

Representaciones sociales y prácticas emergentes de los clientes de casinos en Mérida, Yucatán

Rebelín Echeverría-Echeverría,¹ José Fuentes-Gómez,²
Teresita Castillo-León³ & Carlos David Carrillo-Trujillo⁴

Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Yucatán, México

Fotografías: José Fuentes-Gómez

Fecha de recepción: 03/07/2013. Fecha de aceptación: 15/12/2013.

Resumen

En el marco de la dinamización económica del sector servicios, a partir de la última década los pobladores de Mérida, Yucatán, observaron la proliferación de establecimientos especializados en juegos de azar, con máquinas tragamonedas, juegos de apuestas y otros atractivos. La entidad se caracteriza por los salarios más bajos del país, sin embargo la aceptación social de los casinos, como opción de esparcimiento urbano, es elevada. Dichos establecimientos deben ofrecer satisfactores de otra índole que expliquen su poder de convocatoria. El estudio de las representaciones sociales sobre los casinos aporta información valiosa para entender las razones que motivan los usos y prácticas para acudir a ellos. Este trabajo estudia las representaciones sociales sobre los casinos de 20 personas que asisten a ellos. Utilizamos entrevistas semi-estructuradas y narraciones de experiencias personales. Exponemos los resultados en tres apartados: 1) *Ir al casino*, que describe las diferentes concepciones sobre dichos establecimientos y las estrategias de juego utilizadas. 2) *Los demás qué opinan de mi juego*, donde exponemos las opiniones de familiares y amigos sobre dicha práctica. 3) *Nuevas prácticas y conductas sociales*, en el que ambas se describen, discuten y analizan en el contexto de la dinámica urbana de Mérida.

Palabras clave

Casinos, juegos de azar, clientes, representaciones y prácticas sociales.

.....
¹Licenciado en Psicología, Universidad Autónoma de Yucatán-UADY. MSc en Ciencias Antropológicas, UADY. rebelinecheverria@gmail.com

²Licenciado en Ciencias Antropológicas, UADY. MSc en Ciencias Sociales, CIESAS, México. Doctor en Ciencias Sociales en Territorio y Sociedad, UAM-Xochimilco. fgomez@uady.mx

Social representations and emergent practices of clients attending casinos in Merida, Yucatan

Abstract

As part of the growing economy of the tertiary sector, throughout the last decade the people of Merida, Yucatan, have noted the proliferation of gambling houses that introduced slots machines, number games and sports betting, among other attractions. However, despite the fact that the state of Yucatan has the lowest wages in the country, the social acceptance of casinos among the people of Merida as an urban recreation alternative is quite high. That led us to think that beyond economic factors, such establishments must provide incentives and other satisfactions that explain their lure to consumers, and that the study of social representations on casinos should provide valuable information for understanding the reasons behind their use. This paper studies the social representations about casinos in 20 people attending them, with information gathered by conducting semi-structured interviews and collecting personal experience narratives. The results split into three sections: 1) Going to the casino, which describes the different conceptions of these establishments, as well as game strategies used by consumers; 2) What others think about my gambling, depicting various comments and opinions of family members and friends about casino customers; and 3) New social practices and behavior, in which both are described, discussed and analyzed in the context of Merida urban dynamics.

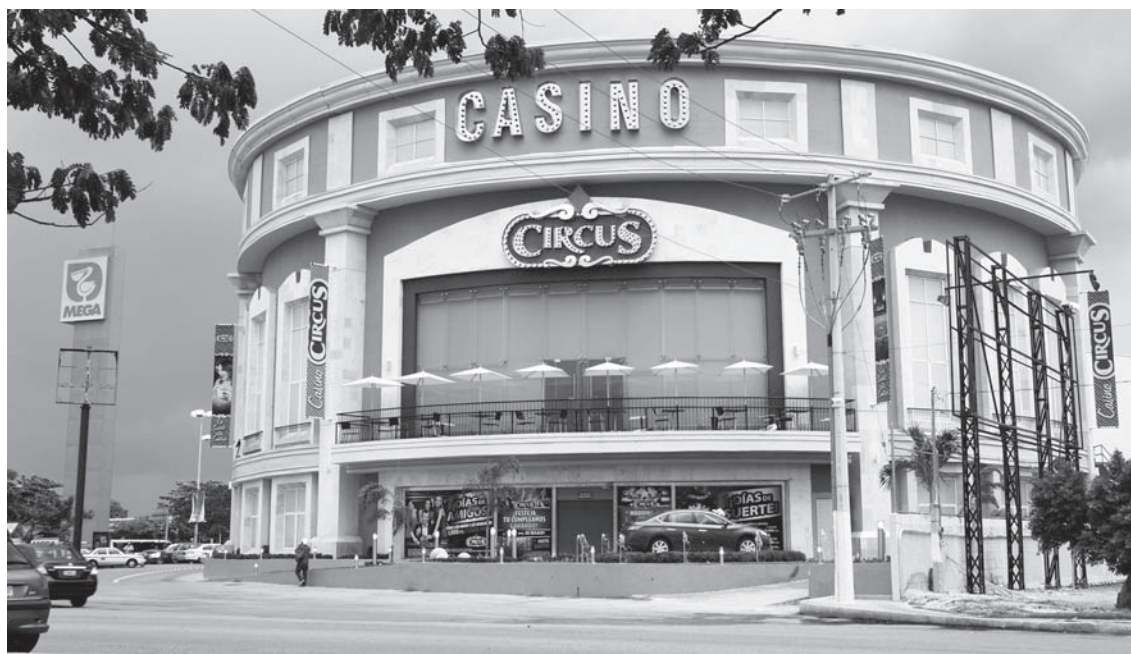
Keywords

Casinos, gambling, clients, social practices and representations.

.....
³Licenciada en Psicología, UADY. MSc en Ciencias Antropológicas, UADY. Doctora en Estudios Mesoamericanos, Universidad de Hamburgo. tete.castillo@uady.mx

⁴Licenciado en Psicología, UADY. MSc en Investigación en Psicología, UADY. cartruj@uady.mx

Para citar este artículo: Echeverría-Echeverría, R.; Fuentes-Gómez, J.; Castillo-León, T. & Carrillo-Trujillo, C. (2014) Representaciones sociales y prácticas emergentes de los clientes de casinos en Mérida, Yucatán. Revista NODO Vol. 8 Año 8 (No. 16): 55-70



Introducción

Representaciones Sociales: estrategia teórico-metodológica y definición del concepto

Las *Representaciones Sociales* constituyen al mismo tiempo un enfoque y una teoría. En tanto que enfoque incluyen diversas formas de abordaje, así como de la apropiación de los contenidos teóricos y de los análisis que se derivan de su uso. Cada forma marca un estilo de trabajo estrechamente vinculado con los objetivos del investigador y el objeto de su investigación (Banchs, 2000: 1). Es justamente esta doble posibilidad lo que nos motivó a elegir dicha perspectiva para un problema poco explorado desde perspectivas cualitativas. En efecto, las tendencias dominantes en psicología analizan la práctica del juego en casinos principalmente desde el enfoque clínico y patológico. Éste, desde nuestra opinión resulta reduccionista, considerando que dicho fenómeno involucra diversidad de factores de naturaleza individual y social, y no se pueden comprender sin considerar la comunicación de mensajes, imágenes y discursos relativos a dicha actividad.

