

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES  
DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES**



**ANÁLISIS DE PERFILES, MOTIVACIONES Y FACTORES CULTURALES CON  
RELACIÓN A PRÁCTICAS DE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN USUARIOS DE  
CASINOS DE LA CIUDAD DE CULIACÁN, SINALOA, MÉXICO.**

**TESIS**

Que como requisito para obtener el grado de Doctor en Ciencias Sociales

**Presenta**

Rubén Sánchez Ramos

**Directora de tesis**

Dra. Jessica Yanet Soto Beltrán

**Co-Directora**

Dra. Margarita Barajas Tinoco

Culiacán Sinaloa, a 13 de enero de 2025.



Dirección General de Bibliotecas  
Ciudad Universitaria  
Av. de las Américas y Blvd. Universitarios  
C. P. 80010 Culiacán, Sinaloa, México.  
Tel. (667) 713 78 32 y 712 50 57  
dgbuas@uas.edu.mx

## UAS-Dirección General de Bibliotecas

### Repositorio Institucional Buelna

#### Restricciones de uso

Todo el material contenido en la presente tesis está protegido por la Ley Federal de Derechos de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

Queda prohibido la reproducción parcial o total de esta tesis. El uso de imágenes, tablas, gráficas, texto y demás material que sea objeto de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente correctamente mencionando al o los autores del presente estudio empírico. Cualquier uso distinto, como el lucro, reproducción, edición o modificación sin autorización expresa de quienes gozan de la propiedad intelectual, será perseguido y sancionado por el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial  
Compartir Igual, 4.0 Internacional



*Hay dos clases de juego: uno para uso de caballeros; otro plebeyo, rastrero, propio para la plebe*

Fiódor Dostoyevski, *El Jugador*

## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es producto del amor, amor a la humanidad, amor a la justicia y amor a la verdad. Siendo este el principal motivo, agradezco infinitamente a mi esposa Marielos y a nuestra hija Ángel María por haberme acompañado y estar ahí en todo momento. Agradezco a mi mamá (Imelda) y mis hermanas (Claudia, Araceli, Yosi y Perla) quienes creen en mí y me impulsan a seguir creciendo, a ellas, todo el amor y admiración. También agradezco a la familia Ramírez Uribe (Don Ángel, Sra. Mari y Selomit) la mejor red de apoyo, han sido pieza fundamental para cursar este doctorado.

Agradezco a la coordinación del Doctorado en Ciencias Sociales por haberme permitido cursar este maravilloso posgrado, también agradezco a mi tutora Dra. Jessica Yanet Soto Beltrán por el noble acompañamiento y asesoría, al igual, agradecer a mi cotutora Dra. Margarita Barajas Tinoco por su gran aporte y colaboración, quien además me recibió en mi estancia académica nacional en el Instituto de Investigaciones Sociales (IIS) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Agradezco a mis lectores críticos Dr. Blas Valenzuela Camacho y al Dr. Omar Mancera González por sus acertadas contribuciones a este trabajo. Así mismo, agradezco las aportaciones del Dr. Pablo Figueiro siendo lector crítico en este comité de tesis y por haberme recibido en mi estancia académica internacional en la Escuela Interdisciplinaria de Altos Estudios Sociales (EIDAES) de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Agradezco al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías por el apoyo en mi formación como investigador.

Mi más sincero agradecimiento a los/las docentes de este programa de doctorado que compartieron vehemente sus conocimientos en cada clase. A mis compañeros/as de doctorado de la 12<sup>va</sup> Generación, de todo corazón, agradezco a cada uno su amistad y compartir bellos momentos durante este camino.

Agradezco al Instituto Municipal de Cultura Culiacán y a sus directivos M.C. Carlos Alonso Ramírez Reyes y Lic. Adolfo Plata Guzmán que en su momento apoyaron en el proceso de esta investigación. De igual manera, agradecer a los/las informantes que participaron en la recolección de datos, para ellos toda mi admiración y respeto.

Finalmente, agradezco a Dios por permitir la culminación de este trabajo.

## ÍNDICE GENERAL

### Capítulo I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Los juegos de azar y de apuesta como un elemento esencial de la condición humana: aspectos históricos, culturales y económicos. ....	14
1.2 La configuración de los casinos en la ciudad de Culiacán: la llegada de un nuevo modelo de ocio y entretenimiento. ....	19
1.2.1 Contexto histórico y político de los casinos en México. ....	17
1.3 Perfiles sociológicos de los usuarios de casinos y sus motivaciones para ir a jugar al casino. ....	29
1.4 ¿Por qué estudiar un tema de casinos y juegos de azar en la ciudad de Culiacán?.	32
Preguntas de investigación. ....	37
Objetivos .....	38
Hipótesis .....	38

### Capítulo II

#### MARCO TEÓRICO

2.1 La industria de los casinos en la reconfiguración urbana a partir del surgimiento de las nuevas relaciones económicas y de producción: el surgimiento de un nuevo modelo de entretenimiento y ocio. ....	41
2.2 La industria de los casinos como un nuevo modelo de ocio y entretenimiento: el consumo de prácticas de juegos de azar como producto en la aldea global. ....	44
2.3 Análisis sociológico del consumo de las prácticas de juegos de azar desde la teoría de la Modernidad Líquida de Zygmunt Bauman: el juego de azar como un nuevo producto de consumo. ....	48
2.4 Hacia una ruta conceptual de perfiles y motivaciones de usuarios de casinos a través del estado del arte.....	53
2.4.1 Variables sociológicas que conforman los perfiles de usuarios de casinos. ....	54
2.4.2 Qué es lo que motiva a la gente a jugar en los casinos. ....	56
2.4.3 Motivaciones internas de tipo psicosocial.....	57
2.4.4 Las motivaciones externas al individuo: los factores de tipo social y ambiental...	60
2.4.5 Los factores culturales en relación a las prácticas de juegos de azar del usuario de casinos. ....	67

### Capítulo III

#### METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño general del estudio: hacia una construcción metodológica cualitativa. ....	71
--	----

<b>3.2</b> La etnografía como método para la recolección de datos. ....	73
<b>3.3</b> Técnicas de recolección de datos: observación participante y la entrevista semiestructurada. ....	76
<b>3.4</b> Conformación de la muestra. ....	78
<b>3.5</b> Modelos de análisis de los datos. ....	83
<b>3.6</b> Procedimiento. ....	84

## Capítulo IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

<b>4.1</b> Elaboración de los perfiles sociológicos: la configuración de una comunidad <i>casinera</i> en relación a sus prácticas de juegos de azar. ....	90
4.1.1 Preferencias en modalidades de juego: los espacios del casino se van configurando en relación a los roles de género. ....	91
4.1.2 Perfil de la mujer usuaria de casino: la usuaria que juega a escondidas, porque el juego no es para mujeres. ....	97
4.1.3 Perfil de los jugadores de baraja. ....	101
4.1.4 Perfil del jugador deportivo. ....	105
4.1.5 Perfil del adulto mayor casinero: a estas alturas ya no hay plebes que cuidar. ....	109
4.1.6 El perfil buchón en las salas de juego. ....	114
<b>4.2</b> Hacia una descripción conceptual de las motivaciones internas de tipo psicosocial de los usuarios de casino: “de donde nacen las ganas de jugar”.....	117
<b>4.3</b> Análisis de los factores sociales y ambientales: la presencia de la industria de casinos en la dinámica social de los usuarios. ....	123
4.3.1 Disponibilidad y accesibilidad a los casinos en el espacio urbano de Culiacán. ....	124
4.3.2 Sobre el marketing del casino: la venta de ilusiones. ....	128
4.3.3 Ambientación en el casino: las luces y el sonido. ....	131
4.3.4 Sobre las comodidades y el confort que ofrece el casino. ....	134
4.3.5 Interacciones sociales dentro del casino: el buen trato con los empleados.....	136
<b>4.4</b> Análisis de los factores culturales y las particularidades en los casineros de Culiacán: “que me entierren jugando con la banda”. ....	140
4.4.1 La cultura de juego en la familia. ....	143
4.4.2 De la fe, la suerte y otras cuantas supersticiones. ....	146
4.4.3 La construcción de redes sociales en el casino. ....	153
<b>4.5</b> Riesgos e incidencias sociales inherentes a la oferta y el consumo de prácticas de juego de azar en los casinos de Culiacán.....	157
4.5.1 Estrategias del casino para la captación de usuarios: “todos ganamos al principio”. ....	158
4.5.2 Consecuencias en los usuarios: del despilfarro al endeudamiento y otros malestares. ....	160

4.5.3 Particularidad de la industria de casinos en Culiacán: la normalización de la violencia por parte del crimen organizado en las salas de juego. ....	166
<b>4.6</b> Discusiones y contrastes sociológicos sobre el riesgo y el consumo en la industria de casinos de Culiacán: “el que no arriesga no gana” .....	170
<b>CONCLUSIONES</b> .....	175
<b>REFERENCIAS</b> .....	182
<b>ANEXOS</b> .....	218

**ANEXOS****ÍNDICE DE TABLAS****Capítulo I**

<b>Tabla 1.1</b> Montos salariales de empleos de casino en México.....	26
<b>Tabla 1.2</b> Ubicación de casinos en Culiacán.....	28
<b>Tabla 1.3</b> Modalidades de juego en casinos de México.....	29
<b>Tabla 1.4</b> Clasificación de motivaciones en prácticas de juegos de azar.....	31

**Capítulo III**

<b>Tabla 3.1</b> Objetivos de investigación.....	71
<b>Tabla 3.2</b> Matriz metodológica.....	79
<b>Tabla 3.3</b> Características sociodemográficas de usuarios/as de casinos (entrevistas informales).....	80
<b>Tabla 3.4</b> Características sociodemográficas de usuarios/as de casinos (Entrevistas informales).....	81

## ÍNDICE DE FIGURAS

### Capítulo II

<b>Figura 2.1</b> Estructura general de marco teórico.....	40
<b>Figura 2.2</b> Ruta conceptual del estado del arte.....	53

### Capítulo IV

<b>Figura 4.1</b> Estructura del análisis de resultados.....	90
<b>Figura 4.2</b> Configuración de los perfiles sociológicos.....	91
<b>Figura 4.3</b> Caracterización de motivaciones internas de tipo psicosocial.....	119
<b>Figura 4.4</b> Factores de tipo social y ambiental.....	125
<b>Figura 4.5</b> Mapa de la zona urbana de Culiacán.....	126
<b>Figura 4.6</b> Factores culturales.....	141
<b>Figura 4.7</b> Riesgo y costo social.....	159

## **Resumen**

El juego de azar ha tenido una función social en la historia de la humanidad, que se ha legitimado hasta convertirse en una práctica social institucionalizada. A la par, los casinos se han convertido en un modelo de ocio y entretenimiento que ha generado la instauración de una industria de consumo de prácticas de juegos de azar y apuestas, por lo que, se han configurado diversos perfiles de usuario que presentan motivaciones internas y externas para acudir a estos espacios. El objetivo de este trabajo es analizar la configuración de la industria de casinos en sus usuarios/as a partir de su perfil sociológico y sus motivaciones dentro de un contexto económico, socio ambiental y cultural en la ciudad de Culiacán. Se utilizó una metodología cualitativa con alcance descriptivo, en donde se entrevistó a una muestra de 12 jugadores usuarios de casinos (3 hombres y 9 mujeres) y se realizó observación participante en ocho casinos. Los resultados muestran que hay una heterogeneidad en usuarios en cuanto a los perfiles que se configuran en relación a sus prácticas de juegos de azar y apuesta. Las personas experimentan una búsqueda de sensaciones, y la ilusión de ganar dinero; acuden a estos espacios solo por entretenimiento y diversión. Asimismo, existen otras motivaciones que encuentran en la publicidad, la disponibilidad y la sociabilidad. Igualmente se describen factores culturales que tienen incidencia en sus prácticas de juegos de azar. Por otro lado, los hallazgos de este trabajo muestran un riesgo en cuanto a daños en los usuarios y la presencia del crimen organizado en los casinos. Se concluye que, la industria de casinos se ha configurado en esta ciudad como el modelo de ocio y entretenimiento que sigue vigente y que se ha sostenido en México, y en particular Culiacán. En ese sentido, se puede argumentar que, estos espacios se alimentan de estas emociones, sentimientos y circunstancias que expresan los usuarios, por ende, estas motivaciones son captadas para seguir estimulando y/o reforzando su visita a las salas de juego. Finalmente, una de las consideraciones planteadas es que es necesario dar seguimiento a este tipo de temas desde distintas líneas de investigación y diferentes enfoques con el fin de sustentar el tema respecto a las motivaciones de los usuarios de casinos, nuevas configuraciones e impactos en los espacios territoriales y sociales.

**Palabras clave:** casinos, juegos de azar, perfiles, motivaciones, factores culturales.

**Abstract**

Gambling has had a social function throughout the history of mankind, which has been legitimized to the point of becoming an institutionalized social practice. At the same time, casinos have become a model of leisure and entertainment that has generated the establishment of a consumer industry of gambling and betting practices, which is why various user profiles have been configured that present internal and external motivations to go to these spaces. The objective of this work is to analyze the configuration of the casino industry in its users based on their sociological profile and their motivations within an economic, socio-environmental and cultural context in the city of Culiacán. A qualitative methodology with a descriptive scope was used, where a sample of 12 casino users (3 men and 9 women) were interviewed and participant observation was carried out in eight casinos. The results show that there is a heterogeneity in users in terms of the profiles that are configured in relation to their gambling and betting practices. People experience a search for sensations, and the illusion of winning money; They go to these spaces only for entertainment and fun. Likewise, there are other motivations that they find in advertising, availability and sociability. Cultural factors that have an impact on their gambling practices are also described. On the other hand, the findings of this work show a risk in terms of harm to users and the presence of organized crime in casinos. It is concluded that the casino industry has been configured in this city as the leisure and entertainment model that remains in force and has been sustained in Mexico, and in particular Culiacán. In this sense, it can be argued that these spaces feed on these emotions, feelings and circumstances that users express, therefore, these motivations are captured to continue stimulating and/or reinforcing their visit to the gambling halls. Finally, one of the considerations raised is that it is necessary to follow up on this type of topics from different lines of research and different approaches in order to support the topic regarding the motivations of casino users, new configurations and impacts on territorial and social spaces.

**Keywords:** casinos, gambling, profiles, motivations, cultural factors.

## INTRODUCCIÓN

La industria de casinos en México es un sector económico que ha impactado de manera significativa en la sociedad y en particular en la región noroeste. A partir de 2004, las salas de juego empezaron a proliferar en todo el país como resultado de la aprobación de expedición de licencias para la instalación de casinos a través de la Ley de Juegos y Sorteos aprobada por el congreso constituyente en esa fecha. Esto generó nuevas dinámicas sociales, como la creación de nuevos empleos, nuevos clientes y experiencias de consumo a partir de los juegos de azar.

Desde la aprobación de instalación de casinos se ha producido una serie de posturas en favor y en contra debido al impacto que produce en los consumidores la presencia de estos establecimientos. A partir de los estudios que analizan las prácticas de juego y sus efectos del consumo en estos espacios se ha dado cuenta de la reconfiguración de nuevos perfiles de consumidores que se manifiestan en comportamientos y percepciones distintas, consideradas tanto positivas como negativas, asociadas a estas prácticas de juego. Existen perfiles y motivaciones que los usuarios de casinos construyen a partir de su consumo en juegos de azar, donde finalmente son ellos mismos quienes dan vida a estos espacios.

Debido a la apertura de los casinos en Culiacán, la comunidad ha creado diversas percepciones en torno a estos espacios, este nuevo aparato de entretenimiento establecido en la ciudad demanda analizarse a la luz de las configuraciones sociales creadas y los impactos del mismo orden. Previo a 2004, esta ciudad no contaba con sitios de entretenimiento de juegos de azar y apuestas regulados. Hoy en día se encuentran operando legalmente ocho casinos, con permisos otorgados por la Dirección General de Juegos y Sorteos (Gando, 2020). Al respecto conviene decir que, la industria de los casinos en Culiacán es un tema que merece ser estudiado, porque se presenta como un fenómeno social que ha generado prácticas de consumo que dan como resultado nuevos fenómenos desde la perspectiva socioeconómica y sociocultural en la capital sinaloense.

Independientemente de la posición que los casinos provoquen por su instalación y mantenimiento en la sociedad mexicana contemporánea, estos lugares significan una característica de las sociedades capitalistas tardías en todo el mundo, y una actividad que puede concebirse como parte de la vida cotidiana en algunos países de Latinoamérica y ciudades como

Culiacán. Estas nuevas actividades y modalidades de juego ya no se construyen discursivamente en términos religiosos o morales, sino en términos económicos, de consumo y de salud. Esto no significa que el discurso moral en torno al juego haya desaparecido, más bien, el discurso ahora se centra en el autogobierno del individuo en relación con el juego (Cosgrave, 2006) dentro del contexto de su vida cotidiana.

El tema que se desarrolla en esta investigación, es sobre la relación que existe entre la industria de los casinos y sus usuarios. En ese sentido, este trabajo parte de los orígenes de los casinos desde lo general hasta su contextualización en México y, específicamente, en la ciudad de Culiacán. Posteriormente, se analiza cómo se presenta el consumo de estos servicios y la interacción entre los usuarios y el casino, a partir de sus motivaciones (internas-externas) y factores culturales respecto a sus prácticas de juegos de azar, las cuales se relacionan con diversos perfiles sociológicos.

Para fundamentar el objeto de estudio, se desarrolla un marco teórico que se estructura con un abordaje desde la sociología urbana para analizar el proceso a través del cual se crean espacios donde se instauran las industrias de entretenimiento y ocio con la dinámica económica de las ciudades, y cómo estos espacios crean símbolos y significados que orientan y estimulan las prácticas sociales. Así también, se argumenta la categoría de ocio y entretenimiento, ambos como parte de las necesidades sociales que dan pauta al diseño de modelos industriales que son reproducidos en casinos. De otra parte, se plasma una ruta conceptual de la caracterización de perfiles sociológicos y motivaciones de usuarios de casinos a través del estado del arte, así como los estudios de tipo cultural relacionados con las prácticas de juegos de azar.

Asimismo, se presenta la ruta metodológica, en donde se aplicó una metodología cualitativa utilizando la etnografía como método implementando la observación participante y la aplicación de entrevistas con usuarios de casinos. Con este método se describe desde un enfoque fenomenológico los perfiles sociológicos, las percepciones y significados del ambiente en los casinos, las motivaciones internas y externas sobre prácticas de juegos de azar, en ambas categorías que se consideran de tipo social y cultural. En el último apartado se presentan los resultados con su respectiva discusión teórica dando la pauta a la elaboración y presentación de las conclusiones de esta investigación.

## Capítulo I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### **1.1 Los juegos de azar y apuestas como un elemento esencial de la condición humana: aspectos históricos, culturales y económicos.**

Desde siempre y en todos los tiempos, el juego ha tenido una función social en la humanidad, en la obra *El Homo Ludens* del antropólogo Johan Huizinga (2007), éste sostiene que el juego es más antiguo que la cultura misma y ha sido parte de la condición humana. Los juegos de azar han estado presentes a lo largo de la historia, desde la edad antigua en las civilizaciones de los sumerios y los egipcios, incluso, han sido immortalizados en la literatura universal, en novelas como *El Jugador* de Fedor Dostoyevski en donde ya se evidenciaba la práctica del juego de azar como un fenómeno sociocultural, a partir del cual se recrean perfiles de jugadores de casinos. Por su parte, Caillois (1986) señala la relación entre los juegos que predominan en una sociedad y las peculiaridades de esta, afirma que es plausible elaborar una fisionomía de las sociedades en función de los juegos que predominan dentro de ellas, debido a que sus actividades lúdicas representan su cultura, manifiestan sus gustos, sus preferencias, las maneras más comunes de razonar y las tendencias propias de los miembros de una colectividad.

Con relación a la condición lúdica de los seres humanos, Caillois (1986) propone una clasificación del juego a partir de cuatro actitudes psicosociales que impulsa a las personas a adoptar el juego, o en su caso a entrar en juego: la primera es la ambición de triunfar gracias al solo mérito de una competencia reglamentada (*agon*); la segunda es la renuncia de la voluntad en beneficio de una espera ansiosa y pasiva del fallo del destino (*alea*); la tercera es el gusto por adoptar una personalidad ajena (*mimicry*); y finalmente una cuarta que es la búsqueda del vértigo (*ilinx*). En este modelo, se puede ordenar a las prácticas de juegos de azar y de apuesta a partir de dos elementos que componen la clasificación del juego propuesta por Caillois (1986). El primer elemento es la *alea*, que agrupa los juegos basados en una decisión tomada por el jugador, pero que no depende de él mismo, sino del azar, en donde el jugador se abandona al destino en búsqueda del favor absoluto de la suerte. El segundo elemento que se conjuga con los juegos de azar y de apuesta es el *agon*, el cual hace referencia a los juegos por competencia y habilidad,

esto se ve reflejado en los juegos de póker y de baraja en cualquiera de sus modalidades, debido a que requieren estrategias y altos niveles de razonamiento.

Las diferentes categorías de juegos propuestas por Caillois (1986) exponen cómo los juegos de azar siempre tenderán a ser un fenómeno colectivo debido a su interés por lucir las habilidades del jugador ante un espectador. En este sentido, la apertura de espacios lúdicos de juegos de azar y de apuesta los ha naturalizado dentro de la vida colectiva, que ha instaurado este tipo de juegos en el imaginario de los individuos y dentro de las instituciones de la sociedad como un fenómeno cultural compartido y aceptado socialmente (Manrique, 2010).

Los juegos de azar pueden definirse como aquellos donde los resultados positivos o negativos son aleatorios prácticamente en su totalidad, por consiguiente, las ganancias y pérdidas dependen del azar y suponen arriesgar algo de valor tangible o intangible, dado que se basan en el riesgo asociada a la probabilidad, producen emoción y gratificación, además de provocar la ilusión de control sobre lo incontrolable (Del Missier, 2018; Figueroa & Gómez, 2020). Existen diferentes tipos de juegos de azar en la actualidad, es posible identificar las apuestas deportivas, loterías instantáneas, póker, máquinas tragamonedas, entre otras. Cada juego lleva implícitas experiencias específicas, donde el riesgo es la principal característica.

Así mismo, se tiene registro de los juegos de azar en los jeroglíficos del año 2000 a.c. en donde los arqueólogos encontraron un dado de 6 caras, lo que indicaba una forma de entretenimiento de la sociedad egipcia de aquella época. Así mismo, en la mitología griega existen historias que relatan sobre una partida de dados que provocó una pelea entre los dioses. Por otro lado, en China en el año 3000 a.c. ya se apostaba por dinero o por diversión y más tarde, hacia el año 500 a.c. los juegos de mesa ya estaban presentes, siendo estos los precursores de las apuestas deportivas en peleas y carreras, tanto de hombres como de animales. La invención del papel en China en el primer milenio permitió la invención de los juegos de cartas, que hacen a este tipo de juegos transportables, ligeros y fáciles de manejar, (Flores et al., 2018; García, 2012).

Posterior a la caída del Imperio Romano, al final del siglo V, hubo un período de regresión que también afectó a los juegos de azar y de apuesta, excepto en Asia, donde continuaron evolucionando con la invención del papel. En la Europa de la Edad Media, había una gran brecha entre ricos y pobres, los juegos de azar más complejos eran reservados para la

nobleza, porque eran los que disponían del tiempo y el dinero para gastar. El juego de los dados fue el más frecuente en las clases más bajas. Las barajas eran hechas a mano hasta que la invención de la imprenta en 1440, cambió la historia y revolucionó el juego, pudiendo también imprimir reglas y la posibilidad de llevarlos a las clases más bajas. Esto facilitó el desarrollo de los juegos de azar de manera exponencial. El impulso del juego como tal se produjo al final del sistema feudal, porque las condiciones de vida de las personas mejoraron. Se puede decir que el Renacimiento representó, en toda la historia, el verdadero desarrollo y afirmación de los juegos de azar, incluso, dio inicio a la creación de los de casinos y del póker (Flores et al., 2018; García, 2012).

Es preciso mencionar que, en la actualidad una modalidad de juego considerada como símbolo de los casinos, es la máquina tragamonedas *slots*. Estas nacieron en Estados Unidos hace algo más de 100 años. Una de las primeras que ganó mayor fama fue la *Liberty Bell*, que constaba de triangular los diamantes, corazones, picas, una herradura de la suerte y la campana, símbolo de la libertad de Estados Unidos. Hoy en día sigue siendo una de las modalidades de juego más utilizada en todos los casinos del mundo. Esta modalidad ha evolucionado a la par con el avance de la tecnología, el estilo sigue siendo similar al de las máquinas tradicionales, con el mismo número de carretes y el mismo tipo de símbolos. Sin embargo, hoy en día son digitales y operan por medio de la programación de computadoras, en consecuencia, han surgido nuevos juegos, con temas o diseños y estructuras inusuales (Slots.Lat, S/F).

Por su parte, en México se tiene registro que en la época prehispánica los aztecas y los mayas, practicaban el *patolli*, el cual era un tipo de juego de mesa como la oca, dado que, existe evidencias que los toltecas pudieron haber apostado con este tipo de juegos (Pérez, 2012). Posteriormente, en la época de la colonia existían casas de apuesta en donde los habitantes de la Nueva España acudían a jugar a los dados y a los naipes. Incluso, la historiadora Teresa Lozano (1991) menciona que existe evidencia de que personas de la clase alta llegaron a dedicarse al juego como profesión. Uno de los juegos de azar de la cultura mexicana que tiene mayor popularidad es la lotería mexicana, eran algo muy común en las plazas y ferias del México del siglo XVIII (Valle, 1997). Durante la Guerra de independencia (1810-1821), se convirtió en un pasatiempo cotidiano entre los soldados. Cuando regresaron a sus hogares después de la guerra, la popularidad del juego se extendió por todo México (MANOMEXICANA, 2019). Posterior a la Revolución Mexicana, han existido una gran

variedad de juegos de azar tradicionales como la oca, la pirinola, serpientes y escaleras, el coyote y la lotería, además de las corridas de caballos, peleas de gallos, el box y las ferias. Sin embargo, estas modalidades de juego están siendo relegadas por las prácticas de juego en los casinos, mismas que se ven modificadas por el avance de las tecnologías digitales (Van't Hooft, 2016).

Puede afirmarse que, el juego de azar se ha convertido en una actividad rutinaria, normalizada e institucionalizada, situándose como práctica ritual, circunscrita en determinados espacios dedicados al azar, como en los casinos y casas de apuestas, que ha ocupado desde siempre un lugar importante en el seno de la cultura, la sociedad y sus clases sociales (Barroso 2003; Vacchiano & Reyes, 2017). Por tanto, los miembros de una colectividad pueden considerarse como entes lúdicos por naturaleza que construyen subjetividades en relación a sus formas de jugar y de concebir el azar. Son particularmente la percepción y las representaciones de la suerte elementos de análisis que responden a una connotación mágica-religiosa, en donde el hombre crea comportamientos, cosmovisiones y ritualismos característicos de una cultura en particular. Por ejemplo, una de los perfiles del jugador por tradición en la cultura mexicana, es el estereotipo del macho mexicano con espíritu aventurero inmortalizado en películas como Juan Charrasqueado y La venganza del tahúr<sup>1</sup>.

En concordancia con lo antes expuesto, puede asumirse que, los jugadores son el reflejo de una dinámica social que ha ido evolucionando a lo largo de la historia a través de los distintos procesos históricos, económicos, políticos y culturales. En ese sentido, estas transformaciones, van reconfigurando las modalidades de juegos de azar y de apuesta, y como resultado se van creando perfiles sociológicos de jugadores, que inmersos en un contexto político, socioeconómico y cultural crean subjetividades propias de cada sociedad en particular.

Desde la dimensión socioeconómica, el papel que desempeña el juego de azar en la economía de mercado, se puede considerar como un mecanismo económico de primera magnitud debido al volumen de negocios que desarrolla y por la dinámica que introduce en la esfera del consumo. De ser una simple práctica social, se ha convertido en un hecho económico fundamental en la economía de mercado de consumo. Por su parte, las empresas capitalistas se interesan por obtener beneficios con este tipo de industria, así también los Estados se interesan

---

<sup>1</sup> En el cine mexicano clásico, el macho fue una figura dominante, agresiva y dominante. En la época del cine de oro, que se desarrolló entre 1930 y 1969, el machismo se representaba como un triunfo de la virilidad, la gallardía, la agresividad física y el dominio.

por generar ingresos y alcanzar otros objetivos gubernamentales, como la generación de más empleos y derrama económica. Por tanto, el juego de casino se instrumentaliza como política de desarrollo económico (Cosgrave, 2022).

De acuerdo con lo anterior, la práctica de juegos de azar y de apuestas se ha vuelto en una actividad de consumo. Por ende, el juego se convierte en un producto comercial que viene a institucionalizarse en la industria de ocio y entretenimiento que, en los últimos años ha incrementado su consumo, por ejemplo, en el año 2020 esta industria creció un 5,9 %, lo que equivale a 565 mil millones de dólares a nivel mundial (Cronista, 2022).

En México, en todo el sector de juegos (casinos, ferias municipales y estatales, carreras de caballos, peleas de gallos, lotería nacional, pronóstico deportivo,) en el 2023 esta industria desembolsó 12 mil millones de pesos (USD = 625,944,000.00) en la recaudación de impuestos y aprovechamientos para las finanzas públicas a nivel federal, estatal y municipal según cifras proporcionadas por la Asociación de Permisos, Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y Juego de Apuesta en México (Ordaz, 2024).

En el caso de Sinaloa, en materia legal el Estado cobra un 6% por el impuesto sobre la obtención de premios y otro 6% por el impuesto de la prestación de servicios de juegos con apuestas y concursos (Senado de la República LXIV Legislatura, 2017). De acuerdo con dichos impuestos, el Gobierno de Sinaloa (2024) para el ejercicio fiscal del año 2023 registró una entrada en el cobro de impuestos de 153 millones de pesos (USD = 7,932,514.50) provenientes de los conceptos por rifas, sorteos, loterías, juegos permitidos y realización de juegos con apuestas y sorteos. Esto último, indica que, la práctica de juegos de azar y de apuesta legal en la comunidad se ha legitimado hasta convertirse en una práctica rentable para el Estado.

La realidad que se dimensiona a partir de estas cifras, es la existencia de un gran número de consumidores de prácticas de juegos de azar, a decir, usuarios de casinos. Esto indica que, Culiacán es una ciudad que alberga una comunidad de aficionados al juego de azar y de apuesta, que, como se mencionó anteriormente, resulta relevante y necesario analizar para la comprensión sociológica y económica.

## **1.2 La configuración de los casinos en la sociedad contemporánea: la llegada de un nuevo modelo de ocio y entretenimiento.**

La palabra casino proviene del idioma italiano y se refiere a un espacio lujoso que se instalaba en las afueras de las ciudades europeas, y es a partir de la época del Renacimiento que surge la operación de juegos de azar dentro de los primeros casinos. La dispersión de esta actividad fue más evidente cuando las potencias del primer mundo dominaron continentes completos y se exportó esta afición en lugares en donde no se había presentado (Pérez, 2012). Posteriormente, cuando las sociedades comenzaron a industrializarse a inicios del siglo XIX y comenzó a surgir una nueva clase burguesa, los casinos fueron los nuevos espacios para la *socialite* europea, en consecuencia, se les empezó a relacionar aún más con los juegos de azar.

Posteriormente, durante el siglo XX en Estados Unidos la apertura de casinos creció exponencialmente. Derivado de ello, Las Vegas se convirtió en el ejemplo más representativo del mundo de cómo funcionan las salas de juego. La legalización del juego en esta ciudad se dio en 1931 y desde entonces nació su fama mundial, diez años después se empezaron a construir grandes hoteles que incorporan casinos de juego y en 1946 el gánster Benjamín “Bugsy” Siegel, con una inversión de seis millones de dólares creó el Hotel Flamingo, centro clave para las casas de apuestas (Rueda, 2010). De acuerdo con Rueda (2010), durante 1994 en Las Vegas se registraron 28.2 millones de visitantes quienes gastaron 19,200 millones de dólares en ese año. Desde entonces, el crecimiento económico de la ciudad ha sido sorprendente, incluso, ha mantenido una tasa de crecimiento de 10% anual de forma sostenida, muy por encima de los niveles del resto de las ciudades de Estados Unidos (Pérez, 2012). De igual importancia, durante el año 2021 la industria de casinos en Nevada acumuló 13,400 millones de dólares en ganancias netas (elEconomista, 2022).

En ese sentido, Walker y Jackson (2007) argumentan que los casinos se fundan como instituciones de orden financiero con el entretenimiento como medio. Al mismo tiempo, Luke (2010) señala que las industrias de casinos están referenciadas por modelos de salas de juego tipo Las Vegas y Macao, por lo cual, las convierte en un modelo de ocio y entretenimiento exportable. Y en países como México, este tipo de industrias se han convertido en una alternativa de entretenimiento y ocio, en donde se terminó adoptando un nuevo producto global.

En relación a lo anterior, Cosgrave (2010) considera que las prácticas de juego de azar en los casinos, son como un objeto de consumo orientado hacia el placer, el deseo y el ocio en el contexto de una sociedad de consumo. Por lo tanto, el juego se conceptualiza como el consumo voluntario de servicios de ocio y entretenimiento (Binde, 2009). Es decir que, una de las razones por las cuales los casinos ocupan un lugar destacado en el imaginario popular, es por su capacidad para atraer capital local, nacional y transnacional en un momento en el que numerosos gobiernos tienen dificultades para prestar servicios públicos y sociales básicos, a decir en países latinoamericanos como México (Nicoll, 2019).

Por otra parte, en la cuestión urbana los casinos como empresas impulsadas por el incremento del capital, se han configurado en espacios urbanos a gran escala para concentrar prácticas de entretenimiento y consumo. En consecuencia, contribuyen a proyectar fuertes ambiciones cosmopolitas y un estatus de clase mundial. Del mismo modo, son expresiones urbanas icónicas dispuestas a ser reconocidas (e incluso emuladas) como ejemplo de urbanismo global de éxito (Zhang & Yeoh, 2017). Sin embargo, es pertinente resaltar el debate que existe en torno a la expropiación de los espacios por estas industrias en las ciudades, porque a medida que la reducción de la esfera pública impone la austeridad a espacios recreativos como museos y galerías de arte que antes se utilizaban para construir el tejido social promoviendo un sentido compartido de pertenencia a su historia y su cultura, los grandes complejos de casinos van conquistando una posición que antes ocupaban estos espacios públicos (Bennett, 2006; Nicoll, 2019).

No obstante, los casinos han sido centro de múltiples controversias sociales, económicas y políticas debido a fraudes, lavado de dinero, evasión fiscal, intervención de mafias, tráfico y consumo de estupefacientes, desde el ámbito nacional e internacional (Ponce de León, 2017). En paralelo, también existe una realidad que exhibe a los casinos como un engranaje en relación a su función dentro de la sociedad desde diferentes perspectivas como la económica. En cuanto a este aspecto, las ventajas que se derivan de la instalación de casinos son las inversiones, construcciones y obras de infraestructura, las cuales modernizan las ciudades generando derrama económica con efectos multiplicadores, como la creación de empleos y la promoción turística (Tirado, 2010).

Sin embargo, este tipo de entretenimiento visto desde otra perspectiva se considera como una enajenación que ocasiona una fuerte dependencia al juego que acarrea pérdidas económicas y repercusiones sociales en los usuarios. Por ende, las prácticas de juego de azar y apuesta en estos espacios, han generado un debate que coloca a la industria del casino y el jugador en una constante disyuntiva como responsables de la problemática de la dependencia al juego. Es decir, es la disponibilidad y el fácil acceso a los juegos de azar que oferta el casino, o en su caso, la problemática recae en la decisión del propio individuo. En concordancia con esto, Reith (2007) expresa que, ya no es prerrogativa de la industria y el estado restringir el consumo de juegos de azar, sino que ahora depende del individuo, que se hace responsable de su propio destino en las mesas de juego.

### **1.2.1 Contextualización de los casinos en México**

#### *Aspectos históricos y políticos*

El origen de los casinos en México inició durante el mandato presidencial de Porfirio Díaz (1877-1911), y de los primeros que se tiene registro son el casino de Agua Caliente en Tijuana, el casino Monterrey y el Casino Español, en Ciudad de México. Estos se fundaron como espacios característicos de la ciudad moderna y constituyeron el inicio de un sector industrial que, en principio, fue creado para incentivar la inversión extranjera (Herrera-Lazo, 1998). Posteriormente, el General Lázaro Cárdenas (1934-1940) dejó clara la desaprobación que tiene ante la existencia de casinos y lugares de apuesta en todo el país, postura que compartió el presidente Manuel Ávila Camacho (1940-1946), quien el 11 de septiembre de 1942 expidió la Ley Federal de Emergencias sobre Juegos y Apuestas, suprimiendo los juegos de azar y de apuestas.

Años más tarde, el 29 de diciembre de 1947 se reformó el artículo 73, fracción X de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos otorgando la competencia al Congreso de la Unión para legislar en materia de juegos con apuesta, sorteos y rifas (Proyecto de Decreto, 2014). Dos días después, el 31 de diciembre de ese mismo año, el presidente Miguel Alemán Valdés (1946-1952) promulgó la Ley Federal de Juegos y Sorteos que otorga a la Secretaría de Gobernación (SEGOB) la facultad de reglamentar, autorizar y controlar los juegos permitidos en la propia ley, con excepción de la Lotería Nacional (Proyecto de Decreto, 2014).

Esta ley ha sido cuestionada y se le ha considerado como ineficaz, obsoleta y rezagada a la realidad actual, requiriendo de una actualización acorde a un marco jurídico que permita el desarrollo de la actividad del juego de apuestas en condiciones de la legalidad y con responsabilidad social (Rangel, 2013). También se indica que tiene alcances muy limitados, estrictamente administrativos y punitivos, siendo “ajena a los beneficios que el fenómeno del juego con apuesta y el sorteo pueden tener para la sociedad mexicana y, sobre todo, de espaldas a los desafíos y riesgos que esta actividad representa, con especial referencia a las personas en situación de vulnerabilidad” (Proyecto de Decreto, 2014, p. 5).

Posteriormente, en el año 2004 se publicó el Reglamento de la Ley de Juegos y Sorteos que coexiste con la Ley de 1947, en donde se permite la operación de las primeras terminales electrónicas de juego, dando pie a la expansión de otras modalidades de juego. Al amparo de este reglamento, en mayo de 2005, durante el gobierno de Vicente Fox (2000-2006) el secretario de Gobernación, Santiago Creel, otorgó permisos para operar 230 casinos en todo México (Delgado, 2013). De esta manera, poco a poco los casinos pasaron de ser salas de bingo a lugares ostentosos en los que se instalaron juegos como la ruleta, máquinas tragamonedas slots y otras modalidades de apuesta, entre ellas el juego en línea (Flores, et al., 2018).

La expedición de este reglamento en los hechos ha significado una intensa polémica entre grupos parlamentarios de la Cámara de Diputados en cuanto a su aceptación y las modalidades y cobertura de su funcionamiento (Sandoval, 2004; Mora-Donatto, 2010). Por lo anterior, es que los casinos en la actualidad se regulan tanto con la Ley de Juegos y Sorteos de 1947 como con el reglamento señalado, cuyo texto proviene de la última reforma publicada en el Diario Oficial de la Federación con fecha del 23 de octubre de 2013 (Barajas et al., 2019).

Durante el sexenio del Presidente Andrés Manuel López Obrador (2018-2024), la entonces encargada de la Dirección de Juegos y Sorteos de la SEGOB, Alma Itzel de Lira Castillo, únicamente otorgó a los casinos del país autorizaciones para cambio de domicilio o apertura de salas de juego que ya contaban con permisos anteriores a esa determinación (Fuentes, 2021). Al respecto el entonces Presidente de México declaró en su mandato que: “si están legislando y se afecta una facultad del Gobierno Federal, nosotros vamos a acudir a la instancia competente. No vamos a permitir nada de casinos, que quede claro, en todo el país”

(Secretaría de Gobernación [SEGOB], 2020). Por su parte, la entonces Secretaria de Gobernación, Olga Sánchez Cordero reiteró que:

“La ley federal de juegos y sorteos establece que es facultad de la Secretaría de Gobernación, la reglamentación, la autorización, el control y vigilancia de los juegos cuando en ellos medien apuestas de cualquier clase. Esto significa que, es solamente a nivel federal que se pueden dar estas autorizaciones y en este sexenio, como lo indicó el señor presidente, no ha habido una sola autorización para abrir un solo casino”. (SEGOB, 2020)

En 2020 la Secretaría de Gobernación ha clausurado 24 casinos ilegales, principalmente en Sonora, Nuevo León, Michoacán y Jalisco (Monroy, 2020). Es evidente la diferencia de posturas que tiene el actual Gobierno Federal en relación a las administraciones anteriores, quienes expidieron los permisos y las autorizaciones vigentes. Sin embargo, es importante recalcar que las cámaras y grupos parlamentarios siguen teniendo peso en la cuestión normativa y jurídica respecto a la regulación y expedición de permisos, y que, además, está por encima de las decisiones y posturas del poder ejecutivo. Ante este escenario, surge la incertidumbre si dichos grupos tienen intereses fijos en la industria de casinos o están en contra, y qué propuestas se tiene para regular una industria que fijó sus cimientos en este país.

Para el caso de Culiacán, se tiene registro que en julio de 2007 la SEGOB, de manera irregular, entregó permisos sin la aprobación de ninguna autoridad municipal, estatal o federal. Esta situación resultó en el arribo de cuatro casinos: Ermitage Games, Win, Caliente Musala y Las Palmas. No obstante, los Gobiernos Municipal y Estatal decidieron clausurarlos para prevenir disfuncionalidades en la población, lo cual no tuvo éxito. A pesar de las acciones entabladas en contra de estos establecimientos, los casinos se abrieron a base de amparos federales (Meza, 2015). En consecuencia, se puede deducir que, los ocho casinos que están operando en Culiacán, son el resultado de un proceso legislativo polémico y controversial que deviene del 2004. En consecuencia, en 2019 en el Estado de Sinaloa se aprobó una iniciativa del ejecutivo estatal para la creación de un nuevo impuesto en el cual se dictamina que los usuarios de casinos y los lugares de apuestas legales deberán pagar el 10% del consumo. Este impuesto se creó con el propósito de ser un mecanismo para disminuir la adicción a los juegos de azar en el país (López, 2019).

Al respecto conviene decir que, estos grupos empresariales ejercen una influencia a través de donaciones a partidos políticos, campañas políticas contra aquellos que consideran que son una amenaza a su flujo de ingresos, presentaciones de consultas e informes que respaldan sus argumentos, vínculos estrechos con el gobierno y los reguladores, que les permiten mover actores estatales para presionar contra las medidas de minimización de daños. Por ello, existe una incertidumbre legislativa de la situación normativa de los casinos, dado que estos grupos empresariales siguen ejerciendo poder derivado de la riqueza generada a partir de la implementación de políticas a su favor (Adams, 2016).

### *Situación de los casinos en la actualidad*

Para destacar la importancia que tienen los casinos en este país, se expone que México ocupa el tercer lugar en el desarrollo de casinos en América Latina, sólo detrás de Brasil y Argentina (Asociación de Permisionarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México [AIEJA], 2023). Están autorizadas por la Secretaría de Gobernación (SEGOB) 756 salas de juego, de las cuales 377 se encuentran operando actualmente, con un total de 100,000 máquinas tragamonedas funcionando legalmente en las 32 entidades del país, de las cuales, Baja California (44), Nuevo León (36) y Ciudad de México (34) ocupan los primeros lugares (AIEJA, 2022).

En 2023, se tiene el registro que alrededor de 5 millones de personas visitaron casinos en México, de los cuales se estima que desembolsan en promedio \$480 pesos (USD = 29) por persona (Saldaña, 2024). Esto último, se relaciona con los datos arrojados por la Encuesta Nacional de Percepciones Sociales sobre los Juegos de Azar en México del 2016, en los cuales los casinos y las salas de bingo ocuparon el tercer lugar en cuanto a preferencia de los encuestados, sólo por debajo de la Lotería Nacional y juegos tradicionales como la lotería mexicana y los juegos de baraja (Flores et al., 2018).

Otro aspecto importante de subrayar, son los efectos ocasionados por la pandemia SARS-CoV-2 (COVID-19) en la industria de casinos en México. De acuerdo con la Secretaría de Gobernación (2020) por medio del Diario Oficial de la Federación el 31 de 2020 marzo se publicó el acuerdo por el que se establecen acciones extraordinarias para atender la emergencia sanitaria generada por el virus SARS-CoV-2, en donde se estipulan acciones extraordinarias en las regiones afectadas de todo el territorio nacional en materia de salubridad general para

combatir la enfermedad grave de atención prioritaria generada por este virus. En consecuencia, se ordenó la suspensión inmediata de las actividades no esenciales, con la finalidad de mitigar la dispersión y transmisión del virus en la comunidad, por lo que, las salas de casinos fueron cerradas al público, lo cual produjo pérdidas económicas para los casinos y sus respectivos empleados.

Se tiene registro que antes de la pandemia del SARS-CoV-2, la industria de casinos en México era un mercado que reportaba ganancias de hasta 25,000 millones de pesos anuales (USD = 1,296,209,875.00), y contribuía con alrededor de 5,000 millones de pesos (USD = 259,241,975.00) a la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y otros 2,500 millones (USD = 129,620.99) a los estados y municipios en impuestos (Mouriño, 2022). Pese a ello, durante el 2020 sus ganancias se redujeron a 10,000 mil millones de pesos (USD = 518,483,950.00) (De la Rosa, 2020). No obstante, fue hasta el mes de agosto de 2020 que se comenzaron a reabrir los casinos de manera paulatina en todo el país (Forbes, 2021). Hasta donde se ha indagado, algunas fuentes informan que en el 2021 la industria de casinos ha recuperado el 70% de sus clientes (Morales, 2022; Noodt, 2022), esto indica que, este sector está recuperando nuevamente pérdidas ocasionadas por la pandemia.

Por otra parte, en cuestiones laborales la Asociación de Permisarios, Operadores y Proveedores de la Industria de Entretenimiento y Juegos de Apuesta en México refieren que, este tipo de industrias representa una notable fuente de generación de trabajo en donde se aporta hasta 50,000 empleos directos y 150,000 indirectos a la economía mexicana durante el 2023, así como la generación de una derrama económica de 5 mil 500 millones de pesos (USD = 285,166,172.50) (Saucedo, 2024).

De acuerdo con cifras de DataMéxico (2022) durante el segundo trimestre de 2022 en Casinos, Loterías y otros Juegos de Azar la población ocupada fue de 7160 personas, de los cuales el 47.7% son hombres y el 52.3% son mujeres y el promedio de edad es de 46.7 años, y el nivel de escolaridad promedio de la fuerza de trabajo oscila entre el nivel secundaria y preparatoria (10.8 años). Además, el salario promedio mensual informado fue de \$3,750.00. En ese sentido, los casinos forman parte de un mercado laboral que provee de empleos a la población económicamente activa, y sus salarios varían dependiendo de las funciones y capacidades que requieren los puestos. En la siguiente tabla se muestra a dos de los casinos más

populares a nivel nacional -que a su vez operan en Culiacán- en donde se menciona los tipos de empleos más comunes y sus respectivos montos salariales:

**Tabla 1.1** Montos salariales de empleos de casino en México

<b>Puesto</b>	<b>Casino</b>	<b>Promedio del salario mensual</b>	<b>Casino</b>	<b>Promedio del salario mensual</b>
<b>Cajero</b>	Playcity	\$ 9,058	Caliente	\$ 7,922
<b>Hostess</b>	Playcity	\$ 8,881	Caliente	\$ 8,039
<b>Seguridad</b>	Playcity	\$ 6,518	Caliente	\$ 8,226
<b>Crupier</b>	Playcity	\$ 12,000	Caliente	\$ 8,000
<b>Monitorista</b>	Playcity	\$ 9,865	Caliente	\$ 11,352
<b>Mesero</b>	Playcity	\$ 4,988	Caliente	\$ 6,377
<b>Supervisor</b>	Playcity	\$ 17,920	Caliente	\$ 11,653
<b>Gerente de turno</b>	Playcity	\$ 24,755	Caliente	

Fuente: elaboración propia con información de *indeed* (2022)

Sin embargo, estos salarios en algunos puestos son complementados con propinas recibidas de los usuarios, y en diversos casos son estas las que determinan lo atractivo de este tipo de empleos. Igualmente, los casinos se caracterizan por ser empresas con horarios rotativos, pocas prestaciones y subcontratar trabajadores por medio del *outsourcing* (Franco, 2019). En relación con lo anterior, en un estudio con empleados de casinos realizado por Barajas et al. (2019) se encontró que estos trabajadores manifiestan desgaste físico y mental, disminución en la calidad de vida, rotación de horarios, riesgo de adicciones al juego y al alcohol, faltantes de dinero, pasan por situaciones incómodas con clientes e intervienen en actos de violencia, específicamente en el caso de empleados de seguridad. Con esto se evidencia que, los empleos que ofrece la industria de casinos en México son precarios.

Con base en lo anterior, se puede aseverar que los casinos tienen una función económica muy importante, no solo por la derrama económica y la generación de empleos, sino por la vinculación de este sector con una industria más amplia la de entretenimiento y ocio. Sin embargo, surge un cuestionamiento sobre el costo social que tiene esta industria en el bienestar de la población. Si bien es cierto, no hay datos precisos para evidenciar las repercusiones sociales ocasionadas por los casinos en México, existen estudios a nivel nacional que han arrojado información sobre la prevalencia de personas con problemas de juego, de los cuales se afirma que existen 4 millones de mexicanos adictos a los casinos (Chan-Gamboa et al., 2019; Flores et al., 2018; Gutiérrez, 2012; Martínez, 2014; Villatoro et al., 2018).

Por otro lado, en México discursivamente los casinos se siguen asociando como espacios inseguros y estimuladores de conductas antisociales que denigran la dignidad humana (Echeverría et al., 2017). Esto último se asocia con un estudio realizado por Figueroa y Gómez (2020), en donde se entrevistaron a ocho usuarios de casinos en la zona noroeste de México, en sus resultados algunos entrevistados narraron haber tenido prácticas de intercambio sexual dentro del casino, expresan que algunas mujeres realizaban este tipo de intercambio para obtener dinero para seguir jugando. Estos autores aclaran que, esto no implica que sean personas que se dedican prioritariamente a la prostitución, sus identidades no están en función de la pertenencia a una red o grupo dedicado a la prostitución, sino que recurren a ésta sólo por la ganancia económica que les permite seguir jugando.

De igual importancia, en cuestiones de inseguridad se tiene como antecedente el atentado del Casino Royale en la ciudad de Monterrey Nuevo León, este suceso se caracterizó por la muerte de 52 personas (42 mujeres y 10 hombres). El 25 de agosto de 2011 un grupo del crimen organizado roció con combustible el lugar y prendió fuego a decenas de clientes y empleados que se encontraban en el interior del lugar (Robledo, 2022). En Culiacán también se han registrado hechos violentos en algunos casinos de la ciudad. En el 2020 se tiene registro del asesinato de un empleado de seguridad con arma de fuego en la entrada del casino (Bonilla, 2020); en el 2015 un grupo de personas armadas asesinó a tres usuarios en el estacionamiento de un casino (Noroeste, 2015); y en el 2019 un grupo de hombres armados balearon la fachada de un casino en donde no hubo pérdidas ni heridos (Sánchez, 2019). En suma, los casinos han sido escenario de estos sucesos, por tanto, los posiciona aún más en la controversia, debido a que estos hechos de violencia pueden estar vinculados con el narcotráfico y el crimen organizado.

Por su parte, Sinaloa con 19 casinos es la novena entidad con más casinos a nivel nacional, mientras que Culiacán ocupa el octavo lugar de los 2,477 municipios con mayor cantidad de salas de juego a nivel nacional (AIEJA, 2022). En ese sentido, se tiene registro que la apertura de casinos en la ciudad de Culiacán se dio a la par que se aprobó la expedición de licencias de casinos en todo el país. De acuerdo con Cabrera (2013) el casino Caliente, propiedad de la familia Hank Rhon, fue el primero en abrir sus puertas en territorio sinaloense en 2004. Posteriormente, en ese mismo año abrió sus puertas el casino Royal Yak.

Actualmente, en Culiacán están operando ocho casinos de manera legal y con los permisos otorgados por el Gobierno del Estado de Sinaloa y el H. Ayuntamiento de Culiacán. Estos casinos se encuentran distribuidos por toda la ciudad, siendo la zona del Desarrollo Urbano Tres Ríos la que tiene mayor afluencia.

**Tabla 1.2** *Ubicación de casinos en Culiacán*

<b>Casino</b>	<b>Ubicación</b>	<b>Empresa</b>
<b>Casino Codere Isla Músala</b>	Av. Músala 1407, Desarrollo Urbano 3 ríos Col. Isla Músala, Fracc. Musalá Isla Bonita, 80060 Culiacán Rosales, Sin.	GRUPO CODERE
<b>Casino Tropicana</b>	Roberto Hernández, Desarrollo Urbano Tres Ríos, 80030 Culiacán Rosales, Sin.	ENTRETENIMIENTO FRANCO, S.A. DE C.V.
<b>Royal Yak</b>	Blvd. Culiacán 450, Pte. A Loc. 14 Col. Recursos Hidráulicos, Secretaría de Educación Pública, 80100 Culiacán Rosales, Sin.	GRUPO CODERE
<b>Play City</b>	Blvd Enrique Sánchez Alonso S/N, Desarrollo Urbano Tres Ríos, 80020 Culiacán Rosales, Sin.	APUESTAS INTERNACIONALES S. A. DE C. V.
<b>Flamingo</b>	Blvd. Emiliano Zapata 3125, Lomas del Boulevard, 80110 Culiacán Rosales, Sin.	BINGO & CASINO LOMAS PLAY
<b>Grand Circus</b>	Neptuno 940 Oriente, Villa Universidad, Campestre, 80010 Culiacán Rosales, Sin.	CIRCUS PARK S.A. DE C.V.
<b>Caliente</b>	Blvd. Pedro Infante, Los Álamos, 80107 Culiacán Rosales, Sin.	Hipódromo de Agua Caliente, S.A. de C.V.
<b>Casino Codere Fórum</b>	Locales R02 y, Diego Valadez Ríos 1676, Desarrollo Urbano Tres Ríos, 80000 Culiacán Rosales, Sin.	GRUPO CODERE

Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, en la siguiente tabla se presenta una relación entre los conceptos de *agos* y *alea* (Caillois, 1986) con las modalidades de juego que se practican en los casinos de México. De igual modo, las clasificaciones de juego expuestas, son las que se practican en los casinos de Culiacán, debido a que este tipo de industrias operan de manera similar, y en efecto, estandarizan todas sus modalidades de juegos de azar y de apuesta para todas las ciudades del país.

**Tabla 1.3** *Modalidades de juego en casinos de México*

<b>Agon en el casino</b>	<b>Alea en el casino</b>
Modalidad de juego por apuesta, donde el jugador utiliza estrategia, cálculo-probabilidad-estadística.	Modalidad de juego en donde el azar o la suerte es el elemento principal para definir el resultado.
Juegos de mesa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Póker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máquinas tragamonedas <i>Slots</i></li> <li>• Ruleta</li> </ul>

- 
- Black Jack
  - Bacará
  - Bingo
  - Rifas

Juegos por apuesta deportiva:

- Deportes Americanos (Baseball, Futbol Americano, Basquetbol)
  - Boxeo
  - Soccer (nacional e internacional)
  - Carreras (Caballos y galgos)
- 

Fuente: Elaboración propia a partir de AIEJA (2022)

Hasta donde se ha indagado, no hay información que evidencie el impacto de los casinos en Culiacán desde la perspectiva sociológica y económica a partir de su apertura. Por ende, existe un vacío de información en cuanto a los efectos económicos y el costo social que ha tenido en la comunidad. Sin embargo, con la información que se ha planteado hasta este punto, es preciso resaltar la importancia que han tenido en la ciudad debido a su origen y permanencia.

### **1.3 Perfiles sociológicos de los usuarios de casinos y sus motivaciones para ir a jugar al casino.**

Los usuarios de los casinos son quienes les dan vida a estos espacios y quienes han permitido, a través del consumo del juego, el crecimiento exponencial de los últimos años planteado en líneas anteriores. Estos usuarios pueden ser caracterizados mediante variables sociodemográficas, aspectos socioeconómicos y sus prácticas de juego de azar en el casino, mismas que denotan preferencias y hábitos de juego. Todo en su conjunto, permite construir un perfil sociológico de estos jugadores en la ciudad de Culiacán.

Se alude a un perfil en términos sociológicos, porque éste se encuentra estructurado por la condición social de cada individuo. Dicha condición, puede estar compuesta por variables sociodemográficas, variables socioeconómicas, así como por el rol o función que cada individuo tiene en la sociedad, por ejemplo: edad, género, escolaridad, profesión, nivel socioeconómico, estado civil y religión. En este sentido, estos elementos que componen el perfil de cada usuario de casinos obedecen a una cuestión sociológica y, por tanto, en este trabajo se utiliza la categoría así nombrada, perfil sociológico.

Es importante aclarar que los usuarios/as de casinos, además de tener un perfil sociológico, pertenecen a una tipología de jugador que, a decir de Barroso (2003) se pueden

clasificar en jugador esporádico y jugador habitual. Gran parte de la población obedece a la categoría de jugador esporádico debido a que, toda persona es susceptible de tener la experiencia de jugar o de haber realizado algún tipo de apuesta, así como, de haber entrado a un casino. La segunda categoría, recoge a los jugadores que lo hacen de forma habitual, y es el tipo de jugador que puede proporcionar información acerca de sus motivaciones y factores culturales del juego, para profundizar y analizar los distintos perfiles dentro de los casinos. Así también, la tipología de jugador habitual, se subdivide en dos tipos de jugadores: el jugador realista y el jugador dependiente.

El jugador realista es aquel que asiste a jugar al casino con cierta regularidad y lo hace por entretenimiento o dentro del margen de una interacción social aceptada. Generalmente el juego lo realiza en sus tiempos de ocio y en situaciones de esparcimiento, por lo que no irrumpe en su funcionalidad de la vida cotidiana. Este tipo de jugadores muestra un control razonable respecto a su manera de jugar y puede abandonarlo a voluntad, esto no significa para ellos ningún apego emocional. Suele mantenerse en los sistemas de la legalidad del juego y la apuesta, además de asistir a aquellos lugares que gozan de mayor popularidad. Otro elemento presente en este tipo de jugadores es el manejo de cantidades de dinero que no excede al presupuesto destinado a la práctica de su juego (Barroso, 2003). En contraste, está el jugador dependiente. Este jugador es una persona que vive alienada al juego, que se caracteriza por ejercer prácticas de juego frecuentes y por gastar habitualmente sumas excesivas de dinero que le suponen una fuente de tensión personal y social. Por ende, a diferencia del jugador realista, el jugador dependiente carece de autocontrol ante el juego, situación que le causa conflictos en el desenvolvimiento de su vida cotidiana (Báez et al., 1994).

Ambas tipologías de jugador habitual y jugador realista se encuentran inmersas en la industria de los casinos, por lo que es oportuno considerar que ambas clasificaciones obedecen a perfiles sociológicos que dan cuenta de diversos contextos sociales. En este sentido, tanto jugadores sociales (realistas) como jugadores problemáticos (dependientes), son perfiles que se vinculan a poblaciones y espacios culturales específicos (Nicoll, 2019).

Ahora bien, con relación a las motivaciones para asistir a los casinos, se han realizado estudios en donde se muestran los distintos intereses por los cuales las personas se acercan a

estos espacios. Por ejemplo, el estudio realizado por Neighbors et al. (2002) da cuenta de 16 principales motivos, los cuales fueron clasificados según su reiteración en los encuestados:

**Tabla 1.4** *Clasificación de motivaciones en prácticas de juegos de azar*

<b>Motivaciones</b>	
1. Por dinero	9. Por interés
2. Por diversión/distracción	10. Por riesgo
3. Por razones sociales	11. Por conformidad
4. Por excitación	12. Por escapar de la rutina
5. Por ganar	13. Por deseo
6. Por competir	14. Por la suerte
7. Por asumir riesgos	15. Por beber
8. Por aburrimiento	16. Por desafío

Fuente: Neighbors et al., (2002)

A su vez, Cotte (1997) sugiere que las motivaciones del juego se dividen en tres grupos básicos: económicas, simbólicas (ilusión) y hedónicas o de búsqueda de sensaciones. Este autor encontró que los motivos hedónicos eran los que más identificaban los jugadores, entre los que se encuentran: “es la mejor manera de relajarse por completo; me permite disfrutar; y es emocionante jugar o dinero” (Cotte, 1997). Otro estudio, apunta que las motivaciones de los jugadores residen en el deseo de mejorar la autoestima y escapar de la monotonía de la vida diaria (Lee, et al., 2006).

En este mismo orden de ideas, Lindridge et al. (2018) argumentan que las motivaciones se ven afectadas por las características sociodemográficas. En su estudio se comparan las distintas motivaciones relacionándolas con la edad, el género, la religiosidad, el lugar de juego y el tipo de jugador. Por su parte, Fang y Mowen (2009) realizaron un estudio donde emplearon un modelo jerárquico de motivaciones y personalidad con el propósito de investigar los rasgos y antecedentes de las motivaciones. Encontraron que los apostantes deportivos tienen como motivos funcionales el dinero, el contacto social y la autoestima, poseen rasgos de competitividad, impulsividad, baja simpatía y alta estabilidad emocional, además, suelen ser hombres jóvenes. En cuanto al perfil de los jugadores de cartas, estos tienen altos motivos de dinero, emoción, interacción social, autoestima, y bajos motivos de evasión, y suelen ser competitivos, interesados en los números y extrovertidos.

