

BIBLIOGRAFÍA



- Abric, J. C. (1994), *Pratique sociales et représentations sociales*, París, PUF.
- Ai Camp, R. (1997), *La política en México*, México, Siglo XXI Editores.
- American Psychiatric Association (1994), *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 4ª ed., Washington, D. C., American Psychiatric Association, disponible en: <https://justines2010blog.files.wordpress.com/2011/03/dsm-iv.pdf>.
- Angulo, K. M. (2012), "Emociones y sentimientos: coordenadas históricas y multidisciplinarias de un campo de estudio clave", *Avances en Superstición Educativa. Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, (16)2.
- Arizmendi, M. E. (2012), "El gallo de oro. Entre el texto y el contexto", en Alemany Ferrer, R. y F. Rico Chuco, *Literatura y espectáculo*, Alicante, Universidad de Alicante-Sociedad Española de Literatura General y Comparada.
- Arteaga, J. R. (2013), "Casinos en México, el futuro en juego", *Forbes*, disponible en: <https://www.forbes.com.mx/casinos-en-mexico-su-futuro-en-juego>.
- Baermann Steiner, F. (1999), "¿Cómo definir la superstición?", en Adler, J. y R. Fardon (eds.), *Taboo, Truth and Religion*, Oxford, Berghahn Books.
- Ball, J. (2014), "Los estudiantes que les ganaron a los casinos de Las Vegas", *BBC Mundo*, 27 de mayo, disponible en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/05/140526_casino_black_jack_estudiantes_mit_ch.
- Barbelet, J. (2002), *Emotions and Sociology*, Nueva York, Wiley-Blackwell.
- Barlow, R. (2007), *Gambling Had Role in Religious History*, Boston, The Boston Globe.
- Beezley, W. (1983), "El estilo porfiriano: deportes y diversiones de fin de siglo", *Revista Historia Mexicana*, 33(2), octubre-diciembre.



- Berger, P. (1977), *El dosel sagrado. Para una teoría sociológica de la religión*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Bourdieu, Pierre (1977), *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Caillois, R. (1986), *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Calado, F. y M. D. Griffiths (2016), "Problem Gambling Worldwide: An Update Systematic Review of Empirical Research (2000-2015)", *Journal of Behavioral Addictions*, DOI: 10.1556/2006.5.2016.073.
- Canchola, A. y P. Villa, (2017), "La emoción de ser un niño gritón", *El Universal*, 15 de septiembre, recuperado de: <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/la-emocion-de-ser-un-nino-griton>.
- Cases, J. I. et al. (2010), *Una aproximación a las percepciones sobre el comportamiento y las actitudes sociales respecto al juego y al juego on line en España*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid.
- Castañares, I. (2017), "Baja bancarización y conectividad, retos de los juegos online en México", *El Financiero*, 17 de octubre, recuperado de: <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/baja-bancarizacion-y-conectividad-retos-de-los-juegos-online-en-mexico.html>.
- Castro, P. (2010), "El hipódromo de Constantinopla: encuentros y desencuentros. El imaginario en torno al circo y su poder (ss. VI-VII)", *Revista Electrónica Historias de Orbis Terrarum*, núm. 4, recuperado de: <http://www.orbisterrarum.cl>.
- Castro, R. (2013), "100 años de casinos en Mexicali. 1903-2013", *El Río, Revista de Historia Regional de Mexicali y su Valle*, año VI, núm. 19, enero-marzo.
- Centini, M. (2003), *El libro de las supersticiones: orígenes, significado, interpretación*, Barcelona, De Vecchi.
- Chinchilla, P. P. (2000), "Lo lúdico y lo profano", en Semo, I. (coord.), *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública.
- Cohen, S. (1972), *Folk Devils and Moral Panics*, Londres, MacGibbon and Kee.
- Converse, P. (1964), "The Nature of Belief Systems in Mass Publics", en Apter, D., *Ideology and Discontent*, Nueva York, The Free Press.
- Damasio, A. (2014), "Entrevista con Jason Pontin", *The MIT Technology Review*, 23 de junio.
- David, F. N. (1962), *Games, Gods & Gambling: A History of Probability and Statistical Ideas*, Nueva York, Hafner.
