

# Transdisciplinar

Revista de Ciencias Sociales

Vol.5 Núm. 10 Enero-Junio 2026

ISSN: 2683-3255



UANL

CENTRO DE  
ESTUDIOS  
HUMANÍSTICOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
NUEVO LEÓN

# Transdisciplinar

## Revista de Ciencias Sociales

### La industria de casinos en la ciudad de Culiacán, México: un análisis de las motivaciones internas de los jugadores

The casino industry in the city of Culiacán, Mexico:  
analysis of the internal motivations of gamblers

Rubén Sánchez-Ramos

<https://orcid.org/0000-0001-5309-917X>

Universidad Autónoma de Sinaloa  
Culiacán, México

Fecha entrega: 13-10-24    Fecha aceptación: 23-10-25

Editor: Rebeca Moreno Zúñiga. Universidad Autónoma de Nuevo León, Centro de Estudios Humanísticos, Monterrey, Nuevo León, México.

Copyright: © 2026, Sánchez-Ramos, Rubén. This is an open-access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License [CC BY 4.0], which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.



DOI: <https://doi.org/10.29105/transdisciplinar5.10-178>

Email: [filantropobre@gmail.com](mailto:filantropobre@gmail.com)

# La industria de casinos en la ciudad de Culiacán, México: un análisis de las motivaciones internas de los jugadores

The casino industry in the city of Culiacán, Mexico:  
analysis of the internal motivations of gamblers

Rubén Sánchez-Ramos

**Resumen:** La industria de casinos en México es un sector económico que ha impactado de manera significativa en Culiacán a partir de su legalización en 2004. Esto generó nuevas dinámicas sociales, como nuevas experiencias de consumo de juegos de azar y de apuesta, en consecuencia, existen motivaciones internas para acudir a estos espacios. El objetivo es describir y analizar las motivaciones internas que experimentan los jugadores de casinos en relación a sus prácticas de juego de azar y de apuesta. Se utilizó una metodología cualitativa y se entrevistaron a 12 jugadores de casino (3-hombres y 9-mujeres). Los resultados muestran motivaciones internas en donde los jugadores experimentan una búsqueda de sensaciones, la ilusión de ganar dinero, acuden por diversión, problemas personales y salir de la rutina. Se concluye que la industria de casinos en Culiacán se ha mantenido vigente debido a la captación de estas motivaciones internas que manifiestan estos jugadores.

**Palabras clave:** juego de azar, motivaciones, consumo, industria, casino.

**Abstract:** The casino industry in Mexico is an economic sector that has significantly impacted Culiacán since its legalization in 2004. This generated new social dynamics, such as new gambling and betting consumption experiences, consequently, there are internal motivations to go to these spaces. The objective is to describe and analyze the internal motivations experienced by casino gamblers in relation to their gambling and betting practices. A qualitative methodology was used and 12 casino gamblers (3 men and 9 women) were interviewed. The results show internal motivations where players experience a search for sensations, the illusion of winning money, they go for fun, personal problems and to get out of the routine. It is concluded that the casino industry in Culiacán has remained in force due to the capture of the internal motivations expressed by these gamblers.

**Key words:** gambling, motivations, consumption, industry, casino.

## I. Introducción

Contextualización de la industria de casinos: un modelo de entretenimiento y ocio que motiva el consumo de prácticas de juegos de azar y de apuestas

La industria de casinos en México es un sector económico que ha impactado de manera significativa en la sociedad y en particular en la zona noroeste. A partir de 2004, las salas de juego empezaron a proliferar en todo el país como resultado de la aprobación de la 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 (Barajas et al., 2019). Esto generó nuevas dinámicas sociales, como la creación de nuevos empleos, nuevos clientes y experiencias de consumo de juegos de azar y de apuesta. Desde la aprobación de instalación de casinos se ha originado posturas en favor y en contra debido al impacto que produce en los consumidores la presencia de estos establecimientos.

No obstante, es pertinente aclarar que 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 (Sánchez-Ramos et al., 2023). En paralelo, también existe una realidad que exhibe a los casinos como un engranaje en cuanto a su función dentro de la sociedad desde diferentes perspectivas como la socioeconómica. 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 (Sánchez-Ramos *et al.*, 2023; Tirado, 2010). Por ello, una de las razones por las cuales los casinos ocupan un lugar notorio en el imaginario colectivo, 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 como lo son la oferta de empleos y espacios de recreación y esparcimiento (Nicoll, 2019). Y en países como México, este tipo de industrias se han convertido en una alternativa de entretenimiento y ocio, en donde se adoptó un nuevo producto global a partir de su aprobación del gobierno federal en turno en el año 2004 (Delgado, 2013).