Si bien es cierto, en otros contextos se cuenta con datos que evidencian la dinámica de los juegos de azar en casinos en la comunidad como una alternativa de ocio y entretenimiento

que forma parte de la vida cotidiana (Marionneau, 2015; Echeverría et al. 2019), en torno a esto se ha generado un imaginario colectivo sobre estos centros de entretenimiento, en donde existe una percepción interesante en Culiacán sobre dichos espacios, ya sea positiva o negativa que es necesario investigar. De igual manera, dada la situación de proliferación y mantenimiento de casinos en la ciudad, surgen interrogantes sobre qué motivaciones encuentran las personas para asistir a los casinos que pertenecen a una cultura muy particular bajo un contexto social, económico y político que se diferencia del resto de otras ciudades a nivel nacional.

#### **1.4 ¿Por qué estudiar un tema de casinos y juegos de azar en la ciudad de Culiacán?**

Históricamente, Culiacán siempre ha sido cabecera de las distintas formas de organización político-territorial. El crecimiento de la capital sinaloense se dio de manera exponencial durante el periodo posrevolucionario, debido en parte al decaimiento del comercio en Mazatlán, y en la década de los cincuenta se comenzó a ampliar la frontera agrícola, con la construcción de las grandes obras de irrigación en el Valle (Mendoza, 2003).

De igual manera, Culiacán es importante por su dinamismo urbano que depende mayormente de la producción agrícola y pesquera, la cual no solo provee al mercado local y estatal, sino participa en gran medida en el mercado nacional e internacional. Por ello, los valles, los litorales y los almacenamientos acuíferos del municipio son para la ciudad un símbolo de desarrollo (Mendoza, 2003). De acuerdo con Rojo (2017) Culiacán es una de las veintidós ciudades medias de la República mexicana y es entre 1980 y 2010 cuando se advierte un mayor énfasis en este proceso de transformación. Esto se relaciona con su crecimiento demográfico, que del año 2010 al 2020 la población creció un 16.9% llegando a alcanzar 1,003,530 habitantes (48.9% hombres y 51.1% mujeres) en este último año (CODESIN, 2020).

El municipio de Culiacán es considerado el soporte del Producto Interno Bruto (PIB) en la región centro del estado de Sinaloa porque contribuye con el 89% de la riqueza producida (CODESIN, 2022). Al mismo tiempo, el 77.2 % del valor total del PIB de Sinaloa a precios constantes (año base 2013) se concentra en tres municipios, en donde la capital se posiciona en el primer lugar con un 40.3% (149 mil 326 MDP). En particular, el sector servicios al cual pertenecen los casinos, se destaca al aportar 77,661 MDP al año, lo que corresponde al 46.3% del total de lo producido en la entidad.

Por otro lado, Culiacán tiene particularidades que la distinguen de otras localidades en términos socioculturales. Una de ellas es el impacto que el narcotráfico y sus respectivos cárteles han tenido en la cultura sinaloense en general, y en esta ciudad en particular. De acuerdo con Uresti (2015), es innegable que desde la segunda mitad del siglo XX se fue sedimentando la imagen del sinaloense como una persona dedicada al narcotráfico, hasta llegar a lo que se conoce hoy en día como narcocultura. Reyes et al. (2017), argumenta que este tipo de fenómenos se han configurado en el imaginario colectivo:

“En la actualidad, la imagen del narcotraficante tiene una gran repercusión social. Se puede percibir que la narcocultura se ha insertado con mayor fuerza en las prácticas y la vida cotidiana de los ciudadanos, quienes se apropian de los estilos de vida, de la vestimenta, de los comportamientos e incluso de los gustos musicales (narcocorridos), propios del mundo del narcotráfico” (p.74).

Sin embargo, la cultura sinaloense, y en particular la *culichi*<sup>2</sup>, no se puede encasillar en este fenómeno exclusivamente, que, si bien es cierto ha marcado tendencias y puesto a la ciudad en el ojo del mundo con situaciones de alto impacto como lo ocurrido el 17 de octubre del 2019 denominado “el jueves negro” o el “Culiacanazo”<sup>3</sup> y el “Culiacanazo 2.0”<sup>4</sup> posteriormente, en donde se marcó un precedente en la historia del narcotráfico y la violencia en Culiacán (Burgos-Davila et al., 2023; Martínez, 2024). Aun así, existen otras descripciones de rasgos culturales, específicamente vinculados a la identidad sinaloense. Una de ellas es la que describe Córdoba (2005), quién considera que el perfil sinaloense se delinea con la gesticulación y los manoteos abruptos, el habla y el tono de la voz fuerte y el clásico carácter desinhibido, franco y festivo. Estos últimos rasgos, se considera pueden estar asociados a las prácticas de juego de azar y de apuestas y probablemente es posible encontrarlos dentro de los casinos.

---

<sup>2</sup> De acuerdo con el historiador y periodista Herberto Sinagawa Montoya en su libro *Sinaloa historia y destino* (1986) explica que este término refiera a ser originario y perteneciente a Culiacán.

<sup>3</sup> Culiacanazo o Jueves Negro fue un acontecimiento sobre la detención de Ovidio Guzmán hijo del conocido narcotraficante Joaquín Guzmán Loera el 17 de octubre de 2019 presuntamente uno de los líderes del Cartel de Sinaloa. Este hecho marcó un precedente debido a que dicho grupo delictivo sitió la ciudad de Culiacán a través de una violenta y sangrienta balacera superando a la Secretaría de Defensa Nacional (SEDENA).

<sup>4</sup> El segundo operativo se llevó a cabo el 5 de enero de 2023 en el poblado de Jesús María, Culiacán, mismo que dejó un saldo de 29 muertos: 10 militares y 19 presuntos integrantes del grupo criminal. Al igual que el primer Culiacanazo, la ciudad se paralizó ante este suceso.

Culiacán, si bien posicionada como una ciudad capital de tradición y cultura de gente desinhibida, franca, festiva, además de ser considerada como una región productiva en el ramo agricultor, presenta un contexto socioeconómico contradictorio frente a un escenario de crimen y violencia, de bajos salarios y de pobreza que se introduce en la vida cotidiana del culiacanense. En este contexto, se encuentra instalada una industria de casinos que se ha mantenido durante los últimos 17 años.

Por un lado, Sinaloa es la novena entidad con más casinos a nivel nacional y su capital ocupa el noveno lugar en cuanto a municipios con más salas de juego en el país. Por otro lado, la economía de esta entidad muestra un bajo nivel en cuestión de salarios y con empleos precarios a nivel nacional (DataMÉXICO, 2021). El salario promedio diario de los sinaloenses registrados en el Instituto Mexicano del Seguro Social en 2020 es de \$297.75 (USD = 15.44), menos de dos salarios mínimos y por debajo de la media nacional que es de \$403.29 (USD = 20.91) (CODESIN, 2021). Más aún, los índices de pobreza en la entidad en el año 2020 son los más altos según el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL, 2020). Esta situación evidencia un comportamiento económico atípico en relación a ciudades turísticas donde el giro de los casinos sería un tipo de infraestructura para el caso.

De acuerdo con los datos anteriores, se crean nuevas interrogantes respecto a qué es lo que acontece en la ciudad de Culiacán al evidenciar este panorama socioeconómico un tanto contradictorio, qué fenómeno social se ha suscitado para que los casinos hayan proliferado y se mantengan en la ciudad de Culiacán. Por ello, ante esta situación se reflexiona la importancia de indagar sobre qué está motivando a las personas a darle vida a estos espacios, qué elementos de la cotidianidad intervienen para estimular la práctica de juego en estos lugares, y cuáles son los perfiles que se construyen por parte de los usuarios. Por tanto, surge la necesidad de profundizar en este tipo de temas poco explorados desde enfoques socioeconómicos y socioculturales.

Dadas las características del objeto de estudio, es pertinente mencionar la situación de los casinos y su relación con la problemática de la pandemia ocasionada por el virus Sars-Cov 2. En lo que va del periodo del 21 de abril de 2020 -fecha en que se declaró la fase tres de emergencia sanitaria- se cerraron 384 salas en todo el país, después de tres meses de dicho cierre se reabrieron 370 salas y los casinos comenzaron de nuevo a operar paulatinamente (Forbes,

2021). Posteriormente, se tiene registrado durante el primer semestre del 2021 la reapertura de 370 casinos por toda la República (AIEJA, 2021). En el caso de Sinaloa y Culiacán todas las salas de juego están reabiertas desde septiembre del 2020 (López & Elizalde, 2020). En concordancia con los datos anteriores, se pone a discusión si realmente estos espacios son una fuente de entretenimiento necesaria que demanda la sociedad, y en su caso, con esto se evidencia que la industria de casinos antepone sus intereses ante cualquier riesgo de enfermedad que pueda generar una pandemia. No obstante, también se debe tomar en cuenta que el giro casinos es un componente que reactiva la fuente financiera para los efectos económicos que genera, reactivaciones económicas como la creación de empleos con relaciones laborales directa e indirectamente.

Por otro lado, esta investigación se centra solo en los casinos oficiales que operan de manera legal bajo los estatutos jurídicos a nivel federal, estatal y municipal. Si bien es cierto, que se tiene registro y evidencia de la existencia de casinos clandestinos distribuidos por diferentes zonas de la ciudad (Rentería, 2022), en este trabajo, por cuestiones epistemológicas y metodológicas se contempla solo los ocho casinos bajo operación legal, ya que al abarcar los casinos ilegales no se cumpliría con los objetivos de la investigación. Sin embargo, es pertinente aclarar que es relevante dicho fenómeno, por lo que podría ser un tema de importancia académica, que merece ser abordado con todos los elementos y características de un proceso de investigación.

Asimismo, el hecho de llevar a cabo un estudio sobre prácticas de juegos de azar en casinos de la ciudad de Culiacán es de suma relevancia desde distintos ángulos. En primer lugar, es un tema emergente en la sociedad debido a las nuevas formas de entretenimiento que se han creado a partir de la legalización de las casas de juego y su expansión. Por lo que, estos sitios van generando representaciones y significados sociales respecto a su dinámica en el espacio urbano, puesto que se van dibujando como lugares sujetos a la contingencia, en donde los resultados son inciertos señalando tres conceptos que son dinero, juego y apuesta, pero que a su vez también implican diversión y entretenimiento (Flores et al., 2018). Por ello, estos imaginarios y prácticas sociales van creando subjetividades que obedecen a ciertos perfiles muy particulares y característicos de la región. Teniendo en cuenta que el consumo de los servicios que ofrecen dichos espacios se traduce a un proceso cultural y mental activo mediante el cual las personas se definen a sí mismas y su lugar en el mundo. Los juegos de azar y de apuesta son

productos de la industrialización y la modernidad que representan la cultura a través de la cual las personas crean perfiles, afiliaciones sociales y prácticas cotidianas (Matilainen, 2017).

Con base en lo anterior, es relevante investigar cuáles son las motivaciones que tienen las personas para asistir a estos espacios, si bien es cierto que existen estudios que descalifican estos espacios debido a los impactos negativos y los costos que generan en las pérdidas por parte de los usuarios (Auguste et al., 2018; Pérez, 2012; Tirado 2010), también existen otros efectos que vale la pena ser analizados desde una postura crítica. De acuerdo con Tirado (2010), se señala que los casinos conllevan a efectos positivos en el terreno social, de los cuales es posible observar que los usuarios encuentran ratos de diversión, de placer y una forma de escapar de la rutina, así mismo se considera una ventaja porque en los casinos se socializa y se cultivan vínculos con acompañantes o con otros usuarios donde se inician interacciones.

En este sentido, el abordaje de un estudio que analice las cuestiones económicas, sociales y culturales, es pertinente para conocer y explicar los tipos de perfiles y motivaciones de jugadores de la ciudad de Culiacán, por lo que esto sería un abono al conocimiento de la cultura regional del estado de Sinaloa, dado que, hasta donde se ha indagado, no hay estudios relacionados al tema sobre este espacio. Por otro lado, un estudio de las motivaciones y los factores de tipo psicosociales, ambientales y culturales que llevan a las personas a asistir a los casinos, son emergentes para comprender cómo se van configurando los perfiles de distintos tipos de usuarios, considerando un nuevo elemento que abona a la cultura e identidad del culiacanense en relación a estas nuevas industrias de entretenimiento.

De igual modo, es oportuno abordar este fenómeno desde las ciencias sociales, para dar continuidad a estos enfoques y seguir evidenciando el fenómeno de las prácticas de juegos de azar en los casinos. Así mismo, la mayor parte de los estudios proponen un enfoque que analiza los comportamientos de juego (gambling behaviours) centrándose únicamente en los aspectos patológicos inherentes a estas prácticas, mientras se ha dedicado menor atención al significado cultural y social del fenómeno (Borch, 2012). Por consiguiente, se tiene como propuesta estructurar un diálogo con diversos autores para elaborar un análisis del fenómeno y a su vez construir un fundamento teórico que respalde argumentos para dimensionar cómo la temática se inserta en las teorías sociales contemporáneas, donde a su vez abonen al tema desde dichos enfoques.

Asimismo, este tipo de fenómenos pueden ser abordados de distintos enfoques metodológicos, sin embargo, dado que el tema es complejo de estudiar, se justifica diseñar una metodología cualitativa para abordar de manera sistemática el tema. Puesto que, un método cualitativo podrá enriquecer las categorías hasta aquí expuestas. Se implementaron distintas técnicas e instrumentos para la recolección de datos, por ende, la metodología cualitativa conlleva los mecanismos adecuados para dimensionar las categorías y conceptos de este trabajo y así cumplir con los objetivos que se han planteado.

De acuerdo con lo anterior, surgen las siguientes interrogantes:

**Pregunta general:**

¿Cómo se ha configurado la industria de casinos en la Ciudad de Culiacán, y en los usuarios en cuanto a sus perfiles sociológicos, sus motivaciones y factores culturales relacionados a las prácticas de juegos azar y de apuesta?

**Preguntas específicas:**

1. ¿Cuáles son los perfiles sociológicos de los usuarios/as de casinos en la ciudad de Culiacán?
2. ¿Cuáles son las motivaciones internas de tipo psicosocial de los usuarios de casinos en relación a sus prácticas de juego de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán?
3. ¿Cuáles son las motivaciones externas de tipo social y ambiental y los factores socioculturales de los usuarios de casinos a partir de la interpretación en torno a sus prácticas de juegos de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Analizar la configuración de la industria de casinos en los usuarios/as de casinos a partir de su perfil sociológico y sus motivaciones dentro de un contexto económico, socioambiental y cultural en la ciudad de Culiacán, Sinaloa, México.

### **Objetivos específicos**

1. Elaborar el perfil sociológico de los usuarios/as de casinos de la ciudad de Culiacán en relación a sus prácticas de juegos de azar y de apuestas.
2. Describir las motivaciones de tipo psicosocial de los usuarios de casinos en relación a sus prácticas de juego de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.
3. Analizar los factores sociales y ambientales de los usuarios de casinos en la ciudad de Culiacán.
4. Analizar los factores culturales de los usuarios de casinos a partir de la interpretación en torno a sus prácticas de juegos de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.

## **Hipótesis**

### **Hipótesis general**

La industria de casinos ha generado nuevas dinámicas a partir de una serie de condiciones económicas, culturales y sociales particulares de la ciudad de Culiacán a diferencia de otras ciudades del país. Esto se debe a que, se ha ido configurado en el espacio urbano una comunidad de usuarios de casinos con diversos perfiles sociológicos y motivaciones relacionadas a una sociedad llena de contrastes socioeconómicos y a una cultura propia rica en historia y tradiciones que permea en un contexto social asociado discursivamente como la ciudad del narcotráfico y el crimen organizado.

### **Hipótesis específicas**

1. Los perfiles sociológicos de los usuarios de casinos en la ciudad de Culiacán parten de ambos sexos, sin embargo, en las edades, en las preferencias de las modalidades de juego, en sus prácticas de juego y en las apariencias están determinadas las identidades

de los usuarios. Por ende, en el espacio de juego convergen diversos perfiles acompañados de subjetividades, creencias, interacciones, costumbres y distintas condiciones físicas y sociales.

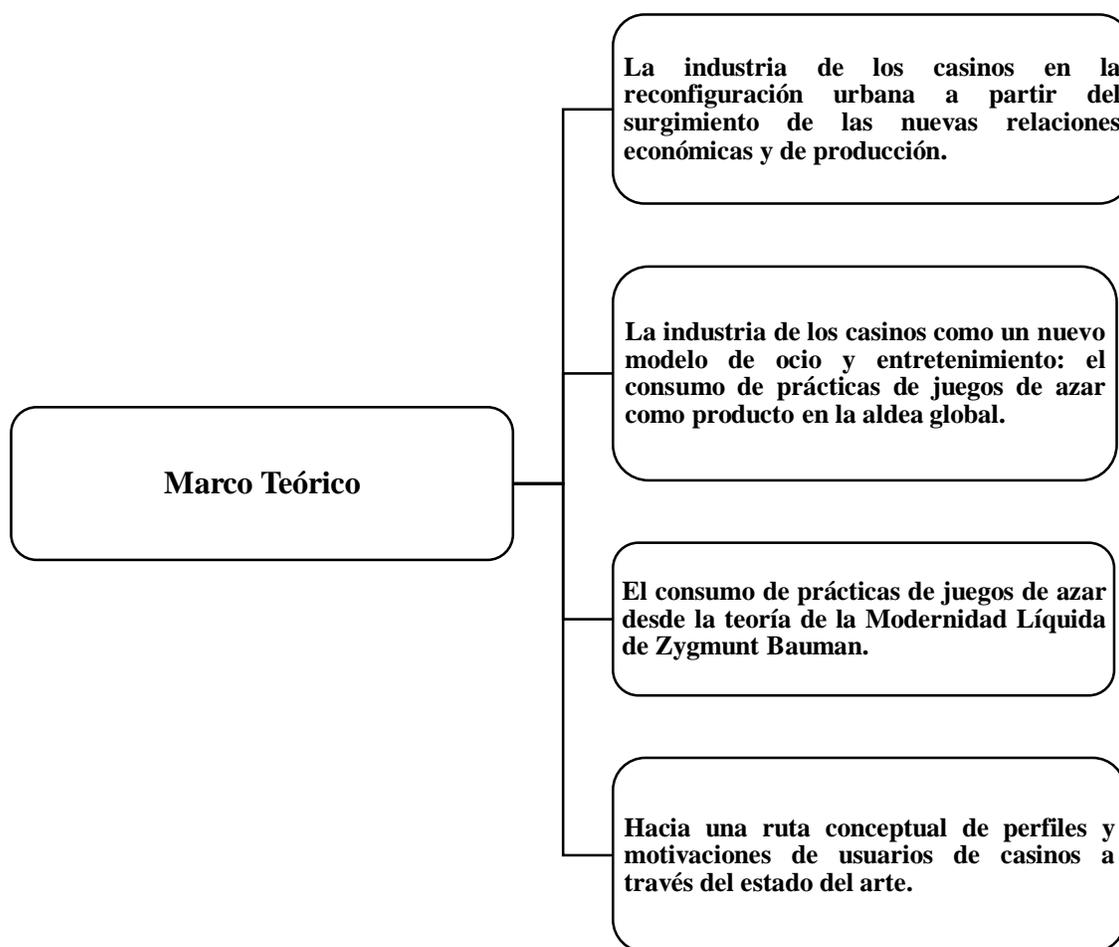
2. Los casinos son espacios de encuentro social en donde el ocio y el entretenimiento son el principal giro comercial, bajo este escenario socioeconómico y cultural de Culiacán, los usuarios acuden a estos sitios por motivaciones psicosociales como salir de la rutina y obtener ratos de diversión, sin embargo, existen otras particularidades que tienen que ver con la forma de ser del culiacanense y su comunidad, es decir, la competitividad, asumir riesgos, las ilusiones de ganar dinero y sentir adrenalina en la apuesta. Asimismo, hay otras motivaciones que los usuarios poseen para ir a estos lugares, como los problemas personales, la depresión, la soledad y otros malestares que el casino contrarresta.
3. Las principales motivaciones de ir a los casinos por parte de los usuarios, es la cercanía de estos lugares, así como su accesibilidad en el espacio urbano. Sin embargo, para algunos usuarios las grandes distancias no son pretexto para no asistir, dado que cuentan con vehículo o utilizan transporte público, incluso hasta llegan a estos de forma peatonal, en este sentido, predomina más la preferencia que la distancia. De igual manera, en la atmósfera del casino, se concentran todas aquellas motivaciones de tipo ambiental que hacen del casino un espacio reconfortante para el culiacanense. Las luces, los sonidos, los olores, el ambiente nocturno se conjugan para que el usuario prolongue su estadía sin sentir temporalidades.
4. Por otro lado, los factores culturales que motiva al usuario, van acompañados de sus antecedentes como jugador, desde jugar lotería y baraja en familia, hasta percibirse como un tahúr. Las creencias, rituales y amuletos tienen un papel importante en los usuarios que depositan su fe en estos elementos para ganar. De igual manera, las deidades reconocidas y no reconocidas por la iglesia católica son objeto de veneración para el juego, como San Judas Tadeo, Jesús Malverde y La Virgen de Guadalupe. Por otro lado, los usuarios en el espacio de juego forman redes sociales de manera solidaria y códigos de confianza.

## Capítulo II

### MARCO TEÓRICO

De inicio, este capítulo tiene como propósito plantear las categorías de análisis y los conceptos derivados de las aportaciones teóricas de estudiosos del campo de la sociología, los cuales permitirán fundamentar y dar especificidad al objeto de estudio en cuestión. Así mismo, se estructuró a manera de subapartados la sección del estado del arte con estudios relacionados en cuanto a las dimensiones, variables y categorías que componen el perfil sociológico de los jugadores de casinos, sus motivaciones internas de tipo psicosocial, así como las motivaciones externas de tipo social y ambiental y los factores culturales.

**Figura 2. 1** Estructura general de marco teórico



Fuente: Elaboración propia

## **2.1 La industria de los casinos en la reconfiguración urbana a partir del surgimiento de las nuevas relaciones económicas y de producción: el surgimiento de un nuevo modelo de entretenimiento y ocio.**

La sociología urbana aporta conceptos teóricos que sirven para entender la reconfiguración urbana a través de la instauración de casinos en la ciudad, debido a que la evolución de la industria de los juegos de azar está vinculada con las transformaciones de las sociedades industriales y comerciales que obedecen a los modelos capitalistas. En ese sentido, la transformación de una sociedad se vincula a un proceso de urbanización en el cual según Castells (2014) distingue dos acepciones, la concentración espacial de la población a partir de unos determinados límites de dimensión y densidad, y la difusión de valores, actitudes y comportamientos que se resumen bajo la denominación de cultura urbana perteneciente a una sociedad industrial capitalista. Asimismo, esta reconfiguración de la ciudad se efectúa a partir de sus actividades económicas y las relaciones productivas, las cuales no están consagradas a la agricultura, sino particularmente en el comercio y la industria (Ritchthofen, citado en Capel, 1975), tal es el caso de la industria de los juegos de azar, a decir, los casinos. No obstante, con el surgimiento de nuevos modelos comerciales en la ciudad, se manifiesta paulatinamente una transformación del espacio-territorio con la instauración de centros industriales y comerciales, que conlleva a nuevas dinámicas económicas y sociales en un espacio determinado.

Con relación a lo anterior, a través de este proceso de urbanización emerge una concepción de cultura urbana, donde Castells (2014) la establece desde un sentido antropológico como un sistema de valores, normas y relaciones sociales que poseen una especificidad histórica y una lógica propia de organización y transformación. Siguiendo a Wirth (1938) la ciudad posee tres rasgos característicos, el primero es la dimensión de ciudad, cuanto mayor es, más amplio es el abanico de variación individual y más grande será también la diferenciación social, lo que determina el debilitamiento de los lazos comunitarios, reemplazados por mecanismos de control formal y por la concurrencia social. El segundo rasgo es la densidad, cuanto más próximo se encuentra físicamente, más distantes son los contactos sociales a partir del momento en que resulta necesario no comprometerse más parcialmente en cada una de las pertenencias. Y, por último, el tercer rasgo es la heterogeneidad social en el medio urbano, la cual permite fluidez del sistema de clases sociales y sus interacciones, así como la tasa elevada de movilidad social donde se explica la filiación a los grupos “este hecho ayuda a explicar, también la sofisticación

y el cosmopolitismo del individuo urbano” (Wirth, 1938, p.193). En este sentido, la ciudad recibe un contenido cultural específico dando como resultado un urbanismo como estilo de vida (Wirth, 1938).

Ahora bien, en la actualidad, las sociedades contemporáneas han efectuado cambios a partir de las transformaciones de los modelos económicos e industriales, por ello autores como Martínez (2014) basándose en los aportes de Henri Lefebvre, expone que el urbanismo moderno se sustenta en la siguiente idea:

En efecto, el urbanismo moderno se antoja en este punto un versátil instrumento (económico, político e ideológico) que se administra con audacia en la reproducción de las relaciones sociales. Actúa en dos vertientes entrelazadas: en el orden económico (la configuración urbana al servicio de la extensión de los beneficios privados, del valor de cambio del espacio; lo inmobiliario como circuito de la acumulación y circulación del capital, la ciudad como depósito de capital fijo al servicio de la empresa) y en el orden moral y cultural (superestructura ideológica: ejercicio sutil de dominación, activador y ejecutor de coacciones, normalización de modos de vida, aislamiento y funcionalización de los habitantes). (p. 6)

Así mismo, las interacciones entre individuos con la infraestructura urbana van creando símbolos, los cuales son una realidad material que comunica algo inmaterial (Monnet, 2013, como se citó en Barajas et al., 2019), con relación a esto, “un lugar puede ser considerado como simbólico cuando significa algo para un conjunto de individuos, por lo tanto, contribuye a dar su identidad a tal grupo” (Monnet, 2013, p. 589, como se citó en Barajas et al., 2019 p. 27). En el caso de los casinos, manifestados como infraestructuras que se construyen en espacios de concurrencia ubicados en avenidas principales y centros comerciales, forman parte de la cultura urbana instituyendo un significado a través de la creación de símbolos. Y en relación con los casinos en el espacio urbano, Barajas et al. (2019) menciona lo siguiente:

Esta situación del símbolo relacionado con el espacio es de utilidad explicativa [en el caso de los casinos], que constituyen una nueva presencia en el espacio urbano, impactan en el paisaje y la población identifica por su carga y poder simbólicos. (p. 28)

De acuerdo con esta afirmación, dichos lugares socialmente reconocidos, se convierten en símbolos que logran ser identificados por un cierto número de individuos, y a su vez “es en este movimiento de reconocimiento que un grupo puede ser instituido en sí y para sí, atribuyéndose una identidad” (Monnet, 2013, p.591, como se citó en Barajas et al., 2019, P 28). De igual manera, a partir de la manipulación de los símbolos se manobra el proceso de identificación, lo cual puede influir en la formación del grupo que legitima el ejercicio de ese poder simbólico (Monnet, 2013, como se citó en Barajas et al., 2019, P.28). Por ende, el casino se configura en el paisaje urbano debido a su imagen llena de luminaria y su diseño arquitectónico, resaltando con sus colores y temáticas proyectadas en espectaculares, y es partir de esta proyección en el espacio urbano que los sujetos establecen el símbolo del casino, y a su vez, este se reproduce en el imaginario colectivo.

De acuerdo con Kingma (2008), la gente reproduce de forma rutinaria ciertas interpretaciones de los casinos que sólo ocasionalmente, en circunstancias específicas, se cuestionan, reconsideran o renegocian explícitamente. También significa que el entretenimiento es una percepción dominante de los casinos, y que esta percepción puede gestionarse a través del diseño espacial. Por tanto, los casinos como símbolos en el espacio urbano se orientan a la construcción de perfiles en las personas que utilizan o son parte de su cotidianidad. Desde esta perspectiva se puede apreciar mejor los diversos significados culturales asignados y asociados a los casinos, así como las relaciones de poder implicadas en su construcción (Kingma, 2008).

De igual manera, los casinos son lugares privados de giro comercial, que, dada su mercantilización del juego se convierten en puntos de encuentro social, en consecuencia, son espacios privados, pero que a su vez se orientan a lo público por las dinámicas sociales que se reproducen. De acuerdo con Monnet (1996) el significado de una publicización que ocurre tras la disminución de restricciones del espacio privado, se refiere a los establecimientos con entrada libre ubicados en tiendas y plazas comerciales, y en el caso de los casinos, la distribución en el plano de la ciudad indica que ciertamente ha ocurrido una habilitación del acceso a los espacios de juego (Ponce de León, 2017). En ese sentido, el término publicización, se entiende como la articulación de libertad circunscrita respecto al ámbito de lo privado, en otro sentido, la libertad como unidad cultural, supone acceso y disponibilidad en la postulación del juego como alternativa de entretenimiento (Monnet, 1996).

En suma, los casinos como empresas impulsadas por el capital, crean espacios urbanos a gran escala para concentrar prácticas de entretenimiento y consumo. En efecto, contribuyen a proyectar fuertes ambiciones cosmopolitas y un estatus de clase mundial. De igual forma, son expresiones urbanas icónicas dispuestas a ser reconocidas (e incluso emuladas) como ejemplo de urbanismo global de éxito (Zhang & Yeoh, 2017). Sin embargo, es importante considerar el debate que existe en torno a la expropiación de los espacios por estas industrias en la ciudad, porque a medida que la reducción de la esfera pública impone la austeridad a los museos y galerías de arte que antes se utilizaban para unir a la gente promoviendo un sentido compartido de pertenencia al imperio y a las naciones modernas, los grandes complejos de casinos ocupan una posición que antes ocupaban las principales instituciones públicas (Bennett, 2006; Nicoll, 2019).

Al respecto conviene decir que, una de las razones por las cuales los casinos ocupan un lugar destacado en el imaginario popular, es su capacidad para atraer capital local, nacional y transnacional en un momento en el que muchos gobiernos tienen dificultades para prestar servicios públicos y sociales básicos (Nicoll, 2019). En ese sentido, distintas ciudades de México atraen este tipo de inversiones en el espacio urbano. En el caso específico de la ciudad de Culiacán, esta reconfiguración es un tanto contradictoria, debido a cuestiones socioeconómicas y políticas, ya que el giro de inversión se encuentra en un constante debate por un acaparamiento del entretenimiento y el ocio en la comunidad.

## **2.2 La industria de los casinos como un nuevo modelo de ocio y entretenimiento: el consumo de prácticas de juegos de azar como producto en la aldea global.**

En la actualidad, las relaciones económicas y de producción se rigen a través de un modelo capitalista, después del triunfo del bloque capitalista en la guerra fría y la caída del muro de Berlín en el siglo XX, se instaura -y se consolida- una nueva etapa en las sociedades a nivel mundial, la denominada globalización vino a transformar las diversas estructuras sociales que comprenden la economía, la política y la cultura, y una de las características que manifiesta el discurso sobre la globalización en estos tres aspectos son la hipermovilidad, la capacidad de comunicación global y la neutralización del territorio y de la distancia (Sassen, 2007). En este sentido, es posible identificar a la industria de los casinos como parte de la aldea global, en la

cual se va incorporando en modelos comerciales globales, y a su vez genera nuevas modalidades de consumo de prácticas de juegos de azar legalizado.

Igualmente, para Ianni (2003) la globalización considera que “la cultura popular mundial hoy es casi totalmente globalizada, gente que se viste de la misma manera, que consume las mismas mercancías o que adopta los mismos signos, valores y símbolos” (p.17). En relación a ello, la legalización, legitimación y expansión del juego tiene un alcance global, ya que los países industrializados y en desarrollo han entrado en el campo del juego (Cosgrave, 2006). Sin embargo, a pesar de la difusión de productos y tecnologías de juegos de azar en las zonas de todo el mundo, las prácticas de juegos de azar en sí, siempre se experimentan a nivel local, es decir, los productos pueden ser globales, pero los impactos son particulares a cada comunidad en específico (Reith, 2013). En cuestiones culturales, cada sociedad configura sus imaginarios colectivos y sus motivaciones por jugar.

Por otro lado, las casas de apuestas o casinos son espacios donde converge el caldo de cultivo que desencadena la adicción al juego, debido a que permean la individualidad y el consumo de estos seres que están impulsados por el hedonismo y la búsqueda de sensaciones de riesgo. Dado que los casinos son ambientes que tienen como finalidad estimular el consumo de experiencias a través de un modelo de entretenimiento genérico (genérico por su modelo globalizado), es posible considerar dichos espacios como el frenesí de la globalización de los últimos años, en donde se contrasta el desdibujamiento del lugar que tiene consecuencias profundas en la comprensión de la cultura, el conocimiento, la naturaleza y la economía según Escobar (2000).

Por otra parte, para categorizar el ocio desde una perspectiva sociológica, es necesario recurrir a los aportes del sociólogo francés Dumazedier (1971), este autor expresa que el término de ocio se compone de la satisfacción de tres tipos de necesidades que tiene toda persona, siendo estas la del descanso, la diversión y el desarrollo personal. Por tanto, son las tres funciones atribuidas a este concepto. La primera se vincula a la liberación de la fatiga del trabajo, de las obligaciones y ocupaciones; la segunda implica romper con la rutina y el aburrimiento que conlleva las obligaciones en la cotidianidad y la vida laboral; y la tercera constituye una función más personalizada que consiste en disponer de uno mismo para sí, es la inversión del tiempo en uno mismo.

De igual manera, el mismo autor propone que el concepto de ocio se define como un conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo puede entregarse libremente, sea para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, después de haber cumplido sus obligaciones profesionales, familiares y sociales (Dumazedier, 1971). En este sentido, estas necesidades, intereses y preferencias del individuo son atraídas y captadas por los modelos que ofrecen las industrias de ocio y entretenimiento, en este caso, los casinos (Bustamante, 2009).

De este modo, el ocio y el entrenamiento han sido analizados bajo un contexto histórico. Teniendo como antecedente que en las sociedades europeas en los procesos de industrialización que acontecieron durante siglo XIX y a principios del XX, el juego se consideraba negativo para la motivación laboral (crítica burguesa). Al mismo tiempo, se consideraba perjudicial para el movimiento obrero, ya que aportaba esperanzas irracionales e individualistas de enriquecer a personas que podrían luchar por la justicia social y económica en su lugar. También se consideraba que el juego tenía consecuencias perjudiciales para los trabajadores en términos de dinero y tiempo perdido. Con la aparición de la sociedad de consumo a mediados del siglo XX, estas opiniones negativas fueron dando paso a una visión más positiva del juego como una actividad de ocio socialmente aceptable.

De igual manera, en un estudio realizado por Griffiths y Delfabbro (2001) el juego se presenta como una forma de interacción social, a su vez proporciona un medio por el cual las personas pueden escapar del aburrimiento de la vida cotidiana, adoptar nuevos roles y disfrutar de la emoción y de la acción, a saber, la suspensión, la anticipación y el refuerzo social que resulta de asumir riesgos y ser recompensado por la osadía. Al respecto conviene decir que, una de las funciones más notorias y evidentes de los juegos de azar en casinos es servir como una válvula de escape. Su formulación, así como su significado tiene su origen en el contexto de tensiones y conflictos que atenazan al sujeto moderno (Barroso, 2003). Según Lefevre (como se citó en Dumazedier, 1964) las alienaciones del sujeto en la actualidad provocan un sentimiento de privación que originan una necesidad de ruptura con el universo cotidiano, de ello deviene la búsqueda de una vida de complemento, de una compensación o una huida por medio de la diversión, y a la evasión hacia un mundo diferente.

En concordancia con lo anterior, en la modernidad tardía el juego ya no es una actividad desviada, por lo que ahora debe pensarse en términos de su integración en la vida cotidiana, si bien el juego sigue teniendo impacto en las subculturas, es importante ver la difusión del juego en la cultura más amplia, lo que significa que ya no es una actividad espacialmente segregada (Reith & Cosgrave, 2004). La integración del juego en el sistema (o estructura social) necesita, por tanto, repensarse. Además, los juegos de azar ahora se promueven y caracterizan a menudo como producto, ciertamente por intereses corporativos y gubernamentales, debido a que esta actividad se construye y representa como parte del ocio y entretenimiento más que como desviación (Cosgrave, 2006).

Por lo tanto, el juego se conceptualiza como el consumo voluntario de servicios de ocio y entretenimiento (Binde, 2009). En ese sentido, Walker y Jackson (2007) argumentan que los casinos se fundan como instituciones de orden financiero con el entretenimiento como medio. Por lo que, autores como Luke (2010), señalan que estas industrias de casinos están referenciadas por modelos de salas de juego tipo Las Vegas y Macao, por lo cual, lo convierte en un modelo de ocio y entretenimiento exportable. Y en países como México, este tipo de modelos comerciales aparecen como una nueva modalidad para entretener a una clase ociosa, que adopta un producto global. En suma, el juego es una industria de crecimiento global donde una forma de tomar riesgos se racionaliza, capitaliza y comercializa como una forma de ocio, entretenimiento y "emoción", colonizada por la industria del juego, así como por estados (Cosgrave, 2006) y territorios.

Sin embargo ahora, cuestiones como el ocio y el consumo de este tipo de prácticas tienen una importancia creciente a la hora de definir el perfil de las personas o de un grupo social (Rodríguez, 2012), porque dadas las condiciones socioculturales y económicas de una determinada región -en este caso Culiacán- es oportuno explicar cómo dichos modelos de entretenimiento y ocio se configuran y reconfiguran en las distintas sociedades con sus respectivas culturas y maneras de percibir el azar y la apuesta. Puesto que, precisamente a través de peculiares formas de consumir este tipo de productos, es como se expresa un determinado perfil sociológico, y maneras de conformar una identidad (Rodríguez, 2012). En sí, el juego se ha convertido en una forma cada vez más importante de articular, encarnar y "jugar" los perfiles y valores individuales y sociales en las sociedades neoliberales (Nicolli, 2019).

En definitiva, los usuarios de casinos de la ciudad de Culiacán que reúnen ciertas particularidades de su cultura se ven reflejadas en su faceta de usuario-jugador, por lo que la subjetividad sigue vigente para la construcción de perfiles específicos y sus respectivas motivaciones. Dado que es en este encuadre, donde entra los aportes de Michel De Certeau (2000) para declarar que no todo está perdido, sobre la producción de lugares y pertenencias sistematizadas, siempre será posible proponer las formas propias y únicas, esto es, reconocer la innegable capacidad de agencia del sujeto.

### **2.3 Análisis sociológico del consumo de las prácticas de juegos de azar desde la teoría de la Modernidad Líquida de Zygmunt Bauman: el juego de azar como un nuevo producto de consumo.**

La modernidad líquida es una metáfora que utilizó el sociólogo Zygmunt Bauman para analizar las transformaciones de la sociedad moderna. El autor planteó su estudio de la sociedad al comparar metafóricamente las propiedades químicas del estado de la materia con las transformaciones sociales que se dieron en el advenimiento de la modernidad, argumentando que los procesos de transformación social se pueden comparar con la fluidez, de lo sólido a lo líquido, como ocurre con el estado de la materia. Por esta razón “se justifica la consideración que la ‘fluidez’ o la ‘liquidez’ son metáforas adecuadas para aprehender la naturaleza de la fase actual, en muchos sentidos nueva, de la historia de la modernidad” (Bauman, 2003, p.8). En *La vida líquida*, define a la modernidad líquida como: “La sociedad -moderna líquida- es aquella en que las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas de actuar se consoliden en unos hábitos y en unas rutinas determinadas” (Bauman, 2003, p.5).

Anteriormente, la premodernidad se caracterizaba por haber solidificado las relaciones y las estructuras sociales de una manera rígida, en obras como El Manifiesto Comunista de Marx y Engels, se utiliza la expresión de derretir los sólidos, lo cual refiere a que el confiado y exuberante espíritu moderno aludía a una sociedad que se encontraba demasiado estancada para su gusto y demasiado resistente a los cambios ambicionados, ya que todas sus pautas estaban congeladas (Bauman, 2003). Por lo que, para lograr este descongelamiento que caracterizaba a la fase premoderna, habría que derretir los sólidos por medio de la licuefacción, término que Bauman utiliza para ejemplificar la destrucción de la armadura protectora (sólida), que se había

forjado por las convicciones y lealtades que permitía a los sólidos resistirse a la desintegración (Bauman, 2003). Sin embargo, bajo esta premisa Bauman aclara lo siguiente:

Recordemos, sin embargo, que todo esto no debía de llevarse a cabo para acabar con los sólidos definitivamente, ni para liberar al nuevo mundo de ellos para siempre, sino para hacer espacio a nuevos y mejores sólidos; para reemplazar el conjunto heredado de sólidos defectuosos y deficientes por otro, mejor o incluso perfecto, y por eso mismo inalterable. (2003, p.9)

Así mismo, en los tiempos modernos para enfrentar seriamente la tarea de construir un nuevo orden, era necesario deshacerse de los obstáculos del viejo orden que imponía a los nuevos constructores y, que “por lo tanto ‘derretir los sólidos’ significaba, primordialmente, desprenderse de las obligaciones ‘irrelevantes’ que se interponen en el camino de un cálculo racional de los efectos” (Bauman, 2003, p.10). Sin embargo, actualmente la disolución de los sólidos, que es el rasgo característico de la modernidad líquida, ha adquirido un nuevo significado y se ha dirigido a disolver las fuerzas que pueden mantener el tema del orden y el sistema dentro de la agenda política. Estos sólidos que han sido sometidos al derretimiento en estos tiempos, que obedecen a los momentos de la modernidad fluida, “son los vínculos entre las elecciones individuales y los proyectos y las acciones colectivas de las estructuras de la comunicación y la coordinación entre las políticas de vida individuales y las acciones políticas colectivas” (Bauman, 2003, p.12).

Por consiguiente, a raíz de este análisis de la modernidad líquida, surge la relevancia de las propiedades de individualidad y consumo, que son generadas a partir de la liquidez y el debilitamiento de las estructuras sociales. Bauman en el capítulo del individuo asediado del libro *La vida líquida*, explica la condición de la individualidad en la modernidad líquida:

En resumidas cuentas, como acto de emancipación y autoafirmación personales, la individualidad parece afectada por una aporía connatural a ella: una contradicción insoluble. Necesita que la sociedad actúe tanto de cuna como de destino suyos. Quien quiera que busque su propia individualidad olvidando, desestimando o minimizando esa pura y sombría verdad, está condenándose a sufrir una gran frustración. La individualidad es una tarea que la propia sociedad de individuos fija para sus miembros, pero en forma de tarea individual, que, por

consecuencia, ha de ser llevada a cabo individualmente (por individuos en uso de sus recursos individuales). Se trata, sin embargo, de una tarea contradictoria y contraproducente: en el fondo, imposible de realizar. (2005, p.22)

Esta contradicción, a la cual se enfrentan los individuos, se debe a fenómenos sociales como la globalización, el neoliberalismo y el desarrollo de la tecnología digital. Estos son rasgos, que definen a esta época globalizada, que en la modernidad líquida desarrolla en los individuos la capacidad y la voluntad de ser consumidores, para producir seres orientados al consumo, dado que “el ser consumidores y objetos de consumo son los polos conceptuales de un continuo a lo largo del cual se distribuyen y se mueven a diario todos los miembros de la sociedad” (Bauman, 2005, p.14).

De esta forma, es posible argumentar que la sociedad actual es una sociedad de consumo, a diferencia de la sociedad industrial antecesora -la cual se consideraba una sociedad de producción- utilizaba a sus miembros principalmente como productores y soldados, por la formación que se les daba y la norma que se les mostraba, además se les instaba a seguir la obediencia de esas dos funciones (Bauman, 2010). Posteriormente, en la etapa posmoderna, “no es necesario comandar ejércitos militares e industriales de masas; en cambio debe comprometerse a sus miembros como consumidores” (Bauman, 2010, p.106). No obstante, bajo este escenario de liquidez una de sus principales características es que la cultura de la sociedad del consumo no es de aprendizaje sino principalmente de olvido (Bauman, 2010).

En este sentido, el discurso que se vende en las salas de juego del casino, es la experiencia pasajera, dado que son lugares que seducen al usuario para que consuma un servicio que lo arroja a un imaginario lleno de ilusión ambientado por luces y sonidos que estimulan sensaciones internas como la adrenalina y la emoción. A decir que, el consumo no sólo sirve para satisfacer necesidades o deseos, o para comunicar o fortalecer distinciones sociales, sino que también puede servir para crear el sentido de la identidad personal, en este caso, el casino es el lugar en donde convergen dichos elementos, y es así como se configuran diversos perfiles que son parte de una identidad de jugador, apostador o usuario.

No obstante, para Bauman (2010) los consumidores en la sociedad del consumo, al experimentar la no satisfacción de encontrar algo, en tal situación no se conciben como malestar, sino como la promesa de la felicidad. Por lo que, la regla del juego consumista no es la avidez

de obtener y poseer, ni la de acumular la riqueza material, sino de experimentar una nueva emoción o sensación inédita relacionada a una falsa felicidad. De la misma forma, los consumidores son, ante todo, “acumuladores de sensaciones; son coleccionistas de cosas sólo en un sentido secundario, como subproducto de lo anterior” (Bauman, 2010, p.110). Ante la incertidumbre de una sociedad consumista, parece ser que los individuos están siendo victimizados por un sistema mercantil que no da tregua alguna para prevenir los riesgos del consumo. Este modelo neoliberal pretende moldear las aspiraciones de los individuos a consumir de forma insaciable, tomando en cuenta a Bauman afirma ante este comportamiento:

Para aumentar la capacidad de consumo, jamás se debe dar descanso al consumidor. Hay que mantenerlo despierto y alerta, exponerlo constantemente a nuevas tentaciones para que permanezca en un estado de excitación perpetua; y más aún, de constante suspicacia y de insatisfacción permanente. El señuelo que le hace modificar su centro de atención debe conformar sus sospechas y, a la vez, prometerle una cura para la insatisfacción, ‘¿Crees que ya viste todo? Todavía no has visto nada’. (2010, p.111)

Desde la teoría de Bauman, se puede argumentar que actualmente se vive en una sociedad líquida en donde las relaciones sociales se encuentran en una constante fluidez en las cuales se presentan situaciones de individualidad y consumo. La individualidad relacionada con la práctica de juego desde la modernidad líquida, se manifiesta en el aislamiento generado a partir del derretimiento de los lazos en la sociedad. De este modo, el jugador motivado por distintos elementos contextuales y personales, se aísla. El consumo, siguiendo a Bauman, no se refiere únicamente a productos materiales, sino también, se refiere a los servicios que la industria de ocio y entretenimiento ofrece. Desde esta perspectiva, se puede considerar que la oferta de los juegos de azar y el confort que ofrecen los espacios de juegos y apuestas como los casinos, son parte del consumo que plantea el autor en la modernidad líquida, por tanto, estos jugadores son seres devorados por el consumo.

Por ello, ante estos nuevos fenómenos sociales surgen nuevos teóricos que han forjado una trayectoria en relación al análisis sociológico de este tipo de industrias, retomando categorías y conceptos de los teóricos sociales modernos y posmodernos para dimensionar a la industria de casinos y sus respectivos usuarios. Desde una perspectiva de las ciencias sociales,

Cosgrave (2010) considera que el juego de azar en los casinos, es como un objeto de consumo orientado hacia el placer, el deseo y el ocio en el contexto de una sociedad de consumo. Puesto que, en una época de azar, rodeado de multitud de riesgos y existiendo precariamente en un clima general de inseguridad ontológica, las acciones del jugador tienen implicaciones para la existencia que se extienden mucho más allá del juego individual que se practica (Reith, 2005).

En relación a lo anterior, Cosgrave (2010) en su formulación de la vida de consumo contemporáneo, refiriéndose a Bauman (2001) la concibe como una práctica libre y anómica, sin mayor propósito que su propia perpetuación. La trascendencia proporcionada por la sociedad (analizada por Durkheim) casi se ha desvanecido, dado que los individuos persiguen sus propios deseos y anhelos, por lo que el consumo parece estar moralmente desregulado. Si bien la liberalización del juego sugiere un cambio en el marco interpretativo de las actividades de juego, alejándose de las definiciones moralizadas (por ejemplo, como pecado o vicio), lo que debe notarse no es la ausencia, sino la transformación del discurso moral. Dado que persisten las preocupaciones morales en torno al juego, promulgadas a través de discursos de responsabilidad personal.

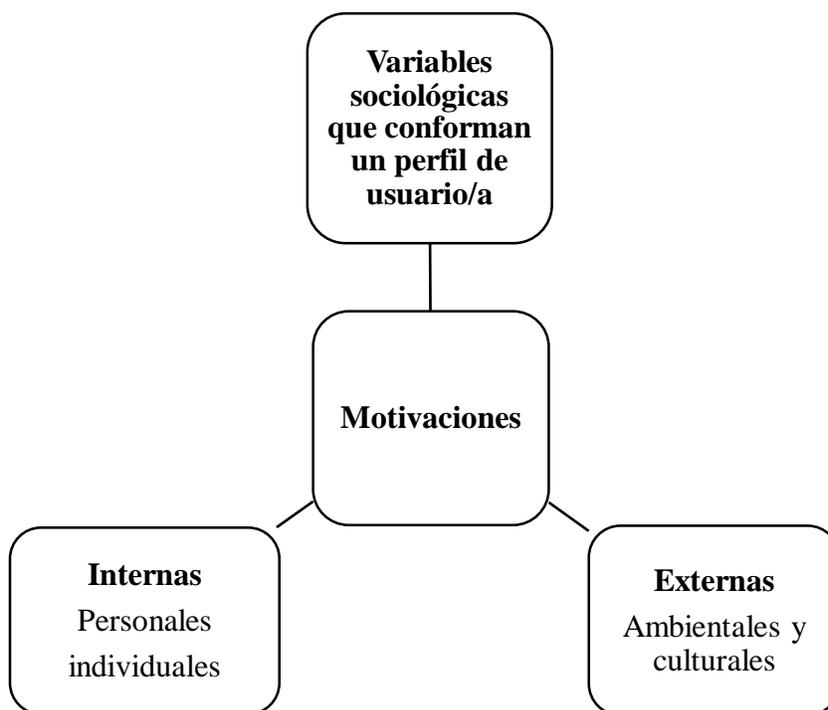
Dichos discursos juegan un papel importante en el desarrollo de las industrias de juegos de azar y de apuestas en casinos, donde el consumo de riesgos es central para la actividad de consumo. También sirven como dispositivos de legitimación para los proveedores de juegos de azar, como el Estado, en su deseo de gestionar la descarga de riesgos en los consumidores de prácticas de juegos de azar. Al servir para perpetuar el consumo, buscan gobernar al individuo que quiere participar en actividades de juego legales y comercializadas.

Por último, el capitalismo se ha caracterizado por "su implacable expansión, siempre tratando de superar los límites del tiempo y el espacio" (Castells, 2010). Por consiguiente, en la tecnología del juego se puede ver un ejemplo muy exitoso de esto, debido a que la industria del juego ha aprovechado el desarrollo de la tecnología para expandir los intereses de su capital, por lo que una intersección entre el juego y las tecnologías financieras ha aumentado la velocidad del juego de azar y ha expandido su alcance en el tiempo y el espacio. En relación a las nuevas modalidades de los juegos de azar *online* por ejemplo, algunos estudios demuestran el riesgo y los impactos que producen estas nuevas modalidades de juego (Maqueda & Ruiz-Olivares, 2017; García et al., 2016; Vázquez-Fernández & Barrera-Algarín, 2020). En ese sentido, se

evidencia que la industria del juego busca los mecanismos más avanzados y sofisticados (como lo medios de comunicación) para persuadir a los consumidores, en este caso el internet por medio de los juegos de azar online.

## 2.4 Hacia una ruta conceptual de perfiles y motivaciones de usuarios/as de casinos a través del estado del arte.

Figura 2.2 Ruta conceptual del estado del arte



Fuente: Elaboración propia.

Para esta sección, se realizaron búsquedas de artículos y textos relacionados con el tema en distintas bases de datos electrónicas. Se utilizaron combinaciones de palabras claves de acuerdo con los tópicos que conforman las temáticas de perfiles, motivaciones de tipo psicológicas, sociales y ambientales. Para la parte de significados y representaciones, se citan estudios relacionados de tipo sociocultural sobre los juegos de azar y casinos. El periodo de búsqueda se limitó a los años 2000-2021. La búsqueda se complementó con las listas de referencias de los artículos encontrados. A continuación, se presentan los estudios científicos y textos académicos de acuerdo con las variables y categorías de análisis a estudiar.

#### **2.4.1 Variables sociológicas que conforman los perfiles de usuarios/as de casinos.**

De acuerdo con Barroso (2003), una de las variables sociológicas que describen de manera concreta el perfil de los usuarios/as es la edad cronológica, teniendo como referencia que los casinos solo permiten el acceso a mayores de edad, se puede establecer que esta variable se crea a partir de los 18 años hasta una determinada edad adulta, sin embargo, los estudios que se realizan entre los usuarios de casinos son en tres etapas de la vida, las cuales se comprende entre jóvenes adultos, adultos y adultos mayores. Con relación a la primera etapa se han realizado investigaciones en jóvenes adultos en donde el rango de edad oscila entre los 18 a 30 años de edad, de acuerdo con la Organización Mundial de Salud (OMS) la etapa de la juventud concluye hasta los 30 años (Restrepo, 2016). Por otro lado, las investigaciones que se realizan en adultos abarcan rangos de edad de los 30 a los 40 años hasta llegar a los 65 años de edad, que es considerada como la etapa de los adultos mayores.

Otra variable es el género, de cierto modo el juego ha predominado en la preferencia de los hombres sobre las mujeres, sin embargo, en los últimos años la tasa de jugadoras ha ido en aumento por lo que la distribución por sexo es una variable para considerar (Venne et al., 2020). Un estudio realizado por Griffiths y Delfabbro (2001), encontró datos sociodemográficos relacionados con las preferencias sobre las modalidades de juego en relación al género, expresan que los hombres suelen jugar más en los casinos y hacen más apuestas deportivas, debido a que dichas actividades están relacionadas culturalmente a este género, mientras que las mujeres juegan por un deseo de relajación y de escapar de las preocupaciones de la vida cotidiana, por lo que tienden a elegir actividades que requieran pocas decisiones o una baja concentración como el bingo y las máquinas tragamonedas (Griffiths & Delfabbro, 2001).

Así mismo, el estrato social es considerado como una variable sociológica que suele ser controversial, si bien es cierto que los casinos en sus inicios fueron diseñados exclusivamente para una clase social elitista, actualmente con la popularización de esta industria es posible encontrar tanto a usuarios pertenecientes a una clase social alta como a una clase social media baja. Históricamente, la práctica de juego en casinos entre las clases sociales se caracterizaba por configuraciones específicas de valores socioculturales que pueden configurar la percepción del juego, por ejemplo, entre los hombres de la clase trabajadora estadounidense de los años 60, el juego se consideraba una actividad masculina que permitía expresar el valor y la camaradería.

Las aristocracias de la Francia y la Rusia del siglo XVIII solían participar en juegos de azar de alto nivel, a menudo de carácter competitivo, empero al mismo tiempo, solían desaprobar el juego entre las clases "bajas". Sin embargo, la élite cultural de las sociedades europeas contemporáneas tiende a considerar el juego como una forma irracional y vulgar de entretenimiento para quienes consideran menos educados, por lo que algunas formas de juego están asociadas a clases sociales específicas. Por ejemplo, en las sociedades occidentales el bingo se considera una actividad para mujeres con bajos ingresos, mientras que tradicionalmente en Europa la ruleta y el bacará se asocian a preferencias de las clases altas por las grandes cantidades de dinero que se apuestan (Abbott et al., 2018).

La variable anterior, se complementa con el nivel educativo, por lo que esta característica puede variar dependiendo de la clase social a la que pertenezca el usuario/a. En este sentido, también se considera como una variable más el estatus laboral, porque permite conocer la situación laboral de los usuario/as y sus funciones en el mercado laboral. Por otro lado, el estado civil, es importante conocer cuáles personas asisten a los casinos, si en su mayoría son personas casadas, solteras, divorciadas o viudas. Dada la complejidad del tema de jugadores de casinos, los datos estadísticos con relación a estas tres variables, no se encontró información que clasifique al jugador de casino de manera generalizada, debido a la problemática del juego, las investigaciones en jugadores de casinos se han caracterizado por realizar estudios de prevalencia respecto a personas con problemas de adicción, en donde se consideran dichas variables para describir el perfil de jugadores que padecen ludopatía. En ese sentido, ya que no todos los usuarios de casinos manifiestan problemas con el juego, es necesario recurrir a estas variables para caracterizar el perfil del usuario de casino y tomarse como referencia para realizar un análisis del perfil de los distintos tipos de usuarios/as perteneciente a un contexto específico.

La religión es otro elemento a considerar, debido a su carga cultural, los usuarios conciben al juego con relación a sus creencias, dado que las religiones tienen distintas opiniones sobre el juego. No obstante, las religiones monoteístas y politeístas pueden tener una visión positiva, incluyendo representaciones del juego en rituales y mitos, y que el juego tenga una dimensión espiritual, sin embargo, las grandes religiones monoteístas tienden a desaprobar el juego (Binde, 2005). El islam prohíbe el juego y las iglesias luteranas lo han condenado tradicionalmente, al igual que los mormones y los testigos de Jehová. El catolicismo romano no desaprueba el juego como tal, pero advierte de sus excesos (Abbott et al., 2018). Si bien es

cierto, desde hace un siglo o más, la religión formal está en declive en las sociedades occidentales -y en particular la sociedad mexicana- los sentimientos y las creencias religiosas tienden a adoptar nuevas formas de concebir la fe, ya que la gente sigue deseando conectar con el ámbito de lo trascendental, lo existencial y lo místico, e indagar en él (Binde, 2005). Por tanto, en las prácticas de juegos de azar se manifiesta esta conexión.

Por último, el tipo de juego o la preferencia de estos, dada las distintas modalidades de juegos de azar y de apuesta que ofrecen los casinos existen diversas preferencias entre los usuarios/as, por ejemplo, las mujeres recurren más a juegos de bingos y máquinas tragamonedas, a diferencia de los hombres que les atrae las apuestas deportivas y el póker (Baggio et al., 2018). En este sentido, es importante tener en cuenta que existen diversas razones por las cuales las personas cambian de un juego a otro y también considerar que las motivaciones se van modificando en el tiempo.

#### **2.4.2 Qué es lo que motiva a la gente a jugar en los casinos.**

La motivación significa hasta este punto, “lo que nos anima, lo que nos impulsa a iniciar, elegir y persistir en determinados comportamientos en determinados entornos” (Clarke et al., 2005, p.137). De este modo, la motivación se refiere a un grupo de factores psicológicos, ambientales y sociales, los cuales confluyen para que las personas generen un impulso para llevar a cabo una determinada actividad, y en este caso es la motivación de ir a los casinos.

De acuerdo con el estudio sociológico de las apuestas y los juegos de azar de Binde (2013) propone un modelo que se compone de cinco motivaciones que las personas manifiestan ante el juego, y esto varía dependiendo de la particularidad de cada individuo, así como sus disposiciones y preferencias personales. La primera motivación es el sueño de ganar el premio mayor el cual funge como un imaginario en la persona de volverse rico y transformar su vida. En los casinos regularmente le llaman el acumulado, es una elevada cantidad de dinero que va en aumento durante cierto periodo de tiempo. La segunda motivación son las recompensas sociales, la cual está compuesta de la comunión en donde el juego sirve como una forma de reunirse y socializar con otras personas, el mecanismo de competencia que lo hace atractivo cuando los usuarios de casinos están desafiando a una máquina tragamonedas o con el distribuidor en una mesa de Black Jack, la ostentación le permite al jugador mostrar sus dotes y

lograr un reconocimiento social, además el entorno es el espacio que se compone de códigos y símbolos que interactúan con el individuo.

La tercera motivación es el desafío intelectual, y en los casinos se da en las modalidades de póker, carreras y apuestas deportivas. La cuarta motivación es el cambio de humor que consiste en un aumento de la emoción cuando las personas experimentan la posibilidad de ganar, así como también puede ser relajante. Por último, la quinta motivación es el núcleo del juego que es la posibilidad de ganar con la perspectiva de recibir más de uno, de ganar más de lo que se ha apostado (Binde, 2013). Existen otro tipo de motivaciones que no se relacionan con la práctica del juego de azar en sí, son otras de tipo socio-comercial que motivan a las personas a ir a los casinos.

Del mismo modo, para conocer la percepción de los usuarios de casinos es importante reconocer qué percepción tienen sobre estos espacios. De acuerdo con Echeverría et al. (2019) en un estudio en la ciudad de Mérida Yucatán, se encontró que estos espacios se perciben como lugares donde se maneja dinero y apuestas, como espacios de entretenimiento, adicionalmente como espacios en los que se materializan diferentes procesos de interacción social. Por ello, en los siguientes dos apartados se clasifica en motivaciones internas y motivaciones externas, y estas últimas están fuertemente vinculadas con los factores sociales de tipo socio-ambiental y cultural.

### **2.4.3 Motivaciones internas de tipo psicosocial**

#### **Búsqueda de sensaciones**

De inicio, la búsqueda de sensaciones es un rasgo de personalidad que se refiere a las diferencias individuales en la motivación por experiencias sensoriales intensas e inusuales. Zuckerman (1979), definió esta conducta como una búsqueda de sensaciones y experiencias variadas, novedosas y complejas, y con la disposición a asumir riesgos físicos y sociales en aras de tales experiencias. Si bien es cierto, que algunos estudios han encontrado conductas de búsqueda de sensaciones más altas en los jugadores con problemas de juego en comparación con los jugadores no problemáticos (Gupta et al., 2006; Kuley & Jacobs, 1988; Powell et al., 1999) en otras investigaciones se ha encontrado una asociación entre la búsqueda de sensaciones y la adicción al juego, en donde se muestran resultados contradictorios, debido a que para ambos tipos de jugadores se manifiestan los mismos rasgos en cuanto a la iniciación del juego como la

asunción del riesgo (Fortune & Goodie, 2010; Parke et al., 2004; McDaniel & Zuckerman, 2003). Por su parte, Fortune y Goodie (2010) encontraron que los factores de desinhibición y susceptibilidad al aburrimiento en la búsqueda de sensaciones estaban relacionados con la adicción al juego, pero la búsqueda de experiencias y la búsqueda de emociones y aventuras no estaban asociadas con la adicción al juego. En ese sentido, los buscadores de sensaciones exhiben comportamientos de riesgo, aunque no necesariamente ven las situaciones de riesgo como de gravedad.