- De Valle A. (1997), "Breve historia de la lotería en México", *Artes de México*, núm. 13.
- Dobbelaere, K. (1992), "Religione e valori morali in Europa a nell' America settentriionale", *European Values Study*, Italia, Università di Trento.
- Duncan, A. M. (2015), *Gambling with the Myth of the American Dream*, Nueva York, Routledge.
- Durkheim, E. (1980), *Las reglas del método sociológico*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Durkheim, E. (2002), *Educación moral*, Madrid, Trotta.
- Echeverría, R. et al. (2011), "Los juegos de azar como problema emergente en la investigación social en México: balance preliminar y perspectivas", *Revista Científica de Investigaciones Regionales*, vol. 33, núm. 2, recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4156950.pdf>.

- Echeverría, R. et al. (2017), "Representaciones sociales de líderes institucionales acerca del juego en casinos mexicanos", *Revista de Psicología*, vol. 35, núm. 1.
- Elías, N. y E. Dunning (1988), *Deporte y ocio en el proceso de civilización*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Ferentzy, P. y N. E. Turner (2013), "The History of Gambling and its Intersection with Technology, Religion, Medical Science, and Metaphors", *The History of Problem Gambling*, Nueva York, Springer.
- Forni, F. (1986), "Reflexión sociológica sobre el tema de la religiosidad popular", *Sociedad y Religión*, núm. 3.
- Frey, B. S. (2008), *Happiness: A Revolution in Economics*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Frey, B. S. y A. Stutzer (2002), "What Can Economists Learn from Happiness Research?", *Journal of Economic Literature*, vol. 40, núm. 2.
- Frigerio, A. (1993), "Los estudios sociológicos sobre religión en la Argentina: desarrollo y tendencias actuales", *Ciencias sociales y religión en el Cono Sur*, Buenos Aires, CEAL.
- Gadamer, H. G. (1996), *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós.
- Gainsbury, S. M. et al. (2013), "The Impact of Internet Gambling on Gambling Problems: A Comparison of Moderate-Risk and Problem Internet and Non-Internet Gamblers", *Psychology of Addictive Behaviors*, vol. 27, núm. 4.
- García, C. A. (1997), "El lugar de la fortuna. Fiestas del azar en Tlalpan", *Revista Artes de México*, núm. 13.
- García, J. y L. Pérez (2013), "La (inelástica) demanda de juegos de lotto", *Revista de Economía Aplicada*, vol. XXI, núm. 62, otoño, recuperado de: <http://www.revencap.com/revista/12/10/2017>.
- Geertz, C. (2003), *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa.
- Gómez, J. A. et al. (2013), *Percepción social sobre el juego de azar en España 2013: IV*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid.
- Gómez, J. A. et al. (2014), *Percepción social sobre el juego de azar en España 2014: V*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid, recuperado de: http://www.codere.com/uploads/media/default/0001/03/6424715e849f43016ad3dbb9775bc_b5a25113e1e.pdf.
- Gómez, J. A. et al. (2015), *Percepción social sobre el juego de azar en España 2015: VI*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid, recuperado de: <https://www.fundacioncodere.org/publicaciones/percepcion-social-sobre-el-juego-de-azar-en-espana-2015-vi-informe>.
- Gómez, J. A. et al. (2016), *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016: VII*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid, recuperado de: <http://www.codere.com/uploads/media/default/0001/03/vii-informe-juego-2016-online.pdf>.
- Gómez, J. A. et al. (2017), *Percepción social sobre el juego de azar en España 2017: VIII*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid, recuperado de: <https://www.fundacioncodere.org/wp-content/uploads/2017/07/viii-informe-juego-2017-online.pdf>.
- González del Rivero, L. (2000), "Las industrias de la suerte", en Semo, I. (coord.), *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública.





- Grañén Porrúa, M. I. (1997), "Hermes y Moctezuma, un tarot mexicano del siglo XVI", *Estudios de Cultura Náhuatl*, núm. 27, recuperado de: <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn27/530.pdf> 16/11/2017.
