



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE GUAYAQUIL**  
**CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS**

**LA LUDOPATIA Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO LABORAL DE LA POBLACIÓN  
CENTENNIAL DE GUAYAQUIL**

Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de  
Licenciado en Administración de Empresas

AUTOR: PRIETO HOJAS BENJAMN REYNALDO TUTOR:  
MONICA CAROLINA MARMOL CASTILLO

Guayaquil- Ecuador  
2024

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, **Reynaldo Benjamin Prieto Hojas** con documento de identificación N°  
**0955151451** manifiesto que:

Soy autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la  
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera  
total o parcial el presente trabajo de titulación.

**Guayaquil, 23 de septiembre del año 2024**

Atentamente,



**Sr. Reynaldo Benjamin Prieto Hojas**

C.I. 0955151451

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, **Reynaldo Benjamin Prieto Hojas** con documento de identificación No. **0955151451**, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del artículo académico: **“LA LUDOPATIA Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO LABORAL DE LA POBLACIÓN CENTENNIAL DE GUAYAQUIL”**, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciado en Administración de Empresas**, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento de que haga la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

**Guayaquil, 23 de septiembre del año 2024**

Atentamente,



**Sr. Reynaldo Benjamin Prieto Hojas**  
**C.I. 0955151451**

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Mónica Carolina Mármol Castillo** con documento de identificación N° **0910427962**, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: **“LA LUDOPATÍA Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO LABORAL DE LA POBLACIÓN CENTENNIAL DE GUAYAQUIL”**, realizado por **Reynaldo Benjamin Prieto Hojas** con documento de identificación N° **0955151451** obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción **Artículo Académico** que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

**Guayaquil, 23 de septiembre del año 2024**

Atentamente,



---

**Lcda. Mónica Carolina Mármol Castillo**  
C.I. 0910427962

# La ludopatía y su impacto en el rendimiento laboral de la población centennial de Guayaquil

## *Gambling addiction and its impact on the work performance of the centennial population of Guayaquil*

**Reynaldo Prieto Hojas** es egresado de la Carrera Administración de empresas de la Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador) rprieto@est.ups.edu.ec

**Lcda. Mónica Mármol Castillo** profesora de la Universidad Politécnica Salesiana (Ecuador) mmarmol@ups.edu.ec

### Resumen

---

El presente artículo tuvo como centro de análisis a la población centennial de la ciudad de Guayaquil, quienes actualmente presentan una gran aceptación a las apuestas y pronósticos deportivos, puesto que, consideran que es una forma de generar ingresos de manera rápida, siendo así, el objetivo general fue analizar la ludopatía y su impacto en el rendimiento laboral de la población centennial de Guayaquil. En pro de dar cumplimiento a la finalidad antes mencionada, se llevó a cabo una metodología basada en la investigación de tipo descriptiva y exploratoria con diseño no experimental de enfoque mixto, puesto que, se usaron técnicas cuantitativas como la encuesta y técnicas cualitativas como la entrevista. Entre los principales resultados se obtuvo que los trabajadores que juegan videojuegos en exceso pueden afectar la productividad, la moral y la imagen de la empresa en el lugar de trabajo. Los trabajadores adictos también afectan a sus colegas y conocidos cercanos, y todos pueden sufrir daños que incluyen problemas psicológicos y económicos. Finalmente, se concluye que el impacto de la adicción al juego contribuye significativamente al estrés, que a su vez puede provocar diversos problemas de salud, como hipertensión y enfermedades cardíacas, sin embargo, su impacto en el rendimiento laboral es moderado.

### Palabras clave

Ludopatía, rendimiento laboral, población centennial, trabajadores, apuestas.

---

### Abstract

The present article focused on analyzing the centennial population of the city of Guayaquil, who currently show a significant acceptance of sports betting and predictions, as they consider it a way to generate income quickly. Thus, the general objective was to analyze gambling addiction and its impact on the work performance of the centennial population of Guayaquil. To achieve this aim, a methodology based on descriptive and exploratory research was implemented, using a non-experimental design with a mixed approach. Quantitative techniques such as surveys and qualitative techniques such as interviews were employed. Among the main results, it was found that workers who excessively play video games can negatively affect productivity, morale, and the company's image in the workplace. Addicted workers also impact their colleagues and close acquaintances, all of whom may suffer from issues including psychological and economic problems. Finally, it is concluded that the impact of gambling addiction significantly contributes to stress, which in turn can lead to various health problems such as hypertension and heart disease; however, its impact on work performance is moderate.

### Keywords

Gambling addiction, work performance, centennial population, workers, gambling.

---

## 1. Introducción

El juego y el azar representan una actividad inofensiva para la mayoría de las personas, tiene el potencial de volverse altamente adictivo y la necesidad incontrolable de apostar puede infiltrarse en las horas de trabajo. El trastorno del juego se caracteriza por seguir jugando a pesar de que causa problemas importantes, repetidos intentos infructuosos de reducirlo o detenerlo y una mayor prioridad dada al juego sobre otras responsabilidades, incluido el trabajo.

Hay muchos estudios que muestran una relación entre el estatus y los factores socioeconómicos, por un lado, y la participación en el juego o problemas con apuestas, por el otro. Algunos de estos estudios incluyen observaciones sobre clasificaciones ocupacionales o divisiones sociales crudas, como las seis clases en los estudios británicos de prevalencia del juego, que comprenden, por ejemplo, “ocupaciones profesionales” y “ocupaciones manuales calificadas” (Orford, Wardle, Griffiths, Sproston y Erens, 2009; Sproston, Erens y Orford, 2000).

Estos estudios muestran que el comportamiento en el juego varía significativamente entre las divisiones sociales basadas en la ocupación. Por ejemplo, en uno de los estudios británicos, la prevalencia de PG fue más del doble entre aquellos con trabajos “semi- rutinarios/rutinarios” en comparación con los “gerenciales y profesionales” (Orford et al., 2009), y la participación en Los juegos de bingo eran mucho más comunes entre personas con “ocupaciones no calificadas” (Sproston et al., 2000). El libro *Gambling, work and Leisure: A Study Cross Three Areas* (Downes, Davies, David y Stone, 1976) explora la participación en el juego en relación con una gran cantidad de factores sociales y culturales en el Reino Unido, algunos de los cuales están

Reed in Partnership (2021) publicó un informe 'Juegos de azar y empleo', basado en una encuesta de YouGov y entrevistas con asesores de empleo y encontró que más de cuatro de cada cinco adultos piensan que el juego y las deudas pueden ser una distracción para las personas en el trabajo. Mientras que el 10% de los adultos que trabajan tienen experiencia directa de los problemas que el juego puede causar en el lugar de trabajo.

Por otra parte, durante la pandemia de la Covid 19, millones de trabajadores en todo el mundo pasaron al trabajo remoto para ayudar a frenar la propagación del virus (Summers, 2021). El aislamiento social asociado con la pandemia y la mayor disponibilidad y accesibilidad de los juegos de azar en línea han creado una tormenta perfecta. Los empleados aburridos y estresados han recurrido al juego como forma de entretenimiento y escape: el escapismo emocional es un síntoma bien documentado de los problemas con el juego. Las líneas borrosas entre el hogar y el trabajo están generando más tentaciones para apostar durante las horas de trabajo, especialmente para los empleados con problemas de juego existentes, lo que hace que las empresas sean vulnerables a los impactos negativos del juego.

El British Medical Journal (2021) menciona que para algunas personas que luchan contra la adicción al juego, trabajar desde casa elimina potencialmente algunas de las redes de seguridad que pueden ayudarles a controlar su consumo de juego. Estos incluyen la supervisión y el apoyo de los gerentes y otros colegas, el software de bloqueo en línea y la demanda de actividades laborales. Trabajar desde casa también puede inducir un mayor uso de aplicaciones o sitios web de juegos de apuestas, en parte porque el aburrimiento estimula el juego, pero también porque el distanciamiento social y el aislamiento en casa conducirán a un aumento en la exposición a anuncios a través de la televisión, en línea y las redes sociales”.

La pandemia de la Covid 19 no solo provocó inseguridad laboral y presiones financieras entre los empleados. Algunas personas recurrieron a apuestas en línea como una forma de gestionar la deuda y la incertidumbre (Revista Lideres, 2022). El comercio especulativo de acciones (un tipo de comportamiento similar al de los juegos de azar) ha atraído una afluencia de inversores y un aumento de la actividad comercial durante y después de la pandemia con la creación de millones de nuevas cuentas en plataformas de apuestas deportivas.

Por otra parte, fue en 2021 cuando la adicción al juego experimentó un fuerte aumento entre los ecuatorianos. Ese año, el Ministerio de Salud Pública diagnosticó a 182 personas con este trastorno, cifra que superó todos los registros anteriores, más del doble de los casos de 2020. La situación parece estar bajo control, ya que las cifras han disminuido a 105 en 2022 y a 82 en 2023, con solo 20 pacientes identificados de enero a abril de 2024. Sin embargo, esta disminución no necesariamente refleja una menor prevalencia

de la adicción a juegos de azar o apuestas deportivas en el Ecuador, ya que estas cifras se basan únicamente en pacientes de instituciones públicas que buscaron ayuda. El recuento no incluye a los tratados en centros privados ni a las personas que no están dispuestas a acudir en busca de ayuda.