Los estudios de la representación de un objeto social, en este caso los juegos de azar en casinos, permiten reconocer los modos y procesos de constitución del pensamiento social, por medio del cual las personas construyen y son construidas por la realidad social. Pero más importante es el hecho de que nos aproximan a la ‘visión de mundo’ de las

personas o grupos —desde su posicionamiento social, su tiempo y espacio— sobre determinado objeto social (Arraya Umaña, 2002). Es decir, como ellas ‘ven’, ‘interpretan’, ‘dan sentido’ y justifican una zona de sus vivencias a partir del conocimiento del sentido común, el cual emerge como la principal fuente de información utilizada para actuar o tomar decisiones frente a los distintos objetos sociales (Rodríguez Salazar, 2001: 10).

Es pertinente reconocer las representaciones sociales como perspectiva de investigación donde se intersectan comunicación y vida cotidiana. Esto permite aproximarse a la dimensión comunicativa y simbólica de las prácticas ordinarias relativas a la vida cotidiana (Rodríguez Salazar, 2001: 10). Berger & Luckmann (1991) plantean que el mundo de la vida cotidiana es aquel que se da por establecido como realidad. El sentido común que lo constituye se presenta como la ‘realidad por excelencia’, logrando imponerse sobre la conciencia de las personas pues se les presenta como una realidad ordenada, objetivada y ontogenizada, asimilada por el sujeto a medida que fue creciendo y formándose. En este contexto, nuestra investigación reconoció que el análisis de aspectos socio-culturales no puede desligarse de los sociales y personales. Por ello elaboramos una estrategia metodológica que propiciara en los actores investigados un discurso que reflejara sus representaciones sociales, las vivencias y los contextos en que éstas se configuran y manifiestan. Las personas que participaron y proporcionaron la información solicitada para la presente investigación son actores, cuya agencia está prefijada fundamentalmente en la vida cotidiana y no en las instancias especializadas (Rodríguez Salazar, 2001). Por tanto, nos centramos en la observación, análisis y comprensión del fenómeno particular de la asistencia y prácticas sociales desarrolladas en el casino, desde los saberes colectivos del sentido común y no desde el de los expertos y especialistas.

¿Cómo se forma en las personas su visión de la realidad? ¿Se hace individualmente o socialmente? ¿Cómo incide esta visión en sus conductas cotidianas? Cada persona forma su propia opinión y elabora una particular visión de la realidad sin que, de modo alguno, esto signifique que dicha elaboración constituya un proceso individual e idiosincrásico. Las inserciones de las personas en diferentes categorías sociales y su adscripción a distintos grupos, constituyen fuentes de determinación que inciden con fuerza en la elaboración individual de la realidad social, y esto es lo que genera visiones compartidas de la realidad e interpretaciones similares de los acontecimientos (Arraya Umaña, 2002).

La realidad de la vida cotidiana es una construcción intersubjetiva, un mundo compartido. Ello presupone procesos de interacción y comunicación mediante los cuales las personas comparten y experimentan a los otros y a las otras. En esta construcción, la posición social de las personas así como el lenguaje juegan un papel decisivo al posibilitar la acumulación o acopio social del conocimiento que se transmite de generación en generación. Desde la teoría de las Representaciones Sociales, la realidad social impone a su vez las condiciones de su interpretación por los sujetos, sin que ello implique un determinismo estricto. Esto significa que las matrices socio-estructurales y los entramados materiales en los que están inmersas las personas, definen su lectura de la realidad social, sus claves interpretativas, y reinyectan en su visión de la realidad una serie de condicionantes que reflejan sus inserciones en la trama socioeconómica y en el tejido relacional (Arraya Umaña, 2002).

Nuestras preguntas de investigación giran en torno a las representaciones sociales que se construyen sobre los casinos, como ámbitos que permiten el desarrollo de una práctica lúdica y de esparcimiento. Nos interesó comprender cómo se produce y reproduce cotidianamente esa práctica, y cuáles son las representaciones del sentido común que convocan a los parroquianos de Mérida; así como sus saberes cotidianos: ideas, pensamientos y sentimientos asociados a la experiencia de ir al casino.

El concepto de representaciones sociales tal como aquí lo empleamos tiene sus fundamentos en la psicología social. Corresponde a Serge Moscovici (1979) su formulación teórica contemporánea a partir de la publicación de su texto *Psicoanálisis, su imagen y su público*, donde presenta “una perspectiva rica en contenidos, innovadora, abierta a futuros desarrollos y con una clara crítica al conductismo y al positivismo dominantes en la época” (en Banchs, 2000: 1). Cabe reconocer que el sociólogo Durkheim ya había propuesto el concepto de representaciones colectivas varios años antes.

Según Durkheim (1898) éstas designan una clase general de conocimientos y creencias (ciencia, mitos, religión, etc.). Sin embargo, Moscovici (1984) considera este término limitado para el tipo de problemas que él se propuso investigar, en tanto reconoce las representaciones colectivas como mecanismos explicativos que se refieren a una clase general de ideas y creencias, mientras que las representaciones sociales son fenómenos que necesitan ser descritos y explicados. A partir de lo anterior, Moscovici elaboró un nuevo concepto que pone el acento en el lenguaje y la comunicación. En este contexto aclara:

“Las representaciones sociales, son fenómenos ligados con una manera especial de adquirir y comunicar conocimientos, una manera que crea la realidad y el sentido común. Son un conjunto de conceptos, declaraciones y explicaciones originadas en la vida cotidiana, en el curso de las comunicaciones interindividuales; puede, incluso, afirmarse que son la versión contemporánea del sentido común” (Moscovici, 1981: 181).

Moscovici fue pionero en el uso de algunos procedimientos metodológicos que consideró convenientes para su objeto de estudio y que son reiterativos en los demás estudios. Influyó notablemente en el uso y aceptación generalizados de cuestionarios estructurados y semiestructurados aplicados a distintas muestras de la población, las entrevistas en profundidad, el análisis de contenido, de los relatos y de las fuentes documentales (periódicos, revistas, biografías, novelas, películas) entre otros (Alfonso Bernal, 2006).

