



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades

Máster Universitario en Intervención Social en las Sociedades
del Conocimiento

El juego como ocio peligroso

Trabajo fin de estudio presentado por:	Laura Diez Delgado
Tipo de trabajo:	Investigación Social
Director/a:	Dra. Elizabeth Alvarado González
Fecha:	18-07-2023

Resumen

El juego forma parte de nuestra vida desde que nacemos hasta que morimos, sin embargo, dejando a un lado la nostalgia infantil, nos adentramos en un mundo en el que el juego adquiere otro matiz.

El objetivo general de esta investigación ha sido poder describir la situación actual de la población española en cuanto al consumo del juego de azar, visto esta conducta como una conducta adictiva, es necesario distinguir que jugar no es sinónimo de adicción.

Uno de los objetivos de esta investigación ha consistido en poder crear perfiles de quienes participan en este tipo de juego.

Para poder crear los distintos perfiles se ha llevado a cabo una metodología descriptiva-exploratoria a través del uso de bases de datos y un posterior análisis, utilizando finalmente un análisis de conglomerados (Clúster). Como conclusión podemos señalar que la situación socioeconómica, el género y el uso de las nuevas tecnologías son factores importantes a tener en cuenta.

Como decía Durkheim (1985) “Es preciso que, al penetrar en el mundo social, tenga conciencia de que penetra a lo desconocido” (p. 18), es por ello que los estudios que veremos a continuación debemos abordarlos con cautela, pues proporcionan una aproximación a una realidad social.

Palabras clave: adicciones, consumo, apuestas, juego, comportamiento social.

Abstract

The game is a part of our lives from the moment we are born until we die. However, setting aside childhood nostalgia, we delve into a world where gaming takes on a different nuance.

The general objective of this research has been to describe the current situation of the Spanish population regarding gambling consumption, considering this behavior as addictive. It is necessary to distinguish that playing is not synonymous with addiction.

One of the objectives of this research has been to create profiles of those who participate in this type of game. To create the different profiles, a descriptive-exploratory methodology has been carried out using databases and subsequent analysis, ultimately employing cluster analysis. In conclusion, we can point out that socioeconomic status, gender, and the use of new technologies are important factors to consider.

As Durkheim (1985) stated, "When one enters the social world, one must be conscious of entering the unknown" (p. 18). Therefore, the studies we will see next should be approached with caution, as they provide an approximation to a social reality.

Keywords: addictions, consumption, gambling, game, social behavior.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	8
1.1. Justificación.....	9
1.2. Objetivos de la investigación.....	10
2. Marco teórico.....	11
2.1. La situación en España.....	11
2.1.1. El juego tradicional vs el nuevo tipo de juego.....	13
2.1.2. Al amparo de las leyes españolas.....	17
2.1.2.1. Economía y juego.....	19
2.1.2.2. Lo público vs lo privado.....	21
2.2. Adicción sin sustancia.....	22
2.2.1. Uso y abuso.....	23
2.2.1.1. La salud mental.....	24
2.2.1.2. Ruptura social.....	25
2.2.2. La edad sí importa.....	26
2.2.2.1. Control parental.....	27
2.3. La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC).....	28
2.3.1. Las nuevas tecnologías y el juego.....	29
2.3.2. La importancia del Marketing.....	30
3. Metodología.....	32
3.1. Características de la investigación cuantitativa.....	33
3.1.1. Hipótesis de investigación.....	33
3.2. Variables.....	35
3.3. Población y muestra.....	36

3.4. Técnicas de recogida de datos.....	37
3.5. Técnicas de análisis de datos.....	37
4. Resultados y discusión.....	40
4.1. Resultados.....	42
4.1.1. Estudio 1. El juego y la percepción de la ciudadanía española en 1999.....	42
4.1.2. Estudio 2. La influencia de las TIC en la sociedad española.....	49
4.1.3. Estudio 3. Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española.....	53
4.2. Discusión crítica de resultados.....	57
5. Conclusiones.....	70
6. Limitaciones y Prospectiva.....	72
Referencias bibliográficas.....	74
Anexo A. Estudio 1. Juego y percepción de la ciudadanía española en 1999.....	86
Anexo B. Estudio 2. La influencia de las TIC en la sociedad española.....	107
Anexo C. Estudio 3. Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española.	121

Índice de figuras

Figura 1. Perfiles de los jugadores online en España. 2016-2022

Gráfico 1. Modalidad de juego más jugado en España.

Índice de tablas

Tabla 1. Juegos regulados

Tabla 2. Juegos del Estado y juegos online

Tabla 3. Las leyes en España

Tabla 4. Actividades públicas y privadas del juego

Tabla 5. La regulación de la publicidad en España

1. Introducción

En España existen un total de 3.681 salones de juego (statista, 2020), siendo Andalucía la Comunidad Autónoma que se sitúa en cabeza con 897 salones, en segundo lugar se encuentra la Comunidad de Madrid con 528 y en tercero la Comunidad Valenciana con 495 salones de juego.

Los juegos de azar son un negocio claro, un negocio que llega a causar problemas de diversa índole, desde un punto de vista sanitario, con problemas relacionados con la salud mental, y desde un punto de vista social, afectando no solo a la persona que juega, sino a su familia y entorno. Esto es mucho más grave para aquellas personas que juegan con una mayor frecuencia, desembocando en adicción. (Rev. Esp. Salud Pública, 2020).

Esta situación provoca que exista una mayor desigualdad social, en aquella población con un bajo poder adquisitivo quienes erróneamente se autoconvencen de que pueden ganar algo de dinero apostando. Y esto sucede porque en alguna ocasión sí que han recibido aportación económica, sin embargo, la pérdida tiende a ser bastante mayor que las ganancias, porque no solo conlleva el dinero que se haya apostado o jugado, sino los créditos y/o minicréditos que han tenido que pedir para poder poner fin a las deudas generadas.

Cuando hablamos de la adicción al juego, no hablamos de aquellos que juegan de forma ocasional, sino de aquellos que lo realizan de forma problemática o patológica, es decir, cuando la situación deja de poder controlarse debido a la necesidad de jugar o cuando la acción conlleva a pérdidas socioeconómicas.

La forma de jugar se ha visto modificada en los últimos años, así como se ha visto incrementado el número de personas que abusan de ello y disminuido la edad con la que se accede, es por ello, que a lo largo del trabajo se procurará llevar a cabo con las herramientas con las que se dispone el poder dar explicación a una realidad social, y a un problema social como es el uso indebido del juego y la implicación de las nuevas tecnologías en el uso de este. Es importante saber los medios con los que contamos, como son bases de datos secundarias y un Ministerio de Consumo encargado de regular la situación actual, se intentará dar una visión global, de un problema global. La pregunta es, ¿hay relación entre el uso de las nuevas tecnologías y la adicción al juego? Intentaremos descifrarlo.

1.1. Justificación

La realización de ésta investigación tiene como principal motivo hacer una revisión sobre el cambio o la crisis social a la que la población se ve sometida con ésta situación, la existencia de cerca de 4000 salones de juego (Statista, 2020), el gasto en marketing para el fomento del uso de las distintas plataformas de juego online, llegando a alcanzar los 147 millones de euros (Cejuego, 2021) o incluso, que en un período de dos años, el porcentaje de población que consume éste tipo de juego ha pasado de un 60,2% a un 64,2% en edades comprendidas de los 15 a los 64 años (Informe de Adicciones Comportamentales, 2021).

Es necesario llevarlo a cabo debido a que el consumo del juego se ha visto incrementado de forma exponencial en muy poco tiempo, así como el aumento de menores que lo practican, como señalan Caselles, Cabrera y Lloret (2018), “se calcula que el 16% de los adolescentes han jugado y que entre el 2,5% y el 5,6% tienen riesgos”, se está hablando de un problema social en pleno auge que es necesario investigar.

“El juego es una diversión inofensiva que ayuda al establecimiento y fortalecimiento de las relaciones familiares y sociales. Sin embargo, existen personas que no pueden resistir el impulso de jugar y se dedican a esta actividad de forma creciente y descontrolada, hasta el punto de que su práctica de los juegos de azar entra en conflicto con sus objetivos personales y familiares impidiendo en la mayoría de los casos el desarrollo de una vida normal. El jugador va hundiéndose progresivamente en su adicción” (Salinas y Roa, 2002, p. 303).

1.2. Objetivos de la investigación

- **Objetivo general:**

Describir la situación actual de la población española sobre el consumo del juego como fuerte conducta adictiva.

- **Objetivos específicos:**

1. Distinguir entre el uso puntual y la adicción al juego.
2. Sintetizar la información recogida para obtener una visión global de la situación.
3. Caracterizar una realidad social cambiante en cuanto al juego y la edad de acceso.
4. Describir los perfiles de quienes participan en el juego.

2. Marco teórico

2.1. La situación en España

Hay autores como Blanco, Rodríguez y Martos (2016), que denominan a la sociedad actual como “civilización adictiva” y “sociedad neurótica” (p.82), haciendo referencia a la adicción al juego como la adicción de nuestro siglo. La adicción viene dada por múltiples factores es un fenómeno que tiene su base en el valor que se le da a lo intrascendente, lo material o lo etéreo. Domínguez (2009) ya nos advierte que la adicción al juego tiene una prevalencia alta y que, en un futuro, seguirá aumentando. Ya en el 2009 en España se contabilizaron más de un millón y medio de personas con ésta problemática, por lo tanto, ya se puede hablar de juego patológico. Podríamos hablar de un problema de salud pública, debido a que éste tipo de problema va creciendo, un problema que afecta no sólo a España, sino que otros países de Europa lo conciben de la misma manera. Es un tema, que sin duda debe prestarse atención.

La práctica del juego de azar en España está muy extendida, un juego que tanto la posibilidad de ganar como la posibilidad de perder está condicionada completamente por el azar, no depende únicamente de la habilidad que tenga el jugador. Ya en 2014 en las distintas plataformas de juego online se registraron una media de 130.000 jugadores nuevos, cada mes, para finales de ese año ya había activos 356.000, como señalan Buil, Solé y García (2015), un 20% más que en 2013 (p. 199)

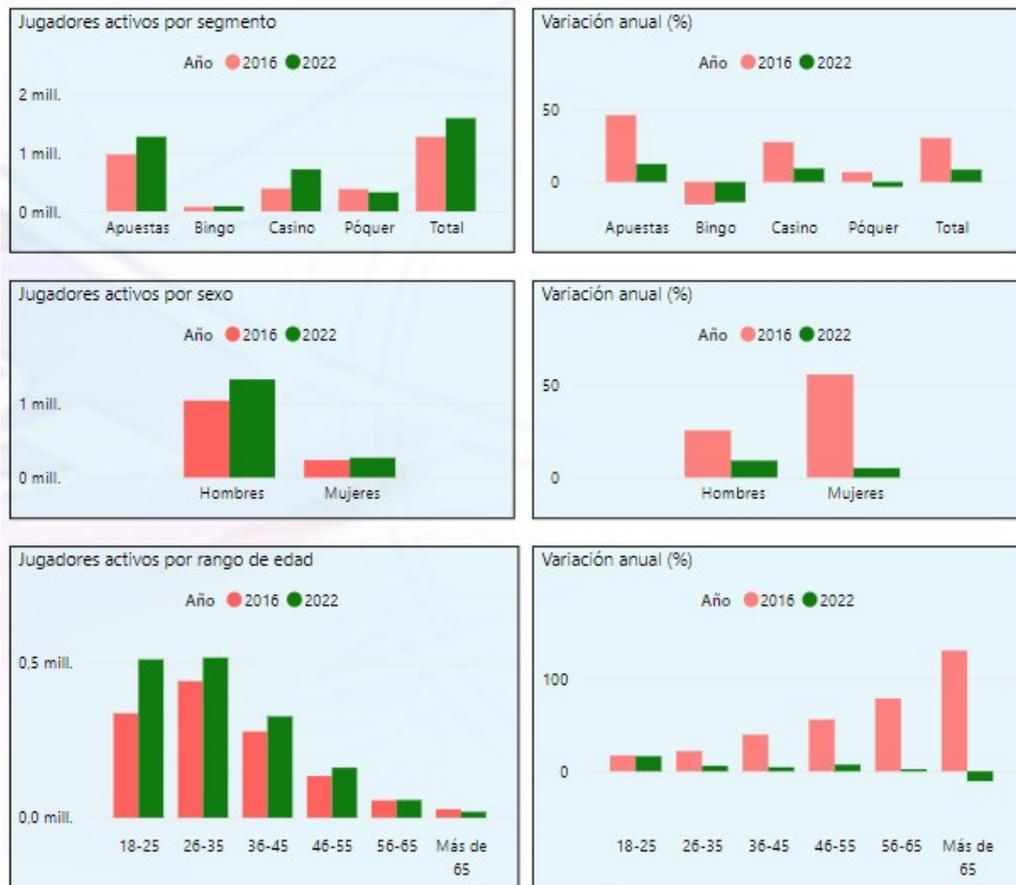
En nuestro país existen regulaciones sobre la accesibilidad y la disponibilidad, sin embargo, se ha visto incrementado tanto el acceso como la oferta de juegos y lo mismo sucede con la publicidad y el atractivo, esto viene siendo así desde que se concedieron las licencias en el año 2012.

Rey, Pérez, Santiago, Lorenzo, Malvar y Hervada (2021) llevaron a cabo en Galicia un estudio sobre la situación del juego de azar, en su estudio podemos observar datos como que el 58,1% (mayores de 15 años) de la población había gastado dinero en estos tipos de juegos, los principales juegos eran la primitiva, quiniela, lotería... aunque estos se pueden catalogar como presenciales actualmente existe vigente una aplicación para el móvil para que no haya que desplazarse hasta la administración a comprarlo. Los autores antes mencionados

también señalan que la prevalencia es mayor en hombres con edades comprendidas entre los 45-64 años. Entre los jóvenes de 16-24 años 16 de cada 100 sí que llevan a cabo apuestas de forma online.

Como se indicaba en el inicio, en España existen un total de 3.681 salones de juego, existe un gasto en publicidad de unas cantidades tales como 56 millones de euros en publicidad para las apuestas del Estado y llega casi a los 147 millones la inversión en publicidad del juego en formato online, lo mismo sucede con la población que realiza apuestas con dinero ésta se ha visto aumentada en dos años del 60,2% al 64,2% (Informe de Adicciones Comportamentales, 2021).

Figura 1. **Perfiles de los jugadores online en España. 2016-2022**



Fuente e imagen de la Dirección General de Ordenación del Juego. 2022

2.1.1. El juego tradicional vs el nuevo tipo de juego

La práctica del juego de azar se encuentra muy extendida en nuestra sociedad, desde pequeños crecemos con ésta práctica, en las cenas navideñas, por ejemplo, es muy común que las familias españolas, después de cenar se sienten todos juntos alrededor de la mesa a jugar al bingo, o en la universidad, jugar un mus entre los compañeros de clase en la cafetería y por supuesto, la compra de la Lotería de Navidad o la Lotería del Niño, esas que llaman “Juegos de Ilusión” es decir, como sociedad tenemos muy interiorizado que el juego de azar no supone un problema social, porque de hecho es una actividad social *per se*, como los cupones de la ONCE, hoy “Grupo social ONCE” ya que es la unión de la ONCE, Fundación ONCE e Ilusión. Si accedemos a su página web, podemos leer “ventajas de jugar con nosotros, garantía ONCE, premios al instante, desde donde quieras y labor social”.

Cuando hablamos del juego tradicional, hablamos de aquellos que pertenecen al Estado, o que tiene una base social como el “juego de las tabas¹”, el bingo... Existe una gran aceptación social sobre los juegos de azar, pero se debe tener en cuenta que este tipo de juego cuenta con ciertos riesgos, jugar, cómo tal no implica una adicción, sin embargo, apostar, es decir, ganar y perder dinero sí puede favorecer a la aparición de un problema patológico

Sobre el nuevo tipo de juego, en éste hacemos referencia a los salones de juego, salas de bingo... aquellos que denominan “juego de entretenimiento”, es en éste grupo en el que se incluye el juego online, en el 2012 se conceden las primeras autorizaciones en éste tipo de juego (formato online) y comienza en España en “mercado de juego online legal” (Ministerio de Consumo), pero, sólo pueden comercializar y organizar estas actividades aquellos operadores que disponen de licencia, además de asegurar la transparencia sobre sus funciones.

