

¿Piensas que esta vez será diferente?

Francisco Jesús Guerrero López

[Se diseña un juego de apuestas mediante la plataforma Qualtrics, en el cual se evalúa el cambio de la aversión al riesgo del voluntario luego de haber sido expuesto a distintos resultados](#)

Motivación: Quién haya tenido la oportunidad de ir a un casino no a jugar si no a acompañar, tiene la oportunidad de observar el panorama, decenas de personas sentadas en maquinillas con la esperanza de obtener un premio al mover una palanca o presionar un botón, el cual en promedio no se obtiene sino que el negocio no existiese. Entre los asistentes a estas casas de negocio podemos diferenciar 2 grupos, los que juegan de ocasión, con un límite de tiempo y dinero a apostar y en el otro grupo a personas que pueden pasar muchas horas y no tienen reparo en apostar mucho dinero poniéndose en riesgo ellos mismos. En los 2 grupos se observa que las personas tienden a apostar más cuando han ganado previamente, cosa que carece de sentido dado que las chances de ganar son independientes entre sí.

¿Porqué cuando las personas ganan no se retiran en vez de aumentar la próxima apuesta? y en lugar de eso aumentan la apuesta en la siguiente vez?, ¿Que les hace conservar la esperanza de ganar algo? .Fuera del efecto distorsivo que tienen los grandes premios con bajas probabilidades las personas tienen muy arraigado el concepto de mala suerte o buena suerte bajo el cuál consideran que una sucesión de eventos no relacionados entre sí, tienen relación alguna y por lo tanto una tendencia, por lo cual si una persona gana fichas en la máquina de casino considera que está con buena suerte y sigue apostando dado que esta más confiado que ganará cuándo en realidad las probabilidades de acertar se han mantenido inmóviles.

Hipótesis: Este trabajo tiene el fin de mostrar como las personas cambian sus decisiones al momento de tomar riesgos dado su exposición a loterías anteriores, en lo cual se busca probar que existe un efecto memoria al momento de elegir entre loterías por parte de los agentes, es decir las personas consideran que si perdieron antes tienen una mayor probabilidad de perder ahora y viceversa. Este efecto podría expandirse a muchas más áreas fuera de entornos como el casino, tales como emprendimiento de negocios.

La hipótesis sostiene que ante los resultados de eventos anteriores el agente modifica su grado de aversión al riesgo reduciéndolo cuándo va ganando y incrementándolo cuándo va perdiendo.

Diseño del experimento: Con el uso de la plataforma *Qualtrics* se realizó un juego de azar que consta de 4 preguntas, en la plataforma se le menciona al voluntario el objetivo del estudio y se le otorga 1 ficha para que participe en cada una de las preguntas. La primera ofrece al agente la posibilidad de elegir entre dos loterías, las dos con el mismo *valor esperado* sin embargo una opción es riesgosa y la otra es conservadora, el agente escoge alguna de las opciones y se le informa si ganó o perdió; en las siguientes preguntas también se le hace conocer el resultado.

Luego de esto se divide de manera aleatoria a los voluntarios en 2 grupos, donde cada grupo tiene que escoger 2 veces entre una lotería o devolver la ficha (Por un valor muy pequeño), con la diferencia que al primer grupo se le ofrecen loterías con probabilidades de ganar mayores a 50 % (70% y 60%), y al segundo grupo con probabilidades de ganar menores al 50 % (30 y 40%), así que en promedio los del primer grupo ganarán más veces que los del segundo grupo. Para finalizar se les pide a los voluntarios de los 2 grupos escoger entre las mismas alternativas de la primera pregunta.

Estimación :Para corroborar la hipótesis se elaborarán 2 modelos *Logit*, los cuales se centrarán en estimar como los resultados de las loterías anteriores influyen en la probabilidad de que el agente modifique su aversión al riesgo, en el primer modelo es si el agente se vuelve más adverso (Cambia de opción riesgosa a la opción segura) y en el segundo si disminuye su aversión (Cambia de la opción mas segura a la opción mas riesgosa) para las elecciones de el primer y el último juego de loterías. Además, estos modelos se controlan por el grupo de loterías que le tocaron al agente, las que estaban a su favor o las que estaban en su contra.

Conclusión y resultado esperado: Luego de realizar el modelo puedo llegar a la conclusión que las personas piensan que los resultados de eventos están relacionados entre sí, probando la existencia de un efecto memoria a la hora de arriesgarse. Como resultado esperado me inclino a que las personas que eran adversas al riesgo y ganaron sus 2 sorteos, escojan la opción mas arriesgada en la última pregunta, y con el efecto inverso para las personas arriesgadas pero que perdieron los sorteos siguientes, así mismo se espera que este efecto sea más significativo para las personas que tenían probabilidades de ganar altas y perdieron y las personas que tenían bajas probabilidades de ganar y ganaron.

Contribución a la literatura: Aunque apostar considerando resultados previos se ha estudiado antes (Young et Al), ¹este proyecto busca contribuir a la literatura al querer capturar el cambio en la aversión al riesgo del agente dado sus juegos anteriores, sin tener el efecto distorsivo de loterías que ofrecen enormes retornos, adicionalmente explora el cambio cuando el agente tiene las probabilidades a su favor y aún así pierde, lo que puede explicar porque algunas personas dejan de emprender. Además, aunque la literatura critica estos experimentos dado que no hay nada en riesgo y el agente puede apostar indefinidamente, el experimento controla esto al establecer un número finito y corto de juegos.

Acceso a la encuesta: https://qfreeaccountssjc1.az1.qualtrics.com/jfe/form/SV_3CbCZo6CpossalC

¹ Young, M. M., Wohl, M. J. A., Matheson, K., Baumann, S., & Anisman, H. (2008). *The Desire to Gamble: The Influence of Outcomes on the Priming Effects of a Gambling Episode*. *Journal of Gambling Studies*, 24(3), 275–293.