

MANIFESTACIÓN DE LOS FACTORES DE RIESGO SOCIO-AMBIENTAL QUE INCIDIERON EN EL JUEGO PATOLÓGICO EN JUGADORES EN TRATAMIENTO DE CULIACÁN

MANIFESTATION OF THE SOCIO-ENVIRONMENTAL RISK FACTORS THAT INCIDATED IN THE PATHOLOGICAL GAMBLING IN GAMBLERS IN TREATMENT OF CULIACAN

Rubén **Sánchez-Ramos**¹ y Carolina **Valdez-Montero**²

Resumen

El juego patológico es una adicción que ha ocasionado un problema de salud pública en los últimos años. Es una adicción que se genera en el contexto social, por lo que distintos factores de riesgo de tipo socio-ambiental han incidido en esta problemática. Ante esta situación, el presente estudio tiene por objetivo describir las manifestaciones de los factores de riesgo de tipo socio-ambiental que incidieron en el desencadenamiento del juego patológico en personas con problemas de juego patológico en tratamiento de la ciudad de Culiacán. Esta es una investigación cualitativa con alcance descriptivo y exploratorio, utilizando un método con enfoque fenomenológico se utilizó la narrativa testimonial como eje de análisis y la entrevista a profundidad como instrumento de recolección de datos, en una

muestra de 8 personas, compuesta por 5 hombres y 3 mujeres. En los resultados, se encontró que los factores de riesgo socio-ambientales que incidieron en la adicción al juego se encuentran en las interacciones sociales, la disponibilidad y el fácil acceso de los casinos, así como su ambiente y su oferta de juego a través de diferentes medios de comunicación. Por tanto, se concluye que esta adicción es generada en el contexto social, por lo que el problema debe de ser analizado desde disciplinas de las ciencias sociales y de la salud, así como en las políticas públicas.

Palabras clave: enfermedad adictiva, ludopatía, contexto social, interacciones sociales.

¹ Egresado de la Maestría en Trabajo Social con Acentuación en Sistemas de Salud de la Universidad Autónoma de Sinaloa.

² Doctora en Ciencias de Enfermería, Profesora e Investigadora de la Facultad de Enfermería Mochis, Universidad Autónoma de Sinaloa.

Abstract

Pathological gambling is an addiction that has caused a public health problem in recent years. It is an addiction that is generated in the social context, so different socio-environmental risk factors have influenced this problem. Given this situation, this study aims to describe the manifestations of socio-environmental risk factors that affected the triggering of the pathological gambling in people with pathological gambling problema under treatment in the city of Culiacán. This is a qualitative research with descriptive and exploratory scope, using a method with a phenomenological approach, the testimonial narrative was used as the axis of analysis and

the in-depth interview as an instrument of data collection, in a sample of 8 people, composed of 5 men and 3 women. In the results, it was found that the socio-environmental risk factors that influenced gambling addiction are found in social interactions, the availability and easy access of casinos, as well as their environment and their offer of play through different. Therefore, it is concluded that this addiction is generated in the social context, so the problem must be analyzed from the disciplines of the social and health sciences, as well as in public policies.

Key words: addictive disease, gambling addiction, social context, social interactions.

INTRODUCCIÓN

Desde siempre y en todos los tiempos, el juego ha tenido una función social en la humanidad, en la obra del antropólogo Johan Huizinga (2007) *El Homo Ludens* sostiene que el juego es más antiguo que la cultura misma, y ha sido parte de la condición humana. No obstante, en este trabajo se hace hincapié en los juegos de azar, entendidos como aquellos que suponen apuestas de cualquier artículo o posesión de valor sobre la base de un resultado incierto y determinado por el azar (Barroso, 2003). La práctica del juego de azar ha estado presente en la historia de la humanidad, desde la edad antigua en las civilizaciones de los sumerios y los egipcios, incluso, ha sido inmortalizada en la literatura universal, en novelas como *El Jugador* de Fedor Dostoyevski, en donde ya se recrea la práctica del juego como una problemática individual y social (Dostoyevski, 2003).

La palabra ludopatía proviene del latín ludus, ‘juego’, y del griego patheia, padecimiento o afección, dicho término se le ha denominado también juego patológico (Comisión Nacional contra las Adicciones [CONADIC], 2012). Hace algunas décadas se consideraba que la ludopatía era solo un vicio contraído por personas irresponsables y de voluntad muy débil. Desde los años setenta se le comenzó a estudiar como un trastorno mental, debido a que se trata de una enfermedad crónica y progresiva, que consiste en la falta de control en los impulsos y un deseo irreprimible de participar en juegos de azar y de apuesta. De acuerdo con La Organización Mundial de la Salud (OMS) define al juego patológico como “un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juego de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo

en prejuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo” (OMS, 1992, p.350). La Asociación Americana de Psiquiatría (APA) por su parte, en su Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V) señala al juego patológico como una entidad nosológica propia, ya que es un trastorno que está situado en el capítulo de los Desórdenes Relacionados con Sustancias, debido a que sus síntomas reflejan el incremento y consistencia de la evidencia que sugiere que, al apostar, el cerebro activa un sistema de recompensas con efectos similares al uso de sustancias psicoactivas en términos de expresión clínica, comorbilidad, fisiología y tratamiento (APA, 2013). Por tanto, en esta nueva categoría que incluye desórdenes relacionados con sustancias y alcohol, el trastorno del juego se constituye como la única adicción conductual reconocida en este grupo (APA, 2013).

Actualmente, existen diferentes modelos de tratamiento para el juego patológico (Centros de Integración Juvenil [CIJ], 2016), uno de ellos son los grupos de autoayuda de Jugadores Anónimos (JA) el cual es un programa de doce pasos para personas que tienen una adicción al juego de azar. En concordancia con esta investigación, se trabajó con personas que asisten a este tipo de tratamiento.

Desde un enfoque epidemiológico, el juego patológico es una problemática de salud pública que ha generado un impacto negativo en la humanidad, en los últimos años se ha registrado que esta adicción ha sido un problema que afecta del 1% al 3% de la población a nivel mundial (Currie et al., 2017). De acuerdo con el dato anterior, en un meta-análisis en el 2008 del periodo 1997-2007 se encontró que se realizaron 46 estudios en los países de Canadá, Estados Unidos, Australia, Suecia, Noruega, Inglaterra, Suiza y España, los cuales reportan que el juego patológico afecta en mayor proporción a los hombres que a las mujeres, y respecto a la edad, los adolescentes manifiestan mayor problema con el juego comparado con los adultos, además de que las máquinas tragamonedas son los juegos más frecuentemente asociados con el juego patológico (Muñoz-Molina, 2008).