¹[Museo del Juego](#), juego en el que también se realizan apuestas económicas.

Tabla 1. *Juegos regulados*

JUEGOS REGULADOS EN ESPAÑA	
Apuestas deportivas mutuas	Apuestas que consisten en el acierto de los pronósticos sobre eventos deportivos, el premio consiste en que un porcentaje de la suma de las cantidades se distribuye entre los acertantes.
Apuestas deportivas de contrapartida	Apuestas sobre eventos deportivos. El jugador apuesta contra el operador, el premio es el resultado de multiplicar la apuesta por el coeficiente que el operador ha validado.
Otras apuestas de contrapartida	Apuestas contra el operador, el premio es el resultado de multiplicar la apuesta por el coeficiente que el operador ha validado. Este tipo de apuestas se realizan sobre distintos acontecimientos (economía, cultura...)
Apuestas hípicas mutuas	Consiste en acertar el pronóstico, el premio consiste en que un porcentaje de la suma de las cantidades se distribuye entre los acertantes.
Apuestas hípicas de contrapartida	Consiste en acertar el pronóstico, el jugador apuesta contra el operador, el premio es el resultado de multiplicar la apuesta por el coeficiente que el operador ha validado.
Apuestas cruzadas	Existen de distintos tipos deportivas, hípicas u otras (sociedad, economía...) se apuesta a favor o en contra de algo.
Máquinas de azar	En el que se intenta por un tiempo delimitado, obtener una combinación de representaciones o

	signos.
Black Jack	Juego de cartas, similar al Punto y Banca, pero con veintiún puntos.
Bingo	Se juegan tarjetas o cartones virtuales, el porcentaje de recaudación que se destina a premios lo establece el operador.
Concursos	La participación se realiza por desembolso económico, llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto u otro procedimiento electrónico.
Punto y Banca	Juego de cartas, se juega contra la banca, puntos igual o inferior a nueve.
Póquer	Juego de cartas, el número de apuestas está limitado.
Ruleta	Juego de azar que depende de la coincidencia con el color, ubicación o número de la casilla en la que se detiene la bola.
Juegos complementarios	Combinan azar, habilidad, destreza, cultura, conocimientos...

Fuente: Ordenación del Juego. Elaboración propia

Tabla 2. *Juegos del Estado y Juegos Online*

JUEGOS DEL ESTADO (SLAE²)	EMPRESAS DE JUEGOS ONLINE (algunas)
Lotería Nacional	Betfair
Quiniela	Botemanía
Bonoloto	Bet365
Euromillón	William Hill
Primitiva	Bwin
Quinigol	Aconcagua Póker
Quíntuple Plus	Bluesblock S.A.
El Gordo	AKS365 España
Lototurf	PLC
	Plataforma de apuestas cruzadas, S.A.
	888 Spain
	Beatya Online Entertainment
	Betway Spain
	Bingosoft
	Casino Barcelona Interactivo
	Codere Online
	Ebingo Online España
	Euroapuestas Online
	Eurojuego Star
	Luckia Games
	Vive La Suerte

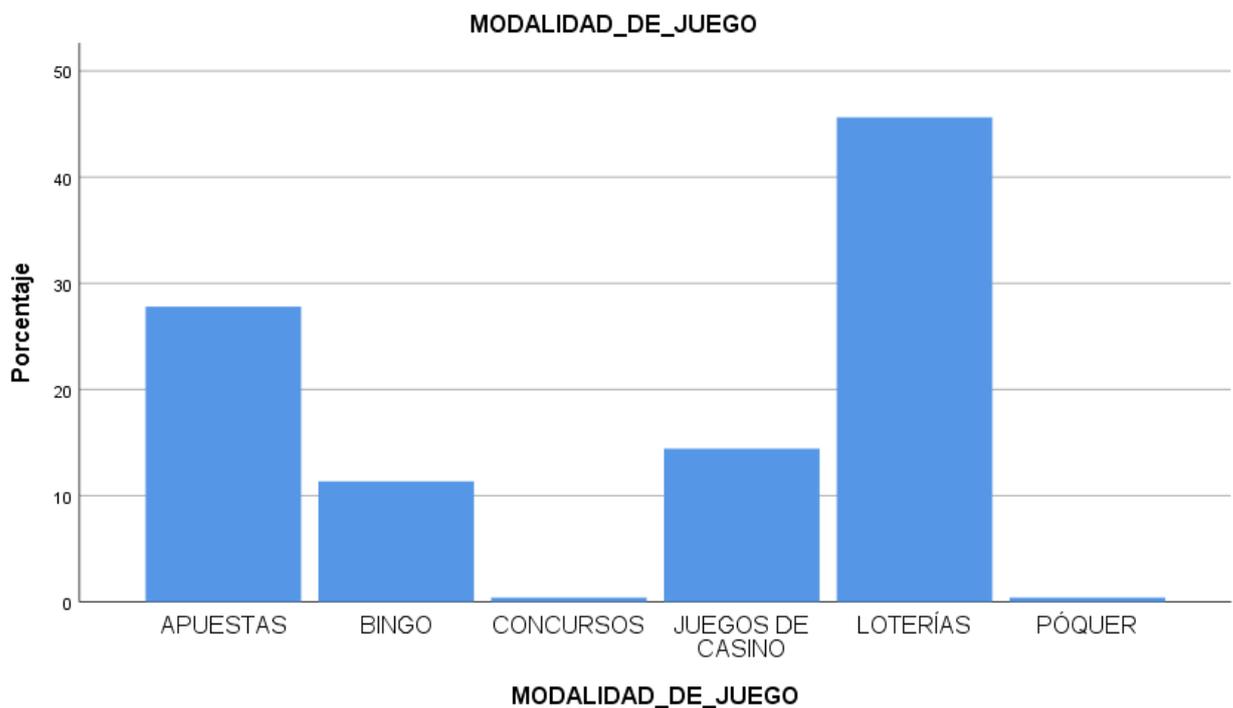
Fuente: Ministerio de Consumo y Cejuego. Elaboración propia

²Las siglas SELAE significan Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado.

En el caso de la ONCE, ésta no está incluida dentro de los juegos del Estado debido a que es considerada entidad del Tercer Sector, de carácter social y con personalidad jurídica propia.

Como podemos observar en el Gráfico 1, en España el juego de azar más predominante es la lotería, esto lleva siendo así desde hace años, como podemos observar en el Estudio 1, sin embargo, en la actualidad las apuestas se sitúan en segunda posición.

Gráfico 1. **Modalidad de juego más jugado en España**



Fuente: Dirección General del Juego. Elaboración propia con SPSS

2.1.2. Al amparo de las leyes españolas

La historia legislativa en materia de regulación del juego en España es digna de destacar, posee uno de los reglamentos con más antigüedad a nivel mundial, comenzó con *El Ordenamiento de Tafurerías* de Alfonso X El Sabio, data de año 1200 y consistía en castigar aquellos comportamientos que se consideraban deshonestos durante los juegos (trampas o si no pagaban lo que habían perdido en las apuestas). Para 1800 se afianza la Lotería Nacional, la finalidad de esta lotería es la recaudación de impuestos, después aparecería la Primitiva. Desde el s.XIX el juego de azar deja de estar establecido en la esfera privada (sólo

entre los jugadores) para ser considerada una actividad económica de gran magnitud. Ésta actividad cumple dos funciones, una de ellas consiste en la recaudación de impuestos y la otra como medio lucrativo en la que distintas empresas basan sus beneficios en las apuestas que realizan y las cantidades que pierden los jugadores.

Hasta 1977 el juego de azar no fue legalizado de forma completa en España, pues durante el franquismo existían juegos que estaban prohibidos y solo podían realizarse aquellos como la Lotería Nacional, las Quinielas deportivas, las apuestas a los caballos y a los galgos y a los sorteos de la ONCE. Cuando Franco falleció el juego comenzó a tratarse como atractivo turístico y así poder atraer a personas de otros países para que invirtieran en España, para evitar que se fueran a países como Francia se empezaron a legalizar los casinos, las tragaperras³ y los bingos. Las tragaperras (máquinas de apuestas) se empezaron a instalar en bares y restaurantes (hoy sigue vigente, ya que parte de lo recaudado es para el propietario del local), como señalan Chóliz y Sáiz-Ruiz (2016) “a partir de ese momento, y en lo que se refiere a la adicción, las máquinas se convirtieron en las responsables de más del 80% de los casos de ludopatía” (p. 290)

Quienes gestionan todo lo relacionado en materia del juego son la Dirección General de Ordenación de Juego, en la que trabajan en conjunto Estado y empresas del sector. La leyes en España en materia de regulación del juego, prohíbe el acceso de los menores, así como la regulación de la publicidad debido a que éstos reconocen la influencia de la misma en los menores, incentivando al consumo del juego de azar, sin embargo, no existe la obligatoriedad de tener que informar de los riesgos que puede causar la práctica de ésta tipología de juego dentro de la misma publicidad, lo que sí deben incluir son mensajes sobre la lucha contra la adicción y sobre la responsabilidad social.

³Denominadas así de forma coloquial a las máquinas B.

Tabla 3. *Las leyes en España*

LEYES EN MATERIA DE REGULACIÓN DEL JUEGO
Ley 19/2013, de 9 de diciembre, de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Buen Gobierno.
Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
Ley de Enjuiciamiento civil.

Fuente: Ministerio de Consumo. Elaboración propia

El juego responsable basa su estrategia en tres puntos claves, sensibilizar, prevenir y apoyar a los afectados por el juego, es por ello que una de las normativas es avisar en el contenido de sus páginas y aplicaciones sobre la edad con la que se puede jugar, realizarlo con un uso responsable o la opción de autoprohibirse el acceso tanto a las distintas plataformas como en los salones o bingos.

2.1.2.1. Economía y juego

Podemos hablar de la existencia de ciertos conflictos de intereses, de la implicación tanto de distintas instituciones como de los individuos, ambos enfocan su atención a la obtención de beneficios y no sólo a la obtención, sino a maximizarlos. Ya lo señalaba Gutiérrez (1965) en base a la teoría del juego, lo mismo sucede en una partida de cartas que cuando los ejércitos se encuentran en el campo de batalla.

Los beneficios que adquieren las empresas que se dedican al ámbito del juego son de aquello que pierden los jugadores cuando realizan sus apuestas. Siguiendo a Hernández-Ruiz (2020) en el año 2017 la actividad de juego obtuvo de ingresos 560 millones de euros netos, en 2018 aumentó hasta un 40,15% respecto al año anterior.

Existen testimonios de personas que trabajan en el sector del juego, así como personas que se han visto envueltas en una situación económica difícil de salir, por un lado el autor Brunat (2019) en un artículo del Confidencial sobre recogía lo siguiente: “«algunos están todavía borrachos, te los encuentras en la calle con el cubata en la mano y lo primero que te piden es una cerveza. Se la toman, los fines de semana tenemos 3x2 en latas, comen algo y echan alguna apuesta. Los más jóvenes meten 5 euros en la ruleta a ver qué pasa. El que se calienta puede meter 50 fácilmente»” y Medina (2020) otro periodista para el periódico El País acerca de los microcréditos reflejó lo siguiente: “«Cuando necesitaba buscar dinero porque estaba enganchado al juego rellenaba una solicitud de crédito rápido por internet y me lo daban en el momento, solo con mi nómina. He pedido unos 15 créditos. En unos casos he podido devolverlos y en otros ha ido creciendo la deuda”, podemos observar los dos aspectos que tiene el ámbito del juego, desde las ofertas que proporcionan las casas de apuestas o los salones de juego a la facilidad con la que se accede vía online a solicitar microcréditos⁴ para afrontar deudas generadas por el juego o para seguir jugando.

Esta situación de índole económica también provoca una fuerte desigualdad social, pues es la población con un poder adquisitivo bajo quienes tienen una mayor tendencia al juego, los denominados “milleuristas”. Este acceso reiterado a jugar de nuevo aún habiendo perdido lo apostado es debido a que en alguna (o algunas) ocasiones sí que han recibido algún tipo de aportación económica, sin embargo, los datos nos señalan que las pérdidas son mayores que las ganancias y para poder hacer frente a dichas pérdidas es cuando el jugador recurre a los “créditos rápidos”. Existen numerosas páginas webs que realizan éste tipo de gestiones, entre ellas nos podemos encontrar, Matchbanker, creditosrapidos365, moneezy, creditea o vivus entre otros.

Facilitan la adquisición de dinero que necesitan recuperar ocultando de esta manera el déficit monetario en el que se encuentra. En la actualidad, FEJAR⁵ junto con AEFI⁶ ayudan a aquellas personas con una adicción al juego para poder dejarlo, y entre estas ayudas una de ellas es precisamente romper con el acceso a los microcréditos, lo realizan a través de una inscripción en el fichero y su función consiste en que cuando la persona va a intentar solicitar un microcrédito éste automáticamente aparecerá como rechazado y así poder evitar

⁴Llamados también créditos rápidos.

⁵FEJAR: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

⁶AEFI: Asociación Española de Fintech e Insurtech

la deuda que se pueda generar en un futuro y ayudar a poder saldar la que tenga en el momento.

El juego está bien visto y aceptado socialmente, coincide con los valores que forman parte de nuestra sociedad como es poder obtener dinero de forma sencilla. Algunos autores lo ejemplifican como “actividad especulativa”(Díaz, Maquitón y Mirete, (2012), p.192), manera en que el mercado obtiene unos beneficios muy altos, lo podemos ver en la Tabla 4.

2.1.2.2. Lo público vs lo privado

Cuando se habla de juego público se trata de aquel que denominan “Juegos de Ilusión” son los juegos de la SELAE, los juegos que pertenecen al Estado y como juego privado, al que denominan “Juegos de Entretenimiento”, estos juegos existen en dos formatos, uno presencial que son los salones, casinos... y por otro lado el formato online.

Tabla 4. *Actividades públicas y privadas del juego*

2021	2022
JUEGO REAL:	JUEGO REAL:
SELAE: 2.673 M.€ ONCE: 684 MILL. DE EUROS PRESENCIAL: 2.504 MILL DE EUROS ONLINE 882 MILL	SELAE: 3.292 MILL. DE EUROS ONCE: 1015 MILL. DE EUROS PRESENCIAL: 3970 MILL DE EUROS ONLINE 825 MILL
VENTAS/CANTIDADES JUGADAS:	VENTAS/CANTIDADES JUGADAS:
SELAE: 7.687 MILL DE EUROS (aportación al Estado: 1.456 mill de euros) ONCE: 1615 MILL DE EUROS PRESENCIAL: 9.047 MILL DE EUROS	SELAE: 9.359 MILL DE EUROS (aportación al Estado: 1.945 mill de euros) ONCE: 1615 MILL DE EUROS PRESENCIAL: 12.678 MILL DE EUROS

ONLINE: 2.506 MILL DE EUROS	ONLINE: 3.026 MILL DE EUROS
GASTO EN PUBLICIDAD	GASTO EN PUBLICIDAD
SELAE: 56 MILL EUROS	SELAE: 62 MILL EUROS
ONCE: 35 MILL EUROS	ONCE: 45 MILL EUROS
PRESENCIAL (NO APARECE)	PRESENCIAL (NO APARECE)
ONLINE: 147 MILL EUROS	ONLINE: 225 MILL EUROS

Fuente: Cejuego. Elaboración propia.

Como podemos observar en la Tabla 4, las cantidades jugadas así como los beneficios obtenidos se han visto incrementados muy notablemente en tan solo un año de diferencia, Cejuego dispone de un Anuario del Juego en España, es el que corresponde al 2021 podemos leer referencias sobre la no obtención de unos beneficios altos derivado de la pandemia, así como una queja reiterada sobre los impuestos que pagan los del sector del juego, señalando que la ONCE no tiene que pagar impuestos y una reseña sobre la legislación autonómica que me ha llamado la atención y dice “La normativa convencional mantiene los rasgos de los últimos años. Una legislación autonómica orientada pretendidamente a proteger al consumidor que, en la práctica, se traduce en una minuciosa serie de trabas a la actividad del sector. Se podría decir que son soluciones a problemas que no existen” (p.265), señalo éste párrafo debido a que me ha llamado la atención enormemente, puesto que existen pautas y normativas, firmadas y gestionadas por el Ministerio de Consumo en conjunto con las distintas empresas del juego en materia de protección al consumidor desde 2012.