Por otro lado, Litz et al. (2001) realizaron una investigación exploratoria con el objetivo de examinar las relaciones entre el juego en el casino y los factores hedónicos. Estos factores hedónicos fueron la emoción, la búsqueda de sensaciones y la impulsividad, en donde se midieron las diferencias entre los jugadores de máquinas tragamonedas y los de juegos de mesa (póker, black Jack, ruleta). Los mil diez sujetos fueron elegidos a través de un muestreo de conveniencia en un casino del Strip de Las Vegas. Todos los participantes elaboraron una encuesta de 45 preguntas, y los constructos se midieron utilizando la escala de placer, excitación y dominio. Los resultados mostraron que los jugadores de mesa parecen obtener más placer de su juego que los jugadores de máquinas tragamonedas. Además, los jugadores de mesa afirman sentirse más felices, más satisfechos y contentos que los jugadores de máquinas. En el segundo constructo que medía la excitación no hubo diferencias significativas entre ambos tipos de jugadores en estas variables. Los niveles significativos de excitación no influyeron en el juego entre los encuestados. Los jugadores de juegos de mesa declaran estar ligeramente excitados, mientras que el valor medio de los jugadores de tragaperras fue ligeramente no excitado. Por lo que estos autores concluyen que tanto los jugadores de mesa como los de máquinas obtienen placer del juego.

En un estudio realizado por Lee et al. (2015) en Corea del Sur, con el objetivo de identificar las dimensiones subyacentes de las motivaciones personales, se encuestaron a 180 jugadores sociales, 180 jugadores con algunos problemas de juego y 180 jugadores problemáticos de casino utilizando un análisis factorial, los resultados mostraron que el principal factor motivacional que tienen en común los tres grupos, es el placer e interés de ir a jugar, por lo que estos autores concluyen que estos espacios producen relajación y son parte de la cotidianidad de estos grupos de jugadores.

Por otra parte, en un estudio realizado en la ciudad Detroit con jugadores de la tercera edad por Martin et al. (2011), se tuvo como objetivo examinar las actitudes, motivaciones y comportamientos de los adultos mayores urbanos que juegan. Con una muestra de 247 adultos mayores (124 tenían entre 60 y 74 años, 81 tenían entre 75 y 84 años, y 30 tenían 85 años o más; 220 eran mujeres y 27 eran hombres). Y observando las motivaciones intrínsecas, estos autores encontraron que el 79.5% de los encuestados informaron que jugaban por entretenimiento. Entre las otras razones intrínsecas, el 22.2% informó que participaban en el juego de casino para escapar de los sentimientos resultantes de la muerte de un ser querido o la pérdida de una relación cercana y el 38.2% informó que participaba para aliviar el aburrimiento o la soledad o para estar rodeado de otras personas, por lo que concluyen que los adultos mayores ven el casino como un lugar donde pueden socializar, escapar de su soledad y escapar de su dolor.

Del mismo modo, existen también personas que asisten a los casinos por otro tipo de búsqueda de sensaciones, en un estudio realizado por Morris y Griffiths (2013) con una muestra de 329 jugadores (312 hombres, 17 mujeres) con una edad media de 35,9 años (SD=11,9; rango de edad 18-87 años), encontraron que los jugadores apuestan más por la emoción y el riesgo que por el dinero.

### **La ilusión de ganar dinero**

De acuerdo con un estudio realizado en Ontario Canadá por Van der Maas et al. (2017), con el objetivo de describir las motivaciones personales se encuestó a una muestra de 300 adultos mayores estratificados por grupos de edad (55-64, 65-74 y 75 años y más), los resultados arrojaron que las motivaciones más frecuentes fueron ganar dinero y aliviar el aburrimiento, y las menos frecuentes acudir al local de juego para beber alcohol y tratar de ganar dinero para pagar deudas, estos autores concluyen que, estas motivaciones tienen implicaciones negativas por los riesgos que se corre por desarrollar una adicción al juego y en el caso de los adultos mayores, este tipo de actividades suelen ser recreativas.

Asimismo, Neighbors et al. (2002) realizaron una investigación con jóvenes universitarios de Dakota del norte, con el objetivo de identificar las motivaciones que presentan los jóvenes para jugar en los casinos, con una muestra de 184 participantes (123 hombres y 59 mujeres, 2 estudiantes no indicaron el sexo) con una edad media de 19,4 años. Se les aplicó un cuestionario de motivaciones que consistía en solicitar a los participantes que pensarán en lo

que les motiva a jugar y enumeraran brevemente las cinco razones más importantes en orden de clasificación (por ejemplo, 1 = la razón más importante, 2 = la segunda razón más importante). Los resultados mostraron que los principales motivos para jugar, son el ganar dinero, por diversión, por socializar, por excitación y combatir el aburrimiento, los cuales constituyeron algo más del 70% de los motivos de juego de los encuestados. Al examinar sólo las razones "más importantes" para el juego, aproximadamente el 84% respaldó los motivos de dinero, disfrute, socialización o de excitación, más aún, de forma consistente, más del 40% de esta muestra declaró que la ganancia monetaria era su principal motivación para jugar. Estos autores concluyen que estos motivos, que se basan en las explicaciones de los propios estudiantes sobre las razones por las que juegan, se asemejan mucho a los motivos que se han evaluado previamente en otras poblaciones utilizando categorías de motivación predeterminadas.

Por último, es importante puntualizar una distinción entre estas motivaciones personales, debido a que los jugadores recreativos buscan experiencias y otros estímulos, como la posibilidad de socializar o de salir de la rutina, mientras que las personas con problemas de juego dan más importancia al dinero y están más motivadas por él. Aclarado esto, es pertinente considerar que las motivaciones personales varían dependiendo de cada personalidad del usuario de casino.

#### **2.4.4 Las motivaciones externas al individuo**

El lugar que ocupan las actividades de juego en el mundo de la vida varía de una cultura a otra, y está influenciado por una serie de factores, como las creencias religiosas, las ideologías económicas y los valores morales (Cosgrave, 2022). Por ello, este apartado se centra en aquellos elementos que están presente de manera externa al individuo, porque las prácticas del juego en los casinos, su discurso no solo está en el espacio de juego, sino que está en la cotidianidad del imaginario colectivo en donde la comunidad le da cierto significado y es donde el factor social y ambiental toma relevancia, por ejemplo, en la publicidad que utilizan los casinos como marketing de atraer nuevos clientes o conservar a los que ya son. También, en la popularidad que se construye a partir de la experiencia que las personas obtienen cuando los visitan y los recomiendan como espacios para el ocio y entretenimiento. En suma, todos estos mecanismos que hay en el entorno dentro y fuera de los casinos se consideran motivaciones externas para que las personas acudan a los casinos.

## **Factores de tipo social y ambiental**

Respecto a la oferta y la disponibilidad de salas de juego, se consideran factores de tipo ambiental porque motivan a las personas a acudir a estos espacios. De acuerdo con Thomas et al. (2011), realizaron un estudio cualitativo sobre la accesibilidad de casinos, utilizando datos de grupos de discusión con 38 participantes (19 mujeres y 19 hombres, de 18 a 69 años de edad) para explorar aspectos más amplios de la accesibilidad. Estos autores encontraron que la gente prefería los locales que estaban abiertos muchas horas y situados cerca de su casa, su trabajo o sus rutas habituales, es decir, la accesibilidad geotemporal, esta se refiere a la proximidad de los locales de juego al domicilio, al trabajo, a los centros comunitarios y a las rutas habituales, así como a sus horarios de apertura relativos. Se concluye que el juego como forma de entretenimiento social puede ser una actividad social relativamente segura, pero que la dependencia continua del juego porque es geográfica y temporalmente accesible y proporciona un refugio de los problemas, lo cual puede conducir a un juego excesivo y problemático.

De igual forma, en un estudio realizado por Philander (2019) en Canadá, se puso a prueba empíricamente la teoría de los impactos regionales de la disponibilidad de casinos con la participación en el juego, utilizando datos de una muestra representativa de 50,048 canadienses de cuatro provincias (Quebec, Columbia Británica, Manitoba y Saskatchewan) se demostró que el aumento de la exposición a los casinos en el espacio geográfico, se relaciona con el aumento de la participación en estos espacios, este autor hace referencia a que esta disponibilidad se puede exponer a un riesgo de adoptar problemas de juego.

## **El Marketing de los casinos: de la seducción a través de la creación de ilusiones.**

Cuando el juego es legal, la socialización tiene lugar en parte a través de los medios de comunicación y la publicidad, donde se difunden mensajes a favor del juego, los deseos de jugar son estimulados (Cosgrave, 2022). En un estudio realizado en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, se realizó un estudio sobre espectaculares publicitarios, con respecto a la publicidad, se muestra que los casinos se basan en la técnica de la psicología de los colores, códigos y símbolos, además de las frases llamativas en forma de “gancho” para atraer la atención de las personas (Leal, 2016).

De acuerdo con el factor de la accesibilidad y disposición de los casinos va a acompañado del factor publicitario, la creciente popularidad de la industria del juego ha llevado

a los casinos a desarrollar estrategias para mantener una ventaja competitiva y cumplir con los objetivos comerciales. Por ello, se han realizado estudios en donde los resultados muestran que las relaciones entre las estrategias de marketing de los casinos, influye en los comportamientos de juego por parte de los usuarios (Prentice & Wong, 2015; Koo et al., 2012). En un estudio realizado en Victoria (Australia) por Thomas et al. (2012) se analizó cómo se pone de manifiesto las complejas formas en que distintos individuos interpretan y responden a las estrategias de marketing de la industria del juego. Se realizaron entrevistas cualitativas semiestructuradas a 100 adultos (62 hombres y 38 mujeres de entre 18 y 88 años de edad) que habían jugado al menos una vez durante el año anterior. En los resultados los participantes describieron las múltiples estrategias mediáticas empleadas por la industria del juego para vender "la apuesta". Entre ellas se encontraban los anuncios de radio y televisión, los anuncios a toda página en los periódicos, la inserción en los artículos de prensa, los comentarios durante las retransmisiones deportivas y la publicidad en los locales. Por ejemplo, las mujeres comentaban que se comercializaba como un lugar divertido, seguro, glamuroso y social para disfrutar del tiempo libre. Por otro lado, los hombres describieron cómo los anuncios de apuestas deportivas daban una serie de mensajes implícitos sobre la masculinidad, la lealtad a su equipo y la capacidad de demostrar sus conocimientos deportivos.

Asimismo, con la popularización de las redes sociales, estas industrias están recurriendo a medios masivos para promocionar el espacio de juego; en un estudio realizado en Australia por Gainsbury et al. (2016), analizaron cómo los operadores de juegos de azar utilizan las redes sociales para promocionar las actividades de juego, incluyendo un análisis de los mensajes latentes que se transmiten. Se tuvo una muestra representativa de los principales lugares y operadores de juego terrestres y en línea, incluidos casinos, clubes, hoteles, operadores de lotería y de apuestas (n = 101). Se auditaron los sitios web y los perfiles de los medios sociales de los operadores de juego para investigar los tipos de medios sociales utilizados, el contenido de las promociones y la prevalencia de los mensajes de juego responsable. Los resultados mostraron que *Facebook* y *Twitter* eran las plataformas más utilizadas, sobre todo por los casinos y los operadores de apuestas en línea. Un hallazgo clave fue que los operadores de apuestas en línea incluían contenidos sobre el juego junto con noticias y eventos relacionados, así como contenidos no relacionados, como forma de normalizar el juego dentro de un contexto social más amplio. Además, los mensajes clave difundidos en las promociones del juego en las redes

sociales se enmarcan de forma positiva y tendieron a fomentar el juego utilizando una serie de tácticas de promoción cruzada para enfatizar el aspecto ganador del juego.

Sobre la oferta y la promoción que ofrecen los casinos, parte de su marketing, suelen diseñar promociones para atraer clientes o mantener a los que ya son, Repetti (2013) encontró correlaciones en un estudio sobre ofertas promocionales en los ingresos de los casinos de Atlantic City, demostró que cada dólar adicional en ofertas promocionales generales gastado por los casinos de Atlantic City, se recuperaba aproximadamente cuatro veces más en ingresos brutos y 1.35 dólares adicionales en beneficios netos. En este sentido, los mecanismos promocionales son factores que se encuentran en el ambiente de juego, debido a que están expuestos para motivar a las personas a visitar el espacio de juego y consumir la experiencia de juego. En otro estudio realizado por Legg y Hancer (2020), realizaron un análisis conjunto de las respuestas de los clientes a las ofertas promocionales sobre cupones de comida en el restaurante del casino, se realizó una encuesta a 855 personas, en donde se encontró que los clientes son leales a los casinos que les ofrece cupones de comida en la compra de crédito para juego en máquinas tragamonedas.

De igual manera, en un estudio realizado por Shu (2012) en Las Vegas, con una muestra que contenía 155 cupones canjeables de ofertas de juego gratuito, se encontró que por los cupones promocionales de crédito en máquinas tragamonedas (De 50 a 100 dólares) que ofrecía el casino, los clientes recurrían a utilizarlos más en comida y bebidas en el servicio de restaurante del casino, este autor expresa que estos resultados implican que ofrecer un incentivo relativamente alto no tiene por qué ser más eficaz que ofrecer un incentivo comparable de menor valor para aumentar el volumen de juego de las máquinas tragamonedas de un jugador. Sin embargo, el ofrecerles premios no monetarios, como servicios y beneficios distintivos de valor añadido, podría ser más eficaz para aumentar el apego emocional de los clientes a la marca del casino y fomentar las visitas más frecuentes al casino.

En la actualidad, se esgrimen dos argumentos opuestos para describir los efectos de la publicidad y las promociones en el consumo de juegos de azar: que la publicidad aumenta la demanda y el consumo global de juegos de azar, o que la publicidad afecta a la distribución de la cuota de mercado pero no al consumo (Binde, 2007), no obstante, con los datos anteriores, en los cuales se evidencia la respuesta de la gente que hace uso de los casinos, es indudable que la

práctica no deja de ser un producto que está en la cotidianidad, desde un anuncio en los espectaculares de alguna avenida principal hasta en una red social desde cualquier dispositivo Android.

En suma, respecto al marketing los estudios citados evidencian que los casinos utilizan estrategias publicitarias en donde se ven plasmadas las posibilidades de ganar dinero, por tanto, los sujetos crean una ilusión al respecto asimismo esto atrae nuevos usuarios y refuerza la participación de sus clientes.

### **Factores de tipo social: el confort de los casinos, espacios diseñados como un segundo hogar.**

Un factor a considerar es el de las luces y los sonidos ambientales que se perciben en estos espacios, Griffiths (2010) ha identificado que estos elementos provocan mayores comportamientos en las apuestas. Por su parte, Ilicic y Baxter (2019) realizaron un estudio experimental en Australia con 105 estudiantes universitarios, 41 hombres y 64 mujeres de 20-29 años de edad, con el objetivo de examinar el efecto inicial de la iluminación ambiental sobre la duración del juego y el gasto total. Los resultados mostraron que la duración del juego y el gasto total aumentan cuando la iluminación ambiental es tenue (frente a la brillante), las pruebas del proceso sugieren que este fenómeno se produce porque la iluminación ambiental influye en la asunción de riesgos.

Respecto a los sonidos, en el Reino Unido por Bramley et al. (2018), realizaron un estudio sobre la influencia de la música en el comportamiento de juego, se encuestó a 136 jugadores (79 hombres; 57 mujeres con un rango de edad entre 18-58 años), sus resultados indican que la música crea el ambiente adecuado para la práctica de juego. Esto concuerda con otro estudio realizado desde la perspectiva de los gerentes de los casinos por Bramley et al. (2016), en este estudio se realizaron entrevistas semiestructuradas a cinco directores de casinos para determinar sus criterios para seleccionar la música, los factores que intervienen en su elección y hasta qué punto la música se utiliza con la intención de influir en el comportamiento de los jugadores. Los resultados mostraron que los gerentes de los casinos utilizan dos tipos de música: la música de fondo grabada, que a menudo se obtenía a través de empresas externas del suministro de música, y la música en directo. La música en directo se situaba a menudo lejos de la sala de juego y se utilizaba principalmente para acompañar la participación en el juego. La

música de fondo grabada no se utilizaba con el objetivo directo de influir en el comportamiento de los clientes en el juego, sino para crear la atmósfera adecuada para el juego y promover determinados estados de ánimo en los casinos. Estos autores concluyen que los gerentes de casinos pueden intentar controlar las situaciones de juego social utilizando la música como forma de comunicar a los jugadores sobre cómo deben sentirse y comportarse en el entorno del juego. De este modo, la utilización de la música puede representar una forma de gestionar la incertidumbre. Esto puede ser adecuado en el entorno de un casino, donde los individuos pueden experimentar una serie de emociones durante su visita, algunas de las cuales pueden ser positivas (por ejemplo, cuando se gana) otras negativas (por ejemplo, cuando se pierde).

Por otro lado, un factor importante que es común encontrar en esta dimensión social, es la atención y el confort que proporcionan estos espacios (Castaño et al., 2016). Lucas (2003) desarrolló un modelo en el que considera la satisfacción del servicio de casinos, el valor del juego, la eficacia en el servicio y la amabilidad del personal como los principales determinantes de la satisfacción general de la experiencia de un jugador en el casino. Para lograr altos niveles de satisfacción en los servicios del casino, propone analizar siete componentes: las condiciones ambientales; la decoración interior; la circulación en el casino; la limpieza; la comodidad de los asientos; la eficacia del servicio; y la amabilidad del personal. En general, este autor argumenta a través de un estudio con 195 personas en un casino de Las Vegas, que la satisfacción del cliente produce un efecto significativo en las variables de motivación para seguir asistiendo al casino, como la repetición de la compra de crédito para seguir jugando, la recomendación del casino por parte del cliente a otras personas y el deseo de permanecer en el entorno del casino. Por ello se considera que estos son los elementos principales que motivan a las personas a asistir y permanecer en una sala de juego.

De igual manera, se ha identificado una relación de los usuarios con la imagen del casino, como el elemento esencial para las personas debido a que lo consideran como principal opción de entretenimiento, debido a el trato amable por parte de los empleados del casino los usuarios van creando un mecanismo de lealtad a este, es decir los clientes se sienten reconocidos y se van familiarizando con el personal, desde un guardia de seguridad en la puerta de la entrada hasta el croupier (Tsai et al., 2015). Igualmente, en un estudio realizado por Kim y Noh (2018) con el objetivo de analizar la relación entre personal del casino y la lealtad que se genera por el servicio hacia los clientes, se encuestó a una muestra de 275 jugadores (H=161, M=114) de los

cuales 198 eran chinos y 77 japoneses de un rango de edad de 20 a 60 años en casinos coreanos, los resultados arrojaron que los clientes experimentan más comodidad en un casino, sus emociones son más agradables cuando entablan una interacción con el personal.

En un estudio cualitativo realizado en casinos de la ciudad de Macao por Wong (2013), con el objetivo de analizar la experiencia de servicio al cliente por parte de empleados del casino como un constructo multidimensional, impulsado por cuatro componentes: el entorno del servicio, el servicio de los empleados, la comodidad del servicio y el servicio hedónico, se llevaron a cabo 47 entrevistas en profundidad con clientes de diversos contextos, los informantes eran en su mayoría turistas de China y Hong Kong y otras partes del mundo que viajaban a Macao. Los resultados revelan que la satisfacción del cliente influye plenamente entre el valor de la relación del personal del casino. Los clientes desarrollan emociones positivas o negativas a partir de la interacción con el personal de servicio, lo cual genera lealtad por parte de los clientes, por lo que este autor concluye que la satisfacción y la fidelidad de los clientes son imperativos estratégicos para el éxito de un casino. En ese sentido, los clientes desarrollan emociones positivas a partir de la interacción con el personal de servicio, dirigirse a los clientes por su nombre, utilizar palabras respetuosas y saludarles cordialmente, son mecanismos para alimentar la experiencia del cliente y, por tanto, la fidelidad de los usuarios.

En ciertos lugares de juego también puede surgir una cultura de juego específica. En la mayoría de los casos, esto puede ocurrir en hipódromos, casinos e instalaciones de apuestas deportivas, donde algunos jugadores pasan muchas horas a la semana llegan a conocer a otros jugadores y empleados y, con el tiempo, crean colectivamente formas específicas de interactuar, vocabularios especiales y normas de conducta, así como la tradición local de eventos y personas, creando una subcultura o un mundo social bajo un ambiente de juego.

De acuerdo con un estudio cualitativo realizado en Glasgow por Reith y Dobbie (2011), con el objetivo de examinar las formas en que los individuos se inician en el juego, centrándose en el papel de las relaciones sociales y el contexto ambiental durante este proceso, se realizaron entrevistas a una muestra de 50 jugadores de casinos (33 hombres y 17 mujeres). Los resultados revelan la importancia de las redes sociales, como la familia, los amigos y los colegas, así como el entorno geográfico-cultural, la clase social, la edad y el género, en la iniciación del juego. Por lo que estos autores concluyen que estos sujetos no nacen jugadores, sino que se "convierten"

en jugadores a través de complejos procesos de observación, facilitación y aprendizaje. Es significativo que estos participantes se introdujeran en el mundo del juego a través de sus redes sociales. No "caen" en el juego de azar aisladamente, sino que crecen rodeados de él y lo aprenden a través de las redes de interacción social, que a su vez están arraigadas en entornos sociales, culturales y geográficos.

#### **2.4.5 Los factores culturales en relación a las prácticas de juegos de azar del usuario de casinos.**

Las prácticas de juegos de azar están estrechamente relacionadas con el contexto sociocultural del usuario de casino. Como ya se ha mencionado anteriormente, estas prácticas obedecen a la subjetividad de cada individuo en relación al significado que este le da. Y estos significados pueden estar reflejados en sus percepciones, de tal modo que estas son moldeadas por la cultura a la que pertenece. En un estudio comparativo en Finlandia y Francia sobre jugadores de casinos elaborado por Egerer y Marionneau (2019), encontraron que la cultura del juego estaba arraigada en su vida cotidiana, y estos autores expresan que las prácticas de estos jugadores son el reflejo de su contexto cultural.

De igual manera, la familia se considera una institución cultural, y en esta las prácticas de juegos de azar pueden ser transmitidas como un elemento recreativo. Comúnmente, las personas que asisten a los casinos tienen como antecedente la cultura de juego en la familia, existen estudios que evidencian que el juego de azar es una actividad recreativa en la familia y es considerado como un antecedente cultural (Castaño et al., 2016; Sánchez-Ramos, 2021).

Se cuenta con otro estudio realizado en Hong Kong por Ohtsuka y Chan (2014), en donde se investigaron los significados del juego entre los 18 jugadores (10 hombres y 8 mujeres de más de 55 años) por medio de entrevistas semiestructuradas basadas con un enfoque etnográfico. Se les pidió que describieran su experiencia en la infancia, la adolescencia y los primeros años de la vida adulta, así como su historia de desarrollo del juego y sus trayectorias de juego. Los resultados mostraron que los miembros de su familia a menudo los introdujeron en el juego, algunos participantes informaron de que una gran victoria temprana fue una experiencia memorable en su historia de juego, además, las mujeres jugaban al *mahjong* con mayor frecuencia, mientras que los hombres apostaban a las carreras de caballos y a las apuestas deportivas, como las loterías de fútbol. La principal motivación del juego para las mujeres

adultas mayores era la socialización con los amigos, mientras que los hombres adultos mayores estaban motivados a jugar por la potencial ganancia financiera. Estos autores concluyen que el juego estaba a menudo normalizado en estos entornos, tanto el social como el familiar, por ello la práctica de juego de azar puede reflejar las características culturales de la comunidad.

De igual forma, esto apunta a que la familia es un contexto social clave para la introducción y normalización del juego y para la transmisión del capital cultural relacionado con el juego (Reith & Dobbie 2011). Dado que la influencia de la familia en el consumo de prácticas de juego puede continuar hasta la edad adulta. Con relación a esto, se han realizado investigaciones sobre el aprendizaje de participación de juegos de azar en la familia desde una edad temprana, generalmente junto con miembros de la familia que les trasmite la aceptabilidad de este pasatiempo. Por ejemplo, Westberg et al. (2017) entrevistaron a 40 personas en Australia (23 hombres y 17 mujeres de 21-81 años de edad). Estos autores encontraron que, para la mayoría de los informantes, el juego estaba presente de forma rutinaria en el hogar, pero no como un fin en sí mismo, por lo que consideraban una importante práctica colectiva que fortalecía los vínculos familiares. No obstante, estos autores, explican que este tipo de prácticas en la familia algún integrante no está exento de adoptar un problema con el juego.

Por otra parte, existen creencias con relación a las prácticas de juegos de azar en casinos. En una investigación realizada en salas de juego de Macao (Jungsun et al., 2016) se describieron las creencias de diferentes grupos raciales, entre ellos eran chinos, estadounidenses y japoneses, los dos primeros grupos presentaron creencias supersticiosas con relación a la suerte, mientras que los japoneses mostraron un nivel bajo y su principal motivación es la ganancia. Asimismo, el pensamiento mágico también puede formar parte de las creencias religiosas o mantenerse por separado. En este último caso, puede adoptar la forma de "creencias a medias", que son ideas que influyen en el pensamiento y el comportamiento, aunque las personas admitan que las ideas son irracionales, se ha documentado algunas ideas y prácticas de carácter mágico en relación con el juego. Por ejemplo, en un estudio cualitativo realizado por D'Agati (2014) en Italia, con una muestra de 67 jugadores recreativos de casinos (40 hombres y 27 mujeres) en donde la edad oscilaba entre los 18 y los 76 años, utilizando entrevistas en profundidad para centrarse en las creencias y prácticas supersticiosas utilizadas por los jugadores de diversos juegos en casinos para influir o controlar los resultados. Se encontró que la superstición, se concebía en una variedad de formas como signos, magia o conversión, lo cual, era claramente una parte aceptada

del juego para la mayoría de los entrevistados, aunque más pronunciada en los juegos de azar, la superstición parecía ser más significativa en la experiencia de los entrevistados que jugaban a juegos de habilidad, creando una ilusión de control. Las estrategias que utilizaban más los participantes eran las más típicas, incluyen llevar amuletos de la suerte, alejarse de alguien que se supone que representa un mal presagio o jugar con algunos números favoritos. Además, se demostró que muchas personas creen que la suerte es una cualidad interna del ser en lugar de un evento aleatorio que le sucede a uno.

No está claro hasta qué punto estas creencias inspiran a la gente a jugar o son un producto del juego que mejora la experiencia de este al conferir una dimensión mística. Independientemente de su origen, las creencias mágicas pueden contribuir a una participación perjudicial en el juego; por ejemplo, el jugador puede creer que es su día de suerte y que es probable que le toque una gran victoria. Sin embargo, lo que si se pone de relieve es que algunas investigaciones sugieren que, en ciertas sociedades, tales creencias existen junto con un nivel inferior de pensamiento probabilístico, por lo que se ha comprobado que la superstición del consumidor impacta sobre las elecciones y los comportamientos en la industria de los casinos (Chinchanachokchai et al., 2017; Fong et al., 2017).

Existen otros factores culturales que motivan a las personas a asistir a los casinos, uno en particular, es la moda, la cual se va reforzando conforme va definiendo una tendencia (Brizuela, 2010). Desde un enfoque sociología del consumo, la moda es una combinación de igualación social mediante la imitación y de una dinámica diferenciadora, de segregación individual o grupal (Barroso, 2003). En un estudio realizado en la Ciudad de Culiacán se entrevistaron a 8 ex usuarios de casinos (8 hombres y 3 mujeres de 20 a 53 años de edad), los cuales mencionaron que, a partir de la instalación del primer casino en la ciudad, comenzó una nueva tendencia de apostar y convivir en estos espacios, debido a que no existían anteriormente (Sánchez-Ramos & Valdez-Montero, 2020).

En un estudio realizado en Baja California, se encontró que a las personas les motiva ir a comer a los casinos ya sea por su menú y los precios, así mismo, las personas no jugadoras asisten por los diferentes espectáculos que ofrecen los casinos, son presentaciones artísticas en vivo de cantantes y shows de comediantes, además otro dato que se encontró es una cuestión

meramente cultural de ese sector, dadas las cuestiones climatológicas de la capital de dicho estado en verano las personas asisten para tomar el fresco y relajarse (Barajas et al., 2019).

De igual manera, lo anterior concuerda con un estudio realizado por Abarbanel (2014) en el Reino Unido, con el objetivo de examinar las motivaciones de los jugadores recreativos, en entornos presenciales (es decir, en establecimientos físicos como lo casinos), se encuestó a una muestra de 533 participantes (342 hombres y 191 mujeres con un rango de edad de 18 a más de 60 años). Como parte de sus hallazgos encontró que la actividad periférica en los casinos, son elementos de motivación en los que el individuo no está jugando activamente, su estancia consiste en comer en los restaurantes, tomar una copa y ver a los demás jugar. Para este autor la actividad periférica es una nueva motivación a tener en cuenta en el juego, e incorpora aquellas actividades que están indirectamente relacionadas con el juego, especialmente en un entorno vivo. Los entornos de juego, en particular los casinos y las salas de bingo, no se limitan a la sala de juego, sino que también suelen contar con un bar, uno o varios restaurantes y otros servicios no relacionados con el juego. La dimensión de la actividad periférica capta estas otras características del entorno que pueden servir de motor para los clientes de casinos.

Finalmente, hasta donde se indaga, existen pocos aportes desde la perspectiva de las ciencias sociales que dimensionen el objeto de estudio, que, en comparación con otras disciplinas abordan el tema desde un enfoque patológico (Delfabro & King, 2017; Dubuis & Borotto, 2021; Livingstone et al., 2018; Scimecca, 2015). Por el contrario, este trabajo se desarrolla bajo una mirada que es atenta a la pluralidad de dimensiones que involucra las prácticas de juego de azar en casinos, por lo que, fue preciso demarcar una ruta conceptual para la construcción de perfiles sociológicos y sus respectivas motivaciones. Si bien, los conceptos y las variables desarrolladas en este apartado se derivan de estudios relacionados a casinos y prácticas de juegos de azar, en consecuencia, ofrecen resultados que brindan una panorámica sobre lo que se ha encontrado en otros contextos sociales, y que, sirven para explicar y fundamentar en cómo se configura la industria de casinos en los usuarios de Culiacán en comparación con otros contextos sociales. Así mismo, marcan la pauta en cómo se ha abordado el objeto de estudio teórica y metodológicamente.

## Capítulo III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño general del estudio: Un acercamiento dentro de la metodología cualitativa

El modelo cualitativo permite desarrollar las explicaciones en relación a cuáles y cómo son las motivaciones y factores culturales que manifiestan los usuarios de casinos desde su dinámica individual, familiar y social en la vida cotidiana. Ungar (2003) menciona que un axioma de la investigación cualitativa es centrarse en el contexto. Por tratarse de un tema sociológico, la investigación cualitativa efectúa la especificidad altamente individual y contextual, por consiguiente, los enfoques cualitativos permiten hacer un examen de lo singular y son aptos para penetrar en un contexto particular de la inteligibilidad de los patrones de comportamiento. Esto se debe a que “la investigación cualitativa busca describir o explicar un fenómeno basado en las experiencias de las personas, los estudios se esfuerzan por reforzar la transferibilidad, no la generalización, de sus hallazgos” (Ungar, 2003, p.93).

**Tabla 3.1** *Objetivos de investigación*

<b>OG.</b> Analizar la configuración de la industria de casinos en los usuarios/as de casinos a partir de su perfil sociológico y sus motivaciones dentro de un contexto económico, socioambiental y cultural en la ciudad de Culiacán, Sinaloa, México.			
<b>Enfoque: Cualitativo</b>			
<b>OE1.</b> Elaborar el perfil sociológico de los usuarios/as de casinos de la ciudad de Culiacán en relación a sus prácticas de juegos de azar.	<b>OE2.</b> Describir las motivaciones de tipo psicosocial de los usuarios/as de casinos en relación a sus prácticas de juego de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.	<b>OE3.</b> Analizar las motivaciones sociales y ambientales de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.	<b>OE4.</b> Analizar los factores culturales de los usuarios/as de casinos a partir de la interpretación en torno a sus prácticas de juegos de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.
<b>Acercamiento a campo</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad de análisis: ocho casinos</li> <li>• Población: usuarios/as de casinos</li> <li>• Método etnográfico</li> <li>• Alcance: exploratorio, descriptivo e interpretativo.</li> <li>• Técnica: observación in situ y participante</li> <li>• Instrumento: guías de observación (bitácora) y entrevista no estructurada</li> <li>• Análisis: análisis del discurso y de contenido</li> </ul>			
<b>Aplicación de entrevistas semiestructuradas</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestreo de selección por conveniencia</li> <li>• Método fenomenológico</li> </ul>			

- 
- Alcance: explicativo
  - Técnica: entrevista semiestructurada
  - Instrumento: guión de entrevista
  - Análisis de contenido y discurso
- 

Fuente: elaboración propia

### **Alcance del Estudio: descriptivo y explicativo**

De inicio, el alcance de este estudio es descriptivo, debido a que el propósito desde esta perspectiva como investigador, es describir situaciones, eventos y hechos, es decir, cómo es y cómo se manifiesta el fenómeno social (Hernández et al., 2007) en relación a las prácticas de juegos de azar en los casinos por los usuarios en la ciudad de Culiacán. En efecto, los estudios con alcance descriptivo comúnmente se caracterizan por “buscar especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández et al., 2007, p.60). Usualmente los estudios descriptivos tienen dos funciones: medir o recolectar información. Aunque, de manera independiente o en sincronía, estos estudios logran trabajar sobre las categorías. En ese sentido, se recolectan los datos para posteriormente describir lo que se investiga. Con esto, se caracterizaron los perfiles y motivaciones de los usuarios de casinos.

Por otra parte, es un estudio con alcance explicativo porque se establecen diseños basados en análisis lingüísticos que alcancen la construcción de un modelo codificado de investigación, el cual representa la construcción de la realidad a la que se llega mediante la interacción subjetiva con los usuarios de casinos (Ramos, 2020). Con este tipo de alcances se permite explicar por qué ocurren estos fenómenos y las condiciones donde se dan (Cea de Ancona, 1996). Con esto, se puede ascender a una mayor comprensión del fenómeno sumando los estudios de tipo etnográficos, en donde el investigador puede vivenciar los elementos esenciales de su investigación. Si bien es cierto, que los estudios con alcance explicativo tienen como objetivo encontrar y determinar las razones o causas que provocan ciertos eventos, sucesos o fenómenos, no se pretende ser causal en un sentido determinista que generaliza el conocimiento obtenido o en una relación de causa-efecto, sino más bien, construir una explicación crítica sobre la realidad expuesta (Ballester & Collom, 2005).

Asimismo, es explicativo por su grado de estructuración, debido a que las investigaciones con estos alcances son más estructuradas que otro tipo de estudios, proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hace referencia (Hernández, 2014). De este

modo, el tema que se aborda en este trabajo, dada su complejidad, su alcance va más allá de una descripción, debido a que busca responder a eventos y conocer procesos sociales, a decir que, los perfiles sociológicos, las motivaciones y los factores culturales de los usuarios de casinos tienen una explicación a través de la interpretación.

### **3.2 La etnografía como método para la recolección de datos.**

Para la presente investigación se utilizó el método etnográfico para recolectar información, esta se entiende como un proceso investigativo que se nutre por observaciones prolongadas, continuas o por fracciones, de situaciones, en espacios públicos, organizaciones o comunidades que implica el manejo con habilidad el acceso a espacios en primera persona registrando todo aquello que sea significativo para el investigador (Cefai, 2013).

De igual manera, para efectos de la implementación de técnicas en la recolección de datos, el método etnográfico es multifactorial, dado que se efectúa mediante el uso de dos o más técnicas de recogida de datos, que pueden ser de naturaleza cualitativa, para triangular una conclusión de la que pueda decirse que está fortalecida por las múltiples maneras en que se alcanzó, y en este caso se utilizaron tres técnicas: la observación participante, la entrevista no estructurada y la entrevista semiestructurada (Angrosino, 2012). Esto con el propósito de obtener una descripción densa del fenómeno, el informe que detalla las costumbres, prácticas, creencias y mitos de una cultura, (Berenguera et al., 2014) y en este caso las prácticas de juego de azar de usuarios de casinos.

Asimismo, para efectos de haber utilizado la etnografía como método, se usó un amplio conjunto de técnicas para complementar y corroborar la información, debido a que, el trabajo de campo se suele complementar con entrevistas formales para recabar mayor información y descubrir datos que son inaccesibles a simple vista para una persona que no forma parte del contexto a estudiar (Apud, 2013; Berenguera, et al., 2014), para efectos de este trabajo en la etnografía en campo se utilizaron dos técnicas de recolección de datos: la observación in situ y la entrevista. De allí que se pueda concebir a la etnografía como un método multi-técnico (Martínez, 2005). Por lo tanto, es conveniente aclarar que, la etnografía fue oportuna para alcanzar los objetivos de la investigación, ya que se permitirá mediante la observación recabar

información que por medio de la entrevista no se obtenga y viceversa, es decir, recorriendo un procedimiento complementario entre los espacios, los contextos y las narrativas de las personas.

### **Fase exploratoria: el acercamiento al campo a través de la observación in situ.**

La fase exploratoria se inicia con la utilización de la técnica de la observación, la cual es entendida como el proceso sistemático por el que un investigador recolecta por sí mismo la información relacionada con el fenómeno (Rodríguez et al., 1999). La observación en un primer momento permitió introducirse en el espacio de los usuarios de casinos para conocer su dinámica e identificar perfiles, motivaciones y prácticas de juego. Para ello, de manera específica se utilizó la observación participante, la cual se considera como el método interactivo de recolección de información que requiere una implicación del observador en los acontecimientos o los fenómenos que se están observando, (García & Casado, 2008), con el propósito de identificar y describir el fenómeno en cuestión.

García y Casado (2008) plantean que por medio de la inmersión directa en los ámbitos sociales y la interacción con los agentes objeto de la investigación, quien investiga no solo recoge información de primera mano del fenómeno, va posando su mirar en diferentes aspectos que matizan sus hipótesis y le permite avanzar en sus líneas de análisis. La observación participante se define además por su sensibilidad a los contextos en los que se despliega, puesto que se requirió de esta técnica para recolectar información que las personas no estén dispuestas a compartir en las otras fases (entrevista). Dado que, parte de la observación fue necesaria para enriquecer los resultados de la investigación.

### **Fase interactiva con enfoque fenomenológico: Abordaje cualitativo de las motivaciones y factores socioculturales en los usuarios de casinos**

En la segunda fase de incursión, se siguió llevando a cabo el modelo cualitativo, debido a que esto permitió un acercamiento al entendimiento de los significados atribuidos a las prácticas, construidos en el contexto de la vida, desde la perspectiva de los actores sociales (Creswell, 2009). Utilizar un modelo cualitativo permite encontrar nuevos contextos y perspectivas diferentes a las metodologías deductivas tradicionales, y posibilita hacer uso de mecanismos inductivos en lugar de empezar a partir de las teorías y probarlas. Los modelos cualitativos usualmente son utilizados en las ciencias sociales, para tratar fenómenos que no pueden ser comprendidos e interpretados desde un dato cuantitativo, como sentimientos, pensamientos e

historias de los actores sociales que son captados a través de sus testimonios (Ugalde & Balbastre 2013).

El enfoque de esta fase de la investigación se posiciona desde la fenomenología, por ello, se fundamenta desde los aportes de Edmund Husserl (1962), quien asume a la fenomenología pura como la tarea de describir el sentido que el mundo tiene para las personas. La fenomenología en ese sentido, “designa un método y una actitud intelectual: la actitud intelectual meramente filosófica; el método específicamente filosófico” (Husserl, 1982, p.33). De igual manera, Schutz y Luckmann (1973) retoman a la fenomenología para elaborar su propio discurso en las ciencias sociales, y en términos generales su teoría se centra en la intersubjetividad. Para Schutz (1974) el mundo intersubjetivo no es un mundo privado, es común a todos, en esencia, existe una comprensión mutua, por lo que la intersubjetividad está interactuando simultáneamente, y esta simultaneidad es la esencia de la intersubjetividad. A diferencia de la fenomenología husseriana, que se centraba en el ego trascendental, Schutz y Luckmann (1973) dan un giro exterior a la fenomenología para estudiar el mundo social, generando sus aportes desde la vida cotidiana.

En ese sentido, la fenomenología busca interpretar la realidad, percibe a la vivencia como un proceso interpretativo donde la interpretación ocurre en el contexto y el investigador es partícipe, en donde la presencia del investigador es una de las diferencias más destacadas que tiene con la fenomenología descriptiva (Morse & Bottorff, 2006). De este modo, una característica de las metodologías fenomenológicas, respecto a otros enfoques, es el énfasis sobre lo personal y sobre la experiencia subjetiva, por lo que, se considera que la fenomenología es la investigación sistemática de la subjetividad (Rodríguez et al., 1999).

De igual forma, la corriente fenomenológica se caracteriza por centrarse en la experiencia personal y en los hechos, desde las perspectivas grupales e interaccionales (Álvarez-Gayou, 2003), por lo tanto, se “considera el vínculo de los seres humanos con su mundo, poniendo el énfasis en la experiencia vivida, la cual aparece en el contexto de las relaciones con objetos, sucesos y situaciones” (Álvarez-Gayou, 2003, p.86). En los métodos fenomenológicos, el investigador plantea las interrogantes que van dirigidas hacia una comprensión del significado que la experiencia vivida tiene para la persona, a lo que Cresswell (2007) considera que los

investigadores cuando realizan el análisis fenomenológico en sus trabajos, buscan la esencia y la estructura invariable del significado de la experiencia.

### **3.3 Técnicas de recolección de datos: observación participante y la entrevista semiestructurada.**

#### **La observación participante.**

De acuerdo con esta técnica, como recurso para registrar la información durante la observación, se levantaron registros que dieron pie a un diario de campo que construyó los escenarios observados, ya que “el registro siempre estará mediado por la visión y experiencia de la persona que lo realiza” (García & Casado, 2008, p.65). Por ello, fue importante reducir al máximo la complejidad y abstracción de las entradas en busca de un material lo más rico posible y capaz de dar cuenta (García & Casado, 2008). El registro de lo observado, en la forma más tradicional como lo menciona Rodríguez et al. (1999) se realizó a través de lo que se denomina notas de campo. Las notas de campo son los apuntes que permitieron memorizar todos los detalles de la observación realizada, para facilitar un posterior estudio y reflexión sobre el problema.

De manera más específica, las notas de campo se construyeron de la siguiente forma: las notas de campo ampliadas comienzan con un título que resume una observación (un periodo de observación). Suelen contener además la fecha (día, mes, año, incluso hora de la observación). Incluyen además un diagrama del escenario observado. Se escriben dejando márgenes amplios para incluir los comentarios del observador o los de las otras personas. Constan de párrafos breves monotemáticos, en que cada nuevo tema o asunto abre un punto y aparte (esto facilita su posterior análisis). (Rodríguez et al., 1999)

Se diseñó para la técnica de la observación participante un diario de campo en donde fueron plasmadas las notas de campo durante la observación y las entrevistas no estructuradas que se efectuaron con algunos usuarios en el casino (Anexo 1). Las notas de campo están estructuradas inicialmente, en la parte superior, por información sobre la fecha y hora, el lugar, el número de la nota de campo y la descripción.

Dentro de este contexto, cabe señalar la temporalidad y el espacio del proceso de la observación participante, en donde “la duración de la observación se acoge, en términos

generales, a los límites naturales dentro de los que se manifiestan ciertas conductas, acontecimientos y procesos” (Rodríguez et al., 1999, p. 160). Los periodos de observación en este caso, fueron sesiones de visitas de casinos como cliente, por lo cual, la duración del proceso de observación fue de octubre del 2023 a mayo del 2024.

### **La entrevista semiestructurada.**

De inicio, autores como Finkel et al. (2008) señalan que la entrevista semiestructurada tiene practicidad en la investigación cualitativa en las ciencias sociales:

Actualmente, una de las grandes diferencias entre la práctica de la entrevista en la investigación social y otras modalidades de conocimiento reside en su aplicación más o menos formal y sistemática, como en su capacidad para indagar en procesos sociales o llegar a conclusiones generales guiadas teóricamente a través de las valoraciones, representaciones y vivencias individuales. Mediante la entrevista el investigador social enmarca histórica y socialmente las experiencias personales de sus entrevistados y busca comprender los procesos sociales que subyacen a las valoraciones e interpretaciones subjetivas individuales. (p.132)

Taylor y Bogdan (1989) por su parte, mencionan que el investigador es un instrumento más de análisis, explora, detalla y rastrea por medio de preguntas, cuál es la información más relevante para los intereses de la investigación, por medio de ellas se conoce a la gente lo suficiente para comprender qué quieren decir, y con ello, crear una atmósfera en la cual es probable que se expresen libremente.

De igual manera, la entrevista semiestructurada es un tipo de entrevista que se basa en un guion que contempla los temas o categorías que quieren ser recuperadas en el discurso, planificado desde un principio, pero con la posibilidad de cambiar o añadir preguntas a medida que la entrevista avanza o que a lo largo de la investigación se van haciendo nuevas adecuaciones (Berenguera et al., 2014). Por otra parte, se considera importante aclarar que la entrevista semiestructurada al ser una técnica de los estudios cualitativos, también se aplica de manera profunda porque su propósito es “buscar entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de su experiencia” (Álvarez-Gayou, 2003, p. 109), y en caso de las personas que se entrevistan en esta investigación se narran acontecimientos, sucesos, experiencias y situaciones significativas.

El diseño del guion de la entrevista abarcó los cuatro objetivos específicos para complementar la observación participante. De igual manera, para fines de practicidad las entrevistas fueron audio grabadas, esto con la intención de no perder detalles de los discursos de los entrevistados. (Anexo 3)

**Tabla 3.2** *Matriz metodológica*

<b>OE1.</b> Elaborar el perfil sociológico de los usuarios/as de casinos de la ciudad de Culiacán en relación a sus prácticas de juegos de azar.	<b>OE2.</b> Describir las motivaciones de tipo psicosocial de los usuarios/as de casinos en relación a sus prácticas de juego de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.	<b>OE3.</b> Analizar las motivaciones sociales y ambientales de los usuarios/as de casinos en la ciudad de Culiacán.	<b>OE4.</b> Analizar los factores culturales de los usuarios/as de casinos a partir de la interpretación en torno a sus prácticas de juegos de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.
<b>Dimensiones</b> Perfiles sociológicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfil de la mujer casinera</li> <li>• Perfil de los jugadores de baraja</li> </ul>	<b>Dimensiones</b> Motivaciones internas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Búsqueda de sensaciones</li> <li>• Ilusión de ganar dinero</li> <li>• Diversión y entretenimiento</li> <li>• Para salir de la rutina (distracción)</li> </ul>	<b>Dimensiones</b> Factores de tipo social y ambiental: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disponibilidad y accesibilidad a los casinos en el espacio urbano</li> <li>• El marketing del casino</li> <li>• Ambientación en el casino: las luces y sonido</li> <li>• Sobre las comodidades y el confort que ofrece el casino</li> <li>• Interacciones sociales dentro del casino</li> </ul>	<b>Dimensiones</b> Factores culturales: <ul style="list-style-type: none"> <li>• La cultura de juego en la familia</li> <li>• Prácticas supersticiosas: ritualismos y amuletos</li> <li>• La construcción de redes sociales</li> </ul>

Dimensiones en el guión de entrevista (elaboración propia)

### 3.4 Conformación de la muestra.

#### Población de estudio

El universo de estudio de la investigación son los ocho casinos que están operando de manera legal en la ciudad de Culiacán. Su población está compuesta por usuarios y usuarias de casinos de 18 años en adelante que asisten a los diferentes casinos.

Para la conformación de una muestra en esta fase fue de tipo de selección por conveniencia, de acuerdo con Cresswell (2009) la define como un procedimiento por medio del

cual, el investigador selecciona a las personas, ya que están dispuestas y disponibles para ser estudiadas. Una vez identificados los posibles entrevistados se utilizó la técnica bola de nieve en el que se elige a un participante que cumpla los criterios de inclusión en el estudio y se le pide que identifique a otros posibles informantes, y así sucesivamente hasta completar la muestra mediante la suma de contactos como informantes para una entrevista (Berenguera et al., 2014).

Para esta fase, se aplicó el criterio de saturación, Strauss y Corbin (2002) mencionan que el investigador identifica la repetición constante de las categorías teóricas en las narraciones y conductas de los individuos entrevistados y observados<sup>5</sup>. Esta situación sirve como indicador para considerar la cantidad suficiente de entrevistas para realizar el análisis de datos. En este sentido, se conformó una muestra de la siguiente forma:

**Tabla 3.3** *Características sociodemográficas de usuarios/as de casinos (Entrevistas formales)*

<b>Usuario</b>	<b>Sexo</b>	<b>Edad</b>	<b>Estado civil</b>	<b>Escolaridad</b>	<b>Ocupación</b>
J1	Mujer	42	Casada	Secundaria	Intendente
J2	Mujer	19	Soltera	Medio superior	Estudiante
J3	Mujer	67	Soltera	Técnico	Pensionada
J4	Mujer	59	Casada	Profesional	Jubilada
J5	Hombre	36	Soltero	Profesional	Docente
J6	Mujer	26	Soltera	Medio superior	Estudiante
J7	Hombre	56	Soltero	Medio superior	Desempleado
J8	Mujer	21	Soltera	Medio superior	Estudiante
J9	Hombre	31	Soltero	Profesional	Comerciante
J10	Mujer	61	Divorciada	Primaria	Comerciante

<sup>5</sup> Es importante aclarar que por cuestiones éticas y resguardar el anonimato de los y las informantes, se les asignó un código de identificación la J mayúscula hace referencia a jugador/a y el numero corresponde a la posición en el tiempo de la realización de las entrevistas, las letras mayúsculas EI significan entrevista informal y la numeración es también corresponde a su posición en la temporalidad que fueron efectuadas. Estos códigos aparecen citados durante los resultados lo cual permite de manera eficaz su análisis.

J11	Mujer	71	Casada	Profesional	Pensionada y empresaria
J12	Mujer	41	Viuda	Medio superior	Empresaria

Fuente: elaboración propia

Así mismo, para las entrevistas que se efectuaron durante la observación participante se conformó una muestra con los siguientes datos sociodemográficos:

**Tabla 3.4** Características sociodemográficas de usuarios/as de casinos (Entrevistas informales)

Usuario	Sexo	Edad	Estado civil	Escolaridad	Ocupación
<i>EI1</i>	Mujer	48	Casada	No especificado	No especifico
<i>EI2</i>	Hombre	21	Soltero	Medio superior	Estudiante
<i>EI3</i>	Mujer	65	Casada	No especificado	No especificado
<i>EI4</i>	Mujer	78	Viuda	No especificado	Pensionada Paquetera
<i>EI5</i>	Hombre	65	No especifico	No especificado	No especificado
<i>EI6</i>	Hombre	25	No especifico	No especificado	No especificado
<i>EI7</i>	Hombre	48	No especifico	No especificado	No especificado
<i>EI8</i>	Hombre	66	Soltero	No especificado	Jubilado
<i>EI9</i>	Mujer	30	Casada	Maestría	Estudiante
<i>EI10</i>	Hombre	36	Casado	Nivel medio superior	Músico

Fuente: elaboración propia

### **Criterios de inclusión:**

- Usuarios activos de cualquiera de los ocho casinos de la ciudad.
- Que se consideren usuarios de casino.
- Usuarios que no precisamente practiquen juegos de azar, pero acuden al casino.
- Se incluyen personas foráneas con un mínimo de 2 años de radicación en la ciudad de Culiacán.

### **Criterios de exclusión:**

- Personas que hayan visitado el casino una sola vez.
- Menores de edad

## Consideraciones éticas

El concepto de ética en la investigación es un tema muy relevante en la actualidad, por lo que es necesario considerar algunos puntos en cuanto a la participación de los usuarios que aceptaron ser entrevistados en esta investigación. Mendizábal (2006) menciona el deber del investigador en la relación de éste con los participantes, el cual debe dejar constancia de que la relación será ética, no se dañará ni perjudicará a los entrevistados ya sea en el transcurso del estudio, o en el momento de la publicación de los resultados. Si el tema de investigación lo requiere, es útil contar con el consentimiento informado y fechado por los entrevistados, donde manifiesten su voluntad de participar, el consentimiento de los objetivos y procedimientos y la posibilidad de retirarse del estudio si se consideran que se vulneran los derechos.

Las dos principales consideraciones éticas que se llevaron a cabo: el consentimiento informado y confidencialidad. Cuando se trata de un consentimiento informado, en esta investigación, implica que los usuarios participen de manera voluntaria, teniendo en cuenta que tienen la libertad de retirarse cuando ellos lo deseen, de antemano se les invita, y se les hace una exposición de motivos por parte del investigador acerca de las intenciones de la técnica a desarrollar, y la finalidad de la información que se produzca (Álvarez-Gayou, 2003). En cuanto a la confidencialidad de los participantes se les aclara que la información que se genere en esta investigación no será divulgada con fines de lucro, o provoque un daño a la integridad física y moral del participante. En el caso de esta investigación, se le hizo saber a cada entrevistado los fines de la información que se proporciona, que los fines son académicos y, sobre todo, el mantenimiento del anonimato de su identidad.

Por otro lado, el investigador utiliza como estrategia de audio grabación por medio de una aplicación del celular dispositivo tipo *Android* para grabar el paisaje sonoro del casino. De acuerdo con Rodríguez y Ginouvès (2021) la grabación sonora es el conjunto de sonidos que determinan la identidad de un espacio geográfico. Por lo que, el término paisaje sonoro, es una categoría particular que se refiere al ambiente/entorno sonoro. Por medio del paisaje sonoro se fijan sonidos naturales, voces de personajes característicos de un entorno, grabaciones de oficios tradicionales de un lugar, fiestas tradicionales, entre otros, y con ello, se estudia la forma en que se relacionan los seres vivos de un determinado contexto geográfico (Rodríguez & Ginouvès, 2021). Por ende, la grabación del paisaje sonoro es un recurso utilizado para estudiar la ecología

acústica, los entornos naturales y urbanos, espacios arquitectónicos, la percepción sensible de los espacios cotidianos: vivienda, espacio urbano, espacio público y jardín. En el caso de las observaciones realizadas en los espacios públicos, en las calles y plazas, por lo general pueden ser llevadas a cabo sin informar a las personas implicadas en el contexto (Rodríguez & Ginouvès, 2021).

Sin embargo, el registro de comportamientos utilizando equipos técnicos como audio grabadora implicó que se almacenará el material de observación, y, por lo tanto, se utiliza como insumo para complementar el registro de datos dentro del diario de campo. Cabe decir que, si se trata de un registro o de información identificable, las personas generalmente deben ser informadas. Sin embargo, en este estudio con las personas que se interactuó en los tiempos de observación in situ en el casino, no se registró ninguna información personal o legal que perjudique a su persona moral y física. Por ello, para sustentar esta herramienta y omitir en unos informantes el consentimiento informado, se recurre a lo que expresan algunos organismos internacionales respecto a ello. De acuerdo con el Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas [CIOMS], 2017) cuando se hacen estudios con personas, un comité de ética de la investigación puede aprobar una modificación o exención del consentimiento informado para la investigación si está convencido de que la investigación: a) no sería factible o viable sin dicha exención, b) tiene un valor social importante y c) entraña apenas riesgos mínimos para los participantes.

Por otra parte, las pautas de ética de la investigación para las ciencias sociales y las humanidades del Comité Nacional de Ética de Investigación para las Ciencias Sociales y Humanidades de Noruega (Comité Nacional de Ética de Investigación para las Ciencias Sociales y Humanidades [NESH], 2021) en la pauta veinte menciona que es razonable realizar excepciones de solicitar consentimiento informado en algunas situaciones cuando la información facilitada no sea sensible, que los participantes no sean identificables y que los beneficios de la investigación superen claramente los posibles inconvenientes de participar en ella. En tales casos, los investigadores deben, no obstante, ser cuidadosos y respetar las libertades, los derechos y la dignidad humana de los participantes, y considerar explícitamente los beneficios y desventajas de la investigación y la falta de métodos alternativos. Asimismo, en otros casos, puede ser necesario ocultar a los participantes la finalidad de un estudio. También pueden hacerse excepciones al principio del consentimiento si obtenerlo supone un riesgo para

la seguridad de los investigadores y/o los participantes en la investigación. En este caso, declararse como investigador social en un casino de México corría el riesgo de ser expuesto y excluido. En ese sentido, toda la información recolectada en el casino de manera in situ y los registros sonoros de las interacciones se trató de manera anónima y confidencial, sin comprometer a los usuarios y usuarias de casinos de Culiacán, por lo que a efectos de este trabajo se consideraron relevante las siguientes razones:

- La investigación tiene valor social y conocimiento relevante.
- El método aplicado fue propicio y óptimo para alcanzar los objetivos de la investigación, que, de otra manera, los alcances hubieran sido parciales.
- La aplicación de excepción no implica daño a las personas participantes.

### **3.5 Modelos de análisis de los datos**

Para la información recolectada se utilizó el análisis de contenido como una herramienta. Este tipo de análisis consiste en examinar cualquier comunicación humana, principalmente aquella emitida en contextos sociales, además permitió sistematizar la información (Sixto, 1996). Así mismo, el análisis de contenido se considera un método para identificar, analizar y comunicar patrones (temas) en los datos, a su vez, organiza y describe mínimamente el conjunto de datos con (mucho) detalle (Braun & Clarke, 2006). De acuerdo con Andréu (2006), también es una técnica de interpretación de textos que se caracteriza por tener el registro de datos, en donde el denominador común de estos materiales es su capacidad de albergar contenidos que una vez leídos e interpretados pueden abrir las puertas al conocimiento de distintos aspectos y fenómenos de la vida social. En esta investigación se utilizó el análisis de contenido descriptivo, ya que se apejó a un marco de estudio preestablecido, dando cuenta de la identificación y catalogación de la realidad empírica de los textos a través de la definición de categorías y elementos que conformaron la mirada del objeto de estudio (Piñuel, 2002).

De igual forma, la sistematización de los datos recuperados a través de las entrevistas se procesaron de acuerdo al proceso de codificación y categorización propuesto por Strauss y Corbin (2002), el cual se divide en dos momentos: el primero en donde se realiza la codificación abierta de los datos; el segundo en donde se realiza la codificación axial de los datos que permita

la elaboración de una matriz teórica que contenga las evidencias empíricas (fragmentos de narraciones y observaciones del diario de campo) de las distintas categorías de análisis.

### **3.6 Procedimiento**

Para el acercamiento a campo, el investigador visitó los ocho casinos, en los cuales asumió el rol de usuario obteniendo en cada uno las tarjetas de recarga. La adquisición de este tipo de tarjetas fue con el fin de garantizar la permanencia en la sala de juego y mostrarse como un jugador más del casino y no generar incomodidad para el sistema de seguridad y los mismos usuarios. En la visita de cada casino, se realizó un recorrido por todas las áreas y qué tipo de personas estaban haciendo uso de las modalidades de juegos de azar que ofrece el casino. El investigador se instaló en lugares estratégicos para tener un mejor acercamiento con los usuarios y observarlos, y en algunas ocasiones se tuvo interacción con ellos. El registro de la información obtenida se realizó afuera de las instalaciones del casino de manera inmediata para no olvidar los detalles, este tipo de registros (la observación y las entrevistas no estructuradas) se hicieron de esta manera por cuestión de seguridad y no correr el riesgo de ser excluido del casino.

Para la aplicación de entrevistas, se utilizó la técnica bola de nieve, el entrevistador echó mano de las relaciones cercanas que tiene (maestros de universidad, normalistas, funcionarios públicos), a estas se les preguntó si conocían a una persona que fuera usuario de casino, y a su vez se les explicó el proyecto de investigación y las intenciones de la entrevista. Quienes resultaron tener un conocido cercano y acceder, se les solicitaba una entrevista explicando las intenciones del proyecto y en la confianza que le tenía al investigador. Con la implementación de esta técnica, se obtuvieron doce entrevistas. El facilitador fue mediador entre el investigador y el entrevistado, en algunos casos el facilitador intercambió contactos del informante explicando que el candidato ya había accedido a la entrevista, y que solo era cuestión de una llamada para acordar un lugar para la entrevista.

De igual manera, el investigador diseñó un *flyer* digital (Anexo 3) en donde se invitó a las personas a participar en este estudio, el cual se anunció por algunas redes sociales como *Facebook* y *WhatsApp*. Utilizó además una carta de presentación para los entrevistados, esto con el fin de hacer más atractiva la invitación, y darle un nivel de formalidad, ya que en dicho *flyer* se agregaron logos institucionales e información del investigador.

Así mismo, los lugares para la entrevista se efectuaron en cafeterías, en una universidad pública, en hogares de los entrevistados y lugares de trabajo. Para ello, el investigador nuevamente se presentó explicando las intenciones de la entrevista y acordaba el lugar más conveniente para el informante, también se les aclaró que la entrevista iba ser audio grabada para no perder detalles de la información que ellos brindaron, en ninguna de las cinco entrevistas efectuadas los usuarios mostraron algún inconveniente. Posteriormente, las entrevistas se fueron transcribiendo conforme se fueron efectuando para ser codificadas. Asimismo, se codificaron los diarios de campo para complementar con la información de las entrevistas y elaborar una carpeta de códigos de los resultados.