Si bien ya hemos explicado la pertinencia metodológica de las representaciones sociales como forma de abordar el problema de las prácticas en los casinos, resulta necesario definir, aunque sea de manera muy puntual, cómo las entenderemos en este artículo. Cabe aclarar que dicha tarea no es un asunto sencillo. Como ocurrió con el concepto de cultura, sobre el cual se han elaborado más de un centenar de definiciones y todavía no existe un consenso para aceptar un concepto uniforme

que satisfaga al mundo académico, con las representaciones sociales sucede algo parecido. Este hecho, que ha generado diversas críticas, da cuenta de la complejidad, actualidad y riqueza que sigue teniendo hoy día la teoría en torno a ellas. Como señala Robert Farr (1993) pocas teorías en las ciencias sociales han mostrado un desarrollo tan largo como las representaciones sociales (Citado en Banchs, 2000: 1).

De entre las diversas definiciones del concepto de representaciones sociales, en nuestra opinión, la elaborada por Denisse Jodelet es la que incluye e integra los elementos fundamentales sobre el problema central que dicho concepto busca elucidar. Por ende resulta operativa para el abordaje del problema de investigación de los usuarios de los casinos de Mérida. De esta manera, coincidimos con la autora al plantear que las representaciones sociales son modalidades de pensamiento práctico orientadas hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal. Siempre se refieren a algo o alguien, son así interpretaciones de los sujetos —insertos en un contexto determinado— y constituyen una simbolización del objeto representado (Jodelet, 1991). Según Jodelet (1991) toda representación social es una forma de conocimiento social, caracterizada por las propiedades siguientes: a) Es socialmente elaborada y compartida. b) Apunta a un fin práctico de organización de la información, de dominio del ambiente (material, social o ideal) y de orientación de los comportamientos y las comunicaciones. c) Se dirige a establecer una visión de la realidad común a un conjunto social o cultural dado. Para nuestros propósitos la propuesta de definición de Jodelet (1991) resulta fundamental, coincidimos con ella en que la representación social se refiere al conocimiento social, es decir, son las teorías ingenuas de las personas comunes. Incluyen contenidos cognitivos, afectivos y simbólicos que juegan, no sólo un papel significativo para las personas en su vida privada, sino también para la vida y la organización de los grupos en los que viven.

Finalmente, cabe resaltar el estrecho vínculo entre representaciones discursos y prácticas. En efecto, como destaca Jodelet (1991), los comportamientos de los sujetos o de los grupos están influenciados por la representación que ellos tienen de una situación determinada. Son procesos originados en sí mismos por la dinámica social y no pueden concebirse independientes a ésta. En ellos resulta fundamental el hecho de ser compartidos ampliamente y distribuidos dentro de una colectividad, es decir, caracterizarse por una forma específica de pensamiento, sentimiento y actuación de los grupos sociales.

Ubicación del contexto social y cultural

La ciudad de Mérida, capital del estado de Yucatán, México, experimentó en los últimos 10 años una notable y creciente expansión de alternativas relacionadas con los juegos de azar, entre las que se destacan las opciones propuestas por la lotería nacional, los pronósticos deportivos, las loterías instantáneas y, de manera particular, los casinos. Sin embargo, el juego con apuestas no es un fenómeno nuevo, se trata más bien de una práctica relativamente antigua, que se ha adaptado a los diferentes tiempos a través de nuevas modalidades acordes a los estilos de vida contemporáneos, las representaciones sociales prevalecientes y la construcción de espacios especializados. Los casinos en esta ciudad introdujeron las máquinas tragamonedas, dando pie a la incorporación de jóvenes menores de 25 años en juegos que antes estaban reservados a los adultos de mayor edad, generando nuevas prácticas y comportamientos relacionados con el ocio y la diversión.

Mérida no ha escapado a la proliferación de centros de entretenimiento basados en los juegos de azar. A la fecha existen ocho casinos funcionando con características diferentes al centro de apuestas ‘Caliente’, ahora cerrado, que fue uno de los primeros establecimientos que abrió sus puertas en la princi-



Figura 1. Ubicación de casinos en la ciudad de Mérida.
Fuente: Adaptado del Plano elaborado por Fuentes, 2005.

pal avenida de la metrópoli: Prolongación del Paseo de Montejo. Varios de los casinos en servicio se encuentran en plazas comerciales: ‘Mega Jackpots’ en Plaza Fiesta, el ‘Win Pot’ en Plaza Las Américas; el ‘Casino Life’ en Plaza Galerías, ‘La Cima Casino Sport Book’ en Plaza Sendero y el más reciente, el ‘Circus’, en el edificio de la Megacomercial sobre la avenida Circuito Colonias. Otro más, el casino ‘Juega Juega’ se localiza enfrente del Centro de Convenciones Siglo XXI. Y dos más, el ‘Golden Island’ y el ‘Crown City’, en una de las principales avenidas del norte de la ciudad.

Son muchas las formas como estos centros de entretenimiento se promocionan. Unos se basan en la transmisión oral de sus promociones semanales a través de sus usuarios, pero otros utilizan la publicidad en diferentes medios de comunicación, particularmente de carácter impreso. Así, se dan a conocer en revistas de publicidad que llegan gratuitamente a los hogares de determinadas zonas de la ciudad, particularmente las que están dentro de su área de influencia. Además, se anuncian por medio de grandes pantallas electrónicas ubicadas en las avenidas de estas mismas zonas, y en vehículos

con aparatosas carteleras que circulan por dichas vialidades. En la publicidad generalmente resaltan las diferentes promociones semanales y ofrecen cupones de regalo para los interesados en iniciarse en el juego. También ofrecen otros servicios como *buffets* de comida, espectáculos musicales, rifas y ciclos de cine. Algunos casinos, particularmente los que forman parte de empresas a nivel nacional, suelen publicitarse en radio y televisión, en programas dirigidos a adultos mayores o jóvenes, o bien dentro de programas deportivos. Como se puede notar, dichos negocios ofrecen eventos diversos dirigidos a todos los grupos de edad como ciclos de cine de la década de oro para las personas de la tercera edad, y firmas de luchadores de la AAA, en las cuales convocan a los menores. Con ello se evidencia cómo la oferta de estos establecimientos asegura, que desde la niñez, las personas empiecen a familiarizarse con los casinos, construyéndose como opciones legítimas y socialmente aceptadas para el tiempo libre.

Si se observa la localización de los casinos dentro del mapa de la ciudad (Figura 1), se aprecia que

su ubicación no es accidental ni azarosa; por el contrario, resulta lógica y obedece a la particular organización de la estructura urbana de la capital yucateca la cual tiene un carácter marcadamente estratificado y segregativo, debido a la concentración de grupos sociales que comparten características culturales/étnicas, de ingreso, ocupación y estilo de vida en zonas geográficas específicas (Reyes Domínguez, 1998); y por la especialización de la oferta de bienes y servicios dirigida a las clases medias y altas en los distritos de la zona norte de la ciudad. Por ello, no sorprende que cinco de los establecimientos se ubiquen en esta zona, uno más al nor-orienté y otro más al nor-occidente de la misma. Es decir, los casinos se asientan en aquellos distritos urbanos —extremo norte y los que colindan con éste— que cuentan con la mayor proporción de familias con recursos económicos suficientes para acudir a tales sitios.