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 cliente (Saldaña, 2024). Esto último, se relaciona con los datos expuestos 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, sólo por debajo de la Lotería Nacional y juegos tradicionales como la lotería mexicana y los juegos de baraja (Flores *et al.*, 2018). Derivado de lo anterior, la Asociación de Permisionarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México (AIEJA, 2022) indica que en México están autorizadas 756 salas de juego, de las cuales 377 se encuentran operando legalmente en las 32 entidades del país, de las cuales, Sinaloa con 18 casinos es la novena entidad con más casinos a nivel nacional, mientras que Culiacán con 8 casinos ocupa el octavo lugar de los 2,477 municipios con mayor cantidad de salas de juego (AIEJA,

2022). Debido a la apertura de casinos en Culiacán, la sociedad ha creado percepciones e imaginarios en torno a estos espacios, por lo que, este nuevo aparato de entretenimiento y ocio establecido en la ciudad requiere analizarse a la luz de las configuraciones sociales creadas y los impactos del mismo orden (Sánchez-Ramos & Ramírez-Uribe, 2024).

De acuerdo con lo anterior planteado, se dimensiona una industria de casinos que ha prevalecido debido a la existencia de consumidores de prácticas de juegos de azar en México, y en particular la ciudad de Culiacán. Lo cual indica que, dicha capital sinaloense es una ciudad que alberga una comunidad de aficionados al juego de azar y de apuesta en casinos, que, como se mencionó anteriormente, resulta relevante y necesario estudiar para una mayor comprensión del fenómeno. De igual forma, dada la situación de proliferación y mantenimiento de casinos en Culiacán, surgen interrogantes sobre qué motivaciones experimentan las personas para asistir a los casinos pertenecientes a un contexto social que se diferencia del resto de otras ciudades a nivel nacional debido a su dinamismo urbano que depende mayormente de la producción agrícola y el comercio, la cual no solo provee al mercado local y estatal, sino participa en gran medida en el mercado nacional e internacional (Mendoza, 2003), y que, a la par es considerada la ciudad que alberga poderosos carteles del narcotráfico y el crimen organizado (Burgos-Dávila *et al.*, 2023). En consecuencia, para dar respuesta a esta interrogante, el objetivo de este trabajo es describir y analizar las motivaciones internas que experimentan los jugadores de casinos en relación a sus prácticas de juego de azar y de apuesta en la ciudad de Culiacán.

*Conceptualización de la motivación interna que incide en la práctica de juego de azar y de apuestas en casinos*

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, en tanto que producen emoción y gratificación, además de provocar la ilusión de control sobre lo incontrolable (Chan-Gamboa *et al.*, 2019; 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.

Puede afirmarse que, el juego de azar y de apuesta 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 ende, 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 del azar y la suerte elementos de análisis que responden a una connotación mágico-religiosa y/o probabilística, en donde hombres y mujeres crean comportamientos, cosmovisiones y ritualismos característicos de una cultura en particular.

Asimismo, desde la perspectiva socioeconómica el papel que desempeña el juego de azar y de apuesta en la economía de mercado, es considerado un mecanismo económico de primera magnitud debido al volumen de negocios que desarrolla y la dinamicidad que introduce en la esfera del consumo. De ser una práctica social, se ha convertido en un hecho económico fundamental en las economías del mercado. Por lo que, las empresas capitalistas de este giro, se interesan por obtener beneficios altamente redituables con este tipo de prácticas, así también los Estados se interesan por generar ingresos y alcanzar sus objetivos gubernamentales. En consecuencia, el juego, y en particular la industria de casinos, se instrumentaliza como una política de desarrollo económico (Cosgrave, 2022). En este sentido, Cosgrave (2010) explica que las prácticas de juego de azar y de apuestas 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 tanto, el juego de azar y de apuesta se conceptualiza como el consumo voluntario de servicios de ocio y entretenimiento (Binde, 2009). Desde esta perspectiva, es posible alcanzar un entendimiento en cómo los jugadores de casinos responden al consumo de experiencias de juego a través de motivaciones que esta industria les produce.

De acuerdo con la psicología, se entiende por motivación como el proceso psicológico en el que surgen, desarrollan y se realizan los móviles de la conducta humana (Batista et al., 2022). Así pues, la motivación puede ser definida como un estado interno y/o externo que pretende cumplir con una satisfacción y forma parte de un impulso que persigue obtener todo aquello que se considere como una necesidad (Solomon,

2017). Por consiguiente, la motivación interna forma parte de una decisión que es tomada bajo criterios individuales, a partir de ella existe un impulso genuino que conduce a la ejecución de una o varias acciones, donde el consumidor de juegos de azar y de apuestas busca llegar a lo anhelado para alcanzar su satisfacción (Cristancho *et al.*, 2024). De igual manera, es preciso demarcar una distinción entre la motivación interna y externa, por lo que, es necesario explicar que la motivación externa es aquella que está ligada a factores externos provocadas por condiciones ajenas al individuo e influyen en su toma de decisiones (Cristancho *et al.*, 2024). En ese sentido, para efectos de este trabajo, se considera necesario delimitar el objeto de estudio solo en el análisis de las motivaciones internas que incide en la práctica de juegos de azar y de apuestas en jugadores de casinos.