### **Implicaciones y limitaciones metodológicas para la recolección de datos**

Para llevar a cabo la presente metodología se ha tenido que aclarar algunas implicaciones y limitaciones que hacen aún más rica la experiencia de llevar a cabo este tipo de estudios. De inicio, los responsables de operar casinos se mantienen ajenos a participar en estudios académicos, por lo que no permiten tomar evidencia de ningún tipo, ya sea imágenes gráficas de sus interiores y de sus clientes. Por ende, la estadía en el casino se ve comprometida y se encuentra en una constante incertidumbre de saber las intenciones del investigador. El estar observando y tratar de interactuar con los usuarios implicaba el riesgo de ser cuestionado por los mismos usuarios y empleados del casino, ya que la actitud pasiva e indagatoria del investigador levantaría sospecha y curiosidad por estas personas. No obstante, el investigador al adquirir crédito y jugar en el casino asumió el rol de usuario, sin embargo, al estar en el casino apostando en reducidas cantidades y no enfocarse en estar jugando -como lo hacía la mayoría de la gente que fue observada- lo volvía un jugador atípico.

Otro aspecto importante a considerar es la cuestión monetaria, es un punto desfavorable para observar en el casino porque dependiendo de lo que se gaste en crédito/dinero es la temporalidad que se puede estar sin levantar sospecha. Por ello, se convierte en una limitación la estadía prolongada en el casino debido a que los recursos del investigador no eran suficientes, ni requeridos para invertirlos en apuesta de dinero. En consecuencia, se volvió en una limitante el estar sin jugar, la presencia de un usuario sin actividad lúdica se ve atípica.

Por otro lado, en las salas de mesas de juegos de baraja y ruleta, se complicaba realizar observaciones prolongadas debido a que son espacios segmentados, es decir, son lugares dentro

del casino que se mantienen apartados y alejados del bullicio y los ruidos ambientales de las máquinas tragamonedas. Para mantenerse en esta sección, se tiene que estar jugando y apostando en las mesas de juego, de no ser así, la presencia del investigador es muy obvia. Por lo que, estar observando a los usuarios jugar se complica y se corre el riesgo a ser excluido del lugar, debido a que se puede malinterpretar la observación tanto para los usuarios como para los responsables del casino.

Así mismo, observar las conductas de las personas cuando están jugando en cualquier modalidad también resultó complicado, dado que están apostando dinero, es probable que se malinterprete la observación o la presencia del investigador, los usuarios se pueden sentir inseguros e incómodos cuando tiene un acercamiento o querer entablar un diálogo. Sin embargo, hay usuarios que por su temperamento suelen ser sociables y amables, aunque también, es más probable que demuestren una actitud de indiferencia porque la misma práctica de juego los mantiene concentrados en la apuesta, y la presencia del investigador no tiene ninguna relevancia. No obstante, la técnica de observación participante en un casino puede ser riesgosa porque puede contraer situaciones inesperadas por parte de los usuarios. A continuación, se relata la experiencia tomada del diario de campo que tuvo el investigador en el casino Tropicana con un usuario en particular:

“Tuve un acercamiento con un usuario de unos 65 años aproximadamente, el cual estaba jugando en una máquina tragamonedas y ya estaba agotando su crédito, y le comenté que yo también había perdido y que tal vez me iba a otro casino cerca. Al salir del casino este sujeto me abordó a la salida y me comentó que me quería acompañar al otro casino, y yo le dije que me parecía bien ir juntos. Me dijo que él venía a este casino a meter una jugada, al parecer le gustan las apuestas de deportes y las máquinas tragamonedas. Me dijo que era jubilado del IMSS y que de repente venía al casino.

*Usuario: Aquí vengo seguido a meterle una apuesta al fútbol, nomás que a la pinche máquina le tengo miedo, casi no da. Estar en un casino es lo peor que puedes hacer. La verdad yo antes estaba muy entrado en eso, pero la verdad no te deja nada bueno. Y vengo nomás a apostar así, me viste como jugué, cincuenta pesos, porque ya dije no. Mira, pero ir ahí, no te deja nada bueno, a menos que vayas con la intención de jugar*

*un ratito, doscientos pesos y me largo a la chingada, y si ganas tú la primera vez, vuelves, vuelves y vuelves.*

Nota: Posteriormente a esta esta conversación en las afueras del casino se presentó una conducta con acciones de acoso sexual por parte del usuario, durante la charla en un momento el usuario tocó los brazos y cintura en la parte de la cadera del investigador con palabras de insinuación sexual, por lo que el investigador de manera inmediata le aclaró al usuarios que en realidad su motivo de estancia en el casino era por una investigación social y le dio una breve información de la investigación aclarando que no es aficionado al juego. En ese instante, el usuario cambió su semblante entendiendo la situación y expresando al investigador que él le podría conceder una entrevista, aceptando la aclaración le facilitó su número de contacto telefónico, y al momento de estar dictando los números el usuario nuevamente comenzó a tocar la cintura en abdomen bajo del investigador expresándole palabras de tono sexual. En ese instante, el investigador, se retiró dando las gracias sin incitar a ninguna actitud de violencia.”

Posterior a este incómodo incidente, se tomaron medidas más cautelosas para seguir realizando el trabajo de campo y levantando los registros de observación en el casino, incluso, se tuvo la necesidad de diseñar un anuncio tipo *flyer digital* con motivo de invitación para participar en un estudio sobre prácticas de juegos de azar en casinos de la Ciudad de Culiacán, esto con el fin de continuar aplicando aplicar la técnica de *bola de nieve* con los contactos del investigador por medio de redes sociales como *Facebook, Instagram y WhatsApp*. La justificación de realizar este tipo de estrategia, se dio de manera emergente por la delicada situación anteriormente expuesta, dado que al investigador le surgieron algunas reflexiones en torno al contacto directo con los usuarios en campo. considerar en perspectiva el riesgo con otro tipo de usuarios que podrían manifestar otro tipo de reacciones, por ejemplo, una mujer que se pueda sentir acosada, un hombre que se sienta invadido y que pueda pertenecer a algún grupo del crimen organizado o cualquier otro tipo de usuarios que se pueda sentir transgredido o perciba que las intenciones de observar e interactuar sean para cometer un acto de robo o fraude.

En uno de los ocho casinos, se optó por hacer las estancias más cortas y con más cautela, la razón por la cual se tomó esta decisión fue porque algunos informantes hicieron referencia a que este casino en particular, pertenece a uno de los líderes del Cártel de Sinaloa; los usuarios

lo expresan como un secreto a voces sobre quién es el propietario. Asimismo, se constató por medio de los discursos de los entrevistados, algunos personajes, sucesos, situaciones y actividades turbias que pasan en este casino. Por ende, hacer observación participante en este espacio en particular, es peligroso, no tanto por los mismos usuarios, sino, por lo que implique la presencia de un investigador social en el casino y la reacción que vayan a tomar los responsables respecto a su operatividad, en caso de darse cuenta.

Por otra parte, durante la aplicación de la técnica de *bola de nieve* para llegar a los informantes, se tuvieron algunas complicaciones debido a que las personas no querían ser entrevistadas por la cuestión moral que implica el juego y la apuesta. Algunos contactos del investigador tenían familiares y conocidos cercanos que eran usuarios asiduos a los cuales se les hizo la invitación para participar con una entrevista confidencial y anónima, por lo que muchos no aceptaron por cuestiones personales, motivos como la vergüenza y pena que ocasiona la apuesta, por ser vistos como personas que despilfarran o desperdician su tiempo y dinero, no accedieron. Asimismo, algunos contactos comentaron que sus allegados no accedían porque tienen problemas de ludopatía, y otorgar una entrevista les implica alguna emoción o sentimiento expresar sus actividades en el casino, como los montos que gastan, las temporalidades y aceptar que tienen esta adicción.

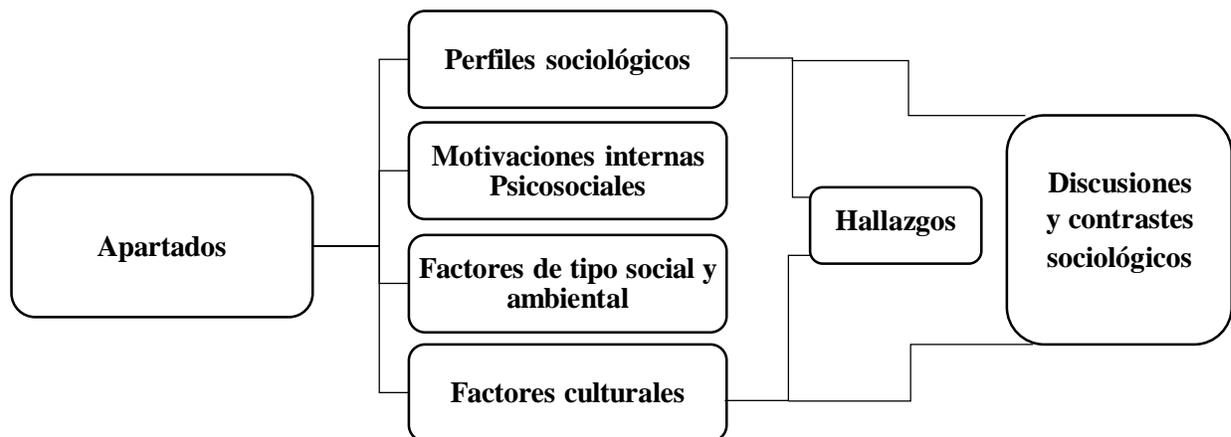
En suma, la aplicación de las técnicas de recolección de datos en este tipo de espacios y con este tipo de personas, no fue una tarea fácil, debido a que estos lugares siguen siendo asociados a actividades de ocio y despilfarro de dinero, las personas fácilmente no comparten su experiencia y para llegar a ellos, se tiene que ser lo más honesto posible, con las intenciones del trabajo muy claras y actitud de respeto.

## Capítulo IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Este capítulo está estructurado en seis apartados que exponen los resultados que se obtuvieron con la observación participante en campo, la aplicación de entrevistas y la guía del estado del arte, como fondo general. En el apartado uno se exponen los resultados en relación al primer objetivo específico, detallando los perfiles de los usuarios de casino que se observaron, y retroalimentados con los discursos que los entrevistados expresaron. En el apartado dos, se presentan los resultados del objetivo específico dos, donde se describen las motivaciones internas de tipo psicosociales que auto perciben los usuarios. Posteriormente, en el tercer apartado se exponen los resultados del objetivo específico tres donde se analizan las motivaciones externas de los usuarios, que incorpora factores de tipo social y ambiental. En el siguiente apartado, dando respuesta al objetivo específico cuatro, se presentan los factores culturales, de acuerdo con las subjetividades de cada informante entrevistado, aunado a lo que se observó en campo. En seguida, se presenta una quinta sección de otros hallazgos sobre resultados no esperados que complementan los resultados. Por último, de manera general se cierra con una sección de discusiones y contrastes sociológicos sobre las incidencias que implica la oferta y el consumo de prácticas de juegos de azar en la industria de casinos en Culiacán.

**Figura 4.1** Estructura del análisis de resultados

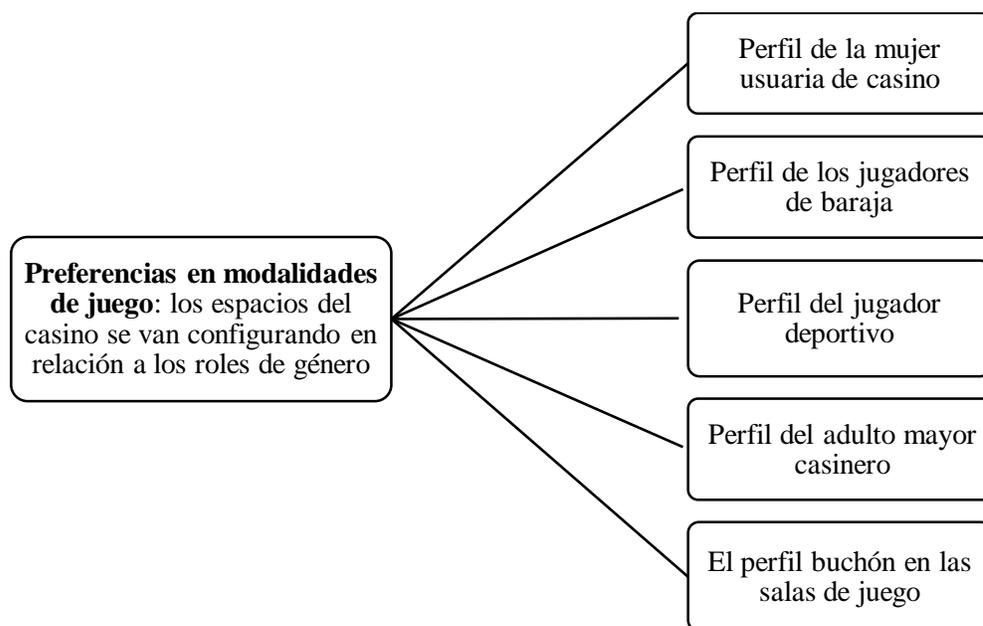


Fuente: elaboración propia

#### 4.1 Elaboración de los perfiles sociológicos: la configuración de una comunidad *casinera* en torno a sus prácticas de juegos de azar.

Con base en el objetivo específico uno, se identificaron perfiles sociológicos de los usuarios/as de casinos de la ciudad de Culiacán con relación a sus prácticas de juegos de azar<sup>6</sup>. En ese sentido, la construcción de estos perfiles son el resultado de lo que se observó en campo e información de las entrevistas aplicadas. A continuación, se presentan las descripciones de los perfiles sociológicos de los usuarios de casinos.

**Figura 4.2** Configuración de los perfiles sociológicos



Fuente: elaboración propia

De inicio, es preciso definir a qué se está refiriendo cuando se utiliza el término *casinero*, si bien, hasta donde se investigó, no hay estudios que categoricen dicho término en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española dicha palabra no existe. No obstante, en el discurso de la comunidad de usuarios y usuarias esta expresión *casinero* salió a relucir cuando los entrevistados hacían referencia a alguien que es aficionado a los casinos y asiste de manera frecuente a estos lugares. En este sentido, los perfiles que aquí se describen y analizan obedecen a esta expresión. Cabe aclarar que, previo a la descripción y el análisis de los perfiles, se presenta

<sup>6</sup> Para esta presentación de resultados, las narrativas de los entrevistados están en letra itálica minúscula y la narrativa del investigador están en itálicas mayúsculas. En el caso de las narrativas del diario de campo (D.C.) del investigador están en letra minúscula normal.

una clasificación de modalidades de juego con relación al género asociado, por lo que es necesario contextualizar cómo se distribuyen los perfiles de los usuarios en los espacios del casino en cuanto a los gustos y preferencias.

#### **4.1.1 Preferencias en modalidades de juego: los espacios del casino se van configurando en relación a los roles de género.**

Durante las observaciones en campo, se encontró una división sexual en cuanto a la preferencia de las modalidades de juegos y la distribución de los espacios dentro del casino. Las secciones de apuesta deportiva y juegos de mesa, como de baraja y ruleta, predomina en su mayoría los hombres, mientras que en las zonas de máquinas tragamonedas y salas de bingo hay una mayor presencia de mujeres. Esto se debe a que, culturalmente la afición a los deportes y las carreras están masculinizadas (Ballesta, 1993) y en el caso de los juegos de baraja hay una barrera cultural que no permite un acercamiento de la mujer a estos ambientes masculinizados, incluso, suele ser incómodo, una entrevistada mencionó algo al respecto.

*ME COMENTAS QUE TÚ JUEGAS Y HAS APOSTADO EN BARAJA, HAS JUGADO EN LAS MESAS DE JUEGO EN LOS CASINOS. / No, ni en pedo [palabra que significa problema]. Ni de pedos [palabra que significa problema], no, no. No porque, no me gusta estar donde hay hombres, porque se puede mal interpretar, o que te saquen platica, o sabes. Entonces, ahí no. Juego, a lo mejor si me invitan en una casa y con mis amigos, que, si jugamos conquián [modalidad de juego de baraja], es muy raro. Pero, que yo me siento en una mesa a jugar Texas [modalidad de juego de baraja] o algo así, la verdad que no. /ES QUE HE VISTO MUY POCAS MUJERES EN LAS MESAS DE JUEGO. / Es que eso, es más de hombres pues. No estoy para que se me acerque ahorita un tonto ahí. Es que se presta mucho, se presta mucho, y en ese lugar más. J12*

Este resultado concuerda con un estudio realizado por Megías (2020) en donde encontró que las mismas mujeres expresan que no está bien visto que la mujer juegue en las mesas de baraja, pues no encaja en la percepción general sobre lo femenino, incluso, entre las propias mujeres se extiende tal consideración. Asimismo, se observó que en las salas de juego de baraja y apuesta deportiva las mujeres que había solo eran acompañantes de los apostadores, bajo esta práctica se refuerza más la idea anterior.

...la sección de juegos de mesa estaba llena, la mayoría de las personas tenían alimentos y bebidas embriagantes, me percaté que las mujeres que estaban, eran solo acompañantes, se limitaban solo a observar a jugar a los hombres. Estos hombres tenían una postura un poco ruda y tosca, se mantenían muy concentrados mientras que las mujeres acompañantes en ocasiones sacaban el celular para sobrellevar el rato mientras comían y bebían un poco. (D.C. Casino Tropicana)

Después me fui al área de juegos de baraja y apuestas deportivas, observé que solo había hombres, las únicas mujeres que se encontraban eran las meseras y una ejecutiva con aspecto de gerente o supervisora. (D.C. Casino Codere Isla Musala)

A la hora de irme volví a echar un vistazo y me percaté que había dos mujeres sentadas en la mesa de juego, solo una de ellas participaba en las partidas. (D.C. Casino Circus)

Este tipo de divisiones sexuales se asocia a los resultados que encontraron Mendoza y Morgade (2021) en un estudio realizado con jóvenes usuarios de casinos en España, donde observaron que las mujeres asisten a mesas de juego solo como acompañantes, por lo que, las autoras exponen que en estos espacios del casino se mantiene una masculinidad hegemónica para este tipo de juegos. En ese sentido, a diferencia de los otros espacios, el ambiente que se percibe en la sección de mesas de juego es totalmente diferente, se aprecia un espacio masculinizado y hostil debido a la abundancia de bebidas alcohólicas, el exceso de humo en el ambiente y la música regional de fondo.

De fondo se escuchaba música de banda sinaloense, en las mesas de baraja las personas tenían cubetas de cerveza, por un momento daba la impresión de estar en una cantina con olores a cigarro y cerveza, los jugadores hablaban en tono muy alto con palabras obscenas de la palabra “verga” la cual se escuchaba en un tono muy alto. Tiempo después, una mesera llegó con comida y botanas, observé que algunas meseras vacilaban con los jugadores de póker, y estos a su vez les extendían propinas por su buen trato. (D.C. Casino Codere Isla Musala)

Era un ambiente como de cantina, la mezcla de olor entre humo de cigarro y alcohol hacía un ambiente denso que no permite solo estar parado y observando, sino que, es un espacio donde solo se puede estar apostando. (D.C. Casino Tropicana)

En contraste con estas observaciones en los espacios de los casinos, también se observó que las mujeres muestran mayor preferencia por las máquinas tragamonedas y el bingo (de mesa y digital).

Le pregunté algunas cosas, sobre sí juega otras modalidades en este lugar, y me dijo muy segura que ella solo el bingo de máquina, y en particular este lugar [el casino Tropicana] es su preferido. (D. C. Casino Tropicana/EI1)

*...es que a mí me gusta jugar las máquinas, las máquinas son diferentes, si hay juegos así de barajas y de póker las fichas y todo eso, y en una ruleta yo nunca me he metido porque no sé. Me gusta más las máquinas o los cartones que son los bingos pues, que haces líneas escuadras. J2*

*A mí me gusta todo, me gustan las máquinas y me gustan los bingos, la que no me gusta es la baraja porque no le sé pues, o sea no me sé, y como esas cosas no las sé, pues no me meto en berenjenales [palabra que hace referencia a situación complicada]. J4*

*No, pura maquinita, puuuuura maquinita. / Y El BINGO. / El bingo si, acá [apunta con la cabeza riendo hacia el sector donde se encuentra el Casino Royal Yak] los cartones allá. J10*

De igual manera, con relación al bingo de mesa en los testimonios y lo observado, se presenta como una práctica feminizada, y en su mayoría, son adultas mayores las que tienen mayor preferencia.

Entré a la sala de bingo, vi que había unas cincuenta personas dispersas en todas las mesas, en su mayoría eran mujeres, solo vi a tres hombres, una mujer joven de entre veinte y veinticinco años de edad. (D.C. Casino Royal Yak)

Observé a dos mujeres de cuarenta años y un hombre de la misma edad que llegaron en grupo a la sala de bingo, venían uniformados del trabajo vistiendo una camisa tipo polo de color negro con en el bordado de la empresa en la parte del pectoral izquierdo, una de ellas llamó mi atención por su forma de empezar a jugar. Cuando entró a la sala estaba como desesperada, se paró en medio de la sala buscando su mesa, cuando la encontró finalmente, se sentó como ansiosa, movía la pierna esperando la nueva jugada. (D.C. Casino Royal Yak)

Interactúe con un grupo de tres mujeres, una de ellas era más joven que las otras dos, las cuales aparentaban tener arriba de sesenta y cinco años, la mujer más joven aparentaba tener alrededor de cuarenta años. EI3: *“Aquí va a querer estar todos los días. Y nos va a buscar. La señora viene todos los días, yo no”*. / A QUÉ HORA VIENE USTED. / *“Yo, a la hora que se ponga, en la mañana, si hay chanza”* [risas] *“Yo si tuviera dinero, viniera todos los días”* (comentó la mujer joven expresando decepción) EI3: *“Igual yo también”*. / A SÍ. / *“este me lo voy a llevar yo, ya para irme feliz y contenta”* (comentó la señora que viene todos los días). (D.C. Casino Flamingo/EI3).

*Dice una amiga con la que trabajé, a porque también trabajé planchando con una amiga que tiene una lavandería, y a ella le decía "no me pagues hasta el día último, el sábado para ir a jugar a gusto al bingo al Yak [casino]" y ya me pagaba, juntaba que mis quinientos pesos, mira ve el montón de artritis que tengo por las mentadas planchadas que hacía. J3*

Por otro lado, en cuanto al ambiente que acontece en la sección deportiva, se expresan diálogos relacionados con las apuestas, a su vez, análisis deportivos, ya sea de equipos, de jugadores. Dado que, se recrea también una atmósfera masculinizada, debido a que en esta sección no hay presencia de mujeres. Durante una interacción que se tuvo con estos apostadores se observó lo siguiente:

Señor apostador: *Una nomás me falló.*

Investigador: *UNA NOMÁS.*

Señor apostador: *Con eso, me llevó la verga* [expresión que hace referencia a la derrota] (risas).

Joven apostador: *Nos cargó el payaso* [Expresión que hace referencia a la derrota].

Señor apostador: *A todos les atiné a los españoles, los más seguros me fallaron los hijos de su chingada madre* [expresión de maldecir], *el Real Madrid y el Milán, Dónde está el Milán por aquí* [señalando en la pantalla de apuestas]. *El Milán empatado* [choca su mano con la pierna con molestia y desagrado] *hijo de su chingada madre.*

Investigador: *ESA LA METIÓ CUÁNDO.*

Señor apostador: *El dos de mayo, qué fue, antier, ayer fue tres, antier. Hijo de su chingada madre. Y este me fui con la finta [expresión que se utiliza para denotar confusión], yo creí que era el Atlético.*

Investigador: *DE MADRID.*

Señor apostador: *Si pues. Y el Atlético acá estaba, y si le atiné, pero.*

Investigador: *ESTE TAMBIÉN DICE ATLETIC, PERO ES BETIS.*

Señor apostador: *No, es Athletic de Bilbao contra el Betis. Y este es Atlético de Madrid, entonces, yo me fui con la finta esa de meterle, pues al Athletic, y el Betis es cabrón [referencia a fuerte] pues. Y cuando le pusimos empate, tú Erick mira, empate Villar Real y doble oportunidad, contra Valencia y el otro fue, empate y ganaba la Fiorentina y el Salernitana. El Salernitana andaba por los suelos, y ahorita anda empatando todo y ganando.*

Joven apostador: *Chequelos todos están empatados, tiene como los últimos seis juegos empatados. El Ochoa [portero de la selección mexicana de fútbol] les ha empatado todos los juegos, porque los salva de que no les metan gol.*

Señor apostador: *¡Zaz! ¡Zaz! tapa y tapa goles. [haciendo ademanes de lanzamiento de un portero estirando los brazos]*

Joven apostador: *Si, haz de cuenta el Spiderman [Superhéroe de ficción] ese verga [forma genérica particular en el lenguaje de Culiacán para referirse a una persona del género masculino].*

Señor apostador: *Cómo la ves Miguel (EI7).*

EI7: *Ahí va, ahí va.*

Señor apostador: *A, entonces ahí nos vemos al ratito, voy ir a ver qué hay por acá [se dirige a la sección de máquinas tragamonedas]. (D.C. Casino Royal Yak-Codere)*

En la parte de la sección de apuestas deportivas, también se encuentra la modalidad de carrera de galgos y de caballos. Se observó a hombres mayores de cincuenta años aproximadamente, y con el acercamiento que se tuvo con uno de ellos se describe lo siguiente:

En la parte de las apuestas de carreras de caballos, estaba sentado un hombre de aproximadamente sesenta y cinco años, traía una cachucha gris, una playera tipo polo gris oscura, un pantalón deportivo marca Adidas y unos tenis blancos marca Nike, sentado junto a él había un bastón ortopédico de cuatro patas [apoyos], este señor padecía de algún tipo de embolia porque me percaté que caminaba como si tuviera paralizado medio cuerpo. (D.C. Casino Royal Yak/EI5)

En ese instante, un hombre con anteojos y pelo canoso de aproximadamente 70 años se acercó a saludar, ambos adultos mayores hablaron de un tercero que estaba ausente: “*Ayer pegó [ganó] el Tin con once mil pesos (USD = 565.23) aquí en los caballos*”. (D.C. Casino Royal Yak/EI5)

Así mismo, una práctica que se observó por parte de este tipo de usuarios fue la apreciación y valoración de los caballos previa a las carreras.

Le pregunté si las apuestas eran de perros galgos o de caballos, y me respondió que era de carrera de caballos, que en cinco minutos comenzaba una, ambos viendo la pantalla expresaba que le gustaba ver la pasarela de caballos para ver cuál era el de mejor raza, a cada uno que salía comentaba que el caballo de color más claro era el mejor, en eso llegó una cajera a la cual le reclamó de manera sutil nombrándola “*chaparra*” del por qué no había nadie en la caja. De lejos el señor le iba dictando que le seleccionara los números correspondientes a los caballos con los cuales iba a apostar. (D.C. Casino Royal Yak/EI5)

De acuerdo con estos resultados, se tiene una panorámica de la distribución de los espacios en el casino, y lo que resulta interesante analizar es que las preferencias en las modalidades de juegos están caracterizadas por un ejercicio de roles de género, es decir, existe una marcada división sexual en cuanto a las áreas de juego, por lo que es evidente no encontrar mujeres en la sección deportiva y escasa participación de usuarias en las mesas de juego. No obstante, la presencia femenina es mayor en las salas de bingo y las máquinas tragamonedas. Esto se debe a que, históricamente el juego ha sido un pasatiempo predominantemente masculinizado, sin embargo, a medida que se ha ampliado la legalización de los casinos y su crecimiento industrial, ha aumentado la participación femenina en estos espacios (Venne et al., 2020). Y en el caso de la industria de casinos en Culiacán, se mantiene ese orden de preferencias

en modalidades de juegos de azar, por tanto, estos roles de género se siguen reproduciendo como en otros espacios de encuentro social como gimnasios, instituciones educativas, centros comerciales y el mercado laboral (Hernández-Herrera, 2019; Mora, 2014; Trejo et al., 2015).

#### **4.1.2 Perfil de la mujer usuaria de casino: la usuaria que juega a escondidas, porque el juego no es para mujeres.**

Desde una perspectiva histórica, las prácticas de juegos de azar han estado vinculadas a los hombres como una actividad recreativa meramente masculina, ya que las apuestas son vistas como sinónimo de valentía, por lo cual, corresponde a ser una persona temeraria desde la cultura heteropatriarcal (Núñez, 2016). Estas particularidades que distingue a los hombres, se les adjudica de manera instintiva colocando a la mujer en lado contrario caracterizada por una feminidad sumisa y pasiva, en consecuencia, se construye un discurso moral en torno a que la mujer no debe ser apostadora, porque esta práctica en ella refleja el estigma social de una mujer viciosa e irresponsable (Vázquez, 2012). En relación a los resultados, algunas entrevistas mencionan estos rasgos sobre la mujer que asiste al casino a escondidas experimentando un sentimiento de vergüenza.

*Hay a quienes les vale, hay mujeres que se esconden del marido porque las tiene amenazadísimas. Y no, muchas historias, y había un panadero allá en el Yak [casino], que decía, siempre estaba ahí con su cajoncito de pan "¡cincuenta divorcios van ya!" así gritaba, es que a él le tocaba ver cuando llegaban los maridos por las mujeres y de las greñas se las llevaban, eran hombres ricos que llegaban en unos carrazos [referencia a automóviles lujosos y de último modelo]. (...) No, al contrario, a mí me daba vergüenza, a mí me daba vergüenza ir, yo decía "no vayas a decir que me viste aquí eh, no le vayas a decir a nadie" porque cómo yo, a mí me daban dinero pues, para el mandado y eso, y yo no quería que supieran. J3*

*Si, en carro, pero todo el tiempo fui una jugadora a escondidas, o sea nadie de mi familia sabía. Yo me iba, y le decía a mi mamá al rato vengo voy con unas amigas, ósea, siempre tenía que echar una mentira para yo poder ir al casino. J6*

*Iba a uno que se llama el Yak [casino], luego de ahí, porque mira, deja te digo, te voy a ser sincera, mi marido nunca se dio cuenta de mi adicción. Porque yo me iba, pues, entre un trabajo y otro me iba al casino [risa] y él no se daba cuenta, y, es más, no usaba*

*dinero de él, usaba dinero mío. Entonces, de ahí una vez sí, como que me cachó, porque llegué tarde a mi casa, y me dijo dónde estabas, y yo me quedé, así como que "qué voy a decir, qué voy a decir" y no me quedó más que decirle "o, qué crees, entre varias amigas fuimos a un casino" pero eran mentiras, era una mentira piadosa. Pero si fui, si fui al casino. J11*

*A mí mamá no le gusta hablar de ese tema, de hecho, nos tiene amenazados que no andemos diciéndole a la gente que va al casino, nos dice: "cuidadito cabrones [palabra que hacer referencia a persona ventajosa] que anden hablando que me voy al casino". No, mi mamá, cuidado, lo mantiene en secreto, se encabrona [palabra que se refiere a enojo] si le tocas ese tema en la casa, yo le digo "hey ama [palabra recortada de progenitora], para qué vas al casino, puro perder dinero ahí" y me contesta: "que te valga madre [frase que se utiliza para minimizar importancia] cabrón [persona ventajosa], yo sabré". / POR QUÉ REACCIONA ASÍ. / No sé güey [es un mexicanismo usado para dirigirse coloquialmente a una persona sin llamarla por su nombre], pero sí, le encanta ir al casino. EI10*

Jugar a escondidas es una práctica recurrente que denota un sentimiento de culpa y gusto pecaminoso en la mujer usuaria de casino, esto tiene que ver por una carga cultural heteropatriarcal, es decir, históricamente el casino siendo un espacio público exclusivamente para varones, que, en términos materialistas, el hombre tradicional promedio en la sociedad capitalista se ha distinguido siempre por generar el recurso y ser poseedor del capital, se le está permitido la práctica de juegos de azar sin transgredir la moral establecida, el derroche y el despilfarro se le absuelve (McCarthy et al., 2023). En cambio, la mujer destinada al espacio privado -al hogar- a velar por sus labores domésticas que implican el cuidado de los hijos y la administración de los recursos del hogar, al entrar en contacto con el mundo de los casinos y la apuesta, ganada o perdida, de manera inconsciente experimentan un sentimiento de culpabilidad debido a esta carga simbólica en que el juego de azar y la apuesta es exclusivamente para hombres donde las mujeres no deben apostar el recurso del hogar que provee el hombre (Dechand, 2016). Aun así, con este crecimiento exponencial de la participación de las mujeres en la industria de casinos y su autonomía económica emancipadora, se sigue experimentando esta carga simbólica y cultural.

Siguiendo con lo anterior, la usuaria de casino ama de casa no se desprende de sus labores domésticas, sino que, concibe al juego como un escape del trabajo doméstico, ya que este produce estrés y un cansancio emocional (Soria & Lara, 2018). Esto se evidencia en algunos discursos de las entrevistadas, hacen referencia al juego como una alternativa de salir de la rutina de los quehaceres domésticos y lo conciben como un mecanismo de distracción. Por lo que, en ellos se expresa cómo estas usuarias anteponen el trabajo doméstico sobre el casino, desde proveer en el hogar hasta la limpieza de este.

*Si, de la "casa" [expresión de fastidio], "a lavarrrrr" / TIENE HIJOS USTED Y ESTÁ CASADA. / Si, sí. Que la comida, que la alzada, que la lavada, que nunca se acaba ¿no? / SI. / Entonces quieres salir una un ratito, yo le digo a veces a mi hijo "hijo, voy mañana a jugar la promo [promoción que oferta el casino en cierto horario], me dice ¿vas a ir? y yo, sí" ahí les dejo comida, les dejo todo, listo nomas para que se calienten. Y dice mi hijo "está bien" y voy, y voy a gusto por qué, porque también una quiere un poquito de otro rollo [otro rollo es una forma de expresar de otra manera], de otro ambiente vaya.*

J1

*Yo voy a desayunar aquí en mi casa a gusto, me baño, le doy a los plebes [palabra para designar infantes en el estado de Sinaloa] desayuno, les dejo algo de comer y ya me pelo [escaparse] para allá, a la una o dos de la tarde, ya les dejo todo lavado, los dejo desayunados, les dejo una comida, me baño a gusto y me voy bien comida. Pero yo voy a divertirme, ya tengo días que no voy, ya me toca [risas].* J10

*O sea, otra persona dice ya gané, ya me voy, pero no, yo seguí jugando, pero no creas, no perdí. Seguí jugando un poco más, y como vi que ya no me quiso dar, entonces ya me fui. Me fui a comprar mucho mandado [productos de supermercado para las necesidades domésticas del hogar].* J11

Continuando con la carga cultural y simbólica sobre el discurso de la mujer que todo lo puede, para el caso de la mujer usuaria de casino acontece un fenómeno de reconocimiento social, es decir, si bien es cierto que, existe una invisibilidad del trabajo reproductivo de la mujer dentro del espacio doméstico, en efecto, en el casino concebido como un espacio público se sienten reconocidas (Federici, 2018). Este reconocimiento, se refleja en el trato con los empleados del casino y en las relaciones que tejen con otros usuarios, por ende, el casino se

convierte en un lugar de reconocimiento social para estas mujeres. Así mismo, ante la carga doméstica se convierte en un espacio de relajación y esparcimiento, lo cual concuerda con los aportes de Griffiths y Delfabbro (2001), quienes encontraron que las preferencias sobre las modalidades de juego en las mujeres son por un deseo de relajación y de escape de las preocupaciones de la vida cotidiana, expresan que las usuarias tienden a elegir actividades que requieran pocas decisiones o una baja concentración, como el bingo y las máquinas tragamonedas. En ese sentido, el juego es concebido como un mecanismo de distracción.

Sin embargo, es importante mencionar que otras usuarias, por medio de sus prácticas de juegos de azar, transgreden estos códigos heteropatriarcales respecto a que la apuesta es exclusivamente para hombres, dado que, en la apuesta de dinero suelen mostrar una actitud desafiante asumiendo el riesgo que implica la apuesta, y mostrando actitudes de valentía que caracterizan a la masculinidad tradicional (Núñez, 2016).

*Yo soy de las de todo o nada. Pero yo soy tahúr profesional, grupo de lotería, grupo de baraja, grupo de baraja en un lado y en otro. (...) Nos decimos las manas [referencia a una expresión de cariño a otra persona], ella tiene suerte, o gana mucho o pierde mucho, sabe jugar pues, ella es bien galla [sinónimo de ser una persona valiente y arriesgada].*  
J3

*Hay mucha gente que se maneja con las promociones, y el sorteo cada hora. En mi caso, yo llegaba y jugaba parejo, ¡perdía y vámonos!* J6

De acuerdo con estas afirmaciones, se puede explicar que el casino es un lugar en donde este tipo de mujer usuaria se siente autónoma, ya que tiene y puede apostar dinero. De igual manera, el casino se convierte en el espacio público en donde ella decide las cantidades de apuesta y de estancia.

*A mí me gusta todo, me gustan las máquinas y me gustan los bingos, ahí es donde me va peorcito porque compro todas las bolas, soy bien burra, eso tengo, compro todas las bolas, a mí me vale gorro [frase que se utiliza cuando le resta importancia] agarro esto y esto, que le hace que sea mi dedo el que agarre pero yo voy, porque muchas veces puedes hacer así [aplastó con la mano/golpeteo] y se van en automático las bolitas, pero hay veces que puedes agarrar así y así, pero a mí me gusta hacerle así [golpeo en la mesa constantemente] más cuando están chiquitos los números [risas] o sea lo que me*

*cobran pues, por ejemplo, he comprado bolas hasta de noventa pesos, y me emociono.*

J4

*Y luego otra cosa te voy a decir, yo para ir al casino, yo tenía que llevar, yo decía, para poder jugar a mis anchas y a gusto, yo tenía que llevar dos mil pesos (USD = 102.77) conmigo, si no, para mí no era ir a jugar. O era perder esos dos mil o ganar y doblarlo.*

J11

En definitiva, estos resultados son una aproximación a la construcción de un perfil de la mujer usuaria de casinos en Culiacán, de acuerdo con lo expuesto, se entiende que, estas son las particularidades que caracterizan a una mujer promedio que acude con regularidad a las salas de juego. De igual forma, estas particularidades convertidas en prácticas, subjetividades y vivencias son compartidas en el imaginario colectivo de Culiacán sobre una posible concepción de una identidad de la mujer casinera.

#### **4.1.3 Perfil de los jugadores de baraja**

De inicio, es necesario aclarar que los usuarios con los que se tuvo acercamiento, en su mayoría son hombres, se consideran jugadores de baraja y no muestran interés por jugar en otras modalidades de juego. Este tipo de preferencias se relaciona con los resultados de un estudio realizado por Biolcati et al. (2014) donde encontraron que el póquer es la principal forma de juego y que la mayoría de los jugadores no apuestan en otras actividades, si lo hacen, lo realizan con escasa frecuencia. En relación a ello, dentro de las narrativas de usuarios informantes en los casinos de Culiacán se manifestó:

*Yo juego baraja, puro Blackjack específicamente, no juego otra cosa en el casino, ni máquinas ni otra modalidad de juego, puro Blackjack. J5*

*Este compa le sabe más, las máquinas yo no le entro porque están truqueadas [referencia a fraude], ósea la máquina tiene que perder cierta cantidad para poder dar, se me hace que es más probable que ganes en las cartas porque ahí mate de suerte, aunque siempre el casino tiene las probabilidades, en el Black Jack tiene como el 66 % de que siempre va a ganar el casino. EI2*

Así mismo, sobre esta preferencia por el juego de baraja se observa que, algunos usuarios muestran el antecedente donde desde jóvenes han practicado el juego de cartas, previo al casino.

Esto concuerda con un estudio realizado por Díaz-Carreño et al. (2017) en donde analizaron a jugadores de póker de Colombia y evidenciaron que las actividades que enmarcan apuestas en juegos de baraja han sido parte fundamental de su vida desde la infancia, lo cual los ha llevado a ser sujetos activos en un mundo enmarcado en las apuestas y de juego de baraja.

*No, fíjate que yo aprendí a jugar a la baraja en la secundaria, tenía catorce años, pero yo jugaba dompe, conquián [modalidades de juegos de baraja], jugaba con amigos, jugamos al veintiuno. J5*

*Fíjate, siempre ha sido un entorno de juego, los casinos se originaron como en el dos mil cinco. (...) en la casa, en mi familia siempre se jugó baraja, juegos de mesa, pero, en familia y de dinero a final de cuentas, y en la secundaria, la prepa, pues, conquián y dompe [modalidades de juegos de baraja] con los amigos, apuestas de cinco, diez, veinte pesos ahí (USD = de 50 centavos a 1 dólar), todos esos juegos de mesa que traen apuestas si los jugábamos bien, peros esos son juegos muy sencillos, de la baraja española y todos eso siempre lo he jugado. J9*

Otro dato interesante que se encontró, es que en las mesas de juegos de baraja se presenta la práctica de solicitar préstamos entre usuarios para seguir apostando, incluso, hasta solicitar préstamos al propio casino.

*Ha sí, yo en el que he sabido es en el casino Circus. Que el mismo casino pues, el que presta verdad, ¿a eso te refieres? / SI. / A sí, sí. Haz de cuenta que ahí el casino ya conoce a los clientes, saben qué cliente tiene y qué cliente no, y sabe que va a regresar. Entonces, los clientes le dicen a las recargadoras préstame veinte mil (USD = 1,027.70), quince mil (USD = 770.81) o treinta mil (USD = 1,541.62), mañana te los traigo mañana te los consigo, y como el casino ya sabe que el cliente si tiene dinero, se los presta, la recargadora va y no sé ahí con el gerente o no sé con quién, oiga están solicitando tanto, así, se los prestan, lo juegan y sí, al día siguiente van y pagan, así es. J5*

Este tipo de prácticas se debe a que, en las mesas de juego son un punto de socialización. De acuerdo con un estudio etnográfico en Chile por Polanco (2013) se conoce que en estos espacios de juego el jugador de baraja es alguien que tiene contacto a cada momento con otras personas, vale decir otros jugadores o crupieres, se comunica constantemente con otros individuos, y el juego a su vez se vuelve más entretenido y fluido. De igual forma, en otro

estudio realizado por Ríos (2021) se menciona que los jugadores de baraja para gestar su propio sistema de relaciones económicas llevan la marca de producción de sentidos en lealtades, conveniencias y/o pactos sociales que se crean, y a su vez, erosionan relaciones sociales, siempre, bajo la impronta del endeudamiento que se presenta una vez evaporada la mercancía del azar en su consumo instantáneo (Ríos, 2021).

Por último, uno de los hallazgos que se encontraron de este perfil en Culiacán, son los casinos llamados clandestinos, los cuales son parte de las opciones para jugar baraja de este tipo de apostadores, si bien, en este trabajo no forman parte del objeto de estudio, su aparición en el cotidiano del espacio abordado, resulta importante mencionar.

*De hecho, cuando yo empecé en ese rollo [referencia al juego de baraja], me llevaron a un casino clandestino. Que eran de los mismos dueños del Circus [casino]. Era un clandestino que estaba cerca de, por la Francisco Villa [nombre de calle en Culiacán], haz de cuenta que era una casa, que él que sabía que está, pues entraba, no ocupabas permiso. Era una casa, entras y en vez de tener la sala, comedor y cocina, pues en esas áreas tenían mesas de juego, y entonces una vez fui para allá, fue con un señor que conocí y me invitó "vamos a este clandestino". Y ahí pues, en ese clandestino te regalaban todo, cerveza, comida, botanas, todo regalado mientras jugaras, y pues, obviamente si ganabas le dabas propina a la mesera que estaba atendiendo. Entonces, estábamos jugando ahí, y era una zona pues, como dicen de mala muerte ahí, cerca de donde están Las Ranas [Cantina popular en la ciudad de Culiacán] a media cuadra. J5*

Después de salir del casino, solicité un Didi [Plataforma de transporte móvil] para dirigirme a mi casa, durante el trayecto el chofer iba hablando por celular, al parecer estaba alegando con una persona por cuestiones de dinero. Cuando colgó se dio la siguiente conversación:

Chofer: *¿Cómo la ve con esta gente oiga?*

Investigador: NO PUES QUE MALA ONDA.

Chofer: *Es que le digo a esté cabrón que me aguante, que, si vamos a ir a jugar baraja, pero que ahorita con unos pasajes que haga voy a asegurar una feria.*

Investigador: *¿DISCULPE USTED JUEGA EN CASINOS?*

Chofer: *Si, clandestinos.*

Investigador: ¡A CARAY! ¿CÓMO ESTÁ ESO? ¿USTED NO VA AL CALIENTE, AL CODERE? A LOS CASINOS DE AQUÍ.

Chofer: *No, yo juego en un clandestinos. Si, ahí se juega baraja, póker, black Jack. Ahí puede tomar, hay botana, puede pedir comida, lo que quiera. Es más, con decirle que las mismas meseras son putas [hace referencia a que son sexoservidoras].*

Investigador: OIGA, PERO CÓMO ¿ESAS SON APARTE?

Chofer: *El rollo está así. Usted cuando va, paga un cover de quinientos pesos mínimo (USD = 25.70). Con eso usted ya tiene para apostar, y le arriman una botanita, si usted quiere, compra sus cervezas y está a gusto jugando. Ya que, si usted quiere algo más acá, pues ya son cinco mil pesos (USD = 257.00) la entrada, eso le incluye las bebidas y puede pedir de comer lo que usted quiera, ¿me entiende? lo que quiera, lo que se le antoje. Eso sí, tiene que estar apostando fuerte, ahí sí, pura gente pesada [personas con poder adquisitivo pertenecientes al crimen organizado y/o cartel del narcotráfico]. Entonces, ya las meseras ahí andan sirviendo, y si se le antoja una, pues ya se la echa por una feria. [expresión de negociación sobre una compra para intercambio sexual]*

Investigador: OIGA, Y ¿DÓNDE QUEDA?

Chofer: *Ahí en el centro, ahí está por la Juárez y la Morelos, es una puerta como de casa, no hay nada, no hay letreros, es una puerta y esa es la entrada. Ya usted nomas llega y se mete, la gente lo recibe, y pues, ya dice a qué viene, usted paga y ya está en el casino. Pero si, está por ahí donde le digo, nomás que se va uno con la finta [expresión que se utiliza para denotar confusión] porque como no hay letrero. Es más, si quiere un día lo llevo, le paso mi número y vamos, lo llevo para que juegue un rato.*

Investigador: OH, SERÁ EN OTRA OCASIÓN MI ESTIMADO, LA VERDAD NO SÉ.

Chofer: *Ah bueno, si se anima, vaya ahí donde le digo, acuérdesese por la Juárez y Morelos, ahí en el centro.*

Hasta donde se indago sobre este tema, se revisó un estudio realizado por ríos (2021) en donde hace un acercamiento de casas de juego clandestinas en la zona metropolitana de Guadalajara, analiza 17 casas subterráneas de apuesta y un grupo base de 20 apostadores, lo cual indica que, los casinos clandestinos forman parte del catálogo de salas de juego para el perfil de jugador de baraja, estos ambientes oscuros como lo categoriza, son parte del cotidiano y se mantienen abiertos para todo aficionado de las cartas, y que además, puede apostar. En concordancia con lo anterior, se tiene registro que estos espacios son parte del cotidiano de la vida social en Culiacán, por lo que existen evidencias respecto a ciertos acontecimientos de violencia que se han suscitado en dichos lugares (Cabrera, 2023; González, 2022)

Si bien, es complejo definir un perfil del jugador de baraja, es posible deducir que, el perfil de este jugador en los casinos de Culiacán se construye a partir de ciertas particularidades culturales de un jugador tradicional de baraja mexicano que demuestra actitud calculadora y la estrategia fría para finalmente asumir el riesgo de apostar. En particular, el clásico tahúr de cantina tradicional mexicana se ha convertido en tahúr moderno que circula por elegantes mesas de juego de los casinos, la baraja como un elemento mítico en donde se realizan gestas heroicas o grandes tragedias que se constituyen en una industria de casinos cada vez más globalizada y en plena expansión.

#### **4.1.4 Perfil del jugador deportivo.**

De acuerdo con las observaciones en el trabajo de campo en los casinos Codere y Caliente, en relación al género se observa que son hombres los que hacen uso de las secciones de apuesta deportiva, en cuanto a la edad, son personas de 20 años en adelante, en este tipo de modalidades se registraron escasa participación de adultos mayores. En cuanto a su apariencia de este tipo de perfiles se describe lo siguiente:

En ese momento, un joven delgado, moreno claro y estatura promedio de 25 años aproximadamente se acercó a una de las pantallas donde se hacen las apuestas deportivas, su aspecto era de un chico promedio, gorra de los tomateros, camisa tipo polo azul marino, mezclilla y unos tenis *Jordan* blancos. (D.C. Casino Royal Yak)

Observé a un joven de aproximadamente unos 25 años, que se movía de pantalla en pantalla como preocupado observando los juegos que pasaban por las televisiones, en la mano traía unos recibos que los observaba a cada instante. Este joven, portaba gorra

oscura, traía un bigote no muy pronunciado, vestía pantalón mezclilla y una camisa tipo polo azul marino, y calzaba huaraches negros con dos correas cruzadas haciendo una X. (D.C. Casino Codere Isla Musala)

Respecto a las prácticas de apuesta, se observó que hay dos tipos de apostadores: el apostador deportivo de paso y el permanente. El jugador de paso, se presenta cuando solo acude al casino a realizar una quiniela o *parley* que es una apuesta combinada que consiste en agrupar una serie de pronósticos de resultados, los cuales conforman una única apuesta.

Durante la observación en la sección de apuesta deportiva llegaban hombres a las pantallas *touch* a armar sus quinielas en cinco o diez minutos, esta práctica pareciera como si vinieran al casino a realizar un trámite. (D.C. Casino Codere Plaza Fórum)

En el caso del apostador deportivo permanente, se caracteriza por tener estancias prolongadas en el casino, en donde monitorea resultados y va fijando apuestas.

*En eso entró otro apostador saludando: No aquí estamos, batallándole a la máquina. A este equipo de básquetbol le tengo desconfianza, es brasileño, lo van a empatar ahorita vas a ver. Paranaense siempre le ha ganado al Libertad. "Ahí nos vemos" [el jugador que saludo anteriormente]. Ándale, que te vaya bien. / ÉL TAMBIÉN VIENE Y APUESTA. / Si. / PERO ELLOS SE VAN, NO SE QUEDAN. / Se van, que les vaya bien, uno tiene que estar listo para el repase aquí, para que no lo chinguen mira, no, me voy, imagínate no me repaso, me chinga [expresión que hace referencia a que el casino le gana]. Aquí metí un juego en la mañana mira, metí un equipo más carreras, de béisbol, pero si no me quedo aquí, no me pongo listo y no juego, me chingan. EI7*

*Son en vivo, yo apuesto en vivo, yo no apuesto pinche [adjetivo de despreciable] juego que me lo van a pagar mañana, chinguen a su madre. Ahorita, en dos horas creo, dura cuarenta y cinco minutos cada tiempo, ya va el minuto once y minuto once mira. EI7*

Otra particularidad que se observó con este tipo de perfiles, es que apuestan al azar o por corazonadas, sin conocer ligas, equipos, al respecto se expresa lo siguiente:

Un señor de setenta años se acercó a meter apuestas deportivas en las pantallas, esperando a la cajera nos estaba explicando que de las jugadas que armó, un partido no le atinó y por tanto no ganó su apuesta, nos explicaba renegando maldiciendo los

equipos, algo interesante que mencionó fue sobre el desconocimiento de las ligas y los equipos a los cuales apostaba, solo se basaba en las estadísticas que le aparecía en la pantalla: *“como este pinche equipo de la Liga A de Brasil sepa la madre de dónde es o cómo anda, cómo juegan si son buenos o malos, es que le tiras a ver si pega”*. En ese momento armó una quiniela y de manera insegura y dudosa oprimió una opción de enviar apuesta y dijo: *“ámonos a chinga su madre, hay se va”*. [expresión de asumir el riesgo en la apuesta]. (D. C. Casino Royal Yak-Codere)

*...nombre uno apuesta a lo pendejo [se refiere a la vastedad de opciones de apuestas] aquí, hay de todo, hasta hockey, como yo ahorita le acabo de meter a un juego de hockey, nomás con que el marcador no suba de siete y gane este equipo. EI6*

Por otro lado, existen usuarios que apuestan de manera estratégica y que llevan un monitoreo de resultados y estadísticas deportivas combinando marcadores para predecir resultados, lo hacen de manera muy competitiva utilizando expresiones coloquiales:

*En uno de Basquetbol, voy agarrar un equipo más once güey [expresión para dirigirse a otra persona], me dieron once puntos, cuando empezó el juego, yo lo agarré más once, me paga poquito, pero lo agarré más once puntos, ya lo miré, van cuarenta y siete a cincuenta y dos, me van pelando toda la riata [expresión que se refiere a que va sacando ventaja], aquí está mira, este es, de mil (USD = 51.41), me pagan mil setecientos (USD = 87.39). Cómo lo metí, más diez mira, y cómo vamos, me van ganando por cuánto, ¿por cinco no? a yo traigo más diez güey, llevo chance de chingarles [ganarles]. Este juego está bien duro para mí todavía, porque me van ganando por cinco puntos ellos, quién sabe cuánto tiempo queda. A queda bien poquito, ya me la pelaron [término que se utiliza cuando se ganó]. EI7*

*Porque queda un minuto y dieciocho segundos. Y ellos me van ganando por cinco puntos, cuántos puntos pueden hacer en este tiempo que resta, yo también les voy echar acá. Le gané más once, ¿viste? ya queda una madre de tiempo [madre se refiere a una fracción de tiempo]. Pero ve hace rato decía un minuto, y ve ya pasó más del tiempo. Porque ve, aquí también te tranceán [forma coloquial de decir la acción de fraude] güey, están echando puntos ellos, mira ahí echaron un punto, ¿te diste cuenta? mira cincuenta*

*y tres ya, es lo verga [expresión referente al no importa], no me ganan. No me ganan, porque les voy ganando un cuarto, mira. EI7*

En relación a lo anterior, sobre el apostador deportivo se observó que su motivación principal es ganar dinero, por ende, no se observaron en su apuesta un favoritismo o apego a un equipo deportivo, incluso, con equipos de la ciudad de Culiacán y del resto del estado de Sinaloa.

*OIGA JEFE, Y EN LA LIGA MEXICANA DE FÚTBOL, VIENE EL FIN DE SEMANA. / Ahí también hay. Pero yo esa madre no la juego, yo juego en el basquetbol de aquí de Culiacán y de México. / A POCO, A LOS CABALLEROS LE APUESTA [Equipo de basquetbol de Culiacán]. / No, le voy en contra a la verga [expresión tajante para afirmar], más malos que la verga son. En contra, son bien malos. Son igual de malos que el pinche equipo de fútbol del Mazatlán [Equipo sinaloense de Soccer de la Federación Mexicana de Fútbol] son igual de malísimos. Más que Los Dorados [equipo de fútbol de Culiacán en Liga de Soccer Mexicana de expansión], malos son para jugar. EI7*

Sin embargo, algo interesante por resaltar en cuanto a los discursos en la apuesta deportiva, es asumirse como parte de los equipos en los cuales se apuesta a favor, el apostador deportivo se asume como un contrincante que compite en contra del casino.

*Ahorita vas a ver que ya acabé este juego [indica la pantalla de apuestas]. No, pero, de todas maneras, no me ganan nunca estos vergas. No pues si les voy robando el juego, cómo me van a robar. No me pudieron chingar [ganar] en el fútbol, te fijas. En el fútbol me quieren chingar, pero no, me voy a poner abusado [actitud de astucia], ahorita les voy a hacer una trampita [truco en diminutivo], le voy a meter un golecito, nomás le mete un gol y les voy a ganar quinientos pesos (USD = 25.70). EI7*

Con las particularidades que componen este tipo de perfil, se puede reflexionar que, estos apostadores deportivos se introducen dentro de lógicas capitalistas para predecir rendimientos deportivos a través de técnicas predictivas en las que surgen subjetividades individuales y/o colectivas (Dupont, 2022). Siguiendo a Newall et al. (2021), esto quiere decir que, las apuestas deportivas en los casinos, son un producto de consumo globalizado en donde la industria de apuestas deportivas ha estandarizado los mecanismos de apuesta.

En cuanto a la motivación que tiene este tipo de usuarios, es el dinero, dejando de lado los fanatismos y preferencias en los deportes. Esto concuerda con lo que han encontrado Cason et al. (2020) examinaron cómo la legalización y el crecimiento de las apuestas deportivas ha impactado en el comportamiento de juego, sus hallazgos mostraron que la motivación económica predijo significativamente el comportamiento del jugador, mientras que el *fandom* o fanatismo por los equipos o figuras deportivas no. Sin embargo, lo que puede caracterizar al apostador deportivo de Culiacán, son sus rasgos y características culturales en la forma de apostar, su lenguaje y sus regionalismos muy arraigados (Ayala, 2007; Salazar & Yáñez, 2017), en su comportamiento se desprenden de toda lógica global, capitalista y neoliberal que la industria del juego le ha impuesto. Esto se asocia con un estudio reciente que se hizo en Malawi por Bunn (2022) con apostadores deportivos, estos autores encontraron la construcción de una comunidad apostadora con ciertas particularidades, estos fenómenos sociales se asemejan con la comunidad de apostadores deportivos de Culiacán. No obstante, en ambos grupos de apostadores se ve reflejado el colonialismo por la industria de apuestas deportivas occidentales, los espectáculos deportivos a nivel mundial reproducen en los apostadores deportivos a nivel global una práctica de apuesta compartida, es decir, peleas internacionales de boxeo, mundiales de fútbol y otras modalidades están bajo ciertos protocolos y mecanismos de apuesta en donde la industria de casinos tiene el privilegio de arbitrar las apuestas.

#### **4.1.5 Perfil del adulto mayor *casinero*: a estas alturas ya no hay plebes que cuidar.**

El perfil del adulto mayor en particular se observó de manera constante durante todo el trabajo de campo, la figura del adulto mayor era repetitiva en todos los casinos, en ambos géneros, predominando la mujer. Sin embargo, por cuestiones metodológicas no es posible tener un número específico en concreto. No obstante, de la información recolectada se puede dar cuenta de lo siguiente:

*Es que estuvo, fue muy interesante esa impresión, porque yo tenía esa visión de cómo que muy Hollywood del casino, de que va a ver gente acá pudiente, pero, no esperaba ver tanta gente así, adultos mayores. Eran fácilmente gente arriba de setenta años. J8*

Después observe que dos hombres de entre sesenta y cinco y setenta años se despedían, el que se iba le comentó: “*Ya me voy, no aquí ganó un día y pierdo tres. No ya, ya estuvo, ya perdí, ya estuvo por hoy, ya otro día dios dirá*”. (D.C. Casino Play City)

Este patrón repetitivo de los adultos mayores en los casinos es un fenómeno que tiene una explicación desde la gerontología. Por tanto, existen estudios que argumentan que la participación de los adultos mayores en los casinos es considerada una actividad recreativa en diferentes culturas (Subramaniam et al., 2015; Luo & Ferguson, 2017). Se ha demostrado que los adultos mayores pueden experimentar una variedad de beneficios asistir a los casinos, como una forma de consolidar conexiones sociales fortaleciendo el sentido de pertenencia dentro de grupos sociales incluido el hecho de que el juego es un mecanismo para la socialización y creaba un sentido de pertenencia (Desai et al., 2004; Johnson et al., 2022).

De acuerdo con Granero et al. (2020) se afirma que, la participación en los juegos de azar está aumentando entre adultos mayores y se espera que en los próximos años la participación en los casinos como actividad social aumente más entre cualquier otro grupo de edad. Este tipo de argumentos explica una de las posibles causas de por qué en los casinos de Culiacán hay una mayor asistencia de este tipo de personas. Esto se contrasta con lo que analizan Vázquez-Atochero y Solana-Cortés (2023) quienes explican que, debido a la proliferación de casinos y el envejecimiento de la población, se ha llegado a una mayor prevalencia del juego entre esta población.

Por otro lado, en los resultados también se observa diversos tipos de adultos mayores, entre estos sobresale uno en particular, el adulto mayor con alguna discapacidad física. Una de las particularidades por señalar, es que se encuentran adultos mayores en silla de ruedas y en algunos casos acompañados de un enfermero o cuidador.

Observé a un señor de aproximadamente 70 años en silla de ruedas, y lo iba empujando un enfermero particular de unos 30 años aproximadamente, el cual llevaba la indumentaria de una filipina azul turquesa y pantalón del mismo color. Vi que lo trasladaba a una máquina, luego a otra, el señor le indicaba la dirección hacia donde girar o parar. Horas después, los vi juntos en una máquina, el señor jugaba mientras el enfermero estaba a su lado atento a cualquier indicación. (D.C. Casino Royal Yak)

Otro perfil que destaco fue el de una pareja de adultos mayores, observé que solo la mujer jugaba, el esposo solo la acompañaba, él traía una andadera y llevaba una sonda urinaria, él solo esperaba sentado viendo a su esposa jugar. (D.C. Casino Play City)

Mientras tomaba un café en el comedor del casino, a metros de distancia, en una máquina tragamonedas observé a una señora de aproximadamente setenta años, estaba con un joven de aproximadamente treinta años de edad, pareciera que fuera su nieto u otro familiar cercano. Observé que la señora le extendía dinero para que le fuera a recargar crédito a la caja. Cuando recargaba la tarjeta, el joven la insertaba en la máquina y le acomodaba los montos de apuesta para que la señora jugara, mientras él esperaba sentado a un lado de ella, él revisaba su celular. (D.C. Casino Codere Plaza Fórum)

*Va a ser como un poco discriminatorio tal vez, pero, yo cuando entré, dije ¿este es un casino o un asilo? [risas]. En la primera sección, en las hileras estaba lleno de gente de la tercera edad, toda la primera área del casino estaba puro adulto mayor. Vi personas que tenían dispositivos conectados en las venas o estas mangueras de oxígeno, o sea, en aparatos conectados y ellos por un lado jugando en la máquina. (...) Y es una señora que ya sufre de diabetes, tiene dificultades para caminar, pero, con todos esos males ella va solita al casino [risas]. J8*

*Al final solo la llevaban los domingos porque se tenía que quedar alguien con ella, jugaba solo a las maquinitas y le daban un presupuesto, a menos que fuera su cumple le daban más dinero. EI9*

En relación al género, durante la observación en todos los casinos fue evidente la presencia de mujeres adultas mayores. Esta observación se contrastó con algunas entrevistas de usuarios que conocen a este tipo de mujeres, curiosamente jubiladas, con las cuales están en constante interacción.