De igual importancia, se percibe al juego patológico como un problema que recae en la cuestión meramente social, en donde están implicadas ciertas circunstancias, sucesos y motivos, asimismo, la adicción al juego es una enfermedad producida de manera multicausal, que al igual que cualquier otra adicción no se puede partir de una relación causal lineal, sino que las causas son multifactoriales (Domínguez, 2009). Por lo que diversos modelos psicológicos, biológicos y sociales han analizado los factores que pueden causar y mantener el juego patológico. En concordancia con la problemática desde una perspectiva multicausal, los elementos que conllevan a la adicción al juego son denominados como factores de riesgo, por lo que, diversos estudios los han clasificado en tres

dimensiones, la personal, la familiar y la socio-ambiental (Brizuela, 2010; Domínguez, 2009; Castaño, Calderón & Restrepo, 2016).

En ese sentido, en esta investigación se abordan aquellos elementos, características y motivaciones consideradas factores de riesgo de tipo socio-ambiental, ya que de manera general, se ha descubierto como la dimensión social está muy presente en la adicción al juego (Blanco, González & Martos, 2015; Van der Maas, 2015). De acuerdo con Scimecca (2015) en su análisis social del juego patológico, argumenta que la etiqueta de juego patológico o ludopatía como comportamiento adictivo, tiene más que ver con las construcciones sociales que con las disfunciones de la personalidad abordadas desde el ámbito psiquiátrico y psicológico, los elementos y particularidades expuestas en el ambiente social y en las estructuras sociales -como la industria del juego- son los factores que predisponen al individuo a adoptar el juego patológico, por ello se considera relevante el contexto social, ya que en este convergen los factores de riesgo e individuo.

Haciendo una exploración en la literatura respecto a los factores de riesgo socio-ambientales, Robert y Botella (1994) mencionan que uno de los principales, es la gran disposición de ofertas para el juego en la comunidad, la disponibilidad hace referencia tanto a la oferta de juego como a la cercanía de los juegos o locales en los que se encuentra (Chóliz & Saiz-Ruiz, 2016), en un estudio realizado por Sumitra y Miller (2005) encontraron que hay un aumento en adictos al juego cuando existe un casino en un radio de 80 kilómetros. De igual forma, el fácil acceso a los mismos es otro factor que se conjuga con la exposición al juego, por lo que la accesibilidad es una de las principales variables que favorecen al inicio de esta adicción, cuanto mayor sea la accesibilidad, mayor será la posibilidad de practicarlo (Brizuela, 2010). Otro factor importante que es común en esta dimensión, es la atención y el confort que proporcionan estos espacios (Castaño et al., 2016). Acerca de las luces y los sonidos ambientales que se perciben en estos espacios, Griffiths (2010) ha identificado que estos elementos provocan mayores apuestas.

Ante esta exposición, los medios de comunicación, ejercen un poder de persuasión importante sobre las personas, por medio de su difusión y la falta de normatividad legal de la publicidad que limite la presión al consumo que las empresas del sector hacen de algunos juegos (Blanco, 2015; Castaño et al., 2016; Thomas, Bestman, Pitt, Cassidy, McCarthy, Nyemcsok, Cowlshaw & Daube, 2018), de este modo, de acuerdo con Blanco et al. (2015) argumenta que “constantemente la publicidad, a través de sus mensajes subliminales, nos promete riqueza y felicidad a cambio de muy poco dinero” (p.18).

Relacionado con el factor de riesgo anterior, algunos estudios han encontrado que el internet se considera factor de riesgo (Brizuela, 2010; Castaño

et al., 2016; Hing, Russell & Browne, 2017). Las apuestas en línea han tenido un impacto negativo en los usuarios que utilizan este medio, ya que al jugar de manera solitaria, se incrementa la posibilidad de seguir jugando (Gainsbury, Russell, Wood, Hing & Blaszczynski, 2015). De acuerdo con Chóliz (2014) actualmente se vive una auténtica revolución en los juegos de azar, así como una notable expansión de nuevos juegos y recientes jugadores, esto se debe a dos factores, uno de ellos, es la penetración de las Tecnologías de la Información y Comunicación, y el segundo, es que la oferta del juego presencial y online se ha visto incrementada de una forma exponencial al igual que su publicidad y la amplia gama de técnicas de publicidad.

Aunado a lo anterior, de acuerdo con Brizuela (2010) existen factores de riesgo de tipo cultural que se asocian al desarrollo de la ludopatía, uno de ellos es la moda, en muchas oportunidades define tendencias, el dictado de la misma, induce comportamientos que de otra manera no se desarrollarían, por consiguiente, esta tendencia genera una aceptación social en la comunidad (Gainsbury, Russell, King, Delfabbro & Hing, 2016). De acuerdo con Fuentes (2013), el problema radica, en que la práctica del juego socialmente aceptable, se legitima, convirtiéndose en un objeto de consumo en la sociedad actual, y es cuando esta práctica-consumo conduce a la adquisición del juego patológico.

En México se han hecho algunos estudios de ludopatía que muestran resultados sobre la cantidad de personas afectadas y en riesgo (Echeverría-Echeverría, Evia & Carrillo-Trujillo, 2019; Martínez, 2014; Ortega, Vázquez & Reidl, 2009; Villatoro et al., 2018), sin embargo no hay datos empíricos que evidencien las causas que originan el problema. Por ello, se considera pertinente abordar un estudio de factores de riesgo socio-ambientales que abonen información al origen de esta problemática multicausal en nuestra sociedad. Actualmente, existen diferentes modelos de tratamiento para el juego patológico en México (Centros de Integración Juvenil [CIJ], 2016), y uno de ellos son los grupos de autoayuda de Jugadores Anónimos (JA) el cual es un programa de doce pasos para personas que tienen una adicción al juego de azar. En concordancia con esta investigación, se trabajó con personas que asisten a este tipo de tratamiento, los cuales denominamos como personas con problemas de juego patológico en tratamiento. Con base a lo anterior planteado, se tiene como objetivo describir las manifestaciones de los factores de riesgo de tipo socio-ambiental que incidieron en el desencadenamiento del juego patológico en personas con problema de juego patológico en tratamiento de la ciudad de Culiacán.

MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Alcance y enfoque

Es un estudio cualitativo con alcance descriptivo, ya que el propósito desde esta perspectiva, es describir situaciones, eventos y hechos, es decir, cómo son y cómo se manifiestan los factores de riesgo que inciden en la problemática del juego patológico en el contexto social (Hernández et al., 2007). Para Denzin y Lincoln (2008) la investigación cualitativa se enfoca en la naturaleza socialmente construida del valor de la realidad, estos autores señalan que es importante saber cómo la experiencia social de las personas se crea y adquiere significado.

El presente estudio cualitativo utilizó un enfoque fenomenológico, el cual se fundamenta desde la perspectiva de Edmund Husserl (1962), quien asume a la fenomenología pura como la tarea de describir el sentido que el mundo tiene para las personas. Por consiguiente, de acuerdo con el objetivo de esta investigación, se utilizó un método fenomenológico eidético, el cual permitió describir a profundidad la problemática desde la subjetividad de las personas entrevistadas. Así mismo, este abordaje posibilitó una recolección de una imagen realista y fiel de las personas con problemas de juego patológico en tratamiento, para obtener los datos directamente sobre los puntos de vista de sus experiencias vividas, así como comprender los significados e interpretaciones de sus contextos.

En concordancia con el método fenomenológico, se utilizó la narrativa testimonial como eje de análisis de viva voz de las personas afectadas por el juego patológico, ya que una de sus características principales es que hay una menor injerencia del investigador en los relatos y contenidos que constituyen las vivencias de los protagonistas que testimonian (Martínez, 2004), por lo que este método permitió esgrimir en el relato las experiencias de cómo estas personas se fueron convirtieron en jugadores patológicos, y conocer la magnitud que encarna la problemática.

Muestra

Se conformó un grupo de personas para colaborar en este proyecto de acuerdo con el tipo de muestreo intencional, según Otzen y Manterola (2017) permite seleccionar los casos característicos de un grupo de personas limitando la muestra solo a ese número de casos, ya que la población que se observe es variada, en ese sentido, dado que la presente investigación es de alcance exploratorio se seleccionaron diferentes personas para conocer la problemática desde diversas perspectivas. Para la selección de los entrevistado, se eligieron a ocho personas

que asisten a un grupo de autoayuda de Jugadores Anónimos (JA) Grupo Respira, que de manera voluntaria aceptaron ser entrevistadas.

Para la selección de las personas entrevistadas se utilizaron los siguientes criterios de inclusión:

- Ser miembros activos del grupo de autoayuda.
- Tener un periodo de abstinencia mayor de tres meses y estar asistiendo al grupo de autoayuda. De acuerdo con la práctica del programa de los 12 pasos de JA y las recomendaciones de miembros con años de abstinencia del grupo, después de los tres meses la persona tiene mayor esclarecimiento y lucidez de su problema con el juego.
- Considerarse a sí mismos como personas con problema de juego patológico.
- Miembros del grupo que accedan a participar de forma voluntaria.
- Personas que sean de preferencia originarios de la ciudad de Culiacán, o en su caso, se hallan adquirido la adicción al juego en dicha ciudad.

Tabla 1. Lista de los jugadores patológicos entrevistados y observados

Entrevistado/a	Sexo	Edad	Escolaridad	Ocupación	Estado civil
J3	Mujer	53	Secundaria	Ama de casa	Casada
J5	Hombre	34	Nivel superior	Asesor financiero	Soltero
J7	Hombre	40	Nivel medio superior	Músico	Soltero
J10	Mujer	51	Nivel superior	Empleada de gobierno	Divorciada
J11	Hombre	34	Nivel superior	Empresario	Casado
J12	Hombre	31	Nivel superior	Empleado de gobierno	Unión libre
J13	Mujer	39	Nivel superior	Empleada de gobierno	Casada
J26	Hombre	20	Nivel medio superior	Estudiante universitario	Soltero

Fuente: elaboración propia.

Técnica de recolección de datos

Para la recolección de los datos es importante resaltar la figura del investigador que llevo a cabo esta técnica, para este estudio fue la primera vez que se abordaba este tipo de problemática y este tipo de técnica, no obstante, mantuvo un acercamiento constante al espacio donde se realizaban las sesiones del grupo Jugadores Anónimos (JA) Grupo Respira. Cabe señalar, que se tuvo un acercamiento al grupo con 8 meses de anterioridad a las entrevistas, con el fin de observar y escuchar a las personas con problemas de juego patológico. Durante el proceso de recolección de datos un investigador realizo las entrevistas solo, utilizando una grabadora para registrar todas las conversaciones, así como elaborar notas en el diario de campo de las observaciones durante las sesiones grupales.

Primeramente, se realizó una invitación a participar en el estudio y se les proporcionó el consentimiento informado. En este estudio se utilizó la entrevista a profundidad para hallar las explicaciones convincentes del problema, e incluso, conocer como los entrevistados en su contexto lo perciben (Rodríguez, Gil & García, 1999). La entrevista se construyó de acuerdo con las categorías que los estudios relacionados consideran como factores de riesgo de tipo socio-ambiental, los cuales se dimensionan en los escenarios de juego y las interacciones sociales. Por consiguiente, se elaboró una lista de tópicos que iban guiando de manera abierta y flexible la entrevista con preguntas indagatorias en los aspectos socio-ambientales sobre qué es lo que los llevo a tener problemas con el juego. Además, se aplicó una prueba piloto a una persona con problemas de juego patológico, con el fin de perfeccionar el proceso de la entrevista a partir de los resultados obtenidos y las sugerencias de una persona experta en el tema.