La provincia de Guayas registró la mayor cantidad de casos en 2023: allí se diagnosticaron 22 pacientes. Le siguió Pichincha con 13 casos y Azuay con 7. En los últimos dos años el juego patológico ha sido un problema a nivel nacional presente en 22 de las 24 provincias del Ecuador. Cañar y Los Ríos fueron las únicas provincias donde no se reportaron ni registraron casos dentro del sistema de salud pública en ese momento. Ante lo expuesto anteriormente, se plantea como pregunta de investigación la siguiente: ¿De qué manera impacta la ludopatía en el rendimiento laboral de la población centennial de Guayaquil?

Por otra parte, esta investigación se justifica en la necesidad de tener un personal que labore de manera estable hace de esta investigación un proyecto relevante, puesto que -busca desarrollar una propuesta que permita establecer un mejor desempeño del talento humano aprovechando su máxima productividad, y a la vez contribuir al mejoramiento de las empresas, encaminándose al beneficio común.

Esta investigación consiste en descubrir el impacto de la adicción a los juegos de azar o apuestas deportivas en el rendimiento laboral de los mismos con el fin de encontrar estrategias efectivas para disminuir esta problemática. Una de las estrategias más predominantes para controlar y evitar la baja productividad de un trabajador es la implementación de un modelo de gestión de talento humano que permitirá fortalecer las relaciones humanas entre el personal administrativo y operativo, además, de realizar las respectivas evaluaciones y capacitaciones de acuerdo con cada una de las funciones y actividades que realice el personal, mejorando así el rendimiento de la empresa y desenvolvimiento a la hora de brindar un buen servicio.

Además, de motivar al personal, permitiendo así que se sienta más satisfecho en la función que desarrolla dentro de la organización y establecer un puesto seguro gozando de mayor estabilidad en la empresa. Este trabajo investigativo beneficiará a la población centennial económicamente activa de Guayaquil, a las empresas de la ciudad en general y a todos los interesados en la gestión de talento humano de centennials.

En adición, el presente estudio tiene como objetivo general analizar la ludopatía y su impacto en el rendimiento laboral de la población centennial de Guayaquil. En virtud de dar cumplimiento a la finalidad principal, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- Recopilar información teórica sobre ludopatía y rendimiento laboral que sustente el desarrollo del presente artículo académico.
- Diagnosticar la situación actual de la población centennial de Guayaquil con relación a la existencia de ludopatía.
- Examinar la relación existente entre la ludopatía y el rendimiento laboral de la población centennial de la ciudad.

## 2. Marco teórico

En cuanto a la revisión literaria, se puede mencionar que hay muchos estudios que muestran una relación entre el estatus y los factores socioeconómicos, por un lado, y la participación en el juego o problemas con apuestas, por el otro. Algunos de estos estudios incluyen observaciones sobre clasificaciones ocupacionales o divisiones sociales crudas, como las seis clases en los estudios británicos de prevalencia del juego, que comprenden, por ejemplo, “ocupaciones profesionales” y “ocupaciones manuales calificadas” (Orford et al., 2009).

Estos estudios muestran que el comportamiento en el juego varía significativamente entre las divisiones sociales basadas en la ocupación. Por ejemplo, en uno de los estudios británicos, la prevalencia de PG fue más del doble entre aquellos con trabajos “semi- rutinarios/rutinarios” en comparación con los “gerenciales y profesionales” (Orford et al., 2009), y la participación en Los juegos de bingo eran mucho más comunes entre personas con “ocupaciones no calificadas” (Sproston et al., 2000). El libro *Gambling, work and Leisure: A Study Cross Three Areas* (Downes et al., 1976) explora la participación en el juego en relación con una gran cantidad de factores sociales y culturales en el Reino Unido, algunos de los cuales están relacionados con el trabajo, pero la relevancia de los resultados, con respecto a tipos específicos de trabajos, no está clara.

Se encontró solo cuatro trabajos que presentan estudios empíricos que compararon la participación en el juego y/o juego de azar o apuestas/PG en grupos ocupacionales más específicos. Dos estudios realizados en Canadá y Estados Unidos compararon la participación en el juego en diferentes sectores ocupacionales y encontraron que los empleados de algunos sectores jugaban significativamente más a menudo que otros (Alberta Health Services, 2003).

A pesar de que no existe una regulación gubernamental, las plataformas de apuestas deportivas siguen ganando espacio en Ecuador y en especial en ciudades como Guayaquil, donde hoy existe una amplia presencia de empresas nacionales e internacionales que abren las puertas al mercado local con la posibilidad de pronosticar resultados y ganar grandes sumas de dinero. A través de estas aplicaciones, es posible encontrar los campeonatos más importantes del mundo con una cantidad considerable de mercados y cuotas atractivas. Los ecuatorianos podrían realizar apuestas en diferentes disciplinas tradicionales, como fútbol, tenis, baloncesto, béisbol, boxeo o carreras de Fórmula 1, e incluso e-Sports.

Una muestra del interés por las plataformas de apuestas en el país se detalla en el informe “Estado Digital Ecuador 2023” de Mentinno, empresa de análisis de mercado. La publicación muestra que las búsquedas mensuales promedio en Google de marcas de apuestas en Ecuador superan los 2 millones. La web Ecuabet ocupa el tercer lugar con 1,8 millones de búsquedas mensuales. En primer lugar se encuentra Bet365 con 49.500 y en segundo lugar Latribet con 22.200. En el Top 3.

Los perfiles de género y edad de la audiencia indican que el 56,95% de los jugadores son mujeres y el 43,05% son hombres. De igual forma, el 39,82% de los apostadores se encuentra en el rango de edad de 18 a 24 años, lo que tiene sentido ya que los más jóvenes son los que mejor conocen las nuevas tecnologías en los teléfonos móviles. Estas cifras podrían crecer con la creación de un marco legal para las predicciones deportivas en línea, pues en Colombia hay más de 8 millones de cuentas activas y el dinero recaudado se destina a la salud.

En el estudio canadiense, en un sistema de nueve clases de industrias, las que estaban por encima del promedio eran: finanzas/seguros/bienes raíces, silvicultura/minería, servicios públicos, administración pública y hospitales/atención médica; en el sistema de ocho clases de profesiones, sólo una estaba significativamente por encima del promedio: operación de transporte/equipo. En el estudio de EE.UU., los trabajadores del sector servicios apostaban mucho más que otras ocupaciones (en un sistema de diez clases) y se observó una tendencia similar entre las personas que trabajan en la construcción y la extracción. Estos resultados parecen reflejar principalmente factores culturales y sociodemográficos, como que la gente juega más en sectores donde hay muchos más hombres que mujeres.

Dos estudios noruegos han explorado el juego de azar o apuestas en grupos ocupacionales que, por razones teóricas o porque la experiencia práctica así lo sugiere, se podría suponer que tienen niveles elevados de juego de azar o apuestas (Buvik, 2009; Dahlgren, 2012). Los resultados de estos estudios en su mayor

parte no fueron concluyentes, principalmente debido al pequeño número de personas con juego de azar o apuestas en los grupos. Sin embargo, uno de los estudios encontró asociaciones entre los problemas con el juego y el trabajo por turnos y los frecuentes viajes de negocios, que se suponía que eran causados por dichas condiciones laborales que hacían más probable que las personas se relajaran o mataran el tiempo jugando (Dahlgren, 2012). El otro estudio (Buvik, 2009) encontró que los empleados en el sector del transporte tenían niveles elevados de juego de azar o apuestas, resultado que fue confirmado con respecto al PG por un estudio noruego (Revheim & Buvik, 2009) que se centró en la industria del transporte. Esto se explica principalmente en términos de “estructuras de oportunidades”, más concretamente los taxistas que toman descansos entre tareas de conducción en cafeterías con máquinas tragamonedas.

Varios estudios han demostrado que los empleados de casinos y otros lugares de juego tienen problemas con el juego con más frecuencia que las personas en otros lugares de trabajo. La razón de esto probablemente sea una combinación de la omnipresencia del juego en estos lugares de trabajo y la autoselección para ese tipo de trabajo, porque las personas con un fuerte interés en el juego tienen más probabilidades de aceptar trabajos en la industria del juego.

Sobre la base de estos pocos y dispares estudios, no es posible sacar más que las conclusiones más generales sobre las diferencias relativas en la participación en el juego y los juegos de azar o apuestas entre grupos ocupacionales. Es decir, las diferencias son creadas por los perfiles sociodemográficos de los grupos ocupacionales, sus actitudes asociadas hacia formas específicas de juego, su exposición al juego en el trabajo y la estructura temporal del trabajo y el ocio.