En relación con lo anterior, Cotte (1997) propone que las motivaciones internas del consumo de juegos de azar y de apuesta se dividen en tres grupos básicos: económicas, simbólicas (ilusión) y hedónicas o de búsqueda de sensaciones. Así mismo, encontró que los motivos hedónicos que manifiestan con frecuencia los jugadores son estados de ánimo como la relajación, el disfrute y la emoción que produce apostar dinero (Cotte, 1997). Igualmente, otro estudio señala que las motivaciones internas de los jugadores residen en el deseo de mejorar la autoestima y escapar de la monotonía de la vida diaria (Lee, *et al.*, 2006).

De acuerdo con un estudio sociológico de apuestas y juegos de azar realizado por Per Binde (2013) se 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. 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. 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).

Finalmente, realizar un estudio sobre prácticas de juegos de azar en casinos de la ciudad de Culiacán es de suma relevancia desde distintas aristas. 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. De igual manera, es importante reiterar que el abordaje sobre un estudio que analice las motivaciones internas de jugadores de la ciudad de Culiacán, es un abono al *corpus* de conocimiento sobre un tema que requiere explorarse en esta región, dado que, hasta donde se ha indagado, existe pocos estudios en relación al tema. Igualmente, es oportuno abordar este fenómeno desde las ciencias sociales para comprender las causas, porque comúnmente los estudios vinculados con los juegos de azar y de apuestas se plantean desde un eje clínico que articula y analiza los comportamientos de juegos de azar y de apuesta centrándose en aspectos patológicos inherentes a estas prácticas (Borch, 2012).

Por ello, es necesario dar continuidad a los enfoques y disciplinas de las ciencias sociales con el propósito de seguir evidenciando que las prácticas de juegos de azar y de apuesta en los casinos y lo que conlleva son el resultado de los cambios estructurales y las transformaciones sociales.

## 2. Metodología

### *Tipo de estudio y alcance*

La presente investigación es de tipo cualitativo, lo cual permitió desarrollar las explicaciones en relación en cómo y cuáles son las motivaciones que manifiestan los jugadores de casinos desde su dinámica individual 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).

De igual manera, es un estudio con alcance descriptivo porque consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas (Guevara et al., 2020). 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, dado que, se pretende caracterizar las motivaciones de usuarios de casinos. Con esto, se puede ascender a una mayor comprensión del fenómeno en donde el investigador puede vivenciar los elementos esenciales de su investigación.

## Técnicas

### *Entrevista semiestructurada*

De inicio, autores como Finkel *et al.* (2008) señalan que esta técnica tiene practicidad en la investigación cualitativa en las ciencias sociales, debido a que, 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. 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 requieren 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 ello, el diseño del guion de la entrevista busca cubrir el objetivo para complementar la observación participante. De igual manera, para fines de practicidad las entrevistas serán audiografiadas, esto con la intención de no perder detalles de los discursos de los entrevistados.

### Conformación de la muestra

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 la muestra, fue 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 estudiados. Una vez identificados los posibles entrevistados, también 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 solicita de manera atenta que identifique a otros posibles informantes, y así sucesivamente hasta completar la muestra para ir contactando más personas para una entrevista (Berenguera *et al.*, 2014).

De igual forma, se utilizó el criterio de saturación, de acuerdo con 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. Esta situación sirve como indicador para establecer la cantidad suficiente de entrevistas para realizar

el análisis de datos. En este sentido, se conformó una muestra de la siguiente forma:

Tabla 1.

Caracterización sociodemográfica.

Usuario	Sexo	Edad	Estado civil	Escolaridad	Ocupación
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
J11	Mujer	71	Casada	Profesional	Pensionada y empresaria
J12	Mujer	41	Viuda	Medio superior	Empresaria

Fuente: elaboración propia

### 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 consideraron, fue el consentimiento informado y la 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, cabe mencionar que se le hizo saber a cada entrevistado los fines de la información que se genere, que los fines son netamente académicos y resguardar el anonimato.

## Procedimiento

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), y se les preguntaba si conocían a una persona que fuera usuario de casino, y a su vez se les explicaba el proyecto de investigación y las intenciones de la entrevista. Quienes resultaron tener un conocido cercano y accedían, le solicitaban

una entrevista explicando las intenciones del proyecto y aprovechando la confianza que le tenía al investigador. Con la implementación de esta técnica, se obtuvieron doce entrevistas. El facilitador era mediador entre el investigador y el entrevistado, en algunos casos el facilitador intercambiaba contactos del informante explicando que el candidato ya había accedido a la entrevista, que solo era cuestión de una llamada telefónica para acordar un lugar para la entrevista.

De igual manera, el investigador diseño un banner digital en donde se invitaba a las personas a participar en este estudio, el cual se anunció por algunas redes sociales como Facebook y WhatsApp. Igualmente, se utilizó como carta de presentación para los entrevistados, esto con el fin de hacer más atractiva la invitación, y darle seriedad, ya que en dicho banner digital se agregaron logos institucionales e información del investigador.

Consecuentemente, las entrevistas se efectuaron en cafeterías, en una universidad pública, en hogares de los entrevistados y lugares de trabajo. Para ello, el investigador nuevamente se presentaba y les explicaba las intenciones de la entrevista y se acordaba el lugar más conveniente para el informante, también se les aclaraba que la entrevista sería audiograbada para no perder detalles de la información que ellos brindaran, en ninguna de las doce entrevistas efectuadas los informantes mostraron algún inconveniente. Asimismo, conforme las entrevistas se iban aplicando, se transcribieron de manera inmediata por el investigador. Por último, es importante mencionar la temporalidad del levantamiento de datos, la primera entrevista se aplicó en el mes de octubre del 2022 y la ultima en mayo del 2023.