2.2. Adicción sin sustancia

El DSM-V en la edición del 2013 ya recoge la adicción al juego como un problema de salud mental, una adicción comportamental es cuando se da una pérdida de control ante una conducta y ésta hace que aparezcan ciertas consecuencias. Cuando se dan distintas acciones que se realizan de forma reiterada debidas a un impulso generan que la ansiedad disminuya además de una sensación de bienestar y euforia afectando a la vida cotidiana. Una adicción

comportamental produce una sintomatología similar a la adicción de sustancias, tales como irritabilidad, inquietud o síndrome de abstinencia cuando se ven privado de ellos.

Cuando hablamos de adicción al juego, no se hace desde el punto de vista de aquellos que lo realizan de forma ocasional, sino de aquellas personas que lo llevan a cabo de forma problemática, o quizás más adecuado, de forma patológica, es decir, cuando la situación que está viviendo deja de poder controlarse debido a la imperiosa necesidad de jugar o cuando dicha acción tiene como consecuencia pérdidas socioeconómicas.

En 1996 se presentó ante la Asociación Psicológica Americana la existencia de la adicción a Internet (como hemos visto hasta el 2013 no ha sido incluida), la negación a incluirla se debió a la idea concebida sobre el “avance tecnológico” y a todos los beneficios que aportaba a la sociedad. Por entonces como adicción solo estaba aceptado el consumo de tóxicos. Young (2005) nos dice que la adicción toma otro matiz y va más allá de consumir sustancias tóxicas, sino que participar en juegos de azar de forma compulsiva, realizar ejercicio de forma excesiva o jugar a videojuegos también generan conductas adictivas. Además, señala que cuando se juega en los casinos por Internet éste supone tener ciertos riesgos en la economía, riesgos asociados precisamente al mismo comportamiento adictivo que cuando estos se realizan en la vida real y no en la virtual.

Siguiendo con la autora, me parece muy interesante su comparativa con el comportamiento y conductas de una persona alcohólica, haciendo énfasis en que una persona puede tener una mayor vulnerabilidad a la adicción debido a la sensación de insatisfacción de su vida, así como la ausencia de buenas relaciones sociales o baja autoestima. De forma textual Young (2005) dice lo siguiente “Al igual que sucede con las conductas de los alcohólicos, los usuarios adictivos utilizan internet para ahogar las penas, evitar el problema real y mantener las cosas en el estatus quo” (p.477)

2.2.1. Uso y abuso

Llevar a cabo apuestas o estar un rato con el móvil no quiere decir que esa persona tenga un trastorno comportamental, por ello es importante señalar que usar determinados servicios no significa ser un jugador patológico, sin embargo, cuando esta acción comienza a condicionar la vida cotidiana o a perjudicar en las distintas relaciones (sociales, familiares,

laborales...) podemos hablar de abuso, con la dificultad de diagnóstico debido a la aprobación social en materia de juego.

Es importante sensibilizar de forma real a la población, así como dar a conocer los distintos recursos existentes para trabajar la adicción. Hay estudios como el realizado por Young (2005) que nos indica la relación entre el abuso de internet de estudiantes y el abandono académico así como la aparición de depresión y que las relaciones sociales de los estudiantes también se hayan visto mermadas.

Históricamente se hablaba de adicción como adicción a las drogas, con el tiempo y estudios realizados se ha visto que existe un denominador común con todas las adicciones y éste es la falta de control, lo que en un principio consiste en el uso de un determinado servicio se comienza a abusar de ello llegando a controlar su vida. También se ha asociado a través de distintos estudios que la adicción al juego viene acompañada de un consumo elevado de tabaco y de alcohol.

2.2.1.1. La salud mental

El juego patológico consiste en un trastorno conductual con sus síntomas y su diagnóstico. Los juegos de azar son un negocio que llega a causar problemas de diversa índole, desde un punto de vista sanitario, con problemas relacionados con la salud mental, y desde un punto de vista social, afectando tanto a la persona que juega como a su entorno. Esto es más grave para aquellos que juegan con una frecuencia mayor, provocando o desembocando en una adicción (Rev. Esp. Salud Pública, 2020)

El propio campo de la salud mental debe también reciclarse y optar por la innovación como llevar a cabo en materia de conocimiento y sensibilización para poder prevenir que aparezcan nuevos casos de abuso a internet y el juego. Dominguez (2009) nos hace ver que, en los países desarrollados, entre ellos España el juego patológico es un problema importante de salud mental.

2.2.1.2. Ruptura social

Es cierto que la existencia del juego ha creado un fuerte impacto económico, sin embargo, no podemos dejar de lado el ámbito social, así como la salud o el orden público, pues el juego online, como señala Hernández-Ruiz (2020) el juego online tiene potencia para “causar problemas de salud pública” (p.217)

Podemos alegar que además de ser un problema de salud mental también es considerada una adicción social, esta adicción puede responder a múltiples factores, pero todos derivados por los efectos de una sociedad muy compleja, que se caracteriza por la importancia que se le da a lo intrascendente, etéreo, a lo material. Cuando la conducta del juego está muy instaurada el comportamiento que la persona tiene se ve modificado, pero lo que cambia principalmente es el contexto que le rodea. Es conveniente señalar que hay aspectos sociales que pueden determinar dichos comportamientos, así como eliminarlos, aquí entraría el papel de la familia, a veces la familia se encuentra con sentimientos de vergüenza social o de no poder aceptar que su familiar tiene un problema de éstas características por lo que procuran cubrir y no hacer visible la situación, esto a veces supone un error ya que, incluso sin querer pueden perjudicar la situación de la persona afectada.

Existe cierto problema en cuanto al tratamiento del jugador patológico y es que no se actúa en el momento de los primeros síntomas, sino que pueden incluso pasar años hasta que la persona comienza a recibir tratamiento, lo que ha conducido a una perpetuación de la dependencia al juego. Cuando comienza el tratamiento es debido a la ruptura o deterioro de sus relaciones tanto sociales, familiares, o patrimoniales, Salinas y Roa (2002) denominan la adicción al juego como “adicción invisible” (p.304), es una adicción que no genera un deterioro físico visible, no hay un deterioro cognitivo ni unas marcas físicas, tampoco accede a zonas conflictivas ni ir en busca de nadie que le proporcione material, con el juego sucede como con el alcohol, está al alcance de la manos y el acceso es muy fácil.

2.2.2. La edad sí importa

En el ámbito jurídico, las leyes en materia de regulación del juego prohíbe completamente el acceso al juego de los menores, sin embargo, se ha visto incrementado el consumo de los distintos juegos de azar en formato online en los menores de edad y existe constancia de que efectivamente lo consumen, como señalan Buil, Solé y García (2015) “los resultados muestran que los adolescentes participan en juegos de azar en Internet” (p.199). Los juegos de azar no son cosa de la era actual, bien es cierto que el formato ha cambiado, si echamos un vistazo al pasado mi generación era la generación de los “tazos”, mis padres fueron más de las canicas, pero ambos tenían un fin, apostar por lo de los demás, recuerdo como procurabas no perder el “tazo” el que mayor valor tenía o por el contrario apostar lo poco que tenías por conseguir más o al menos recuperar alguno de los que habías perdido. Esta lógica es la misma que los juegos de azar actuales, con el fin de al menos de recuperar lo que se ha apostado y si hay “suerte” obtener un poco más.

En materia de regulación del juego sobre los menores, nos encontramos que el Código de Conducta inserto en el Código de Autorregulación del 11 de junio de 2012 dice textualmente “El público menor de edad es un público que por sus características de inmadurez, credulidad, facilidad de persuasión y sugestión resulta especialmente vulnerable frente a la publicidad y el resto de comunicaciones comerciales, y, como tal, merecedor de una especial protección en este ámbito” (p.5), con la finalidad de, no sólo proteger a los menores, sino a también a aquellas personas o grupos que sean vulnerables.

Si leemos a Salinas y Roa (2002) y han pasado 20 años, ya denunciaban que cada vez más jóvenes estaban solicitando ayuda porque estaban teniendo problemas con el juego, por lo tanto, ya se estaba haciendo visible una problemática de carácter público y social.

La adolescencia se caracteriza por ser una etapa de desarrollo en la que se puede ser vulnerable, la necesidad imperiosa de conseguir dinero de forma rápida está provocando que muchos jóvenes sean adictos a los juegos de azar y debido a que no cuentan con ingresos económicos están optando por conseguirlo por otras vías, adolescentes que cuentan con problemas comportamentales como comportamiento antisocial o la no aceptación de la autoridad, hay quienes hablan de que los jóvenes con un problema de juego patológico también tienen comportamientos delictivos (Domínguez, 2009), como

señala el mismo autor “Destaca también una nueva tendencia: el juego virtual a través de internet a “golpe” de tarjeta de crédito” (pp. 11-12)

2.2.2.1. Control parental

Para poder darse de alta tanto en redes sociales como en determinados servicios los menores necesitan el consentimiento de los padres, sin embargo, esto no sucede siempre así, puesto que lo que se solicita para poder abrirse una cuenta es una fecha de nacimiento y darle a un clic que pone que es mayor de edad.

Hay numerosos autores que describen las causas de una adicción de esta índole a factores tales como problemas de estrés o ambiental, problemas de socialización, debido a la existencia de alguna vulnerabilidad neurobiológica o genética o a tener problemas familiares. Muchos coinciden en la parte familiar y que es a raíz de ella que desemboca en una adicción comportamental.

En el artículo de Roca (2015) hace visible la importancia de la interacción entre los padres con sus hijos en cuanto al uso de contenidos digitales así como de los distintos dispositivos, hacerlo desde una perspectiva compartida para que cuando los niños lleguen a la adolescencia puedan hacer un uso correcto de ellos, la realidad actual es distinta, debido a que los adolescentes son reacios a que los padres puedan acceder a ver sus contenidos en las distintas redes sociales o a que sepan con quienes se están relacionando.

La generación digital ha nacido y está creciendo en un mundo completamente informatizado y digitalizado, que el paradigma social haya cambiado está siendo motivo de conflictos familiares debido a que, como se ha dicho anteriormente la dificultad de definir lo que es uso o abuso de la tecnología, debido quizás, a un cambio generacional, por un lado los “inmigrantes digitales”, padres que han tenido que adaptarse a la nueva realidad tecnológica y por otro lado los “nativos digitales” que no conciben la existencia de una realidad sin la existencia de las nuevas tecnologías.

Autores como Blanco, Rodríguez y Martos (2016) señalan la relación con los padres como factor clave, por un lado, como daño colateral producido por la adicción, por otro lado el contexto familiar es señalado como clave para poder regular las conductas adictivas. Pues la

integración que exista en la familia es muy importante para poder paliar la situación. También las personas que sufren esta patología alegan que uno de los motivos (existen excepciones) son los problemas relacionados con la familia y éstos problemas provocan su conducta adictiva, dentro de los problemas familiares podemos encontrarnos con problemas matrimoniales, la existencia de una familia desestructurada, que haya problemas económicos en casa o incluso que alguno de los miembros de la familia también tenga problemas de adicción (podemos incluir la ludopatía).

En varios artículos se ha llegado a la conclusión (pueden incluir algún factor más) de que el factor por excelencia que fomenta la adicción al juego en los adolescentes es que el vínculo con los padres no constituye una relación sana, influyendo directamente en la percepción y el comportamiento de los menores. Entre autores que confirman la existencia de esta conexión, nos podemos encontrar con Estévez y Calvete (2007), Domínguez (2009), Salas (2014), Garrote (2013), García, Buil y Solé (2015), Palacios (2006) y Fernández-Montalvo y Castillo (2004). Estos autores ponen de manifiesto que la relación con el juego no consiste únicamente en la persona afectada, sino que esta situación se ve potenciada debido a las repercusiones acaecidas por las relaciones familiares, y que es necesario ser conscientes que la relación familiar juega un papel muy importante, tanto para caer en el juego patológico como para la recuperación de la adicción.

2.3. La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)

Vivimos en la era de la tecnología, y la probabilidad que no exista un teléfono móvil en casa es muy baja, pueden existir viviendas sin tablet u ordenadores, sin embargo, esto no sucede con los teléfonos móviles. Roca (2015) por ejemplo, nos señala que un alto porcentaje de jóvenes navegan por internet siempre que quiere, y que la principal razón de hacerlo es debido a que no tienen nada que hacer, ésto también puede suponer un problema asociado debido a que el aburrimiento pueda atraer a las personas a probar con acciones como el juego, ya que en cierto modo puede causar ese “subidón” que necesitan para poder paliar la sensación de aburrimiento.

Los adolescentes y los niños de hoy en día se desarrollan precisamente en el mundo de la tecnología, concretamente de las tecnologías digitales, son “la generación digital”, una

generación que tiene a tan solo un clic el acceso a cualquier información, conocimiento o experiencia.

Podemos hablar de la existencia de una problemática social y educativa derivada del uso de las TIC, siendo imprescindible la supervisión de los padres en el control del uso y del abuso de las mismas. Se habla de adicción a las TIC cuando supone un uso problemático y esto es perceptible cuando se priva del acceso a ellas sintiendo la persona que lo padece sensación de irritabilidad, de vacío o entra en un estado depresivo, desapareciendo esa sensación cuando accede a la red, es decir, que los sentimientos que tiene son parecidos a cualquier otra adicción.

2.3.1. Las nuevas tecnologías y el juego

Se han contabilizado que en España existen actualmente unos 55 millones de smartphones, como señala Roca (2015) “cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin debemos plantearnos la posibilidad de que el joven esté desarrollando un trastorno adictivo comportamental” (pp.11-112).

El contexto real en el que vivimos, con espacios sociales como los amigos, vecinos, ocio, trabajo o el colegio son espacios socializadores, pero también educativos, en la era de la tecnología, tan afianzada como es la nuestra ha adquirido la misma función en la que las personas se van desarrollando, están aprendiendo y se relacionan unos con otros, es un contexto virtual que se ha convertido en la realidad de muchos.

Es cierto que existe una opinión muy extendida sobre que el Internet es una herramienta funcional y productiva, sin embargo, ésta tiene ciertas consecuencias negativas cuando el uso que se le da es de forma adictiva, hay investigadores que asocian el uso de forma compulsiva de Internet con un mayor grado de aislamiento social, de aparición de conflictos familiares, fracaso escolar, pérdidas y deudas económicas notables y también puede provocar depresión. En la actualidad tanto si hablamos de disponibilidad como de accesibilidad al juego podemos observar que ambos es muy sencillo así como dos factores que pueden desencadenar que cualquier adicción se expanda.

Como señala Hernández-Ruiz (2020) “la aptitud del medio online como factor acelerador del juego problemático y el juego patológico” (p.217), esto sucede por la carencia en la verificación de identidad en el acceso a los servidores de los juegos online, aunque alguno de ellos son más exhaustivos en materia de prohibición de acceso a menores en los que debes adjuntar el documento de identidad para acreditar la edad, en otros no es necesario, tan solo con poner una fecha de nacimiento ya valdría para justificar la edad. La TIC han revolucionado el juego de azar, debido a las nuevas tecnologías han posibilitado que los juegos sean más accesibles y la existencia de la conexión a internet también ha hecho que se desarrollen nuevas modalidades y se haya incrementado la oferta, esto quiere decir que hay una mayor disponibilidad en el acceso a los juegos de azar online.

2.3.2. La importancia del Marketing

En junio de 2012 se firma un acuerdo para establecer un “código de conducta” en materia de autocontrol sobre la comunicación y telecomunicación en referencia al juego, a través de unas normas y reglas sobre la promoción, patrocinio y publicidad así como la difusión de los juegos (en cualquier modalidad), éste código se rige por una normas éticas, siendo los principios de lealtad, identificación, legalidad, veracidad, juego responsable, responsabilidad social, autorregulación de las comunicaciones en los distintos servicios en los que existe una comunicación audiovisual y aquellas comunicaciones que se realizan por vía electrónica y protección de menores. Esto es creado debido al reconocimiento de como la publicidad influye a la captación de los menores para que realicen este tipo de actividades.

A través de ese código, también se firmó las franjas horarias en las que podrían emitir sus comunicaciones comerciales, siendo estas de 22h a 6h, sin embargo, si son radiofónicas éstas franjas dejan de existir, algo que debemos tener en cuenta es que ha sido la propia industria la que ha dictaminado estas normas, por lo que hay que tener en cuenta si existen o no conflictos de intereses.