Si bien los estudios empíricos son pocos, se puede compilar una lista sustancial de factores que teóricamente podrían causar niveles elevados de participación en juegos de azar en sectores o categorías ocupacionales específicos. Presentamos aquí una serie de teorías que guiaron la segunda fase de nuestros análisis, cuando creamos grupos ocupacionales fusionados que compartían características esenciales relacionadas con el trabajo, y que fueron útiles para interpretar los resultados. Debido a que este estudio se centró en explorar las diferencias entre grupos ocupacionales y tipos de trabajos, no probamos explícitamente ninguna de las teorías. La teoría clásica de la utilidad y las teorías de la asunción de riesgos (Downes et al., 1976) no se tratan aquí, porque consideramos la evidencia de la relevancia de estas teorías. En el contexto del juego y el trabajo para ser débil.

Como ya se mencionó, las categorías ocupacionales tienen sus perfiles sociodemográficos específicos. Por ejemplo, en Suecia los hombres juegan más que las mujeres, y las personas de mediana edad tienden a jugar más que los jóvenes y los mayores (Agencia de Salud Pública de Suecia, 2016). Por lo tanto, las personas en un lugar de trabajo dominado por hombres de mediana edad, en general, jugarán más que las personas en un lugar de trabajo dominado por mujeres jóvenes. Existe evidencia sólida de la influencia de factores sociodemográficos en la participación en el juego y el PG.

La Teoría del algo por nada, formulada por Nyman et al. (2013), supone que las personas que tienen trabajos mal remunerados, que perciben como aburridos y/o peligrosos, son menos propensos que otros a aumentar su salario trabajando horas extras. En cambio, están predispuestos a participar en juegos de azar, con la esperanza de obtener “algo a cambio de nada”. Los pocos estudios en los que se ha puesto a prueba esta teoría han encontrado apoyo para ella.

La teoría de la anomia tiene un supuesto similar: las personas con una posición social baja probablemente experimenten un desajuste entre su posición real y los ideales prescritos cultural y socialmente, que para ellos son inalcanzables, y ganar mucho dinero jugando parece ser una posibilidad para ellos pudiendo estar a la altura de estos ideales (Downes et al., 1976). El vínculo entre la baja movilidad social autopercibida y el juego está bien establecido por investigaciones anteriores.

La teoría de la alienación propone que las personas que tienen poca influencia sobre su trabajo – que se perciben a sí mismas como meros engranajes de una máquina – participan con más frecuencia que otras, y con mayor intensidad, en formas de juego basadas en habilidades. Al tomar decisiones importantes y trascendentales al apostar y, por lo tanto, al tener la oportunidad de demostrar habilidades, se supone que compensan su poca influencia sobre su trabajo (Downes et al., 1976). Los pocos estudios que han puesto a prueba la hipótesis de la alienación han encontrado apoyo para ella, pero parece difícil aislar el factor de alienación de otros factores relevantes para el trabajo monótono y mal remunerado. Se puede suponer que dicha exposición estimula la participación en los juegos de azar. El individuo está expuesto a ofertas de

juegos de azar, por ejemplo, en cafés, restaurantes y tiendas de conveniencia mientras toma la pausa para el almuerzo (Revheim & Buvik, 2009). El juego se ve facilitado porque la dirección tiene una supervisión limitada sobre las actividades de los empleados. La teoría de la exposición tiene un fuerte apoyo cuando se trata de participación en juegos de azar en general, aunque la exposición prolongada a nivel de la población parece causar adaptación (Abbott, 2017).

El juego puede ser una forma de entretenerse cuando no hay nada más que hacer. Por lo tanto, los trabajadores por turnos que están libres durante el día cuando familiares y amigos están en la escuela o trabajando pueden pasar más tiempo jugando que las personas que trabajan en horarios regulares. Los empleados que viajan mucho por motivos de trabajo pueden matar el tiempo por las noches jugando cuando están fuera de casa. Hasta donde sabemos, solo un estudio (Dallaren, 2012) ha probado esta teoría y ha encontrado apoyo para ella.

Por ejemplo, se habla mucho de deportes y apuestas deportivas. En Suecia, existe una tradición entre los trabajadores de las fábricas de jugar juntos al fútbol o a la piscina de caballos en un sindicato de trabajo (Eldh, 1996). Esta teoría parece muy plausible y hay evidencia de que el juego en grupo estimula la participación en el juego (Beckert & Lutter, 2013).

En la medida en que las teorías y supuestos anteriores sean válidos, se puede suponer que los factores decisivos son aditivos o multiplicativos. Es decir, si varios factores están presentes en una ocupación, su efecto combinado en la creación de niveles elevados de participación en juegos de azar y juego de azar o apuestas podría ser sustancial.

### **3. Metodología**

El presente artículo científico es una investigación de tipo descriptiva ya que se desea analizar la incidencia de la ludopatía en el rendimiento laboral de la población de la ciudad de Guayaquil con un rango de edad de entre 18 a 30 años (centennials) y para ello es necesario buscar información mucho más relevante en el lugar de los hechos para analizar las situaciones dentro de su contexto natural.

La investigación tiene un enfoque mixto porque utiliza técnicas de recolección de información como la encuesta y la entrevista, las cuales describen en detalle la problemática de la investigación, que es precisamente el análisis de la incidencia de la ludopatía en el rendimiento laboral, por otro lado, permite en detalle presentar perspectivas de los trabajadores con respecto a su situación en las empresas que serán objeto de estudio.

La presente investigación tiene un diseño no experimental, puesto que, no se manipularán deliberadamente las variables presentes.

Los datos cuantitativos incluyen información cerrada, como la encontrada para medir actitudes, comportamientos del personal de la empresa, adicionalmente de las acciones que se realizan en la empresa para mejorar el rendimiento laboral de sus trabajadores.

En el caso del presente trabajo, la población de estudio será la población de la ciudad de Guayaquil con un rango de edad de entre 18 a 30 años que pertenezcan a la población económicamente activa (PEA), para el cálculo del universo muestral se aplicará el muestreo aleatorio, el cual indica que un investigador selecciona su universo muestral de acuerdo al cumplimiento de ciertos requisitos en este caso es que cada encuestado debe encontrarse actualmente laborando en alguna empresa independientemente del sector.

A fin de obtener información sobre esta población seleccionada, se aplicará la técnica de la encuesta que estará dirigida a fin de diagnosticar la situación actual de la población de la ciudad de Guayaquil con un rango de edad de entre 18 a 30 años y de qué manera incide la ludopatía en su rendimiento laboral. En total se harán 150 encuestas, también se hará uso de entrevista a expertos en Gestión del talento humano para obtener información sobre recursos y estrategias disponibles que permitan mejorar el rendimiento de la población centennial afectada por ludopatía.

## 4. Resultados

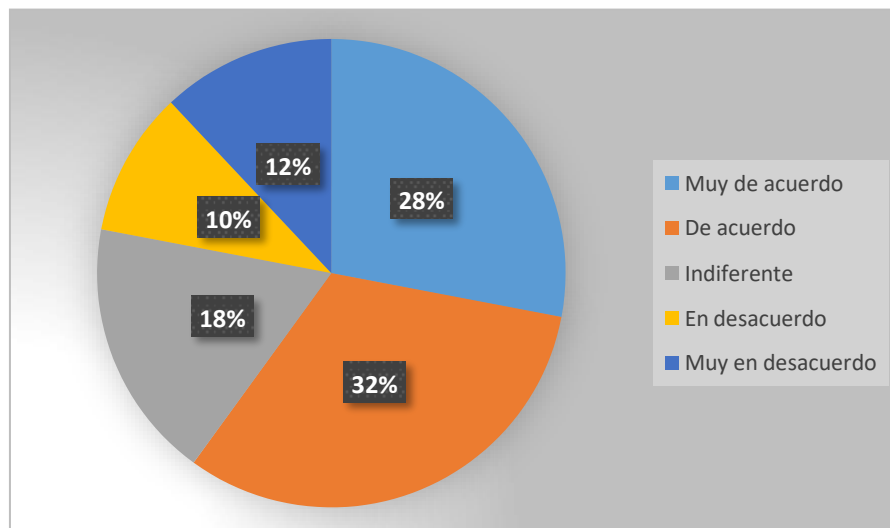
### 4.1. Resultados de la encuesta

#### 1. ¿Te gustan las apuestas?

**Tabla 1.**  
*Preferencia de apuesta*

Detalle	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	42	28%
De acuerdo	48	32%
Indiferente	27	18%
En desacuerdo	15	10%
Muy en desacuerdo	18	12%
Totales	150	100%

**Figura 1.**  
*Preferencia de apuesta*



**Análisis:** Del total de encuestados, el 32% de las personas encuestadas menciona estar “de acuerdo” que le gusta las apuestas, el 28% está “muy de acuerdo”, el 18% es “indiferente”, el 12% “muy en desacuerdo” y finalmente el 10% indicó estar “en desacuerdo”. Según los resultados, esto quiere decir que a las personas encuestadas en su mayoría les gusta el tema de la apuesta.