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 apagó 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).

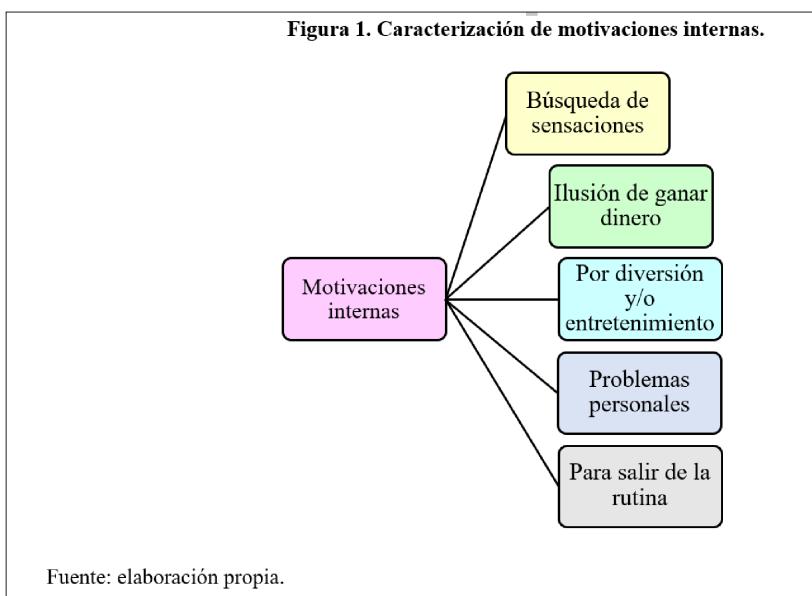
De igual forma, la sistematización de los datos recuperados a través de las entrevistas se trataron de acuerdo al proceso de codificación y categorización propuesto por Strauss y Corbin (2002), el cual se divide en dos momentos: el primero en donde se realiza la codificación abierta de los datos; el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

### 3. Resultados y discusión

En concordancia con el objetivo de este trabajo, a continuación, se describen y analizan las motivaciones internas de los usuarios de casinos en relación con sus prácticas de juegos de azar y de apuesta. Estas motivaciones, los jugadores las interpretan principalmente como el impulso de acudir al casino, siendo la respuesta del consumo de experiencias que produce la práctica de juego de azar y de apuesta en el casino. Por consiguiente, los resultados se estructuraron a partir de una clasificación de motivaciones dando paso a la discusión y análisis teórico (véase figura 1).

Figura 1.

Caracterización de motivaciones internas.



Fuente: elaboración propia.

*Búsqueda de sensaciones: de la curiosidad al riesgo*

Inicialmente, la búsqueda de sensaciones se refiere a las diferencias individuales en la motivación por las experiencias sensoriales intensas e inusuales que distinguen los jugadores en su práctica de juego de azar y de apuesta. Desde esta perspectiva, 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. Así pues, de inicio los jugadores que son asiduos al casino expresaron haber entrado la primera vez por curiosidad.

Y sí, la primera vez que yo entré fue así por ir a comer y mera curiosidad, o sea, si me dio curiosidad. Y que rapidito me engancho, obtuve una gran ganancia y dije yo, pues aquí tengo negocio. J6

Asimismo, algunos usuarios expresan experimentar una adrenalina que los motiva a seguir apostando en el casino, esto se presenta cuando apuestan habitualmente y experimentan la sensación de adrenalina que les produce el azar y la apuesta.

No pues adrenalina, emoción, felicidad. Cuando pierdes, que es la mayor parte de las veces, pues al inicio pues obviamente te frustras, 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 deba 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 iay me falta un número! J11

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 quieras 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

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

En lo personal yo voy a relajarme. 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 entretenarme, a salir de esta

misma rutina [señala su puesto de venta de fruta picada] de lo de la casa. J10

En cuanto a la motivación sobre la curiosidad, este hallazgo tiene relación con un estudio realizado por Sánchez-Ramos y Valdez-Montero (2020) en donde encontraron que los jugadores de casino les motivaron al principio entrar a un casino por curiosidad e interés. De acuerdo con estos autores encontraron que, con la apertura de casinos en la ciudad de Culiacán, se despertó en la comunidad una sensación de interés y curiosidad por acudir a estos espacios, porque previo al 2004 no existía la oferta de juego en tales espacios, en consecuencia, los casinos se convirtieron en la novedad y tendencia manifestándose como un factor de motivación interna.