Con la publicidad, las distintas empresas motivan e incitan a que lleve a cabo ésta actividad, y en el caso de los menores y debido a las características derivadas de la edad existe una mayor predisposición a la persuasión y una mayor vulnerabilidad, debido al grado de riesgo

adictivo que tiene el juego es importante la regulación de la publicidad en perspectiva de protección al menor.

Los juegos tradicionales no cuentan con las promociones con las que se venden los juegos de azar online ya que éstos últimos suelen ofrecer aparte de promociones, premios extra como forma de que el jugador siga atento. En la Tabla 4 podemos observar el gasto que se ha efectuado en materia de publicidad en cada formato de juego, siendo los juegos de entretenimiento online los que más gastan en publicidad, en 2022 se han gastado 225 millones de euros.

Tabla 5. ***La regulación de la publicidad en España***

REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD EN ESPAÑA
Ley 13/2011 de Regulación del Juego
Real Decreto 1613/2011
Código de conducta sobre comunicaciones comerciales (Autorregulación)

Fuente: Ministerio de Consumo. Elaboración propia

3. Metodología

Para llevar a cabo la investigación se realizará una investigación cuantitativa descriptiva-exploratoria y correlacional, a través de la recopilación de datos de fuentes de datos secundarias, como señalan Guevara, Verdesoto y Castro (2020) “La investigación descriptiva es un método eficaz para la recolección de datos durante el proceso de investigación” (p. 171) permitiéndonos de esta manera poder realizar una descripción de la realidad desde la objetividad.

La recogida de información se realiza a partir del uso de datos disponibles, utilizando para ello distinta documentación como libros de libre acceso, revistas de impacto y datos estadísticos de fuentes oficiales.

A través de la metodología podemos definir las variables con las que se van a trabajar, así como la posibilidad de poder confirmar o refutar las hipótesis con las que hemos partido. Con la elección de las distintas variables se quiere hacer visible el cambio social en materia de adicción al juego a través del aumento del uso de las nuevas tecnologías, así como la disminución de la edad de acceso y el número de veces que se juega y la cuantía. Una variable a tener en cuenta, es la situación socioeconómica de las personas, para poder tener información acerca de si existe o no relación de la situación económica y laboral con la adicción al juego.

Se ha optado por llevar a cabo una metodología cuantitativa, exploratoria-descriptiva a través de la extracción de factores, un posterior análisis de correlación para poder señalar la existencia de la misma entre las variables y un análisis de conglomerados. Estas técnicas nos permite explorar y describir sobre una problemática social como es el juego de azar en España.

La razón por la que se ha optado por utilizar dichas técnicas es debido a que cada una nos aporta información que se necesita para poder llevar a cabo la investigación. En cuanto al análisis factorial, como podemos observar nos ha dado información que nos permite relacionar tanto el apartado teórico obtenido a través de las distintas fuentes de información con los factores obtenidos en cada uno de los estudios llevados a cabo, en el caso del análisis de correlación, nos ha dado información sobre si existe o no relación entre las variables con

las que se ha trabajado, así como poder medir la intensidad de esa relación y si esa relación es significativa o por el contrario no lo es. Lo mismo sucede con en análisis de conglomerados, ya que en este caso, nos permite identificar distintos grupos.

Las técnicas en conjunto nos permite respaldar las expectativas teóricas previas. Como podemos ver en los resultados, todas ellas nos ofrecen apoyo empírico, resaltando y haciendo visible la necesidad de investigar en este campo.

3.1. Características de la investigación cuantitativa

3.1.1. Hipótesis de investigación

Una realidad social no es lo que imaginamos, sino lo que demostramos, a través de las hipótesis que aparecen a continuación mi intención es corroborar una idea inicial sobre una problemática social latente, junto con las hipótesis y los objetivos de investigación se obtendrán las distintas variables necesarias para poder llevar a cabo la investigación de forma veraz y exhaustiva.

1. **Son mayoritariamente hombres los que realizan apuestas económicas.** A lo largo de la historia sobre la actividad en los juegos de azar, quienes han sido retratados realizando este tipo de juegos han sido los hombres, teniendo en cuenta, que eran quienes gestionaban la economía de la casa y quienes tenían permitidas las actividades de ocio (como las apuestas en los caballos de carreras), sin embargo, hoy, aunque siguen siendo minoría, el número de mujeres que participan en ésta actividad se ha incrementado (como en los salones del bingo).
2. **La edad con la que comienzan a participar en los juegos de azar se ha visto disminuida en los últimos años.** Esta es una de las hipótesis que más importancia, quizás, se le pueda dar, esto es debido a que los menores de edad disponen de una gran facilidad de acceso a los distintos juegos de azar, conectado principalmente con el uso de las nuevas tecnologías y la baja regularización en cuanto al acceso a este tipo de juegos.
3. **La situación económica es uno de los factores por la que se llevan a cabo apuestas económicas.** La necesidad de cubrir gastos y la necesidad de paliar las pérdidas económicas derivadas de las apuestas, hacen que aquellas personas que se

encuentran en una situación socioeconómica inestable sean las más vulnerables a la participación de este tipo de acciones, es por ello que las personas que se sitúan en una clase social baja, media-baja o media son los que más participan en las apuestas.

4. **La influencia de las nuevas tecnologías ha incrementado el uso del juego de azar en formato online.** Tal y como sucede con los menores de edad y el acceso a las nuevas tecnologías, podemos señalar que el hecho en sí, de que un altísimo porcentaje de la población española dispone de teléfono inteligente, pueden acceder desde cualquier sitio y a cualquier hora a las distintas páginas habilitadas para poder jugar, así como la existencia de distintas aplicaciones móviles para poder jugar.
5. **La adicción al juego conlleva problemas de salud mental similares a la adicción de sustancias psicoactivas.** Desde el ámbito de la psicología y la psicología social se ha descrito la adicción al juego de la misma forma que se describe cualquier adicción a sustancias tóxicas (como al alcohol) teniendo comportamientos similares a otras adicciones, como irritabilidad, ansiedad o aislamiento social entre otros.
6. **Las apuestas deportivas son el tipo de apuesta con una mayor participación de la población.** Este tipo de apuestas se realizaban en un inicio de forma presencial, teniendo en cuenta como apuesta deportiva los caballos y el fútbol, en la actualidad, se ha visto incrementado el número de apuestas y de personas que las realizan, de forma minoritaria en los salones de juego, pero que se ha visto aumentada exponencialmente de forma online. En este tipo de apuestas debemos tener en cuenta también el gasto publicitario que se lleva a cabo para hacer visible su existencia.
7. **Existen apuestas económicas aceptadas socialmente.** Las apuestas como la Lotería Nacional, el Euromillón, la Primitiva o las apuestas de la ONCE, no son percibidas como una problemática social aunque se jueguen todas las semanas varias veces o incluso, el gasto en navidades por comprar la Lotería de Navidad se vea incrementado. Por lo tanto son considerados dentro de la normalidad algunos juegos de azar.

3.2. Variables

Las variables con las que se van a trabajar nos podrán ofrecer información sobre la situación de la población española en cuanto al juego de azar, cada variable tiene la capacidad de ofrecernos información sobre dicha situación, a continuación, se va a llevar a cabo la descripción de cada una de las variables:

1. **Edad:** la edad puede influir tanto en los factores de riesgo como en el comportamiento del juego, esta variable nos puede permitir el análisis de cómo el juego de azar puede variar en unas edades u otras.
2. **Género:** a través de esta variable es posible observar si existe diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a la participación en el juego.
3. **Estado civil:** esta variable nos puede permitir observar si existe cierta motivación derivada de si las personas que juegan a los juegos de azar se encuentran casadas, solteras o divorciadas, permitiéndonos saber si existe alguna relación.
4. **Ocupación:** la ocupación de las personas nos permite obtener información de su situación socioeconómica así como la disposición del tiempo libre.
5. **Modalidad de juego:** debido a la existencia de distintas modalidades de juego de azar, como son online o presencial, esta variable nos permite observar si la modalidad de juego ha cambiado y cual es la preferente de los jugadores.
6. **Tipo de juego:** a través de esta variable podemos definir las preferencias de las personas, si el tipo de juego que prefieren son las loterías nacionales o las apuestas deportivas (por ejemplo).
7. **Número de apuestas:** con esta variable podemos saber la intensidad en cuanto a la participación.
8. **Cuantía económica apostada:** al igual que la anterior, nos proporciona información sobre la intensidad de participación de las personas además de poder analizar si existe o no un patrón.

3.3. Población y muestra

La población y muestra que se va a utilizar para el estudio comprende una población que va desde los 16 años hasta más de 65 años de edad. Dichos rangos de edad están justificados a partir de las distintas bases de datos consultadas como se señala a continuación:

- 1. Estudio CIS n.º 2372. Barómetro de octubre de 1999:** es de ámbito nacional, excluyen Ceuta y Melilla. El universo es la población española de ambos sexos de 18 años y más. La población de la muestra, se diseñaron 2500 entrevistas y se realizaron 2496 entrevistas. De afijación proporcional y los muestreos se realizaron en 168 municipios y 47 provincias. En cuanto al procedimiento de muestreo, polietápico, estratificado por conglomerados. Error muestral para un nivel de confianza del 95,5% (dos sigmas), y $P=Q$, el error es de $\pm 2\%$ para el conjunto de la muestra y en el supuesto de muestreo aleatorio simple.
- 2. Estudio CIS n.º 3131. Barómetro de marzo 2016:** es de ámbito nacional. El universo es la población española de ambos sexos de 18 años y más. El tamaño de la muestra, se diseñaron 2500 entrevistas y se realizaron 2467 entrevistas. De afijación proporcional y los muestreos se realizaron en 256 municipios y 46 provincias. En cuanto al procedimiento de muestreo, polietápico, estratificado por conglomerados. Error muestral para un nivel de confianza del 95,5% (dos sigmas), y $P=Q$, el error es de $\pm 2\%$ para el conjunto de la muestra y en el supuesto de muestreo aleatorio simple.
- 3. Datos del Mercado del Juego (DMEJU) de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) de 2017-2021:** nos proporciona la recogida de datos por Comunidades Autónomas, Modalidades de Juego, Acceso, Cantidades Jugadas, Premios, n.º de locales, máquinas y salas, así como las edades de los jugadores.

3.4. Técnicas de recogida de datos

Técnicas de investigación cuantitativa, los datos son obtenidos a través del acceso a datos secundarios, distintos estudios y revistas de impacto. Los datos que se han utilizado para poder llevar a cabo el análisis de datos han sido extraídos de la base de datos del CIS, Barómetro de 1999 (número 2372), Barómetro de 2016 (número 3131) y la base de datos de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

Se ha optado por las bases de datos nombradas debido a que los temas que tratan son el uso y acceso de las nuevas tecnologías y apuestas y en cuanto a la base de datos de la DGOJ podemos observar información recogida sobre la cuantía apostada y a las distintas modalidades de juego.

3.5. Técnicas de análisis de datos

Para poder llevar a cabo un análisis de datos satisfactorio se realizarán de forma exploratoria-descriptiva y correlacional puesto que se complementan entre sí en el proceso de análisis de datos:

1. **Análisis exploratorio:** el análisis exploratorio nos proporciona un enfoque inicial y amplio para comprender los datos sin realizar suposiciones o pruebas formales. El objetivo principal es descubrir patrones, tendencias, relaciones y características interesantes en los datos mediante el uso de técnicas visuales y resúmenes estadísticos básicos. Este tipo de análisis nos ayuda a familiarizarnos con los datos y a obtener una visión general de su estructura. Es el primer paso para explorar y comprender los datos de manera más general. Para ello hemos utilizado gráficos, identificado valores atípicos y analizado relaciones entre variables. El análisis exploratorio tiene varios objetivos, como familiarizarse con la naturaleza de los datos que se van a analizar, el estudio de las principales características de la distribución de las distintas variables, poder poner de manifiesto las relaciones que puedan haber entre las variables y detectar los valores atípicos (Rojo, 2006). Como se puede observar en los Anexos A, B y C, los análisis que se han utilizado para la investigación de forma exploratoria han sido los siguientes:

- **Análisis factorial:**
 - Estadísticos descriptivos.
 - Matriz de correlaciones.
 - Prueba KMO y Barlett.
 - Comunalidades.
 - Varianza total explicada.
 - Gráfico de sedimentación.
 - Matriz de componente rotado.

- 2. **Análisis de correlación:** este tipo de análisis permite determinar la existencia o no de correlación entre distintas variables, ya sean bivariantes o multivariantes, para cada una se utiliza un método distinto, y debido a que en el estudio se trabaja con varias variables de tipo ordinal o no paramétricas, se ha optado por la correlación Rho de Spearman. Tal y como señalan Villavicencio y de la Cruz (2014) “La explicación de un coeficiente de correlación como medida de la intensidad de la relación lineal entre dos variables es puramente matemática y libre de cualquier implicación de causa-efecto. El hecho de que las dos variables tiendan a crecer o decrecer juntas no indica que la una tenga un efecto directo o indirecto sobre la otra.” (p.10). Esta herramienta es útil puesto que permite obtener información para poder tomar decisiones. Como se puede observar en los Anexos A, B y C, los análisis que se han utilizado para la investigación de manera correlacional han sido los siguientes:
 - Matriz de correlaciones de Rho Spearman.

- 3. **Análisis descriptivo:** el análisis descriptivo implica un enfoque más detallado y específico para resumir y describir los datos. Para ello se han utilizado medidas estadísticas más precisas y técnicas de resumen para caracterizar las propiedades y distribuciones de los datos, como medidas. El análisis descriptivo busca proporcionar una descripción precisa y cuantitativa de los datos. Incluyen medidas más detalladas, como media, mediana, desviación estándar, coeficiente de correlación.. Nos permite describir las propiedades y características clave de los datos de manera más precisa, profundizando en la descripción cuantitativa de las propiedades de los datos,

permitiéndonos crear pretensiones y reducir datos, pudiendo tanto organizar como destacar información de las bases de datos en función de las capacidades y así poder obtener patrones. Este tipo de análisis es importante para poder describir un fenómeno que cuenta con una cantidad de datos elevada teniendo como objetivo principal el de poder obtener mayor comprensión sobre el fenómeno objeto de estudio (Vilà, 2006). Como se puede observar en los Anexos A, B y C, los análisis que se han utilizado para la investigación de manera descriptiva han sido los siguientes:

- Análisis de conglomerados. (Clúster)
 - Clúster jerárquico.
 - Resumen de procesamiento de casos.
 - Historial de conglomeración.
 - Clúster de pertenencia.
 - Dendograma.
 - Tabla de frecuencia.
 - Medias (con el método Ward utilizando los factores obtenidos del análisis factorial).
 - Anova.

4. Resultados y discusión

Los datos han sido extraídos de dos bases de datos del CIS, concretamente del barómetro de octubre de 1999 (n.º 2372) y del barómetro de marzo de 2016 (n.º 3131), la técnica que ha llevado a cabo ha sido el análisis de clasificación, pudiendo obtener los distintos grupos necesarios para poder llevar a cabo los distintos estudios sobre la situación del juego en España y la situación sobre las nuevas tecnologías.

Los datos con los que se han trabajado son variables cualitativas, ordinales y dicotómicas, por lo que han sido tratados como cuantitativos. Para ello se ha llevado a cabo un Análisis Factorial de Componentes Principales y una vez realizado esto, se ha procedido a realizar un Clúster jerárquico.

En el siguiente apartado es posible observar el análisis, resultados e interpretación de los mismos, y en los anexos adjuntos (Anexo A., Anexo B. y Anexo C.) se pueden ver tanto los datos con los que se han trabajado como su resultado. Para ello se han realizado tres estudios, el **Primer estudio** consiste en el *juego y percepción de la ciudadanía española en 1999*, el **Segundo estudio** sobre *la influencia de las TIC en la sociedad española* y el **Tercer estudio** sobre *las nuevas tecnologías y las relaciones sociales de la juventud española*.

Con estos tres estudios se ha intentado abarcar el máximo de información posible, así como utilizar variables que tengan relación entre sí para poder obtener unos resultados lo más óptimos posible, a continuación se detallan cuáles han sido las variables originales con las que se han trabajado y su correspondiente enunciado.

Se han utilizado las respuestas No sabe/No contesta y no usa esa TIC/no tiene familia como valores perdidos.

A continuación se señalan las distintas variables originales con las que se han trabajado:

Estudio 1. El juego y la percepción de la ciudadanía española en 1999

P101: Bonoloto.

P102: Lotería Nacional de Navidad.