Objetivo, metodología y participantes

Considerando la importancia del tema y debido a la apertura reciente de varios casinos en Mérida, que propician el desarrollo de prácticas y comportamientos en torno al juego de apuestas, surge el interés por realizar la presente investigación. El objetivo general fue estudiar las representaciones sociales de los pobladores sobre los juegos de azar en los casinos de dicha ciudad, y cómo sus representaciones se reflejan en la emergencia de nuevas prácticas y conductas sociales. La metodología de la investigación se basó en el enfoque fenomenológico que se caracteriza por centrarse en la experiencia personal y subjetiva (Álvarez-Gayou, 2003). En esta fase de la investigación participaron 20 clientes de casinos: cinco personas entre 60 y 80 años (tres mujeres y dos hombres); cinco personas entre 45 y 60 años (tres mujeres y dos hombres); cinco personas entre 30 y 45 años (tres mujeres y dos hombres) y cinco personas entre 18 y 30 años (dos mujeres y tres hombres).

Las técnicas empleadas dentro de la investigación general fueron la observación participante, el análisis de documentos, las entrevistas semi-estructuradas (Hernández et al, 2010) y las narraciones de experiencias personales. Para generar los resultados aquí expuestos se trabajó particularmente con las dos últimas. El guión abarcó, además de datos de tipo sociodemográfico, temáticas como: los antecedentes familiares de juego, las prácticas concretas en el casino, las motivaciones que impulsan la práctica, las representaciones sociales del casino y las nuevas prácticas y conductas sociales asociadas a dicho escenario. Esta técnica se complementó con las narraciones —en forma escrita— de diferentes personas jugadoras sobre su experiencia en los casinos. Esta estrategia permitió contar con una serie de discursos contruidos a partir de la propia lógica y subjetividad de dichos actores. Para el análisis se empleó la hermenéutica; enfoque que hace referencia a la comprensión histórica de un texto, la cual implica cierta circularidad de la parte y el todo, es decir, que los fragmentos se interpretan desde la totalidad del texto y éste desde la comprensión de sus fragmentos, y el círculo se amplía también al contexto, el autor y la época (Schleiermacher, 1999).

Resultados

Los resultados se presentan en tres apartados principales. En el primero, que titulamos *Ir al casino*, se discuten los resultados en cuanto a las diferentes concepciones de casino, lo positivo y lo negativo del mismo, así como las estrategias de juego que utilizan los participantes en dicho escenario desde la perspectiva de los clientes. En el segundo apartado denominado *Los demás qué opinan de mi juego*, se exponen y analizan algunos de los comentarios y opiniones de los asistentes al casino que han recibido por parte de sus familiares u otras personas cercanas. Finalmente, en el tercer apartado, designado *Nuevas prácticas y conductas sociales*, se describen y discuten los nuevos usos que los asistentes al casino hacen de él.



Ir al casino

◆ ¿Qué es el casino?

Conceptualizar el casino fue una tarea sencilla para los participantes, la mayoría lo entienden como un espacio, un lugar, una sala de diversión, entretenimiento o distracción. Varios, asiduos a ellos, los caracterizan como espacios sociales a los cuales asisten para platicar con diferentes personas y para conocer otras realidades. En este sentido, comenta Doña Laura:

“No solo es un juego, es la bola, el relajo de la conversadera, los chismes, te distraes, bueno, chismes entre comillas, vaciladas, te pones al día, al corriente de todo lo que pasa por todos lados, cada quien viene de diferentes puntos de la ciudad y te enteras de muchas cosas, o sea, la plática, el chisme, el relajo, la fumadera, el desastre, en general” (Entrevista realizada a mujer de 70 años, el 29 de agosto de 2010).

Como se ilustra en la cita anterior, se destacan dos elementos en la representación social del casino. El primero es considerarlo como un espacio que convoca la afluencia de gente de diferentes zonas de la ciudad. El segundo resalta el concebirlo como espacio en el que se materializan diferentes procesos de interacción social asociados a la diversión.

A diferencia de lo anterior, otros participantes miran al casino como espacio social, en tanto su presencia es compartida por varias personas simultáneamente, pero que no implica mayor interacción. En este sentido, Karla señala “es un espacio social, pero cada persona se concentra en sí misma, a pesar que todos hacemos lo mismo, jugar con la máquina” (Entrevista realizada a mujer de 45 años, el 6 de febrero de 2011). Sólo uno de los clientes enfatizó en su representación del casino la característica de ser un negocio. Para él, el casino es: “un trabajo, estás allí con la mira de ganar dinero” (Entrevista realizada a hombre de 35 años, el 6 de junio del 2011). Finalmente, otra de las participantes define a los casinos como centros de diversión y de vicios, a la vez. Como se puede notar, en términos generales, las representaciones sociales de los entrevistados sobre los casinos concuerdan con los planteamientos que realizan Fernández Montalvo & Echeburúa (1997), en tanto la mayoría de las personas miran el juego como diversión y entretenimiento y en menor medida, como escenario que brinda la oportunidad de entablar relaciones sociales.

Los entrevistados exponen las razones que motivan su participación en los casinos, donde la principal es el divertirse. Sin embargo, destacan otras como

el distraerse o salir de la monotonía, relajarse y tranquilizarse, es decir, liberarse del estrés o la tensión del día a día. En este sentido, Elena comenta:

“Para mí el casino... me divierte, me entretiene, me relaja, no sé, a lo mejor es contrario a otras personas que les tensiona porque están perdiendo dinero; a mí me relaja mucho, por ejemplo yo si estoy muy tensa o algo, le digo a mi marido ¡no seas malo, dame dinero para que yo me vaya!; voy como estoy, voy subo, bajo y me quito y ya hice lo que quería hacer, y pues ya estoy tranquila” (Entrevista realizada a mujer de 43 años, el 15 de febrero de 2011).

Como se ilustra en la cita anterior, en un contexto de amplia disponibilidad de tiempo libre para el ocio, en el que imperan imaginarios sociales dominantes asociados al placer, diversión y felicidad, los individuos buscan otros espacios que les permitan desconectarse temporalmente, de la rutina del trabajo, del hogar y demás obligaciones sociales. De ahí que dichos espacios deben ofrecer esparcimiento, relajación y distracción.