*Ella trabajaba en el seguro [Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS)] en tesorería, no ahorita ella es club de VIP allá, pero ella va nada más a los cartones. (...) Ella está pensionada, toda su vida trabajó, entonces le digo "Jando pues dejala pobrecita tu mamá es su única diversión" " pues es lo que yo digo, ya no le voy a decir nada" y si ha ganado buenos premios, ha ganado cuarenta (USD =2,008.46), que cincuenta (USD = 2,508.18), que el acumulado de veinte (USD = 1,003.27), que el acumulado de cien (USD = 5,016.53), sí. J3*

*Como que, ese sí que no tiene [risas] no tiene para cuando, y le gusta jugar fuerte, y su marido anda ahí detrás de ella, y le da su dinero, le da esto y el otro, creo que los dos*

*son jubilados de la UAS [Universidad Autónoma de Sinaloa]. Y son personas que llegaron a ser muy grandes, son personas que estuvieron en puestos de doctorados, personas que, o sea científicos, ya ve hay quien se dedica nada más a investigar ahí. J4*

*Yo soy didi [Chofer de la plataforma de transporte móvil] también y siempre me toca recoger pura doña en los casinos, pura señora. La mayoría el 90 % de la gente que va a un casino son señoras. (...) Son las más apostadoras, porque como no tienen quehaceres, yo te puedo apostar que son doñas jubiladas, que son amas de casa que ya no tienen nada que hacer pues, que limpian la casa y hacen la comida y ya acabaron su chamba [manera de decir empleo]. EI3*

*YAQUÍ EN LOS CASINOS LE GUSTA VENIR SEGUIDO. / Si. Antes yo venía toooodos los días. Todos los días, en la noche. Salgo a las diez de empacar, y me venía para acá. / PERO AHORITA ¿VIENE DEL TRABAJO? / Si ahorita vengo del trabajo pues, soy paquetera. / EN QUÉ SUPERMERCADO. / En la Ley [supermercado de Culiacán]. / USTED ES JUBILADA. / Pues, pensionada, me tocó la más chiquita, pero me vale madre, lo que me den es bueno, claro. EI4*

Estos resultados concuerdan con los de Vázquez-Atochero y Solana-Cortés (2023) quienes han realizado un estudio con mujeres de la tercera edad que asisten con regularidad a los casinos y encontraron que estas mujeres asisten debido a los cambios que experimentan en su vida social debido a la jubilación, así mismo, explican que esta situación acompañada de la soledad o la pérdida de pareja pueden llevar a la persona a adentrarse en el mundo del juego y las apuestas. De manera similar, Lelonek-Kuleta (2021) realizó un estudio con mujeres adultas mayores adictas y no adictas al juego, las cuales mencionaron que gozaban de beneficios similares de asistir a los casinos. Este autor explica que, el placer y la felicidad derivados del juego, así como las emociones positivas que provocaba, fueron de importancia clave para todas las usuarias adultas mayores, independientemente de la naturaleza de su juego (Lelonek-Kuleta, 2021).

Sin embargo, los adultos mayores siendo un grupo vulnerable en la sociedad debido a su condición, se ha demostrado que, son los que mayor riesgo tienen de desencadenar un problema con el juego, el cual se ve reflejado en un gasto excesivo (Fontaine et al., 2023). De acuerdo con

algunos entrevistados, usuarios son este perfil mencionan haber gastado su pensión en los casinos. Hay personas que, incluso, manifiestan haber utilizado sus ahorros de retiro.

*Huuuuuy pues me dieron las Afores [Fondo de Ahorro para el Retiro], imagínate fueron como cincuenta y tantos mil pesos (USD = 2,576.73) todo lo dejé ahí, y la mayor cantidad que he ganado, es de lo que te dije los 13 mil pesos. / ¿Y PERDIDOS? / uuuuuuu pues miles y miles, no sé cuánto. J3*

*Una vez escuché en palabras de una persona, mujer adulta mayor que dijo “no pues prefiero mil veces gastar mi dinero y divertirme en el casino, que dárselos de herencia a mis hijos que nunca me han cuidado”. O sea, entregarles la herencia a mis hijos que ni me quieren, prefiero gastarme el dinero en el casino. J8*

*Ah, y mi tía también lo del programa sesenta y cinco y más de ella, se lo gastaba ahí [Pensión que otorga el Gobierno Federal de México a personas adultas mayores]. EI9*

Otra de las particularidades que comparten estos perfiles, en su mayoría, es el síndrome del nido vacío. El término del nido vacío hace referencia a una situación en particular que acontece en las familias tradicionales, sucede cuando los hijos crecen y se da una emancipación del hogar, dejando a los padres solos en sus respectivos hogares (Mota et al., 2021). De igual forma, esta soledad viene acompañada de tedio al carecer de actividades por la misma condición física (Lou, 2020). Al estar en este tipo de condiciones, los usuarios de casinos experimentan el sentido de soledad, que el casino viene a cubrir en algunos casos.

*Hay muchas señoras, bueno yo, me tocó conocer muchas señoras que eran solteras y que ya pasaban de los cuarenta y que pues, unas jubiladas, y era como su única distracción, al modo que dicen, no pues mis hijos, y ya cada quien su vida, y yo pues aquí me vengo al casino, y la verdad me tocó ver muchas, muchas, muchas señoras así, como que, con ese mismo patrón, de ya estoy jubilada. J6*

*Ella es viuda, tiene sus hijos y a sus nietos, y sus bisnietos y todo, pero haz de cuenta como que, como se presentan muchos casos, la familia suele ser algo fría con ella, como que ya los hijos o nietos tienen actitudes ya frías, hostiles, muy de evitar las idas con los abuelos con gente mayor, y creo que eso también influye mucho, en por qué está como que esta epidemia de gente mayor que va al casino. Porque, como le comento de esta*

*señora con su problema de columna, de piernas, de su diabetes y sus males, ella sola se va al casino. J8*

*No, pero ya no hay plebes [palabra para designar infantes en el estado de Sinaloa] a quién cuidar, ya no. Ya las plebes [término para designar como hijos] ya crecieron pues, ya no son niños. Ya ahorita lo que yo hago es divertirme solitaria. J10*

#### **4.1.6 El perfil buchón en las salas de juego.**

De acuerdo con Alvarado (2017) se conoce como buchón a los que se distinguen por las manifestaciones faraónicas o de exaltación en el vestir, en el consumo (carros, motos, yates, casas), en la prepotencia por la forma de actuar, en el gasto fácil del dinero y en la creencia de que el éxito se consigue a través de la violencia. Su imagen estética deriva de las transformaciones en la presentación de las personas que bajaron de la sierra de Sinaloa con la carga de ser narcotraficantes. Respecto a este tipo de perfiles, denominado buchón, se han elaborado la caracterización de algunos elementos a partir de los testimonios de otros usuarios que han visto o tenido contacto con este tipo de perfiles. Asimismo, durante algunas visitas a los casinos se observaron personas con indumentaria que obedecen a una apariencia de la moda buchona.

En una esquina del área, muy apartada casi al final había una puerta de salida de emergencia, alrededor había 6 hombres de entre treinta y cincuenta años, el aspecto de tres de ellos llamó mi atención, los cuales obedecían al estereotipo de buchones, uno de ellos traía toda su ropa y tenis de color negro (camisa tipo polo, mezclilla, zapato tipo tenis tipo Lacoste), una cachucha negra con la imagen de un gallo en la frente, traía colgando entre su pectoral izquierdo y su abdomen un bolso tipo mochila (mariconera), su tupida barba cerrada estaba bien estilizada, durante toda mi estancia observé que de su bolso sacaba billetes para recargar crédito, solo jugó slots. (D.C. Casino Codere la Isla Musala)

Después a la sección de apuestas deportivas y carreras, observé a dos hombres, en una de las pantallas donde se realizan las apuestas deportivas. Noté que, a uno de ellos, ya lo había visto con anterioridad, incluso, interactué con él. Del otro individuo me pareció interesante su vestimenta, iba todo de negro de pies a cabeza, portaba una gorra tipo cachucha en buen estado (nueva) en la parte frontal tenía el logo de la marca Armani

Exchange, vestía una camisa tipo polo con un bordado en la parte del pecho izquierdo de la marca *Calvin Klein*, traía un pantalón negro de mezclilla y unos tenis de piel tipo *Lacoste Chaymon*. (D.C. Casino Royal Yak)

*Si, de repente en algunas ocasiones sí me tocó pues ver que llegaba gente, que obviamente su apariencia era así que, llega alguien importante, y toda la atención para él. Tanto de meseros, como los recargadores y la propina y todo eso. Y yo iba al Tropicana, y yo recuerdo que en una ocasión entró alguien y lo sentaron casi en la máquina, y le ofrecieron bebida, y le pusieron el cenicero, o sea, ni se podía fumar, pero a él si lo dejaron fumar, entonces dije yo, claro que es alguien muy importante [risa de nervios]. J6*

De acuerdo con este perfil, Sánchez (2022) expresa que, cuando se menciona a Culiacán, Sinaloa, regularmente en cualquier contexto de manera nacional e internacional, se relaciona de forma inmediata e innegable con la violencia del narcotráfico. Esto lleva consigo el discurso romantizado de la *narcocultura* que ha impuesto modas y estilos de vida, que, en efecto ha generado el narco-consumo en donde se adoptada modas y estilos para el caso de la vestimenta y ornamentos, comúnmente tiene como modelos marcas de ropa, estilos de la misma y hasta los usos que dan a ciertos aditamentos utilizados por los iconos del narco (Fernández & Pimienta, 2018). Más allá de la apariencia, este tipo de perfiles se delata por medio de la práctica en sus apuestas, son considerados como usuarios con alto poder adquisitivo, por tanto, sus apuestas son elevadas.

*Siiiiii claro, son los más apostadores ahí, tú ves ahí a uno fregón [Término utilizado para designar persona con poder] que te está apostando a lo tonto y es porque es narco "ay yo me quitaba lueguito" aprendes a conocer a la gente. J3*

*Play City y Caliente Country, va gente de un estrato económico medio alto, acá en el Circus es donde se puede ver más la Narcocultura, o en el Codere de la Isla. / EN QUÉ SENTIDO. / Ahí ya va otro tipo de personas, por qué, por los horarios. Circus es veinticuatro horas, el de Lomas del boulevard [Casino Tropicana] también tiene un horario extendido. Las colonias también dicen mucho de qué tipo de personas va, ósea, los sectores, también te dicen mucho qué tipo de personas van. Al Circus va mucha gente joven, y que apuestan fuertísimo, pero ellos van en otros horarios, se ve que son de otro*

*estrato económico muy alto, pero, no de qué orígenes [se pone nervioso], ya nomás con el arquetipo te puedes dar cuenta. J9*

*He conocido un caso de un amigo mío, malandro [En Culiacán se le nombra así a las personas que pertenece a un cartel del narcotráfico], que le soltaron algo, y el pendejo lo que hizo, porque solo un pendejo lo hace, era ciento veinte mil dólares, se gastó un millón cuatrocientos de pesos en el casino, y los mismo del casino los recargadores, estaba sentado jugándole a la casa, en la baraja, creo que era Texas lo que estaba jugando, y los mismos chavalos le decían "compa vete, compa ya váyase" [compa es una variante de nombrar coloquialmente compañero a una persona] y lo perdió todo. Y se metió en un broncón [manera exclamativa de nombrar problema], le quitaron su casa, lo levantaron [variante de nombrar secuestro], le cobraron, estuvo pagando y lo dejó la esposa, por el vico del casino. J12*

En suma, como se ha dado cuenta en este apartado, los perfiles se configuran de acuerdo a las preferencias en las modalidades de juego, lo cual tiene una estrecha relación con la distribución de los espacios en los casinos en donde predomina una división sexual que reproduce estereotipos de género. En ese sentido, en relación con esta distribución de espacios en el casino, es posible apreciar que, en un modelo industrial homogéneo, como lo son estas salas de juego en Culiacán, se construye una diversidad de perfiles de usuarios que comparten distintas particularidades arraigadas con la cultura local, relacionadas con la identidad sinaloense y en particular la culiacanense.

Para fundamentar esta categorización identitaria, Rocha (2012) en la obra *Caña quemada* a través de las crónicas migratorias entre comunidades rurales a la ciudad capital sinaloense menciona que los culiacanenses por proximidad tienen sus raíces identitarias en la zona rural de la sierra de Badiraguato (Municipio cercano a Culiacán perteneciente al Estado de Sinaloa). Por consiguiente, la magnitud de la sierra define la población que proviene de esta zona serrana que emigró a la ciudad de Culiacán, por ello, marcó a la identidad del sinaloense, que se reconoce como alegre, franco y laborioso (Rocha, 2012).

Ayala-Barrón (2007) por su parte argumenta que, finalmente predomina una esencia rural de la identidad sinaloense sobre la identidad urbana. Debido a la migración de las zonas de la sierra y el valle hacia Culiacán en décadas pasadas, posiblemente, esta ruralización de la

ciudad se convierte en un factor influyente para determinar nuevas expresiones estéticas y transformaciones de la ciudad, y en consecuencia la forma de ser del sinaloense (Alvarado, 2017). Esta identidad regional, está impregnada de mecanismos de cohesión social como el sentido de pertenencia y un entendimiento colectivo entre personas, ya sea de los fenómenos físicos, los sociales y hasta los psicológicos. Tales mecanismos cohesionantes están localizados en estructuras sociales como el lenguaje, la política, las tradiciones y los valores, sentimientos y expresiones culturales como se manifiesta en la práctica de juegos de azar (Ayala-Barrón, 2007).

En consecuencia, estos perfiles están enmarcados en una cultura local, que de alguna manera se configuran a partir de ciertas particularidades asociadas a sus prácticas de juego azar, que, en definitiva, dan cuenta de una idiosincrasia que se exterioriza en las distintas formas de ser de los usuarios de casinos de Culiacán. El anterior análisis sirva como preámbulo para enlazar con los siguientes apartados, en los cuales estos perfiles están vinculados con las motivaciones de asistir a estos lugares y los elementos socioculturales que definen aún más esta diversidad.

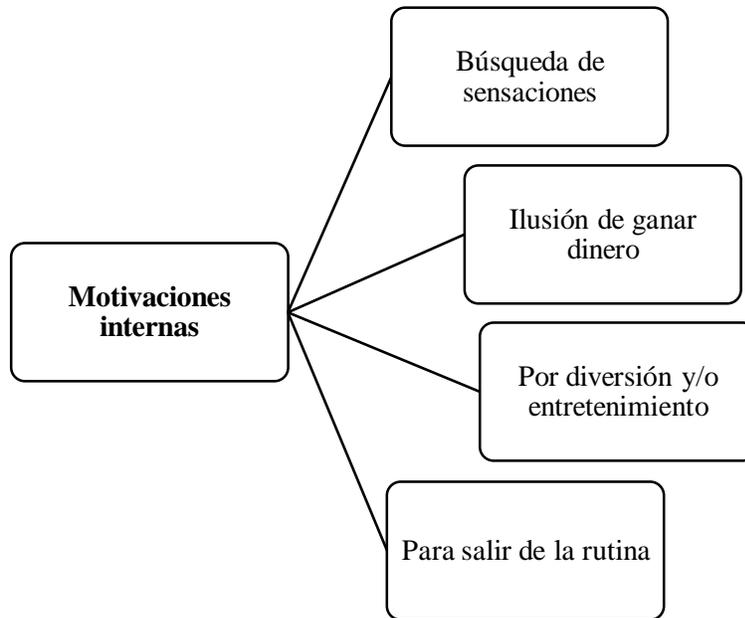
#### **4.2 Hacia una descripción conceptual de las motivaciones internas de tipo psicosocial de los usuarios de casinos: “de donde nacen las ganas de jugar”.**

Partiendo de una heterogeneidad de los perfiles sociológicos que convergen en un espacio homogéneo como el casino, es necesario considerar las motivaciones que caracterizan a estos usuarios en particular. Por ello, es preciso subrayar cuáles son los elementos internos y externos que motiva la asistencia al casino, y que, además estimulan la práctica de juego de azar y de apuesta.

De acuerdo con el objetivo específico dos, en esta sección se describen y analizan las motivaciones internas de tipo psicosocial que manifiestan los usuarios de casinos en relación a sus prácticas de juegos de azar y de apuestas. Estas motivaciones internas son la respuesta a estímulos externos al individuo que están expuestos en el cotidiano. De acuerdo con Figueroa y Gómez (2020) estas motivaciones internas se asocian a la impulsividad, búsqueda de sensaciones placenteras y aspiraciones económicas fuera de alcance. Estas motivaciones, como en el título se expresan, los usuarios las interpretan de manera coloquial como las ganas de jugar

o de ir al casino, por lo que, son la respuesta del consumo de experiencias que produce la práctica de juego de azar en el casino.

**Figura 4.3** Caracterización de motivaciones internas de tipo psicosocial



Fuente: elaboración propia

De inicio, los usuarios manifiestan que una de sus principales motivaciones personales es por una búsqueda de sensaciones en el casino.

*Ósea, como emocionada porque iba entrar, pues porque era la primera vez, y sé. (...) Entonces, es como más los fines de semana que a veces "a no tengo nada que hacer en las noches" porque es cuando hay como más ambiente en la noche. J2*

Parte de esta búsqueda de sensaciones, algunos entrevistados mencionaron experimentar una relajación en el casino.

*En lo personal yo voy a relajarme, yo, yo. J1*

*Si, él frecuenta más el casino, más que mi mamá y yo. Pero, en esa ocasión nos invitó para relajarse. J8*

*Vamos, pues a relajarnos un ratito. Y así, pero yo le digo a mis hijas, yo no voy a ganar, yo voy a entretenerme, a salir de esta misma rutina [señala su puesto de venta de fruta picada] de lo de la casa. J10*

Del mismo modo, esta búsqueda de sensaciones está acompañada de una disposición de asumir riesgos en las apuestas.

*Pues están bien la verdad, si mucha gente se desata de que "ay vas perdiendo y te aferras" y quieres echarle más y más, si pierdes un montón. J2*

*Si esa sensación de riesgo, de saber y probar algo distinto, pero a la lotería pues desde, pero como la lotería es más sencilla la baraja es más difícil porque es pura maña [Destreza o habilidad en el juego]. J3*

En contraste con la teoría, la búsqueda de sensaciones se refiere a las diferencias individuales en la motivación por experiencias sensoriales intensas e inusuales. Desde la perspectiva en los juegos de azar Zuckerman (1979) definió esta conducta como una búsqueda de sensaciones y experiencias variadas, novedosas y complejas, y la disposición a asumir riesgos físicos y sociales en aras de tales experiencias. En este sentido, existen investigaciones en donde se ha encontrado una asociación entre la búsqueda de sensaciones entre jugadores sociales y jugadores con ludopatía, en donde se muestran resultados contradictorios, ya que ambos tipos de jugadores manifiestan los mismos rasgos en cuanto a la iniciación del juego como lo es la asunción del riesgo (Fortune & Goodie, 2010; Parke et al., 2004; McDaniel & Zuckerman, 2003). De este modo, la principal motivación interna de los usuarios parte de este tipo de rasgos. De igual manera, estos resultados se asocian con lo que se ha estudiado en otros contextos, Fortune y Goodie (2010) encontraron que los factores de desinhibición y susceptibilidad al aburrimiento en la búsqueda de sensaciones estaban asociados a personas con problemas de juego, sin embargo, para el caso de los usuarios de Culiacán, esta búsqueda de experiencias, emociones y aventuras las presentan personas con problemas de juego y personas que no lo tienen, lo cual quiere decir que estas emociones que se experimentan en la práctica del juego de azar son de forma natural.

Por otro lado, ante esta búsqueda de sensaciones de relajación y riesgo, va acompañada de la ilusión de ganar dinero. De acuerdo con algunos estudios con jóvenes y adultos mayores (Kim et al., 2023; Morris & Griffiths, 2013; Neighbors et al., 2002; Van der Maas et al., 2017) se ha demostrado que la motivación principal en las apuestas en los casinos es el dinero, expresan que ganar dinero es la razón principal. En el caso de algunos entrevistados, mencionaron al respecto sobre los premios en el casino.

*Pues sí, es que hay muchas emociones, cuando vas como perdiendo, es como que "ay no, no puede ser otra vez vas perdiendo" y cuando vas ganando te emocionas, te motiva de que "ay voy a apostar más" y así. (...) Si pues me cambio, me alisto, voy a ver, ya voy pensando de "voy a ganar". J2*

*Ay, para ir al casino menos, ahí lo que me importa es el dinero (risas). J4*

*Pues, irá primero, porque es una distracción y segundo para ver si ganas algo (sonido de barajeo de cartas). E1 2*

Le comenté que era nuevo y que no le entendía a la máquina. Y ella empezó a jugar, y en cada jugada decía: "el bono, el bono, que salga el bono". (D.C. Casino Tropicana)

Asimismo, algunos usuarios expresan experimentar una adrenalina que los motiva a seguir apostando en el casino, esto se presenta cuando apuestan habitualmente a los juegos de azar sienten un auténtico placer cuando la adrenalina recorre todo su cuerpo generando dopamina.

*No pues adrenalina, emoción, felicidad. Cuando pierdes, que es la mayor parte de las veces, pues al inicio pues obviamente te agüitas, pero es como que te impones, se te hace algo como que "ah ya me lo esperaba" al casino vas con la mentalidad de perder, porque las probabilidades están en contra pues. J5*

*O sea, porque me tocó, en ciertas jugadas gané, y si como que me da ese shock de éxtasis de que ¡quiero más! y de que ¡quiero meter más! (risas). J8*

*Mira, primero que todo es la adrenalina del juego, y es muchas veces una, está padre, te llena el estar en la emoción con más gente, a veces desconocidos, a veces ya gente de base ahí del casino. J9*

*Me motivaba lo que es el placer y la adrenalina que me causaba estar en las maquinitas, cuando te daba por decir un premio o te daba un bonus, o estabas a punto de agarrar un bonus, y así. Al principio no jugaba maquinitas, jugaba bingo y eso también me causaba mucha adrenalina, mucha de que ¡ay me falta un número! J11*

Esta particularidad que presentan estos usuarios se relaciona con algunos estudios que han evidenciado que la adrenalina como un estimulante que está presente en la práctica de todo

jugador (Brizuela, 2010; Greer et al., 2015; Mathieu & Varescon, 2023; Sánchez-Ramos, 2019). No obstante, otros entrevistados expresan que sus visitas al casino comúnmente son por diversión y/o entretenimiento.

*Voy porque me distraigo un rato de tanto trabajo la verdad. (...) Yo siempre he dicho, si no gano no hay problema con que me divierta [expresión reflexiva], nada más. A veces que pierdo mis trescientos, cuatrocientos, mis quinientos pesos y estamos a carcajadas, a risa y risa las conocidas y digo "mira, no gano, pero como me divierto" porque agarramos entre nosotros cura [palabra que significa diversión] y así. J1*

*Para mí, lo que es el jugador, lo ve como un entretenimiento. Lo ve como un hobby, lo ve como algo que está dispuesta a perder, pero más bien es algo que estoy dispuesto a gastar. Estoy dispuesto a dar algo de mi sueldo mensual, de mis activos, pues en juego, me divierte. (...) De estar jugando un videojuego, estás apostando cartas en una mesa con más personas, y tener esa emoción, eso intrínseco, que siente uno cuando está en ese rol, en ese juego. J9*

Estos rasgos se asocian a estudios que han demostrado que las personas asisten al casino por hedonismo, es decir, lo hacen por relajación y se obtienen placer (Litz et al., 2001). Asimismo, estos resultados se contrastan con otras investigaciones que han encontrado que la motivación principal en los jugadores de casinos son la relajación y la búsqueda de placer (Lee et al., 2015; Lelonek-Kuleta, 2022). Por otro lado, algunas entrevistadas mencionaron, cuestiones de carácter personal, que son por soledad y por problemas emocionales como la depresión. Esto se presenta cuando los usuarios tienen conflictos personales y el casino es un espacio donde pueden evadir estas dificultades.

*Es que yo desde muy chica, yo no sé por qué tengo tanta adicción, son fugas que uno tiene, fugas. J3*

*No he tenido una buena vida matrimonial, tengo problemas. J4*

*Creo que influye, como que la soledad realmente, el no tener compañía de alguien. Y el casino es el espacio perfecto, porque para este tipo de personas con problemas físicos, el casino les ofrece las comodidades, simplemente, te llevan la comida hasta tu lugar, no necesitas hacer esfuerzo. J8*

*No tengo nada que hacer. [pensativa] digamos que, por soledad, esa es la palabra. (...) Después de los de mi esposo, he vivido cosas muy fuertes, y volví a caer en el vicio. Entonces, es, si tú preguntas, son vacíos, no son apegos, son vacíos que todos tenemos, regularmente hay mucha mujer sola, y mucha gente adulta mayor sola. Por ejemplo, mi mamá llega y me dice "hija me llevas al casino" y yo ¡ay amá, chingado jme sonsacas! Pero no tiene mucho que hacer, en sí en realidad la gente que tú ves ahí. J12*

Por lo anterior, Figueroa y Gómez (2020) encontraron que las personas que van a los casinos de manera recurrente lo hacen por depresión y presentan cuadros de ansiedad, así como por soledad. De igual manera, Martin et al. (2011) compartió que las motivaciones internas de un grupo de jugadores de casinos informaron que participaban en el juego para escapar de los sentimientos resultantes de la muerte de un ser querido o la pérdida de una relación cercana, por lo que, concluyen que los usuarios ven el casino como un lugar donde pueden socializar, escapar de su soledad y escapar de su dolor. Igualmente, otro estudio por Grippaldi y Borotto (2021) encontraron cuadros depresivos en usuarios de casinos de Argentina.

De igual forma, es relevante que algunos usuarios, ante este tipo de situaciones, acuden al casino como una manera de salir de la rutina, por lo cual, consideran que es una alternativa de salir de la cotidianidad y sus responsabilidades.

*El casino para mi ver es para irte a entretener, para salir de la rutina, para salir del trabajo, de los hijos, de la casa, por un ratito vas y te distraes, como le digo, yo en lo personal así le hago. J1*

*Y nosotros no, ay yo lo agarro como distraerme, nomás que les apago el celular ¡no me molesten plebes! [plebes se refiere a infantes, aunque en Sinaloa se refiere a un grupo de personas jóvenes también]. / CUANDO ENTRA AL CASINO. / Si, es que yo les digo eso. Jesús, yo voy a jugar hijo, estoy jugando y no me distraigan, porque estoy bien entretenida le digo, mamá y en qué te entretienes me dice mi hijo, " ay, a ver si me caen las bolitas" le digo [risas]. J10*

Esto último, concuerda con un estudio realizado con mujeres por McCarthy et al. (2023) encontraron que jugaban para escapar de su vida cotidiana, el juego era percibido como una salida y como una forma de escapar de los aspectos más difíciles de sus vidas. Sus fuentes expresaron que estos entornos de juego eran adecuados para proporcionar un descanso de la

vida, ya que podían ir solos y sentirse seguros sin que nadie les hablara. Asimismo, Griffiths y Delfabbro (2001) mencionan que esta motivación se presenta como una interacción social, que a su vez proporciona un medio por el cual las personas contrarrestan el aburrimiento que provoca la vida cotidiana adoptando nuevos roles y el disfrute de la emoción y el refuerzo social que resulta de asumir riesgos y ser recompensado por la osadía.

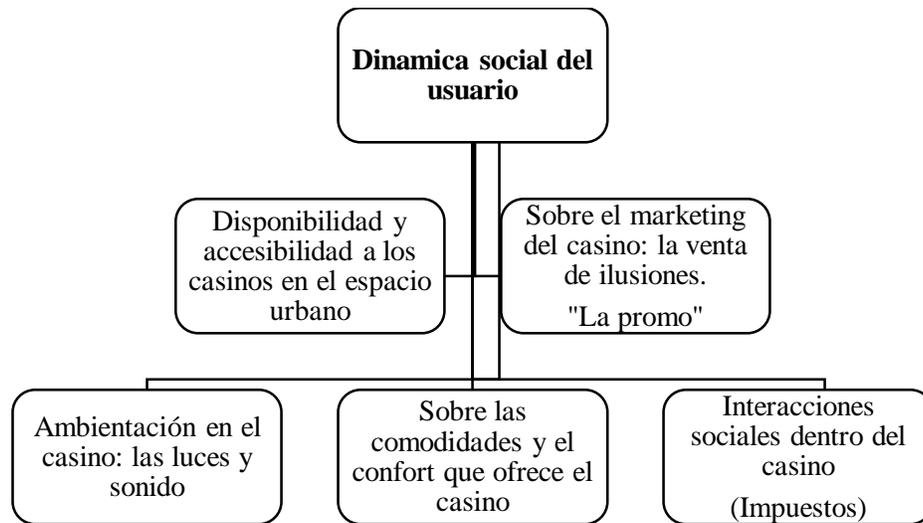
Con base a lo anterior, se puede indicar que las motivaciones principales que manifiestan tener los usuarios de casinos tienen relación con el estudio sociológico de Binde (2013) que tienen que ver con los estados de ánimo, el factor dinero y la visita al casino como una opción de confrontar el tedio y la rutina de la vida diaria en Culiacán. Al respecto conviene decir que, la función más notoria y evidente de la práctica de juegos de azar en los casinos es servir como una válvula de escape. Esta formulación, así como su significado de dicho término tiene su origen en el contexto de tensiones y conflictos que atenazan al sujeto moderno, a decir, los usuarios de casinos (Barroso, 2003). En este sentido, estas motivaciones, necesidades, intereses y preferencias del individuo son atraídas y captadas por estos modelos de entretenimiento que ofrecen las industrias de ocio y entretenimiento (Bustamante, 2009).

En definitiva, se puede entender que, las motivaciones de los usuarios son derivadas, en principio de manera interna, por lo que, se puede explicar que dichas motivaciones se dan de forma similar a cualquier jugador de casino, es decir, comparten similitudes en cuanto a la experimentación de los estados de ánimo. Sin embargo, esto puede dar pie para analizar este fenómeno de consumo como parte de las perversidades de la globalización que llevan consigo los sistemas estandarizados que son emulados de los modelos de entretenimiento tipo Las Vegas.

#### **4.3 Análisis de los factores sociales y ambientales: la presencia de la industria de casinos en la dinámica social de los usuarios.**

En relación con el objetivo tres, enseguida se presentan los resultados sobre los factores sociales y ambientales que los entrevistados mencionaron en torno a sus prácticas de juegos de azar y de apuesta en casinos de la ciudad de Culiacán. Cuando se utiliza el término de factores ambientales, se está refiriendo a los elementos externos que motivan a los individuos en el espacio urbano. De igual forma, una vez inmersos en una atmósfera de juego, también se desprenden otros factores dentro del ambiente del casino.

**Figura 4.4** Factores de tipo social y ambiental



Fuente: elaboración propia

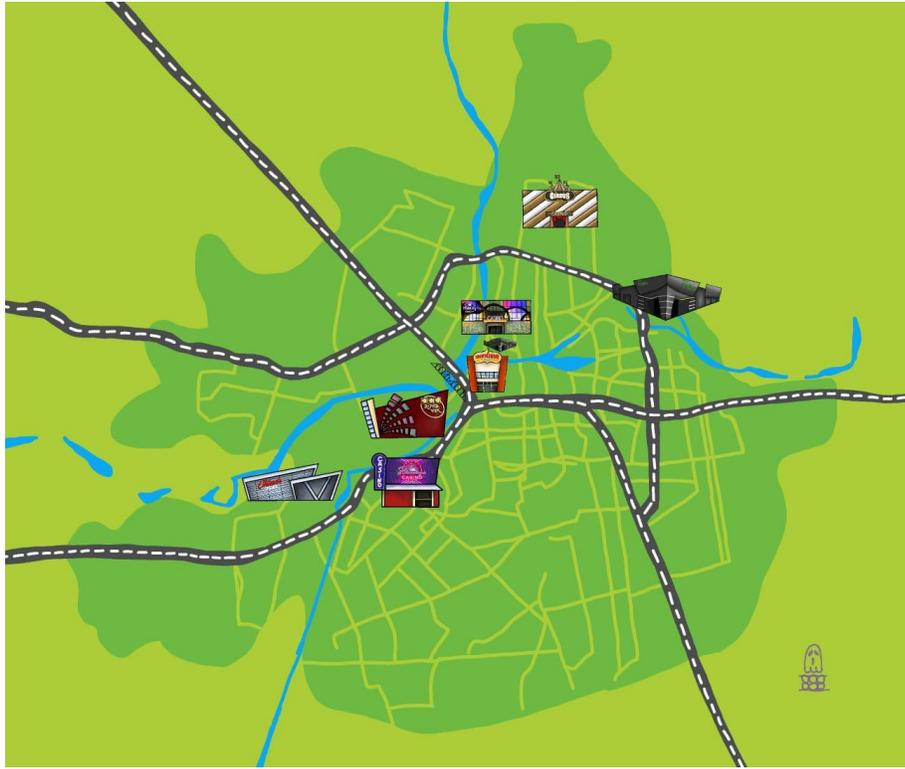
#### 4.3.1 Disponibilidad y accesibilidad a los casinos en el espacio urbano de Culiacán.

Desde una perspectiva sociológica Kingma (2008) explica que, las personas reproducen de forma rutinaria ciertas interpretaciones de los casinos que sólo ocasionalmente, en circunstancias específicas, se cuestionan, reconsideran o renegocian explícitamente, lo cual significa que el entretenimiento es una percepción dominante de los casinos, y que esta percepción puede gestionarse a través del diseño espacial en las ciudades. Esto último, se ve reflejado en las grandes luminarias que imponen desde su exterior creando símbolos en el espacio urbano. De modo que, cuando se analiza el espacio urbano como ambiente externo del usuario, se tiene que en la ciudad de Culiacán se ha establecido una industria de juego con casinos distribuidos por avenidas concurridas y plazas comerciales que sobresalen de manera ostentosa y llamativa.

Si bien, en Culiacán existen ocho casinos que están distribuidos por toda la ciudad, la mayor afluencia de estos se encuentra en el Desarrollo Urbano Tres Ríos<sup>7</sup> y los demás distribuidos en otros sectores como la periferia y avenidas principales. Para ello, se diseñó un mapa en el cual se ilustra la distribución de los ocho casinos en el área urbana de dicha ciudad.

<sup>7</sup> El Desarrollo Urbano Tres Ríos es un organismo público descentralizado creado en 1991 por Francisco Labastida Ochoa, entonces gobernador del estado de Sinaloa, en la ciudad de Culiacán. Se ubica en la segunda zona más importante, después de Culiacán Centro, la cual se encuentra justo al lado de esta, separadas por el río Culiacán.

**Figura 4.5** Mapa de la zona Urbana de Culiacán



Acercamiento panorámico en la distribución de los ocho casinos en el espacio urbano.



Fuente: Elaboración propia con referencia del Instituto Municipal de Planeación Urbana (IMPLAN)<sup>8</sup>

<sup>8</sup> <http://implancln.gob.mx/apps/webmaps/mpiocul/mpiocul-0.6.html>

En relación a esta distribución en la ciudad, los entrevistados mencionaron visitar los que más están a su alcance.

*Pues para mí, mi opinión es bien, [risas]. No sé para los demás ¿no? pero para mí, o sea/. LE QUEDA CERCA/. A mí sí, ese sí/. POR ESO VA A ESE/. Sí, más que nada sí. Porque me queda cerca, porque me gusta el ambiente de ahí, es tranquilo, ósea. (...) ósea yo no visito más casinos pues, más que el que me queda más cerca. J1*

*Nooooo, ese es muy raro que vaya. Necesito que me lleven pues. Porque está lejísimos pues. (...) Yo vivo en la colonia Humaya, así es que me queda cerca todo pues, uy hasta a pie me voy de aquí hasta mi casa me voy a pie. Gane o pierda me he ido a pie. Me queda cerca todo pues. J4*

*Al Play City Casino, el que está enfrente de Fórum. / POR QUÉ FUERON A ESE. / Es que está muy cerca de mi casa, queda por lo que vendría siendo el bulevar Sánchez Alonso, pues mi casa está como a dos o tres cuadritas [calles en diminutivo] de ese bulevar, es que mi casa está entre Obregón y Sánchez Alonso, que vendría ser todo el sector de Fórum y Tres ríos, y todo eso me queda muy cerca, y pues fuimos a ese casino, por la distancia realmente. J8*

Una particularidad interesante que se encontró en discursos de dos entrevistados, es sobre el recorrido que realizan en un día por algunos casinos, como una especie de peregrinaje, un recorrido nocturno de casino en casino buscando la fortuna.

*Porque está enfrente de la casa de mi hermana. (...) Pues recorro lo que está más cerquita pues, digo este, este y este, puedo recorrer este, este y este, nada se me dificulta [risas apuntando con el dedo las tarjetas de recarga de distintos casinos]. J4*

*Cuando había una promoción que te daban mil trecientos de fichas, ósea recargabas mil pesos (USD = 51.87) y te regalaban trecientos pesos más de fichas, esa promoción la tenían en seis casinos. Entonces mis amigos y yo, recorríamos los seis casinos en una noche todos los días, éramos como un grupo de siete amigos. J5*

*PERO USTED NADA MÁS VA AL PLAY. / Al Tropicana también, y a este [Codere Plaza Fórum], y al nuevo que abrieron, una vez ya fui al nuevo. Si ahorita yo gano con esto [enseña los cincuenta pesos y una tarjeta con] me voy para allá, porque tienes que pagar*

*cincuenta pesos también allá. (...) PARA DÓNDE VIVE. / Ahí, ahí, donde están las Ranas [Cantina bar popular en Culiacán], en Tierra Blanca. / POR LA OBREGON. / Si. / NO PUES HASTA CAMINANDO SE VA. / Si. J7*

Por otro lado, algunos entrevistados mencionaron tener preferencias por ciertos casinos, ya sea por su ubicación, el ambiente o por superstición. Algunos entrevistados mencionaron al respecto:

*Le pregunté algunas cosas, sobre si juega otras modalidades en este lugar, y me dijo muy segura que ella solo el bingo, y en particular este lugar [el casino Tropicana] es su preferido. EI1*

*Y NO VA A OTROS CASINOS. / Una vez fuimos al YAK, y no, no. / ENTONCES, ¿EL YAK NO LE GUSTÓ MUCHO? / No, no, oscuro así. Buscas a alguien y no lo encuentras con quienes vas pues. No, no me gustó, totalmente diferente las máquinas. EI4*

*Me tocó ganar en el Circus, es en el que más he ganado. Es uno que está aquí por CU [Siglas que significa Ciudad Universitaria perteneciente a la Universidad Autónoma de Sinaloa]. J5*

*Si yo por seguridad pues, siempre me quedé más acá donde, pues ya más o menos conocía o ya había ido varias veces. Y pues también el Flamingo, ese me queda muy lejos. Nunca fui, pues nunca lo conocí. / Y EL CODERE POR QUÉ NO. / No, no me gustó, fui como dos veces, pero no. Me acuerdo que no gané, y dije yo, a pues no [risas]. Porque también es la creencia que cuando te cambias de casino vas a ganar. Porque es la primera vez a ese casino. J6*

*Pues, ahorita estamos yendo al Circus. / PERO A CUÁL HA IDO O LE GUSTABA IR. / A mí me gustaba cuando recién empecé al casino Royal Yak. / Y ¿POR QUÉ VA AL CIRCUS Y AL YAK YA NO? / No, pero al principio me cambié al Flamingo. Porque ahí si ganaba. / Y EN EL ROYAL YAK NO. / Casi nunca gané allá. Pero si gane, no le digo que nunca, pero sí. Pero acá en el Flamingo ganó más, bueno, que ya tengo tiempo que no voy, tengo mucho tiempo. Y acá como ya no vamos y estamos acá [apunta su lugar de trabajo] pues vamos [hace alusión al Casino Circus]. J10*

Estos resultados concuerdan con estudios sobre la disponibilidad y al acceso a los casinos (Badji et al., 2023; Philander, 2019; Thomas et al., 2011) en donde se ha evidenciado que la cercanía a estos espacios motiva a las personas a visitarlos con más frecuencia. O'Gilvie (2022) expresa que una mayor accesibilidad y disponibilidad de los casinos en la zona urbana se debe a la proximidad, esta eleva la participación en los casinos. Por su parte, Tong y Chim (2013) definen la proximidad del casino como la distancia física o distancia de conducción entre el hogar -del participante- y el casino más cercano. Sin embargo, cabe mencionar que, en estudios recientes se ha evidenciado que esta disponibilidad y proximidad a los casinos en el espacio urbano, es contraproducente debido al riesgo que corre la comunidad de desencadenar problemas en relación al juego (Evan et al., 2022; O'Gilvie, 2023; Philander et al., 2022). De igual manera, Sumitra y Miller (2005) encontraron que hay un aumento de usuarios adictos al juego cuando existe un casino en un radio de 80 kilómetros, por tanto, el riesgo es aún mayor cuando el casino es accesible. En el caso de Culiacán, siendo una ciudad en proceso de crecimiento, los números de casinos rebasa la densidad de su territorio, esto se refleja en el lugar que ocupa en cuanto al ranking de casinos a nivel nacional.

#### **4.3.2 Sobre el marketing del casino: la venta de ilusiones.**

Una de las principales estrategias que utilizan los casinos para persuadir a los usuarios, es por medio de la publicidad. De acuerdo con Binde (2007) bajo este escenario de espacios de juego se esgrime el argumento para describir los efectos de la publicidad y las promociones en el consumo de juegos de azar es que la publicidad aumenta la demanda y el consumo global de juegos de azar. Al respecto, algunos entrevistados de usuarios en Culiacán mencionaron tener mensajes y anuncios de promociones, sin embargo, un entrevistado mencionó que los anuncios publicitarios en los espectaculares de las grandes avenidas de la ciudad son indiferentes.

*¿QUÉ OPINIÓN TIENE DE LOS ESPECTACULARES LA PUBLICIDAD QUE TIENE LOS CASINOS? / ¿Los que están en las avenidas? / SI. / No pos yo ya los veo como algo normal. / NO LE INCITAN/. No, no, para nada/. NO LE MOTIVAN/. No, no. J1*

*A jugar. Pues es que te llegan mensajes. Por ejemplo, cuando vas en tu cumpleaños te regalan cincuenta puntos, que son como cincuenta pesos (USD = 2.59). Y te llegan mensajes y dicen "a mirá ahora es de oferta de esto que te puedes ganar" y mensajes, así pues, es que no tengo porque los borro. Pero si llegan. J2*

*Siiii, es que te ponen anuncios de que va haber partidas de tanto, de tanto y de tanto. J3  
OIGA Y ESO INFLUYE POR EJEMPLO EN LAS PROMOCIONES TODOS LOS  
ANUNCIOS LE INFLUYEN PARA SEGUIR JUGANDO. / A todos, no nada más a mí. Y  
quién diga que no, miente. J4*

Sobre la oferta y la promoción que ofrecen los casinos como parte del marketing, diseñan promociones para atraer clientes o mantener a los que ya son asiduos, En este sentido, las estrategias de marketing que utilizan los casinos contienen promociones que los usuarios suelen adquirir, por lo regular, estas comúnmente son de crédito de regalo, platillos y boletos para sorteos que se realizan en el mismo casino.

*De ahí, las promociones, es en la mañana doscientos (USD = 10.37) por doscientos (USD = 10.37), tengo entendido de nueve de la mañana, yo voy a veces cuando salgo de vacaciones de aquí que voy un día en la mañana. Este, si no, el fin de semana si no tengo trabajo voy a la promo de la mañana, si trabajo y puedo en la tarde voy el fin de semana, voy a la promo de la tarde que es quinientos por trescientos. J1*

*Cuando perdías tus doscientos pesos (USD = 10.37) te regalaban un tiquete para comer cena de ahí. También vas y comes, y te dan un tiquete para que juegues, ósea te jalan por todos lados, y la comida de ahí. J3*

Igualmente, el casino utiliza rifas, por medio de la compra de crédito, a su vez, otorga numeraciones en los recibos de compra que, en automático, se entra a sorteos de premios, que van desde una pantalla de televisión hasta un automóvil.

Me comentó sobre las rifas que hace el lugar, rifan televisores, una vez se sacó uno declaró. De su monedero sacó un puñado de tickets de compra y me explicó que en estos recibos traen números para las rifas semanales. En ese momento me preguntó la hora y eran las 5:30. Y al instante anotó la hora en su celular. Me explicó que lleva un monitoreo de las jugadas que acababa de ocurrir, ella dice que cada media hora, sucede cuando todos están jugando. (D. C. Casino Tropicana / EI1)

Otro aspecto que note entre las usuarias es la acumulación de recibos de compra de crédito, noté que los conservaban, en eso me acerque a una señora y le pregunté para que los acumulaban, y me contestó, que a cierta hora del día hacían una rifa y con estos de

manera automática participaban con el número de folio. Una de ellas me sorprendió al verle un mini folder de plástico transparente donde archivaba estos recibos de manera muy pulcra y ordenada. (D.C. Casino Tropicana)

Otro elemento a resaltar sobre los mecanismos de marketing que utilizan los casinos para incentivar a los usuarios, son los *souvenirs* que obsequian, una jugadora lo expresó:

*Aquí tengo yo uno del Flamingo del casino, luego le decía a las viejas este Flamingo me costó mil pesos (USD = 51.87) les digo, porque mira ve perdí mil pesos (USD = 51.87) en ese casino, era una vez que estaban celebrando no sé cuántos años de pelar gente, mira ve el flamino [sacó de su cuarto un peluche de flamingo] ¡uuuuuyyy! me sentía, me creía tanto, a mi regalaban estos encendedores fumaba yo mucho. / ESOS REGALITOS ESTIMULABAN. / Pues que, ay era un orgullo para uno, es que es una tontera pues, pero está bonito ¿a poco no está bonito? [acariciando el peluche y su rostro reflexivo].*

J3

Si bien es cierto que, cuando el juego se convierte en legal, su socialización en la cotidianidad tiene lugar en parte a través de los medios de comunicación y la publicidad, por ende, se difunden mensajes a favor del juego y los deseos de jugar son estimulados (Cosgrave, 2022). En el caso de Culiacán, se encuentran espectaculares en avenidas concurridas donde se puede observar los mensajes publicitarios a gran escala que transmiten promociones y la venta de ilusiones. Por lo que, este tipo de escenarios se relaciona en un estudio realizado en la ciudad de Monterrey Nuevo León sobre espectaculares publicitarios, con respecto a la publicidad, se muestra que los casinos se basan en la técnica de la psicología de los colores, códigos y símbolos, además de las frases llamativas en forma de “gancho” para atraer la atención de las personas (Barajas et al., 2022; Leal, 2016).

De acuerdo con el factor publicitario, debido a la creciente popularidad de la industria del juego ha llevado a los casinos a desarrollar estrategias para mantener una ventaja competitiva y cumplir con los objetivos comerciales. Por ello, se han realizado estudios en donde los resultados muestran que las relaciones entre las estrategias de marketing de los casinos, influye en los comportamientos de juego por parte de los usuarios (Prentice & Wong, 2015; Koo et al., 2012; Singh, 2023; Thomas et al., 2012). En cuanto a los resultados de la oferta y las promociones de juego de usuarios en Culiacán, se relacionan con lo que se ha encontrado en

otras investigaciones sobre la influencia que tienen las ofertas promocionales en los jugadores, los cuales evidencian que estos elementos estimulan la práctica de juego (Legg y Hancer, 2020; Repetti, 2013; Shu, 2012). De igual forma, estos resultados obedecen al concepto publicización que argumenta Monnet (1996) el cual se entiende como la articulación de libertad circunscrita respecto al ámbito de lo privado, en otro sentido, la libertad como unidad cultural, supone acceso y disponibilidad en la postulación del juego como alternativa de entretenimiento.

### **4.3.3 Ambientación en el casino: las luces y el sonido.**

La atmósfera interior de un casino está diseñada con elementos llamativos que van desde la infraestructura hasta el ambiente colorido que se compone por las luminarias y sonidos que incitan a los usuarios a permanecer dentro. De acuerdo con Lynch et al. (2020) en los últimos años se ha presentado una explosión de “diseño experiencial” en los casinos, impulsada en parte por una curación de paisajes sensoriales de juego que puede atraer a los clientes a pasar más tiempo y gastar dinero.

*Porque en mi casa no me gusta la música, en mi casa no, me duele mucho la cabeza. Y dice mi marido "y allá no te duele la cabeza con el ruidajo [refiriéndose al casino]" [risas] le digo "pues es que allá es otro ambiente" pero en mi casa, en mi casa yo no soporto la música. Pero en los camiones sí, bien raro, y allá sí [en el casino]. J1*

*Pues me gusta, es como las máquinas en la parte de arriba que dan unas luces así vueltas, o que dicen "surprais" y "que ay esto" y "bingo" si me gusta, como que te distrae. J2*

*Y me acuerdo cuando entré y para mí fue como Disneylandia. J6*

*Si, te genera, te atrae, te trae una atracción, a veces ya te sabes hasta los audios. (...) tienes máquinas que son tres D, y te tienen máquinas que vibra el asiento, y otras que tienen las bocinas aquí atrás [altura de la nuca] y te hacen una atmósfera todavía más, más de adrenalina y de búsqueda de esa emoción, entonces si tiene mucho que ver. Una máquina que no funciona, que no le sirven las bocinas, o una máquina que no tiene interacciones modernas, una máquina de los noventas de los dos miles que son animaciones viejas, esas son las más relegadas y las que más busca la gente son las máquinas más modernas, las que tienen imágenes modernas y gráficos nuevos, o un*

*personaje de moda, una película, y tienen más animaciones, por ejemplo, ahorita una máquina que es muy cara, te puede costar diez o doce pesos el botonazo, tras, tras, tras, pero te manda, puedes tener siete opciones de bonus, ósea, te cae igual, que la que tiene una opción de bonus, pero la que tiene siete, te es mucho más atractiva. J9*

Un factor a considerar en el ambiente de las salas de juego de Culiacán, son las luces y los sonidos que se perciben en estos espacios. De acuerdo con Griffiths (2010) se ha identificado que estos elementos estimulan los comportamientos en las apuestas. Igualmente se tiene relación con estudios sobre la ambientación a través de las luces y sonidos (Ilicic & Baxter, 2019; Kim et al., 2022) los resultados muestran como la duración del juego y el gasto total aumenta cuando la iluminación ambiental es tenue (frente a la brillante), por lo cual, esto influye en la asunción de riesgos, y que, a su vez aumenta la duración del juego.

En relación a los sonidos, se han realizado estudios (Bramley et al., 2016; Bramley et al., 2018) sobre la influencia de la música en el comportamiento de juego, sus resultados indican que la música crea el ambiente adecuado para su práctica. Spetch et al. (2020) realizaron un estudio sobre los efectos del sonido del casino sobre los jugadores, y encontraron que los sonidos de las máquinas tragamonedas combinado con el ambiente estimulan prolongar la permanencia y la práctica de juego. Asimismo, se han realizado otros estudios (Moritz et al. 2021; Spenwyn et al., 2010) en donde se ha encontrado que, las características relacionadas con las máquinas tragamonedas que los jugadores consideraban más adictivas tenían que ver con las imágenes y los sonidos.

Otro aspecto interesante por mencionar, es el ambiente en los casinos, algunos entrevistados mencionan que, parte de esta ambientación es la ausencia de relojes en la sala, expresan que es una estrategia para prolongar la estadía.

*Si pues es que, sabemos que también es estrategia de ellos que por ejemplo los casinos no tienen relojes, para que se te vaya la noción del tiempo pues, que no veas cuánto tiempo tienes ahí pues, para que dueres más apostando ahí. EI2*

*Y no soy la única, o sea, he escuchado, dentro y fuera, que dicen las personas que uno entra a un casino y el olor, ósea, el olor la alfombra, lo que le echan no sé, te hace sentir como [risas], dicen es que uno entra y respira como [ademán de respirar profundo con la nariz]. J6*

*O sea, la oscuridad, la ausencia de luz si es como un poco negativa en ese aspecto, y también el clima por el aire acondicionado, entonces, todo está muy agradable, está muy tranquilo. J8*

Por otra parte, una particularidad que motiva a las personas a ir al casino es la temporalidad, es decir, los horarios.

*A mí no me gustaba ir a medio día, a mí se me figuraba que a medio día no me daban las máquinas [risas]. O sea, sentía yo que no ganaba, a lo mejor creencias, pero no me gustaba ir mucho de día, si iba de día, pero me gustaba más ir después de las ocho de la noche. Siempre llegaba como a las ocho y media y me salía a las once, ocho y media y a veces hasta las doce. Y los fines de semana pues, a veces hasta la una, y llegaba más tarde. J6*

*Pero cuando estamos así, en sábado o en domingo que a veces no trabajamos aquí, nos vamos, no muy temprano, a ella si le gusta la partida de la mañana [refiriéndose a su hija] le gusta ir a la promo de la mañana. J10*

Así mismo, las estancias son parte de esta temporalidad en el casino, hay usuarios que su duración puede variar, dependiendo si ganan o pierden.

*Siempre he tenido freno vamos, freno, porque, que yo diga que me amanecí, no, nunca, yo siempre llevo hora, yo siempre tengo horario, si llego a las cinco de la tarde, ponle, me vengo a las diez de la noche, once de la noche, depende. J1*

*Dos horas, los primeros meses era así, dos horas. / Y LO MÁXIMO. / Un día como seis horas, en la noche. J6*

Existen casos de usuarios que han tenido estancias prolongadas en el casino, esto se debe a que la apuesta les ha favorecido.

*Y luego, la vez que yo pasé más tiempo en un casino, que te digo que fueron como seis horas, si no es que más, fue un año nuevo, era primero de enero. J6*

*Con decirle que una vez me amanecí en el pinche casino [risas]. Y mis hijos estaban bien asustados. / PERO CÓMO ESTUVO. / O sea, que yo no fui en la tarde, ay dije: "no tengo ganas de ir" y mi hijo no estaba tampoco, había salido, se iba a quedar con sus*

*primas no iba a dormir en la casa, a bueno dije, me voy a ir al casino, pero nunca tenía mi plan de quedarme oiga, me amanecí en el casino [voz baja como si estuviera confesando un secreto] al otro día me vine a las ocho de la mañana. / PERO NO SENTIÓ. / No. Sentía cuando ya venía en el camión, así como que ya no aguantaba, dije ¡madres! ya no me vuelvo a amanecer en un casino. Pero fíjese, me estaba dando el casino, estaba ganando, por eso me quedé. J10*

De igual forma, la ambientación a través de la iluminación interior del casino influye en la permanencia de los usuarios, esto se ha demostrado en un estudio realizado por Ilicic y Baxter (2021) mencionan que la iluminación tenue en el casino hace que los usuarios permanezcan más tiempo y a su vez gastan más dinero. Por ende, en el casino hay una ausencia de ventanas e iluminación natural. Por su parte, Carvalho et al. (2023) menciona que el uso de luces y colores brillantes es para mantener al cliente despierto, el no tener relojes que recuerden el tiempo (alentando así a perderle la noción) y la falta de ventanas para distraer al cliente de su experiencia de inmersión son formas de influir o mejorar la experiencia y el comportamiento del jugador.

#### **4.3.4 Sobre las comodidades y el confort que ofrece el casino.**

Una de las principales particularidades que tienen los casinos en cuanto al ambiente es la comodidad que ofrece, desde el piso alfombrado que proporciona un espacio placentero, el trato por parte de los empleados y el servicio de restaurante. Sobre la comodidad algunos entrevistados mencionaron sentir satisfacción.

*Ahí donde yo voy está muy bien, está muy a gusto está muy cómodo, o sea el ambiente está agradable, te atienden bien, está muy bien todo. (...) Siiii, y te dan agua natural, agua de sabor, cafés regalados. Por lo menos no te vienes con sed, tomas agua [risas]. J1*

*Pues están agradables, están bien. Si es que, incluso, acaban de modificar, por ejemplo, a donde voy el Flamingo acaban de modificar las sillas. J2*

*Y de vez en cuando pasa una carretita, eso es lo más bonito, que te llevan gomitas, gomitas verdes, si o sea te atienden bien pues. J4*

*Si, si, son sillas muy amplias, ósea, están en una muy buena altura, el aire acondicionado siempre está frío, tienes atención de meseros, hay casinos que te regalan,*

*en México ya no se dan tanto, pero al principios cuando empezaron abrir las casas de juego, pues la bebida era gratis, los refrescos, las botanas, la atención al público, además de los juegos hay bonos o créditos que vas acumulando, y te van dando bonos no redimibles, de que te dan quinientos pesos (USD = 25.94), pero no son dinero en efectivo son para jugar, entonces, todo eso es lo que te ofrece un casino, y te hace sentir más comfortable que en otro. J9*

Una de las particularidades que tienen los casinos es el servicio de restaurante, esto hace más cómoda la estancia del usuario en el casino.

*Cuando iba a jugar cartones solo llevaba 500 pesos (USD = 25.94), pero, le echaba gasolina al carro y me compraba mis cigarros, comía y lo que me quedara, ahí comía en el Yak y lo que me quedaba lo jugaba. J1*

*Y al principio el Flamingo tenía mucha competencia con el Yak, empezó a regalar comida, tú sabes que, por el estómago. Regalaban menudo, regalaban pozole, que este domingo regalaban esto, regalaban bocadillos, el día tuyo te regalaban dinero. J3*

Asimismo, los casinos han aprovechado la variedad de platillos típicos de la región con el fin de mantener las tradiciones culinarias.

*Depende el menú, a veces hay enchiladas, a veces hacían sopa azteca, así [platillos típicos mexicanos en donde el ingrediente principal es el maíz]. J1*

*A mí lo que me gustaba mucho de allá del Yak eran unos taquitos dorados que estaban baratos y muy ricos, no sé qué les ponían por dentro y estaban muy ricos. Acá en el Flamingo te venden de todo, nachos, sándwiches, caldo tlalpeño, consomé de pollo, la sopa de tortilla, tienen como cuarenta platillos, a parte tienen diario su comida corrida, ensaladas, ensalada César bien rica, molletes, pozole, menudo, de todo [platillos típicos mexicanos]. J3*

De acuerdo con estos resultados, en estudios recientes se ha evidenciado que el confort que ofrece la sala de juego es el principal factor para la permanencia en los casinos (Arteaga, 2021; Magaña, 2022; Sánchez-Ramos & Valdez-Montero, 2020). Parte de este confort, es el servicio de comida, esto concuerda con estudios recientes (Abarbanel, 2014; Barajas et al., 2019; Singh, 2023) en donde se demostró que el servicio de buffet refuerza la permanencia del usuario

y/o lo motiva a visitar el casino. En este sentido, en el caso de Culiacán, los sabores gastronómicos se amoldan a los paladares locales, sin embargo, el casino ofrece este servicio para captar y mantener al jugador apostando, puesto que, durante algunas visitas a los casinos se pudo observar a los usuarios comiendo desde su área de juego (máquina tragamonedas, juego de mesa, área deportiva y bingo). Esto refleja el nivel de mercantilización del casino para mantener su venta de experiencias de juego, es decir, el jugador lo tiene todo en el casino, puede comer hasta apostando.

#### **4.3.5 Interacciones sociales dentro del casino: el buen trato con los empleados.**

Si bien, los casinos son espacios de giro comercial, que, dada su mercantilización del juego se han convertido en lugares de encuentro social, también son espacios comerciales que se orientan a lo público por las dinámicas sociales que se generan. En relación a ello, un factor importante que es común encontrar en esta dimensión social, es la atención que proporcionan el personal que labora en estos espacios (Castaño et al., 2016). Por esta razón, en la cuestión social, los entrevistados mencionaron tejer relaciones con los empleados del casino, y recibir buen trato de estos, algunos estimulan esta relación dando propinas por el buen trato y como parte de la celebración cuando ganan.