P103: Lotería Nacional (resto de los sorteos).

P104: Lotería Primitiva.

P105: Quinielas.

P106: Cupón de la Once.

P107: Máquinas Recreativas (tragaperras)

P108: Bingo.

P109: Casinos.

P1101: El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad.

P1102: El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican.

P1103: El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo.

P1104: El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado.

P1105: El juego es inmoral.

Estudio 2. La influencia de las TIC en la sociedad española.

P3201: La influencia de las TIC es la educación de los/as hijos/as es inevitable.

P3202: En general la información que los/las jóvenes reciben por las TIC tienen más influencia que lo que les puedan decir sus padres.

P3203: Los/las jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia.

P3204: Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as

Estudio3. Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española.

P3801: Se aíslan más.

P3802: Se vuelven más perezosos.

P3803: Desaprovechan o desperdician más su tiempo.

P3804: Se vuelven más eficientes o competentes.

P3805: Se relacionan más con familiares que viven lejos.

P3806: Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven.

P3807: Hacen nuevos/as amigos/as.

P3808: Se relacionan más con sus amigos/as de siempre.

4.1. Resultados

4.1.1. Estudio 1. El juego y la percepción de la ciudadanía española en 1999

Para poder realizar el estudio se han considerado como valores perdidos las respuestas No sabe/No contesta, ya que ambas no son de interés para la investigación. Para llevarlo a cabo, se ha optado por un análisis factorial y así poder reducir los datos, a continuación un análisis de conglomerados Clúster para poder identificar distintos grupos poblacionales en materia del juego.

Bien es cierto, que es una aproximación a una situación pasada, ya que data de 1999, sin embargo, este primer enfoque nos permite poder observar los cambios acontecidos en los últimos años y así, no solo poder realizar una comparativa, sino, poder ser conscientes de que la existencia de esta problemática social no es únicamente de nuestro siglo.

Cómo podemos observar y debemos tener en cuenta, el porcentaje de mujeres encuestadas es mayor que los hombres, así como su condición socioeconómica, siendo esta el trabajo doméstico sin remunerar, por lo tanto, debemos tener en cuenta que estos factores también influyen en nuestra investigación.

Para poder llevar a cabo la investigación, se ha comenzado con las tablas de frecuencia de cada variable escogida, estas variables nos permiten obtener información sobre la tipología de juegos, así como la opinión acerca de que les transmite el juego, y todas ellas son variables cualitativas, ordinales.

P101 Bonoloto	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P102 Lotería Nacional de Navidad	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión

	<ol style="list-style-type: none">3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P103 Lotería Nacional (resto de los sorteos)	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P104 Lotería Primitiva	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P105 Quinielas	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P106 Cupón de la Once	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P107 Máquinas recreativas (tragaperras)	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca

P108 Bingo	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P109 Casinos	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca

P1101 El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad.	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1102 El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1103 El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1104 El juego es una fuente de recaudar	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo

fondos para el Estado	2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P1105 El juego es inmoral	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo

1. Análisis factorial.

1.1. Primera extracción:

En el análisis de correlación que se ha llevado a cabo, podemos observar que tenemos un Determinante de ,033, y en la prueba de KMO y Barlett, tenemos KMO=,801 y significación de Barlett ,000, por lo tanto, podemos continuar puesto que el Determinante y Barlett son próximo a 0 y 0 y en el caso del KMO próximo a 1, por lo tanto le elección de realizar un Análisis factorial es apropiado.

En cuanto a las comunalidades, podemos observar que tenemos extracciones bastante bajas, como en la opinión de que “el juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación no es ni mejor ni peor que otra actividad” (,387) y el caso de la participación en las “Quinielas” (,353).

En cuanto a la varianza total explicada, el porcentaje explicado corresponde a 4 factores con un 57,031%, por lo tanto se van a escoger 6 factores con una varianza total explicada del 70,358%. Por lo tanto se realiza de nuevo la extracción mediante el análisis de componentes principales.

1.2. Segunda extracción:

Con la nueva extracción, tanto determinante como KMO y Barlett no se han visto modificadas, por lo tanto llevar a cabo el análisis sigue considerándose idóneo. A diferencia de la primera extracción, podemos observar en las Comunalidades que las extracciones han

umentado, siendo la menor la participación en otros sorteos que pertenecen a la Lotería Nacional (,567). Cómo anteriormente habíamos definido, ahora contamos con una varianza total explicada del 70,358% y 6 factores.

Factor	Denominación de la nueva variables
Factor 1: Casinos	Nuevos jugadores
Factor 2: Lotería Nacional de Navidad	Jugadores tradicionales
Factor 3: El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	Dañino
Factor 4: Quinielas	Apuestas
Factor 5: El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	Anticapitalistas
Factor 6: El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad.	Inofensivo

2. Análisis de correlación

Como podemos observar en el Anexo A, en la tabla de correlaciones, y como indica la leyenda de la parte inferior, la correlación es significativa, en algunos caso en el nivel 0,01 y en otras en el 0,05. Entre ellas podemos observar los siguientes coeficientes de correlación.

- Nuevos jugadores → Jugadores tradicionales (-,211) → Dañino (,056) →Apuestas (-,207) → Anticapitalistas (,064)→ Inofensivo (-,057)
- Jugadores tradicionales → Nuevos jugadores (-,211)→ Inofensivo (-,064)
- Dañino→ Nuevos jugadores (,056) → Inofensivo (,113)

- Apuestas → Nuevos jugadores (-,207)→ Inofensivo (-,053)
- Anticapitalistas: no existe ninguna correlación con el resto de las variables.
- Inofensivos → Jugadores tradicionales (-,064)→ Dañino (,113) → Apuestas (-,053)

Una vez extraídos los 6 factores, y observado la correlación existente entre ellos se ha realizado un análisis de clasificación Clúster Jerárquico, a través de éste tipo de análisis, podemos llevar a cabo y nombrar los distintos grupos.

3. Análisis de conglomerados. Clúster

Como nos señala la tabla de frecuencias el número de casos válidos son 1891 es decir, un 75,8% y de casos perdidos de 605, un 24,2%. Podemos observar que aparecen un total de 1890 etapas.

Como podemos observar en el dendograma, 2, 3 y 5 cortes parecen ser idóneos. A través de la tabla de frecuencia podemos observar la distribución existente en cada clúster:

CLÚSTER 10: 6,7%; 10,3%; 6,2%; 4,3%; 11,1%; 8,4%; 16,7%; 3,5%; 10,7%; 22,3%

CLÚSTER 9: 17,4%; 10,3%; 6,2%; 4,3%; 11,1%; 8,4%; 16,7%; 3,5%; 22,3%

CLÚSTER 8: 17,4%; 14,5%; 6,2%; 11,1%; 8,4%; 16,7%; 3,5%; 22,3%

CLÚSTER 7: 17,4%; 14,5%; 17,2%; 8,4%; 16,7; 3,5; 22,3%

CLÚSTER 6: 25,8;% 14,5%; 17,2%; 16,7%; 3,5%; 22,3%

CLÚSTER 5: 22,5%; 18,0%; 17,2%; 16,7%; 22,3 %

CLÚSTER 4: 42,5%; 18,0%; 17,2%; 22,3%

CLÚSTER 3: 60,5%; 17,2%; 22,3%

CLÚSTER 2: 77,7%; 22,3%

Como podemos observar, aunque el dendograma nos señalaba que los grupos 2 y 3 también serían válidos, en ambos existen cierta disparidad con porcentajes muy elevados, por lo tanto la elección del Clúster 5 es debido a su equidad y así poder tener una visión mucho más completa, por lo que será este grupo el que se va a escoger.

A continuación se llevará a cabo la comparativa de medias, y aquí podemos observar los grupos y los factores en los que hay más fuerza.

Las medias son las siguientes:

Grupo 1: ,8253505 (factor 4, apuestas)

Grupo 2: 1,0504562 (factor 2, jugadores tradicionales)

Grupo 3: 1,4105694 (factor 6, inofensivo)

Grupo 4: -,8738904 (factor 4, apuestas negativo)

Grupo 5: -1,6049730 (factor 1, nuevos jugadores negativo)

4. Interpretación

Grupo 1: este grupo juega con asiduidad a aquellos juegos que requieren apostar como son las quinielas o las apuestas deportivas, este grupo necesita obtener información por lo que siguen los sucesos del momento para poder llevar a cabo sus apuestas, en el caso de las apuestas deportivas necesitan saber que equipos juegan y que días para poder realizarlas, este tipo de apuestas requieren ciertos conocimientos sobre la temática, por lo que tienden a estar al día de las noticias en relación al tema sobre el que quieren apostar a través de los distintos medios de comunicación.

Grupo 2: este grupo de jugadores mantienen la confianza en el juego que pertenece al Estado o a la ONCE, por el temor a lo desconocido y por las pérdidas económicas que puede implicar otra tipología de juego. Se les ha denominado jugadores tradicionales puesto que son los que participan anualmente en la Lotería de Navidad, este tipo de juego se encuentra muy interiorizado en la sociedad, tienen la sensación de que si una vez al año se gastan más dinero en lotería no implica que tengan ningún tipo de adicción al juego.

Grupo 3: el grupo 3 es el grupo que no percibe el juego como peligroso, sino que es una actividad social más, ir al bingo y tomar algo o comprar algún boleto, como la bonoloto o la primitiva no suponen ningún peligro, aceptan el juego de azar de forma natural del que la población no tiene dependencia. Este grupo es indiferente a la posible existencia de una adicción al juego.

Grupo 4: este grupo. Aun siendo jugadores de juegos de azar si que discriminan entre un tipo de juego y otro, los juegos de apuestas los realizan con cautela, sí que llevan a cabo alguna apuesta pero de manera ocasional para evitar la adicción al juego.

Grupo 5: este grupo son aquellos que realizan juegos de azar, pero su forma de jugar sigue siendo la tradicional, aunque con matices, ya que en alguna ocasión también realizan aportaciones económicas a las tragaperras y asisten de manera ocasional a los locales como los casinos o los bingos, por lo tanto, no son totalmente reacios a otros formatos de juego, les gusta probar otras tipologías de juego.

4.1.2. Estudio 2. La influencia de las TIC en la sociedad española

Variables escogidas:

P3201 La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P3202 En general la información que los/las jóvenes reciben por las TIC tienen más influencia que lo que les puedan decir sus padres	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P 3203 Los/las jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P 3204 Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo

1. Análisis factorial

1.1. Primera extracción:

En el análisis de correlación que se ha llevado a cabo, podemos observar que tenemos un Determinante de ,666, y en la prueba de KMO y Barlett, tenemos KMO=,661 y significación de Barlett ,000, por lo tanto, podemos continuar puesto que el determinante y Barlett son próximo a 1 y 0 y en el caso del KMO próximo a 1, por lo tanto la elección de realizar un Análisis factorial es apropiado.

En cuanto a las comunalidades, podemos observar que tenemos extracciones bastante bajas. En cuanto a la varianza total explicada, el porcentaje explicado corresponde a 1 factor con un 45,843%, por lo tanto se van a escoger 2 factores con una varianza total explicada del 67,131%.

Por lo tanto se realiza de nuevo la extracción mediante el análisis de componentes principales.

1.2. Segunda extracción:

Con la nueva extracción, tanto determinante como KMO y Barlett no se han visto modificadas, por lo tanto llevar a cabo el análisis sigue considerándose idóneo.

A diferencia de la primera extracción, podemos observar en las Comunalidades que las extracciones han aumentado, siendo la menor que “la influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable” (,649). Como anteriormente habíamos definido, ahora contamos con una varianza total explicada del 67,131% y 2 factores.

Factor	Denominación de las nuevas variables
Factor 1: En general la información que los/las jóvenes reciben por las TIC tienen más influencia que lo que les puedan decir a sus padres En general la información que los/las jóvenes reciben por las TIC tienen más influencia que	Influencia externa

lo que les puedan decir a sus padres	
Factor 2: La influencia de las TIC es la educación de los/as hijos/as es inevitable. Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	Control parental y educación

2. Análisis de correlación

En este caso, se ha realizado el análisis de correlación, sin embargo, la tabla demuestra que no existe una relación lineal entre ambas variables, puesto que el resultado obtenido es 0 y las correlaciones que se pueden observar en la tabla correspondiente en el Anexo B, los valores de significancia en 1, por lo tanto, no podemos definir si existe o no relación entre ellas o las correlaciones que se han observado pueden ser derivadas del azar.

Una vez extraídos los 2 factores y realizado el análisis de correlación se ha realizado la clasificación de conglomerados con Clúster Jerárquico, a través de éste tipo de análisis, podemos llevar a cabo y nombrar los distintos grupos.

3. Análisis de conglomerados. Clúster

Como nos señala la tabla de frecuencias el número de casos válidos son 1611 es decir, un 65,3% y de casos perdidos de 856, un 34,7%. Podemos observar que aparecen un total de 1610 etapas. Como podemos observar en el dendograma, 2,3 y 4 cortes parecen ser idóneos. A través de la tabla de frecuencia podemos observar la distribución existente en cada clúster:

CLÚSTER 10: 15,1%; 12,4%; 3,7%; 20,1%; 9,1%; 9,1%; 29,3%; 4,3%; 3,8%; 1,6%; 0,6%

CLÚSTER 9: 15,1%; 12,4%; 5,3%; 20,1%; 9,1%; 29,3%; 4,3%; 3,8%; 0,6%

CLÚSTER 8: 15,1%; 12,4%; 5,3%; 20,1%; 9,1%; 29,3%; 4,3%; 4,4%

CLÚSTER 7: 44,4%; 12,4%; 5,3%; 20,1%; 9,1%; 4,3%; 4,4%

CLÚSTER 6: 44,4%; 12,4%; 5,3%; 29,2%; 4,3%; 4,4%

CLÚSTER 5: 44,4%, 12,4%; 9,7%; 29,2%; 4,3%

CLÚSTER 4: 56,8%; 9,7%; 29,2%; 4,3%

CLÚSTER 3: 56,8%; 9,7%; 33,5%

CLÚSTER 2: 56,8%; 43,2%

El dendograma nos señalaba que los grupos 3 y 4 también serían válidos , en ambos existen cierta disparidad con porcentajes muy elevados, por lo tanto la elección del Clúster 2 es debido a su equidad y así poder tener una visión mucho más completa, por lo que será este grupo el que se va a escoger.

A continuación se llevará a cabo la comparativa de medias, y aquí podemos observar los grupos y los factores en los que hay más fuerza. Las medias son las siguientes:

Grupo 1: -,5787788 (factor 2, control parental y educación negativo)

Grupo 2: ,7608945 (factor 2, control parental y educación)

4. Interpretación

Grupo 1: este grupo es consciente de la existencia de dependencia de sus hijos con las nuevas tecnologías y cómo esto dificulta en su aprendizaje, sin embargo les resulta complicado lidiar con ello y permiten que mantengan una interacción continuada con las TIC, en este grupo nos encontramos con padres que tienen dificultad en el manejo de las nuevas tecnologías impidiendo que puedan ayudar a sus hijos a controlar el acceso a las mismas.

Grupo2: este grupo está compuesto por familiares que conocen lo que las TIC pueden aportar en la educación, adaptando no solo las nuevas tecnologías al ocio, sino realizando un control sobre el uso de las mismas así como una funcionalidad de las nuevas tecnologías que permitan la adquisición de nuevos conocimiento, apoyándose en las TIC para mejorar la educación e intentando frenar la dependencia a las nuevas tecnologías.

4.1.3. Estudio 3. Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española

Variables escogidas:

P3801 Se aíslan más	1. Sí 2. No
P3802 Se vuelven más perezosos	1. Sí 2. No
P3803 Desaprovechan o desperdician más su tiempo	1. Sí 2. No
P3804 Se vuelven más eficientes o competentes	1. Sí 2. No
P3805 Se relacionan más con familiares que viven lejos	1. Sí 2. No
P3806 Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	1. Sí 2. No
P3807 Hacen nuevos/as amigos/as	1. Sí 2. No
P3808 Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	1. Sí 2. No

1. Análisis factorial

1.1. Primera extracción

En el análisis de correlación que se ha llevado a cabo, podemos observar que tenemos un Determinante de ,135, y en la prueba de KMO y Barlett, tenemos KMO=,791 y significación de Barlett ,000, por lo tanto, podemos continuar puesto que el determinante y Barlett son próximo a 1 y 0 y en el caso del KMO próximo a 1, por lo tanto le elección de realizar un Análisis factorial es apropiado.