## 2. ¿Has alguna vez realizado algún tipo de apuesta online?

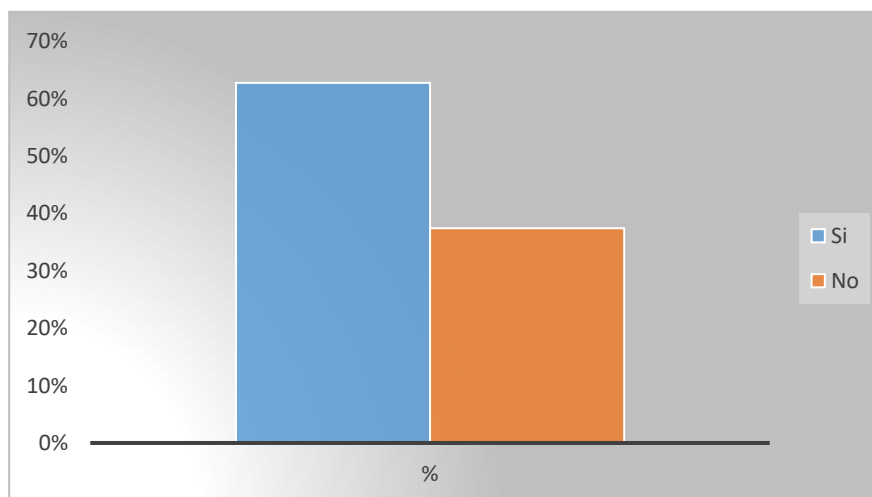
**Tabla 2.**

*Realiza apuesta online*

Detalle	Frecuencia	%
Si	94	63%
No	56	37%
Totales	150	100%

**Figura 2.**

*Realiza apuesta online*



**Análisis:** Del total de encuestados, el 63% de las personas encuestadas menciono “si” haber realizado apuesta, el 37% dijo que “no”. Según los resultados, esto quiere decir que a las personas encuestadas si han realizado apuesta.

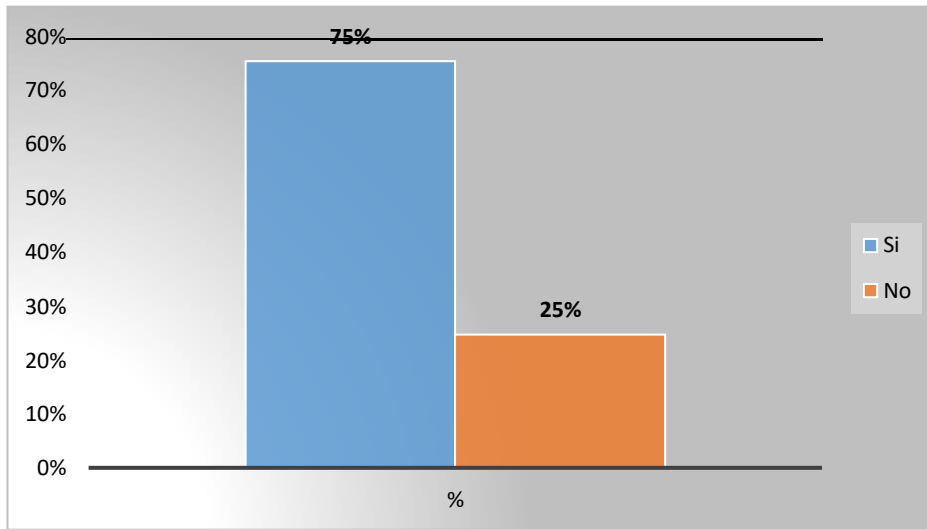
## 3. ¿Posees alguna cuenta de usuario en alguna casa de apuesta? Si responde no, aquí finaliza la encuesta

**Tabla 3.**

*Posee cuenta de usuario*

Detalle	Frecuencia	%
Si	113	75%
No	37	25%
Totales	150	100%

**Figura 3.**  
Posee cuenta de usuario



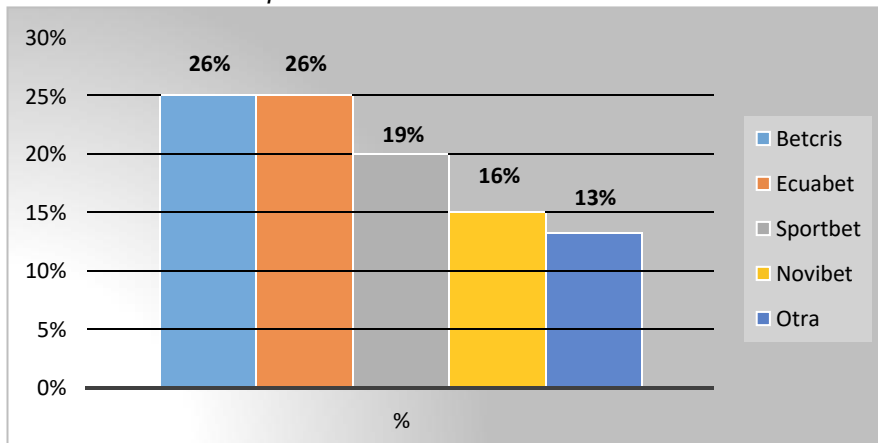
Análisis: Del total de encuestados, el 75% de las personas encuestadas menciono “si” posee una cuenta de usuario, el 25% dijo que “no”. Según los resultados, esto quiere decir que la mayoría posee una cuenta de usuario en la casa de apuesta.

**4. ¿Qué casa de apuesta conoces?**

**Tabla 4.**  
Posicionamiento de casa de apuesta

Detalle	Frecuencia	%
Betcris	29	26%
Ecuabet	29	26%
Sportbet	22	19%
Novibet	18	16%
Otra	15	13%
Totales	113	100%

**Figura 4.**  
Posicionamiento de casa de apuesta



Análisis: Del total de encuestados, el 26% de las personas encuestadas menciono que la casa de apuesta que reconoce es “betcris” y “ecuabet”, el 19% indica que es “sportbet” y el 16% “novibet” y finalmente el 13% “otras” casa de apuesta. Según los resultados, esto quiere decir que la casa de apuesta de mayor reconocimiento es betcris y ecuabet.

**5. ¿De qué forma sueles hacer recargas a tu cuenta de la casa de apuesta?**

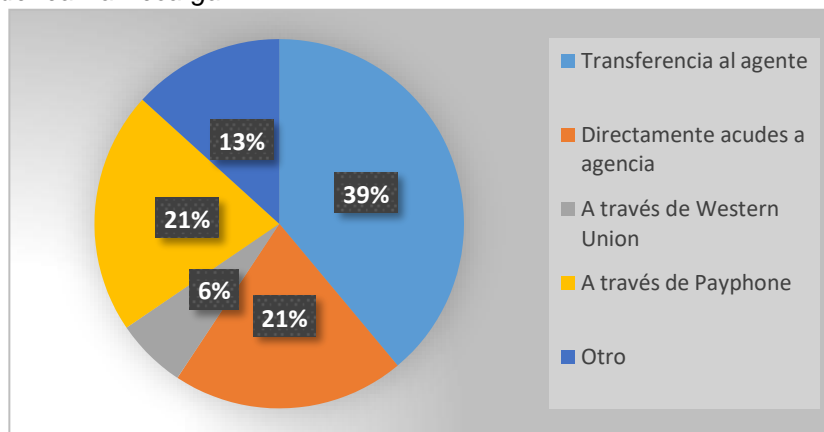
**Tabla 5.**

*Forma de realizar recarga*

Detalle	Frecuencia	%
Transferencia al agente	44	39%
Directamente acudes a agencia	23	20%
A través de Western Union	7	6%
A través de Payphone	24	21%
Otro	15	13%
Totales	113	100%

**Figura 5.**

*Forma de realizar recarga*



Análisis: Del total de encuestados, el 39% de las personas encuestadas menciono que la forma de realizar recargas a la cuenta de la casa de apuesta es mediante la transferencia al agente, el 21% indica que es “directamente a la agencia” y “a través de Payphone” respectivamente, el 13% “otro” y finalmente el 6% a través de Western Union. Según los resultados, esto quiere decir que los usuarios realizan recargas a la cuenta a través de un agente.