Procedimiento

De inicio, se acudió al grupo donde sesionan las personas con problema de juego patológico en tratamiento, con la finalidad de observar su dinámica de trabajo y la manera en como estos interactúan para tratar su adicción; de antemano, se contactó al representante del grupo para dialogar respecto a las intenciones de la investigación. Una vez situado en el campo de estudio, se observó la interacción de las personas con problema de juego patológico en el grupo, en específico, escuchar los testimonios en donde expresaban sus vivencias como personas con problemas de juego patológico en recuperación, así como experiencias pasadas de su adicción al juego, incluso, situaciones o sucesos significativos que dejaron huella en sus vidas, entre otras. Esto con el propósito de identificar candidatos para una posterior entrevista.

Una vez identificados los candidatos a la entrevista, el investigador se dio a la tarea de contactarlos para solicitarles una entrevista. Antes de proceder a contactar a los miembros del grupo, se les consultó a los representantes del grupo para informales y pedir un consentimiento para realizar esta actividad (fuera del grupo); esto con la intención de respetar la autonomía, los principios y las tradiciones del grupo. Se fue contactando a las personas mencionadas anteriormente una por una, conforme se iban efectuando cada una de las entrevistas. A su vez, el investigador se dio a la tarea de buscar el lugar apropiado para realizar las entrevistas, para esto, al entrevistado se le dieron las opciones de los lugares en los cuales se sintiera más cómodo (todas las entrevistas fueron realizadas en cafés y restaurantes). Acordada la cita, al entrevistado se le entregó una carta de consentimiento informado, con el fin de aclarar las intenciones de la información que brinde y todas las consideraciones éticas que conlleva la entrevista, y se le solicitó permiso de audio grabar la entrevista para no perder ningún detalle del discurso. El periodo de recolección de datos fue durante 2 meses (de septiembre a octubre de 2018). Una vez recolectada la información de cada entrevista, un investigador se encargó de realizar la transcripción. Las transcripciones de las entrevistas estuvieron bajo resguardo un mes (noviembre de 2018), y posteriormente se inició el proceso de análisis de datos (por ambos investigadores) en el periodo de diciembre de 2018 a febrero de 2019.

Análisis de los datos

El registro de los testimonios se analizó en relación con el método de análisis de contenido. Este tipo de análisis consiste en examinar cualquier comunicación humana, principalmente aquella emitida en contextos sociales. De acuerdo con Andréu (2006), 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 apegó 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 o de elementos que conformaron la mirada del objeto de estudio (Piñuel, 2002). Esta investigación fundamentó su análisis en los factores de riesgo socio-ambientales atribuidos al desencadenamiento del juego patológico.

RESULTADOS

A continuación se muestran los resultados obtenidos, en donde se describe la manifestación de los factores de riesgo de tipo socio-ambiental que inciden en el juego patológico. Se da cuenta de las experiencias vividas por los participantes en las cuales están plasmadas ideas, creencias y emociones que les desencadenaron la adicción al juego desde una dimensión socio-ambiental.

De inicio, la oferta de casinos y salas de juego fue uno de los principales factores de riesgo que se encontró en algunos discursos de los entrevistados. Como antecedente histórico mencionaron la aparición del primer casino en la ciudad de Culiacán, así lo expresaron los entrevistados que coincidieron en haber iniciado sus primeros acercamientos con el juego comercializado.

Fue hasta un día que llego un amigo, yo tenía, no sé, algunos dieciocho años o veinte, no me acuerdo, cuando llegó el Jack, que llegó y ahí estábamos jugando en la casa de mi mamá, y estábamos jugando baraja, el dompe de 5 pesos, y me acuerdo que llegó a la casa y 'oye abrieron un lugar'. (J11)

Desde que yo supe que ya había un casino, y que iba ir ya estaba emocionada, ya estaba muy contenta, emocionada. Cuando llegábamos al Jack, y en ese entonces como que había muchas filas, mucha gente queríamos entrar, mucha gente deseábamos entrar a ese casino, y era en ese entonces el único que tenía mesitas de juego de bingo, y a parte máquinas, terminales pues. (J10)

Y pues si el Jack es el casino principal de aquí de Culiacán. (J5)

Otro factor de riesgo que se encontró fue el fácil acceso a los casinos. Los entrevistados después de recordar las distintas salas de juego que asistieron, mencionaron la distribución de todos los casinos en la ciudad de Culiacán se encuentra al alcance de toda la población, por lo que expresaron lo siguiente:

Si los tenía cerca, no tan cerca, pero si me aventaba mis caminadas en la madrugada... influye que pongan casinos por todos lados, en zonas separadas, para qué, obviamente para que las personas tengan más accesibilidad al casino ¿no? [irónico]. (J12)

Sí, hay casinos por todos lados, ahorita puedes ir a donde sea a apostar, donde sea vas pues. Yo por ejemplo, yo inventaba con mi esposa, este, yo

vivía cerca de la isla, relativamente cerca, y ahí está el casino en Wal-Mart. (J11)

Sí, como me calaba, tan me calaba que (sonríe irónicamente), que yo por ejemplo que tenía el vicio ahorita en el 2015 que entré a mi último trabajo, está el casino ahí a espaldas, de mi trabajo (...) y lo que hacía es que me iba a otro casino que estaba cercas de la casa. (J13)

Otro factor de riesgo fue la aceptación social del juego tanto en la familia como en las relaciones sociales, en sus inicios acudir al casino se percibía como una práctica de entretenimiento o esparcimiento.

Lo veían como una gracia, porque creían que iba una vez al mes, y nomás platicaba cuando ganaba, entonces no era algo que les causara ruido porque si mi mamá iba una vez al mes, ella creía que yo iba una vez al mes. (J5)

Además, mencionaron que la aceptación social de la práctica del juego se reflejaba en las relaciones que mantenían con otros clientes al frecuentar los casinos, se generaba una familiarización, por lo que algunos entrevistados lo describieron de la siguiente manera:

Entonces ahí, el trato en la gente, si veía como al último se ponían en hilerita y toda la cosa, y te aplaudían ya que te quedabas al último, y así. (J11)

También se encontró como factor de riesgo, el ambiente que se vive en los casinos, algunos jugadores reconocieron haber experimentado emociones con el ambiente y la luminaria que se proyectaba en estos espacios. Expresaron como les parecía atractivo el interior, los anuncios y el sonido.