En cuanto a las comunalidades, podemos observar que tenemos extracciones bastante bajas. En la varianza total explicada, el porcentaje explicado corresponde a 2 factores con un 56,614%, por lo tanto se van a escoger 4 factores con una varianza total explicada del 76,236%.

Se realiza de nuevo la extracción mediante el análisis de componentes principales.

1.2. Segunda extracción

Con la nueva extracción, tanto determinante como KMO y Barlett no se han visto modificadas, por lo tanto llevar a cabo el análisis sigue considerándose idóneo. A diferencia de la primera extracción, podemos observar en las Comunalidades que las extracciones han aumentado, siendo la menor “que hablan menos con los/as familiares que conviven” (,583). Cómo anteriormente habíamos definido, ahora contamos con una varianza total explicada del 76,236% y 4 factores.

Factor	Denominación nuevas variables
Factor 1: se aíslan más Se vuelven más perezosos Desaprovechan o desperdician más su tiempo	Aislados
Factor 2: Hacen nuevos amigos	Extrovertidos

Se relacionan más con sus amigos de siempre	
Factor 3: Se relacionan más con familiares que viven lejos	Familiares
Factor 4: Se vuelven más eficientes o competentes	Eficiencia

2. Análisis de correlación

Como podemos observar en el Anexo C, en la tabla de correlaciones, y como indica la leyenda de la parte inferior, la correlación es significativa, siendo esta de 0,01 (bilateral). Entre ellas podemos encontrar los siguientes coeficientes de correlación

- Aislados → Extrovertidos (-,181) → Eficiencia (,142)
- Extrovertidos → Aislados (-,181) → Familiares (-,203) → Eficiencia (-,218)
- Familiares → Eficiencia (-,308)
- Eficiencia → Aislados (,142) → Extrovertidos (-,218) → Familiares (-,308)

Una vez extraídos los 4 factores y llevado a cabo el análisis de correlación se ha realizado un análisis de clasificación Clúster Jerárquico, a través de éste tipo de análisis, podemos llevar a cabo y nombrar los distintos grupos.

3. Análisis de conglomerados. Clúster

Como nos señala la tabla de frecuencias el número de casos válidos son 1834 es decir, un 74,3% y de casos perdidos de 633, un 25,7%. Podemos observar que aparecen un total de 1833 etapas. Como podemos observar en el dendograma, 2,3 y 6 cortes parecen ser idóneos. A través de la tabla de frecuencia podemos observar la distribución existente en cada clúster:

CLÚSTER 10: 4,9%; 11,5%; 8,0%; 9,3%; 14,2%; 10,6%; 15,8%; 8,5%; 8,2%; 9,2%

CLÚSTER 9: 13,1%; 11,5%; 8,0%; 9,3%; 14,2%; 10,6%; 15,8%; 8,5%; 9,2%

CLÚSTER 8: 13,1%; 11,5%; 8,0%; 9,3%; 14,2%; 10,6%; 15,8%; 17,7%

CLÚSTER 7: 13,1%; 11,5%; 8,0%; 19,9%; 14,2%; 15,8%; 17,7%

CLÚSTER 6: 21,0%; 11,5%, 19,9%; 14,2%; 15,8%; 17,7%

CLÚSTER 5: 21,0%; 11,5%, 19,9%; 31,8%; 15,8%

CLÚSTER 4: 32,5%; 19,9%; 31,8%; 15,8%

CLÚSTER 3: 32,5%; 35,7%; 31,8%

CLÚSTER 2: 32,5%; 67,5%

Aunque el dendograma nos señalaba que los grupos 2 y 6 también serían válidos , en ambos existen cierta disparidad, por lo tanto la elección del Clúster 3 es debido a su equidad y así poder tener una visión mucho más completa, por lo que será este grupo el que se va a escoger.

A continuación se llevará a cabo la comparativa de medias, y aquí podemos observar los grupos y los factores en los que hay más fuerza. Las medias son las siguientes:

Grupo 1: 1,3692445 (factor 3 familiares)

Grupo 2: ,89883540 (factor 4 eficiencia)

Grupo 3: -1,1582157 (factor 4 eficiencia negativo)

4. Interpretación

Grupo 1: este grupo utiliza las TIC como medio de comunicación y mantenimiento de relaciones familiares, permitiéndoles mantener el contacto con aquellos que no se encuentran cerca de la localidad en la que residen, a través de videollamadas o de redes sociales, facilitando y manteniendo la comunicación y la relación con sus familiares, son personas que quieren mantener el contacto y les es muy importante este tipo de relaciones sociales.

Grupo 2: este grupo le da a las TIC un uso con una finalidad eficaz, de adquisición de conocimientos y nuevas habilidades, es probable que a través de las TIC aprendan nuevas cosas que les motiven y les interesen hacer, dándoles una utilidad más allá del entretenimiento.

Grupo 3: este grupo, al contrario que el anterior no utiliza las nuevas tecnologías para adquirir nuevos conocimientos, sino que aunque en cierto modo sí que les puede aportar algo no lo realizan con esa finalidad, lo utilizan meramente como entretenimiento.

4.2. Discusión crítica de resultados

Voy a iniciar la discusión contestando a las hipótesis iniciales:

1. **Son mayoritariamente hombres los que realizan apuestas económicas.**

Tal y como señalan las bases de datos con las que hemos trabajado, confirman la participación mayoritaria de los hombres, debido esto a que las mujeres participantes (en el barómetro de 1999) son amas de casa sin remuneración económica, además, como podemos observar en la Imagen 1, refuta la hipótesis, señalado que son los hombres quienes más participan en el juego de azar.

2. **La edad con la que comienzan a participar en los juegos de azar se ha visto disminuida en los últimos años.**

Los datos con los que hemos trabajado lo confirman, sin embargo, no es posible afirmarlo en nuestros estudios, puesto que los participantes eran adultos. Los datos obtenidos desde la Dirección General de la Ordenación del Juego, hasta 2016 la edad comprendida entre quienes realizaban este tipo de juego era de 26 a 35 años, esto se ha visto cambiado en la actualidad, puesto que la edad comprendida de 18 a 25 años ha aumentado considerablemente, viéndose esta muy cerca al rango de edad de 26 a 35 años.

3. **La situación económica es uno de los factores por la que se llevan a cabo apuestas económicas.**

La situación económica influye, los participantes son mayoritariamente considerados de clase obrera, ya que sus puestos de trabajo y su rango salarial pertenecen a esta categoría

4. **La influencia de las nuevas tecnologías ha incrementado el uso del juego de azar en formato online.**

En este caso podemos afirmar que el uso de las nuevas tecnologías han aumentado considerablemente y como tal el acceso y consumo del juego online también, como podemos observar en los estudios 1 y 2, las nuevas tecnologías influyen en las relaciones sociales, sin embargo, no son los estudios realizados los que nos llevan a afirmar esta hipótesis, sino la información obtenida a través de distintos autores.

5. **La adicción al juego conlleva problemas de salud mental similares a la adicción de sustancias psicoactivas**

Tal y como hemos visto en el marco teórico a través de la información obtenida, podemos decir que efectivamente el comportamiento adictivo al juego es similar que la adicción a otras sustancias psicoactivas, principalmente, la adicción al juego se asemeja al alcoholismo.

6. **Las apuestas deportivas son el tipo de apuesta con una mayor participación de la población.**

Como hemos podido observar en el Gráfico 1, las apuestas se encuentran en segundo lugar en España después de la Lotería Nacional, ha aumentado la participación, sin embargo no es el primer tipo de juego en la actualidad.

7. **Existen apuestas económicas aceptadas socialmente.**

Efectivamente, los juegos como la Lotería Nacional (Navidad u otras), están socialmente aceptadas, tal y como se señala en el Estudio 1, la población concibe el juego como un tipo de entretenimiento como cualquier otro.

Continuando con la discusión crítica a través de los tres estudios realizados:

- ESTUDIO 1: El juego y la percepción de la ciudadanía española en 1999.

Las variables utilizadas están enfocadas a la tipología de juego, es decir, si este es más tradicional (lotería nacional, primitiva...) o por el contrario, está relacionado con un nuevo tipo de juego como es el acceso a casinos, también aquí se han incluido variables que tienen que ver sobre que percepción tiene la ciudadanía acerca del juego, como pueden ser el valor moral o la posibilidad de crear adicción sobre aquellas personas que lo practican.

- **Análisis factorial:** Como podemos ver, a través de la realización del análisis de componentes principales, se han extraído un total de 6 factores en relación al tipo de juego y su percepción moral.

Factor	Denominación de la nueva variables
Factor 1: Casinos, bingos, tragaperras	Nuevos jugadores
Factor 2: Lotería Nacional de Navidad, cupón de la once, resto de lotería nacional	Jugadores tradicionales
Factor 3: El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo, el juego es inmoral	Dañino
Factor 4: Quinielas, bonoloto, primitiva	Apuestas
Factor 5: El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado.	Anticapitalistas
Factor 6: El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad.	Inofensivo

- **Análisis de correlación:** con el análisis de correlación de las 6 nuevas variables se ha podido observar que existen correlaciones significativas entre alguna de ellas, como son nuevos jugadores y jugadores tradicionales (con una correlación significativa negativa), dañino y apuestas (correlación significativa positiva e inofensivo y dañino (correlación significativa positiva), indicando la existencia de una relación real entre dichas variables.
- **Análisis de conglomerados (Clúster jerárquico):** con el análisis de conglomerados, se han obtenido 5 grupos, ya que ha sido el más idóneo debido a la obtención de valores equitativos: CLÚSTER 5: 22,5%; 18,0%; 17,2%; 16,7%; 22,3 %

Las medias obtenidas nos permite saber cual es el grupo que tiene un mayor peso en el estudio:

- Grupo 1: ,8253505 (factor 4, apuestas)
- Grupo 2: 1,0504562 (factor 2, jugadores tradicionales)
- Grupo 3: 1,4105694 (factor 6, inofensivo)
- Grupo 4: -,8738904 (factor 4, apuestas negativo)
- Grupo 5: -1,6049730 (factor 1, nuevos jugadores negativo)

En este caso, es el grupo 5 el que obtiene un mayor valor (-1,6049730 (factor 1, nuevos jugadores negativo)), seguido del grupo 3 (1,4105694 (factor 6, inofensivo)).

Grupo 5: este grupo son aquellos que realizan juegos de azar, pero su forma de jugar sigue siendo la tradicional, aunque con matices, ya que en alguna ocasión también realizan aportaciones económicas a las tragaperras y asisten de manera ocasional a los locales como los casinos o los bingos, por lo tanto, no son totalmente reacios a otros formatos de juego, les gusta probar otras tipologías de juego.

Grupo 3: el grupo 3 es el grupo que no percibe el juego como peligroso, sino que es una actividad social más, ir al bingo y tomar algo o comprar algún boleto, como la bonoloto o la primitiva no suponen ningún peligro, aceptan el juego de azar de forma natural del que la población no tiene dependencia. Este grupo es indiferente a la posible existencia de una adicción al juego.

- Discusión:

Esto nos permite señalar que tal y como podemos leer en la página 19 de este trabajo y con los datos obtenidos en el Estudio 1, el juego se encuentra aceptado socialmente, a través de los factores obtenidos y sus nuevas denominaciones, el Factor 1 “nuevos jugadores”, hace referencia al cambio de paradigma en el juego de azar, introduciendo los casinos o los bingos, tal y como se señala al principio de esta investigación, en la actualidad existen 3.681 salones de juego en España, el Factor 2 “jugadores tradicionales”, en este caso, hablamos de aquellos jugadores que participan de manera activa en el juego de azar tradicional, como es el caso de la Lotería Nacional de Navidad, en el Gráfico 1 es posible ver como en la actualidad es la Lotería la que se encuentra en cabeza del resto de modalidades de juego, el Factor 3 “dañino”, este factor está enfocado a la moralidad y el cómo el juego perjudica al ámbito laboral, en el apartado 2.2 Adicción sin sustancia, se señala el problema que puede causar en cuanto a salud mental, o en el punto 2.2.1 Uso y abuso, se hace referencia a como la adicción al juego pueden perjudicar a las distintas relaciones, entre ellas a las relaciones laborales, el Factor 4 “Apuestas”, este factor engloba aquella modalidad de juego que aún siendo también de azar, requiere de otros conocimientos, como son culturales o deportivos, es también en el Gráfico 1 donde podemos observar que esta modalidad de juego se sitúa en segunda posición, y tal y como podemos ver en la Imagen 1, en el ámbito del juego online es este formato el que se sitúa como primero, el Factor 5 “Anticapitalistas” tiene que ver con la percepción que se tiene sobre quién o quienes se benefician de que la población juegue, aquí se señala que es el Estado quién se beneficia y como podemos observar en la Tabla 4 el beneficio que obtiene la SLAE es de 3.292 Mill.€ y finalmente el Factor 6 “Inofensivo”, este factor hace referencia a la percepción que tiene la población sobre si el juego es perjudicial o no, centrándose en que el juego de azar es similar a la realización de cualquier otro tipo de actividad .

En el caso del análisis de correlación se ha podido observar la existencia de correlación entre las variables con las que se ha trabajado, como son nuevos jugadores y jugadores tradicionales (con una correlación significativa negativa) es decir, que existe una relación entre aquellos que juegan a las loterías nacionales y aquellos que han incluido nuevas formas de juego de azar como los salones de juego, esto quiere decir, que existe un cambio en la modalidad en el que aquellos que dejan de apostar a los juegos que pertenecen al

Estado participan más en los nuevos formatos de juego. Apuestas y Nuevos jugadores (correlación significativa negativa), debemos señalar que los datos con los que se ha trabajado en el texto señala un aumento de personas que juegan en otros formatos, sin embargo, lo que podemos observar con los datos estadísticos es que son aquellos que ya jugaban de manera tradicional los que han visto modificado su tipo de juego. Y por último, inofensivo y dañino (correlación significativa positiva), es la percepción sobre el juego en cuanto a la posibilidad de que este sea perjudicial, es decir, que pueda llegar a crear adicción, y también a la moralidad que supone el juego puesto que una adicción a este puede conllevar a la pérdida de las relaciones sociales, familiares, laborales... podemos destacar que cuanto más inofensivo se crea que es el juego de azar y se perciba como un tipo de entretenimiento como cualquier otro, más dañino puede ser en las relaciones de cualquier índole teniendo como consecuencia una ruptura social como se ha señalado en el marco teórico.

El Grupo 1, obtenido a través del análisis de conglomerados, nos habla de aquel grupo que lleva a cabo un juego de azar considerado "tradicional", pero, que no descarta conocer otras modalidades de juego como el acceso a un casino o a un bingo, entendiendo el juego como actividad recreativa, sin que lleve a producir ningún tipo de adicción (Grupo 3), este comportamiento corresponde a los datos obtenidos del Barómetro del CIS de 1999, hoy, los salones de juego se han incrementado como se ha señalado más arriba, y tal y como se viene hablando durante todo el texto, la adicción al juego es un hecho, considerado como adicción social recogido por el DSM V.

- ESTUDIO 2: La influencia de las TIC en la sociedad española.

Las variables que se han utilizado para este estudio están relacionadas con cómo pueden influir las tecnologías de la información y la comunicación tanto a nivel educativo como en el control parental, a través de estos datos se ha podido obtener información sobre la relación entre padres, hijos, educación y dependencia tecnológica.

- **Análisis factorial:** Como podemos ver, a través de la realización del análisis de componentes principales, se han extraído un total de 2 factores en relación a la influencia que las TIC ejercen sobre los jóvenes y el control de los padres sobre estas para poder educar sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Factor	Denominación de las nuevas variables
Factor 1: En general la información que los/las jóvenes reciben por las TIC tienen más influencia que lo que les puedan decir a sus padres Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia.	Influencia externa
Factor 2: La influencia de las TIC es la educación de los/as hijos/as es inevitable. Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	Control parental y educación

- **Análisis de correlación:** el análisis de correlación de las 2 nuevas variables, nos indica que el valor de correlación es 0, esto nos dice que no existe relación entre ellas, por

lo que debemos tener cuidado al analizarlas, puesto que las correlaciones que se observan pueden ser derivadas del azar.