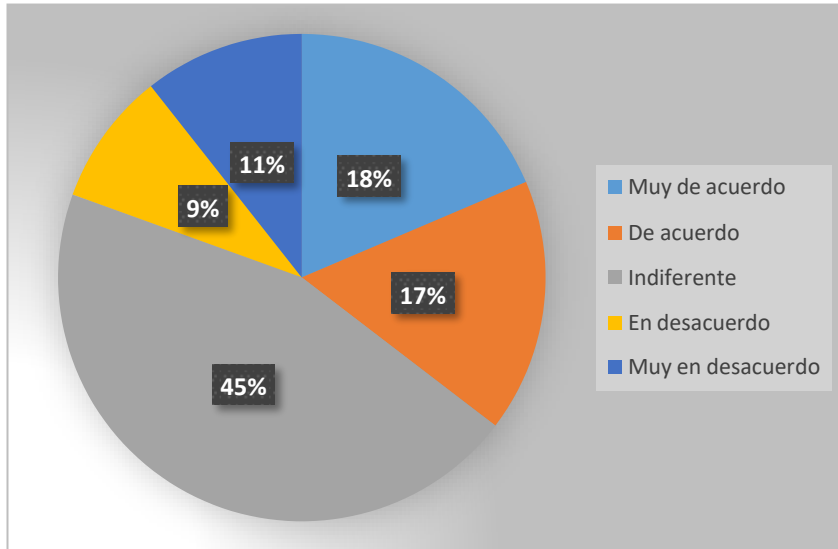
**6. ¿Alguna vez incumpliste una actividad laboral porque estuviste demasiado tiempo en apuestas online?**

**Tabla 6.**

*Distracción a causa de apuesta*

Detalle	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	21	19%
De acuerdo	19	17%
Indiferente	51	45%
En desacuerdo	10	9%
Muy en desacuerdo	12	11%
Totales	113	100%

**Figura 6.**  
*Distracción a causa de apuesta*



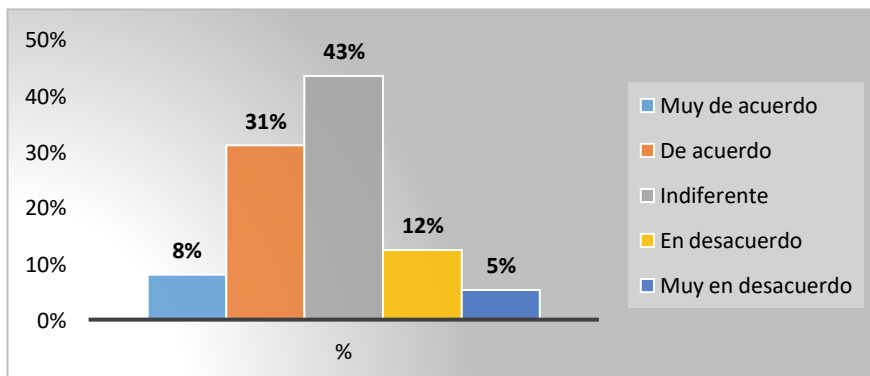
Análisis: Del total de encuestados, el 45% de las personas encuestadas menciono que es “indiferente” si alguna vez incumpliste una actividad laboral porque estuvo demasiado tiempo en apuestas online, el 18% indica que está “muy de acuerdo”, el 17% esta “de acuerdo, el 11% “muy en desacuerdo” y finalmente el 9% “en desacuerdo”. Según los resultados, los encuestados en ocasiones se distraen en sus actividades laborales por pasar tiempo en la apuesta online.

**7.¿Cuándo acudes a las apuestas online permaneces conectado por varias horas?**

**Tabla 7.**  
*Nivel de conexión por la apuesta online*

Detalle	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	9	8%
De acuerdo	35	31%
Indiferente	49	43%
En desacuerdo	14	12%
Muy en desacuerdo	6	5%
Totales	113	100%

**Figura 7.**  
*Nivel de conexión por la apuesta online*



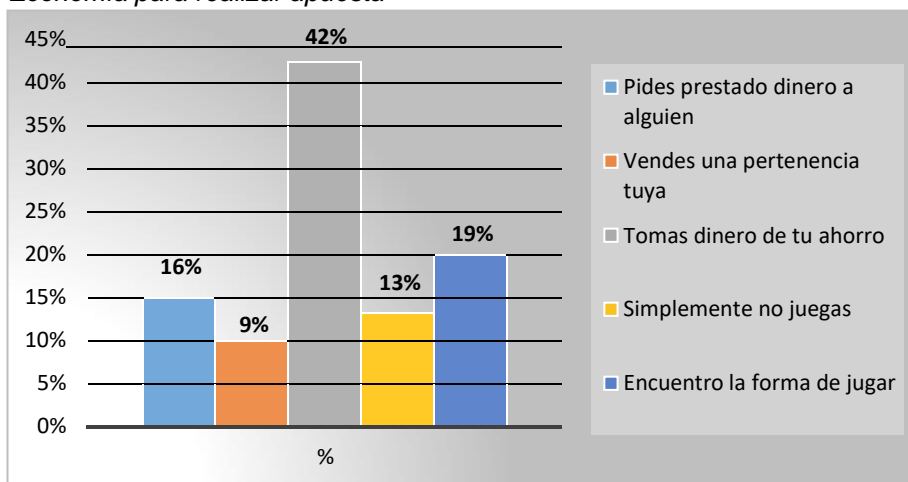
Análisis: Del total de encuestados, el 43% de las personas encuestadas menciono que le es “indiferente” si acudes a las apuestas online permaneces conectado por varias horas, el 31% indica que está “de acuerdo”, el 12% esta “en desacuerdo”, 8% “muy acuerdo”, el 5% “muyen desacuerdo”. Según los resultados, los encuestados en ocasiones pasan horas conectados para las apuestas online.

**8. ¿Cuándo sientes la necesidad de realizar apuestas online y no tienes dinero que haces?**

**Tabla 8.**  
*Economía para realizar apuesta*

Detalle	Frecuencia	%
Pides prestado dinero a alguien	18	16%
Vendes una pertenencia tuya	10	9%
Tomas dinero de tu ahorro	48	42%
Simplemente no juegas	15	13%
Encuentro la forma de jugar	22	19%
Totales	113	100%

**Figura 8.**  
*Economía para realizar apuesta*



Análisis: Del total de encuestados, el 42% de las personas encuestadas menciono que cuándo sientes la necesidad de realizar apuestas online y no tienes dinero que haces acude a “tomar de sus ahorros”, el 19% indica que “encuentra la forma de jugar”, el 16% dijo que “pide prestado dinero a alguien”, el 13% “simplemente no juega” y finalmente el 9% indico que “vendesuna pertenencia tuya”. Según los resultados, los encuestados en su mayoría utilizan sus ahorros para utilizarlo en apuesta.

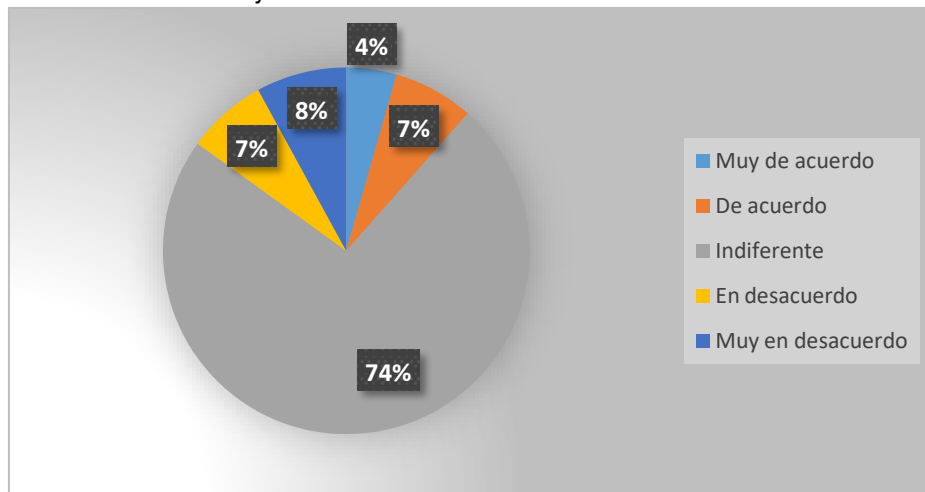
**9. ¿Tu afición a jugar te ha causado dificultades para realizar tus actividades laborales diarias?**

**Tabla 9.**  
*Afectación en el trabajo*

Detalle	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	5	4%
De acuerdo	8	7%
Indiferente	83	73%
En desacuerdo	8	7%

Muy en desacuerdo	9	8%
Totales	113	100%

**Figura 9.**  
*Afectación en el trabajo*



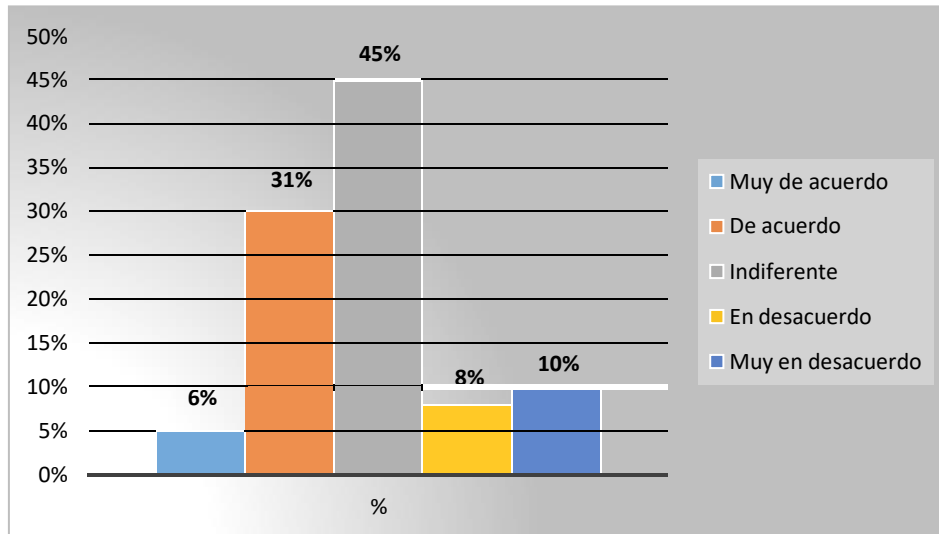
Análisis: Del total de encuestados, el 74% de las personas encuestadas menciono que le es “indiferente” las dificultades para realizar tus actividades laborales diarias su a ficción a jugar, el 8% menciona “muy en desacuerdo”, el 7% indica que “de acuerdo” y “desacuerdo”, el 4% dijo que “muy de acuerdo”. Según los resultados, menciona a que le es indiferente a que si tiene afectación en el área laboral.