En relación con la adrenalina, se considera como uno de los rasgos principales que experimentan los jugadores, y se asocia con otros estudios que han evidenciado que esta sensación funge como un estimulante que está presente en la práctica de todo tipo de jugador de azar y de apuesta (Brizuela, 2010; Greer *et al.*, 2015; Mathieu & Varescon, 2023). En cuanto a la asunción del riesgo, 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). Esto apunta a que, el riesgo es una sensación que se diversifica entre los diferentes tipos de jugadores, en tanto que, su asunción y experimentación

es por igual. Por otro lado, los jugadores expresan que también asisten por sentir una sensación de relajación, lo cual se relaciona con un estudio reciente realizado por Wu *et al.* (2021) en donde encontraron que los jugadores que asisten al casino lo hacen para relajarse y disfrutar de tiempo libre de calidad.

### *La ilusión de ganar dinero*

Al mismo tiempo, ante esta búsqueda de sensaciones de relajación y de riesgo, va acompañada de una ilusión por ganar dinero. En el caso de algunos entrevistados, mencionaron al respecto sobre la motivación de ganar los premios que se otorgan 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

Si, a mí siempre me motivo ir a ganar dinero. J6

Porque te avienta bonus o te avienta jugadas magníficas o maestras como dice la máquina para que te emociones más, puedes estar metiendo manotazos de cinco a diez pesos, y te puedes ganar seiscientos, te puedes ganar mil en una buena jugada, o en ochocientos pesos, no suena recurrentes, pero *estás siempre en la motivación de que, la que sigue es la buena* [risas]. J9

De acuerdo con algunos estudios con jóvenes y adultos mayores (Kim *et al.*, 2023; Morris & Griffiths, 2013; Van der

Maas *et al.*, 2017; Wu *et al.*, 2021) se ha demostrado que la motivación principal en las apuestas en los casinos es el dinero, las investigaciones expresan que ganar dinero para tratar de pagar deudas son la razón principal. Vale la pena señalar que, esta motivación es la respuesta ante la estrategia de marketing que utiliza la industria de casinos para la captación de clientes, dado que en Culiacán existe una amplia disponibilidad y oferta de casinos, es indiscutible que en la comunidad se despierte la ilusión de ganar dinero y premios en este tipo de lugares.

#### *Diversión y entretenimiento*

De igual importancia, otros entrevistados expresan que sus visitas al casino comúnmente son por diversión y/o entretenimiento.

Porque voy 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

O sea, como emocionada porque iba entrar, pues porque era la primera vez. (...) 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. J2

Divirtiéndome, yo lo hacía por diversión, yo no lo hacía por ganar, nunca lo hice por ganar. J3

Para mí, lo que es el jugador, lo ve como un entretenimiento. Lo ve como un hobby, lo ve como algo que está dispuesto 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 y 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 diversión y pasar buenos momentos (Cotte, 1997; Savard *et al.*, 2022; Stetzka & Winter, 2023). Asimismo, estos resultados se contrastan con otras investigaciones que han encontrado que la motivación principal en los jugadores de casinos es la búsqueda de entretenimiento (Lee *et al.*, 2015; Lelonek-Kuleta, 2022). En cuestiones de ocio y entretenimiento, esto indica que la industria de casinos en la ciudad de Culiacán ocupa un lugar importante como alternativa para sus habitantes, ya que la oferta y disponibilidad de estos espacios se ha mantenido vigente desde su apertura.

#### *Problemas personales*

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

La jugada era, la agarre por medio de la misma ansiedad, no es pretexto, pero si me dio por ahí, eso me quitaba el agüite [palabra que significa tristeza]. J7

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 iay amá, chingado jme sonsacas! Pero no tiene mucho que hacer, en sí en realidad la gente que tú ves ahí. J12

De acuerdo con lo anterior, Figueroa y Gómez (2020) encontraron que las personas que asisten 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) encontraron que las motivaciones internas de un grupo de jugadores de casinos eran 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 jugadores perciben al casino como un lugar donde pueden socializar, escapar de su soledad y escapar de su dolor. Por su parte, Grippaldi y Borotto (2021) encontraron cuadros depresivos en jugadores de casino en Argentina. Derivado de lo anterior, con

estos resultados se demuestra que los casinos en Culiacán asisten personas vulnerables, que son sensibles en adquirir ludopatía y las repercusiones que conlleva, ya que existe un estudio con jugadores patológicos en esta ciudad que manifiestan problemas personales como la pérdida de un ser querido (Sánchez-Ramos, 2021).

### *Salir de la rutina*

De igual forma, es de relevancia que algunos jugadores 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 escapar del tedio 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 rato vas y te distraes, como le digo, yo en lo personal así le hago. J1

A veces dice uno bueno, pero por qué te gusta jugar, bueno pues porque me gusta jugar, yo no sé, hay mucha gente que lo ve como un escape. J4

No pues, a final de cuentas, yo te ayudo, a mí me gusta platicar, me gusta platicar esto, porque el casino ha sido parte de mi recreación. J9

Y nosotros no, ay yo lo agarro como distraerme, nomás que les apago el celular ino me molesten plebes! [plebes se refiere a infantes, aunque en Sinaloa se refiere a un grupo de personas jóvenes también] [risas]. / 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

En relación con estos resultados, Griffiths y Delfabbro (2001) mencionan que este tipo de motivación se presenta como una interacción social, que, a su vez proporciona un medio por el cual las personas contrarrestan el aburrimiento o tedio 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 de jugar. Asimismo, estos resultados concuerdan con un estudio realizado con mujeres por McCarthy *et al.* (2023) en donde se encontró que asistían al casino para escapar de su vida cotidiana, la práctica de juego era percibido como una salida y una forma de escapar de los aspectos más difíciles de sus vidas, además expresan que estos entornos de juego son adecuados para proporcionar un descanso de la vida cotidiana. En relación con estos resultados, es posible explicar que las motivaciones principales que manifiestan los usuarios de casinos se vinculan con el estudio sociológico de Binde (2013) que tienen relación 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.