- **Análisis de conglomerados (Clúster jerárquico):** con el análisis de conglomerados, se han obtenido 2 grupos, ya que ha sido el más idóneo debido a la obtención de valores equitativos: CLÚSTER 2: 56,8%; 43,2%

Las medias obtenidas nos permite saber cual es el grupo que tiene un mayor peso en el estudio:

- Grupo 1: -,5787788 (factor 2, control parental y educación negativo)
- Grupo 2: ,7608945 (factor 2, control parental y educación)

En este caso es el grupo 2 el que obtiene un mayor valor (,7608945 (Factor 2, Control parental y educación))

Grupo2: este grupo está compuesto por familiares que conocen lo que las TIC pueden aportar en la educación, adaptando no solo las nuevas tecnologías al ocio, sino realizando un control sobre el uso de las mismas así como una funcionalidad de las nuevas tecnologías que permitan la adquisición de nuevos conocimiento, apoyándose en las TIC para mejorar la educación e intentando frenar la dependencia a las nuevas tecnologías.

- Discusión

Siguiendo con lo descrito a lo largo del texto, como se puede apreciar en las páginas 25 a 28 sobre ésta temática del uso de las Nuevas Tecnologías y el Control Parental, que los familiares puedan controlar ciertos accesos permite que los jóvenes aprendan a utilizar las TIC de manera eficaz, evitando así llegar a tener problemas adictivos, la relación con los padres es de vital importancia para poder obtener un buen rendimiento, siempre y cuando los padres aprendan a utilizarlas y puedan educar a sus hijos con las nuevas tecnologías. Como se señala en el texto, la relación con los padres es considerado un factor clave y regulador sobre las conductas adictivas.

Con los factores obtenidos en el Estudio 2 y sus nuevas denominaciones, tenemos el Factor 1 "Influencia externa", haciendo referencia a como las redes sociales o una serie de anuncios llamativos, pueden condicionar a tener un determinado comportamiento, esto, como hemos podido comprobar sucede con el marketing sobre el juego de azar, como ejemplo, podemos

observar en la tabla 4 el gasto en publicidad, siendo, precisamente el juego online el que tiene el mayor gasto, 225 mill. €. En el caso del Factor 2 “Control parental y educación”, educar en las TIC se ha convertido en algo primordial, ya no sólo como control en el acceso a distintos espacios virtuales, como puede ser en el ámbito del juego de azar desde distintos portales, sino la facilidad que supone el acceso al mismo, existiendo espacios en los que no existe un control exhaustivo para inscribirse y jugar, es por ello, que como se señala en la página 27, existe un problema educativo y social que viene dada por el uso de las TIC, siendo necesaria la supervisión parental para poder controlar tanto su uso como el posible abuso de las mismas.

Con los datos que podemos observar en la tabla de correlación de Pearson, en este caso no obtenemos relación entre las variables, bien es cierto que los datos académicos con los que se ha trabajado indica que sí existe relación entre el control parental y la educación, sin embargo, estadísticamente hablando, los valores obtenidos no se ven afectados o relacionados en las variables.

El Grupo 2, obtenido a través del análisis de conglomerados, precisamente señala el grupo en el que los familiares conocen las funcionalidades de las TIC, ejerciendo cierto control sobre el uso de las mismas, así como adaptarse a que el sistema educativo ha incluido las nuevas tecnologías como medio de estudio. En la página 28 se hace referencia a que Internet puede ser una herramienta útil, pero, que esta también tiene consecuencias negativas cuando el uso que se le está dando se hace desde la adicción, el medio online acelera la aparición de un tipo de juego tanto patológico como problemático.

- ESTUDIO 3: Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española.

Para el estudio 3, las variables están relacionadas con el comportamiento social y si existe o no cambios relacionales cuando las nuevas tecnologías se utilizan de determinada manera, pudiendo tener un comportamiento social o asocial, aquí podemos encontrar variable como si los jóvenes tienen un comportamiento de aislamiento o por el contrario, sus relaciones se han visto fortalecidas.

- **Análisis factorial:** Como podemos ver, a través de la realización del análisis de componentes principales, se han extraído un total de 4 factores en relación a las nuevas tecnologías y las relaciones sociales, observando así ciertos comportamientos como el aislamiento social, creación de nuevas relaciones sociales y también si el uso de las nuevas tecnologías se realiza de manera eficiente o no.

Factor	Denominación nuevas variables
Factor 1: se aíslan más Se vuelven más perezosos Desaprovechan o desperdician más su tiempo Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven.	Aislados
Factor 2: Hacen nuevos amigos Se relacionan más con sus amigos de siempre	Extrovertidos
Factor 3: Se relacionan más con familiares que viven lejos	Familiares

Factor 4: Se vuelven más eficientes o competentes	Eficiencia
---	------------

- **Análisis de correlación:** gracias al análisis de correlación podemos observar la existencia de algunas correlaciones entre las 4 nuevas variables, estas son aislados y extrovertidos (correlación significativa negativa), extrovertidos y familiares (correlación significativa negativa) y familiares y eficiencia (correlación significativa negativa), indicándonos que existe una relación real entre las variables mencionadas.
- **Análisis de conglomerados (Clúster jerárquico):** con el análisis de conglomerados, se han obtenido 5 grupos, ya que ha sido el más idóneo debido a la obtención de valores equitativos: CLÚSTER 3: 32,5%; 35,7%; 31,8%

Las medias obtenidas nos permite saber cual es el grupo que tiene un mayor peso en el estudio:

- Grupo 1: 1,3692445 (factor 3 familiares)
- Grupo 2: ,89883540 (factor 4 eficiencia)
- Grupo 3: -1,1582157 (factor 4 eficiencia negativo)

En este caso es el grupo 1 el que obtiene un mayor valor (Grupo 1: 1,3692445 (factor 3 familiares)), seguido del Grupo 3 (Grupo 3: -1,1582157 (factor 4 eficiencia negativo))

Grupo 1: este grupo utiliza las TIC como medio de comunicación y mantenimiento de relaciones familiares, permitiéndoles mantener el contacto con aquellos que no se encuentran cerca de la localidad en la que residen, a través de videollamadas o de redes sociales, facilitando y manteniendo la comunicación y la relación con sus familiares, son personas que quieren mantener el contacto y les es muy importante este tipo de relaciones sociales.

Grupo 3: este grupo no utiliza las nuevas tecnologías para adquirir nuevos conocimientos, sino que aunque en cierto modo sí que les puede aportar algo no lo realizan con esa finalidad, lo utilizan meramente como entretenimiento.

- Discusión

Siguiendo lo descrito a lo largo del texto, como se puede apreciar en las páginas de la 22 a la 28, las relaciones sociales pueden verse afectadas debidas al uso y al abuso de las nuevas tecnologías, así como ver perjudicada sus relaciones laborales, familiares y/o educativas debida a la existencia de un comportamiento adictivo. Con los factores obtenidos en el Estudio 3 y sus nuevas denominaciones nos permite obtener una visión global de la situación en relación con las nuevas tecnologías en las relaciones sociales, encontramos el Factor 1 “Aislados” ,en este caso, se habla de aquellas personas que han disminuido sus relaciones sociales, se han aislado y además no aprovechan el tiempo en otras actividades que no sean estar conectados a la red, como podemos leer más arriba en el marco teórico, investigadores asocian el uso compulsivo de internet con un mayor aislamiento social, provocando conflictos familiares, fracaso escolar o incluso depresión. Factor 2 “Extrovertidos”, de este factor podemos señalar que hace referencia aquellas personas que tienen unas buenas relaciones sociales, pero no son unas relaciones sociales “cara a cara”, sino que consiste en un tipo de relación en un escenario virtual, Factor 3 “Familiares”, este factor se caracteriza debido a que la interacción con los familiares se realiza a través de las nuevas tecnologías, esto es debido a la fácil comunicación que existe a través de la red utilizando distintas aplicaciones, es una manera de poder tener y mantener una relación familiar con aquellos que se encuentran en otras localidades y por último el Factor 4 “Eficiente”, este factor consiste en señalar que aquellos que se relacionan a través de las nuevas tecnologías lo hacen de manera eficiente, es decir, dándole un correcto uso sin que ello pueda producir una ruptura de lazos sociales. Como podemos leer en el punto 2.3 sobre las TIC, tanto los niños como los adolescentes hoy en día se están desarrollando en un mundo que gira en torno a la tecnología, son la “generación digital”, y que pueden acceder a cualquier información con mucha rapidez, de hecho, muchos de los jóvenes que utilizan Internet, lo hacen sin restricción y el acceso continuado es debido a que se aburren.

El análisis de correlación nos demuestra que existe una relación inversa entre aislados y extrovertidos (correlación significativa negativa), es decir que cuanto más aislada se encuentre la persona, puede derivar a ciertas problemáticas en la interacción social real, extrovertidos y familiares (correlación significativa negativa), en este caso, a pesar de ser una persona extrovertida, sin problemas en las relaciones sociales, en cuanto a las relaciones

familiares estas se ven mermadas perdiendo importancia, y familiares y eficiencia (correlación significativa negativa), en esta última correlación podemos señalar que existe una relación entre la relación familiar que existe y la eficiencia que aportan las nuevas tecnologías, si existe una buena relación familiar, la función que se le da a las nuevas tecnologías es un uso recreativo.

Debemos tener en cuenta que el hecho de que sea estadísticamente significativa no implica que sea causal.

En cuanto al análisis de conglomerados, en el caso del Grupo 1, que es el grupo que aporta mayor peso, es un grupo que se caracteriza por su tipo de relación familiar, ya que utilizan las nuevas tecnologías para poder comunicarse con aquellos familiares que no se encuentra en su mismo lugar de residencia, gracias a las nuevas tecnologías, les permite mantener una buena interacción social, sin embargo, tal y como hemos podido leer en el texto, existe cierto cambio en el paradigma de las relaciones sociales, debido a que los jóvenes han aumentado su interacción a través de este formato y no de forma personal.

El Grupo 3, nos hace ver que, como se ha descrito en el factor 4, este factor nos señalaba que el uso que se le daba a las nuevas tecnologías aportaba nuevos conocimientos, sin embargo, este grupo y como se puede leer en la descripción del factor 4, muchos de los jóvenes acceden a Internet de manera desmesurada debido a que se aburren y no saben como ocupar su tiempo libre, este grupo no utiliza las nuevas tecnologías de forma eficiente, sino como entretenimiento, con la posible consecuencia de desarrollar conductas adictivas.

5. Conclusiones

Podemos extraer varias conclusiones de la investigación llevada a cabo. Esta investigación se encuentra dividida en tres partes, es decir, tres estudios que consisten en hacer visible una problemática social como es el consumo del juego de azar en España.

Los tres estudios que se han llevado a cabo se encuentran relacionados entre sí. En el Estudio 1. El juego y la percepción de la ciudadanía española en 1999. El Estudio 2. La influencia de las TIC en la sociedad española y el Estudio 3. Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española (estos últimos de 2016).

Tras los resultados obtenidos y la construcción teórica, podemos afirmar que existe en la actualidad cierta relación entre el juego de azar online, el uso de las nuevas tecnologías y un cambio en el paradigma de las relaciones sociales.

En cuanto a las conclusiones que podemos extraer de la información obtenida, podemos señalar que desde 1999 en el barómetro que llevó a cabo el CIS acerca del juego de azar en España hasta la actualidad y como podemos observar en el Gráfico 1, la Lotería sigue encontrándose en primer lugar, es lo que se ha denominado como “juego tradicional” y que como nos señalan los datos, existe una gran aceptación social con este tipo de modalidad de juego, señalando además que la percepción sobre la adicción al juego no es tal, puesto que se encuentra socialmente aceptado, no sucede esto con la idea que tienen los profesionales de la salud, ya que la adicción al juego, se encuentra recogida como enfermedad de salud mental con unas características comportamentales similares a cualquier otra adicción, principalmente a la adicción al alcohol.

En cuanto al uso de las nuevas tecnologías, se ha podido comprobar que existe un uso excesivo de estas, siendo de gran importancia para su control, prevención y diagnóstico la existencia de una buena relación parental para poder evitar conductas adictivas, sin embargo, los jóvenes han afirmado que acceden a Internet siempre que quieren y principalmente, el acceso es debido a que no saben como ocupar su tiempo libre, es a través de este medio que las Apuestas se sitúan en segunda posición, el medio online hace que aparezca de manera acelerada el juego patológico y problemático.

Este suceso es un problema per se, puesto que las cantidades económicas que las distintas plataformas de juego de azar online en el ámbito del marketing son de cantidades

millonarias, y bien es cierto que existe una regularización en base a no fomentar este tipo de juego en los menores, esto no implica que sea suficiente para que no se den casos conductas adictivas.

También es importante visualizar, que las adicciones conllevan una pérdida de relaciones tanto sociales, como familiares, laborales o económicas, es por ello que como podemos ver en el Estudio 3, las relaciones sociales de los jóvenes ha cambiado a través del cambio en el paradigma de la comunicación, en el que las relaciones familiares también han cambiado, relacionándose a través de las nuevas tecnologías, viéndose limitada las interacciones interpersonales “cara a cara”.

Tras ver los estudios, podemos señalar que los perfiles de las personas que tienen tendencia a jugar son mayoritariamente hombres, de clase obrera y que no perciben el juego como un problema adictivo, sino como un tipo de entretenimiento como cualquier otro, también podemos señalar que es muy importante una relación saludable entre padres e hijos, puesto que la no existencia de un control en cuanto al acceso y vivir en una situación de enfrentamiento entre familiares puede desencadenar ciertas conductas adictivas.

Los datos con los que hemos trabajado nos permite ver la media de edad de quienes juegan, siendo esta la comprendida entre 26-35 años, sin embargo, y como podemos ver en la Imagen 1, esto ha cambiado en la actualidad, equiparándose esta edad con los jóvenes de 18-25 años. Podemos indicar, que efectivamente se ha producido un cambio en aquellos que llevan a cabo este tipo de conductas, siendo ahora un mayor número de población la que dedica su ocio a jugar a juegos de azar.

También se debe señalar que tener una percepción del que el juego no es dañino ni perjudicial porque únicamente se trata de un tipo de entretenimiento, aumenta la posibilidad de que aparezca una adicción al juego de azar, puesto que como hemos obtenido en los análisis quien cree que no es dañino, cree que el juego es inofensivo, obteniendo una falsa sensación de control del juego.

6. Limitaciones y Prospectiva

1. Limitaciones:

Llevando a cabo esta investigación, han aparecido múltiples limitaciones, la que considero más importante, es la dificultad de acceso a bases de datos abiertas, públicas y actualizadas, es cierto, que hay multitud de teoría relacionada con la adicción al juego de azar, sin embargo, buscando bases de datos con las que poder trabajar he tenido que limitarme a trabajar con una base del CIS de 1999 que sí recogía información sobre distintas modalidades de juego, sin embargo, no sería hasta el año 2000 que se comenzaría a introducir el ámbito de las nuevas tecnologías, por lo tanto, en este aspecto he podido trabajar una parte del consumo de juego en España, siendo este el presencial. Para poder obtener mayor información en cuanto a bases de datos se refiere, y por supuesto, teniendo una base teórica, he podido optar por el uso, abuso y acceso a las nuevas tecnologías, abriendo el campo de la adicción al juego de azar y relacionándolo con el uso de Internet y nuevas tecnologías.

La base de datos utilizada para completar esta investigación, también proceden del CIS, siendo esta base de datos de 2016. Para poder obtener información acerca de la situación actual en España, es la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas quien dispone de toda esta información, sin embargo, para poder solicitar su base de datos, ya que es más completa y abarca variables que realmente habrían sido de gran ayuda, es necesario realizar un formulario de solicitud, aquí encontramos las bases de datos tanto de ESTUDES como de EDADES.

Quienes quieran llevar a cabo una investigación sobre la situación actual en cuanto al juego en España es necesario que desde la Delegación permitan llevarlo a cabo, enviando además a esta Delegación copias de lo realizado para verificar que se ha cumplido con el propósito inicial.

Esta ha sido la principal dificultad, puesto que acceder a estudios de otros investigadores y expertos en el tema de las adicciones no ha supuesto ninguna.

Por lo tanto, aunque existan expertos a los que podemos recurrir, existe cierta dificultad de acceso a información que es relevante, puesto que a los datos a los que tenemos acceso están en cierto modo “obsoletos”.