- Griffiths, M. (2001), "Internet Gambling: Preliminary Results of the First U.K. Prevalence Study", *Journal of Gambling Issues*, núm. 5, recuperado de: <http://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3590/3550>.
- Griffiths, M. et al. (2010), "Online Poker Gambling in University Students: Further Findings from an Online Survey", *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 8, núm. 1.
- Griffiths, M. et al. (2012), "Internet Gambling: An Overview of Psychosocial Impacts", *UNLV Gaming Research & Review Journal*, vol. 10, núm. 1.
- Gundelach, P. y S. Kreiner (2004), "Happiness and Life Satisfaction in Advanced European Countries", *Cross-Cultural Research*, vol. 38, núm. 4.
- Hayton, J. et al. (2004), "Factor Retention Decisions in Exploratory Factor Analysis: A Tutorial on Parallel Analysis", *Organizational Research Methods*, vol. 7, núm. 2.
- Huesca Morales, Eric (1998), en mesa redonda "La historia de Internet en México", tomado de *Gaceta UNAM*, México, núm. 2694.
- Huizinga, J. (2000), *Homo ludens*, México, Alianza-Emecé.
- Inglehart, R. (1977), *The Silent Revolution: Changing Values and Political Styles among Western Publics*, Princeton University Press.
- Instituto de Investigaciones Legislativas del Senado de la República (2003), *Propuestas de reforma a la Ley Federal de Juegos y Sorteos*, México, recuperado de: http://bibliodigitalibd.senado.gob.mx/bitstream/handle/123456789/1708/Ley_Juegos_Sorteos.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Instituto Mexicano de la Juventud-Universidad Nacional Autónoma de México (2012), *Encuesta Nacional de Valores en Juventud 2012*, México, INJUVE-UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2010), *Censo General de Población y Vivienda, 2010*, México.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2013), *Encuesta Nacional de Gastos de los Hogares*, México.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2014), *Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo*, Tabulados básicos, México.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2016), *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH)*, México.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2017a), *Estadísticas a Propósito del Día Mundial de Internet*, México, 17 de mayo, recuperado de: http://www.inegi.org.mx/salade prensa/aproposito/2017/internet2017_Nal.pdf.
- Instituto Nacional de Informática y Geografía (INEGI) (2017b), *Tablero de Indicadores Económicos del INEGI*, México, recuperado de: <http://www.inegi.org.mx/sistemas/tableroindeco/presentacion.aspx>.
- Koszla-Szymanska, M. M. (2009), *Supersticiones y creencias populares*, Varsovia, Instituto de Estudios Ibéricos e Iberoamericanos-Universidad de Varsovia.
- La Rosa, J. (1986), *Escalas de locus de control y autoconcepto*, tesis de doctorado, México, Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México.

- Lane, R. E. (2000), *The Loss of Happiness in Market Democracies*, New Haven, CT, Yale University Press.
- Lara, L. F. (1996), *Diccionario del español usual en México*, México, El Colegio de México.
- Lechner, N. (2002), "Los desafíos políticos del cambio cultural", *Nueva Sociedad*, núm. 184.
- Liberalesso, N. A. (2002), "Bienestar subjetivo en la vida adulta y en la vejez: hacia una psicología positiva en América Latina", *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 34, núm. 1-2.
- Lorenzo, M. D. (2014), "De juego prohibido a negocio afortunado. Empresarios y políticos hacia una gestión pública de las loterías en México, 1915-1933", *Tzintzun. Revista de Estudios Históricos*, núm. 60, julio-diciembre, recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-719X2014000200007.
- Lucas, R. E. et al. (1996), "Discriminant Validity of Well-Being Measures", *Journal of Personality and Social Psychology*, núm. 71.
- Malinowsky, B. (1965) [1931], "La Cultura", *Encyclopedia of Social Sciences*, México, CIESAS-UAM-UIA, colección Clásicos y Contemporáneos en Antropología, recuperado de: <http://www.ciesas.edu.mx/Publicaciones/Clasicos/Index.html>.
- Martínez, F. (2014), "Operan en México más casinos que universidades", *La Jornada*, 15 de septiembre, recuperado de: <http://www.jornada.unam.mx/2014/09/15/politica/013n1pol>.