La mayoría de los participantes no identifican al casino como un lugar al cual van a ganar dinero, más bien destacan esta última función como una posibilidad, en este sentido comenta Doña Susi, “es una diversión, siempre y cuando lo veas como una diversión, porque nunca le vas a ganar al casino, vas a que ellos te quiten tu lana, eso es claro” (Entrevista realizada a mujer de 59 años, el 3 de febrero de 2011). Además, algunos entrevistados imaginan a los casinos como lugares agradables en cuanto a los servicios y la infraestructura con la que cuentan. En este sentido resalta Doña Alicia:

“Un casino tiene un ambiente agradable, no hay calor, está con aire acondicionado, es un lugar para pasar bien un rato, el lugar, los refrescos, con aire, con cacahuates, es un lugar en el que la pasas bien. En todos lados hay calor, ahí te sientas con tu refresquito y juegas, la verdad es que está cómodo” (Narrativa, realizada por mujer de 50 años, el 20 de abril de 2011).

Como se puede notar, las características del espacio en cuanto a su diseño y confort térmico, así como la atención brindada resultan factores que aumentan la sensación de satisfacción de sus clientes. En este contexto los grandes casinos son *adult playgrounds*, en la medida en que proporcionan una atmósfera adecuada a los clientes, donde se les envían claras señales para enfocarse prioritariamente a la búsqueda del placer. Como señalan los expertos del diseño arquitectónico, los casinos no sólo deben preocuparse por tener gran cantidad de luces, ser amplios, cómodos, con temperatura confortable, etc., y además, incluir el concepto de *excellent way-finding*, que es parte fundamental de cualquier espacio. Cuando las personas visitan una nueva instalación que no les resulta conocida, necesitan ser capaces de encontrar la mejor manera para usarla y disfrutarla; por tanto, debe tener los menores obstáculos y ser de fácil lectura para permitir su orientación. Así, los casinos ciertamente deben brindar confort a sus clientes, pero también recordarles constantemente que tienen que divertirse y disfrutar.

Paradójicamente, la mayoría de los participantes señala que no existe nada positivo en sí mismo en los casinos, fuera de su función de entretenimiento, diversión y tranquilidad. En este sentido comenta Doña Margarita: “... de bueno no tiene nada, pero te distrae, te tranquiliza, ya no estás pensando en nada de tonteras, de porquerías” (Entrevista, realizada a mujer de 65 años, el 31 de marzo de 2011). Es interesante subrayar, cómo la mayoría de los asistentes al casino resaltan que su motivación principal es divertirse o relajarse y, a la vez, esa misma motivación es el único aspecto que destacan como positivo. La representación social del juego en los casinos, que han construido los participantes, nos refiere a la búsqueda del placer y la diversión, de manera fundamental.

Para otros, lo positivo del casino tiene que ver con ser una fuente de empleo. En este sentido, uno de los participantes comenta “... me imagino que la gente, 50, 60, 80 empleados, y cada casino, pues es dinero

que se genera, dinero que se reparte, hablando en sueldos” (Entrevista realizada a hombre de 60 años, el día 3 de junio de 2011). Otros más opinan que lo positivo está vinculado a las ganancias que ofrecen los casinos, en este sentido comenta Eva:

“Se habla de la suerte de principiante, empezamos a jugar desde las 9 de la noche y salimos ese día a las tres de la mañana. Sentía mi adrenalina disparada, entre el ruido idiotizante de las máquinas, los muchos cigarros que fumé por la ansiedad que me causaba el ganar o el perder, los vasos de refresco de cola, las luces, las voces, todo conectado para que te quedes ahí. Ese día gané \$ 2, 700.00 pero quería más. Me fui de ahí no porque me sintiera conforme si no porque era muy tarde y tenía que regresar a casa. Estaba sumamente excitada al salir de ahí, ya pensando que debía regresar al día siguiente. Cuando me acosté a dormir, el ruido de las máquinas estuvo por largo tiempo en mi cabeza. Al día siguiente lo único que quería es que llegara la noche para lanzarme con mi amiga de nuevo a jugar” (Narrativa realizada por mujer de 38 años, el 3 de marzo de 2011).

Finalmente, para otros, lo positivo del casino está vinculado a la posibilidad de conocer gente, hacerse de un grupo de amistades y alejarse de la soledad, particularmente para el caso de las personas de la tercera edad. En este sentido, comenta una de las participantes:

“Yo pienso que hay muchos viejitos que a lo mejor están muy solitos, como que no sé, como que olvidados, no sé, me dan pena y hay mucha viejita que hasta en grupo ves que están sentadas cenando... a lo mejor eso sirve. No es como para que se unan, pero sí que tengan un pequeño grupo allá y, de repente, hacen hasta amistades” (Entrevista realizada a mujer de 43 años, el 15 de febrero de 2011).

La tercera edad es y ha sido sujeto de representaciones sociales en todas las sociedades. La participación de personas adultas mayores en los casinos ha favorecido el mantenimiento y la proliferación de representaciones sociales asociadas a ellas. De acuerdo con Di Domizio (2012) se pueden observar dos posiciones opuestas. Por un lado, es posible constatar una amplia variedad de mitos y estereo-

tipos que muestran a los adultos mayores como personas incapaces, involutivas, declinantes, pobres, socialmente desintegradas y con escaso interés por revertir todo ese cuadro. En el otro extremo, se encuentran representaciones colectivas que pugnan por una imagen positiva, exitosa, que refieren a un período de despliegue de potencialidades en el que se alcanza la sabiduría. Desde esta perspectiva, se construye la idea de grupo social dinámico, activo, participe y creativo en el marco de la cultura en la cual está inserto. En este sentido, las personas de la tercera edad en los casinos en Mérida son vistas como personas solitarias, en abandono, pero con la posibilidad de establecer relaciones sociales con otras personas de su edad que asisten a dichos establecimientos.

De otro lado, la mayoría de los participantes señalan como lo negativo del casino la pérdida de dinero, “te quita tu lana”, además de la rapidez de dicha pérdida y las deudas asociadas a ello.

“Lo negativo es..., pues que te endeudas, muchas veces. Inclusive he salido, en alguna ocasión, bajo la temática del tono que voy a ganar, voy ganar, hasta perdí la cuestión del taxi, no tenía cómo regresarme a mi casa. Tuve que llamar a un amigo que es taxista que me fuera a buscar y decirle en las cuestiones que estaba que luego le pagaba” (Entrevista realizada a hombre de 35 años, el 2 de febrero de 2011).