*Relación no, conocidas de que "ey, me recargas cien pesos" si las identifico, no por nombre, por vista nada más, a los meseros igual, a los muchachos que vienen y te dicen "¿un cafecito?" "sí hijo por favor un cafecito". O sea, tienen muy muy buena atención.*  
J1

*Uuuuuy, pues ya lo conocen a una, no sabían cómo me llamaba a veces, pero otros sí. Yo llegaba muy espléndida, yo siempre, siempre todos les daba propina, sus cien pesos, sus doscientos "tráeme un premio y te voy a dar tanto" a veces si ganaba que mil dos mil, pero eso me servía para estar ahí a gusto pues, jugando.* J3

*Pues la verdad es que, por ejemplo, el muchacho que antes era gerente aquí se fue al Circus, y ahora en el Circus pues ya lo veo y nos saludamos y todo, pero bien, la verdad es que estamos bien, llegó a la cocina y nos sentamos y los muchachos los meseros plática y plática.* J4

*Las mismas trabajadoras de ahí, las dilers, que me invitaban a una carne asada. Aparte también me tocó tener relaciones con muchachas de ahí. J5*

Esta vez me fui al comedor y ordené un aperitivo, algo que rescato de este lugar es que observé que una mujer de entre cuarenta y cuarenta y cinco años se fue a despedir de beso en la mejilla de un mesero como si fueran grandes amigos, lo que escuché es que ambos se despedían con frases “*espero que regresé pronto, gusto en verla*” “*muchas gracias mijo, ten ahí te va de propina*”. (D.C. Casino Tropicana)

De igual manera, un hallazgo interesante respecto a este tema, es que los empleados del casino les anuncian a los clientes sobre qué máquinas dieron premios, o cuales no han dado. Una usuaria mencionó al respecto:

*TU RELACIÓN CON LOS EMPLEADOS EN EL CASINO CÓMO ES. / Está a toda madre porque, es un decir, llegas y te dicen "ey plebes [palabra que hace mención a grupo de personas], esta máquina acaba de dar un dineral" quiere decir que esa máquina ya no va a dar, "pero no digan" o "aquella máquina acaba de bajar un dineral" / OK. COMO TE DAN EL PITAZO. / Si, ándale, como que "ey amiga, ya dio el mega" o de que "oiga acaba de sacar cuarenta mil pesos, pero pues pueda que siga soltando". J12*

Si bien, tanto en los espacios públicos como en lugares privados son ámbitos cruciales en los que se encuentra y se aprende el juego, la importancia del casino se extiende más allá de la simple accesibilidad en cuanto a las oportunidades de juego que ofrece. No basta con que las oportunidades de juego estén simplemente “allí”, por lo que, las relaciones sociales son el conducto crucial a través del cual se les dota de significado y son importantes para los individuos que las encuentran. En el caso de estos usuarios, las interacciones con otros usuarios también son parte de las motivaciones, dado que, a través de esta socialización con el tiempo se forjan amistades.

*Yo voy a distraerme, yo voy a platicar con mis conocidos, yo voy a tomarme un café, a fumarme un cigarro (...) ósea si me da gusto para ir a jugar un ratito porque tengo conocidas, porque voy a ir a platicar un ratito con los conocidos, así. Pero así es eso. (...) Les hablo "hola cómo te ha ido, cómo has estado, ¡ey! hace quince días que no*

*venías, no es que estuve trabajando" ósea si tengo, si les hablo, no a todos, a tres cuatro cinco seis gentes, de los mismos jugadores. J1*

*Y yo tenía mi mesa, tenía mi pantalla donde me sentaba, tengo una amiga que quedó de invitarme a comer, vamos ahí al Tai-pak [restaurante de comida oriental de Culiacán] y platicamos. Tengo muchos conocidos. / ¿DEL CASINO? / Si del casino, casineras, las hice ahí, ahí las conocí. J3*

Por otra parte, la motivación de asistir a un casino se puede suscitar por medio de la invitación de algún conocido o familiar.

*Yo no quería ir ya, a la pareja que tenía fue la que me envió "te compre un tiquete ve y juega" "no, no, no, no me gustan esas tonteras" le decía. J3*

*Bueno, era un compañero de trabajo, me dijo que él había ganado treinta y tantos mil pesos, y yo "cómo crees" "si" me dice, aquí atrás, en aquel tiempo se llamaba Caliente, ahorita se llama Codere. J4*

Estos resultados concuerdan con lo que se ha encontrado en otras investigaciones, en donde se ha identificado como una motivación el trato amable por parte de los empleados del casino, en consecuencia, los usuarios van creando un mecanismo de lealtad a este, es decir, los clientes se sienten reconocidos y se van familiarizando con el personal, desde un agente de seguridad en la puerta de la entrada hasta el croupier (Kim & Noh, 2018; Tsai et al., 2015; Wong, 2013) De acuerdo con las motivaciones relacionadas con la invitación por parte de otros usuarios, Reith y Dobbie (2011) realizaron un estudio en donde entrevistaron a 50 usuarios, los cuales revelan la importancia de las redes sociales, como la familia, amigos y colegas que estimulan las visitas y la permanencia en los casinos.

En cuanto a un hallazgo inusual que se encontró en algunos entrevistados, se registró la cuestión del cobro de impuestos, dado que muestran una desaprobación de este cobro ya sea por jugar y ganar, por tanto, esto lo convierte en una motivación de ir al casino en la medida de que se cobre menos impuestos. Por lo que, resulta interesante evidenciar que, a algunos usuarios les motiva asistir a ciertos casinos por la cuestión de impuestos, lo cual habla de una irregularidad por parte de las políticas públicas que arbitran los juegos de azar en los casinos.

*Allá en el Yak te descuentan mucho de impuestos y acá no, esa vez que me gané los trece mil pesos (USD = 650.52), me dejaron a mí once mil (USD = 550.44), me quitaron dos mil pesos (USD = 100.08) de puro impuesto, son bien desgraciados. J3*

*Yo al que me gusta ir es al Flamingo, porque quita menos por ciento pues [impuestos], quita el seis. Cuando tú ganas, te quitan un porcentaje. Y TÚ A CUÁL VAS. / Al de la Isla [Codere]. Y TÚ. / El Circus, es el bueno, no cobra, no hay intereses, es el más bajo te cobran como el seis por ciento, en el Caliente te cobran como el quince por ciento "este güei ya está patrocinando" [dijo otro compañero en medio de risas]. En el Play City te cobra como el catorce o quince y en el Codere, esa cobra más, creo que cobra como diecisiete. Pero en el que yo voy no cobra, por eso voy a ese. Porque una vez gané como, era una buena feria en el Caliente y me quitaron como mil pesos (USD = 50.74) de impuestos de intereses y dije "nel, ni vergas" [manera de expresar rechazo] y ya aquí no cobran. Pero si, quitan porcentaje de lo que ganas pues, y eso pues se me hace mal a mí. EI2*

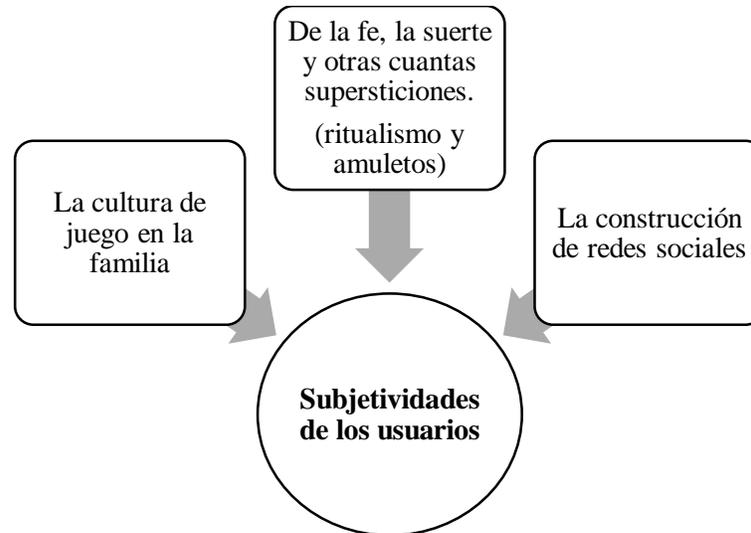
De acuerdo con estos resultados, se demuestra que los factores de tipo social y ambiental están relacionados con la disponibilidad y el fácil acceso a los casinos que están distribuidos por la ciudad, su distribución en el espacio urbano de Culiacán los posiciona dentro las principales áreas comerciales que hacen de la imagen de Culiacán una comunidad más cosmopolita. Sin embargo, un aspecto interesante a resaltar sobre las distancias entre los casinos y los usuarios, es que en su mayoría lo que determina el gusto y preferencia por ciertos casinos, no es, la cercanía y/o proximidad no. Asimismo, el marketing que utilizan los casinos también influye en el consumo de prácticas de juegos de azar, esto se refleja en los espectaculares en las grandes avenidas de la ciudad, así como la misma oferta de juego que se proyecta al interior del casino, por lo que, a cada cierto tipo de usuario estratégicamente se le seduce con promociones cargadas con imágenes de deseos y cifras de dinero de las distintas modalidades de juego.

Por otro lado, la atmósfera que ofrece el casino es un espacio confortable que genera sensaciones de placer en los usuarios, así como las relaciones e interacciones sociales que se forjan en dicho espacio. No obstante, los ambientes de los casinos de Culiacán se diferencian del resto, debido a su tipo de gente y cómo lo perciben, si bien es cierto que la atmósfera del casino obedece a un modelo global, en Culiacán las personas lo adecuan a su forma de ser y a

su cotidianidad. Lo anterior se revela en la gastronomía, la regionalización de los platillos es una notable adecuación a los gustos del paladar culiacanense (Ibarra, 2021).

#### 4.4 Análisis de los factores culturales y las particularidades en los *casineros* de Culiacán: “que me entierren jugando con la banda”.

**Figura 4.6** Factores culturales



Fuente: elaboración propia

En relación al objetivo específico cuatro, en este apartado se exponen los resultados sobre los factores culturales que expresan de la forma en cómo los usuarios desde su subjetividad perciben e interpretan las prácticas de juegos de azar, en las cuales narran y describen sus antecedentes de juego, sus creencias en torno a los juegos de azar y sus interacciones en el casino con otros usuarios. De igual manera, se presentan resultados obtenidos a través de la observación, gracias a la descripción densa del investigador se pudieron rescatar algunos rituales y prácticas que los usuarios mostraban en las áreas de juego.

Si bien, la industria de casinos es un modelo global que se ha posicionado como un producto de consumo colonizador (Mejía & Bulut, 2019), las subjetividades de los usuarios de cualquier región siempre estarán diferenciadas por ciertos valores de autenticidad relacionada con cierto tipo de cultura. En este sentido, una de las particularidades que tienen los jugadores es el júbilo que experimentan cuando ganan, en el caso de Culiacán, se han presentado de manera

singular en cuanto a la celebración por ganar un premio, una usuaria relató cómo observó en algunas ocasiones lo siguiente:

*Antes aquí oiga, la gente que ganaba, se traía la banda [banda de música regional sinaloense<sup>9</sup>] y ahí estaban afuera. / EN EL CODERE. / Si. Traían la banda para el que ganara. J4*

Parte de los elementos que giran en torno la cultura, es la música de banda sinaloense, de acuerdo con estudios culturales (Gálvez, 2015; Guerrero, 2017; Simonett, 2004) respecto a este tema, este género musical es considerado un elemento de festividad y celebración de acontecimientos significativos en la cultura sinaloense, y en particular, la comunidad de Culiacán comúnmente denota un gusto extravagante al reproducir este tipo de música en vivo, y en estos espacios de juego, no están fuera de estas prácticas culturales.

Así mismo, se ha presentado otro tipo de acontecimientos que no precisamente tiene que ver con la victoria de un jugador en las salas de juego, se han dado casos de personas que celebran rituales fúnebres de personas que en vida fueron aficionados al casino.

*Tanto apego que, ahí le va, ya van dos personas que yo conozco que se han muerto, y sabe qué hace la familia. / ¿QUÉ? / [risas] Lo que usted menos se imagina. La pasean ahí, la carrosa la ponen aquí y en el Tropicana. / ¿EN SERIO? / Por esta, por esta [golpea la mesa en forma de juramento]. Ósea para que vea, nomás en este, en este [Casino Tropicana]. La familia va y la deja ahí, ósea la dejan y se la llevan pues. / SÍ, ¿CÓMO EL ÚLTIMO ADIÓS? / Si. la gente sale y ve a la persona, la ve en el cajón pues, no se ponen a verla ahí, pero si saben quién es. J4*

De acuerdo con Cintrón (2019) los ritos funerarios, incluyendo el velorio, dramatizan actitudes y estilos de vida en sociedad de los difuntos, basándose en un estudio de ritos similares en Puerto Rico, este autor categorizó dicha práctica como *last performance* el cual consiste en que el difunto simbólicamente se despide de ciertos lugares que frecuentaba en vida y que son

---

<sup>9</sup> La banda sinaloense, es un género musical que tiene sus raíces en la fusión cultural que se dio entre los inmigrantes alemanes del siglo XVIII y XIX y las tradiciones locales de Sinaloa. Este encuentro de tradiciones culminó en la creación de un estilo musical único que combina instrumentos de viento y cuerda europeos con melodías mexicanas.

parte de su ser, por lo que, en este caso el casino ha sido parte de este t mulo funerario, esto indica un hallazgo particular en cuanto a la cultura mexicana.

Por otro lado, existe una diferenciaci n entre el usuario de Culiac n en relaci n a otros usuarios de M xico. Al respecto, un usuario mencion  esta diferencia al interactuar con un empleado del casino que ha trabajado en otros estados del pa s.

*Si, de hecho, hay empleadas que han trabajado en otros casinos de otras ciudades, y dicen que en otras ciudades no es como aqu  pues, all  como que la gente m s relax, no se enojan, pierden y pues ya saben que van a perder, y aqu  no. Aqu  est n con que ¡hijo de su puta madre! peg ndole a la mesa y se enojan, y gritan y que ¡valen verga! y que ac , o sea, m s conflictivos. All  no, all  la gente va m s tranquila, saben que van a perder y no se enojan pues, el temperamento de aqu  de Culiac n pues, es diferente. J5*

Esta diferenciaci n sobre usuarios de otros estados de M xico, tiene que ver con una cuesti n ling stica. De acuerdo con Everardo Mendoza Guerrero (2003) en su trabajo *El habla de Culiac n* analiza los elementos fon ticos y el l xico referente a la forma de expresarse de los culiacanenses, expresa que esta forma de voces, pronunciaciones y soluciones morfosint ticas rurales que hace unos a os eran tomadas como “rancherismos”, ahora son reconocidas por los hablantes como parte innegable de su personalidad ling stica actual, y que adem s, si hay una variaci n en cuanto al espa ol que se habla en los estados de Chihuahua, Monterey, Veracruz y Tabasco, por mencionar algunos que compara el autor. Por ende, se puede afirmar que, si hay una diferenciaci n entre usuarios de Culiac n con otros del pa s. De igual manera, esto se relaciona con la percepci n que muestra una usuaria al observar este temperamento en usuarios.

*Tambi n me percat  en que la gente no ten a mucho tacto al hablar con los empleados, bueno es que yo soy muy considerada cuando me relaciono con las personas, y, por ejemplo, las personas que estaban ah , ped an un servicio gritando ¡recarga! ¡recarga!  sea ni siquiera. La gente como que est  jugando, y ¡recarga, recarga!  sea gritando, y ah  van los empleados a hacerles su recarga sin preguntarle ni nada, creo que hasta los mismos empleados ya est n como que, atentos a que ya van a recibir ese trato. Como que la gente no es muy de formalidades en el casino. J8*

De acuerdo a estas particularidades los usuarios de casinos obedecen nuevamente a una idiosincrasia de pertenecer a una comunidad como lo es Culiac n, cuando se presentan estas

extravagancias y modismo en la forma de comportarse, culturalmente se les denomina en el imaginario colectivo con la frase *es muy culichi*. En concordancia con Sánchez (2022), culichi es un adjetivo utilizado por quienes habitan la ciudad, de la cual deviene un tono de orgullo, de pertenencia, de identificación. Por lo que, culichi hace referencia a los elementos y las características en común que comparten quienes habitan esta comunidad, calificarse o calificar algo como culichi, implica dotarlo de una carga de significados particulares de la cultura culiacanense (Sánchez, 2022).

Por último, a pesar de la difusión de productos de los juegos de azar en todo el mundo a través de una industria de casinos colonizadora, los juegos de azar en sí siempre se experimentan a nivel local, dado que, los productos pueden ser globales, pero los impactos son locales (Reith, 2013). Y en el caso de los usuarios de Culiacán, se ha venido generado una comunidad de jugadores caracterizada por su manera de concebir e interpretar el juego de azar, sus formas de relacionarse en comunidad con el otro de manera particular.

#### **4.4.1 La cultura de juego en la familia.**

Como antecedente, se concibe como factor cultural la cultura de juego en la familia, la cual consiste en que, las prácticas de juegos de azar son recreativas en la familia, se efectúan como una forma de convivencia y sana recreación, y se practica en diferentes modalidades de juegos tradicionales, sobresaliendo la lotería mexicana y la baraja. En este sentido, la familia se considera una institución cultural, por ello, las prácticas de juegos de azar son transmitidas entre las generaciones como un elemento recreativo que cohesiona a la familia. Comúnmente, las personas que asisten a los casinos tienen como antecedente la cultura de juego en la familia, por ello, existen estudios que evidencian al juego de azar como una actividad recreativa en este colectivo que se refuerza como factor cultural que motiva a las personas a experimentar el juego en los casinos (Castaño et al., 2016; Sánchez-Ramos, 2021).

*Baraja. Pues en mi familia. Nosotros jugábamos el dompe y el conquián [modalidades de juegos de naipes o baraja española]. De a cinco pesos. Tres pesos, dos pesos (USD = 0.25). J1*

*A es que con mi abuela jugamos mucha baraja. Pues desde chiquitos jugábamos de que al conquián al dompe [modalidades de juegos de naipes o baraja española] y a todo eso con la familia de que "a de dinero vamos a jugar como de diez pesos (USD = 0.51) o*

*cinco pesos (USD = .25)". De hecho, mi familia, la familia por parte de mi papá todos los martes hay jugada de lotería de cinco pesos la carta (USD = .25). J2*

*Fíjate que yo crecí en una casa donde siempre se jugaba a la baraja, se jugaba a la baraja y se gastaba de mucho dinero en la mesa siempre, mucho. Ahí te estoy hablando de miles de dólares, no te estoy hablando de cien, doscientos, trescientos, te estoy hablando de miles de dólares. Y eran puros familiares, mi mamá, mi abuela, mis tíos, mis tías, mis hermanas, mi padrastro, todo mundo. J11*

Dado que, la influencia de la familia en el consumo de prácticas de juego puede continuar hasta la edad adulta, este factor se desarrolla debido a una exposición al juego desde temprana edad. Algunos entrevistados mencionaron que se iniciaron en los juegos de azar siendo testigos de ver jugar a otros familiares.

*Mi abuelo, mis tías jugaban ahí entre ellos y yo miraba, y ya me empecé a fijar cómo se jugaba y yo entendí. J1*

*Viendo, si es como de "a mira ya ves" como, por ejemplo, el de nueve cartas ya ves que antes se usaba de que dompe, conquián y era hasta ahorita como que la gente empezó a jugarlo más porque nadie sabía, y viendo de que "mira este va aquí" tienes que hacer escalera o la mismas tres. Mi papá, pero pues ellos jugaban y yo miraba, o mis tíos y así. J2*

*Yo me acuerdo que empecé a jugar a la baraja aquí a la otra cuadra, estaba en la secundaria yo, y me daba dinero mi mamá para gastar, no me acuerdo cuánto, pero mi abuela era bien estricta y a pesar de todo la burlaba. Cuando yo salía a alguna parte, yo me iba como caballo desbocado a jugar a la baraja, a jugar a la lotería, desde chica. Perdía pues porque yo no sabía en absoluto, pero perdiendo aprendí. J3*

*Yo recuerdo que mi madre me llevara a su casa, y ella jugaban baraja hasta a media noche. Y yo tenía mi laptop, una computadora chiquita, y yo me entretenía jugando, y mi madre jugando baraja [risas] mismas adicciones, pero diferentes generaciones. J8*

De lo anterior, los resultados concuerdan con un estudio cualitativo realizado por Reith (2012) en donde sus entrevistados revelaron la importancia de la familia como un grupo clave para la transmisión del capital cultural relacionado con el juego y para la reproducción de

comportamientos, normas y actitudes. Por lo que, la conciencia sobre el juego se generó a través de la observación del comportamiento de otras personas, donde los entrevistados observaron y escucharon a miembros de la familia haciendo y hablando sobre sus juegos de azar, y en ocasiones se unieron a ellos.

Con relación a ello, se han realizado investigaciones sobre el aprendizaje de participación de juegos de azar en la familia desde una edad temprana, generalmente junto con miembros de la familia que se les trasmite la aceptabilidad de este pasatiempo. Por lo que, estos resultados concuerdan con un estudio realizado por Ohtsuka y Chan (2014) sobre los significados del juego en usuarios de casinos, los resultados muestran que miembros de sus familias los introdujeron en el juego, por lo que, estos autores concluyen que el juego está normalizado en estos entornos, tanto el social como el familiar, por ello, la práctica de juego de azar puede reflejar las características culturales de la comunidad. Por su parte, Westberg et al. (2017) encontraron que, en la mayoría de los usuarios entrevistados, el juego estaba presente de forma rutinaria en el hogar, pero no como un fin en sí mismo, dado que, la consideraban una importante práctica colectiva que fortalecía los vínculos familiares. Sin embargo, estos autores explican que en este tipo de prácticas en la familia algún integrante no está exento de adoptar un problema con el juego.

No obstante, esto apunta a que, la familia es un contexto social clave para la introducción y normalización del juego y para la transmisión del capital cultural relacionado con el juego (Reith & Dobbie 2011). En este sentido, los casinos también son parte de una modalidad de juego para la familia, y esto se ve reflejado en una convivencia familiar. Por lo que, algunos usuarios mencionaron visitar el casino acompañados de familiares, incluso haber visto familias enteras practicando juegos de azar en el casino.

*Por ejemplo, a veces los fines de semana, bueno yo y mi familia, mis tías y mi mamá vamos casi la mayoría de los sábados y los domingos, y es que como que hay música en vivo, y hay muchas cosas que te dan, por ejemplo, hay muy bonita decoración así en días festivos y así, y te dan cosas. J2*

*Me gusta hablarle a mi hermana y decirle quieres venir, yo te doy algo, no sé 300 pesos (USD = 15.22) porque a veces que me dice "no, es que no tengo" ándale vente le digo para que no estar sola como tonta aquí vente. (...) Yo he visto familias completas aquí*

*en el fregado, el Tropi [Casino Tripicana]. Aquí en el Tropi, va una familia completa, el papá, la mamá y los tres hijos, todos. J4*

*Cuando fui la primera vez, fui con una hija y su esposo. J11*

Después me pasé a otra máquina y noté a dos señoras jugando de entre cincuenta y cincuenta y cinco años aproximadamente, y detrás de una de ellas dos hombres la observaban esperando sin jugar, uno de aproximadamente cincuenta y cinco años y el otro de sesenta y cinco años. Platicué con uno de ellos (el mayor) sobre Mexicali [Ciudad capital del Estado de Baja California, México]. Lo que logré registrar sobre el tema, es la relación de estos dos hombres con la mujer, uno era el esposo y el otro era el hermano mayor y la acompañaban a jugar. El hermano me platicó que a él en lo particular no le gusta jugar, que solo lo invitaron por distracción, debido a que acababa de enviudar. Respecto al marido, él solo acompañaba a su mujer y jugaba muy poco. (D.C. Casino Play City)

En definitiva, el juego es una actividad imbuida de capital cultural (Bourdieu, 1984) que se aprende y se reproduce activamente a través de las relaciones entre los jugadores, sus redes sociales y entornos ambientales más amplios. En particular, la familia es un sitio clave de reproducción social donde muchos individuos encuentran juegos de azar por primera vez. Aquí es donde se familiarizan con la mecánica del azar, así como con los rituales sociales y la etiqueta de los juegos, la familiaridad que se transmite a través de generaciones como una herencia.

#### **4.4.2 De la fe, la suerte y otras cuantas supersticiones.**

En esta sección de los resultados se analiza la subjetividad del usuario en relación a su práctica de juego. Es necesario comprender en cuanto a qué punto las creencias inspiran a los usuarios a jugar, o más bien, son un producto de la misma práctica del juego que mejora la experiencia del usuario al conferir una dimensión mística. Independientemente de su origen, las creencias mágicas pueden contribuir a una participación perjudicial en el juego, por ejemplo, el jugador puede creer que es su día de suerte y que es probable que el azar la tenga destinada una gran victoria. Sin embargo, lo que si se pone de manifiesto es que algunas investigaciones sugieren que, en ciertas sociedades, tales creencias existen junto con un nivel inferior de pensamiento probabilístico, por lo que, se ha comprobado que la superstición del usuario impacta sobre las

elecciones y los comportamientos en la industria de los casinos (Barnes, 2019; Chinchanchokchai et al., 2017; Fong et al., 2017).

En un sentido más amplio, (D'Agati, 2014) en el ámbito de los juegos de azar menciona que, la superstición ha llegado a referirse a todas aquellas creencias y prácticas que la experiencia científica identifica como “reliquias” irracionales o falsas y sin sentido de épocas pasadas que continúan sobreviviendo en extensos sectores de la población global. De acuerdo con Downs (2015), este tipo de elementos culturales por parte de los usuarios se debe a que, los juegos de azar ofrecen esperanza y la promesa de un milagro similar a las formas religiosas o espirituales de salvación. En este sentido, parte de los elementos delirantes que giran en torno a los jugadores de casinos, son las creencias que poseen respecto a sus prácticas de juegos de azar y de apuesta, estas suelen ser rituales caracterizados por conductas inusuales. Al respecto, los entrevistados expresaron algunas prácticas y creencias sobre los ritualismos.

*No, pero la gente que juega a los juegos de azar si es supersticiosa pues, si creen en la suerte o agarran cierta máquina que creen que tienen suerte. EI2*

*Fíjate que una vez escuché una plática de unas señoras que se hacían disque con un aceitito y que se quitaban las malas vibras y se sobaban las manos, y otras partes del cuerpo, el cuerpo, entonces intente hacer eso, quien quite y funcione [risas]. La primera vez que lo hice agarré crema de las manos según yo imitando para quitarme los malos espíritus [risas]. J11*

*He visto gente que se persigna antes de jugar. J12*

De igual manera, algunos entrevistados confesaron utilizar amuletos para la suerte, o en su caso, haber atestiguado a otros usuarios utilizar amuletos fuera de serie, como un animal vivo.

*A y que no dejan que les tienten, te digo esa señora que llevaba que ganaba y se llevaba, no pues esa se trae muy buenos amuletos como no va a ganar y luego me dice un día una señora ¡se le fue la rana! una rana que le había costada no sé cuánto una ranilla así saltona, era fina la rana "¡ayyyyyyy me va a matar la niña, me la traje, que no sé qué!" pues le hubieras puesto una tapadera "se me muere" me dice, "ay mujer" le digo, pues sabrá dios cómo le habrá ido con la niña. / ¿UNA RANA VIVA? / Una rana viva.*

*No si ves cada cosa. Era un chango de peluche el que traía ya me acordé, se lo ponía aquí pegado de brazos largos como llavero. J3*

*Mucha gente la he visto, ay no la gente, se lleva su hierba, cómo se llama, su albahaca, se la lleva aquí [risas], la gente se lleva cosas así. J4*

*O como lo típico como yo, que siempre trae un dólar en la cartera. / ¿TU TRAES UN DOLAR PARA JUGAR? / Simón [término coloquial para afirmar algo], un dólar y uno de dos dólares igual. E12*

*...yo pues también les seguía el rollo ahí me llevaba una patita de conejo. J10*

*Me llevo un llaverito que es un elefante. J11*

De igual manera, cuando se tuvo el acercamiento a campo, se observó lo siguiente:

De los pocos hombres que había, uno en particular captó mi atención, era un señor de aproximadamente unos setenta años de edad, de piel morena, ropa desgastada, lo interesante era que en su mesa estaba en solitario en un rincón, a un lado de su cartón de juego tenía un muñequito de unos 8 centímetros conocido como troll noruego que se adquieren en las tiendas de productos esotéricos, pareciera que es como un accesorio más en su práctica de juego, puesto que este señor llevaba un escapulario y un collar de ojo de venado, en sus manos llevaba dos pulseras de piedras, y lo más desconcertante es que hablaba de manera solitaria en susurros, como si estuviera rezando. (D.C. Casino Royal Yak)

Estos resultados concuerdan con un estudio cualitativo realizado por D'Agati (2014) sobre creencias y prácticas supersticiosas utilizadas por jugadores de casinos para influir o controlar los resultados. Esta autora encontró que la superstición, se concebía en una variedad de formas como signos, magia o conversión, lo cual, era claramente una parte aceptada del juego para la mayoría de los entrevistados, aunque más pronunciada en los juegos de azar, la superstición parecía ser más significativa en la experiencia de los entrevistados, las estrategias que utilizaban más eran llevar amuletos de la suerte, alejarse de alguien que se supone que representa un mal presagio o jugar con algunos números favoritos. Por su parte, Ejova y Ohtsuka (2019) mencionan que, los jugadores expresaron la creencia respecto a las pérdidas en el juego son consecuencia de malos actos cometidos en el pasado, actos que pueden redimirse mediante

buenos actos futuros. En otro estudio por parte de Ohtsuka y Chan (2010) los jugadores describieron una serie de rituales, entre ellos, no jugar inmediatamente después de un corte de pelo y no permitir que nadie les tocara el hombro durante el juego.

De igual forma, la cuestión religiosa ha estado asociada con el azar en las sociedades occidentales modernas, los jugadores les han atribuido tanto elementos religiosos como mágicos (Binde, 2007). De acuerdo con Binde (2007), en los juegos de azar siempre que está implicado un elemento de azar, y si el jugador no reconoce el azar en el sentido de aleatoriedad, entonces, se presenta la concepción de una posibilidad de que fuerzas divinas y místicas gobiernen el comportamiento de los resultados. En relación a ello, se encontró que algunos usuarios de Culiacán llevaban como amuletos de la buena suerte a símbolos de la religión católica.

*No pues, sí me tocó ver gente que pone su imagen del santito (...) Pues es que hay gente que de verdad pone la imagen de su santito, una vez una señora ahí tenía la virgen de Guadalupe, y yo, mira la señora [risa]. J6*

*...y luego también llevaba un santito que es un niño, es el Santo Niño de Atocha [Santo o deidad de la iglesia católica cristiana]. ¿ESE LO TRAE EN SU CARTERA? / No, es como, está chiquito, pero no lo tengo en la cartera porque es una figura como de porcelana. Está sentado en su asientito, y lo puedo poner enfrente de mi mesa. J11*

Asimismo, estos resultados se asocian a lo que discuten Kim, Shifrin, Sztainert y Wohl (2018) postulan que los jugadores religiosos incurren significativamente en falacias en el juego debido a la creencia de que una divinidad o un poder superior influye en su juego. Por tanto, existen estudios que evidencian la relación entre religiosidad y juegos de azar (Bormann et al., 2019; Williams et al., 2022). Por su parte, Hahmann y Monson (2021) demostraron que la religiosidad es parte de la experiencia de juego, los 48 usuarios de casinos que entrevistaron depositaban el azar en una fuerza divina. En relación con lo anterior, para el caso de Culiacán algunos entrevistados mencionaron observar a usuarios con deidades que están asociadas a la narcocultura.

*No religioso no, a es que hay gente que llevaba el San Judas Tadeo [En Culiacán este santo perteneciente a la iglesia católica cristiana se asocia a la narcocultura]. J3*

*Siiii, hay gente que le reza a la Santa Muerte y eso [Santo no reconocido por la iglesia católica que se asocia a la narcocultura]. / ¿PARA JUGAR? / Si. para jugar, para ganar como no [contestación en grupo]. Al Malverde [Considerado santo no reconocido por la iglesia católica que se asocia como símbolo de la narcocultura], al San Judas Tadeo, a todos esos. Mira, la gente que cree en la virgen para mi están en un hoyo, y los que creen en Malverde y la Santa Muerte [Santo o deidad no reconocido por la iglesia católica cristiana] están en un hoyo más hondo, porque está peor pues [risas]. / Siiii como no. Huuuuy sí [respuesta en grupo]. Si pues esa raza, es la más supersticiosa, que no ves que ellos traen su collaron [expresión de la palabra collar de manera exaltada] de San Judas, de la Santa Muerte. EI2*

De igual manera, en relación con la religiosidad, algunas personas hacen una separación de la fe religiosa con la práctica de juegos de azar. Esto se da particularmente en las mujeres de religión católica cristiana, conciben al juego como pecaminosos, por ende, hacen una separación con la fe y los juegos de azar.

*ENTONCES, ¿USTED NO SE ENCOMIENDA EN NINGUNA SANTO O DEIDAD? / No, no, y menos para el casino [actitud de desaprobación]. No. / ¿POR QUÉ? / Porque, ósea, eso es un juego del diablo [risas]. ¿NO MEZCLA? Noooo, no mezclo. / USTED ES CATOLICA. / Si, no mezclo yo Dios con esas cosas. J1*

*El otro día una señora "ay gracias a Jehová que gané" decía, ¡no sea blasfema! le dije el coludo [diablo] es el que está con usted le digo Margarita se llama la doña. (...) Yo sabía que, yo a Dios no le podía pedir suerte, era como ir en contra de eso. J3*

*Me decía mi hija "mamá no le pidas a Dios, esto es puro del diablo" bueno si es del diablo a qué venimos, y ya jamás dije, es cierto. Mejor le voy a pedir a Dios, o lo voy a molestar en otras cosas, y no en mi vicio. Y dije, bueno es cierto, sola me empecé a terapiar "oye, es cierto, como le pide uno esto a Dios". J10*

*Bueno, ósea, fíjate que es curioso, a Dios no le gusta que nosotros seamos así, que seamos apostadores, y que juguemos juegos al azar. J11*

Por otro lado, algunos entrevistados mencionaron que en las máquinas tragamonedas y el bingo modalidad digital se genera un pensamiento mágico e irracional, debido a que suelen

adoptar conductas y actitudes que no tienen influencia en los resultados, algunas entrevistadas expresaron hablarles a las máquinas tragamonedas.

*Como que a veces la bendice, le dicen "ay dame" si, si me ha tocado que la soban. J2*

*Si "ándale maquinita chula" y cuando me daban los bonos, es que hay veces cuando te da los bonos te emocionas mucho. / ¿USTED LE HABLABA A LA MÁQUINA? / Siiii. La acaricias o le pegas, o le sobas y se mueven a veces. (...) Yo tenía, a veces cuando ganaba con una blusa no me la quería quitar en toda la semana [risas de nervios] o a veces me ponía un calzón al revés. J3*

Lo que se observa en esta práctica, es humanizar a la máquina tragamonedas, autores como Chen y Young (2018) en su trabajo lo han denominado como antropomorfismo. Por lo que, algunos estudios han revelado que, los jugadores al hablarle a dichos aparatos, les atribuyen cualidades y emociones humanas a sus máquinas tragamonedas favoritas (Chen & Young, 2018; Riva et al., 2015). Asimismo, se encontró que otros usuarios manifiestan un comportamiento irracional, en su desesperación por querer ganar y controlar los resultados en las máquinas tragamonedas, realizan golpeteos en las pantallas como si tuvieran una función de pantalla táctil, esto se presenta con toqueteos y caricias sobre la pantalla. De igual importancia, Shaw et al. (2023) explican que esto se debe a que, los usuarios de casino adoptan las falacias del juego, las cuales son una colección de creencias erróneas sobre el juego y cómo funciona.

*Porque no es touch pues, es un botón, la máquina no se va a parar cuando tú le toques la pantalla, pero mucha gente piensa o no sé y están pícale, pícale. Van a creer que se va a parar, pero no en realidad es un juego, la máquina da cuando va a querer. J2*

Estuve a un lado de un adulto mayor que jugaba slots, y en cada jugada tocaba la pantalla en forma de querer manipular los resultados de las máquinas, acto seguido una mujer - al parecer su esposa- imitaba los mismos ademanes para conciliar la suerte, esa especie de conducta lo observé en otras personas. (D.C. Casino Grand Circus)

*PERO UNO LO TOCA PARA QUE* [refiriéndose a la pantalla de la maquina tragamonedas]. / *No. No. / ES QUE YO VEO QUE USTEDES LA TOCAN. / Ah* [carcajadas]. *Por tontera nuestra* [risas de nervios]. (D.C. Casino Flamingo)

Observé a una mujer de 80 años aproximadamente, la cual estaba jugando una máquina tragamonedas. Vi que ella frotaba con sus manos la pantalla en forma horizontal y en otras de manera vertical, su tacto era en forma lineal, daba la impresión que esto lo hacía con el fin de atraer a la suerte y que las figuras de la máquina se alinearan para poder ganar, esto último lo deduzco porque ese aparato no tiene pantalla *touchscreen* [a decir de una pantalla táctil]. (D.C. Casino Royal Yak)

En contraste, otros jugadores de máquinas tragamonedas consideran que, la suerte y el azar son los que dictaminan el resultado durante sus apuestas. En consecuencia, descalifican que cualquier resultado a favor sea debido a cualquier elemento sobrenatural. Estos usuarios desarrollan interpretaciones y comprensiones sesgadas sobre cómo funciona el juego, que tienden a alinearse con esquemas personales, experiencias y motivaciones de juego (Armstrong et al., 2020).

*Cuando una máquina da, es porque está en un momento para dar. Y si te sentaste en la máquina que va dar, pues te tocó suerte, es suerte, no es de que hay que "ay me encomendé a fulano a mengano y que" no, es suerte, si te sentaste en una máquina que va dar es suerte. Y me tocaba, porque iba dar pues, ya me tocaba. Es suerte la que llevaba, porque es suerte ahí, no es de que. J1*

*Pues a suerte yo digo [risas]. Pues tu traes suerte no sé de qué "mira voy ganando tengo suerte". J2*

*Nooooo, fíjese que es el momento que llegué adecuado, y que la máquina lo iba aventar, ellos lo avientan el premio al que sea, llegué en el momento que era pues, me lo dio a mí pues, no es nada más que eso, ósea creo que llegué en el momento adecuado y la máquina que tocaba, así son todos estos [refiriéndose a la industria de los casinos en general], no todas las máquinas dan, la máquina que, toca la suerte que llegaste a la máquina que es, te cuajaste. Así está el jale aquí, no le van a ponerle los premios a todas, creo yo ¿no? Pero también va incluida la suerte también ¿no? va incluida la suerte. J7*

Finalmente, todas estas particularidades culturales en cuanto a creencias, rituales y extravagancias respecto a la práctica de juego hasta aquí expuestas, obedecen a una comunidad casinera, que si bien, tiene similitudes con otros contextos, aun así, esto no deja de tener una

autenticidad en la forma de concebir el azar. En relación a la idea anterior, estos elementos culturales refuerzan aún más la heterogeneidad en los perfiles de los usuarios que se describieron en un principio, por lo que cada perfil sociológico se distingue uno del otro en cuanto a las particularidades en cómo conciben el azar, sus ritualismos, las manías que son propias de una comunidad de jugadores de la ciudad de Culiacán. Por ejemplo, las mujeres usuarias que creen en una imagen católica y su separación del juego con la fe, al igual que, otro usuario que tiene fe en santos no reconocidos por la iglesia católica, y que son típicos de un cultural local (Perea, 2023).

#### **4.4.3 La construcción de redes sociales en el casino.**

Debido a la regularidad con que asisten al casino y las interacciones que se da entre los mismos usuarios, se forman algunos códigos de confianza, los cuales se ven manifestados en el respeto por el uso de las máquinas tragamonedas, o simplemente el verse mutuamente, se reproducen estos códigos de confianza entre usuarios.

*Aquí mejor, aparte ya me conocen, aquí todos nos conocemos, somos los mismos que juegan siempre, mira aquel señor [hombre de 50 a 55 años] ese nunca habla, siempre viene se sienta y juega, no nos saluda ni nada, pero ahí está siempre. En cambio, todos venimos al mismo lugar [zona de máquinas de bingo] siempre me hecho la vuelta, ahorita andaba por el centro y me deje venir de una vez.”. (...) Ella me comentó eso, que aquí nadie se mete con la máquina de nadie: “Si tu estas en una, nadie te puede quitar, la bon bon, la star, la lucky, la que agarres es tuya” me afirmo. Otra situación que observé es que se ausentó para ir al baño y dejó su bolso y celular en la máquina con toda seguridad sin importar que le fueran a robar. Por último, me dijo: “que te vaya bien, aquí vamos a estar”. (D. C. Casino Tropicana / EI1)*

*No, pues hace uno disqué amistades, pero pues, vamos todos a perder ves [risas] nos platicamos los unos a los otros "ay no, yo ya perdí". Pues, ni modo a eso venimos. J10*

*Nosotras vamos, y si nos venimos noche, nos siguen nuestros amigos y ya me dejan ahí en el portón de mi casa y nos despedimos de que "ey, adiós", y ya se van porque viven cerca, somos del mismo sector vaya. Es que somos mujeres, y nos echamos la mano de que a tú me vas a llevar. J12*

Otro aspecto que observé fue a un par mujeres sentadas en un slot o máquina tragamonedas, una de ellas le solicitó cuidar el lugar de la máquina donde se encontraban jugando en lo que se ausentaba [al parecer fue al baño], detecté que la mujer que se quedó a la espera no estaba jugando, solo observaba a su alrededor. (D.C Casino Grand Circus)

De igual manera, en estos espacios también se generan otros códigos de cortesía y respeto entre usuarios, y esto se observó en las mesas de bingo.

*OIGA Y SIEMPRE VIENEN. / Casi todos los días. / AQUÍ EN ESTÁ MESA LA PUEDO ENCONTRAR. / Si. Ella siempre se sienta acá. Y yo siempre me siento aquí* [señala las sillas de la mesa en donde se sientan regularmente]. (D. C. Casino Flamingo / EI3)

En eso llegaron un grupo de tres mujeres a mi mesa, eran señoras de entre sesenta y cinco y setenta y cinco años de edad, en ese instante cambiaron de parecer y se fueron a una mesa detrás donde estaba un hombre de unos sesenta y cinco años jugando en solitario, me percaté que el hombre se paró y se fue a otra mesa cediendo el lugar al grupo de mujeres, en eso una de ellas expresó: *“mira el señor que amable, el señor que amable, nos dejó la mesa, porque ya sabe que siempre nos sentamos aquí”*. Este grupo de mujeres, percibo que ya se conocen y han tejido relaciones de amistad fuera del casino. (D. C. Casino Royal Yak)

Otra particularidad que distingue la solidaridad entre los usuarios, es el gusto por ver ganar a otros compañeros de juego, algunos entrevistados relatan parte de la motivación que les expresaban a otros usuarios. Incluso, el primer fragmento deja entrever cómo es una contienda entre máquina y jugador.

*Si. Si cuando yo miro que está dando esa máquina "friégate en ella, friégate en ella" [lo dijo con una palmada]. Ósea. / [risas] ¿CÓMO ESTÁ ESO DE FRIEGATE EN ELLA? / Si pues que le gane, porque hay veces que les da bonos y bonos, y les digo "friégate en ella, y gánale, y que te suelte, y así" ósea. J1*

*En el que yo ganaba yo tenía una maquinita que se llamaba la orquídea blanca ¡ay como me gustaba esa máquina! era de tres centavos la línea, y la llegué a jugar de 800 líneas, que era, ocho por tres de 24 pesos (USD = 1.21) el tiro, el aplastón, y ahí fue donde*

*ganaba, yo me divertía mucho y la gente que estaba alrededor mío también, yo decía "véngase deséeme suerte". J3*

En ese momento todas las máquinas empezaron a hacer un sonido alarmante como si hubiera caído un premio. Y la jugadora me dijo mira ya cayó por allá una jugada, ve asómate. Le hice caso y me aproximé a la máquina donde estaba una señora de aproximadamente 50 años, y tres personas a su alrededor comenzaron a observar su jugada. Cuando finalmente obtuvo el premio escuché que dijo: *"hay por fin, ahorita les pago"*. Con ese comentario percibo que pide prestado a otras personas para seguir jugando. Una señora de más edad le dio unas palabras como de una mujer sabia: *"Ya ves, ya te tocaba"*. (D.C. Casino Tropicana)

Por otro lado, los usuarios suelen ser solidarios con otros usuarios que han perdido durante sus jugadas, esto se da a través de préstamos de dinero y el favor de llevarlos a sus hogares, debido a que han perdido todo el dinero y no tienen para pagar el transporte.

*Pero hay gente que, si conoces ya de años y que, si le prestas, si tengo sí, dos tres ocasiones si he prestado. Y si tengo una conocida de ahí que sí, "ya me voy a ir porque los 300 (USD = 15.09) ya los perdí" hay veces que me dice "ten te presto cien pesos (USD = 5.00) o doscientos (USD = 10.00), quédate otro rato, hay cuando vengas me lo das" pero nada más en el casino, somos de mucha confianza. J1*

*Y luego un señor que nos daba raite [término coloquial utilizado para traslado gratuito en transporte], un maestro, el profe, y el profe, y el profe "Profe me da raite, mira te voy a dar raite, pero no voy para aquel rumbo" me decía porque, él vivía para otro lado "porque sé que no has de traer ni un peso" "si profe no traigo" "ya hasta me dan ganas de prestarte mejor cincuenta pesos" porque eso nos cobraba el taxi "préstemelos profe, si se los pago". J3*

En relación con los discursos anteriores, se manifiesta una práctica solidaria que es la repartición del premio entre usuarios, lo cual tiene relación con otros estudios (Belk, 2010; Gordon et al., 2015) en donde se ha observado que si una persona del grupo obtiene una ganancia relativamente considerable, se espera que retribuya a quienes la rodean compartiendo las ganancias mediante la compra de múltiples rondas de bebidas alcohólicas, por lo que, estos autores concluyen que esta noción de compartir el premio es una práctica importante que ayuda

a disolver las fronteras interpersonales y sirve para unir a la comunidad es una práctica que suele darse también. Y en el caso de Culiacán algunos usuarios lo expresan de la siguiente manera:

*Yo no soy mala fíjate, yo ganaba y me daba tanto gusto que lo compartía con todo mundo, por eso me invitaban mucho. J3*

*Si, a mí sí, hay grupos de señoras, que, si una se gana un acumulado, se lo reparten entre ellas, eso he sabido. / A POCO SI, ¿AHÍ EN EL PLAY O EN EL TROPICANA? / En el Yak [casino]. Y yo tengo una vecina que, todavía va al casino y que hasta el tiempo supe yo que era amiga de la mamá de mi exnovio, y que iban en el mismo grupito de amigas pues, y me dijo, a veces que ganamos un acumulado nos repartimos poquito y así [risas] que se reparten el premio. J6*

*Si, fíjate que una vez tuve la suerte de que en cuanto llegué, como a los cinco minutos que ganó como dieciséis mil pesos (USD = 804.29). Y cuando fui y ferie el ticket, estaba una doñita ahí a un lado de mí y me dijo "ay que bueno que suerte y que no sé qué" y que le compro un ticket de cien pesos (USD = 5.03) para que jugara, y ya seguí jugando.*

J11

Con relación a las redes sociales que se presentan en el casino, por lo visto estas se dan de manera cotidiana, en consecuencia, se construye un tejido social, en el cual se fortalecen los vínculos por los cuales los usuarios se relacionan, y que, además son motivados por intereses en común que llegan a ser de orden afectivo, económico y cultural en un espacio microsocial como lo es el casino (Pulido-Robles, 2018).

En definitiva, estos resultados contradicen la idea de globalización que expone Ianni (2003) en donde considera que la cultura esta globalizada, argumentando que la gente se viste de la misma manera, consume las mismas mercancías o adopta los mismos signos, valores y símbolos, dado que, en estos usuarios se muestra una recepción de este modelo de entretenimiento a partir de su forma de concebir y ejercer la práctica de juego de azar, ya que estos manifiestan ciertas particularidades culturales que los diferencian de otros usuarios en el mundo. Con base a los resultados obtenidos desde una dimensión cultural, también se observa que las prácticas de juegos de azar en usuarios de casinos de la ciudad de Culiacán se dan de manera particular, desde edades tempranas en familia se les enseña a jugar baraja y con apuesta

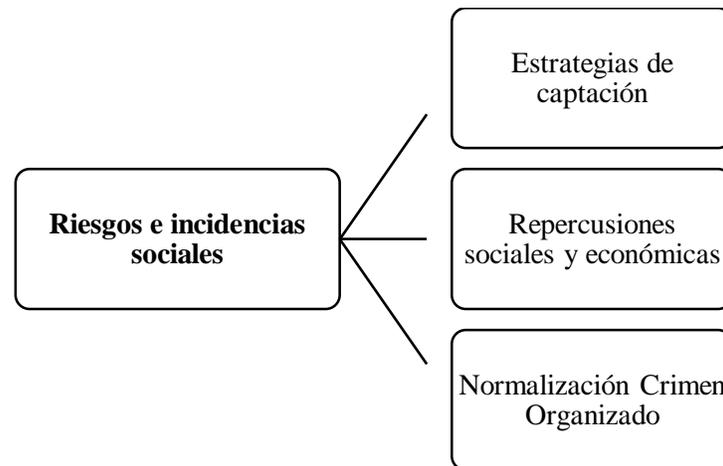
de cantidades muy mínimas, en consecuencia, estas son preámbulo para ser consumidores de experiencias de juego en los casinos.

De igual manera, las creencias en el azar y la suerte, los ritualismos son parte de la idiosincrasia de cada jugador en particular, para el caso de estos usuarios, son el reflejo de un grupo de jugadores en particular de esta comunidad que acuden a la interpretación del pensamiento mágico que busca controlar el azar y forjar la falsa esperanza que provoca la industria de casinos. Sin embargo, las redes sociales que se tejen en los casinos tienen que ver con ciertos valores que caracterizan la forma de ser del sinaloense en ser solidario y mantener una actitud cálida y festiva (Ayala-Barron, 2007; Mendoza, 2003; Rocha, 2012; Sánchez, 2022; Simonett, 2002).

A pesar, de que se mantenga la idea en que los casinos son espacios que promueven el individualismo y la competitividad en los usuarios, para la situación de estos jugadores en particular, se demuestra que, a través de la creación de estas redes sociales, la nobleza y el humanismo entre pares se refleja en las interacciones del cotidiano en el casino, esto conduce a reflexionar si este tipo de interacciones se manifiestan en sociedades, o más bien culturas mexicanas, y en particular la sinaloense.

#### **4.5 Riesgos e incidencias sociales inherentes a la oferta y el consumo de prácticas de juego de azar en los casinos de Culiacán.**

Derivado de la recolección de datos en campo, en esta sección se exponen los resultados que evidencian ciertas particularidades sobre los casinos y los riesgos que genera el consumo de este tipo de experiencias. En este apartado, se presenta primeramente las cuestiones perjudiciales en los usuarios, desde su perspectiva narran cómo incide el juego en la economía de ellos y de otros usuarios, así como los conflictos y conductas violentas dentro del casino. Posteriormente, se revelan algunos testimonios del casino en relación a la normalización de la violencia del crimen organizado en estos espacios y algunas irregularidades que se han visto en los mismos. De igual manera, es pertinente presentar resultados que, en principio no se tenían contemplados en los objetivos de investigación, por lo que, es oportuno evidenciarlo en este apartado, ya que es de suma relevancia exponer las otras realidades que se experimentan en estos espacios, y que para las personas que fueron entrevistadas y lo que se observó resulta importante.

**Figura 4.7** Riesgo e incidencia social

Fuente: elaboración propia

#### 4.5.1 Estrategias del casino para la captación de usuarios: “todos ganamos al principio”.

La industria de casinos se ha institucionalizado como un negocio altamente redituable que se caracteriza por generar ganancias con mínimo costo, por lo que, utiliza estrategias de marketing para atraer a más consumidores, y en este caso, para captar a nuevos clientes otorgando de manera recurrente premios al inicio de sus jugadas. De acuerdo con algunos entrevistados, que mencionan haber ganado al principio moderadas cantidades en máquinas tragamonedas, lo cual les resultaba atractivo despertando interés por seguir jugando.

*No pues ahí también [hace referencia al Casino Tropicana], llegué ganando y siempre me decía mi prima es que tú tienes mucha suerte. Y las primeras veces casi siempre ganaba. J6*

*Me invitaron una vez, y yo nunca había ido a los casinos en Culiacán (...) tuve la fortuna de ganar esa vez, haz de cuenta como que fue el ganchito para que te gustara. / OK. / Y ya de ahí, te digo que fue mi perdición porque ya era ir al casino, si podía ir diario, iba diario. J11*

No obstante, cuando se visitó uno de los casinos se logró constatar con dos usuarias este tipo de experiencias encontrando lo siguiente:

*DISCULPE ¿EL MÍNIMO SON CINCO PESOS (USD = 0.25)? / Si. / ES LA PRIMERA VEZ QUE JUEGO Y NO LE ENTIENDO. / Solita juega no se preocupe [Refiriéndose a*

la máquina]. *Al principio todos ganamos. / ¿EN SERIO? / Pues sí, cómo cree que nos agarraron a nosotros. / NO, CÓMO. / Así sin saber.* (D. C. Casino Flamingo)

*¿Es la primera vez que vienes o qué? / SÍ, NOMÁS QUE YA PERDÍ. / Malo. Es lo que te iba a decir, malo. / ¿POR QUÉ? / Porque oye, o sea, después uno ya no quiere salir de aquí [tono de desaprobación refiriéndose al casino]. Yo lo digo por mí.* (D. C. Casino Flamingo / EI4)

Teniendo como referencia que estos usuarios hacen alusión a las máquinas tragamonedas, existen estudios que demuestran que esta modalidad de juego es altamente adictiva como la cocaína (Hoebanx & French, 2023; Dowling et al., 2005). Por ello, les resulta excitante la sensación de ganar y les produce este comportamiento adictivo. Otro dato que mencionan algunos usuarios, es la resignación de las pérdidas monetarias cuando visitan el casino. En los discursos prevalece un valor entendido respecto a que el casino les vende el entretenimiento finalmente, y el jugador cuando pierde, termina aceptando esta negociación.

Después observé a dos hombres de entre 65 y 70 años que se despedían, uno de ellos comentó: *“Ya me voy, aquí gano un día y pierdo tres. No ya, ya estuvo, ya perdí, ya estuvo por hoy, ya otro día dios dirá.”* (D. C. Casino Play City)

*...ósea, porque yo ya sabía desde que llegaba, que iba perder pues.* J6

*Para mí, lo que es ser jugador, lo veo como un entretenimiento. Lo veo como un hobby, como algo que estoy dispuesto a perder, pero más bien es algo que estoy dispuesto a gastar. Estoy dispuesto a dar algo de mi sueldo mensual.* J9

*No, pues hace uno disqué amistades, pero pues, vamos todos a perder ves [risas] nos platicamos los unos a los otros "ay no, yo ya perdí". Pues, ni modo a eso venimos. Porque el casino nunca se va dejar ganar, la neta [término coloquial para afirmar una verdad].* J10

Asimismo, en otros discursos se encontró que el casino manipula a su favor en las modalidades de juego, los usuarios están conscientes en que las máquinas tragamonedas manejan mecanismos y algoritmos para dar y restar premios, es decir, están programadas, en palabras de ellos: “están truqueadas”.

*¿Y CUÁLES SON LAS MODALIDADES QUE USTEDES JUEGAN POR LO REGULAR EN EL CASINO? / Este compa le sabe más, las máquinas yo no le entro porque están truqueadas, ósea la máquina tiene que perder cierta cantidad para poder darte. EI2*

*Aquí vengo seguido a meterle una apuesta al fútbol, nomás que a la pinche máquina le tengo miedo, casi no da. (D. C. Casino Tropicana / EI8)*

*Te despelucan [término que refiere a que se pierde de manera ventajosa] en esas pinches máquinas culeras esas, son del diablo, esas máquinas son del diablo. / ¿POR QUÉ JEFE? / ¿Las máquinas? porque no le pegan [ganan] a la máquina, cómo le van a ganar a una computadora. (D. C. Casino Royal Yak)*

*Yo tengo un amigo que trabaja en el casino Tropicana, y él está como gerente o como encargado, y él me dijo que las máquinas dan el cinco por ciento y ganan el noventa y cinco por ciento. Ósea, cuando ya quitaron noventa y cinco mil pesos (USD = 4,761.83), van a dar cinco mil (USD = 250.58). J5*

Cosgrave (2010), considera que estas prácticas de juego en los casinos, son un objeto de consumo orientado hacia el placer, el deseo y el ocio en el contexto de una sociedad de consumo. Por lo que, los usuarios están inmersos en una época de azar, rodeados de multitud de riesgos y subsistiendo precariamente en un clima de inseguridad ontológica. En relación a esto, estudios recientes (Livingstone, 2017; Marionneau et al., 2022; Myles et al., 2023), argumentan que las máquinas tragamonedas son altamente adictivas otorgando bonificaciones disfrazadas de pérdidas monetarias, en consecuencia, los usuarios perciben en estas modalidades de juego un fraude. Sin embargo, lo contradictorio en esta práctica de juego es que los usuarios siguen manteniendo una preferencia en esta modalidad, aun siendo conscientes que, el casino es un negocio que no arriesga en perder el dinero apostado y no cede capital. Al igual que en otros juegos de apuestas, la conciencia de que las pérdidas siempre son mayores a las eventuales ganancias no obstaculiza que los jugadores sigan jugando y que, en parte, sea ese mismo desafío el que constituye el atractivo mayor del juego (Figueiro, 2022).

#### **4.5.2 Consecuencias en los usuarios: del despilfarro al endeudamiento y otros malestares.**

A continuación, se presentan algunos elementos del juego que, desde la perspectiva de los usuarios, son relatados como perjudiciales para ellos, particularmente en lo que refiere a su

economía. Respecto a ello, algunos entrevistados mencionaron prácticas de despilfarro en el casino.

*...me dieron dieciséis mil pesos (USD = 804.59). / ¿DE LIQUIDACIÓN? / Si. No pues me los eché. Fueron cinco mil (USD =251.44) para este [señala al casino Codere Plaza Fórum], tres mil (USD = 150.86) para el Play City [risas] y dos mil (USD = 100.57) para el Tropicana. Me eché unas chelas [cervezas], y me eché un cotorreo [periodo de diversión] con unas putitas ahí [sexoservidoras], y así, poco a poquito, y me duró como unos dos meses. J7*

*Me afectó muchísimo, yo te puedo decir que me gastaba toda la quincena ya en el casino. / OK. / Yo sacaba mis cuentas, de Coppel [Tienda departamental en Culiacán] y así se me fueran a números rojos, por ejemplo, de plano cuando ya se me estaban venciendo los recibos, decía "chin, ya no voy a poder ir al casino, voy a tener que ir a abonar" [risas]. Y te digo, que sí perjudicó porque ya hasta empeñé todas mis joyas que tenía, yo perdí toda mi joyería. No perdí mi carro ni mi casa porque la mera verdad, no podía empeñarlos, si no, yo creo que pierdo todo. J11*

*¿Económica? sí, yo creo que sería perder lo que no me puedo ni imaginar, y no he querido sacarlo [reflexiva]. / MUCHO ME IMAGINO. / Bastante. Es que con la persona con la que estaba [hace alusión a una pareja sentimental], nada más le pedía y me daba, era como un genio. Y a veces digo ¡puta madre! con lo que he gastado ya hubiera comprado una casa en Monte Bello [Zona Residencial de alto valor monetario en Culiacán]. (...) Mi mamá ganó seiscientos mil pesos (USD = 30,172.28), pero yo creo que perdió tres millones novecientos (USD = 196,119.84) en total en el casino. J12*

En ese sentido, dadas las prácticas de gasto excesivo, los usuarios se ven con la necesidad de pedir préstamos para seguir jugando, ya sea dentro o fuera del casino, por lo que esto les ocasiona un endeudamiento.

*Pero si pedí a otras personas, le quedé debiendo a varios. Llegó un momento que la enfadé de tanto préstamo y tanto préstamo y ya no me prestó, porque no alcanzaba a enterrar los vivos para enterrar los muertos [se refiere a pagar deudas con préstamos], yo ganaba dos mil pesos (USD = 100.57) al último por eso me salí también, ya los debía, la señora que me daba de comer a los que me daban vales de préstamos. J3*

*Si me dejó deudas, no con acreedores, pero pues sí con mi papá, que he ido pagando eventualmente. J6*

*No, ósea, hay personas que piden dinero para irse, que "ay es que ya me lo acabé, me prestas veinte pesos (USD = 1.01) para el taxi" así. J10*

De acuerdo con los psicólogos sociales Oksanen et al. (2018) quienes han realizado estudios en otros países con relación al endeudamiento y los problemas que derivan de ello, mencionan que el endeudamiento empeora la situación financiera en los usuarios, no se reditúa el dinero invertido, sino que, el usuario cae en una desesperación por recuperar lo perdido. Asimismo, Riley et al. (2018) denominan este tipo de daños económicos como estrés financiero, debido a que las deudas relacionadas con el juego son la fuente más común de este tipo de consecuencias. No obstante, estos daños financieros también afectan a sus familias, incluso, cuando el usuario deja de jugar.

De igual forma, los usuarios al perder sumas de dinero les provoca emociones de ira y frustración, algunos entrevistados mencionaron haber sido testigos de conductas violentas de personas que perdían en diferentes modalidades de juegos.

*Porque le digo que yo le pegaba normal, pero hay gente que le pega con toda su alma, y se friegan las máquinas, las quiebran, quiebran las pantallas, quiebran el teclado, quiebran todo, se friegan las descomponen para que otra gente no gane. J3*

*A mi marido un día lo corrieron de ahí [Casino Play City] porque golpeó la máquina, y no la rompió, nomás la estaba golpeando. Pero hay gente que pierde mucho dinero y esa le vale gorro, la revienta, la cristaliza pues. Porque es un cristal, la golpea y la cristaliza toda, y la corren, pero le dan su castigo pues, le dan cierto tiempo, ya después puede volver [risa]. J4*

*Una vez sacaron a un vato [hombre] porque le pegó a la mesa y se movieron todas las fichas de las apuestas "tas, tas" se movían todas las fichas de las apuestas y lo sacaron y él "noooooo qué, no me estás dando y que no sé qué" y empezó a insultar a la diler [crupier] y lo sacaron. EI2*

No obstante, en algunos casinos de Culiacán se observaron conductas como ansiedad, irritabilidad y frustración cuando los usuarios perdían, lo cual les reflejaba un estrés y desgaste emocional desde sus sillas de juego.