Yo recuerdo que me llamó la atención la fila que estaban haciendo para entrar, yo de curiosa 'y aquí qué hay o qué venden' y me metí, y empecé a ver cómo la gente se divertía, y como estaba el ambiente, no sé, como que [silencio y reflexiva] cruzaba esa puerta y como que cambia algo, yo digo que tiene que ver con el olor, a mí se me hace que como le han de echar un aroma para que, hace que atraiga a la gente, no sé, a mí como que el olor al casino me quedo muy marcado y siento yo como que eso me atraía. (J13)

No pues bien emocionado por mirar pinche [palabra utilizada como superlativo] pantallita llena de colores [risas]. En el juego, bueno la luz te llama, no sé no lo puedo explicar, porque me atrapa, te atrapa y ahí me quedaba y lo único que sé, es que no sentía esa tristeza que yo tenía. (J12)

Como que es mágico, no sé, como que entras, y parece que estás [reflexiva] en Alicia en el país de las maravillas [risas] así, los so...nidos, las luces, y luego pues ganas dinero. (J3)

Otro factor de riesgo que se encontró, fue la atención en los casinos por parte del personal, los jugadores entrevistados expresaron las atenciones que recibían cuando frecuentaban estos lugares, mencionan que el personal que los atendía los hacía sentir importantes, y les expresaban un reconocimiento social.

Sí, sí, no pues obviamente todo mundo te atiende como rey, 'que refresquito' 'que botanita' que esto que el otro, obviamente ¿no? (J12)

Te hace sentir en un ambiente tan cómodo 'gusta un café, gusta un refresco' si vas a prender un cigarro [mímica parodiando de un mesero de casino prendiendo un cigarro] si así. (J13)

No pues, la verdad si te tratan bien y luego pues andan tras de ti para lo que se te ofrezca, yo recuerdo ver como los que trabajan ahí en las máquinas eran bien atentos con uno te decían a cada rato 'todo bien, gusta otra recarga' y así bien atentos en el crédito, no lo dejan ni descansar a uno. (J3)

Con la apertura de casinos en la ciudad de Culiacán, el acudir a jugar a estos espacios, se fue convirtiendo en una moda, ya que algunos entrevistados mencionaban que históricamente los casinos en la ciudad no existían, por lo que ese tipo de tendencias se presenta como un factor de riesgo; de acuerdo con el testimonio de algunos entrevistados expresaron lo siguiente:

Llegamos y era un colón [fila de espera] inmenso por todos lados. Entonces teníamos dieciocho veinte años, no nos importaba nada, nos fuimos metiendo en la fila y no sé cómo llegamos allá, duramos algunos veinte minutos o media hora ponle en la fila, cuando si hubiéramos hecho fila, hubiéramos durado como dos horas y media; era impresionante, la gente quería conocer, nomás porque andaban regalando cerveza y lo del bingo, a lo mejor algunas personas ya conocían eso, nosotros no, yo no lo conocía. (J11)

Las primeras veces sí, íbamos en bola [en grupo], íbamos en compañía a conocer el casino...No, sí tenía que ir a conocer, era obligación casi tener que ir a inaugurarlo y conocerlo pues. (J7)

Si pues el Jack en ese entonces era el casino de caché. (J10)

Otro factor de riesgo que se encontró fue los medios de comunicación que ejercen influencia en las personas sobre promociones de casinos y juegos de azar. Algunos entrevistados expresaron que se sintieron atraídos por la publicidad:

Había un casino, que, si me prendía a mí, los comerciales de Play-city, te decían 'con sólo venir ganas' y ya. (J5)

Pero mi madre me llevó por primera vez, me dijo 'oye me van a dar una promoción, si llevo a un invitado nuevo me van a dar cien pesos' algo así una babosada de esas, entonces pos [conjunción de pues] ahí va el muchacho ¿no?... Y luego me regalaban, en la promoción ponía una cantidad me regalaban otra y ya pues listo. Después de esa vez, pues yo voy con camaradas 'güey [expresión de amigo y compañerismo] vamos, y no sé qué, me van a regalar una promoción si te llevo y la fregada [expresión que se refiere a la terminación demás]' [emocionado] 'que tienes que pones 100 pesos, no que no tengo, yo te los pongo, pero pues hay que jugar, esta chilo [palabra que denota una situación agradable]'. (J12)

También mencionaron el internet por medio de las aplicaciones de apuestas en línea, algunos entrevistados se sintieron bombardeados por estos medios, expresando lo siguiente:

Por todos lados, por inbox, a mí me aparecen en la página personal de mi Facebook, me aparece la página de Caliente, por mensajes, porque eso es algo, el internet te lo arroja sabe que eres 'ludopatazo' [sonríe]. Y te lo arroja por la publicidad, no me aparecen cosas de Dios ni nada porque pues, me aparece el casino [sonríe]. (J11)

Sí, sí, por ejemplo, los mismos juegos, los mismos juegos de teléfono. (J13)

DISCUSIÓN

En este apartado se presenta la discusión de los resultados obtenidos. Las respuestas favorables de estas personas con problemas de juego patológico reflejan un cierto significado en los factores de riesgo encontrados en la dimensión socio-ambiental, se puede demostrar que, desde que la práctica del juego de azar se fue industrializando, los mercados fijaron sus intereses en ésta, y han ido conjugado las técnicas y los estudios de mercado para mejorar su rentabilidad, con el fin de comercializar al juego como un producto (Egerer & Marionneau, 2019). Estos mecanismos de atracción y promoción hacia las prácticas de los juegos de azar no escapan ante la categorización como factores de riesgos socio-ambientales y culturales (Matilainen, 2017). Por lo que todos los entrevistados argumentaron situaciones en las cuales el mercado del juego los sedujo.