Para otros(as), lo negativo es el ambiente en el que el cigarro está permitido “... a veces si no eres de fumar mucho el medio sí te envuelve, como estás jugando y estás absorbiendo también el humo, empujas sin darte cuenta, tú también estás fumando, para mí eso es lo negativo” (Entrevista a mujer de 45 años, el 20 de marzo de 2011). Pero también, lo nocivo sería caer en el vicio o la ludopatía que los lleve a perder más del dinero que destinan a dicho entretenimiento. Algunos de los participantes señalan ‘estar pendientes’ de no caer en el vicio del juego. Tres participantes comentaron que, en algún momento, sintieron que ya estaban cayendo en un vicio y que por ello ahora han reducido sus visitas

a los casinos, así como la cantidad de dinero invertido en sus apuestas. Según comentan, pareciera haber en la mente de los participantes la presencia constante de una alerta o preocupación, ante la posibilidad de vivir problemas asociados al juego excesivo, como comenta Doña Tere:

“Me preocupa la gente que parece estar hipnotizada, está completamente perdida, me preocupa porque se ven muy perdidas y digo, ¡ay!, yo no quisiera nunca llegar a eso, porque sí se ven muy mal, eso sí, me preocupan esas personas. Hay personas que llevan sus santos, que le pegan a la máquina para que ganen, se ven desesperadas, nerviosas, hay gente enferma totalmente” (Narrativa realizada por mujer de 50 años, el 20 de abril de 2011).

La mayoría de los participantes señalaron conocer o haber escuchado de personas que han perdido mucho dinero, casas, coches y hasta sus familias por caer en la ludopatía. En este sentido, rescatamos dos narrativas:

“De los casinos cuentan muchas historias, se dice de mucha gente que ha perdido su gasto, su salario, su mensualidad, esas son las historias que escuchamos normalmente, que se divorcian, que la deja el marido, los hijos” (Narrativa realizada por mujer de 50 años el 20 de abril de 2011).

“... cientos de situaciones parecidas, los maridos que llegan a sacar a sus mujeres del cabello, ha pasado cientos de veces porque se juegan la comida, se juegan la quincena, se juegan el dinero, de los zapatos, de las colegiaturas, el dinero... todo, todo... divorcios” (Entrevista a mujer de 70 años, el 29 de agosto de 2010).

En la representación social del casino, se evidencia un predominio de pensamientos, creencias y emociones que resaltan aspectos negativos. Como resultado de los procesos de construcción social de la representación social del casino, se les mira como asociados a la pérdida de dinero, al endeudamiento, a la adopción de vicios como el tabaquismo y sobre todo la ludopatía. Es interesante notar cómo esta representación encuentra coincidencias con la visión teórica dominante adoptada para la comprensión del juego en casinos.

◆ Principales estrategias de juego, rituales y emociones

“... hoy perdí, pero mañana me voy a recuperar” (Entrevista realizada a hombre de 35 años, el 2 de marzo del 2011).

La mayoría de los participantes entrevistados indicó su gusto por jugar las máquinas tragamonedas, pero ¿cómo seleccionan su máquina? ¿Cuál estrategia usan? ¿Qué tipo de rituales practican? A estas preguntas vienen diversas respuestas, que van desde el no considerar el uso de alguna estrategias, hasta hacer uso de las más variadas. Así, para algunos, la selección de la máquina es asunto simple, escogen la que les resulta atractiva en el momento. En este sentido, Blanca comenta:

“... voy directo al espacio donde se encuentran las máquinas de 5 centavos por línea y escojo una de ellas al azar. Eso es relativo, porque la verdad intento sentir cual sería la ganadora, como si sólo con mi presencia, frente a las maquinas, pudiera yo sentir cuál de ellas me dijera ‘Yo hoy te voy a dar más dinero’, jajaja, esto nunca resulta” (Narrativa realizada por mujer de 46 años, el día 4 de mayo de 2011).

Se puede notar en la cita anterior, desde la perspectiva de la teórica dominante, la presencia de creencias erróneas o irracionales como pensar que se puede sentir cuál será la máquina ganadora. Sin embargo, desde la teoría de las representaciones sociales, más que evaluar la racionalidad o irracionalidad de una práctica y de un ritual asociado a la misma, lo relevante a destacar es que estos elementos de naturaleza fantasiosa y simbólica forman parte de esa representación y cumplen con su objetivo, al otorgar sentido a dicha actividad.

Otra coincidencia entre la mayoría de los jugadores es la relacionada con la decisión de permanecer o retirarse de alguna máquina. Tal determinación se basa en el resultado obtenido entre los primeros tres y siete juegos. Es decir, si la máquina no les quita su dinero permanecen en ella, de lo contrario, la cambian por otra, como si con los primeros

juegos pudieran identificar el grado de control que tienen sobre la máquina o una atracción mutua entre el jugador y la tragamonedas. Otros de los participantes resaltan como estrategia de juego ir cambiando el ritmo de su juego como una forma que permite ‘calentar la máquina’.

“... vas parando la máquina, o sea, tu aprietas y cuando ya, juegas normal primero, ya después que sabes más o menos el ritmo de la máquina, le vas apretando y es cuando te caen los bonos, como que la calientas, dicen que se calientan, la verdad no sé, y le aprietas y da la casualidad que sí, te da el juego, pero después de cuatro veces, ya la máquina no te está dando, entonces ya es hora de que te quites” (Entrevista realizada a mujer de 45 años, el 6 de febrero de 2011).

En concordancia con los planteamientos de Tonneatto (1999), en algunos de los jugadores se manifiesta la presencia de pensamientos mágicos que les generan ilusión de control, según ellos, pueden influir en los resultados del juego como se ilustra en las siguientes citas:

“Yo, si una persona se para atrás de mí a ver mi juego, dejo de jugar, como que esa persona me pasa una vibración de que no me va a dar juego, prendo mi cigarro, tomo mi coca cola, o me paro a buscar otra coca, para dar tiempo a que la señora se vaya. No, no me gusta” (Entrevista realizada a mujer de 65 años, el 31 de marzo de 2011).

“Yo salgo a la puerta y digo esta piedra que está acá en la calle, si me le llevo adentro, cinchado que me ayuda a ganar. Si tú te vas con la mente positiva seguro vas a ganar, No puedes ir con miedo, ¿me entiendes?” (Entrevista realizada a mujer de 70 años, el 29 de agosto de 2010).

La cita textual de la segunda informante ilustra claramente la importancia que tiene el pensamiento mágico en ciertos jugadores. Para ella no hay la menor duda que uno mismo, con el pensamiento positivo, puede transformar cualquier objeto callejero, común y trivial, en un poderoso amuleto para atraer la buena fortuna. Finalmente, algunos participantes señalan no utilizar ninguna estrategia de juego, reconocen que todo está computarizado

y funciona en forma automática. En este sentido, una de las participantes comenta: “... Las máquinas están programadas, entonces sería ilógico pensar que le vas a ganar. Tú ya sabes que tienes un ochenta por ciento de que vas a perder, la casa no va a perder, obviamente el que va a perder eres tú” (Entrevista realizada a mujer de 43 años, el 15 de febrero de 2011). En el contexto anterior nos interesó conocer el tipo de emociones que se generan en los participantes. Al respecto encontramos que la totalidad de los participantes coinciden en el tipo de emociones que les provoca el casino. En primera instancia comentaron que llegan con una actitud positiva u optimista para ganar. El ganar les produce alegría y felicidad y al perder se sienten tristes, molestos y en ocasiones, hasta con culpa.