Ella empezó a jugar, y en cada jugada decía: *“el bono, el bono, que salga el bono”*. Y en cada jugada me hacía referencia: *“ves no me la va a dar, no, no está dando ahorita”* cada tres tiradas me lo volvía a repetir como con angustia. En ese momento prendió un cigarrillo y volvió a recargar ciento cincuenta pesos (USD = 7.54), vi que pagó con un billete de quinientos pesos (USD = 25.14) y la feria que le devolvieron no la guardó, la traía en la mano jugando, noté desesperación en ella. (D. C. Casino Play City)

Me comentó que su mamá ha llegado a golpear la pantalla de la máquina por enojo cuando no gana [lo comenta en tono de complicidad y de burla], noté en ella un semblante de aburrimiento, también me percaté que su mamá fumaba demasiado. (D. C. Casino Grand Circus)

Observé una señora rubia de pelo corto de unos sesenta y cinco años que se levantó de manera abrupta volteándome a ver y me hizo un comentario de coraje con la máquina *“nombre ya me dejó con ocho pesos (USD = 0.40) nomás”*. (D. C. Casino Codere Isla Musala)

Estos resultados concuerdan con estudios realizados en casinos en donde se han observado comportamientos violentos como agresiones a las máquinas, agresiones verbales a los empleados y a otros usuarios (Parke & Griffiths, 2004; Parke & Griffiths, 2005). Así mismo, en dichos estudios se expresa que estos comportamientos son consecuencia de la pérdida en la apuesta. Siguiendo con lo anterior, también se presentan conflictos entre usuarios debido a las pérdidas ante el casino, estos se suscitan cuando un usuario pierde cierta cantidad en una máquina tragamonedas, posteriormente llega otro usuario a la misma máquina y comienza a ganar, por lo que, el usuario antecesor se siente con derechos inventando discusiones.

*Hubo una vez que llegué y en el primer trancazo llevaba 200 pesos (USD = 10.06), era de diez centavos y todo, de veinte treinta pesos (USD = 1.00 - 1.50) el tiro y me dio dos mil pesos (USD = 100.57) “ay ese dinero es mío” dijo una persona que estaba antes en esa máquina “ay, y a mí qué, a parte yo también cuánto dinero no le meto” le digo, pero pues cada quien, y la vieja terqueando y terqueando “como eres de simple aléjate de*

*aquí, yo no te ando quitando cuando estás en la máquina” y así la mujer [gesticulación de disgusto]. J3*

*Una vez hubo una persona que se enojó y quiso que le diera una parte, de todo lo que había perdido, pero sí quiso que le diera una parte, y era claro que no le iba dar nada. ¡Aaaa! Por qué le iba a dar. Ósea no, fue su suerte. J4*

Por otra parte, los usuarios manifiestan la existencia de problemas emocionales, los cuales consideran que son el motivo por el que van de manera excesiva al casino.

La participante atendió durante la entrevista una llamada por celular en altavoz de una amiga del casino invitándole a participar con una entrevista en esta investigación:

*J4: ¿No te gustaría saber eso? Saber por qué lo haces.*

*Amiga: De por qué lo hago, yo ya sé porque lo hago.*

*J4: A bueno [risas].*

*Amiga: Todos los que vamos al casino estamos mal emocionalmente, si esa es la causa no necesito que me la digan. J4*

*...que vacía estoy, y sí, era un vacío, como el que te puedo externar que en estos momentos existe, porque desafortunadamente enviudé y no viví el duelo de pérdida de despedirme, no vi a mi esposo, me llegó en cenizas y fue un trauma muy grande, porque no hay duelo, es muy difícil. J12*

Estos problemas se ven agravados por el aislamiento social que provoca el comportamiento excesivo de ir al casino, algo que también es referido en algunas entrevistadas:

*Pues que, todo el tiempo, como siempre salía perdida, pues todo el tiempo salía a la defensiva, ósea, a mí nadie me podía hablar, mi mamá ¡uy pobrecita! O mis hermanas, me sacaban la vuelta, o no me hablaban porque yo siempre estaba enojada. Este, pues mis amigas, pues como ya me la quería llevar en el casino, si me invitaban a salir, pues no, no puedo, o si iba un ratito, media hora o cuarenta minutos, ya me iba poniéndoles una excusa o voy a trabajar y así. / ¿PARA IR AL CASINO? / Si. Entonces, también la cuestión de la vida social. Si yo no estaba en la escuela, estaba en el casino, o si no estaba en ninguna de las dos estaba en mi cuarto, pues no quería convivir con nadie. J6*

*Yo llegué al grado de inventar a mis amigas que tenía un baby shower [celebración de un festejo previo a un parto], para irme al casino. J12*

Justamente, una de las principales afectaciones que contraen los usuarios de casino es la adicción al juego o, como se le conoce clínicamente, ludopatía. Algunos usuarios reconocen que tienen este problema, e incluso revelan a lo largo del discurso que se les desencadenó en el casino.

*Y así, pues es que hay muchas cosas emocionantes como para las personas como nosotros que tenemos la ludopatía. J3*

*Aaaaay claro que sí, es un ludópata mayor, claro que sí. Pero, es un ludópata llorón le digo. / ¿POR QUÉ LLORÓN? / Porque nomas pierde y a puro llorar, le dije "pues si nadie te trae de las greñas" ira la otra ludópata [en eso le entró una llamada por celular].*

J4

*Es que, para un jugador compulsivo como yo no hay cantidad que te sientas tú satisfecho, ósea, si la ganas ese día, mañana y pasado, y si ganas un acumulado, lo vas a volver a dejar todo ahí pues. J6*

*[suspira] Ay eso fue mi perdición [lo gritó de manera cómica]. Y ya de ahí, te digo que fue mi perdición porque ya de ahí era ir al casino, si podía ir diario, iba diario. J11*

*Estar en un casino es lo peor que puedes hacer. La verdad yo antes estaba muy entrado en eso, pero la verdad no te deja nada bueno. (D. C. Casino Tropicana / EI8)*

Así mismo, debido a este tipo de problemas de salud pública se encontró que en algunos casinos de Culiacán presenta las prácticas de prostitución, al respecto unas entrevistadas relatan haber sido testigos de ello.

*Me tocó ver mujeres, que llegaban al estacionamiento de la Plaza fórum, hacer sexo oral para sacar dinero para irse a jugar al casino. Entrevista a J12*

De acuerdo con estudios recientes con mujeres adictas al casino (Figuroa & Gómez, 2020; Mestre-Bach et al., 2018) han presentado el intercambio sexual con usuarios, a diferencia de la prostitución tradicional, la usuaria o usuario que vende su cuerpo lo hace para obtener dinero y seguir apostando. En relación con lo anterior, estos resultados se asocian con estudios

recientes en donde se ha evidenciado que los casinos son el caldo de cultivo o terreno fértil para el desencadenamiento de la adicción al juego y los problemas que conlleva (Blanco et al., 2015; Figueroa & Gómez, 2020; Sánchez-Ramos & Valdez-Montero, 2020; To & Huang, 2023).

De acuerdo con estos resultados, se demuestra que la instalación de casinos en ciudades como Culiacán, más allá de ser un proyecto para el desarrollo de la economía local, han pasado a ser lugares que generan problemas de salud pública. Igualmente, estas incidencias sociales por parte de los casinos en los usuarios en cuanto a efectos perjudiciales se relacionan con estudios recientes en otros contextos (Badji et al., 2023; Can et al., 2024; Christine et al., 2023; Günay, 2023; Koomson et al., 2023; Simberova et al., 2020; Tajin et al., 2021). Esto quiere decir, que, la llamada liberalización e institucionalización del juego ha permitido una redistribución de recursos, transfiriendo, con eficiencia industrial, el capital proveniente de los paquetes salariales -dígame sueldos, jubilaciones- de las clases trabajadoras a las cuentas bancarias de los grupos empresariales del giro de casinos (Markham & Young, 2015). Así pues, la industria de casinos en México utiliza su enorme poder político para acelerar la desregulación, ampliar sus competencias y resistirse a las reformas de salud pública.

#### **4.5.3 Particularidad de la industria de casinos en Culiacán: la normalización de la violencia por parte del crimen organizado en las salas de juego.**

Culiacán posee particularidades que la distinguen de otras localidades, y una de ellas es el impacto que el narcotráfico y sus respectivos cárteles han tenido en Sinaloa, y en esta ciudad en particular. De acuerdo con algunos autores (Burgos-Dávila et al., 2023; Reyes-Sosa et al. 2017), este tipo de fenómenos se han configurado en el imaginario colectivo, dado que se han insertado con mayor fuerza en la vida cotidiana. Y tal es el caso de la presencia de grupos delictivos pertenecientes al crimen organizado en los casinos, como el cártel de Sinaloa. En concordancia con lo anterior, algunos entrevistados mencionaron ser testigos de situaciones que involucran al crimen organizado, desde distinguir gente armada y expresar que uno de los casinos de la ciudad de Culiacán es propiedad de una reconocida familia de narcotraficantes.

*Ahí hay gente mala que hasta matan a otra gente, tienes peligro, ahí llegan y te cobran. Acá se da mucho que llegaban comandos armados, acá en el Yak [Casino]. Y decían los fulanos o las fulanas que iban “ustedes no se preocupen, venimos por cierta persona” y entraban y se lo llevaban, ve tú a saber que le hacían. J3*

*Este es el Circus [Casino], este es de los Chapitos [grupo criminal del cártel de Sinaloa]. (...) Siiii, nombre el otro día me tocó ver a un amigo que traía un arma aquí [fajada en la cintura]. / ¿AHÍ EN EL CIRCUS? / Siiii, les vale gorro, no le digo que son de los Chapitos<sup>10</sup>. J4*

*Si es del Iván Archibaldo [referencia a un reconocido narcotraficante de Culiacán perteneciente al cártel de Sinaloa e hijo de Joaquín “el Chapo” Guzmán Loera]. J5*

De acuerdo con Wainstein y Casal (2002) en algunos casos, los grupos criminales utilizan los casinos para facilitar el lavado de dinero, convirtiendo el dinero ilícito en fichas de juegos de mesa y crédito para apostar en máquinas slots y posteriormente se cambian por cheques o efectivo. En estudios recientes se ha demostrado en diferentes países este tipo de prácticas ilícitas en las industrias de casinos, por mencionar algunos, Bangladesh, Macao, Estados Unidos y Australia (Haq et al., 2022; Langdale, 2023; Siu Lam & Greenlees, 2017). No obstante, para fines de esta investigación no es intención del investigador verificar la pertenencia efectiva de alguno de los casinos a estos grupos criminales, sino antes bien analizar cómo impacta dicha representación en la experiencia y percepción de los usuarios.

No obstante, en el caso de Culiacán siendo una de las ciudades en donde opera uno de los cárteles de la droga más famoso a nivel mundial, la industria de casinos es un sector que contribuye al lavado de dinero, y que, de acuerdo con algunos usuarios que mencionan ser testigos de situaciones de violencia por parte de estos grupos.

*Fíjate, solamente una vez me tocó ver un güey [hombre] con pistola, pero me imagino que, si entran más con pistolas, yo solamente vi uno en el baño. (...) En una ocasión, una empleada de ahí llegó golpeada, y le preguntaron qué te pasó, no pues mi esposo, “a tú esposo” le dijeron los guardias del casino. Pues agarraron al esposo, le bajaron los pantalones y le pegaron unos tablazos, y lo subieron al Facebook. Bichi, [desnudo] al vato [hombre] lo tablearon [forma de tortura] y lo subieron. En otra ocasión, una diler [empleada del casino que reparte las cartas en una mesa de juegos de baraja] como le estaba ganando a los clientes, gane y gane, un cliente le pegó un botellazo en la cabeza,*

---

<sup>10</sup> Los cuatro hijos del narcotraficante Joaquín “El Chapo” Guzmán Loera.  
<https://www.milenio.com/policia/los-chapitos-quienes-son-donde-como-operan>

*entonces lo agarraron al vato [hombre], le pegaron una chinga [agresión física] e hicieron que le diera veinte mil pesos (USD = 1,005.74) a la que le pego. J5*

*Pero siempre algunas de las veces, que yo escuchaba entre pláticas de señoras que el ambiente es como más pesado [Casino Grand Circus], como que ahí sí va gente más pesadita pues [termino que se utiliza para personas pertenecientes a grupos de narcotráfico en Culiacán]. J6*

*Ha habido asesinatos en los casinos, en el Circus hubo asesinatos, levantones [secuestros], ha pasado de todo. En ese casino sí. Se consumen drogas abiertamente, en los baños, no tanto en las mesas, pero se consume droga abiertamente en el estacionamiento, en los baños. Es que, es el de los que tiene más mala fama, porque hay otro tipo de ambiente, hay otro tipo de personas que van ahí [muestra risa con nerviosismo]. J9*

*No sé si recuerdas, ya hace algunos años atrás hubo una balacera y mataron como a cuatro policías en la pura esquina, de hecho, yo estaba en el casino ese día, y se escuchó la ráfaga de balas, se escucharon los gritos y yo estaba jugando en una máquina, y miraba gente correr, pero yo seguía jugando porque iba ganando, la maquinita me estaba dando. Y en eso, que se vuelve a escuchar otra ráfaga de balas, entonces, ya fue cuando me di cuenta que era muy cerca, pero se oía como si fuera adentro del casino, los trabajadores del casino lo que hicieron es que cerraron las cortinas, ya nadie ni podía entrar y ni podía salir. J11*

En relación con lo anterior, Padilla y Arteaga (2019) explican que en Culiacán los carteles han instaurado un orden social entre comunidad, empresarios y autoridades en el cual cada uno de los actores instituye o asume una serie de códigos de comportamiento respecto a la violencia. En ese sentido, en los casinos se presenta una normalización de la violencia por parte de los usuarios al presenciar hechos de violencia, pese a que siguen operando de manera habitual, y se mantiene en el gusto y preferencia de muchos culiacanenses, ya que, en el trabajo de campo, se pudo observar que en los días nocturnos los estacionamientos de estos espacios estaban abarrotados de vehículos de distintas marcas y modelos con una eminente afluencia de diverso tipo de personas.

Otro hallazgo en relación con el Casino Grand Circus es que algunos entrevistados expresaron ciertas irregularidades que evidencia a este casino en particular, fuera del marco de la legalidad, en no respetar horarios, y en casos extremos, violar el confinamiento por los efectos de la pandemia del 2020 ocasionada por el virus SARS-CoV-2/COVID-19.

Si. Así es, este es el bueno de todos, es de veinticuatro horas, tooooda la maldita noche está. Este no cierra, no pues imagínese, en la pandemia nos metían, digo que nos metían porque así era, tooooooo oscuro, oscuuuuuro estaba, porque normalmente están encendidas las luces, pues como cualquier casino la fachada, hacen su desastre ahí para que uno se emocione más, pero en el tiempo de pandemia esto estaba oscuro, y entrabamos por una puerta trasera, nuuuuunca lo cerraron [se refiere al Casino Grand Circus]. / ¿NUNCA LO CERRARON? Y USTED ¿IBA EN PANDEMIA? / Claro, todos corríamos allá [risa sarcástica]. J4

No, al Flamingo nunca fui, pero al Circus si fui, porque ese era veinticuatro horas, siempre, y en pandemia también estuvo abierto, nunca lo cerraron. Yo me acuerdo que una vez fui a echar gasolina, y estaba todo apagado, ósea, los casinos estaban cerrados en ese momento y el Circus estaba así todo apagado, y la salida de emergencia se abrió, y las luces se miraban adentro y había gente, y yo [sorprendida], no pues dije yo, la gente qué bárbaro, pero si fui como unas tres veces. J6

Respecto al hallazgo anterior, es preciso reflexionar sobre esta situación en particular. En relación a esta violación de normatividades que emergen de un evento tal envergadura como lo fue dicha pandemia, se presenta un hecho de corrupción e impunidad bilateral entre empresarios y gobierno que ha caracterizado a la sociedad mexicana neoliberal contemporánea debido a que se exhibe a la industria de casinos como un espacio fuera de la norma y al estado como el órgano normativo permisivo al tolerar este tipo violaciones. Y en cuanto a los usuarios que asistieron a este casino violando un marco legal de confinamiento, la situación que se muestra puede ser un hecho de imprudencia por una necesidad de entretenimiento, dado que, se exponen ante una enfermedad altamente contagiosa omitiendo riesgos de contagio.

En consecuencia, esto explica el éxito de la industria de casinos en Culiacán, gracias a este impacto comercial permite que se sigan manteniendo en la industria de entretenimiento, independientemente de sus consecuencias. En relación con los datos anteriores, se devela la

respuesta de la gente que hace uso de los casinos, lo cual es indudable que la práctica no deja de ser un producto que está en la cotidianidad, desde un anuncio publicitario en los espectaculares de avenidas principales, hasta en una red social de cualquier dispositivo Android.

#### **4.6 Discusiones y contrastes sociológicos sobre el riesgo y el consumo en la industria de casinos de Culiacán: “el que no arriesga no gana”.**

De manera general, para el análisis de los resultados de este capítulo es importante explicarlos desde una dimensión sociológica. Por ello, es pertinente discutir aspectos perjudiciales como el riesgo y el consumo desmedido que ocasiona el juego derivado de las contradicciones por el crecimiento de la industria de casinos en Culiacán, los cuales se vinculan como el producto de un modelo capitalista y un Estado debilitado por los efectos del neoliberalismo (Kingma, 2004; Reith, 2006; Salvador-Liern & Kotátková, 2022). De modo que, para comprender estas problemáticas que surgen en torno a la industria de casinos es necesario conceptualizar la categoría riesgo desde una perspectiva sociológica. De acuerdo con Mussi (2022), el riesgo en las sociedades contemporáneas debe entenderse como un proceso de construcción social en el que intervienen diferentes actores y grupos en contextos específicos, razón por la cual es ineludible su dimensión histórica. El aspecto intersubjetivo es fundamental en la idea de complejidad, riesgo e incertidumbre, puesto que expresa una determinada socialización en constante cambio que se externaliza en las conductas de las personas, pero también en la toma de decisiones en materia económica y política (Mussi, 2022; Le Breton, 2021).

En consecuencia, la toma de riesgos se ha convertido en el componente principal del acto de jugar, resaltando cómo este aspecto ayuda a la comprensión de las experiencias de juegos de azar en los jugadores contemporáneos, teniendo en cuenta que, la industria de los juegos de azar, en particular la de casinos, ha instaurado un mercado que expresa una exaltación de la toma de riesgos (Vacchiano & Mejía, 2017). Así pues, la concepción tiene un significado que asocia a la idea de azar y a la posibilidad de pérdidas o de ganancias, y en el caso de los juegos de azar en la industria de casinos el riesgo de pérdidas y las eventuales ganancias son términos de una ecuación difícil de resolver ya que el azar se coloca por encima de todo cálculo viable, más allá de los intentos de los jugadores de cuantificar algoritmos de la suerte (Salvador-Liern & Kotátková, 2022).

De igual manera, Kingma (2015) por su parte, haciendo una relación del riesgo social y la industria de casinos detecta una paradoja en la gestión de riesgos entre dicha industria y el ejercicio del Estado, debido al impacto negativo en la comunidad, argumenta que el crecimiento de este tipo de industrias se ha creado un entorno de riesgo institucionalizado, que, en efecto, este modelo de ocio y entretenimiento se ha legitimado en los usuarios de la ciudad de Culiacán. Por lo que, vale la pena afirmar que esta gestión del riesgo adquiere un papel importante en el desarrollo de las industrias de juegos de azar y de apuestas en los casinos de Culiacán, donde la toma de riesgos es central para esta actividad de consumo.

De modo que, para perpetuar tal modelo de consumo de experiencias, este tipo de industrias y el Estado buscan gobernar al individuo que participa en actividades de juego legales y comercializadas. Esto quiere decir que, de manera estructural tanto el Estado como la industria de casinos están en una posición en donde colocan al usuario como el responsable en la toma de riesgos y en los efectos de su consumo de prácticas de juego. De acuerdo con algunos autores (Kingma, 2015; Murray, 2019) advierten que el Estado ante este incremento de oferta y consumo de juegos de azar en los casinos, actúa conteniendo las contrariedades como la adicción al juego implementado estrategias para su prevención. Al mismo tiempo, el ejercicio del Estado se ejecuta de manera inconsistente en cuanto a su intervención en la parte normativa y regulatoria del juego, puesto que, su normativa es limitada para proteger la seguridad financiera de los usuarios, lo cual tiene sentido con lo que acontece en la sociedad mexicana y en particular la de Culiacán (Rangel, 2013).

Vale la pena reiterar que, este impacto perjudicial en los usuarios culiacanense se debe a la liberalización y a una insuficiente regulación del juego de azar en la industria de casinos, suscitando en ellos fenómenos sociales como el individualismo y el consumo desmedido, que, en efecto, crea las condiciones para omitir las irregularidades en la industria de casinos y el surgimiento de jugadores con problemas de juego (Reith, 2006). En este sentido, siguiendo a Gerda Reith (2013) señala que, los productos pueden ser globales, como la oferta de juegos de azar en los casinos, pero los impactos de su exceso son locales. Por lo tanto, se ha constituido un riesgo social en cuanto a los daños causados por el juego excesivo, dado que, van más allá del individuo y abarcan aspectos sociales y culturales más amplios como las relaciones sociales, la cohesión económica y comunitaria. Problemas como la ludopatía, el despilfarro y el

endeudamiento, son el resultado de los riesgos sociales que los individuos asumen ante los peligros que se puedan presentar con la oferta de casinos y el consumo de experiencias de juego.

De acuerdo con estos resultados y hallazgos, se demuestra que el crecimiento de la industria de casinos es parte de la expansión de los intereses del juego legal que ha establecido un entorno de riesgo institucionalizado (Giddens, 1999), donde las actividades de riesgo ante las prácticas de juegos de azar en los casinos han producido nuevas formas de consumo, y que, a su vez acarrear consigo nuevas problemáticas sociales que están reflejadas en las experiencias de juego en los usuarios de casinos de Culiacán. En ese sentido, es preciso mencionar que, el riesgo que se presenta en los casinos de Culiacán se diversifica en los usuarios, se experimenta y se vive de manera diferente en cuanto a la heterogeneidad de los perfiles aquí expuestos, muestra de ello, es el riesgo que experimenta el adulto mayor jubilado que puede llegar a apostar la pensión mensual, a la mujer usuaria de casino que asume el riesgo de apostar el recurso destinado a las labores domésticas, a diferencia de otros usuarios como el perfil buchón, el cual se observa que tienen otra capacidad de juego y apuesta diferente, pero que, finalmente todos estos perfiles convergen en la experimentación del riesgo que lleva implícito el juego de azar, es decir, es un riesgo socialmente compartido. Dado este escenario de incertidumbre y legitimación entre la industria de casinos y el Estado, los usuarios quedan expuestos en un entorno de riesgo instituido en donde la consigna es ofertar en estos espacios lúdicos la experiencia de juego bajo la frase popular que se sintetiza simbólicamente “él que no arriesga no gana”.

Por otro lado, a su vez conduce a teorizar estos resultados y hallazgos con la sociedad del consumo, de acuerdo con Bauman (2010) los consumidores en la sociedad del consumo, al experimentar la no satisfacción de encontrar algo, en tal situación no se conciben como malestar, sino como la promesa de la felicidad, lo cual tiene relación con lo que ofrece la industria de casinos a sus usuarios, les vende esperanzas e ilusiones de ganar premios. Por lo que, la regla del juego consumista no es la avidez de obtener y poseer, ni la de acumular la riqueza material, sino de experimentar una nueva emoción o sensación inédita relacionada a una falsa felicidad. Al respecto conviene decir que, los usuarios de casino son, como lo plantea Bauman (2010), acumuladores de sensaciones, son coleccionistas de cosas sólo en un sentido secundario, sus experiencias de juego son como subproducto de lo anterior, ya que las salas de juego son esas atmósferas replicadas de un modelo global de casino tipo Las Vegas, en donde esta industria

busca cubrir estándares de juego y confort que, sin duda, han permanecido como el modelo a seguir en cualquier ciudad del mundo, y Culiacán no ha sido la excepción.

En ese sentido, ante la incertidumbre de una sociedad consumista se entiende que estos usuarios de casinos están siendo victimizados por un sistema mercantil que no da tregua alguna para prevenir los riesgos del consumo. Este consumo, no se refiere únicamente a productos materiales, sino también, se refiere a los servicios que la industria de casinos ofrece. Por ende, este modelo de entretenimiento neoliberal pretende moldear las aspiraciones de los individuos a consumir de forma insaciable (Bauman, 2010). Tomando en cuenta a Bauman (2010) tiene sentido situar al usuario en esta industria de casinos, debido a que propician el ambiente ideal para contextualizar lo que plantea en una sociedad de consumo, afirma que ante este comportamiento, para aumentar la capacidad de consumo jamás se debe dar descanso al consumidor, se le tiene que mantener despierto y alerta, exponerlo constantemente a nuevas tentaciones para que permanezca en un estado de excitación perpetua, y más aún, de constante suspicacia y de insatisfacción permanente. Dicho lo anterior, se ha encontrado en los casinos de Culiacán este tipo de comportamiento de consumo que se ven reflejados en las prácticas de juego de sus usuarios y en sus diversos perfiles.

Desde los aportes teóricos de Bauman (2003) en relación a estos resultados y hallazgos, se puede argumentar que actualmente se vive en una sociedad líquida en donde las relaciones sociales se encuentran en una constante fluidez en las cuales se presentan situaciones de individualidad y consumo. La individualidad relacionada con la práctica de juego desde la modernidad líquida, se manifiesta en el aislamiento generado a partir del derretimiento de los lazos en la sociedad, esa compulsión por jugar el usuario se mantiene solitario confrontando el azar desde una máquina tragamonedas o en una mesa de póker. Así pues, el jugador motivado por distintos elementos contextuales y personales, se aísla. Desde esta perspectiva, se puede considerar que la oferta de los juegos de azar y el servicio que ofrecen los casinos en la ciudad de Culiacán, son parte del consumo que plantea el autor en la modernidad líquida, por tanto, estos usuarios están siendo devorados por el consumo.

Sin embargo, vale la pena subrayar que, en cuanto a las relaciones sociales que se tejen dentro de estos espacios entre usuarios, son un hecho social que contradice en cierta medida a la sociedad líquida, ya que se forjan lazos, amistades, códigos de confianza entre los usuarios y

que trascienden más allá del espacio de juego. Si bien, Bauman (2003) argumenta que esta modernidad líquida se caracteriza por un evidente individualismo en lo colectivo que se ha convertido en algo temporal e inestable que carece de aspectos sólidos en la sociedad, en consecuencia, se da una disolución del sentido de pertenencia social para dar paso a una marcada individualidad. No obstante, es conveniente hacer nuevamente una precisión en cuanto a las prácticas sociales que se construyen en torno al juego en el casino. El casino se vuelve un espacio social en tanto se construyen vínculos afectivos, dado que, se forman amistades, códigos de solidaridad y reciprocidad entre usuarios en torno al juego, muestra de ello, es repartirse el premio y el préstamo de dinero entre usuarios. En este sentido, es posible replantear la idea de individualidad y repensar lo colectivo cuando se trata de una comunidad de usuarios de casino, unidos por la práctica de juego de azar, siempre el juego como centro de por medio que articula todas estas relaciones y manifestaciones socioculturales.

## CONCLUSIONES

Dando respuesta a la pregunta general de esta investigación, a grandes rasgos, la industria de casinos en México es parte de un proyecto económico global, que ha instituido en la ciudad de Culiacán un modelo de entretenimiento y ocio con el respaldo de un aparato legal desde el 2004. La liberalización de este tipo de industrias asociada con el surgimiento de una sociedad de consumo ha producido distintos tipos de consumidores que gracias al consumo de este tipo de experiencias se configuran ciertos perfiles, y que, a su vez manifiestan motivaciones y características culturales en sus prácticas de juegos de azar y apuestas. Esto quiere decir que, si el modelo industrial de casinos es genérico y se replica de manera global, la concepción por parte de los consumidores, a decir de los jugadores, mantiene una diferencia cultural tanto en los usuarios como en el ambiente. Esto se ve reflejado, en sus particularidades que obedecen a una cuestión cultural y simbólica en relación a la cultura sinaloense, así como de un contexto socioeconómico y político resultado de una transformación de la capital sinaloense que se viene acelerando desde finales del siglo XX.

De acuerdo con el objetivo uno, se concluye que en estos modelos de juego industrializado se han configurado perfiles sociológicos que están inmersos en una realidad social de la ciudad de Culiacán. Se puede concluir que, esta división sexual en relación a las preferencias de juego, permitió tener un acercamiento a una diversificación de perfiles parte de una heterogeneidad de usuarios en los casinos.

De inicio, es importante señalar que, en el casino se reproducen roles de género en cuanto a las preferencias de las modalidades de juego, es evidente la preferencia de las mujeres por cierto tipo de juegos de azar como el bingo, y en los hombres la preferencia por las apuestas deportivas y los juegos de mesa, por lo que, en este estudio se obtuvo una comprensión del por qué se muestra esta división sexual en las salas de juego, y el argumento es que existe una masculinización de algunos espacios del casino, culturalmente las mujeres no se interesan en los deportes y los juegos de mesa. Aunque, es pertinente mencionar que se presentan algunos casos de usuarias aficionadas a esta modalidad, sin embargo, existe una carga cultural que simbólicamente constriñe a la usuaria de casino jugar en las mesas de juego. A partir de este señalamiento, se construyen algunos perfiles como el de la mujer usuaria de casino, su presencia

en el casino es parte del resultado de transformaciones sociopolíticas que se han gestado a partir una lucha por los derechos de la mujer en el espacio público, puesto que, históricamente su participación en los juegos de azar era descalificada. Es por ello, que existe una elevada asistencia de mujeres a los casinos de Culiacán, en la cual se pudo rescatar algunos elementos que caracterizan a este tipo de perfil.

Existen otras características que abonan en la construcción de los perfiles en estos usuarios, y uno de ellos es el perfil del adulto mayor, el cual se configura por sus condiciones en la vida cotidiana, más allá de definir este perfil a partir de características sociodemográficas, más bien, se configura por una cuestión gerontológica que caracteriza al adulto mayor, esto sucede cuando las estructuras sociales como la familia y el mercado laboral lo orillan a un estado de ocio, y deja de tener ciertas funcionalidades en la vida social como la jubilación. Y es bajo este escenario, que el casino pasa a ser ese patio de juego donde este tipo de perfiles encuentran una alternativa de entretenimiento. No obstante, es pertinente aclarar que este tipo de perfiles son un grupo vulnerable, que, por su condición de ocio están en constante riesgo de tener problemas con el juego. A diferencia de, el perfil del jugador deportivo y el jugador de baraja, son usuarios más activos, que en sus prácticas de juego muestra una actitud fría y arriesgada caracterizada por modismos y lenguajes típicas del culiacanense.

Por otro lado, están los perfiles que reflejan un contexto social de la ciudad de Culiacán, a decir el perfil buchón, que finalmente aparece en las salas de juego, el cual resulta inevitable desprenderse del discurso que genera en lo cotidiano, ya que, este tipo de jugadores representa la carga cultural del narcotráfico que ha caracterizado a la ciudad de Culiacán. Dicho perfil en los últimos años se ha manifestado de manera significativa en las redes sociales y los medios de comunicación que han sido importantes plataformas de masificación de productos culturales instalados para el consumo, de manera paralela al combate contra el tráfico de drogas, el narcotráfico ha ido adquiriendo una fuerte influencia sobre los gustos, los intereses y las aspiraciones sociales, pues el cine, la música, la literatura y las series televisivas se han encargado de exponer las esferas del poder, lujo y estatus en torno a la narcocultura (Tello, 2023). En ese sentido, con el aporte de este trabajo se puede agregar que, el juego de azar en los casinos también son parte de los elementos distintivos de ostentación económica que caracterizan al buchón.

En definitiva, los usuarios de casinos de la ciudad de Culiacán que reúnen ciertas particularidades de su cultura se ven reflejadas en su faceta de usuario-jugador, por lo que la subjetividad sigue vigente para la construcción de perfiles específicos y sus respectivas motivaciones. Dado que es en este encuadre, donde entra los aportes de Michel De Certeau (2000) para declarar que no todo está perdido, sobre la producción de lugares y pertenencias sistematizadas, siempre será posible proponer las formas propias y únicas, esto es, reconocer la innegable capacidad de agencia del sujeto. De igual manera, es importante reflexionar en cuanto a la construcción de estos perfiles en el espacio del casino, es decir, qué condiciones y/o situaciones en particular configuran el perfil de cada usuario, lo cual resulta complejo de precisar como determinante, puesto que los usuarios tienen otros roles en la sociedad y el casino es un elemento más de su vida cotidiana. No obstante, esto apunta nuevamente a que, estos perfiles se diversifican a partir de sus prácticas de juego dentro del casino, una vez más es posible identificar que, el juego de azar es el eje que articula los perfiles a partir de su práctica. Ejemplo de ello, es el perfil buchón y el adulto mayor jubilado, puede afirmarse que fuera del casino ambos perfiles tienen un rol en la sociedad, cuando ambos perfiles convergen en un mismo espacio por la práctica de juego, estos usuarios se diversifican en ciertos perfiles debido a elementos identitarios que vienen asumidos desde el exterior y solo se siguen reproduciendo dentro del casino.

Respecto al objetivo específico dos, sobre las motivaciones internas de tipo psicosocial, se concluye que estas son el factor principal que distinguen los usuarios para acudir a los casinos, el impulso por asistir a un lugar que le genera cualquier tipo de sensación placentera es respuesta a ciertas particularidades del temperamento del usuario y distintas situaciones de la vida cotidiana. Cuando se habla de temperamento, se está refiriendo a la forma de ser o la personalidad del usuario, existen personas con prácticas arriesgadas que tienen el gusto por experimentar el riesgo y la adrenalina que les produce el azar. Y, por otro lado, cuando se habla de las situaciones que implican la vida cotidiana, se está refiriendo a las circunstancias de la rutina y el estrés que genera las responsabilidades de la vida social. En ese sentido, estas motivaciones internas son captadas por la industria de casinos que utiliza para seguir estimulando y/o reforzando el consumo de experiencias de juego.

Al llegar a este punto, se realiza un anclaje entre las motivaciones internas con las motivaciones externas relacionadas con al objetivo tres, es decir, esta búsqueda de sensaciones

e ilusiones de ganar dinero se proyectan en el ambiente exterior al usuario, acontecen en las estructuras sociales, en particular, se presentan en la industria de casinos y las relaciones sociales. Dando respuesta al objetivo específico tres, se concluye que los factores de tipo ambiental y social son mecanismos de atracción que promueven la asistencia y la permanencia en el casino. Para esta captación de usuarios, la industria de casinos maneja distintas estrategias de marketing con medios publicitarios, que, finalmente estimulan las experiencias de juego. Aunque, vale la pena señalar que la publicidad de la oferta de juego está siendo cuestionada debido a que en su interés de persuadir a los usuarios está suele ser engañosa, confusa y altamente presuntuosa.

Todo esto parece confirmar, que estas motivaciones externas se vinculan con ciertos perfiles, por mencionar uno, es el caso de las mujeres, debido a que en los resultados se muestra cómo les motiva el confort y las amenidades que ofrece el casino, y para los jugadores deportivos y de baraja les motiva cierto tipo de promociones que dan crédito en la apuesta, así como también los adultos mayores muestran interés y emoción por rifas de objetos, como televisores. Sin embargo, en cuanto a los hallazgos más significativos en este trabajo, se encuentra que son las interacciones sociales que albergan de manera particular en estos espacios, y que tal vez, sería una diferenciación de otros contextos la relación con los empleados del casino. Volviendo a la forma de ser del sinaloense y en particular del culiacanense, nuevamente sale a relucir la parte solidaria debido a que forjan lazos afectivos con los empleados, muestra de ello es la inocente complicidad cuando estos avisan a los usuarios qué máquina tragamonedas ya dio o no ha dado premios. Indiscutiblemente, es pertinente concluir que en este paisaje lúdico que se oferta en la ciudad, se alcanza a vislumbrar los intereses particulares de un modelo capitalista altamente redituable que ha promovido el consumo desmedido de experiencias de juegos de azar manteniendo una industria de ocio y entretenimiento en la comunidad de Culiacán.

Por otro lado, derivado de los resultados del objetivo específico cuatro, puede concluirse que los factores culturales que manifiestan los usuarios de casino, son una respuesta a la concepción de una industria de entretenimiento y ocio homogénea, que, si bien ha impactado en la comunidad de Culiacán, prevalecen diversas manifestaciones culturales que los usuarios mantienen en torno a sus prácticas de juegos de azar. La riqueza que se expresa en estos factores culturales como la cultura de juego en la familia, las diversas interpretaciones del azar que

conlleva a ciertos ritualismos y la construcción de redes sociales en el casino que en algunas ocasiones irrumpen con el individualismo que caracteriza este tipo de industrias. Por lo que, esto representa la autenticidad de una comunidad casinera, que, a diferencia de otros lugares en el mundo, se dan de manera particular.

Debido a la riqueza de estos resultados, es necesario precisar que, algunos hallazgos fueron externados por los usuarios de manera inesperada, a decir de los riesgos y costos sociales inherentes a la oferta y el consumo de prácticas de juego de azar en los casinos. De manera que, es innegable omitir las problemáticas que acarrea los casinos en la comunidad de Culiacán, de acuerdo con estos hallazgos se evidencia que las personas no están exentas de desarrollar una adicción al juego y tener repercusiones económicas, sociales y personales. No obstante, los estudios sobre el juego de azar, y en particular en los casinos, se han centrado en gran medida en el comportamiento psicológico de los jugadores de manera individual, sin un análisis significativo de los sistemas sociales y económicos que produce la industria de juego. Curiosamente, en el campo de los estudios sobre juegos de azar parecen ajenos a la impactante transformación del juego de un asunto mayoritariamente privado a una industria global multimillonaria, socialmente dañina y económicamente explotadora. Por otro lado, se tienen como antecedente que los casinos históricamente han sido parte de diversas controversias y polémicas por su giro en apuestas de dinero, algunas manifestaciones del crimen organizado finalmente salen a relucir y son parte del cotidiano en las salas de juego de la ciudad de Culiacán. Por ende, existe una relativa normalización de la violencia por parte de los usuarios al presenciar hechos de violencia dentro y fuera del casino.

En relación a lo anterior, es preciso concluir que este estudio permite identificar los riesgos que puede provocar el despilfarro y endeudamiento que los usuarios de casinos están convirtiendo en una práctica frecuente. Sin embargo, dada la complejidad de este tipo de tema, es pertinente señalar las limitaciones que se tuvieron en este trabajo. Un aspecto a resaltar, son las limitaciones metodológicas, dado que, los casinos son lugares que transitan entre una línea delicada entre lo moral y lo inmoral que representa la práctica del juego, se han convertido en espacios que mantienen una discreción en cuanto a su funcionamiento y las personas que participan en ellos (empleados y clientes), por lo que, para situarse en este campo es necesario considerar las medidas necesarias para recolectar información. En ese sentido, darle voz a la

subjetividad de estos usuarios enriquece el tema porque se consideró la pluralidad de dimensiones que derivan de la práctica de juego en casinos.

Igualmente, se sugiere ampliar y profundizar en el campo de investigación respecto a las prácticas de juegos de azar y de apuesta en los casinos desde diferentes disciplinas. Así mismo, con el estudio de perfiles, se abren nuevas líneas de investigación para estudiar a profundidad la presencia femenina en el casino. Al mismo tiempo, es oportuno abordar desde las teorías de género y el feminismo las causas por las cuales existe un mayor número de usuarias, por lo que, es pertinente analizar respecto a qué fenómenos sociales se están suscitando para que los casinos atraigan a más mujeres de distintas edades y clases sociales. Por otro lado, respecto a los perfiles de adultos mayores es importante dar seguimiento a este tipo de usuarios, dado que se observa una considerable cantidad de este tipo de usuarios en las salas de juego, en consecuencia, se abre un área de oportunidad para realizar estudios gerontológicos con estas personas, dado que, se muestran como grupos vulnerables.

Así mismo, para dar un mayor enriquecimiento del tema se recomienda abordar el elemento gubernamental, para ello, se debe analizar en función de varias aristas, por un lado, la cuestión de la regulación de los casinos en Culiacán, por otro lado, abordar el tema de las políticas de intervención dirigidas a la prevención de adicciones y a la atención a personas que tienen una adicción al juego. Por tanto, es necesario evaluar los resultados que han tenido la aplicación y el impacto de las políticas públicas competentes que regulan estos espacios.

En concordancia con la cuestión política, es necesario analizar el panorama que se vislumbra por el decreto presidencial del 16 de noviembre de 2023, impulsado por el entonces presidente de México Andrés Manuel López Obrador, ya que ha generado un cambio significativo en la industria de juegos de apuestas en México (SEGOB, 2023). Este decreto prohíbe el uso de máquinas tragamonedas sin licencia y reduce la duración de los permisos de casinos de 25 a 15 años. Esta medida ha tenido un impacto notable tanto en los operadores de casinos físicos como en los casinos en línea. Se presume que los argumentos centrales del gobierno para impulsar esta medida ha sido la preocupación por el impacto social y los problemas relacionados con la adicción al juego. Las máquinas tragamonedas son a menudo vistas como particularmente adictivas debido a su facilidad de acceso y la naturaleza inmediata de los juegos. Se presume que, este aspecto de la legislación apunta a un esfuerzo por mitigar

los efectos negativos del juego en la sociedad, en donde se busca un equilibrio entre la regulación económica y la responsabilidad social (Suarez, 2023).

Finalmente, se recomienda realizar estudios sobre las nuevas modalidades de juegos de azar y de apuesta online que las industrias de casino están implementando. Con el avance de la tecnología, surgen nuevos usuarios, en donde ya no es necesario que se asista de manera presencial al espacio de juego, sino que, con dispositivos móviles con acceso a internet es posible jugar y realizar apuestas desde cualquier parte. De acuerdo con Pizarro (2024) en 2023 el mercado de apuestas online en México estaba valorado en \$1.6 mil millones, con un crecimiento anual del 10%. Dadas las circunstancias respecto a los avances en la tecnología e internet, el mercado de apuestas online en México ha crecido exponencialmente, por lo que, los casinos online se han convertido en un referente, ofreciendo una amplia gama de opciones de apuestas deportivas y juegos de casino. Dicho así, se abre un nuevo campo de exploración con nuevos usuarios de casinos virtuales en donde se reconfigurarán nuevos perfiles, nuevas prácticas, redes sociales y nuevas concepciones del juego.

## REFERENCIAS

- Abarbanel, B. L. (2014). Differences in motivational dimensions across gambling frequency, game choice and medium of play in the United Kingdom. *International Gambling Studies*, 14(3), 472-491. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.966131>
- Abbott, M. W., Binde, P., Clark, L., Hodgins, D. C., Johnson, M. R., Maniowabi, D.,... & Williams, R. J. (2018). Conceptual framework of harmful gambling. Gambling Research Exchange Ontario (GREO), Guelph, Ontario, Canada. [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Abbott%20et%20al%20\(2018\)%20Conceptual%20framework%20of%20harmful%20gambling%20%20third%20edition.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Abbott%20et%20al%20(2018)%20Conceptual%20framework%20of%20harmful%20gambling%20%20third%20edition.pdf)
- Adams, P. J. (2016). Moral jeopardy: risks of accepting money from the alcohol, tobacco and gambling industries. Cambridge University Press.
- Alvarado, R. I. (2017). El buchón: ¿una imagen juvenil o una expresión cultural y urbana de Sinaloa?. *Tla-melaua*, 11(42), 136-157. <https://www.scielo.org.mx/pdf/tla/v11n42/1870-6916-tla-11-42-00136.pdf>
- Álvarez-Gayou, J. L. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. España-Argentina: Paidós. Digital.
- Andréu, J. (2006). Técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. Fundación Centro Estudios Andaluces. Universidad de Granada España.
- Armstrong, T., Rockloff, M., & Browne, M. (2020). Gamble with your head and not your heart: A conceptual model for how thinking-style promotes irrational gambling beliefs. *Journal of Gambling Studies*, 36(1), 183-206. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-019-09927-z>
- Arteaga, J. I. (2021). *Estudio de caso Caesars Casino Entertainment Metrópolis de Harrah´s Casino y Hotel reducción de desperdicios* (Master's thesis, Quito: Univerisad de las Ámericas, 2021). <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/13747>

- Asociación de Permisarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México. (2022). AIEJA Magazine. <https://www.aieja.org.mx/assets/RevistaAieja23.pdf>
- Asociación de Permisarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México. (2023). AIEJA Magazine. <https://www.aieja.org.mx/assets/AiejaMagazine26.pdf>
- Ayala-Barrón, J. C. (2007). *Un análisis sobre el problema de la identidad sinaloense*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional Autónoma de México.
- Báez, C., Echeburúa, E., & Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5 (3), 289-305. <https://academic.e.unavarra.es/handle/2454/28373>
- Badji, S., Black, N., & Johnston, D. W. (2023). Economic, Health and Behavioural Consequences of Greater Gambling Availability. *Economic Modelling*, 123, 106285. <https://doi.org/10.1016/j.econmod.2023.106285>
- Baggio, S., Gainsbury, S. M., Starcevic, V., Richard, J. B., Beck, F., & Billieux, J. (2018). Gender differences in gambling preferences and problem gambling: A network-level analysis. *International Gambling Studies*, 18(3), 512-525. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1495750>
- Ballester, L., & Colom, A. J. (2005). El concepto de explicación en las ciencias sociales. *Papers: revista de sociologia*, (77), 0181-204. <https://doi.org/10.5565/rev/papers/v77n0.936>
- Barajas, M., Aguilar, A., & Estrada, L. (2022). Promoción y publicidad en la oferta de recreación y entretenimiento de los casinos establecidos en Mexicali, Baja California, México. En Del Valle, S. I., & Juárez G. A. (Eds.) *Ciências Humanas: Estudos para uma Visão Holística da Sociedade* (pp. 285-300). Editora Artemis. [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_15122270525](https://doi.org/10.37572/EdArt_15122270525)

- Barajas, M., Figueroa, S.L., & Moreno J.A. (2019). *Casinos del Desierto: Juegos de Azar y Apuestas*. Baja California, México: UABC.
- Barnes, S. E. (2019). *Superstitious Beliefs and Ritualistic Behaviors of Female Gamblers: A Qualitative Case Study* (Doctoral dissertation, Capella University).  
<https://www.proquest.com/openview/7ae44c72b3b9a1bcd81f11a546a38186/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía* (tesis doctoral). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España.  
<https://studylib.es/doc/6372831/las-bases-sociales-de-la-ludopat%C3%ADa>
- Bartolomé, F. (5 de febrero 2016). Columna: Templo Mayor. Reforma.  
<http://www.reforma.com/aplicacioneslibre/editoriales/editorial.aspx?id=81439&md5=a54ada53abeafb76f8f6d7e30ae7d98c&ta=0dfdbac11765226904c16cb9ad1b2efe>
- Bauman, Z. (2001). Consuming life. *Journal of Consumer Culture*, 1 (1), 9-29.  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/146954050100100102>
- Bauman, Z. (2003). La modernidad líquida.  
<https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-l%C3%ADquida.pdf>
- Bauman Z. (2010). *La globalización*. Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2005). *Vida líquida*. <https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/vida-l%C3%ADquida-zygmunt-bauman.pdf>
- Beltran, C. (10 de noviembre del 2015). Piden investigar cuánto han recaudado municipios de Sinaloa por impuestos de casinos. *Noroeste*. <https://www.noroeste.com.mx/buen-vivir/piden-investigar-cuanto-han-recaudado-municipios-de-sinaloa-por-impuestos-de-casinos-HGNO432858>
- Bennett, T. (2006). Useful culture. *Cultural Studies*, 6, 395-408.  
<https://doi.org/10.1080/09502389200490251>
- Berenguera, A., Fernández, M., Pons, M., Pujol, E., Rodríguez, D., & Saura, S. E. (2014). *Observar y Comprender: Recuperando la narrativa en las Ciencias de la Salud*.  
<https://saludcomunitaria.files.wordpress.com/2014/12/escucharobservarcomprender.pdf>

- Bernard, L. C., Mills, M., Swenson, L., & Walsh, R. P. (2005). An evolutionary theory of human motivation. *Genetic, social, and general psychology monographs*, 131(2), 129-184. <http://drmillslmu.com/publications/Bernard-Mills-Swenson-Walsh.pdf>
- Binde, P. (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-479. <https://doi.org/10.1007/s10899-005-5558-2>
- Binde, P. (2009). *Gambling motivation and involvement: A review of social science research*. Swedish National Institute of Public Health. <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055>
- Binde, P. (2007a). Gambling and religion: Histories of concord and conflict. *Journal of Gambling Issues*, 20, 145–165. <https://doi.org/10.4309/JGI.2007.20.4>
- Binde, P. (2007). Selling dreams-causing nightmares?. *Journal of gambling issues*, (20), 167-192. <https://psycnet.apa.org/doi/10.4309/jgi.2007.20.5>
- Binde, P. (2013). Why people gamble: A model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies*, 13 (1), 81-97. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2012.712150>
- Biolcati, R., Passini, S., & Griffiths, M. D. (2014). All-in and Bad Beat: Professional Poker Players and Pathological Gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(1), 19–32. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9506-1>
- Blanco, P., González, M., & Martos, C. (2015). El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada. *Alternativas. Cuadernos De Trabajo Social*, 22, 9–22. <https://doi.org/10.14198/ALTERN2015.22.01>
- Borch, A. (2012). Gambling in the news and the revelation of market power: The case of Norway. *International Gambling Studies*, 12 (1), 55-67. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2011.616907>
- Bormann, N. L., Allen, J., Shaw, M., & Black, D. W. (2019). Religiosity and chance beliefs in persons with DSM-IV pathological gambling enrolled in a longitudinal follow-up study. *Journal of Gambling Studies*, 35, 849-860. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-019-09857-w>

- Bramley, S., Dibben, N., & Rowe, R. (2016). The utilisation of music by casino managers: An interview study. *Journal of gambling studies*, 32(4), 1127-1141. [https://eprints.whiterose.ac.uk/97722/3/WRRO\\_97722.pdf](https://eprints.whiterose.ac.uk/97722/3/WRRO_97722.pdf)
- Brizuela, J. (2010). Programa de juego responsable. Juegos de azar. Una visión multidisciplinar, México DF: Universidad Nacional Autónoma de México e Instituto Fermin Caballero de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid. <https://docplayer.es/19193503-Juegos-de-azar-una-vision-multidisciplinaria.html>
- Bunn, C., Mtema, O., Nkhwazi, L., Reith, G. & Lwanda, J. (2022) "Theysay "easy money", telling you to predict the games': an interview study withsports bettors in Lilongwe, Malawi. In: Nikkinen, J., Marionneau, V. andEgerer, M. (eds.) *The Global Gambling Industry: Structures, Tactics and Networks of Impact*. Series: Glücksspielforschung. Springer Gabler: Wiesbaden, pp. 113-129. [https://www.academia.edu/99503056/\\_They\\_Say\\_easy\\_Money\\_Telling\\_You\\_to\\_Predict\\_the\\_Games\\_An\\_Interview\\_Study\\_with\\_Sports\\_Bettors\\_in\\_Lilongwe\\_Malawi?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/99503056/_They_Say_easy_Money_Telling_You_to_Predict_the_Games_An_Interview_Study_with_Sports_Bettors_in_Lilongwe_Malawi?email_work_card=view-paper)
- Burgos-Davila, C., Moreno-Candil, D., & Almonacid-Buitrago, J. (2023). Sentidos y experiencias juveniles sobre violencia y narcotráfico en Sinaloa. Estudio de caso del culiacanazo. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 23(1), 1-21. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.3233>
- Bustamante, E. (2009). De las industrias culturales al entretenimiento. La creatividad, la innovación... Viejos y nuevos señuelos para la investigación de la cultura. *Diálogos de la Comunicación*, 78, 1-25. <http://cinelatinoamericano.org/assets/docs/78bustamanteenrique.pdf>
- Cabrera, J. (12 de abril de 2013). Sobreviven Casinos pese a desaprobación en Sinaloa. *El Universal*. <http://archivo.eluniversal.com.mx/estados/90111.html>
- Cabrera, J. (28 de agosto de 2023). Tablean a hombre en casino clandestino de Culiacán, Sinaloa. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.mx/estados/tablean-a-hombre-en-casino-clandestino-de-culiacan-sinaloa/>

- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Fondo de cultura económica. <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>
- Can, E., & Nichols, M. W. (2024). The Effects of Sports Betting on Cross-Border Substitution in Casino Gambling. *Public Finance Review*, 52(5), 563-609. <https://doi.org/10.1177/10911421241248506>
- Capel, H. (1975). La definición de lo urbano. Estudios Geográficos (138-139), Número especial de homenaje al profesor Manuel de Terán, España, febrero-mayo, 265-301. <http://www.sistemamid.com/panel/uploads/biblioteca/7097/7128/7129/83465.pdf>
- Carvalho, N., Rodrigues, H., & Brochado, A. (2023). Double or nothing: push and pull factors of casinos in Europe. *GeoJournal*, 88(2), 2233-2246. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10708-022-10749-7>
- Cason, D., Lee, M., Lee, J., Yeo, I. S., & Arner, E. J. (2020). The impact of legalization of sports gambling: How motivation, fandom, and gender influence sport-related consumption. *International Journal of Sport Communication*, 13(4), 643-654. <https://doi.org/10.1123/ijsc.2020-0022>
- Castaño G., Calderón, G., & Restrepo, S. (2016). Factores de riesgo para ludopatía en un grupo de jugadores de casinos de la ciudad de Medellín, Colombia. *Health and Addictions*, 16(2), 135-145. [ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/download/268/273](https://ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/download/268/273)
- Castells, M. (2014). *La Cuestión Urbana*. Siglo Veintiuno Editores. <https://docer.com.ar/doc/xcx5xn>
- Castells, M. (2010). The Rise of the Network Society. Volume 1: The Information Age: Economy, Society and Culture. Wiley-Blackwell. [http://www.urbanisztika.bme.hu/wpcontent/uploads/2014/05/manuel\\_castells\\_the\\_rise\\_of\\_the\\_network\\_societybookfi-org.compressed.pdf](http://www.urbanisztika.bme.hu/wpcontent/uploads/2014/05/manuel_castells_the_rise_of_the_network_societybookfi-org.compressed.pdf)
- Cea de Ancona, M. (1996). *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Síntesis.
- Cefai, D. (2013). ¿Qué es la etnografía? Debates contemporáneos Primera parte. Arraigamientos, operaciones y experiencias del trabajo de campo. *Persona Y Sociedad*, 27(1), 101-120. <https://doi.org/10.53689/pys.v27i1.34>

- Chen, N., & Young, M. J. (2018). The relationship between belief in stable luck and a propensity for superstition: The influence of culturally conferred agency beliefs. *Journal of CrossCultural Psychology*, 49(7), 1098-1113. <https://doi.org/10.1177/0022022118777296>
- Chinchanachokchai, S., Pusaksrikit, T., & Pongsakornrunsilp, S. (2017). Exploring different types of superstitious beliefs in risk-taking behaviors: What we can learn from Thai consumers. *Social Marketing Quarterly*, 23(1), 47-63. <https://doi.org/10.1177%2F1524500416672439>
- Cintrón, L. J. (2019). Entre “hacer historia” y “¡Qué me velen para’o!”: velorios exóticos y marginalidad contemporánea en San Juan de Puerto Rico. *Cuadernos Inter. ca mbio sobre Centroamérica y el Caribe*, 16(1), 41-64. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/cicc/v16n1/1659-4940-cicc-16-01-00046.pdf>
- Comité Nacional de Ética de Investigación para las Ciencias Sociales y Humanidades [NESH]. (2021). Pautas de ética de la investigación para las ciencias sociales y las humanidades. Comités Nacionales de Ética en Investigación. <https://www.forskningsetikk.no/om-oss/komiteer-og-utvalg/nesh/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-og-humaniora/>
- Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas. (2017). *Pautas éticas internacionales para la investigación relacionada con la salud con seres humanos*. [https://cioms.ch/wp-content/uploads/2018/01/CIOMS-EthicalGuideline\\_SP\\_WEB.pdf](https://cioms.ch/wp-content/uploads/2018/01/CIOMS-EthicalGuideline_SP_WEB.pdf)
- Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social, (2020). *Medición de Pobreza* 2020. <https://www.coneval.org.mx/coordinacion/entidades/Sinaloa/Paginas/principal.aspx>
- Consejo para el Desarrollo Económico de Sinaloa. (2022). *Producto Interno Bruto en Sinaloa por municipio y región 2020*. <https://sinaloaennumeros.codesin.mx/wp-content/uploads/2022/02/Reporte-11-del-2022-PIB-Sinaloa-por-municipio-2020-1.pdf>
- Consejo para el Desarrollo Económico de Sinaloa. (2021). *Sinaloa en números*. <https://sinaloaennumeros.codesin.mx/wp-content/uploads/2021/02/Reporte-09-del-2021-de-Salarios-2020.pdf>

- Cosgrave, J. (2010). Embedded addiction: The social production of gambling knowledge and the development of gambling markets. *Canadian Journal of Sociology*, 35(1), 113-134. <https://journals.library.ualberta.ca/cjs/index.php/CJS/.../6135/6461>
- Cosgrave, J. (2022). Gambling Ain't What It Used To Be: The Instrumentalization of Gambling and Late Modern Culture. *Critical Gambling Studies*, 3(1), 12-23. <https://doi.org/10.29173/cgs81>
- Cosgrave, J. F. (Ed.). (2006). *The sociology of risk and gambling reader*. Taylor & Francis.
- Cotte, J. (1997). Chances, trances, and lots of slots: Gambling motives and consumption experiences. *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380-406. <https://doi.org/10.1080/00222216.1997.11949805>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. <https://vivauniversity.files.wordpress.com/2014/02/creswell-2008-research-design-qualitative-quantitative-and-mixed-methods-approaches.pdf>
- Cronista. (20 de mayo de 2022). El futuro económico de los casinos: principales desafíos a superar. *Cronista*. <https://www.cronista.com/informacion-gral/el-futuro-economico-de-los-casinos-principales-desafios-a-superar/>
- D'Agati, M. (2014). "I Feel Like I'm Going to Win": Superstition in Gambling. *Qualitative sociology review*, 10(2), 80-101. <http://www.qualitativesociologyreview.org/ENG/volume29.php>
- DataMÉXICO, (2021). Sinaloa. <https://datamexico.org/es/profile/geo/sinaloa-si#empleo-evolucion-poblacion-ocupada>
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I*. Artes de hacer. México: Universidad Iberoamericana.
- De la Rosa, E. (15 de julio de 2020). Industria de casinos en México se recuperará hasta 2022, estima AIEJA. *Milenio*. <https://www.milenio.com/negocios/casinos-en-mexico-se-recuperara-hasta-2022-aieja>
- Dechand, C. Y. (2016). Mito "mujer=madre" y sus efectos en la subjetividad femenina. VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII

- Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://www.academica.org/000-044/697.pdf>
- Delfabbro, P. & King, D. (2017). Gambling is not a capitalist conspiracy: a critical commentary of literature on the ‘industry state gambling complex’. *International Gambling Studies*, 17 (2), 317-331. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2017.1281994>
- Delgado, A. (14 enero de 2013). PAN, gobierno de casinos. *Proceso*. <https://www.proceso.com.mx/opinion/2013/1/14/pan-gobierno-de-casinos-113126.html>
- Del Missier, G. (2018). El juego de azar: un problema de bioética social. *Moralia*, 41,158/159, 159–175.
- Díaz-Carreño, E. E., Carmona-Donoso, C. L., & Gallego-Aponte, I. D. (2017). El Juego de poker: una mirada desde la psicología social. [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1271>
- Diputados aprueban nueva Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos (4 de diciembre 2014). *Aristegui Noticias*. <http://aristeginoticias.com/0412/mexico/diputados-aprueban-nueva-ley-federal-de-juegos-con-apuestas-y-sorteos/>
- Dirección General de Juegos y Sorteos. (2013). *Marco jurídico*: Dirección General de Juegos y Sorteos. [http://juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos\\_y\\_Sorteos/Marco](http://juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Marco)
- Dowling, N., Smith, D., & Thomas, T. (2005). Electronic gaming machines: ¿Are they the ‘crack-cocaine’ of gambling? *Addiction*, 100(1), 33–45. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2005.00962.x>
- Downs, C. (2015). Selling hope: Gambling entrepreneurs in Britian 1906–1960. *Journal of Business Research*, 68(10), 2207–2213. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.022>
- Dubuis, C., & Borotto, A. (2021). Los juegos de azar y el juego excesivo desde la perspectiva de las humanidades y las ciencias sociales: desprenderse del velo moralizante. *Lúdicamente*, 10(20), 1-10. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/7467>

- Dumazedier, J. (1971). *Ocio y Sociedades de clases*. Madrid: Fontanella.
- Dupont, F. (2022). Con cabeza fría y con toda la esperanza: Construcción de subjetividades en el capitalismo contemporáneo en las apuestas deportivas en línea. [Tesis de Maestría, Universidad de los Andes de Colombia]. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/b4d9d0d5-e09b-4b23-92e1-893df7d9743e>
- Echeverría, R., Castillo, M., Evia, N., & Carillo, C. (2019). Representaciones sociales de los casinos y sus clientes en Mérida, Yucatán, México. *Revista de Estudios Clínicos e Investigación Psicológica*, 9(17), 24-40. <https://es.scribd.com/document/427053197/ludopatia>
- Egerer, M., & Marionneau, V. (2019). Cultures and spaces of convenience gambling. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 125-139. <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/300865/1455072518807792.pdf?sequence=1>
- Ejova, A., & Ohtsuka, K. (2019). Erroneous gambling-related beliefs emerge from broader beliefs during problem-solving: a critical review and classification scheme. *Thinking & Reasoning*, 26(2), 159–187. <https://doi.org/10.1080/13546783.2019.1590233>
- elEconomista. (30 de enero de 2022). Viva Las Vegas: Nevada bate su propio récord e ingresa 13.400 millones procedentes del juego en 2021. *elEconomista*. <https://www.economista.es/empresas-finanzas/noticias/11591628/01/22/Viva-Las-Vegas-Nevada-bate-su-propio-record-e-ingresa-13400-millones-procedentes-del-juego-en-2021.html>
- Escobar, A. (2000). El lugar de la naturaleza y la naturaleza del lugar: ¿globalización o postdesarrollo?. En Lander, E. (Ed.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas* (68-87). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales [CLACSO]. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100708034410/lander.pdf>

- Evans, V., Zorn, M., Williams, R., & Volberg, R. (2022). Proximity to Casino Gambling Venues and Risk of Problem Gambling in Massachusetts. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-14. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00861-7>
- Fang, X., & Mowen, J. C. (2009). Examining the trait and functional motive antecedents of four gambling activities: Slot machines, skilled card games, sports betting, and promotional games. *Journal of Consumer Marketing*, 26(2), 121-131. <https://doi.org/10.1108/07363760910940483>
- Federici, S. (2018). El patriarcado del salario. Críticas feministas al marxismo. *Traficantes de Sueños*. [https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/TDS\\_map49\\_federici\\_web\\_0.pdf](https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/TDS_map49_federici_web_0.pdf)
- Fernández, J. A. & Pimienta, H. M. (2018). Entre la riqueza y la extravagancia: el consumo excéntrico del narcotraficante en México. *SAPIENTIAE: Revista de Ciencias Sociais, Humanas e Engenharias*, 4(1), 24-44. <https://www.redalyc.org/journal/5727/572761147002/572761147002.pdf>
- Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. Metodología de la Investigación (6 ed., págs. 88-101). México: McGraw-Hill.
- Figueiro, P. (2022). *¿Querés salvarte? Apuestas, dinero y salvación en el juego de la quiniela*. Teseo Press. Buenos Aires, Argentina.
- Figuroa, A. A., & Gómez, A. H. (2020). Ludopatía en mujeres y hombres de Baja California, México: un estudio de las narrativas. *Health and Addictions* 20 (2), 49-60. <https://ojs.haaj.org/index.php/haaj/article/view/4>
- Finkel, L., Parra, P., & Baer, A. (2008). La entrevista abierta en investigación social: trayectorias profesionales de ex deportistas de élite. En Gordo, A. J., y Serrano, A. (Eds.), *Estrategias y prácticas cualitativas de investigación social* (127-152). Madrid, España: Pearson Educación.
- Flores, J. I., Hernández, R., & Rojas, A. (2018). De la suerte, el juego y otros azares. Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Investigaciones Jurídicas. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/11/5135/22.pdf>

- Fong, L. H. N., Lam, D., & Fong, D. K. C. (2018). Controllable superstition and its relationship with enduring and behavioural involvement in gambling. *International Gambling Studies*, 18(1), 92-110. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1378363>
- Fontaine, M., Lemercier, C., Bonnaire, C., Giroux, I., Py, J., Varescon, I., & Le Floch, V. (2023). Gambling and Aging: An Overview of a Risky Behavior. *Behavioral Sciences*, 13(6), 437. <https://doi.org/10.3390/bs13060437>
- Forbes Staff. (15 de julio de 2021). *Casinos: tras castigo por la pandemia, ya abrieron el 96% de las salas*. Revista Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/casinos-pandemia-96-de-las-salas-abiertas/>
- Fortune, E. E., & Goodie, A. S. (2010). The relationship between pathological gambling and sensation seeking: The role of subscale scores. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 331–346. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9162-8>
- Fuentes, F. (30 de agosto de 2021). Cero permisos a nuevos casinos. Portal de Noticias MSN. <https://www.msn.com/es-mx/noticias/mexico/cero-permisos-a-nuevos-casinos/ar-AANTwGx>
- Gainsbury, S. M., Delfabbro, P., King, D. L., & Hing, N. (2016). An exploratory study of gambling operators' use of social media and the latent messages conveyed. *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 125-141. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-015-9525-2>
- Galvez, C. M. (2015). Presencia de la banda en la historia y el desarrollo regional del sur de Sinaloa en el siglo XIX. En Flores, G. (Ed.) *Bandas de viento en México* (45-69) Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Gando, L. (1 de septiembre de 2020). Sinaloa permite la reapertura de casinos en Culiacán. SBC Noticias. <https://sbcnoticias.com/sinaloa-permite-la-reapertura-de-casinos-en-culiacan/>
- García, V. I. (2012). Juegos de azar: aleatoriedad y razonamiento falaz. *Revista Española de drogodependencias*, (3), 269-286. [https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-3/v37n3\\_2.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-3/v37n3_2.pdf)
- García, A. A., y Casado, E. (2008). La práctica de la observación participante. Sentidos situados y prácticas institucionales en el caso de la violencia de género. En Gordo, A. J., y Serrano,

- A. (Eds.), *Estrategias y prácticas cualitativas de investigación social* (47-73). Madrid, España: Pearson Educación.
- Germán, M. B. (1993). Tiempo libre, desigualdad y dependencia de la mujer. *In Anales de Pedagogía*, 11, 155-162.  
<https://revistas.um.es/analespedagogia/article/download/286791/208201>
- Giddens, A. (1999). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid: Taurus.
- Gobierno de Sinaloa. (2024). Informe de avances sobre la situación económica, las finanzas y la deuda pública. <https://saf.transparenciasinaloa.gob.mx/avance-trimestral-de-sinaloa/>
- González, M. (5 de septiembre de 2022). Asesinan a joven de 23 años a balazos en casino clandestino en Culiacán. *El debate*.  
<https://www.debate.com.mx/sinaloa/policiaca/Asesinan-a-joven-de-23-anos-a-balazos-en-casino-clandestino-en-Culiacan-20220905-0006.html>
- Gordon, R., Gurrieri, L., & Chapman, M. (2015). Broadening an understanding of problem gambling: The lifestyle consumption community of sports betting. *Journal of Business Research*, 68(10), 2164–2172. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.03.016>
- Granero, R., Jiménez-Murcia, S., del Pino-Gutiérrez, A., Mena-Moreno, T., Mestre-Bach, G., Gómez-Peña, M., ... & Fernández-Aranda, F. (2020). Gambling phenotypes in older adults. *Journal of Gambling Studies*, 36, 809-828. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09922-4>
- Greer, A. M., Macdonald, S., & Mann, R. E. (2015). Stress, adrenaline, and fatigue contributing to at-fault collision risk: quantitative and qualitative measures of driving after gambling. *Journal of Transport & Health*, 2(2), 173-177. <https://doi.org/10.1016/j.jth.2014.11.001>
- Griffiths, M. D. (2010). Colour atmospherics and its impact on player behaviour. *Casino and Gaming International*, 6(3), 91-96.  
[http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/9452/1/205691\\_7847%20Griffiths%20Publisher.pdf](http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/9452/1/205691_7847%20Griffiths%20Publisher.pdf)
- Griffiths, M. D., & Delfabbro, P. (2001). The biopsychosocial approach to gambling: Contextual factors in research and clinical interventions. *Journal of Gambling Issues (JGI)*, (5), 1-34.