**10. ¿Crees que el jugar estar pendiente de las apuestas deportivas online afecta tu rendimiento laboral?**

**Tabla 10.**  
*Afectación en el trabajo*

Detalle	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	7	6%
De acuerdo	35	31%
Indiferente	51	45%
En desacuerdo	9	8%
Muy en desacuerdo	11	10%
Totales	113	100%

**Figura 10**  
Afectación en el trabajo



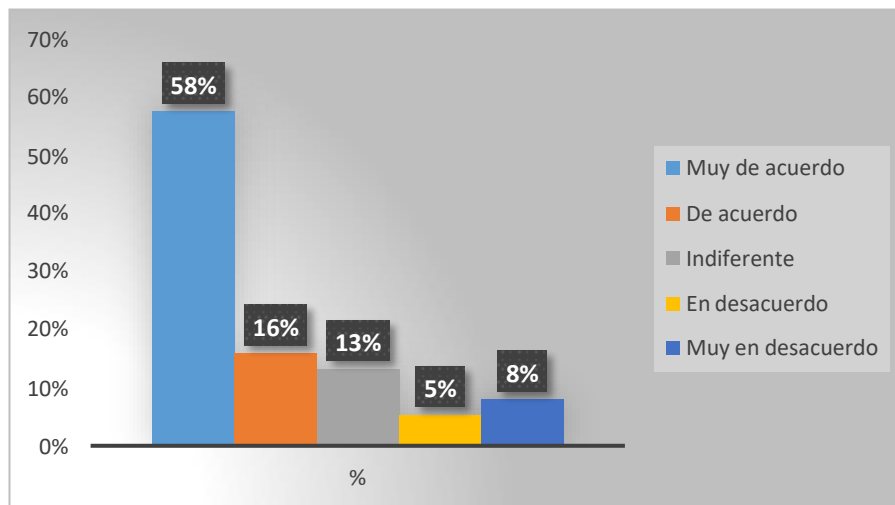
Análisis: Del total de encuestados, el 74% de las personas encuestadas menciono que le es “indiferente” las dificultades para realizar tus actividades laborales diarias su a ficción a jugar, el 8% menciona “muy en desacuerdo”, el 7% indica que “de acuerdo” y “desacuerdo”, el 4% dijo que “muy de acuerdo”. Según los resultados, menciona a que le es indiferente a que si tiene afectación en el área laboral.

**11. ¿Sueles sentir frustración después de no haber tenido éxito en alguna apuesta que hayas realizado?**

**Tabla 11.**  
Nivel de frustración

Detalle	Frecuencia	%
Muy de acuerdo	65	58%
De acuerdo	18	16%
Indiferente	15	13%
En desacuerdo	6	5%
Muy en desacuerdo	9	8%
Totales	113	100%

**Figura 11.**  
*Nivel de frustración*



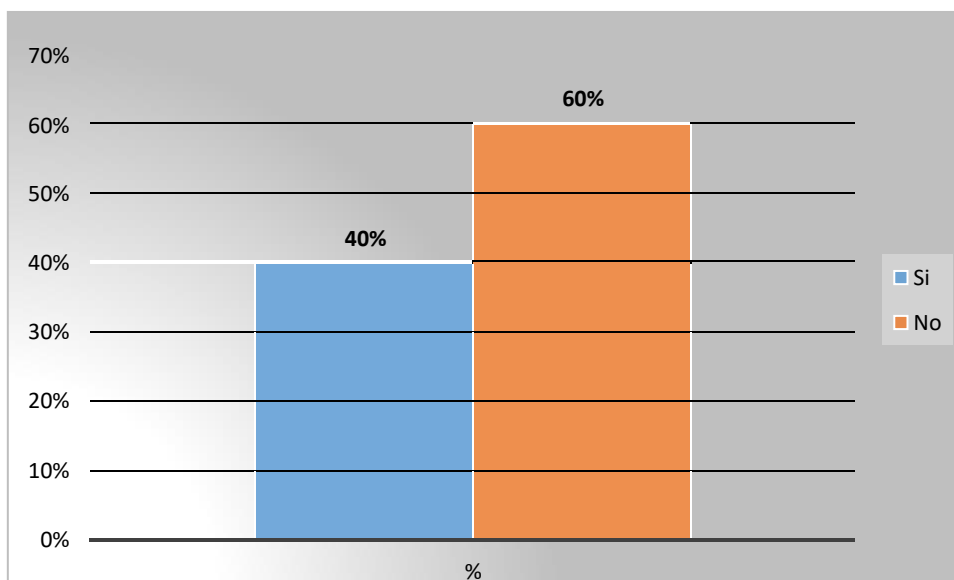
Análisis: Del total de encuestados, el 53% de las personas encuestadas menciona estar “muy de acuerdo” sobre sentir frustración después de no haber tenido éxito en alguna apuesta que hayas realizado, el 16% menciona “de acuerdo”, el 13% indica que es “indiferente”, el 8% dijo que “muy en desacuerdo”, 5% “en desacuerdo”. Según los resultados, menciona que sientefrustración de no tener éxito en las apuestas.

**12. ¿Consideras que desde que apuestas has ganado más de lo que has invertido?**

**Tabla 12.**  
*Análisis de ganancia con las apuestas*

Detalle	Frecuencia	%
Si	45	30%
No	68	45%
Totales	113	75%

**Figura 12. Análisis de ganancia con las apuestas**



Análisis: Del total de encuestados, el 45% de las personas encuestadas menciona que “no” consideras que desde que apuestas has ganado más de lo que has invertido, el 30% menciona “si”. Según los resultados, menciona que no ha recuperado de todo el dinero invertido.

### 13. ¿Recomendarías a algún familiar, amigo o compañero de trabajo a realizar apuestas deportivas?

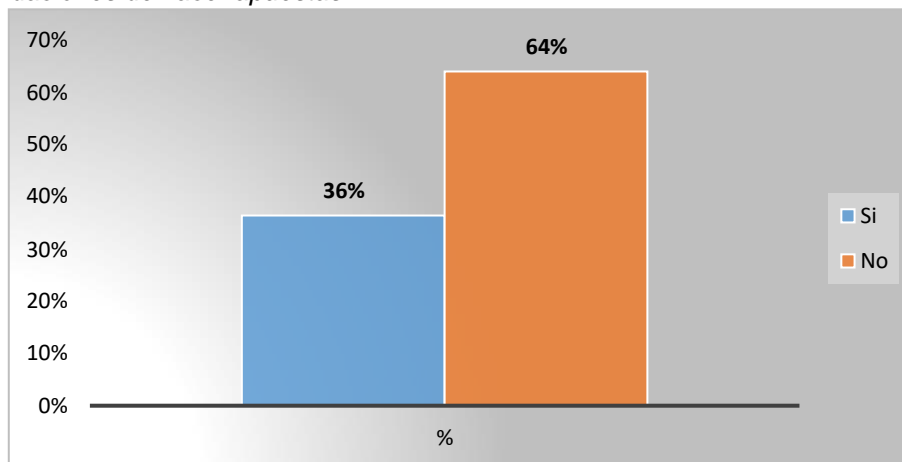
**Tabla 13**

*Recomendaciones de hacer apuestas*

<u>Detalle</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>%</u>
Si	41	27%
No	72	48%
Totales	113	75%

**Figura 13**

*Recomendaciones de hacer apuestas*



Análisis: Del total de encuestados, el 48% de las personas encuestadas menciona que “no” recomendaría a algún familiar, amigo o compañero de trabajo a realizar apuestas deportivas, el 27% menciona “si”. Según los resultados, menciona que si recomendaría las apuestas deportivas.

## 4.2. Resultados de las entrevistas

### Entrevista a primer experto

#### 1. ¿Cuáles son las principales características de una persona que padece ludopatía?

De acuerdo a mi experiencia las principales características que presenta las personas con ludopatía son:

- Preocupaciones relacionadas con el juego, como hacer planes importantes para jugar y encontrar formas de conseguir más dinero para jugar.
- Sentirse inquieto o irritable al intentar reducir o dejar de jugar.
- Haber hecho repetidos esfuerzos infructuosos para controlar, reducir o dejar de jugar.
- Pensar a menudo en el juego (p. ej., revivir experiencias pasadas de juego, planificar la próxima aventura, pensar en formas de obtener dinero para jugar).
- Engañar a la familia u otras personas sobre la cantidad de tiempo que pasa jugando para mantener la ilusión de que está bajo control.
- Arriesgar o haber comprometido relaciones importantes; arriesgar un trabajo; arriesgar o perder oportunidades educativas o profesionales debido al juego compulsivo.