“Cuando pierdes, estás que no, no te calienta ni el sol, estás toda triste, apachurrada, ya te quieres ir, y las demás no se quieren ir, y como estás con ellas, con tus amigas, o con tu suegra la pasas bien, pero si no, es horrible, estás viendo que ninguna máquina te da” (Entrevista realizada a mujer de 45 años, el 6 de febrero de 2011).

“Cuando perdía sentía coraje y angustia porque me remordía la consciencia, estar tirando el dinero sabiendo que la casa nunca pierde. Ver a algunos ganando te hace también creer que puedes ganar” (Narrativa realizada por mujer de 38 años, el día 3 de marzo de 2011).

Los demás, ¿qué opinan de mi juego?

La mayoría de los familiares o personas cercanas a los participantes les manifiestan su desacuerdo con dicha práctica de juego. Varios entrevistados nos compartieron las opiniones que los demás tienen sobre ellos por su asistencia al casino, a modo de ejemplo están siguientes: “Me encanta regalar mi dinero”, “Que no les gusta el juego, que prefieren ir a cenar, u otra cosa”, “Que somos una bola de pendejas...”. En congruencia con la representación social dominante del juego en casinos, se comparte una asociada a la pérdida del dinero, a la pérdida del

disfrute de otros escenarios de ocio y la incapacidad para pensar y hacer actividades de ocio alternativas que no impliquen consecuencias negativas en el plano económico.

Sin embargo, algunos de los participantes señalan que hay personas que no le otorgan importancia al tema y quienes, por el contrario, les expresan su interés por conocer más acerca de lo que implican los casinos, las posibilidades de ganar, la inversión necesaria, los horarios, entre otras cosas. Asimismo, algunos entrevistados señalan que sus familiares cercanos, en ocasiones, les manifestaban su preocupación porque la práctica del casino no se convierta en un vicio.

“Mi mamá me decía que no lo agarre como vicio, porque me va a ir mal. Ya lo estaba agarrando como vicio, ya tenía la necesidad de ir al casino a diario, ahora ya no, tiene razón. La cerveza igual, pero cuando veo que me está ganando el vicio de algo, lo dejo, bendito sea Dios tengo la capacidad de dejar el vicio... Es un mal ejemplo, ya vi a mi sobrina, llamaron a su casa preguntando por mí y ella de 3 años dijo, no está, pero debe estar en el casino, de 3 años. Mal ejemplo, no puede ser, ya no voy al casino todos los días, hoy me freno, hoy debemos ir, no vamos a ir, vamos hasta el domingo, toda la semana no he ido, pero son días que estoy ganando” (Entrevista realizada a mujer de 59 años, el 3 de febrero de 2011).

Otras personas les han señalado su desacuerdo con el juego por asociarlo con prácticas demoniacas. En este sentido, señala Doña Mariana: “Mi cuñado... dice, yo no me meto a eso, porque son cosas del demonio, del demonio, no es bueno” (Entrevista realizada a mujer de 59 años, el 3 de febrero de 2011). En este mismo sentido, una mujer señala que sus familiares le comentan que “hasta la misma iglesia lo dice, que no vayan a los casinos, el padre lo ha dicho, ya están vendiendo hasta sus casas y otros han vendido sus alhajas por ir a jugar, que han vendido hasta sus coches” (Entrevista, realizada a mujer de 65 años, el 31 de marzo de 2011).

Como se puede notar la actitud respecto a la práctica del juego de azar es diversa. Es en los últimos

dos milenios cuando el juego fue considerado, primariamente, un pecado, un vicio, en el ámbito religioso. Concepción que aún se evidencia en las opiniones anteriores. Posteriormente el juego fue observado como un delito en el ámbito jurídico. Luego, el juego pasó a ser de dominio de la medicina y la psicología, en tanto se reconoce como enfermedad compulsiva. Finalmente, hoy se habla del juego como un negocio, en el cual, el ‘juego es *business*’.

Nuevas prácticas y conductas sociales

A través del discurso de los participantes podemos apreciar la emergencia y difusión de nuevas prácticas sociales entre diversos grupos de meridianos, en las que asistir al casino de manera cotidiana forma parte del uso de tiempo y espacio. Hoy este lugar funciona como un espacio de reunión social, donde las familias se dan cita, les brinda la oportunidad de saludarse, entretenerse, platicar. La actividad de jugar les proporciona el tópico o pretexto para iniciar una conversación con frases del tipo, ‘cómo vamos en el juego’.

Para algunos de los participantes, la visita al casino ha suplido otras opciones de entretenimiento. El cine es una de las opciones más mencionadas por los participantes:

“Me gustaba antes, me encantaba ir al cine, era así, yo podía ir de una sala a otra, no me fastidiaba, pero a mi esposo no le gusta, o sea, iba pero a la película que él quería ver. Entonces qué, sabes que lo dejamos por la paz, había que rogarle, ¡dale vamos al cine vamos dale, vamos a ir al cine!, empezamos a ir a los casinos, cenábamos, y después metimos a unos compadres que ahora también ya van un montón, oye, vente que está padre, que puedes ganar un montón, y que allá te dan que si el refresquito, que si el charrito” (Entrevista realizada a mujer de 43 años, el 15 de febrero de 2011).

Además, el casino ha suplido para quienes lo frecuentan, la asistencia a restaurantes. La mayoría de los casinos incluyen sus propios restaurantes que

ofrecen variedad de alimentos de buena calidad a precios muy bajos —e incluso a ciertas horas son gratis—, y también en algunos de ellos se permite el consumo de tabaco.

“La verdad se cena rico allá y este pues, hay postres riquísimos, en lo que estás chismeas con tus amigas, con la suegra y todo pues estás comiendo y con el cafecito y todo y ya después también, pues me di cuenta que estaba yo fumando, ya empecé a fumar. En mi casa no fumo para no darle mal ejemplo a mis hijos, como que también eso me motivaba, ay, me voy al casino para fumar mi cigarrito” (Entrevista realizada a mujer de 47 años, el 15 de febrero de 2011).

Por otra parte, a través de las entrevistas encontramos que otra de las funciones que se le ha encontrado al casino —entre ciertos sectores de la población— es la de fungir como sitio de espera antes de realizar alguna tarea como recoger a alguien a determinada hora. Varias madres o padres de familia con hijos o hijas adolescentes, cuando tienen que recogerlos(as) en la madrugada en alguna fiesta o salida programada con sus amigos, prefieren ir al casino a ‘matar el tiempo mientras que...’ en vez de quedarse en sus casas a dormir o ver televisión. Otra práctica actual es la celebración de cumpleaños o fin de año en el casino. El establecimiento se ha vuelto un lugar de reunión familiar que permite la ilusión paradójica de estar con la familia y a la vez, no estar con ella.