[https://www.academia.edu/432319/Griffiths\\_M\\_D\\_and\\_Delfabbro\\_P\\_2001\\_The\\_biopsychosocial\\_approach\\_to\\_gambling\\_Contextual\\_factors\\_in\\_research\\_and\\_clinical\\_interventions\\_Journal\\_of\\_Gambling\\_Issues\\_5\\_1\\_33](https://www.academia.edu/432319/Griffiths_M_D_and_Delfabbro_P_2001_The_biopsychosocial_approach_to_gambling_Contextual_factors_in_research_and_clinical_interventions_Journal_of_Gambling_Issues_5_1_33)

Grippaldi, E., & Borotto, A. (2021). Problemas públicos, responsabilidades privadas: Narrativas sobre experiencias problemáticas con los juegos de azar y la depresión. *Prácticas de Oficio. Investigación y reflexión en Ciencias Sociales*, 27(1), 71-87. <http://revistas.ungs.edu.ar/index.php/po/article/view/139>

Guerrero, N. S. (2017). *Al son de la tambora: análisis interpretativo de la percusión en el son de la Banda Sinaloense*. [Tesis de grado], Universidad Pedagógica Nacional. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/7855>

Guerrero Dávila, G. (2015). *Metodología de la investigación*. México D.F, México: Grupo Editorial Patria. <https://ezproxy.unisimon.edu.co:2258/es/ereader/unisimon/40363?page=20>

Günay, H. F. (2023). Taxation as a policy instrument for social and economic effects of gambling. *Journal of Gambling Issues*. 1-20. [https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2023/10/JGI-Jun-23-REVIEW-037.R1\\_Gunay\\_Proof\\_FINAL.pdf](https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2023/10/JGI-Jun-23-REVIEW-037.R1_Gunay_Proof_FINAL.pdf)

Gupta, R., Derevensky, J. L., & Ellenbogen, S. (2006). Personality characteristics and risk-taking tendencies among adolescent gamblers. *Canadian Journal of Behavioural Science*, 38, 201–213. <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Publications/2006/personality.pdf>

Hahmann, T., & Monson, E. (2021). Rationalization as a Dissonance Management Strategy among Electronic Gambling Machine Players. *Critical Gambling Studies*, 2(1), 76–86. <https://doi.org/10.29173/cgs32>

Haq, M. Z., Ayub, Z. A., Yusoff, Z. M., & Khan, M. A. A. (2022). Factors influencing anti-money laundering regulatory approaches towards casinos and cryptocurrencies in Bangladesh. *Journal of Money Laundering Control*, 25(2), 445-454. <https://doi.org/10.1108/JMLC-04-2021-0034>

Harvey, D. (2005). El nuevo imperialismo: acumulación por desposesión. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20130702120830/harvey.pdf>

- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2007). *Fundamentos de metodología de la investigación*. Mc Graw Hill: España.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. [https://trabajosocialudocpno.files.wordpress.com/2017/07/metodologc3a3c2ada\\_de\\_la\\_investigac3a3c2b3n\\_-sampieri-\\_6ta\\_edicion1.pdf](https://trabajosocialudocpno.files.wordpress.com/2017/07/metodologc3a3c2ada_de_la_investigac3a3c2b3n_-sampieri-_6ta_edicion1.pdf)
- Hernández-Herrera, C. A. (2019). Los jóvenes mexicanos y sus construcciones relacionadas con los roles de género. *Acta Universitaria*, 29, 1-16. <https://www.scielo.org.mx/pdf/au/v29/2007-9621-au-29-e2439.pdf>
- Herrera-Lasso, A. (1998). *Una elite dentro de otra elite: el casino Español de México entre el porfiriato y la revolución (1875-1915)*. *Secuencia*, 0(42), 177. <https://doi.org/10.18234/secuencia.v0i42.629>
- Hoebanx, P., & French, M. (2023). Interpassive gambling: The case of slot machine vlogs on YouTube. *Critical Gambling Studies*, 4(1), 66–76. <https://doi.org/10.29173/cgs150>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johanhuizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>
- Husserl, E. (1962). Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. <https://profesorvargasguillen.files.wordpress.com/2012/11/husserl-edmund-ideas-relativas-a-una-fenomenologia-pura-y-una-filosofia-fenomenologica-ocr.pdf>
- Husserl, E. (1992). Invitación a la fenomenología. [https://kupdf.com/download/husserl-edmund-invite-n-a-la-fenomenolog-iacute-a\\_58c2e139dc0d609442d276fb\\_pdf](https://kupdf.com/download/husserl-edmund-invite-n-a-la-fenomenolog-iacute-a_58c2e139dc0d609442d276fb_pdf)
- Husserl, E. (1982). La idea de la fenomenología. <https://fenomenologiaymundo.files.wordpress.com/2013/07/edmund-husserl-la-idea-de-la-fenomenologia-1982.pdf>
- Ianni, O. (2003). Globalización, Identidad y emancipación. El reto de una globalización desde abajo. *Punto Cero*, 8(7), 16-19. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v8n7/v08n07a04.pdf>

- Ibarra, G. (2021). Geohistoria del modelo alimenticio de Sinaloa: del maíz y la calabaza, al sushi y los mariscos. *Graffylia, Revista De La Facultad De Filosofía Y Letras*, 4(8), 35-59. <https://rd.buap.mx/ojs-dm/index.php/graffylia/article/view/480>
- Ilicic, J., & Baxter, S. M. (2021). Hidden in the dark: dim ambient lighting increases game play duration and total spend. *Journal of gambling studies*, 37(2), 335-350. [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Ilicic%20et%20al%20\(2019\)\\_Hidden%20in%20the%20dark%20Dim%20ambient%20lighting%20increases%20game\\_final.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Ilicic%20et%20al%20(2019)_Hidden%20in%20the%20dark%20Dim%20ambient%20lighting%20increases%20game_final.pdf)
- Johnson, R. H., Pitt, H., Randle, M., & Thomas, S. L. (2022). A critical qualitative inquiry of the social practices of older adult gamblers: implications for public health risk prevention. *Ageing & Society*, 1-22. <https://doi.org/10.1017/S0144686X22001179>
- Kim, A. J., Murch, W. S., Limbrick-Oldfield, E. H., Ferrari, M. A., MacDonald, K. I., Fooker, J., ... & Clark, L. (2022). Do pupillary responses during authentic slot machine use reflect arousal or screen luminance fluctuations? A proof-of-concept study. *PloS one*, 17(7), e0272070. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0272070>
- Kim, S. J., Ahlgren, M. B., Byun, J., & Malek, K. (2016). Gambling motivations and superstitious beliefs: a cross-cultural study with casino customers. *International Gambling Studies*, 16(2), 296–315. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2016.1182569>
- Kim, H. S., Shifrin, A., Sztainert, T., & Wohl, M. J. (2018). Placing your faith on the betting floor: Religiosity predicts disordered gambling via gambling fallacies. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 401-409. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.23>
- Kim, H. S., Coelho, S., Wohl, M. J., Rockloff, M., McGrath, D. S., & Hodgins, D. C. (2023). Self-Generated Motives of Social Casino Gamers. *Journal of Gambling Studies*, 39(1), 299-320. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10135-5>
- Kim, J., & Noh, J. (2018). Effects of Casino Servicescape and Customer Interaction on Chinese and Japanese Customers' Emotions and Loyalty. *Journal of Service Research and Studies*, 8(2), 1-24. <https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO201824753344357.pdf>

- Kingma, S. F. (2008). Dutch casino space or the spatial organization of entertainment. *Culture and Organization*, 14(1), 31-48. <https://doi.org/10.1080/14759550701863324>
- Kingma, S. F. (2015). Paradoxes of risk management: Social responsibility and self-exclusion in Dutch casinos. *Culture & Organization*, 21(1), 1-22. <https://doi.org/10.1080/14759551.2013.795152>
- Koo, B. K., Lee, T. J., & AhN, T. H. (2012). Marketing strategies for casinos: A case for Australia. *Tourism Analysis*, 17(2), 245-251. <https://doi.org/10.3727/108354212X13388995268066>
- Koomson, I., Churchill, S. A., & Munyanyi, M. E. (2022). Gambling and financial stress. *Social Indicators Research*, 163(1), 473-503. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11205-022-02898-6>
- Kuley, N. B., & Jacobs, D. F. (1988). The relationship between dissociative-like experiences and sensation seeking among social and problem gamblers. *Journal of Gambling Behaviour*, 4, 197-207. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF01018332>
- Langdale, J. (2023). Money laundering in Australian casinos. *Journal of Money Laundering Control*, 26(7), 99-109. <https://doi.org/10.1108/JMLC-09-2022-0136>
- Le Breton, D. (2021) *La sociología del riesgo*. Editorial Prometeo.
- Leal, A. M. (2016). Situación del problema de la ludopatía en Monterrey, N.L.: Estudio de casos desde la comunicación. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Archivo digital. <http://eprints.uanl.mx/13914/1/1080218559.pdf>
- Lee, C. K., Lee, B., Bernhard, B. J., & Lee, T. K. (2015). A comparative study of involvement and motivation among casino gamblers. *Psychiatry investigation*, 6(3), 141. [https://www.researchgate.net/publication/268392364\\_Differential\\_Gambling\\_Motivations\\_and\\_Recreational\\_Activity\\_Preferences\\_Among\\_Casino\\_Gamblers](https://www.researchgate.net/publication/268392364_Differential_Gambling_Motivations_and_Recreational_Activity_Preferences_Among_Casino_Gamblers)
- Lee, C. K., Lee, Y. K., Bernhard, B. J., & Yoon, Y. S. (2006). Segmenting casino gamblers by motivation: A cluster analysis of Korean gamblers. *Tourism Management*, 27(5), 856-866. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tourman.2005.05.009>

- Legg, M., & Hancer, M. (2020). How patrons value casino promotional offers: A conjoint study. *Tourism Economics*, 26(4), 640-657. <https://doi.org/10.1177%2F1354816619858892>
- Lelonek-Kuleta, B. (2022). Gambling motivation model for older women addicted and not addicted to gambling—a qualitative study. *Aging & Mental Health*, 26(3), 639-649. <https://doi.org/10.1080/13607863.2021.1895068>
- Ley de Ingresos del Municipio de Culiacán, Sinaloa. (2016). Ley de Ingresos del Municipio de Culiacán, Sinaloa para el ejercicio fiscal del año 2017. <http://transparencia.japac.gob.mx/wp-content/uploads/art95/fxvi/leyes/Ley-de-Ingresos-del-Municipio-de-Culiacan-Sinaloa.pdf>
- Livingstone, C. (2017). How electronic gambling machines work. *Australian Gambling Research Centre - AIFS*. <https://aifs.gov.au/agrc/publications/how-electronic-gambling-machines-work>
- Livingstone, C., Adams, P., Cassidy, R., Markham, F., Reith, G., Rintoul, A., ... & Young, M. (2018). On gambling research, social science and the consequences of commercial gambling. *International Gambling Studies*, 18(1), 56-68. <https://eprints.gla.ac.uk/148964/7/148964.pdf>
- López, E. (29 de diciembre de 2019). Estos son los nuevos impuestos, pagos y trámites para 2020. *El Debate*. <https://www.debate.com.mx/culiacan/Estos-son-los-nuevos-impuestos-pagos-y-tramites-para-2020-20191229-0038.html>
- López, E., & Elizalde, M. (19 de septiembre de 2019). Gobierno de Sinaloa permitirá apertura de antros y casinos este fin de semana en Culiacan. *El Debate*. <https://www.debate.com.mx/culiacan/Gobierno-de-Sinaloa-permitira-apertura-de-antros-y-casinos-este-fin-de-semana-en-Culiacan-20200918-0216.html>
- Lozano, T. (1991). Los juegos de azar: ¿Una pasión novohispana?. *Estudios de Historia Novohispana*, 11(11). <https://novohispana.historicas.unam.mx/index.php/ehh/article/view/3341>

- Lucas, A. F. (2003). The determinants and effects of slot servicescape satisfaction in a Las Vegas hotel casino. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 7(1), 1. <https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1185&context=grrj>
- Luke, T. W. (2012). Casinopolitanism. *The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Globalization*. <https://doi.org/10.1002/9780470670590.wbeog063.pub2>
- Luke, T. W. (2010). Gaming space: casinopolitan globalism from Las Vegas to Macau. *Globalizations*, 7(3), 395-405. <https://doi.org/10.1080/14747731003669800>
- Luo, H. (2020). Understanding gambling among older Filipino-Canadians: recommendations for social work intervention for older gamblers with minority cultural backgrounds. *Journal of Ethnic & Cultural Diversity in Social Work*, 31(6), 341-355. <https://doi.org/10.1080/15313204.2020.1839615>
- Luo, H. & Ferguson, M. (2017). Gambling among culturally diverse older adults: a systematic review of qualitative and quantitative data. *International Gambling Studies*, 17(2), 290–316. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2017.1316415>
- Lynch, E., Howes, D., & French, M. (2020). A touch of luck and a “real taste of Vegas”: A sensory ethnography of the Montreal Casino. *The Senses and Society*, 15(2), 192-215. <https://doi.org/10.1080/17458927.2020.1773641>
- Magaña, C. M. (2022). LOS CASINOS COMO ESPACIOS DE CONSUMO SIGNIFICATIVO. *Kalibán. Revista de Estudiantes de Sociología*, (6), 100-110. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistakaliban/article/view/351883>
- MANOMEXICANA. (6 de agosto de 2019). Historia de la Lotería mexicana. *MANOMEXICANA*. <https://manomexicana.com/p/historia-de-la-loteria-mexicana>
- Manrique, A. (2010). ALEA: análisis teórico de los juegos de azar como construcción cultural. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5474>
- Marionneau, V. (2015). Socio-cultural context of gambling: A comparative study of Finland and France. [Tesis doctoral, Universidad de Helsinki] <https://core.ac.uk/download/pdf/33736188.pdf>

- Marionneau, V., Mandolesi, G., Rolando, S., & Nikkinen, J. (2022). Addressing gambling harms by reducing the supply of electronic gambling machines: a comparative study of Italy and Finland. *BMC Public Health*, 22(1), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-13398-0>
- Markham, F., & Young, M. (2015). "Big gambling": the rise of the global industry-state gambling complex. *Addiction Research & Theory*, 23(1), 1-4. <https://doi.org/10.3109/16066359.2014.929118>
- Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J.I (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Martin, F., Lichtenberg, P. A., & Templin, T. N. (2011). A longitudinal study: Casino gambling attitudes, motivations, and gambling patterns among urban elders. *Journal of Gambling Studies*, 27(2), 287-297. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20549548/>
- Martínez, E. (2014). Configuración urbana, habitar y apropiación del espacio. XIII Coloquio Internacional de Geocrítica, Barcelona, Universidad de Barcelona, 10 de mayo, 1-21. <http://www.ub.edu/geocrit/coloquio2014/Emilio%20Martinez.pdf>
- Martínez, R. (5 de enero de 2024). A un año de la detención de Ovidio Guzmán: ¿Cuántos muertos dejó el 'Culiacanazo 2.0?'. *Infobae*. <https://www.infobae.com/mexico/2024/01/05/a-un-ano-de-la-detencion-de-ovidio-guzman-cuantos-muertos-hubo-durante-el-culiacanazo-20/>
- Mathieu, S., & Varescon, I. (2023). What are experienced poker gamblers saying about gambling? An exploratory qualitative study. *International Gambling Studies*, 23(2), 185-202. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2108483>
- Matilainen, R. (2017). Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland. *Publications of the Faculty of Social Science*. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/226022>
- McCarthy, S., Thomas, S., Pitt, H., Marko, S., Randle, M., Cowlshaw, S., ... & Daube, M. (2023). Young women's engagement with gambling: A critical qualitative inquiry of risk

- conceptualisations and motivations to gamble. *Health Promotion Journal of Australia*, 34(1), 129-137. <https://doi.org/10.1002/hpja.651>
- McDaniel, S. R., & Zuckerman, M. (2003). The relationship of impulsivesensation seeking and gender to interest and participation in gambling activities. *Personality and Individual Differences*, 35, 1385–1400. [https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/S0191-8869\(02\)00357-4](https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/S0191-8869(02)00357-4)
- Megías, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3601078>
- Mejía, R., & Bulut, E. (2019). The cruel optimism of casual games: neocolonialism, neoliberalism, and the valorization of play. *Critical Studies in Media Communication*, 36(2), 156-170. <https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1566626>
- Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. En I. Vasilachis (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (65-103). Barcelona, España: Gedisa.
- Mendoza, J. E. (2003). El habla de Culiacán fonética, morfosintaxis y léxico. Disertación de tesis doctoral. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://132.248.9.195/ppt2002/0320925/0320925.pdf>
- Mendoza, K. & Morgade, M. (2021). Aproximación cualitativa y de género a los juegos de azar en los adolescentes y jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 46(4), 88-98. <https://doi.org/10.54108/red.2021.46.04.005>
- Mestre-Bach, G., Steward, T., Granero, R., Fernández-Aranda, F., TalónNavarro, M. T., Cuquerella, A., & del Pino-Gutiérrez, A. (2018). Sociodemographic and psychopathological predictors of criminal behavior in women with gambling disorder. *Addictive Behaviors*, 80, 124–129. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.01.022>
- Meza, S. (6 de noviembre de 2015). "JULIO: Casinos y apuestas". Noroeste. <https://www.noroeste.com.mx/buen-vivir/julio-casinos-y-apuestas-DYNO303>

- Monje, C. A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-lainvestigacion.pdf>.
- Monnet, J. (2013). El simbolismo de los lugares: Una geografía de las relaciones entre espacio, poder e identidad. En M. Valdivia y J. Delgadillo (coords.). La geografía y la economía en sus vínculos actuales: Una antología comentada del debate contemporáneo. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias, Instituto de Investigaciones en Ecosistemas y Sustentabilidad. <https://www.crim.unam.mx/web/sites/default/files/La%20geografi%CC%81a%20y%20la%20economi%CC%81a.pdf>
- Monnet, J. (1996). Espacio público, comercio y urbanidad en Francia, México y Estados Unidos. *Alteridades*, 6(11), 11-25. <https://www.redalyc.org/pdf/747/74711339002.pdf>
- Monroy, J. (12 de octubre de 2020). Clausurados, 24 casinos ilegales. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/politica/Clausurados-24-casinos-ilegales-20201012-0133.html>
- Mora, E. (2014). La organización social y de género del grito: ¿Quién puede gritar en un gimnasio?. *Prisma Social: revista de investigación social*, (13), 988-1012. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5255497.pdf>
- Mora-Donatto, C. (coord.) (2010). Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Fermín Caballero de la Universidad Carlos III de Madrid.
- Morris, R., & Griffiths, M. D. (2013). The relationship between gambling affinity, impulsivity, sensation seeking, superstition, and irrational beliefs: An empirical study among committed gamblers. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 31(2), 109-121. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/271113/358723>
- Morse, J. M., & Bottorff, J. (2005). Asuntos críticos en los métodos de investigación cualitativa (Vol. 9, pp. 4-13). Alicante: Universidad de Alicante.

- Mota, R. I., Celis, A. M., Alves, R., Santos, N. D., De Sousa, L. & Filgueiras, M. V. (2021). Síndrome do ninho vazio: experiências de idosos integrantes da universidade da maturidade do amapá. *Ciencia y enfermería*, 27. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95532021000100211&script=sci\\_arttext&tlng=pt#B4](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95532021000100211&script=sci_arttext&tlng=pt#B4)
- Mouriño, L. (23 de mayo del 2022). AIEJA pide que exista un impuesto unificado para el sector de casinos en México. *SBC NOTICIAS*. <https://sbcnoticias.com/aieja-casinos-mexico-impuestos/>
- Murray, C. J. (2019). Gambling, Risk, and Law: Exploring the changing roles of the individual and the state in a multi-faceted gambling regulation arena. *Kent Law Review*, 5(1). <https://doi.org/10.22024/UniKent/03/kslr.695>
- Mussi, R. (2022). Sociología del riesgo & quot de David Le Breton. *Estado Abierto. Revista Sobre El Estado, La Administración Y Las Políticas Públicas*, 6(2), 187-191. <https://publicaciones.inap.gob.ar/index.php/EA/article/view/311/290>
- Myles, D., Bennett, D., Carter, A., Yücel, M., Albertella, L., de Lacy-Vawdon, C., & Livingstone, C. (2023). “Losses Disguised as Wins” in Electronic Gambling Machines Contribute to Win Overestimation in a Large Online Sample. *Addictive Behaviors Reports*, 18, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100500>
- Neighbors, C., Lostutter, T. W., Cronce, J. M., & Larimer, M. E. (2002). Exploring college student gambling motivation. *Journal of Gambling studies*, 18(4), 361-370. doi:10.1023/a:1021065116500
- Newall, P. W., Cassidy, R., Walasek, L., Ludvig, E. A., & Meyer, C. (2021). Who uses custom sports betting products?. *Addiction Research & Theory*, 29(2), 148-154. <https://doi.org/10.1080/16066359.2020.1792887>
- Nicoll, F. J. (2019). *Gambling in everyday life: Spaces, moments and products of enjoyment*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315772646>

- Norbury, A., & Husain, M. (2015). Sensation-seeking: Dopaminergic modulation and risk for psychopathology. *Behavioural brain research*, 288, 79-93. <https://doi.org/10.1016/j.bbr.2015.04.015>
- Núñez, G. (2016). Los estudios de género de los hombres y las masculinidades: ¿qué son y qué estudian?. *Culturales*, 4(1), 9-31. <https://www.redalyc.org/pdf/694/69445150001.pdf>
- O'Gilvie, P. J. (2023). The effects of casino proximity and time on poverty levels in New York City. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 1-9. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-2526456/v1>
- O'Gilvie, P. J. (2022). The impact of casino proximity on northeast urban communities: a literature review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01055-1>
- Ohtsuka, K., & Chan, C. C. (2010). Donning red underwear to play mahjong: Superstitious beliefs and problem gambling among Chinese mahjong players in Macau. *Gambling Research: Journal of the National Association for Gambling Studies (Australia)*, 22(1), 18-33. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.222832684890834>
- Ohtsuka, K., & Chan, C. C. (2014). Senior gambling in Hong Kong: Through the lenses of Chinese senior gamblers—An exploratory study. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.1186/s40405-014-0004-y>
- Oksanen, A., Savolainen, I., Sirola, A., & Kaakinen, M. (2018). Problem gambling and psychological distress: A cross-national perspective on the mediating effect of consumer debt and debt problems among emerging adults. *Harm Reduction Journal*, 15(1), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12954-018-0251-9>
- Ordaz, Y. (7 de febrero del 2024). Urgen reformar Ley de Juegos y Sorteos en México vigente desde 1947. *Milenio*. <https://www.milenio.com/negocios/aieja-urge-reforma-a-la-ley-de-juegos-y-sorteos-en-mexico>
- Osorio, R & Ricalde, D. C. (2021). Aproximaciones a una metodología mixta. *NovaRua: Revista Universitaria de Administración*, 13(22), 65-84. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8043244.pdf>

- Padilla, I., & Artega, N. (2019). Códigos de la violencia en espacios económicos en Culiacán, Sinaloa, México. *Papers: Revista de Sociología*, 104(1), 25-45. <https://doi.org/10.5565/rev/papers.2481>
- Pardo, I. (2011). Innovaciones en diseños de investigación y criterios" bilingües" de validez. *Estudios Sociológicos*, 899-923. <https://www.jstor.org/stable/pdf/23043459.pdf>
- Parke, A., Griffiths, M., & Irwing, P. (2004). Personality traits in pathological gambling: Sensation seeking, deferment of gratification and competitiveness as risk factors. *Addiction Research & Theory*, 12, 201–212. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/1606635310001634500>
- Parke, A., & Griffiths, M. (2005). Aggressive behaviour in adult slot-machine gamblers: A qualitative observational study. *eCommunity: International Journal of Mental Health and Addiction*, 2(2), 50-58. <http://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/9840/1/Aggression%20IJMHA.pdf>
- Parke, A., & Griffiths, M. (2005). Aggressive behaviour in adult slot machine gamblers: An interpretative phenomenological analysis. *Journal of community & applied social psychology*, 15(4), 255-272. <https://doi.org/10.1002/casp.824>
- Perea, D. M. (2023). Jesús Malverde: el imaginario colectivo del bandido social y los exvotos en su capilla, 1909-2019. *ESCRIPTA*, 2(4), 42-68. <https://revistas.uas.edu.mx/index.php/ESCRIPTA/article/view/197>
- Pereira, P.Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, XV (1).
- Pérez, J. D. (2012). ¿Cómo regular los casinos?: Una propuesta de política pública para mitigar los incentivos perversos de su legislación en México. *Revista legislativa de estudios sociales y de opinión pública*, 5(9), 103-143. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4170009>
- Philander, K., Tabri, N., Wood, R., & Wohl, M. (2022). Casino proximity, visit frequency, and gambling problems. *International Gambling Studies*, 22(3), 459-479. <https://doi.org/10.1080/14459795.2022.2035423>

- Philander, K. S. (2019). Regional impacts of casino availability on gambling problems: Evidence from the Canadian Community Health Survey. *Tourism Management*, 71, 173-178. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S026151718302528>
- Piñuel, J. L. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Estudios de Sociolingüística* 3(1), 1-42. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/267797356\\_Epistemologia\\_metodologia\\_y\\_tecnicas\\_del\\_analisis\\_de\\_contenido](https://www.researchgate.net/publication/267797356_Epistemologia_metodologia_y_tecnicas_del_analisis_de_contenido)
- Pizarro, M. (2024). La evolución de las apuestas deportivas en casinos: del físico al online. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 29(315), 236-241. <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/7817>
- Polanco, M. (2013). El consumo de juegos de azar en el contexto de los casinos de juego “La realidad de los jugadores en Monticello Grand Casino” [Tesis de grado, Universidad Austral de Chile]. <https://docplayer.es/10529408-Universidad-austral-de-chile.html>
- Ponce De León-García, J. E. (2017). La voluntad del vértigo: producción de asimetrías de sentido a través de la práctica de juegos de azar en casinos de la Zona Metropolitana de Guadalajara. [Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente]. Repositorio institucional de la ITESO <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/5109/Casinos%20juegos%20de%20azar%20y%20producci%C3%B3n%20de%20sentido.pdf?sequence=4>
- Powell, J., Hardoon, K., Derevensky, J. L., & Gupta, R. (1999). Gambling and risk-taking behaviour among university students. *Substance Use and Misuse*, 34, 1167–1184. <https://psycnet.apa.org/doi/10.3109/10826089909039402>
- Proyecto de Decreto de 2014 que expide la Ley Federal de Juegos con Apuestas y Sorteos. De la Comisión de Gobernación. *Gaceta Parlamentaria*, xviii, (4168-IV), 3 de diciembre de 2014. <http://gaceta.diputados.gob.mx/Gaceta/62/2014/dic/20141203-IV.html#DictamenaD1>
- Pulido-Robles, M. (2018). Política cultural y tejido social. Casa de la Cultura Francisco Sánchez Flores. [Tesis de Maestría, Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente]. Repositorio institucional del Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente.

- <https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/5771/Pol%EDtica%20cultural%20y%20teji%20do%20social.pdf?sequence=3>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9 (3), 1-5.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>
- Rangel, H. (2013). Las políticas democráticas de la industria del juego: Un estudio comparativo de América del Norte. *Norteamérica*, 8(1), 109-137.  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/namerica/v8n1/v8n1a4.pdf>
- Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos (2014). Diario Oficial de la Federación, 17 de septiembre. México.  
[http://www.juegosysorteos.gob.mx/work/models/Juegos\\_y\\_Sorteos/Resource/13/1/images/REGLAMENTO\\_LFJyS\\_PUBLICADO\\_EN\\_DOF1.doc](http://www.juegosysorteos.gob.mx/work/models/Juegos_y_Sorteos/Resource/13/1/images/REGLAMENTO_LFJyS_PUBLICADO_EN_DOF1.doc)
- Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the “pathological” subject. *American behavioral scientist*, 51(1), 33-55.  
<https://doi.org/10.1177/0002764207304856>
- Reith, G., & Dobbie, F. (2011). Beginning gambling: The role of social networks and environment. *Addiction Research & Theory*, 19(6), 483-493.  
<https://doi.org/10.3109/16066359.2011.558955>
- Reith, G. (2006). Research on the Social Impact of Gambling.  
[https://www.gla.ac.uk/media/Media\\_34552\\_smxx.pdf](https://www.gla.ac.uk/media/Media_34552_smxx.pdf)
- Reith, G. (2005). *The age of chance: Gambling in Western culture*. Routledge.  
[https://books.google.com.ec/books?id=SqiQBovmtPUC&printsec=frontcover&source=gs\\_book\\_other\\_versions\\_r&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=SqiQBovmtPUC&printsec=frontcover&source=gs_book_other_versions_r&cad=2#v=onepage&q&f=false)
- Reith, G. (2013). Techno economic systems and excessive consumption: A political economy of ‘pathological’ gambling. *The British Journal of Sociology*, 64(4), 717-738.  
<https://doi.org/10.1111/1468-4446.12050>
- Rentería, S. (3 de mayo de 2022). Mini casinos clandestinos en Culiacán: negocio por donde corren las drogas y la muerte. *De Primera Noticias*.

<http://deprimeranoticias.com/Noticia.aspx?q=Mini-casinos-clandestinos-en-Culiac%3%A1n--negocio-por-donde-corren-las-drogas-y-la-muerte>

- Repetti, T. (2013). The finance and marketing dilemma: Do promotional allowances actually increase revenue and profits for Atlantic City casinos?. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 17(1), 1. <https://digitalscholarship.unlv.edu/grrj/vol17/iss1/1/>
- Restrepo, D. A. (2016). La juventud como categoría analítica y condición social en el campo de la salud pública. *CES Psicología*, 9(2), 1-6. <http://www.scielo.org.co/pdf/cesp/v9n2/2011-3080-cesp-9-02-00001.pdf>
- Reyes-Sosa, H., Larrañaga-Egilegor, M., & Valencia-Garate, J. F. (2017). La representación social del narcotraficante en jóvenes sinaloenses. *Región y sociedad*, 29(69), 69-88. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10250503003>
- Richard, B. (2010). Diffusion of an economic development policy innovation: Explaining the international spread of casino gambling. *Journal of Gambling Studies*, 26 (2), 287-300. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-009-9166-4>
- Riley, B. J., Harvey, P., Crisp, B. R., Battersby, M., & Lawn, S. (2018). Gambling-related harm as reported by concerned significant others: A systematic review and meta-synthesis of empirical studies. *Journal of Family Studies*, 27(1), 112-130. <https://doi.org/10.1080/13229400.2018.1513856>
- Ríos, S. A. (2021). El profesional del póquer y las apuestas paralegales en el Área Metropolitana de Guadalajara: Reproducir el riesgo para conquistar el futuro. [Tesis doctoral, ITESO Universidad Jesuita de Guadalajara]. Repositorio institucional ITESO Universidad Jesuita de Guadalajara.
- Rius-Buitrago, A., Soriano-Villarroel, I., & Lopez-Gonzalez, H. (2021). 'Yo sabía que nadie me iba a juzgar': La adicción al juego online desde la perspectiva de género. *MUSAS. Revista de Investigación en Mujer, Salud y Sociedad*, 6(1), 138-155. <https://doi.org/10.1344/musas2021.vol6.num1.8>

- Riva, P., Sacchi, S., & Brambilla, M. (2015). Humanizing machines: Anthropomorphization of slot machines increases gambling. *Journal of Experimental Psychology. Applied*, 21(4), 313-325. <https://doi.org/10.1037/xap0000057>
- Robledo, J. (2004). *Población de estudio y muestreo en la investigación epidemiológica*. [www.nureinvestigacion.es/FICHEROS\\_ADMINISTRADOR/F\\_METODOLOGICA/formacion%2010.pdf](http://www.nureinvestigacion.es/FICHEROS_ADMINISTRADOR/F_METODOLOGICA/formacion%2010.pdf)
- Rocha, R. (2012). *Caña quemada: Relatos de la vida en el noroeste mexicano*. México: Culiacán, Sinaloa: Lectorum; Universidad Autónoma de Sinaloa.
- Rodríguez, F. (2013). El casinero Calderón. *Vanguardia*, 15 de enero. <http://www.vanguardia.com.mx/elcasineroalderon-1460710-columna.html>
- Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga, España: Aljibe.
- Rodríguez, P. O., & Ginouvès, V. (2021). De la grabación en campo a la preservación: buenas prácticas de documentación sonora para centros de investigación. Universidad nacional autónoma de México. <https://shs.hal.science/halshs-03475977/document>
- Rueda, É. (2010). ¿Casinos en México? Análisis sobre su apertura. *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria, México, Universidad Nacional Autónoma de México*, 67-98. <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/6.pdf>
- Salazar, L. C., & Yáñez, R. A. (2017). Narcocultura y crisis de la identidad en «El amante de Janis Joplin», de Élmer Mendoza. *Castilla. Estudios de Literatura*, (8), 135-153. <https://doi.org/10.24197/cel.8.2017.135-153>
- Saldaña, I. (26 de marzo del 2024). Crece 50% gasto diario per cápita en casinos. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/crece-50-gasto-diario-per-capita-en-casinos/>
- Sallaz, J. J. (2008). Deep plays: A comparative ethnography of gambling contests in two post-colonies. *Ethnography*, 9(1), 5-33. <https://doi.org/10.1177%2F1466138108088947>
- Salvador-Liern, V., & Kotátková, A. (2022). Riesgo y peligro en los trastornos del juego: discursos sobre la ludopatía. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 38(3), 1097-1120. <https://doi.org/10.15581/008.38.3.1097-120>

- Salvatore, S., & Venuleo, C. (2013). Field and dynamic nature of sensemaking. Theoretical and methodological implications. *Papers on Social representations*, 22(2), 21-1. <http://www.psych.lse.ac.uk/psr>.
- Sánchez, A. I. (2022). Machorra culichi: emociones-cuerpo de la lesbiandad en Culiacán, Sinaloa. [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Baja California. Repositorio: <https://repositorioinstitucional.uabc.mx/server/api/core/bitstreams/3805609e-b050-4ed4-990b-c080fcab689f/content>
- Sánchez-Ramos, R. (2019). Factores de riesgo que inciden en el juego patológico: experiencia de jugadores patológicos en recuperación de la ciudad de Culiacán. [Tesis de maestría]. Universidad Autónoma de Sinaloa. Repositorio: <https://fts.uas.edu.mx/wp-content/uploads/2020/07/Tesis-Rub%C3%A9n-Sanchez-Ramos.pdf>
- Sánchez-Ramos, R. (2021). Factores de riesgo familiares que inciden en el juego patológico desde la perspectiva de jugadores patológicos en Culiacán. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 21(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i2.613>
- Sánchez-Ramos, R., & Valdez-Montero, C. (2020). Manifestación de los factores de riesgo socio-ambiental que incidieron en el juego patológico en jugadores en tratamiento de Culiacán. *RA XIMHAI*, 16 (3), 89-111. <https://drive.google.com/file/d/1GrPmzd2NhV7lrSxPSBfG3L9GPXr1nh3k/view>
- Sandoval J. M. (2004). Los casinos en México y sus principales efectos: Un análisis de opinión pública al 2004. México: Cámara de Diputados, LIX Legislatura, Dirección General de Bibliotecas, Sistema Integral de Información y Documentación.
- Sassen, S. (2007). Una sociología de la globalización. *Análisis político*, (61), 3-27. [https://www.researchgate.net/publication/251919848\\_Una\\_sociologia\\_de\\_la\\_globalizacion](https://www.researchgate.net/publication/251919848_Una_sociologia_de_la_globalizacion)
- Saucedo, J. (13 de marzo del 2024). Casinos generan 5 mil 500 mdp de derrama económica en México: Fadlala Akabani. *Milenio*. <https://www.milenio.com/negocios/casinos-generan-5-500-mdp-derrama-economica-mexico>

- Schutz, A. (1974). El problema de la realidad social. <https://sicologias.files.wordpress.com/2015/01/10-schutz-el-problema-de-la-realidad-social.pdf>
- Schutz, A., y Luckmann, T. (1973). Las estructuras del mundo de la vida. <http://juanantonioarcossanchez.blogspot.mx/2016/02/las-estructuras-del-mundo-de-la-vida.html>
- Scimecca, J. A. (2015). Toward a Sociological Analysis of Pathological Gambling. *Journal of sociology and social work*, 3(1), 1-6. <http://dx.doi.org/10.15640/jssw.v3n1a1>
- Secretaría de Gobernación. (2020). ACUERDO por el que se establecen acciones extraordinarias para atender la emergencia sanitaria generada por el virus SARS-CoV2, Diario Oficial de la Federación [D.O.F.], 31 de marzo de 2020, (México). [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5590914&fecha=31/03/2020#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5590914&fecha=31/03/2020#gsc.tab=0)
- Secretaría de Gobernación. (2020). Sin licencias para casinos en lo que va de la administración: Olga Sánchez Cordero. 7 de enero de 2020. <https://www.gob.mx/segob/prensa/176646>
- Secretaría de Gobernación. (2023). DECRETO por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos. [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5708745&fecha=16/11/2023#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5708745&fecha=16/11/2023#gsc.tab=0)
- Senado de la República LXIV Legislatura. (2017). Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona un párrafo segundo, al artículo 73 y un párrafo segundo, al artículo 124, ambos de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia de potestad tributaria de las entidades federativas. [https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2020-03-24/1/assets/documentos/Inic\\_MC\\_Sen\\_sepulveda\\_art\\_73\\_art\\_124\\_CPEUM.pdf](https://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/64/2/2020-03-24/1/assets/documentos/Inic_MC_Sen_sepulveda_art_73_art_124_CPEUM.pdf)
- Shaw, C. A., Williams, R. J., Violo, V. T., Williams, J. N., Demetrovics, Z., & Delfabbro, P. (2023). Cognitive Factors that Predict Gambling Fallacy Endorsement. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 843-855. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-022-10177-9>

- Šimberova, I., Žitkienė, R., Mačerinskienė, I., & Genelienė, G. (2020). The evaluation of gambling sector's social costs in Lithuania. *Engineering Economics= Inžinerinė ekonomika. Kaunas: Technologija*, 31(5). <http://dx.doi.org/10.5755/j01.ee.31.5.25951>
- Simonett, H. (2002). La cultura popular y la narcocultura: los nuevos patrones de una música regional mexicana. En *Actas del IV Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el estudio de la Música Popular*, 299-348.
- Simonett, H. (2004). En Sinaloa nació: Historia de la música de banda. Mazatlán: Asociación de Gestores del Patrimonio Histórico y Cultural de Mazatlán.
- Singh, A. K. (2023). A Bayesian Assessment of Casino Promotions. *The Journal of Gambling Business and Economics*, 16(1), 29-58. <https://doi.org/10.5750/jgbe.v16i1.2047>
- Siu Lam, C. & Greenlees, M. (2017). Casino money laundering regulations – Macao and USA. *Journal of Money Laundering Control*, 20(1), 52-69. <https://doi.org/10.1108/JMLC-04-2016-0015>
- Slots.Lat. (S/F). Historia de las Máquinas Tragamonedas: Divirtiéndonos desde 189. <https://mx.slots.lat/historias/historia-de-las-maquinas-tragaperras-desde-1891/>
- Spenwyn, J., Barrett, D. J., & Griffiths, M. D. (2010). The role of light and music in gambling behaviour: An empirical pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 107-118. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-009-9226-0>
- Spetch, M. L., Madan, C. R., Liu, Y. S., & Ludvig, E. A. (2020). Effects of winning cues and relative payout on choice between simulated slot machines. *Addiction*, 115(9), 1719-1727. <https://doi.org/10.1111/add.15010>
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002), Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín, Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.
- Suarez, K. (28 de noviembre de 2023). Los casinos, en pie de guerra frente al veto del Gobierno a las máquinas tragamonedas. *El País*. <https://elpais.com/mexico/2023-11-29/los-casinos-en-pie-de-guerra-frente-al-veto-del-gobierno-a-las-maquinas-tragamonedas.html>

- Subramaniam M, Wang P, Soh P, Vaingankar JA, Chong SA, Browning CJ and Thomas SA (2015). Prevalence and determinants of gambling disorder among older adults: a systematic review. *Addictive Behaviors*, 41, 199–209. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.007>
- Suh, E. (2012). Estimating the impact of free-play coupon value on players' slot gaming volumes. *Cornell Hospitality Quarterly*, 53(2), 134-143. <https://doi.org/10.1177%2F1938965511427699>
- Sumitra, L. M., & Miller, S. C. (2005). Pathologic gambling disorder: How to help patients curb risky behavior when the future is at stake. *Postgraduate medicine*, 118(1), 31-37. <https://www.jurispro.com/files/articles/Miller-Pathological.pdf>
- Tajin, R., Sakata, K., Khokhar, T., & Jenkinson, R. (2021). Gambling participation and at-risk behaviour in problem gambling among Victorian adults. [https://aifs.gov.au/agrc/sites/default/files/publication-documents/2021\\_gambling\\_participation\\_and\\_at-risk\\_behaviour\\_in\\_problem\\_gambling\\_among\\_victorian\\_adults.pdf](https://aifs.gov.au/agrc/sites/default/files/publication-documents/2021_gambling_participation_and_at-risk_behaviour_in_problem_gambling_among_victorian_adults.pdf)
- Tarrés, M. L. (2013). *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. El Colegio de México/FLACSO Mexico.
- Taylor, S., y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos*. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Introduccion-a-metodos-cualitativos-de-investigaci%C3%B3n-Taylor-y-Bogdan.-344-pags-pdf.pdf>
- Tello, J. V. (2023). Juventudes mexicanas en el mundo narco: cavilaciones desde la tensión social en la era digital. *Revista de Ciencias Sociales*, (179), 13-25. <https://www.redalyc.org/journal/153/15375813001/15375813001.pdf>
- Thomas, A. C., Bates, G., Moore, S., Kyrios, M., Meredyth, D., & Jessop, G. (2011). Gambling and the multidimensionality of accessibility: More than just proximity to venues. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(1), 88-101. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9256-7>

- Thomas, S. L., Lewis, S., McLeod, C., & Haycock, J. (2012). 'They are working every angle'. A qualitative study of Australian adults' attitudes towards, and interactions with, gambling industry marketing strategies. *International Gambling Studies*, 12(1), 111-127. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.639381>
- Tirado, R. (2010). Impactos sociales de los negocios de juegos con apuestas. *Juegos de Azar. Una visión Interdisciplinaria*, 215-258. [https://www.sistemamid.com/panel/uploads/biblioteca/2014-04-27\\_08-25-5398240.pdf](https://www.sistemamid.com/panel/uploads/biblioteca/2014-04-27_08-25-5398240.pdf)
- Titz, K., Andrus, D., & Miller, J. (2001). Hedonistic differences between mechanical game players and table game players: An exploratory investigation on the road to a comprehensive theory for gambling. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 6(1), 2. <https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1198&context=grrj>
- To, W. M., & Huang, G. H. (2023). Profiling of Gamblers and Problem Gamblers Among Casino Patrons in Macao SAR. *Journal of Gambling Studies*, 39, 1111–1128. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10152-4>
- Tong, H. H., & Chim, D. (2013). The relationship between casino proximity and problem gambling. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 3(2), 1-17. <https://doi.org/10.1186/2195-3007-3-2>
- Tsai, H., Lee, J., & Pan S. (2015). The Relationships Between Casino Quality, Image, Value, and Loyalty. *International Journal of Hospitality & Tourism Administration*, 16, 164-182. doi: 10.1080/15256480.2015.1023661
- Ungar, M. (2003). Qualitative contributions to resilience research. *Qualitative social work*, 2(1), 85-102. [https://www.researchgate.net/profile/Michael-Ungar-2/publication/239588663\\_Qualitative\\_Contributions\\_to\\_Resilience\\_Research/links/55b4e8d408ae092e96557668/Qualitative-Contributions-to-Resilience-Research.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Michael-Ungar-2/publication/239588663_Qualitative_Contributions_to_Resilience_Research/links/55b4e8d408ae092e96557668/Qualitative-Contributions-to-Resilience-Research.pdf)
- Uresti, S. H. (2017). Vida social y vida cotidiana V Patricia Molinar Palma y Mayra Lizzeth Vidales Quintero (Coords.) Gobierno del Estado de Sinaloa/Instituto Sinaloense de Cultura Culiacán, México, 2015, 253 pp. ISBN 978-607-7756-91-0. Culturales, 1(1), 303-313.

- Vacchiano, M., & Reyes, C. M. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea Digital*, 17(2), 79–94. <https://doi:10.5565/rev/athenea.1794>
- Valle, A. (1997). “Breve historia de la lotería en México”. *Artes de México* 13 (El arte de la suerte): 31-38. <http://www.rlp.culturaspopulares.org/textos/13/03-Libertad.pdf>
- Van der Maas, M., Mann, R. E., McCready, J., Matheson, F. I., Turner, N. E., Hamilton, H. A.,... & Ialomiteanu, A. (2017). Problem gambling in a sample of older adult casino gamblers: Associations with gambling participation and motivations. *Journal of Geriatric Psychiatry and Neurology*, 30(1), 3-10. <https://doi:10.1177/0891988716673468>
- Van't Hooft, A. (2016). Alec Dempster. Lotería Huasteca; Woodblock Prints. *Revista de Literaturas Populares*, 16 (1-2) 297-303. [http://www.rlp.culturaspopulares.org/textos/31/15\\_vant.pdf](http://www.rlp.culturaspopulares.org/textos/31/15_vant.pdf)
- Vázquez-Atochero, A., Solana-Cortés, V. (2023). Older Adults and Gambling: Dangers, Risks, Socialization and Elements of Normalization. In: Moguel, E., de Pinho, L.G., Fonseca, C. (eds) *Gerontechnology V. IWoG 2022. Lecture Notes in Bioengineering*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-29067-1\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-031-29067-1_37)
- Venne, D., Mazar, A., & Volberg, R. (2020). Gender and gambling behaviors: A comprehensive analysis of (dis) similarities. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(5), 1181-1195. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00116-y>
- Verdoy, P.J., M.J. Beltrán y M.J. Peris (2015). *Problemas resueltos de estadística aplicada a las ciencias sociales*. España: Universitat Jaume.
- Villoria, C., González-Marqués, J., & Martínez-Arias, M. R. (2006). Un nuevo análisis cognitivo del pensamiento del jugador: componentes motivacionales en los juegos de azar con apuesta. *REME*, 9(22). <http://reme.uji.es/articulos/numero22/article4/numero%2022%20article%204%20nov%20a.pdf>

- Walker, D. M., & Jackson, J. D. (2007). Do casinos cause economic growth?. *American Journal of Economics and Sociology*, 66(3), 593-607. <https://doi.org/10.1111/j.1536-7150.2007.00528.x>
- Westberg, K., Beverland, M. B., & Thomas, S. L. (2017). The unintended normalization of gambling: Family identity influences on the adoption of harmful consumption practices. *Journal of Macromarketing*, 37(4), 426-443. <https://doi.org/10.1177/0276146717720979>
- Williams, B. M., Browne, M., Rockloff, M., Stuart, G., & Smith, B. P. (2022). Protective action and risky beliefs: the relationship between religion and gambling fallacies. *Journal of Gambling Studies*, 38(1), 253-263. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10899-021-10028-z>
- Wirth, L. (1938). Urbanism as a Way of Life. *American journal of sociology*, 44(1), 1-24. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/217913>
- Wong, I. A. (2013). Exploring customer equity and the role of service experience in the casino service encounter. *International Journal of Hospitality Management*, 32, 91-101. <https://doi:10.1016/j.ijhm.2012.04.007>
- Young, M. (2010). Gambling, capitalism and the state: Towards a new dialectic of the risk society?. *Journal of consumer culture*, 10(2), 254-273. <https://doi.org/10.1177/1469540510364593>
- Zhang, J., & Yeoh, B. (2017). The State of Fun? Exclusive Casino Urbanism and Its Biopolitical Borders in Singapore. *Pacific Affairs*, 90(4), 701-723. <https://doi.org/10.5509/2017904701>
- Zuckerman, M., Eysenck, S., & Eysenck, H. J. (1978). Sensation seeking in England and America: Crosscultural, age, and sex comparisons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 46, 139-149.

## ANEXO 1

<b>Número de diario de campo:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Lugar:</b>	<b>Horario:</b>
<b>Descripción general:</b>	

## ANEXO 2

**Universidad Autónoma de Sinaloa**  
**Facultad de Ciencias Económicas y Sociales**  
**Doctorado en Ciencias Sociales**

### Guía de entrevista

#### Objetivos de la Entrevista

Esta actividad forma parte de una investigación doctoral en Ciencias Sociales sobre Motivaciones y Factores culturales de prácticas de juegos de azar en casinos, tiene los siguientes objetivos:

2. Identificar motivaciones de tipo psicológico, social y ambiental de los usuarios de casinos en sus prácticas de juego de azar en la ciudad de Culiacán.
3. Analizar los factores culturales (información/conocimiento, percepciones, valores, y creencias) que los usuarios de casinos elaboran en torno a sus prácticas de juegos de azar en la ciudad de Culiacán.

#### Consentimiento informado

Antes de iniciar la sesión se le explica al entrevistado los fines de la entrevista, y se le solicita permiso de audiograbar la entrevista para un mejor registro de la información. Posteriormente, se le aclaran cualquier duda del participante respecto la entrevista en general.

#### Guion de Entrevista

##### Dimensión: Motivaciones para las prácticas de juegos de azar en casino

##### Motivaciones de tipo psicológicas

1. Para usted ¿Cuál es su motivación principal para ir a los casinos?
2. ¿Podría usted describir alguna sensación o estado de ánimo que experimenta cuando va ir al casino?
3. ¿Podría describir las emociones que experimenta cuando usted juega en el casino?
4. ¿Considera que estas sensaciones y/o emociones le incitan a seguir permaneciendo en el casino? Si\_\_ No\_\_ ¿Por qué?

##### Motivaciones de tipo ambiental

Disponibilidad y accesibilidad de casinos en la ciudad

5. ¿Podría mencionar donde están ubicados los casinos que usted conoce y frecuenta en la ciudad?
6. ¿Cuál es su opinión respecto a que los casinos estén disponibles en las avenidas principales de la ciudad?
7. ¿Cuál es su opinión sobre el acceso a estos lugares?

8. ¿Podría describir el proceso desde que sale de su casa hasta llegar al interior del casino?
9. ¿Cuánto tiempo hace en llegar al casino?

#### Marketing de los casinos (publicidad, promociones)

10. ¿Qué opinión tiene sobre los espectaculares de publicidad de los casinos en las avenidas?
11. ¿Considera que la publicidad de los casinos en estos espectaculares le motivan a ir a jugar?  
Si\_\_ No\_\_ ¿Por qué?
12. ¿Conoce las promociones de los casinos? Si\_\_ No\_\_ ¿Cuáles?
13. ¿Qué opinión tiene sobre las promociones que llegan a ofertar los casinos?
14. ¿A parte de los espectaculares, conoce otros medios en donde se oferten los casinos?  
Si\_\_ No\_\_ ¿Cuáles?
15. ¿Podría describir su reacción ante estos anuncios?

#### El confort de los casinos

16. ¿Qué opinión tiene sobre la comodidad en los espacios que ofrecen los casinos en su interior?
17. ¿Podría describir lo que más le agrada de los espacios al interior de los casinos?
18. ¿Considera que la comodidad que ofrecen los casinos le motiva a seguir asistiendo?  
Si\_\_ No\_\_ ¿Por qué?

#### El Ambiente interior (luces y sonido)

19. ¿Cuál es su opinión respecto a la luminaria, el ruido de las máquinas (*slots*) y el sonido ambiental?
20. ¿Podría describir sus sensaciones e imaginarios del ambiente que le produce este ambiente de luces y sonidos en el interior del casino?

#### **Motivaciones de tipo social**

##### Las relaciones sociales en el casino

21. ¿Podría describir las relaciones que tiene con otros usuarios?
22. ¿Podría describir el trato que tiene con los empleados del casino?

##### Asistencia a casinos de moda por reciente apertura

23. ¿Usted qué opina de la apertura de los casinos en la ciudad?
24. ¿Podría describir su experiencia sobre la primera vez que fue a un casino en Culiacán?

##### Por las relaciones sociales en el casino invitaciones por parte de familiares y amistades

25. ¿Lo han llegado a invitar a asistir a los casinos otras personas? Si\_\_ No\_\_  
¿Quién y cómo se dio la situación?

## **Dimensión: Factores culturales de las prácticas de los juegos de azar en casinos**

### **Significados culturales**

Información/conocimiento de prácticas de juegos de azar en otros espacios

26. ¿Usted antes de asistir a los casinos, en qué lugar practicaba los juegos de azar y de apuesta?
27. ¿Podría describir qué otros juegos de azar le gustaban antes de sus prácticas de juego en el casino?
28. ¿Cómo aprendió los juegos de azar y de apuesta, quién le enseñó?

Antecedentes de prácticas de juegos de azar en la familia

29. ¿En su familia se practican juegos de azar y de apuesta? Si\_\_ No\_\_ ¿Cuáles?
30. ¿Podría describir su experiencia de esas prácticas de juegos de azar con su familia?

### **Percepciones Atmosferas interiores del casino, seguridad**

31. ¿Qué percepción tiene de los casinos en Culiacán?
32. ¿Cómo se ve usted como jugador de casinos de Culiacán?
33. ¿Qué otra actividad cree que haría si no fuera al casino?

Valoración de tiempo de consumo en el casino y valoración de su capital

34. ¿Cuál es su opinión respecto al casino que acostumbra a visitar?
35. ¿Considera que asistir al casino le representa status? Si\_\_ No\_\_ ¿Por qué?
36. ¿Cuál es la valoración que usted tiene sobre su dinero que gana o pierde en el casino?

Creencias (ideas, supersticiones, pensamiento mágico, suerte) y valores como ritualismo

37. ¿Cuándo usted juega y apuesta en el casino tiene fe en que va a ganar?  
Si\_\_ No\_\_ ¿Por qué?
38. ¿Cuándo usted gana en el casino a qué cree que se deberá?
39. ¿Usted involucra la devoción a una deidad con su práctica de juegos de azar en el casino?
40. ¿Tiene algún método o ritual para ganarle al azar en sus prácticas de juego y de apuestas en el casino? Si\_\_ ¿Puede describirlo? No\_\_ ¿Por qué?

## ANEXO 3

**¿Te gustaría participar en un estudio sociocultural sobre prácticas de juegos de azar en casinos de la ciudad de Culiacán?**

**Rubén Sánchez**

Investigador Doctoral en Ciencias Sociales

Invito a las personas a que me cuenten su experiencia en los casinos por medio de una entrevista totalmente anónima, confidencial y con fines académicos.

Más información al

**686 150 4933**

[intervencioncultural20@gmail.com](mailto:intervencioncultural20@gmail.com)

**IMCC**  
INSTITUTO MUNICIPAL  
DE CULTURA CULIACÁN



Facultad de Ciencias  
Economicas y Sociales

