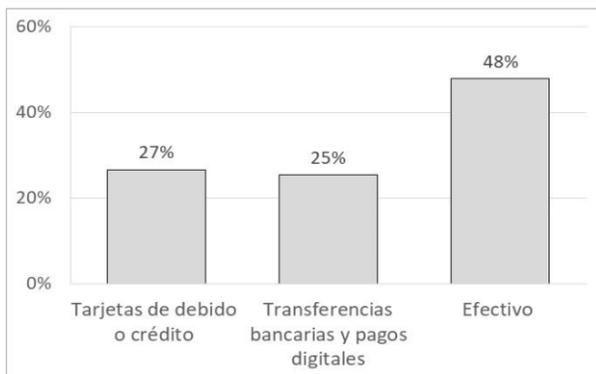


Figura 6 Medio preferido para hacer pagos

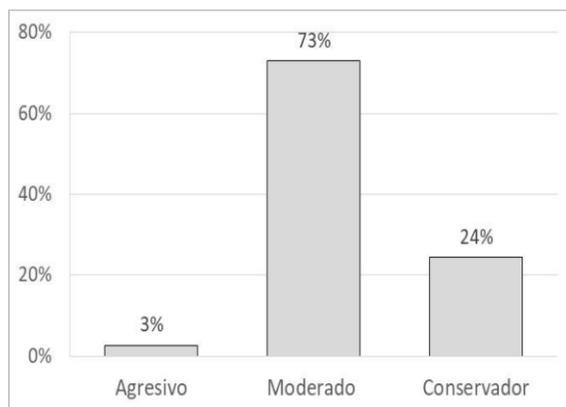


Figura 7 Autopercepción del perfil de riesgo

Específicamente se indagó acerca de la participación e interés en cinco actividades: los juegos de estrategia o azar, las apuestas deportivas, el *trading* de activos financieros (compra y venta de estos activos en el corto plazo), la bolsa de valores, y el mercado de criptomonedas u otros activos de alta especulación, todo lo anterior realizado a través de dispositivos electrónicos.

En lo que se refiere al conocimiento acerca de las actividades en línea que involucran la toma de

decisiones de riesgo, se encontró que los de mayor penetración son los juegos de estrategia y las apuestas deportivas. En los juegos de estrategia, el *trading* y la bolsa de valores han incursionado mayor proporción de jóvenes, una vez que conocen acerca de estas actividades; sin embargo, es todavía alta la curiosidad de los estudiantes en aspectos de la bolsa de valores, el *trading* y, sobre todo, del mercado de criptomonedas, lo que podría anticipar incursiones próximas.

Por otra parte, el porcentaje de los respondientes que, ya habiendo participado en estas actividades, al menos alguna vez han experimentado alguna situación que puede ser sintomática de un problema de dependencia, va del 15 % al 28 %, en función del tipo de actividad.

Ahora bien, en términos de la frecuencia con la que se presenta cada una de estas situaciones, se encontró que la más recurrente entre los que participan en estas actividades, es el estar pensando constantemente en dicha actividad, diseñando –y ejecutando– planes para poder mejorar los resultados (reportando el mayor porcentaje en cuatro actividades); la segunda situación más recurrente se refiere a sobreoperar intentando recuperarse de malos resultados (reportando el segundo mayor porcentaje en tres de las actividades); la tercera situación más recurrente es la intranquilidad cuando no se está al pendiente de lo que ocurre en el contexto de la actividad (FOMO). Por otro lado, un problema con baja presencia relativa (excepto en el caso de los juegos de estrategia), es decir, que aparentemente está bajo el control de los entrevistados, es el descuido de asuntos laborales, familiares o escolares a consecuencia de la actividad.

Con relación a los criterios empleados para segmentar a los entrevistados, se obtuvo que aquellas personas que generaban sus propios ingresos siempre tenían mayor conocimiento de las actividades y siempre presentaron menor tasa de incursión e interés en incursionar (este efecto ocurre porque generalmente estas situaciones son sustitutivas). Los que presentaban mayores niveles de educación financiera, también tenían mayor noción sobre las

actividades excepto juegos y apuestas, y casi siempre la participación e interés por participar fue menor.

Excepto en el caso de los juegos, los hombres presentan mayores nociones de las actividades y siempre es este segmento poblacional el que más participa o muestra interés por participar (aunque no hay evidencia de que este mayor riesgo asumido se acompañe de un mayor nivel de educación financiera o de resultados exitosos).

Excepto en el caso de juegos de estrategia, son más propensos(as) a sobreoperar los que se están formando en campos humanistas. Además, excepto en el caso de juegos y bolsa de valores, son más propensos a sobreoperar los que generan su propio ingreso. De cualquier forma, se sobreopera más en el ámbito de los juegos y de las apuestas. Además, quienes gozan de un nivel de ingreso medio o superior, son más propensos(as) a diseñar y ejecutar planes para obtener mejores resultados.