- Haber cometido actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o malversación de fondos, para financiar el juego.
- Vender bienes personales para obtener dinero para jugar.

## **2. ¿Cómo cree que esta la tendencia del uso de casa de apuestas en el Ecuador?**

Si bien no se ha establecido una norma oficial por parte del gobierno, las páginas web de juegos de azar en Ecuador se han ido popularizando. En el presente, existen diversas compañías de primer nivel que dan la posibilidad de realizar predicciones y conseguir importantes ganancias de dinero.

Estas apps cuentan con los principales torneos del planeta, que vienen con una variedad de categorías e interesantes cuotas, posibilitando que los habitantes de Ecuador hagan apuestas en juegos tradicionales como el fútbol, el tenis, el baloncesto, el béisbol, el boxeo y además en juegos de e-Sports.

## **3. ¿Las casas de apuestas son legales en el Ecuador?**

Las casas de juegos y casinos en Ecuador se están haciendo más numerosas, y aunque es sencillo hallar propaganda en internet o en lugares físicos con máquinas para hacer juegos en internet, es una dificultad para encontrar las empresas que los realizan.

También, en Ecuador, una forma de determinar si una compañía de juegos de azar es legal, es a través de la actividad R920003, la cual se encarga de los websites que ofrecen azar o juegos de video. Sin embargo, únicamente hay diecisiete compañías que realizan esta actividad y únicamente cinco de ellas se declaran como casas de juegos debido a que poseen la palabra "bet" dentro de su denominación.

## **4. ¿Por qué cree que ha existido un incremento de usuarios que han creado cuentas en casas de apuestas deportivas?**

Es día a día más frecuente porque la manera de jugar ya no se requiere necesario, como antes, de dirigirte a un espacio, en este caso, a un casino físico. Actualmente, las operaciones de juego se llevan a cabo desde un celular o una computadora, de manera privada y sin necesidad de que un tercero las realice por ellas.

Existe una comodidad nunca antes experimentada para hacer un depósito. Las apps están libres en todo lugar, en todo momento, y se puede jugar en diferentes acontecimientos.

## **5. ¿Qué problemas sociales pueden surgir de la ludopatía?**

Se entiende por ludopatía a la costumbre de jugar, la cual no es dependiente de los químicos. Es una conducta problemática, la cual empieza como algo habitual, sin embargo, luego se sale del dominio de la persona". Este comportamiento es dañino, ya que afecta adversamente al perjudicado en todas las áreas de su existencia: personal, social, económico, educacional, laboral y también, lo separa de su comunidad y familiares.

## **6. ¿Qué consecuencias cree que trae la ludopatía en el ámbito laboral?**

- Problemas en las relaciones.
- Dificultades económicas, como la insolvencia.
- Problemas legales.
- Desempeño deficiente en el trabajo o la pérdida de su empleo.
- Problemas anímicos, perjudicando la salud mental y física.
- Suicidio, intento de suicidio o ideas suicidas

### **Entrevista a segundo experto**

## **1. ¿Cuáles son las principales características de una persona que padece ludopatía?**

No todas las personas que se involucran en juegos de cartas o en algún otro entretenimiento se

vuelven adictas a los juegos o al alcohol, respectivamente. Cada uno de nosotros somos diferentes y por esta razón la dependencia se da en diferentes maneras en función la personalidad, género, edad, del tipo de juego, de la situación financiera, de otras adicciones que se encuentran presentes, etc. Algunas características de la dependencia al juego:

- Presentan indicios de dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia, muy parecidos a las personas viciadas a objetos.
- Sienten un anhelo o una corriente de emoción y también una conducta de fe que únicamente se calma en el momento en que comiencen a jugar.
- Constantemente requieren más fondos y pasan más tiempo jugando.

## **2. ¿Cómo cree que esta la tendencia del uso de casa de apuestas en el Ecuador?**

Considero que es una tendencia que va hacia arriba, pero como cualquier negocio me imagino que hay un momento que esto colapsara y estarán de caída sino saben equilibrar.

## **3. ¿Las casas de apuestas son legales en el Ecuador?**

De acuerdo a mi conocimiento, hay muchas casas de apuesta que no se regularizada por que se encuentran registrada en otro país o a su vez las apuesta son de forma online.

## **4. ¿Por qué cree que ha existido un incremento de usuarios que han creado cuentas en casas de apuestas deportivas?**

Hay dos motivos fundamentales por los cuales los juegos de apuestas han influido en la sociedad. La primera, debido a la inundación de publicidad de estas empresas, en especial en luchas, transmisión y grupos de futbol. Los ídolos deportivos además difunden este comportamiento. La segunda, debido a que existe un "atractivo extra" el cual no es únicamente por azar, sino que empieza a involucrar una determinada noción de conocimiento acerca del deporte y las cifras.

## **5. ¿Qué problemas sociales pueden surgir de la ludopatía?**

- Se sienten enfadados e inquietos en el momento en que no pueden jugar por una razón ajena o bien cuando intentan regir su dependencia.
- Utilizan el juego a modo de escape con respecto a las dificultades.
- Suelen disminuir, disociar o simplemente negarlo su vicio.
- Existen riesgos, pierdan o se dañen vínculos familiares y laborables

## **6. ¿Qué consecuencias cree que trae la ludopatía en el ámbito laboral?**

- Deficiencia en el rendimiento laboral.
- Si esta persona no tiene solvencia puede cometer actos delictivos dentro de la organización
- Deterioro de la comunicación entre sus compañeros
- Problemas psico-emocionales

## Entrevista a tercer experto

### 1. ¿Cuáles son las principales características de una persona que padece ludopatía?

El inicio sobre este asunto es que la patología del juego, a pesar de que pareciera ser un vicio, en realidad es una enfermedad. Debido a que, aunque la generalidad del juego es algo sano y deseable, cuando se transforma en dependencia se transforma en enfermedad.

Algunas personas han llegado a perderlo todo, dinero, familia y trabajo a causa de la dependencia del juego. Con respecto a estos pacientes, la ludopatía se puede considerar como una fascinación que se puede clasificar como una falta de control de las emociones, al igual que sucede con el estímulo de hurtar (cleptomanía) o de destruir cosas (piromanía). Hay personas que le emociona el momento de jugar, otras que afirman ser expertos y conocer todos los trucos.

### 2. ¿Cómo cree que esta la tendencia del uso de casas de apuestas en el Ecuador?

Considero que es un auge en la actualidad, se debe a la gran exposición que los medios exponen sobre realizar apuestas en líneas.

### 3. ¿Las casas de apuestas son legales en el Ecuador?

Como cualquier negocio, hay legales e ilegales, sin embargo, Ecuador no ha desarrollado leyes que protejan en el mercado electrónico y términos que protejan a los usuarios que realizan las apuestas.

### 4. ¿Por qué cree que ha existido un incremento de usuarios que han creado cuentas en casas de apuestas deportivas?

Esto se debe a la alta demanda de generar anuncios publicitarios tanto en redes sociales como es escoger figuras representativas. Además de los escasos de circulante en la economía de cada país.

### 5. ¿Qué problemas sociales pueden surgir de la ludopatía?

Son personas con problemas que normalmente discuten, son violentos, manipuladores, mentira sobre el dinero y el tiempo que pierden sin hacer casos a las consecuencias que afectan su vida diaria.

### 6. ¿Qué consecuencias cree que trae la ludopatía en el ámbito laboral?

- Absentismo laboral
- Problemas de concentración y disminución del rendimiento
- Robos o estafas en el trabajo
- Conflicto con los compañeros de trabajo
- Despidos, amenaza del despido y no renovación del contrato
- Dificultades para encontrar un nuevo empleo
- Cambios de puesto por problemas derivador del juego
- Accidentabilidad laboral

## 4.3. Análisis de resultados generales

El juego está en aumento y ha experimentado un aumento significativo en su uso en línea. Se trata principalmente de un problema entre los hombres menores de 30 años; las últimas estadísticas muestran un aumento del 46 % durante la pandemia. El problema se convierte en un problema cuando se extiende al lugar de trabajo.

Los empleados que se involucran en exceso en el juego pueden afectar la productividad, la moral y la reputación de la empresa en el lugar de trabajo. Además, los empleados adictos afectan a sus compañeros de trabajo y a quienes están cerca de ellos, y todos pueden sufrir daños, incluidos problemas psicológicos y financieros.

Es necesario establecer políticas claras sobre el juego en el trabajo y el uso de aplicaciones en línea. Es necesario brindar capacitación sobre cómo jugar de manera responsable, información sobre los signos de adicción a los que hay que prestar atención y dónde los empleados pueden buscar ayuda y apoyo. Entre otros resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta y entrevista, se pueden mencionar los siguientes:

- La preocupación por el juego conduce a pérdida de tiempo y productividad.
- Los miembros de la familia, consumidos por sentimientos de estrés, preocupación, frustración y enojo, se vuelven menos productivos.
- Se incumplen plazos y reuniones importantes y la calidad general del trabajo se deteriora.
- Los empleados y sus familiares desarrollan problemas de salud física o emocional, incluidos estrés, depresión, ansiedad y presión arterial alta.
- Los empleados y sus familiares corren un mayor riesgo de suicidio, ya que lo consideran la única “salida” a sus problemas emocionales, financieros y legales.
- Los empleados con problemas graves pueden cometer robo, fraude o malversación de fondos.
- El lugar de trabajo puede convertirse en una vía principal para que el jugador financie ilegalmente su adicción.