Con base a lo anteriormente expuesto, se devela que las motivaciones principales que manifiestan estos jugadores de casinos tienen relación con los estados de ánimo, el factor dinero y la visita al casino como una opción de confrontar ante 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 (Echeburúa, 2014). Esta formulación, así como su significado de dicho término tiene su origen en el contexto de tensiones y conflictos que amenazan al sujeto moderno, a

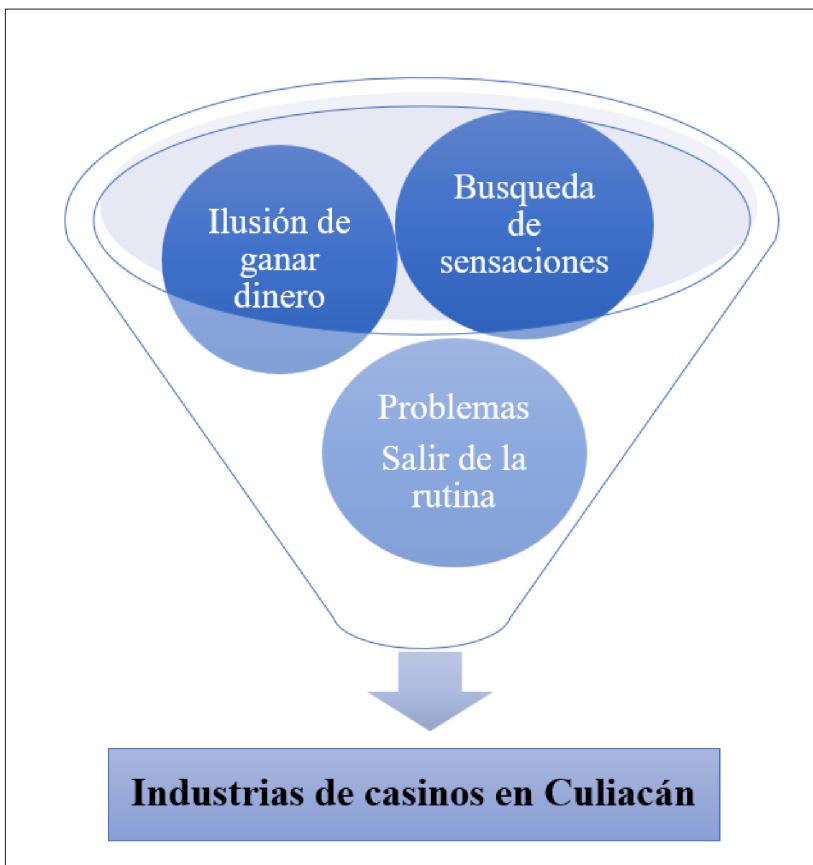
decir, los jugadores de casinos (Barroso, 2003). En este sentido, estas motivaciones, necesidades, intereses y preferencias del individuo son atraídas y captadas por estos modelos de entretenimiento que ofrecen las industrias de entretenimiento y ocio (Bustamante, 2009). En consecuencia, los casinos en la capital sinaloense son lugares que ofrecen una atmósfera de distracción ante lo caótico y dinámico que posee una urbe que concentra la mayor densidad de población y sus implicaciones sociales: sobre población, contaminación, desigualdad social y económica, inseguridad (Ibarra; 2017; Peraza & Valenzuela, 2023; Vega, 2021).

En definitiva, se entiende que las motivaciones de los usuarios derivan, en principio de factores internos. Por lo tanto, es posible explicar que estas motivaciones se presentan de manera similar en cualquier jugador de casino, independientemente de la ciudad a la que pertenezcan, es decir, comparten similitudes en cuanto a la experimentación de los estados de ánimo, lo cual refuerza la idea en que, los casinos son espacios que obedecen al modelo globalizado. De acuerdo con 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. 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 consecuencia, las prácticas de juego de azar y de apuesta en Culiacán, generan un debate que coloca a la industria de

casinos y los jugadores en una constante disyuntiva sobre quién es responsable de los impactos tanto negativos como positivos. No obstante, con base a estos resultados es posible argumentar que la industria de casinos en Culiacán, ha subsistido por medio de la captación de usuarios que experimentan estas motivaciones (véase figura 2).

Figura 2.

Captación de clientes por medio de las motivaciones.



Fuente: elaboración propia.