Algunos entrevistados mencionaron que, en su experiencia durante sus inicios como jugadores, la oferta de casinos y salas de juego fue un factor que propició la asistencia a estos lugares, en relación a esto, algunos estudios (Kang, Ok, Kim & Lee, 2019; Robert & Botella, 1994; Van der Mass, Mann, McCready, Matheson, Turner, Hamilton, Schrans & Ialomiteanu, 2017) argumentan que es uno de los principales factores de riesgo la aparición de estos espacios que fomentan el juego sin poner ningún límite. Así mismo, la disponibilidad y el fácil acceso al juego, es otro factor de riesgo que mencionaron los entrevistados, ya que estos espacios no tienen ningún tipo de restricción, es fácil acceder a ellos, y se sitúan en lugares estratégicos, como son las zonas comerciales (Chóliz & Saiz-Ruiz, 2016; Sumitra & Miller, 2005). De acuerdo con algunos estudios (Domínguez, 2009; Egerer & Marionneau, 2019, Sulkunen et al., 2018) mencionan que el fácil acceso y la disponibilidad de estos espacios incrementan la prevalencia del juego patológico en la población, lo cual toma sentido en la ciudad de Culiacán, ya que actualmente se tienen registrados ocho establecimientos de juego legalizado distribuidos por todo el municipio, sin contar aquellos que no reúnen los requerimientos legales, que los mismos entrevistados denominaron casinos clandestinos (Cabrera, 2013; CONADIC, 2012; Hernández, 2013; Ibáñez, 2017; Leyva, 2015).

Por otro lado, entre sus discursos, los entrevistados mencionaron que, en sus inicios, la práctica del juego era considerada por sus familiares y allegados como una actividad normal, por lo que la aceptación social del juego, se presenta como un reconocimiento social ante los demás, y se aumenta aún más, cuando el jugador ha ido incrementando sus ganancias, es sujeto de admiración (Blanco et al., 2015; Domínguez, 2009). Esta aceptación social del juego, concuerda con lo que encontró Marionneau (2015) en un estudio comparativo con personas con

problemas de juego patológico de Finlandia y Francia, en donde se menciona que la práctica de los juegos de azar —en los casinos— es considerada socialmente aceptable en la vida cotidiana.

Asimismo, el ambiente en los casinos fue considerado un factor de riesgo para la mayoría de los entrevistados, mencionaron lo deslumbrante que llegaron a ser estos lugares. Estas opiniones concuerdan con lo que han descubierto Castaño et al. (2016), quienes argumentan que hay una desconexión del tiempo y espacio dentro de las salas de juego, no se sabe si es de noche o es de día; de igual manera tiene que ver la iluminación que contienen estos espacios “la fastuosidad en diseños y colorido, tanto internos como en el entorno inmediato de los casinos, se va convirtiendo en algo mágico, tipo Vegas, que va envolviendo a los consumidores de esta alternativa de ocio” (Castaño et al., 2016). De acuerdo con otros estudios (Griffiths, 2010; Griffiths, & Parke, 2003), también se ha encontrado que este elemento de la iluminación ha sido considerado como un factor desencadenante del juego compulsivo.

En este ambiente de sonidos y luminaria, se presentó el factor de riesgo que tiene que ver con las interacciones sociales. Los entrevistados expresaron haberse sentido cómodos con las atenciones por parte de las personas que trabajan en los casinos (meseros, hostess, recargadores de dinero electrónico). Reconocen que dicha interacción los hacía sentir importantes, de acuerdo con Castaño et al. (2016) el jugador al llegar a estos espacios se siente como alguien reconocido e importante. Así mismo, esto concuerda con un estudio realizado en un grupo de usuarios de casinos por Echeverría-Echeverría, Fuentes-Gómez, Castillo-León y Carrillo-Trujillo (2015) en donde encontraron que el ambiente en dichos espacios, está diseñado para generar en los individuos un estado de placer y de recompensa, y estos elementos refuerzan la actitud de seguir apostando.

Entre los discursos de algunos entrevistados, mencionaron acudir en sus inicios al casino por cuestión de moda, ya que en la ciudad no existían. La tendencia a asistir a los espacios de juego se fue convirtiendo en un factor de riesgo, de acuerdo con Brizuela (2010) la moda en muchas oportunidades define las tendencias que van a conllevar a ciertas prácticas, y en este caso, la práctica del juego se ha convertido en un nuevo estilo de entretenimiento, y en este caso esta tendencia va a influir para adoptar una adicción.

Por último, los entrevistados expresaron que los medios de comunicación —incluyendo el internet— ejercieron cierta influencia en recurrir a las prácticas del juego, de acuerdo con otros estudios realizados en otros contextos sociales (Castaño et al., 2016; Egerer & Marionneau, 2019; Hing, Russell & Browne, 2017) utilizan estrategias publicitarias para atraer a clientes que son seducidos por las promociones ilusorias, este estudio reveló que los medios publicitarios ejercen una gran influencia para atraer a nuevos clientes y mantener cautivos a los jugadores, ellos los llaman ganchos publicitarios. Asimismo, López-

González, Guerrero-Solé y Griffiths (2018) encontraron que las casas de apuestas reproducen a través de su representación publicitaria una serie de patrones distintivos y repetitivos de apuestas en deportes que, en general, convencionalizan el comportamiento de las apuestas, se hace mención a las apuestas en los deportes, porque la mayoría de los varones entrevistados realizaban apuestas en estas modalidades de juegos de azar.

CONCLUSIONES

En términos multicausales, de acuerdo con los resultados obtenidos la adopción del juego patológico es la conjugación de todos los factores de riesgo que se encontraron en esta investigación, en donde no se pueden dejar como hecho aislado la dimensión personal y a su vez la dimensión familiar. En ese sentido, ambas dimensiones están involucradas en la generación de riesgos que están conjugadas con elementos de la dimensión social de cada individuo. Por lo que, partiendo de estos hallazgos, se puede abonar a la pregunta de ¿Por qué la gente apuesta? por tanto, se demuestra que la problemática social multicausal del juego patológico es generada por múltiples factores.

Este estudio también demostró, que la industria del juego y todos sus componentes como la mercadotecnia, influyen en la práctica del juego y contribuye en la adopción de esta adicción, por tanto, se consideran factores de riesgo la moda, la atención y el ambiente en los casinos, así como la ubicación y su cercanía, los medios de comunicación y el discurso propagandista. En relación a esto, debe sumarse los intereses económicos que convergen con los criterios gubernamentales, que han manifestado una despreocupación y escasa valoración del problema (Secretaría de Gobernación [SEGOB], 2018). Desde el año 2004 que se instauro el primer casino en Culiacán ha ido en incremento la oferta lúdica con apuestas y la proliferación de estos espacios, se sigue haciendo visible la escasa información sobre el problema y la ausencia de acciones preventivas sobre el padecimiento dirigida a toda la población (Solís, 2019; Zamudio, 2019).