“Para mi cumpleaños, o sea que en mi cumpleaños fuimos y lo festejamos allá, cenamos allá, estuvimos jugando toda la noche, pero relativamente un rato juntos, porque después está cada quien por su lado, que no los ves, te la pasas jugando, luego cada quien por su lado” (Entrevista realizada a mujer de 43 años, el 15 de febrero de 2011).

Conclusiones

Como hemos visto, la utilización de las representaciones sociales, tanto como teoría, como metodología, para el abordaje de las prácticas de juego en los casinos aporta información valiosa y relevante para entender las razones que motivan a los individuos a acudir a ellos. Dicho enfoque ofrece una perspectiva alternativa, original, potencialmente rica en los contenidos y significados de los juegos de azar. Lo anterior resulta pertinente en virtud de la emergencia de nuevas prácticas sociales que entran en juego en la escena urbana de Mérida, Yucatán. Como parte de la situación sociocultural, enmarcada en los contextos de globalización, los casinos se posicionan, cada vez más, como espacios sociales para la convivencia y el entretenimiento, personal y familiar.

El estudio de las representaciones de los juegos de azar en casinos, permitió reconocer los modos y procesos de constitución del pensamiento social. La mayoría de los asistentes han construido sus representaciones de su práctica integrada por elementos positivos como la búsqueda del placer, el entretenimiento y la diversión, dando particular atención al confort y el ambiente relajado y lúdico. En cuanto a los elementos negativos de sus representaciones se destaca la pérdida de dinero, así como la rapidez de la misma y sus consecuencias en la economía del individuo y su familia. Reconocen estar informados de variados relatos —que circulan a la manera de leyendas urbanas—, de dramas personales y familiares ligados a la ludopatía. Esta representación encuentra coincidencias con la visión teórica dominante adoptada para la comprensión del juego en casinos, lo cual confirma que en la construcción social de las representaciones sobre un objeto, intervienen discursos y mensajes de diferentes fuentes y naturaleza, que son retomados e integrados al acervo de conocimientos del sentido común que alimentan sus representaciones.

Asimismo, cabe resaltar la importancia de los medios de comunicación de masas. Los casinos —a través de diversos mensajes publicitarios— se presentan ante la sociedad meridana como alternativas de convivencia, espacios familiares para reunirse en determinadas ocasiones como cumpleaños, aniversarios, etc. Además, incluyen espectáculos y otras actividades de entretenimiento que buscan diversificar su oferta. De esta forma, intentan construir una imagen de lugares aceptados socialmente, y no sólo espacios de jugadores con las connotaciones negativas asociadas a tales sitios. La creciente oferta que ha experimentado Mérida en la última década permite apreciar que tales lugares han logrado perfilarse como negocios exitosos y que actualmente reclutan a miles de clientes de diversos sectores sociales y grupos de edad, sean hombres o mujeres. Esta situación permite apreciar la necesidad de generar estrategias educativas que favorezcan procesos de reflexión acerca de las representaciones sociales de los casinos y del juego que ahí se desarrolla. De tal manera que la sociedad asuma de manera reflexiva y responsable su postura, y así, tome las decisiones pertinentes en cuanto a su asistencia y participación en dichos espacios. Adicionalmente, sugerimos continuar avanzando en el rescate de otros espacios públicos de entretenimiento. Ya que algunos de los participantes resaltaron ideas como que “... desgraciadamente este medio no da opciones en ambientes más saludables en los que puedas aprovechar ese tiempo libre o ese tiempo que te queda”. De ahí la necesidad de repensar el uso de los espacios públicos de la ciudad y las repercusiones de dichas decisiones en la vida de las personas.

Referencias

- ◆ Alfonso Bernal, N. E. (2006). Representaciones sociales y prácticas investigativas. Popayán: *Itinerantes*, N° 4, 119-128.
- ◆ Álvarez-Gayou, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa: fundamentos y metodología*. México: Paidós.
- ◆ Arraya Umaña, S. (2002). *Las representaciones sociales: ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica: Cuadernos de Ciencias Sociales, Facultad Latinoamérica de Ciencias Sociales (FLACSO).
- ◆ Banchs, M. A. (2000). Aproximaciones procesuales y estructurales al estudio de la Representaciones Sociales. *Papers on Representations, Textes sur las Representations Sociales*, 9, Peer Reviewed Online Journal. Recuperado de [http://www.psr.jku.at/PSR2000/9_3Banch.pdf].
- ◆ Berger, P. & Luckman, T. (1991). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- ◆ Di Domizio, D. (2012). Análisis de las Representaciones Sociales sobre la Vejez en Políticas Públicas que incluyen prácticas corporales para adultos mayores: los casos del Plan Nacional de Deporte y los Juegos Deportivos, Buenos Aires, La Provincia. *Revista Kairós Gerontología*, Vol. 15, N° 2, 21-33.
- ◆ Durkheim, E. (1898). “Représentations individuelles et représentations collectives”. *Revue de Métaphysique et de Morales*, N° 4, 273-300.
- ◆ Fernández-Montalvo, J. & Echeburúa, E. (1997). *Manual práctico del juego patológico*. Madrid: Pirámide.
- ◆ Fuentes Gómez, J. H. (2005). *Espacios, Actores, Prácticas e Imaginarios Urbanos en Mérida, Yucatán, México*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Yucatán.
- ◆ Hernández, S. R., Fernández, C. C. & Baptista, L. P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª Ed.). México: Mc Graw Hill/Interamericana Editores.
- ◆ Jodelet, D. (1991). “Représentations sociales: un domaine en expansion” (pp. 31-61). En D. Jodelet (dir.), *Les représentations sociales*. París: PUF.
- ◆ Moscovici, S. (1981). “On social representation” (pp. 181-209). En J.P. Forgas (Comp.). *Social cognition. Perspectives in everyday life*. Londres: Academic Press.
- ◆ Moscovici, S. (1984). “The phenomenon of social representations” (pp. 3-69). En R.M. Farr y S. Moscovici (eds.). *Social Representations*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ◆ Reyes Domínguez, G. (1998). *Carnaval en Mérida: fiesta, espectáculo y Ritual*. Tesis de maestría en Ciencias Antropológicas. Facultad de Ciencias Antropológicas-Universidad Autónoma de Yucatán. Mérida, Yucatán, México.
- ◆ Rodríguez Salazar, T. (2001). *Las razones del matrimonio, representaciones, relatos de vida y sociedad*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- ◆ Schleiermacher, F. D. (1999). *Lezioni di pedagogia*. Florencia: La Nuova Italia.
- ◆ Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use y Misuse*, Vol. 34, N° 11, 1593-1604.