A grandes rasgos, se puede dimensionar que 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 asociadas con el surgimiento de una sociedad de consumo de experiencias de prácticas de juegos de azar y de apuestas ha producido una comunidad de consumidores que gracias al consumo de este tipo de experiencias se evidencian ciertas motivaciones que obedecen a un contexto socioeconómico y político que son el resultado de una transformación de la capital sinaloense que se viene acelerando desde finales del siglo XX (Mendoza, 2003, Peraza & Valenzuela, 2023).

## Conclusiones

En vista de los resultados obtenidos, 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 a lo largo de los últimos veinte años a partir de su instauración legal y política en México. Por ello, es posible argumentar que estos espacios se sostienen a partir de la articulación de las emociones, sentimientos y circunstancias que expresan los usuarios. Este sostenimiento de la industria de casinos, se refleja en cuanto a la posición que ocupa Culiacán entre los diez municipios con mayor número de salas de juego a nivel nacional, por tanto, esto evidencia la existencia de una demanda ante este tipo de industrias que se sigue manteniendo en los gustos y preferencias de los jugadores de la capital sinaloense.

Cabe concluir que, estas motivaciones son el factor principal que distinguen los jugadores para acudir a los casinos, el impulso por asistir a un lugar que les 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 cotidiana perteneciente a un contexto social contradictorio en cuanto a fenómenos sociales que acontecen en esta ciudad, como lo es la desigualdad socioeconómica y la normalización de la violencia que genera la presencia de los carteles del narcotráfico y el crimen organizado.

En conclusión, se demuestra que estas motivaciones internas son captadas por el casino para seguir estimulando y/o reforzando la asistencia a las salas de juego, por esta razón, surge la reflexión en torno a qué están expuestos los jugadores y qué implicaciones conlleva el consumo de prácticas de juegos de azar y de apuesta. Si bien es cierto que, existen repercusiones como la adopción de ludopatía e impactos socioeconómicos en estos espacios, los jugadores se encuentran expuestos constantemente en una zona de riesgos, debido a que estas motivaciones que expresan los jugadores de Culiacán, son las que finalmente predisponen en la adquisición de estos efectos negativos. Por lo tanto, es necesario dar seguimiento a este tipo de temas desde

distintas líneas de investigación y diferentes enfoques, con el fin de ampliar el tema respecto a estas motivaciones de los jugadores de casinos de Culiacán, porque con este primer acercamiento, se observa que existen otros temas importantes por analizar, como el impacto socioeconómico y sociocultural de los casinos en la comunidad. Asimismo, profundizar en las representaciones y significados de los jugadores desde sus diferentes perfiles en relación a su práctica de juegos de azar y de apuesta, dado que, el discurso varía en relación a las condiciones sociales de cada jugador o jugadora.

Definitivamente, para dar un mayor enriquecimiento del tema se recomienda abordar la parte gubernamental, con el propósito de analizar la cuestión regulatoria de los casinos en Culiacán. Es importante estudiar los efectos que han tenido la aplicación y el impacto de las políticas públicas competentes que regulan estos espacios.

Finalmente, es pertinente señalar las limitaciones e implicaciones metodológicas para llevar a cabo este tipo de estudio, por lo que, es oportuno subrayar una ampliación de la muestra para estudios futuros, dado que, la disposición de las personas en participar en este tipo de estudios resulta complicado el acercamiento directo para el investigador, debido a que la afición por el juego de azar y de apuesta en el casino en la actualidad se sigue percibiendo moralmente como una práctica social disfuncional y pecaminosa generando el estigma social de los casinos como lugares de perdición. Por ello, se considera pertinente dar seguimiento al tema para su enriquecimiento considerando otros elementos que motivan la práctica de juego de azar y de apuesta.

## Referencias bibliográficas

- 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.
- Asociación de Permisionarios Operadores y Proveedores de la Industria del Entretenimiento y el Juego de Apuesta en México. (2022). AIEJA Magazine, 23. [https://www.aieja.org.mx/images/aieja\\_mag\\_23.jpg](https://www.aieja.org.mx/images/aieja_mag_23.jpg)
- Barajas, M., Figueroa, S. L., & Moreno J. A. (2019). *Casinos del Desierto: Juegos de Azar y Apuestas*. Baja California, México: UABC.
- 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>
- Batista, M., Vitorino, G., Honório, S., Santos, J., Serrano, J., & Petrica, J. (2022). Preditores motivacionais de bem-estar subjetivo em adultos ativos praticantes de ginásio. *Ebalonmano.Com*, 18(2), 149-160. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8468336.pdf>
- 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>

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. (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>

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>

Brizuela, J. (2010). Programa de juego responsable. Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria, México DF: Universidad Nacional Autónoma de México e Instituto Fermín Caballero de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid. <https://docplayer.es/19193503-Juegos-de-azar-una-vision-multidisciplinaria.html>

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 sueños para la investigación de la cultura. *Diálogos de la Comunicación*, 78, 1-25. <http://cinelatinoamericano.org/assets/docs/78bustamanteenrique.pdf>

Chan-Gamboa, E. C., Ruiz-Pérez, J. I., Morales-Quintero, L. A., & Echeburúa, E. (2019). Creencias sobre los juegos de azar y síntomas de juego patológico: propiedades psicométricas y prevalencia en estudiantes mexicanos. *Revista Mexi-*

cana de Psicología, 36(2), 147-159. <https://www.redalyc.org/journal/2430/243067142005/243067142005.pdf>