En lo que se refiere al sexo y el nivel de ingreso como criterios discriminadores, los hombres y aquellas personas con más altos niveles de ingresos suelen mostrar, para todas las actividades, mayor necesidad de estar al pendiente de la actividad, pero también, mayor predisposición a pedir prestado, a invertir más recursos o tiempo para recuperarse y a ocultar información a las personas de su entorno sobre el tiempo o dinero dedicado. En cuanto al descuido de asuntos diversos o la necesidad de arriesgar más, también son los hombres los que muestran mayor predisposición excepto en el caso de los juegos de estrategia.

Otro hallazgo interesante fue el referido a que los respondientes con menor educación financiera estaban más vinculados a actividades lúdicas y de entretenimiento y, sobre todo, de tipo deportivo. Los respondientes con mayor educación financiera tenían muy baja participación en apuestas deportivas pero muy alta en actividades de *trading*.

Finalmente, entre los cinco criterios considerados, los que mayor discriminación consiguieron son el sexo y el nivel de ingreso. Las variables menos útiles para discriminar son la fuente de ingresos y el nivel académico que se cursa.

## 5 Conclusiones

Las nuevas tecnologías están teniendo un impacto significativo en la sociedad, al grado de poder hablar ya de “nativos digitales”, es decir, individuos que han nacido en la era digital, y que no entenderían la vida cotidiana y la satisfacción de sus necesidades, sin el apoyo de las tecnologías de información y comunicación.

A la realidad anterior hay que añadir que la reducción de la actividad económica y el confinamiento derivados de la pandemia de Covid-19, aumentó las horas frente a dispositivos electrónicos y, con ello, la participación en juegos de azar, apuestas deportivas y en plataformas financieras, sin que “haya dado tiempo” de que buena parte de la población se capacitara en su uso, conociera los mecanismos de operación y, sobre todo, entendiera hasta qué punto y bajo qué circunstancias se trata de oportunidades o amenazas a su patrimonio y vida social.

El estudio realizado, logró identificar las variables por las cuales hay un aumento en la participación juvenil en actividades de juego y financieras realizadas en línea, así como algunos patrones de comportamiento, que, en casos extremos, podrían asociarse o derivar en patologías como la ludopatía. Se resalta la importancia de la educación financiera para reducir la posibilidad de malas decisiones y consecuencias negativas, que pueden ir desde sentimiento de culpa, hasta la pérdida de patrimonio o de vínculos sociales, sobre todo en la población joven.

En el mismo sentido, resulta conveniente ser consciente de que las decisiones financieras están influenciadas por factores psicológicos en el ámbito personal, sociológicos en el ámbito social (estos dos tienen que ver con las finanzas conductuales), y el nivel de educación financiera en el ámbito económico y de mercados, los cuales han demostrado no siempre ser eficientes.

Por un lado, la tecnología ha abierto una amplia gama de oportunidades para los estudiantes de formación profesional, permitiéndoles acceder a infinidad de recursos y facilitándoles muchas tareas tanto académicas como extraacadémicas. Por otro

lado, esta transformación digital también presenta amenazas, como la competencia globalizada, la rápida obsolescencia de habilidades y la falta de concientización acerca de la responsabilidad y consecuencias de las decisiones que se tomen.

La era digital ofrece un vasto potencial de desarrollo para la población estudiantil en formación profesional, cuyo espectro incluye también actividades de entretenimiento, lúdicas, especulativas y financieras. El aprovecharlas correctamente dependerá de la adquisición de conocimientos y buenos hábitos financieros y de manejo de riesgo.

Para finalizar, se destacan cuatro recomendaciones estándar para que los jóvenes en formación profesional logren aprovechar las oportunidades que les puedan ofrecer estas actividades, pero a través de un nivel de participación y conducta que pueda ser considerada como sana.

Ser consciente de los riesgos de las actividades lúdicas y financieras de tipo especulativo desarrolladas en línea: los jóvenes deben conocer los riesgos asociados al uso de plataformas financieras, apuestas y de juego en línea, tales como la pérdida de patrimonio y el detrimento de su calidad de vida.

Adquirir habilidades tecnológicas relevantes: los estudiantes de formación profesional deben centrarse en adquirir habilidades tecnológicas de vanguardia, pero también, habilidades socioemocionales que sean relevantes en la era digital y de las finanzas y actividades especulativas en línea.

No se debe de pasar por alto que las dos emociones principales que afectan las decisiones son el miedo y la avaricia; ambas pueden conducir a juicios precipitados, como vender por pánico o apostar todo por un activo o por activos en valoraciones muy altas (TP.HTWE, 2023).