Por otro lado, se encontró en las personas con problema de juego patológico, que la problemática recae en ellos mismos, es decir, estas personas se consideran como únicas responsables de la adopción del juego patológico, consideran que su adicción es el producto de sus decisiones (López-González, Estévez & Griffiths, 2018). Del mismo modo, existe un desconocimiento en cuestiones estructurales, como políticas públicas y marcos normativos regulatorios del juego. Es necesario abordar la problemática desde las ciencias sociales y no solamente explicar el fenómeno desde la psiquiatría e individualizarlo, confrontarlo bajo una óptica sociológica, en donde las

estructuras sociales, económicas y políticas estén implicadas. Porque realmente es donde convergen los factores de riesgo de tipo socio-ambiental. En ese sentido, de acuerdo con autores como Bauman (2002) toma relevancia en cuanto su teoría de la modernidad líquida, en donde se crea a estos seres orientados al consumo, los prepara para tener carácter de consumidores, y la vida de consumo se vuelve como una conducta no restringida y anómica, no teniendo un propósito mayor que su propia perpetuación (Bauman, 2010).

Por último, el aporte de este trabajo es un primer acercamiento a la problemática del juego patológico en Culiacán, nunca antes se había realizado un estudio de esta envergadura y arrojar datos que evidencien el problema en la cuestión socio-ambiental. No obstante, se es consciente de las limitaciones del estudio al no abarcar una población más amplia. Sin embargo, los resultados son un abanico de tópicos a investigar. Este tipo de investigaciones deja la pauta para realizar estudios de ludopatía con otras metodologías y poblaciones en específico.

LITERATURA CITADA

- 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.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and estatical manual of mental disorders*. Fifth edition. EUA: Autor.
- Bauman, Z. (2002). *La modernidad líquida*. Recuperado de <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-líquida.pdf>
- Bauman, Z. (2010). *La globalización*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía* (Tesis doctoral no publicada). Universidad de Granada Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Granada, España.
- Blanco, P., González, M., & Martos, C. (2015). El juego como una adicción social: crónica de una patología anunciada. *Alternativas. Cuadernos de Trabajo Social*, (22), 9-22. Recuperado de <https://www.siiis.net/documentos/ficha/509670.pdf>

- Brizuela, J. (2010). Programa de juego responsable. México. *Instituto de Investigaciones Jurídicas*. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/14.pdf>
- 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. Recuperado de ojs.aaaj.org/index.php/aaaj/article/download/268/273
- Centros de Integración Juvenil. (2016). *Tratamiento cognitivo-conductual para personas con adicción al juego*. Recuperado de <http://www.intranet.cij.gob.mx/Archivos/Pdf/MaterialDidacticoTratamiento/ManualTxAdiccionalJuego.pdf>
- Chóliz, M. (2014). "Juego Ético": un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(4), 5-9. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/71047744.pdf>
- Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/2891/289145913007.pdf>
- Comisión Nacional contra las Adicciones (2012). *Consideraciones generales hacia la prevención y la atención del juego patológico en México*. Ciudad de México: Secretaría de Salud. Recuperado de <http://www.conadic.salud.gob.mx/pdfs/consideraciones.pdf>
- Currie, S. R., Hodgins, D.C., Casey, D. M., el-Guebaly, N., Smith, G. J., Williams, R. J., & Schopflocher, D., P. (2017). Deriving low-risk gambling limits from longitudinal data collected in two independent Canadian studies. *Addiction*, 112, 2011-2020. doi:10.1111/add.13909
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (Eds). (2008). Introducción: The discipline and practice of qualitative research. En *Collecting and interpreting qualitative materials* (1-44). USA: Sage.
- Domínguez, A. M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de psicología*, 27(1), 3-20. Recuperado de <http://www.apuntesdepsicologia.es/index.php/revista/article/view/171/173>.
- Dostoyevski, F. (2003). *El jugador*. Recuperado de <https://biblioteca.org.ar/libros/656309.pdf>
- Echeverría-Echeverría, R., Evia, N. M., & Carrillo-Trujillo, C. (2019). Representaciones sociales y prácticas emergentes de los clientes de casinos en Mérida, Yucatán. *Revista de Estudios Clínicos e Investigación*

- Psicológica*, 9 (17), 24-40. Recuperado de <https://www.revistacecip.com/index.php/ecip/article/view/168/160>
- Egerer, M., & Marionneau, V. (2019). Cultures and spaces of convenience gambling. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 36(2), 125-136. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/332308158_Cultures_and_spaces_of_convenience_gambling
- Fuentes, J. H. (2013). Contexto Sociocultural de los casinos en el espacio urbano actual. En Echeverría, R. (Ed.), *Juegos de azar en casinos: Reflexiones en el contexto contemporáneo* (pp.17-46). Yucatán, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán.
- Gainsbury, S.M., Russell, M.T., King, D.L., Delfabbro, P., & Hing, N. (2016). Migration from social casino games to gambling: Motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior* 63, 59-67. doi: 10.1016/j.chb.2016.05.021
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Wood, R., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers base on problem gambling status. *New media society*, 17(6), 861-879. Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.904.5319&rep=rep1&type=pdf>
- Griffiths, M. D. (2010). Colour atmospherics and its impact on player behaviour. *Casino and Gaming International*, 6(3), 91-96. Recuperado de http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/9452/1/205691_7847%20Griffiths%20Publisher.pdf
- Griffiths, M. D. & Parke, J. (2003). The environmental psychology of gambling. In G. Reith (Ed.), *Gambling: Who wins? Who Loses?* pp. 277-292. New York: Prometheus Books. Recuperado de https://www.academia.edu/780647/Griffiths_M.D._and_Parke_J._2003_-_The_environmental_psychology_of_gambling._In_G_Reith_Ed_Gambling_Who_wins_Who_Loses_pp._277-292._New_York_Prometheus_Books
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2007). *Fundamentos de metodología de la investigación*. Mc Graw Hill: España.
- Hing, N., Russell, A. M., & Browne, M. (2017). Risk Factors for Gambling Problems on Online Gaming Machines, Race and Sports Betting. *Frontiers in Psychology*, 8(779), 1-17. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5430067/pdf/fpsyg-08-00779.pdf>

- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Recuperado de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>
- Husserl, E. (1962). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Recuperado de <https://profesorvargasguillen.files.wordpress.com/2012/11/husserl-edmund-ideas-relativas-a-una-fenomenologia-pura-y-una-filosofia-fenomenologica-ocr.pdf>
- Kang, K., Ok, J. S., Kim, H., & Lee, K. S. (2019). The Gambling Factors Related with the Level of Adolescent Problem Gambler. *International journal of environmental research and public health*, 16(12), 1-16. Recuperado de <https://www.mdpi.com/1660-4601/16/12/2110>
- Marionneau, V. (2015). Socio-cultural context of gambling: A comparative study of Finland and France. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/33736188.pdf>
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México, Editorial Trillas.
- Martínez, R. J. (2014). Prevalencia de juego patológico en estudiantes universitarios. (Disertación de Maestría). Recuperado de <http://eprints.uanl.mx/7798/1/1080259479.pdf>
- Matilainen, R. (2017). Production and consumption of recreational gambling in twentieth-century Finland (Tesis doctoral publicada). University of Helsinki, Finland. Recuperado de <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/226022/PRODUCTI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñoz-Molina, Y. (2008). Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. *Rev. Salud pública*. Recuperado de www.clikisalud.net/adicciones/pdf/meta-analisis_ludopatia.pdf
- López-González, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2018). Can Positive Social Perception and Reduced Stigma be a Problem in Sports Betting? A Qualitative Focus Group Study with Spanish Sports Bettors Undergoing Treatment for Gambling Disorder. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 571-585. doi: 10.1007/s10899-018-9799-2
- López-González, H., Guerrero-Solé, F., & Griffiths, M. D. (2018). A content analysis of how 'normal' sports betting behaviour is represented in gambling advertising. *Addiction Research & Theory*, 26(3), 238-247. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/90e3/da38cd44b11473217a33c33f410235eb604f.pdf>

- Organización Mundial de la Salud. (1992). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems*, 10th Revision. Ginebra: Autor. Recuperado de <http://iris.paho.org/xmlui/bitstream/handle/123456789/6282/Volume1.pdf?sequence=1>
- Ortega, P., Vázquez, B., & Reidl, L. (2009). Ludopatía. *Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM*. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/13.pdf>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-232. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- 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
- Robert, C. & Botella, C. (1994). Trastornos de control de impulsos: el juego patológico. En A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos (Comp.), *Manual de Psicopatología*, (pp. 559-594). Madrid: McGraw-Hill. Recuperado de https://3eroseccion1unergmedicina2017.files.wordpress.com/2017/06/manual_de_psicopatologia_i_-_amparo_bell.pdf
- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga, España: Aljibe.
- Scimecca, J. A. (2015). Toward a Sociological Analysis of Pathological Gambling. *Journal of Sociology and Social Work*, 3(1), 1-6. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15640/jssw.v3n1a1>
- Secretaría de Gobernación. (2018). *Salas y Sorteos de Números y Centros de Apuestas Remotas*. Ciudad de México: Dirección General de Juegos y Sorteos. Recuperado de http://www.juegosysorteos.gob.mx/en/Juegos_y_Sorteos/Salas_de_Sorteos_de_Numeros
- Solís, S. (6 de julio de 2019). Ludopatía: Vicios que cuestan, pero no matan. *El Sol de Sinaloa*. Recuperado de <https://www.elsoldesinaloa.com.mx/local/ludopatia-vicios-que-cuestan-pero-no-matan-3862051.html>
- 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. Recuperado de <https://www.jurispro.com/files/articles/Miller-Pathological.pdf>

- Sulkunen, P. J., Babor, T. F., Cisneros Ornberg, J., Egerer, M. D., Hellman, C. M. E., Livingstone, C., ... Rossow, I. (2018). *Setting Limits: Gambling, Science and Public Policy*. doi: 10.1093/oso/9780198817321.001.0001
- Thomas, S. L., Bestman, A., Pitt, H., Cassidy, R., McCarthy, S., Nyemcsok, C., Cowlishaw, S., & Daube, M. (2018). Young people's awareness of the timing and placement of gambling advertising on traditional and social media platforms: a study of 11–16-year-olds in Australia. *Harm reduction journal*, 15(1), 51. doi: 10.1186/s12954-018-0254-6.
- Van der Maas, M. J. (2015). *Sociology and the Problems of Problem Gambling Research: Connectin Private Troubles to Public Issues*. (Disertación de tesis). Recuperado de https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/71407/3/van_der_Maas_Mark_J_201511_PhD_thesis.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. doi: 10.1177/0891988716673468
- Villatoro, J. A., Reséndiz, E., Bustos, M. N., Mujica, A. R., Medina-Mora, M E., Cañas, V.,... Romero, M. (2018). Magnitud y extensión del juego patológico en la población mexicana. *Salud Mental*, 41(4), 157-167. doi: 10.17711/SM.0185-3325.2018.024
- Zamudio, Y. (9 de diciembre de 2019). Adultos Mayores sufren de adicción a juegos de azar en Sinaloa. *El Debate*. Recuperado de <https://www.debate.com.mx/culiacan/Adultos-mayores.sufren-de-adiccion-a-juegos-de-azar-en-Sinaloa-20191209-0039.html>

AGRADECIMIENTOS

Los autores agradecen al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT), el trabajo fue apoyado por la beca nacional de posgrados otorgado a Rubén Sánchez Ramos. Por último, a los/las participantes del estudio, para ellos y ellas nuestra más grande admiración y respeto.

SÍNTESIS CURRICULAR

Rubén Sánchez Ramos

Egresado de la Maestría en Trabajo Social con acentuación en Sistemas de Salud por la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS). Coordinador del Programa Integral de Bienestar Juvenil: Salud, Equidad y Seguridad del Instituto Municipal de la Juventud de Culiacán. Correo electrónico: filantropobre@hotmail.com

Carolina Valdez Montero

Doctora en Ciencias de Enfermería por la Universidad Autónoma de Nuevo León. Profesora e investigadora de la Escuela Superior de Enfermería Mochis de la Universidad Autónoma de Sinaloa. Su línea de investigación es prevención de adicciones y sexualidad responsable. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI-1), CONACYT-México. Correo electrónico: carolina.valdez@uas.edu.mx