- Massolo, M. (1994), "El estudio de la religiosidad popular en Latinoamérica y Europa: perspectivas recientes", en Grigerio, A. y M. Carozzi, *El estudio científico de la religión a fines del siglo XX*, Buenos Aires, CEAL.
- Mazur, J. (2010), *What's Luck Got to Do with it the History, Mathematics, and Psychology of the Gambler's Illusion*, Nueva Jersey, Princeton University Press.
- McGurrin, M. C. (1992), *Pathological Gambling: Conceptual, Diagnostic, and Treatment Issues*, Sarasota, FL, Professional Resource Press.
- Menard, A. (2015), "La etnohistoria, el suplemento y la superstición", *Diálogo Andino*, núm. 46.
- Morales, L. G. (2000), "El juego de los dioses", en Semo, I. (coord.), *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública.
- Mouzo Quintáns, J. (2017), "Los juegos 'online' atrapan al 25% de los nuevos ludópatas", *El País*, 21 de octubre, recuperado de: https://elpais.com/ccaa/2017/10/21/catalunya/1508605260_498710.html.
- NatCen (2011), *British Gambling Prevalence Survey 2010*, Reino Unido, National Center for Social Research (NatCen).
- Nový, M. et al. (2017), "Inglehart's Scarcity Hypothesis Revisited: Is Postmaterialism a Macro- or Micro-Level Phenomenon around the World?", *International Sociology*, vol. 32, núm. 6.
- Nunnally, J. C. y Bernstein, I. H. (1994), *Psychometric Theory*, Nueva York, McGraw-Hill.
- Ochoa, M. (2013), "Radiografía de los casinos en México", *Forbes*, 13 de mayo, recuperado de: <https://www.forbes.com.mx/radiografia-de-los-casinos-en-mexico>.
- Organización Panamericana de la Salud-Organización Mundial de la Salud (2011), *Informe sobre el Sistema de Salud Mental en México*, México, OPS-OMS, recuperado de: http://www.who.int/mental_health/who_aims_country_reports/who_aims_report_mexico_es.pdf.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (2017a), *Estudios económicos de la OCDE: México*, recuperado de: <https://www.oecd.org/eco/surveys/mexico-2017-OECD-Estudios-economicos-de-la-ocde-vision-general.pdf>.





- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (2017b), *OECD. Data: Hours Worked*, recuperado de: <https://data.oecd.org/emp/hours-worked.htm>.
- Phillips, D. L. y K. J. Clancy (1972), "Some Effects of Social Desirability. Survey Studies", *American Journal of Sociology*, vol. 77, núm. 5.
- Poushter, J. (2016), "Smartphone Ownership and Internet Usage Continues to Climb in Emerging Economies", Pew Research Center, 22 de febrero, disponible en: <http://www.pewglobal.org/2016/02/22smartphone-ownership-and-internet-usage-continues-to-climb-in-emerging-economies>.
- Reith, G. y The Scottish Centre for Social Research (2006), "Research on the Social Impacts of Gambling", Scottish Executive Social Research, recuperado de: www.scotland.gov.uk/socialresearch.
- Rescher, N. (1997), *La suerte. Aventuras y desventuras de la vida cotidiana*, Santiago de Chile, Andrés Bello.
- Reyes, J. J. (1997), *Cuestión de suerte*, México, Clío.
- Rojo, B. F. A. (2009), *La ogra de arte como fetiche contemporáneo*, Medellín, Instituto Tecnológico Metropolitano.
- Rostas, S. y A. Droogers (1995), "El uso popular de la religión popular en América Latina: una introducción", *Revista Alteridades*, vol. 5, núm. 9.
- Rotter, J. B. (1966), "Generalized Expectancies for Internal versus External Control of Reinforcement", *Psychological Monographs*, núm. 80.
- Rueda, E. (2016), *¿Casinos en México? Análisis sobre su apertura*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas, recuperado de: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2803/6.pdf>.
- Ruiz, F. J. (coord.) (2012), *Tercer informe sobre la percepción social respecto al juego de azar en España*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid.
- Ruiz, F. J. et al. (2011), *Segundo informe sobre la percepción social respecto al juego de azar en España*, Madrid, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid.