Priorizar las conductas éticas y saludables en el uso de la tecnología: la ética y la responsabilidad en el uso de la tecnología deben ser aspectos prioritarios en la formación para garantizar un entorno digital seguro y confiable, pero sobre todo para preservar o incrementar el bienestar individual social y económico.

Buscar un equilibrio entre el mundo digital y el mundo real: es fundamental que los jóvenes encuentren un balance entre el uso de la tecnología y

el desarrollo de otras actividades en su vida cotidiana para evitar la sobreexposición y los posibles riesgos asociados.

Es importante destacar que este trabajo no constituye una crítica a la participación en actividades de entretenimiento, comerciales y financieras en línea. Se trata más bien de una advertencia de 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.

Resulta conveniente que trabajos futuros consideren el diseño de las estrategias para poner a disposición de las y los jóvenes la información necesaria para que estos(as) tomen las mejores decisiones bajo riesgo, en este entorno de fácil acceso a la tecnología y democratización financiera.

## Referencias

- Arias, F. (1997). Proyecto de investigación. [https://tauniversity.org/sites/default/files/libro\\_el\\_proyecto\\_de\\_investigacion\\_de\\_fidias\\_g\\_arias.pdf](https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf)
- Bernal, C. (2006). Metodología de la investigación. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Carbonell, E. & Montiel, I. (2013). El juego de azar online en los nativos digitales. Valencia: Tirant Lo Blanch.
- Chamizo, H. (julio 31 de 2021). 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://www.businessinsider.es/consultas-psicologicas-inundan-jovenes-adictos-trading-906381>
- Cózar, C. R. (febrero 21 de 2021). El 'trading' se convierte en enfermedad: el 3 % de los ludópatas son adictos a la bolsa. *EL INDEPENDIENTE*. <https://www.elindependiente.com/espana/2021/02/21/el-trading-se-convierte-en-enfermedad-el-3-de-los-ludopatas-son-adictos-a-la-bolsa/>
- Delfabbro, P., King, D. & Williams, J. (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>

- Fernández, A. R. (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, P., Buil, P. & Solé, M. J. (2016). Consumos de riesgo: Menores y juegos de azar online. El problema del 'juego responsable'. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-75.
- Granger, G. G. (2022, 25 de mayo). Adolescentes atraídos por la Bonoloto y seducidos por las apuestas deportivas. [https://es.ara.cat/sociedad/salud/adolescentes-atraididos-bonoloto-seducidos-apuestas-deportivas\\_1\\_4382682.html](https://es.ara.cat/sociedad/salud/adolescentes-atraididos-bonoloto-seducidos-apuestas-deportivas_1_4382682.html)
- Griffiths, M. D. & Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 58–75.
- InfoAdicciones (2022). Ludopatía. InfoAdicciones. <https://infoadicciones.org/adicciones/ludopatias/>
- López, K., Córdova, Z. & Carrillo, S. (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>
- Lusardi, A. (2008). The role of financial literacy, information, and financial education programs. NBER Working Paper 13824. <http://www.nber.org/papers/w13824>
- Lusardi, A. & Mitchell, O. (2011). Financial Literacy Around the World: An Overview. *Journal of Pension Economics and Finance*, 10(4), 497-508. <https://www.nber.org/papers/w17107.pdf>
- López-González, H. & Griffiths, M. D. (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>
- Pérez, C. (2003). Revoluciones tecnológicas y capital financiero. <https://economiapoliticafeunam.files.wordpress.com/2019/02/revoluciones-tecnologicas-y-capital-financiero-carlota-perez-1.pdfparte1y2-1.pdf>
- Rubio, L. (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>
- Sabino, C (1992). El proceso de la investigación [http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso\\_investigacion.pdf](http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf)
- Shiller, R. J. (2003). From Efficient Markets Theory to Behavioral Finance. *The Journal of Economic Perspectives*, 17(1), 83-104.
- Thaler, R. H. (1985), *Mental Accounting and Consumer Choice*. *Marketing Science*. <https://bear.warrington.ufl.edu/brenner/mar7588/Papers/thaler-mktsoci1985.pdf>
- Trading psychology: How to trade without emotions [TP.HTWE] (junio 21 de 2023). Binance Academy. <https://academy.binance.com/en/articles/trading-psychology-how-to-trade-without-emotions>
- Tratamiento adicción a las criptomonedas [TAC] (junio de 2023). Centro de Tratamiento y Deshabitación de la Adicción al Trading de Criptomonedas. Sin Consumir. Tratamiento de Adicciones en Barcelona. <https://sinconsumir.com/adiccion-criptomonedas/#:~:text=Los%20signos%20y%20s%20ADntomas%20de,para%20lograr%20la%20misma%20emoci%C3%B3n>
- Vara, P. (octubre 30 de 2020). ¿Trading o ludopatía? Trading Moderno. <https://www.tradingmoderno.com/post/trading-o-ludopatia>