

METODOLOGÍA



La metodología de investigación para la *Encuesta Nacional de Percepciones de los Juegos de Azar en México* implicó el uso de métodos de análisis cuantitativo que provienen de diversas disciplinas, tales como la estadística, la sociología y la psicología social. Asimismo, se recurrió a una combinación de diversas técnicas, como la encuesta probabilística en vivienda y la encuesta probabilística en línea con el objeto de recoger las percepciones y actitudes hacia los juegos de azar. Se buscó profundizar en las disposiciones (Bourdieu, 1977), preferencias, preocupaciones, valores y experiencias de la población, de acuerdo con las diversas características sociodemográficas y económicas.

La investigación permite conocer las diversas modalidades de los juegos de azar en el país —públicos y privados— y las motivaciones, entre otros factores, que llevan a la gente a participar en juegos de azar. Posibilita también establecer algunos rasgos de los jugadores en vivienda y de los usuarios de servicios de juegos en línea.



El estudio tiene como objetivos:

- Proveer una línea base para medir la utilización de los juegos de azar en vivienda y en línea en el país, para que en un futuro puedan ser medidas las tendencias entre los usuarios.
- Proveer una línea base para medir las prácticas de juego problemático entre la población en vivienda y en línea, para que en un futuro puedan ser medidas las tendencias en la población.

Es importante construir un diagnóstico a nivel nacional para entender los puntos de vista y actitudes del público en general y de los usuarios presenciales y en línea. Esta información provee insumos para una planificación más efectiva y posibilita conocer elementos que pueden derivar en la calidad de servicio que se pretende ofrecer.

DISEÑO DEL CUESTIONARIO

Se diseñaron dos cuestionarios, uno para aplicar en vivienda y otro para aplicar en línea:

- Se diseñó un *cuestionario general de opinión* en vivienda para recoger el sentir individual, actitudes y valores de las personas sobre diversos temas relativos a los juegos de azar, con una sección diseñada para captar información acerca de las condiciones de vida de los hogares.
- Se diseñó un segundo cuestionario para aplicar en línea, dado que las nuevas tecnologías facilitan la práctica de juegos de azar sin tener que hacerlo de forma presencial.

Con propósitos de comparación se replicaron y adaptaron a la cultura mexicana algunas preguntas del estudio *Percepción social sobre el juego de azar en España 2015*¹ y se incluyeron temas adicionales de interés para la sociedad mexicana.

¹ *Percepción social sobre el juego de azar en España 2015*, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid, 2013.

ENCUESTAS EN VIVIENDA Y EN LÍNEA

El periodo de levantamiento de la encuesta nacional en vivienda fue del 23 al 29 de septiembre de 2016. Se encuestó a 1,200 personas de 18 años y más que habitan en viviendas distribuidas en todo el país. La encuesta está dirigida a recoger las valoraciones, percepciones, necesidades, conflictos y problemas de la población entrevistada en torno a su percepción sobre los juegos de azar.

Para la encuesta en línea la investigación comprendió la aplicación de un cuestionario para quienes practican los juegos de azar por este medio, que incluye también una sección dedicada a la captación de información socio-demográfica.

Gracias al apoyo de CODERE México, en el periodo comprendido entre el 3 y el 30 de noviembre de 2016 se lanzaron dichos cuestionarios a una base de 10,000 usuarios en línea y se obtuvieron 709 cuestionarios efectivos de personas que acostumbran jugar en línea, así como la respuesta de 1,224 personas que señalaron no ser jugadores en línea.

Debido al tipo de estudio y al origen de la muestra obtenida, debe puntualizarse que una encuesta en línea tiene como limitantes que el cuestionario sea de autollenado y que las personas que responden se autoseleccionen. Por lo anterior, no es posible determinar que los participantes sean representativos de los apostadores en línea en general y deben siempre tomarse con precaución estos resultados, pues contienen sesgos adicionales a los que regularmente conllevan las muestras aleatorias no representativas.

A pesar de estas limitantes, se procedió a levantar la encuesta en línea con el respaldo de que investigaciones realizadas en Inglaterra han indicado que utilizar encuestas en línea para este tipo de estudios es particularmente adecuado, ya que aseguran la privacidad de los jugadores cuando se desea estudiar sus actitudes frente a los juegos de azar (Griffiths *et al.*, 2010: 84). Es así como se advierte que, aunque los resultados no son estadísticamente representativos de la población estudiada, constituyen un indicador de lo que parece ser una tendencia a nivel mundial y nacional.

En el Anexo 2 de este libro se expone en forma detallada la metodología de la investigación.