- Sánchez, Y. (2013), "Centros de diversión en Mexicali. Los primeros años", *El Río, Revista de Historia Regional de Mexicali y su Valle*, año VI, núm. 19, enero-marzo.
- Scheff, T. (1990), *Microsociology. Discourse, Emotion and Social Structure*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Scheu, D. (1996), "Creencias y mitos en el uso del número en tres culturas europeas", *Revista Murciana de Antropología*, núm. 3.
- Schiffman, L. G. y L. Lazar Kanuk (2010), *Comportamiento del consumidor*, 10ª ed., México, Pearson.
- Semo, I. (2000), "Azar y melancolía", en Semo, I. (coord.), *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública.
- Shelley, J. A. (2012), "La trampa mortal de los casinos", *Casa del Tiempo*, núm. 54, abril, recuperado de: http://www.uam.mx/difusion/casadel tiempo/54_v_abr_2012/casa_del_tiempo_eIV_num_54_36_38.pdf.
- Steiner, F. B. (2001), *¿Cómo definir la superstición? De la función al significado, escritos de antropología social*, Lima, UNMSM, Fondo Editorial.

- Tépach, M. R. (2004), *La instalación y operación de casinos en México: análisis de iniciativas y opinión pública*, México, Cámara de Diputados. LIX Legislatura, recuperado de: <http://www.diputados.gob.mx/sedia/sia/se/SIA-DEC-ISS-07-04.pdf>.
- Tépach, M. R. (2010), "Análisis de las iniciativas en materia de juegos con apuestas presentadas al Congreso de la Unión", en Mora-Donatto, Cecilia (coord.), *Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Jurídicas.
- Thomas, M. et al. (2011), "How Credit Card Payments Increase Unhealthy Food Purchases: Visceral Regulation of Vices", *Journal of Consumer Research*, vol. 38, núm. 1, DOI:10.1086/657331.
- Thomassen, B. (2014), *Liminality and the Modern: Living through the in-between*, Copenhagen, Ashgate.
- Van't Hooft, A. (2016), "Alec Dempster. Lotería Huasteca: Woodblock Prints", *Revista de Literaturas Populares*, año XVI, núm. 1-2, enero-diciembre, recuperado de: http://www.rlp.culturaspopulares.org/textos/31/15_vant.pdf.
- Vázquez, A. (1989), "Aproximación a la magia, la brujería y la superstición en la Antigüedad", *Espacio, Tiempo y Forma*, serie II, HF Antigua, t. II.
- Vázquez, M. A. (2000), "La república ludens", en Semo I. (coord.), *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*, México, Pronósticos para la Asistencia Pública.
- Veenhoven, R. (1991), "Is Happiness Relative?", *Social Indicators Research*, núm. 24.
- Veenhoven, R. (2008), "Healthy Happiness: Effects of Happiness on Physical Health and the Consequences for Preventive Health Care", *Journal of Happiness Studies*, vol. 9, núm. 3.
- Velasco, M. P. W. et al. (2015), "Construcción y validación de una escala de locus de control-bienestar subjetivo", *Psicología Iberoamericana*, vol. 23, núm. 2.
- Villalobos, E. (2017), "Apuestas online se regulan con ley de 1947", *El Universal*, México, 28 de julio, recuperado de: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/cartera/economia/2017/07/28/apuestas-online-se-regulan-con-ley-de-1947>.
- Wardle, H. et al. (2011), *British Gambling Prevalence Survey 2010*, Londres, National Centre for Social Research.
- Weber, M. (1998), *Economía y sociedad*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Weiss, R. S. (1973), *Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation*, Cambridge, The MIT Press.
- Williams, R. J. et al. (2011), *The Social and Economic Impacts of Gambling. Final Report prepared for the Canadian Consortium for Gambling Research*, 11 de marzo.
- World Health Organization (1993), *ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders: Clinical Descriptions and Diagnostic Guidelines*, Ginebra, recuperado de: <http://www.who.int/classifications/icd/en/GRNBOOK.pdf?ua=1&ua=1>.
- Zaller, J. (1992), *The Nature and Origins of Mass Opinion*, Nueva York, Cambridge University Press.