La adicción al juego puede acabar con las finanzas de una persona y, a menudo, desembocar en una espiral descendente de la que parece imposible escapar. El impacto más inmediato y palpable es el enorme volumen de pérdidas financieras, que pueden derivar en insolvencia, pérdida de empleo y, en las circunstancias más extremas, en la falta de vivienda. Estas pérdidas no son solo números en una página; representan los sueños destruidos y el futuro en peligro de quienes se ven atrapados en las garras de las apuestas compulsivas.

La inestabilidad financiera que acompaña a la adicción al juego a menudo empuja a las personas a pedir dinero prestado y a solicitar préstamos, lo que las atrapa aún más en una red de deudas. La existencia de múltiples préstamos y el endeudamiento constante de dinero indican la gravedad de los problemas financieros que genera el problema del juego.

En algunos casos, la situación financiera puede llegar a ser tan abrumadora que lleva a las personas a buscar rescates financieros para mitigar sus circunstancias. Sin embargo, en casos graves, la desesperación por financiar la adicción puede llevar a los jugadores compulsivos a participar en actividades ilegales, como el robo o el fraude, lo que los lleva a sumergirse aún más en un ciclo de deuda.

La inestabilidad financiera crónica que se deriva de un problema de juego puede preparar el terreno para la ruina financiera a largo plazo. A medida que los jugadores persisten en sus comportamientos compulsivos, incluida la persecución de pérdidas, acumulan una deuda sustancial, que puede paralizar su estabilidad financiera durante años. El impacto a largo plazo en la situación económica de una persona puede incluir una calificación crediticia empañada y obstáculos insuperables para la recuperación financiera debido a la abrumadora carga de la deuda.

Más allá de los problemas económicos, el ludopatía ensombrece las relaciones personales. La erosión de la confianza, alimentada por promesas incumplidas y tensiones financieras y emocionales incesantes, puede desmoronar hasta los cimientos relacionales más sólidos. La adicción suele conducir a reiteradas deshonestidades, lo que pone en riesgo no solo la confianza del cónyuge, sino también la estabilidad de las finanzas familiares.

A medida que las compulsiones de apuestas se imponen a los seres queridos, aumenta la distancia emocional en las relaciones, lo que provoca daños irreparables. El trastorno puede poner en peligro relaciones personales cruciales, oportunidades laborales o perspectivas educativas, dejando un rastro de oportunidades perdidas y confusión emocional.

## **5. Conclusiones**

De la teoría recopilada, se concluye que las personas con un nivel socioeconómico bajo y una movilidad social autopercebida baja están más motivadas para jugar que otras porque ven ganar mucho en

la lotería como una de las pocas posibilidades de volverse ricos y vivir una vida mejor. Además, de que el trastorno del juego es una condición en la que se tiene una adicción repetida al juego problemático que puede causar problemas o angustia importantes, la incapacidad de reducir (o detener) el consumo y el abandono o la reducción de pasatiempos sociales y laborales importantes debido al juego.

Sobre la situación actual de la población centennial de Guayaquil con relación a la existencia de ludopatía se concluye que a las personas encuestadas en su mayoría le gusta el tema de las apuestas, el medio utilizado con frecuencia para realizar las apuestas deportivas es el celular, mientras que, las casas de apuesta de mayor reconocimiento son betcris y ecuabet. Estos encuestados también finalizaron su participación indicando que sienten mucha frustración de no tener éxito en las apuestas.

Por otra parte, en cuanto a la relación existente entre la ludopatía y el rendimiento laboral de la población centennial de la ciudad se concluye que el impacto de la adicción al juego contribuye significativamente al estrés, que a su vez puede provocar diversos problemas de salud, como hipertensión y enfermedades cardíacas. Los sentimientos de desánimo e impotencia actúan como catalizadores del estrés, exacerbando los problemas de salud existentes que llegan a afectar moderadamente el rendimiento y la productividad laboral de la persona.

## Referencias bibliográficas

- Abbott M. (2017). El juego y los daños causados por el juego en Nueva Zelanda: un estudio decaso de 28 años. *Revista Internacional de Salud Mental y adicciones*, 15 ( 6 ), 1221– 1241.  
doi:10.1007/s11469-017-9767-6
- Servicios de salud de Alberta. (2003). *Uso de sustancias y juegos de azar en el lugar de trabajo de Alberta, 2002: un estudio de replicación*. Edmonton, Alberta: AADAC.
- Banwell C., Dance P., Quinn C., Davies R., Hall D. (2006). "Consumo de alcohol, otras drogas y juegos de azar entre los trabajadores del Territorio de la Capital Australiana (ACT) en la construcción e industrias relacionadas" .
- Drogas: educación, prevención y políticas*, 13 ( 2 ), 167–178. doi:10.1080/09687630600577550
- Beckert J., Lutter M. (2013). Por qué los pobres juegan a la lotería: enfoques sociológicos para explicar el juego de lotería basado en clases. *Sociología*, 47 ( 6 ), 1153-1171.  
doi:10.1177/0038038512457854
- Binde P. (2009). *Motivación y participación en el juego: una revisión de la investigación en ciencias sociales*. Östersund, Suecia: Statens folkhälsoinstitut.
- Binde P. (2016). Prevenir y responder a los daños y delitos relacionados con el juego en el lugar de trabajo. *Estudios nórdicos sobre alcohol y drogas*, 33 ( 3 ), 247– 266. doi:10.1515/nsad-2016-0020
- Binde P., Romild U., Volberg RA (2017). *Formas de juego, participación en el juego y problemas con el juego: evidencia de una encuesta de población sueca*. Estudios internacionales sobre juegos de azar, 17 ( 3 ), 490–507.  
doi:10.1080/14459795.2017.1360928
- Buvik K. (2009). Å gamble med jobben – pengespillproblemer i arbeidslivet [Jugar en el trabajo: problemas con el juego en la vida laboral] . Oslo, Noruega: AKAN.
- Dahlgren K. (2012). *Problematisk derringatferd i arbeidslivet: Risikofaktorer, mulighetsstrukturer og AKAN-modellen [Comportamiento problemático del juego en la vida laboral: factores de riesgo, estructuras de oportunidades y el modelo AKAN]* . Oslo, Noruega: AKAN.
- Downes DM, Davies BP, David ME, Stone P. (1976). *Juego, trabajo y ocio: un estudio en tres áreas*. Londres, Reino Unido: Routledge y Kegan Paul.
- Eldh C. (1996). Manligt spelande och drömmar om oberoende [El juego masculino y los sueños de independencia] . *Nord-nytt* , 63 , 63–71.
- Ferris J., Wynne H. (2001). *Índice canadiense de problemas de juego: informe final* . Ottawa, Canadá: Centro Canadiense sobre Abuso de Sustancias.
- Folkhälsomyndigheten. (2016). *Tabellsammanställning för Swelogs prevalensstudie 2015 [Resumen de tablas, estudio de prevalencia de Swelogs 2015]* . Östersund y Estocolmo, Suecia: Autor.

- Guillén MF, Garvía R., Santana A. (2012). Juego integrado: motivaciones económicas y sociales para compartir billetes de lotería. *Revista sociológica europea*, 28 ( 3 ), 344–354. doi:10.1093/esr/jcq068
- Guttentag D., Harrigan K., Smith S. (2012). "Apuestas por parte de empleados de casinos de Ontario: conductas de juego, problemas con el juego e impactos en el empleo" . *Estudios internacionales sobre juegos de azar*, 12 ( 1 ), 5–22. doi:10.1080/14459795.2011.605069
- Hing N., Gainsbury S. (2013). Factores de riesgo y protección en el lugar de trabajo para los problemas de juego entre los empleados de la industria del juego. *Revista de investigación empresarial*, 66 ( 9 ), 1667–1673. doi:10.1016/j.jbusres.2012.12.013OIT.
- (2012). Clasificación Internacional Uniforme de Ocupaciones. Ginebra, Suiza: OIT, Organización Internacional del Trabajo.
- Nower L. (2003). Jugadores patológicos en el lugar de trabajo: una guía para los empleadores. *Asistencia al empleado trimestral*, 18 ( 4 ), 55–72. doi:10.1300/J022v18n04\_03
- Nyman JA, Dowd BE, Hakes JK, Winters KC, King S. (2013). Trabajo y juego no patológico . *Revista de estudios sobre el juego* , 29 ( 1 ), 64–81. doi:10.1007/s10899-011-9290-9 [PubMed ]
- Nyman JA, Welte JW, Dowd BE (2008). Algo a cambio de nada: un modelo de conducta de juego . *Revista de Socioeconomía* , 67 ( 6 ), 2492–2504. doi:10.1016/j.socec.2008.02.011