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. (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>

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>

Cristancho, G. J., Barón, L. V., Castro, M. F., & Franco, A. V. (2024). Aspectos de marketing que influyen en la motivación intrínseca y extrínseca para hacer apuestas online. *IROCAMM – International Review Of Communication And Marketing Mix*, 7(1), 87-104. <https://dx.doi.org/10.12795/IROCAMM.2024.v07.i01.05>

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>

Echeburúa, E. (2014). Adicción al juego en la mujer y comorbilidad. Implicaciones para el tratamiento. *Revista de patología dual*, 1(1), 1-7. [www.ehu.eus/echeburua/pdfs/R1A2.pdf](http://www.ehu.eus/echeburua/pdfs/R1A2.pdf)

Figueroa Estrada, A. A., & Gómez San Luis, A. H. (2020). Ludo-patía en mujeres y hombres de Baja California, México: un estudio de las narrativas. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 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>

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>

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., & 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

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>

Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

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>

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>

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>

Escobar, G. I. (2017). Desarrollo urbano y geografía del comercio ambulante en Culiacán. *Internacionales. Revista en Ciencias Sociales*, 10(1), 1-15. <https://doi.org/10.29105/transdisciplinar5.10.178>

- Ciencias Sociales del Pacífico Mexicano*, 3(5). 90-134. <https://revis-tas.uas.edu.mx/index.php/RI/article/download/394/257>
- 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>
- 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>
- 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
- 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>
- 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/>
- 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>

McCarthy, S., Thomas, S., Pitt, H., Marko, S., Randle, M., Cowli-  
shaw, S., ... & Daube, M. (2023). Young women's en-  
gagement 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 Indi-  
vidual 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)

Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en  
la investigación cualitativa. En I. Vasilachis (Coord.),  
Estrategias de investigación cualitativa (65-103). Barce-  
lona, España: Gedisa.

Mendoza, J. E. (2003). El habla de Culiacán fonética, morfosinta-  
xis y léxico. Disertación de tesis doctoral. Universidad  
Nacional Autónoma de México. <http://132.248.9.195/ppt2002/0320925/0320925.pdf>

Morris, R., & Griffiths, M. D. (2013). The relationship between  
gambling affinity, impulsivity, sensation seeking, su-  
perstition, 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>

Nicoll, F. J. (2019). *Gambling in everyday life: Spaces, moments  
and products of enjoyment*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315772646>

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>

Peraza, E. A., & Valenzuela, B. (2023). Desarrollo regional e industria 4.0 en Sinaloa. Una revisión teórica. Internacionales. *Revista en Ciencias Sociales del Pacífico Mexicano*, 6(11), 154-186. <https://revistas.uas.edu.mx/index.php/RI/article/download/217/205>

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)

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>

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. (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>

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-capi-ta-en-casinos/>

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. & M. A., Ramírez-Uribe. (2024). Representaciones sociales de trabajadores sociales. *Revista Electrónica de Trabajo Social Complejidades Latinoamericanas*, 9(2), 116-135. <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/251740/1/Complejidades-N9.pdf#page=116>

Sánchez-Ramos, R., Soto, J. Y., & Barajas, M. (2023). Análisis de la configuración de los casinos en México a partir de su aprobación en 2004. *Margen: revista de trabajo social y ciencias sociales*, (108), 9. <https://www.margen.org/suscri/margen108/Ramos-108.pdf>

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/1GrPmzd2NhV7lrSxPSBfG3L9GPX-rlnh3k/view>

Savard, A. C., Bouffard, M., Laforge, J. P., & Kairouz, S. (2022). Social Representations of Responsibility in Gambling among Young Adult Gamblers: Control Yourself, Know the Rules, do not become Addicted, and Enjoy the Game... *Critical gambling studies*, 3(1), 58-70. <https://doi.org/10.29173/cgs88>

Solomon, M. (2017). *Comportamiento del consumidor*. Pearson Education. <https://uachatec.com.mx/wp-content/uploads/2019/10/Comportamiento-del-consumidor-7ed-Michael-R.-Solomon.pdf>

Stetzka, R. M., & Winter, S. (2023). How rational is gambling?. *Journal of economic surveys*, 37(4), 1432-1488. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/joes.12473>

Strauss, A. & Corbin, J. (2002), Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín, Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.

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>

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)

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)

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>

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>
- Vega, A. M. (2021). *El proceso de densificación y despoblamiento de la ciudad de Culiacán Rosales, Sinaloa 2000-2020* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Sinaloa]. Repositorio institucional Buelna. [http://repositorio.uas.edu.mx/jspui/handle/DGB\\_UAS/335](http://repositorio.uas.edu.mx/jspui/handle/DGB_UAS/335)
- Wu, X., Shinew, K. J., & Payne, L. L. (2024). Roles of culture on casino gambling among Laotian immigrants in the US. *Leisure Sciences*, 46(1), 21-39. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.1907634>
- 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.