2. Prospectiva:

Es importante continuar con la investigación en esta línea, y que a pesar de que no podamos encontrar “trabas” en el camino, como ha sido mi caso, no podemos dejar de observar e indagar en una sociedad cambiante en cuanto a las TIC se refiere, esto está suponiendo un incremento en el número de personas que se encuentran en una situación adictiva, y que como se ha podido describir más arriba, conlleva rupturas sociales y problemáticas familiares, la existencia de una unidad familiar desestructurada es un ejemplo de posibles nuevos casos de personas con esta patología, además de un problema en la salud mental.

Se ha podido comprobar que el no ser capaces de ocupar el tiempo libre en otro tipo de ocio, fomenta que se incremente el caso de personas adictas a las Nuevas Tecnologías. No podemos mirar hacia otro lado y hacer como si no existiese el problema, existe, está ahí y nosotros mismos somos consumidores de las nuevas tecnologías, existe población vulnerable, que perciben este tipo de ocio como vía de escape, que no perciben que pueda conllevar a un problema patológico y que además, una parte del sistema en el que vivimos se beneficia económicamente de ello.

Por lo tanto, no podemos mirar hacia otro lado y tenemos que seguir trabajando en una línea que fomente la mejora tanto de la salud mental como de las relaciones sociales.

Referencias bibliográficas

- American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Edition (DSM-5). Washington, DC.: American Psychiatric Association.
- Aragón (2022). Informe día sin juegos de azar 2022. Aragon.es. Recuperado el 2 de abril de 2023, de <https://www.aragon.es/documents/20127/25925091/INFORME+DIA+SIN+JUEGOS+DE+AZAR+29+OCTUBRE+2022+%282%29.pdf/903b9663-719e-6a13-023c-1684030f8b01?t=1667903287737>
- Arandes, J. A. T. (2013). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Un ejemplo de aplicación práctica utilizado para conocer las investigaciones realizadas sobre la imagen de marca de España y el efecto país de origen. *Provincia*, (29), 135-173.
- Arcaya, M., Martina, M., Gutiérrez, C., & Romero, Y. (2012). Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. *Revista Peruana de Epidemiología*, 16(1), 01-07.
- Bandura, A., y Rivièrè, Á. (1982). *Teoría del aprendizaje social*.
- Bandura, A., y Walters, R.H. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Alianza Universidad. Alianza Editorial.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de Consumo*. Fondo de Cultura Económica .
- Barba, M. N., Cuenca, M., y Rosa, A. (2007). Piaget y LS Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista iberoamericana de educación*, 42(7).
- Becoña, E. (1997). Características de la mujer jugadora patológica.
- Berrios, B., Pérez, B., Sánchez, F., & Pantoja, A. (2020). Análisis del programa educativo “Cubilete” para la prevención de adicciones a TIC en adolescentes: caso específico de juegos de azar y apuestas online. *Revista española de orientación y psicopedagogía*.
- Blanco, P. (2016). Asumiendo las consecuencias negativas de la adicción al juego. *Cuadernos de Trabajo Social*, 29(2), 335.

- Blanco, P., González, M., & Martos, C. (2015). El juego como adicción social: crónica de una patología anunciada.
- Blanco, P. (2014). El estudio de las adicciones sociales. El juego como adicción social: problemática social, contexto familiar y movimiento asociativo. El caso de Huelva. Tesis Doctoral Inédita. Universidad de Huelva, Huelva. España.
- Blasco, P., Rodríguez, I., y Martos, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Health and addictions: salud y drogas*, 16(2), 81-91.
- Buil, P., Moratilla, M. J. S., & Ruiz, P. G. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. *Adicciones*, 27(3), 198-204.
- Bustamante, J. (2001). Hacia la cuarta generación de Derechos Humanos: repensando la condición humana en la sociedad tecnológica. *CTS+ I: Revista iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e innovación*, 1(3).
- BOE.es - BOE-A-2011-9280 Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. (2011, 27 mayo). <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>. Recuperado 9 de julio de 2022, de <https://www.boe.es/eli/es/l/2011/05/27/13/con>
- BOE.es - BOE-A-1988-26156 Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. (1988, 11 noviembre). <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1988-26156>. Recuperado 9 de julio de 2022, de <https://www.boe.es/eli/es/l/1988/11/11/34/con>
- BOE.es - BOE-A-2011-17836 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego. (2011, 14 noviembre). <https://www.boe.es/eli/es/rd/2011/11/14/1614/con>. Recuperado 9 de julio de 2022, de <https://www.boe.es/eli/es/rd/2011/11/14/1614/con>
- BOE.es - BOE-A-2020-4761 Real Decreto 495/2020, de 28 de abril, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Consumo y se modifica el Real Decreto 139/2020, de 28 de enero, por el que se establece la estructura orgánica básica de los

- departamentos ministeriales. (2020, 28 abril). <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-4761>. Recuperado 9 de julio de 2022, de <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/04/28/495>
- Brunat, D. (2019, 27 septiembre). Así es trabajar en un salón de apuestas: «Te vienen chavales con la mochila y cinco euros». *elconfidencial.com*. Recuperado 8 de julio de 2022, de https://www.elconfidencial.com/deportes/2019-06-19/salon-apuestastrabajadores-jovenes-adiccion-428_2076016/
- Cantero, F., & Bertolín, J. M. (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes.
- Castaño, S., Castaño, J.J., Cañón, S.C., Melo, M.A., Mendoza, P.A., Montoya, J.M., Murillo, M.J., Rodríguez, P. y Velásquez, J.P. (2011). Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la Universidad de Manizales, Colombia, 2010. *Archivos de Medicina*, 11 (2), 101-113.
- Callejo, J. (2002). Observación, entrevista y grupo de discusión: el silencio de tres prácticas de investigación. *Revista española de salud pública*, 76, 409-422.
- Caselles, P., Cabrera, V., y Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados.
- Cea, M.A. (1998). *Metodología Cuantitativa - Estrategias y Técnicas*. Síntesis Editorial.
- Conceptos, I. y. (s/f). Juegos de azar. *Ine.es*. Recuperado el 7 de junio de 2023, de <https://www.ine.es/metodologia/t12/t12a119.pdf>
- Cía. A.H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): Un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Rev Neuropsiquiatr* 76 (4), 210-217.
- Cis. (s/f). Recuperado el 2 de abril de 2023, de <https://www.analisis.cis.es/cisdb.jsp>
- Chaves, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.
- Chóliz, M. (2006). Adicción al juego: sesgos y heurísticos implicados en el juego de azar.

- Chóliz, M., y Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181.
- Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). ¡ Hagan juego, menores!. Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 42(1), 34-47.
- Chóliz, M., y Marcos, M. (2019). La epidemia de la adicción al juego online en la adolescencia: un estudio empírico del trastorno de juego. *Rev. esp. Drogodepend*, 20-37.
- Clotas C, Bartroli M, Caballé M, Pasarín MI, Villalbí JR. El negocio de los juegos de azar: una perspectiva desde la salud pública. *Revista Española de Salud Pública*. 2020; 94: 15 de junio e202006043
- Cuenca, M. (2010). *Ocio y juegos de azar* (M. Izaguirre, Ed.). Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Díaz, A., Maquilón, J.J. y Mirete, A.B. (2023). Uso problemático del smartphone en la adolescencia: supervisión familiar y estrés tecnológico. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 23(1), 302-314.
- Durón, R., Cárdenas, G., González, J. M., y Bouchard, S. (2021). Evaluación de usabilidad, deseo de jugar y sentido de presencia en ambientes virtuales para el tratamiento del juego compulsivo. *Psicología Iberoamericana*, 29(1).
- Durkheim, E. (1985). *Las reglas del método sociológico* (Vol. 86). Ediciones Akal.
- Delgado, J. M., y Gutiérrez, J. (1999). *Teoría de la observación. Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Síntesis.
- Díaz, L. (2010). *La observación*.
- Dito, L., Y Fernández, E. (2019) Estudio descriptivo de los usuarios y salones de juego en los distritos Delicias y Centro de la ciudad de Zaragoza. Universidad de Zaragoza.
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2022). Perfil del Jugador de Juego Online en España. Recuperado de <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

- Domínguez, A.M. (2009). Epidemiología y factores implicados en el juego patológico. *Apuntes de Psicología*, 27 (1), 3-20.
- Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015. (2015). Fad.es. Recuperado el 16 de abril de 2023, de https://www.fad.es/wp-content/uploads/2019/07/estudio_prevalencia_2015-1_compressed.pdf
- Estévez, A., & Calvete, E. (2007). Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza. *Clínica y Salud*, 18(1), 23-43.
- Echeburúa, E. (2016). Juego patológico y juego controlado (responsable). *Relación de autores*, 213.
- Europa Press. (2022, agosto 17). Consumo contrata una encuesta sobre la prevalencia del juego. *UltimaHora.es*. <https://www.ultimahora.es/noticias/nacional/2022/08/17/1775209/consumo-contrata-encuesta-sobre-prevalencia-del-juego.html>
- EpData. (2019). Crecimiento del margen neto del sector del juego online año a año [Data set]. *EpData - La actualidad informativa en datos estadísticos de Europa Press*.
- Gobierno de Fernández-Montalvo, J., & Castillo, A. (2004). Repercusiones familiares del juego patológico: una revisión crítica. *Salud y Drogas*, 4 (2), 145-162.
- García, P., Buil, P., & Solé, M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y sociedad*.
- García, P., López, I., y Solé, M. J. (2022). El debate social sobre juegos de azar online y menores en España. *Política y sociedad*, 59(2), 3.
- Garrote Pérez de Albéniz, G. (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante.
- Gómez, A. y Calderón, D. (2022) *El ocio digital de la población adolescente*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Fundación FAD Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.7377069

- Gómez, J.A. y Díaz V. (2022). Anuario del juego en España. El juego en España y su aportación social. Cejuego. Recuperado el 2 de abril de 2023, de <https://cejuego.com/wp-content/uploads/2022/11/Anuario-del-Juego-2022.pdf>
- Guerrero, M. A. (2016). La investigación cualitativa. INNOVA Research Journal, 1(2), 1-9.
- Guevara, G.P., Verdesoto, A.E., y Castro, N.E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Gutiérrez, S. (1965). Nuevas perspectivas de la Teoría de Juegos. *Estadística Española*, (28), 45-59.
- Grupo Social ONCE - Iguales: Para hoy. Para mañana. (s/f). [Gruposocialonce.com](https://gruposocialonce.com). Recuperado el 5 de mayo de 2023, de <https://gruposocialonce.com/>
- Hermano, V. (2019). Incremento de los salones de juego y casas de apuestas en la ciudad de Valladolid y su influencia en los jóvenes. Universidad de Valladolid.
- Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126), 309-322.
- Hernández, A. (2019). La protección al consumidor en las webs de juego online de los operadores con licencia en España. *Adicciones*, 32(3), 216-224.
- Horney, K., & Rosenthal, L. (1956). *La personalidad neurótica de nuestro tiempo*. Paidós.
- Huber, G. L., Gürtler, L., & Gento, S. (2018). La aportación de la estadística exploratoria al análisis de datos cualitativos. *Perspectiva Educacional*, 57(1), 50-69.
- Hueso, A., y Cascant, M. J. (2012). Metodología y técnicas cuantitativas de investigación. INEbase / Ciencia y tecnología /Nuevas tecnologías de la información y la comunicación /Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares / Últimos datos. (s/f). INE. Recuperado el 7 de junio de 2023, de https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692
- Infosalus. (2021). Más de medio millón de ludópatas en España, entre 15 y 64 años, están sin diagnosticar. Europa Press. <https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia->

mas-medio-millon-ludopatas-espana-15-64-anos-estan-diagnosticar-
20210518173521.html

Instituto de la Juventud. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (2011): Jóvenes y TIC (en línea). Recuperado el 4 de abril de 2023, de <https://www.injuve.es/sites/default/files/2012/27/publicaciones/Sondeo%202011-1b.pdf>

Instituto de la Juventud. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (2014): Jóvenes, ocio y consumo (en línea). Recuperado el 4 de abril de 2023, de https://www.injuve.es/sites/default/files/tablas_sondeo_2014-3.pdf

Instituto de la Juventud. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (2020): Informe Juventud en España 2020 (en línea). Recuperado el 4 de abril de 2023, de https://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2021/11/informe_juventud_espana_2020_0_1_wdb_v1.pdf.

Jansen, H. (2013). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas: Una revista disciplinar de investigación*, 5(1), 39-72.

Jáuregui, I. (2007). Droga y sociedad: la personalidad adictiva de nuestro tiempo. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 16(2).

Jiménez, M.A., García, C., Montero, M. y Perea, M^a C. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico. Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología*, 4 (3), 50-59.

Jugar bien. Jugar con responsabilidad. (s/f). [Jugarbien.es](http://www.jugarbien.es). Recuperado el 24 de abril de 2023, de <https://www.jugarbien.es/>

Lafuente, C., y Marín, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista escuela de administración de negocios*, (64), 5-18.

Labrador, F. J., y Villadangos, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.

- Leyva, O., y Flores, M. Á. (2014). Análisis de correlaciones bivariadas y parciales con SPSS.
- Marín, A., Hernández, E., & Flores, J. (2016). METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS EN INVESTIGACIONES ORIENTADAS AL APROVECHAMIENTO DE FUENTES RENOVABLES DE ENERGÍA. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 1(1).
- Martínez, M. (2022, abril 3). La ludopatía en España, somos el país europeo con mayor número de jóvenes adictos al juego. *El Cierre Digital*.
<https://elcierredigital.com/salud-y-bienestar/908241415/espana-pais-europeo-mayor-tasa-jovenes-ludopatas.html>
- Matalí, J. L., García, S., Martín, M., & Pardo, M. (2015). Adicción a las nuevas tecnologías: definición, etiología y tratamiento. *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes*, 111, 113-121.
- Mazón, M., & Chóliz, M. (2012). Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego.
- Medina, M. A. (2020, 18 febrero). «Debo 40.000 euros porque pagué mi adicción al juego con créditos rápidos». *El País*. Recuperado 8 de julio de 2022, de https://elpais.com/sociedad/2020/02/17/actualidad/1581925622_210438.html
- Mendoza, K., Morgade, M., Márquez, R. y Gimeno, Ch. (2021) *Prácticas invisibles: Análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.5040162
- Ministerio de Consumo. (s. f.). Estudios, informes y presentaciones | Dirección General de .. <https://consumo.gob.es/>. Recuperado 4 de julio de 2022, de <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>
- Ministerio de Consumo. (s/f). *Ordenacionjuego.es*. Recuperado el 2 de abril de 2023, de <https://www.ordenacionjuego.es/es/participantes>
- Ministerio de Consumo (2020). Consumo regulará cajas de recompensa o “lootboxes” de los videojuegos para avanzar en la prevención de la ludopatía en menores. Recuperado

- el 2 de abril de 2023, de <https://www.consumo.gob.es/es/carrousel/consumo-regulara-cajas-recompensa-o-lootboxes-videojuegos-avanzar-prevencion-ludopatia>
- Ministerio de Consumo (2022). Contrataciondelestado.es. Recuperado el 4 de abril de 2023, de <https://contrataciondelestado.es/wps/wcm/connect/33884e2a-2382-4dfe-b9c2-101412b93c47/DOC20220404103755Informe+valor+estimado.pdf?MOD=AJPERES>
- Ministerio de Consumo (2022). El registro de autoprohibidos para juegos y apuestas online aumentó un 13,64% en 2021. Recuperado el 2 de abril de 2023, de <https://www.consumo.gob.es/es/carrousel/el-registro-de-autoprohibidos-para-juegos-y-apuestas-online-aument-un-1364-en-2021>
- Ministerio de Economía y Hacienda. (2012) Código de conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego
- Ministerio de Sanidad (2022). Informe EDADES 2022. Recuperado el 2 de abril de 2023, de https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemasInformacion/pdf/2022_Informe_EDADES.pdf
- Mira, J. J., Pérez-Jover, V., Lorenzo, S., Aranaz, J., y Vitaller, J. (2004). La investigación cualitativa: una alternativa también válida. *Atención primaria*, 34(4), 161-166.
- Nicolás, A. P. V., Meca, J. S., & Pina, J. A. L. (1987). Análisis de datos exploratorios y formulación de hipótesis. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 4, 97-106.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. 82 p.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. 76 p.

- Ojeda, E., Pajuelo, A., y Pelayo, M. (2011) Patrimonio Histórico Español del Juego y el Deporte: La Tabla. Museo del Juego
- Oliva, A., Hidalgo, M. V., Moreno, M. D. C., Jiménez, L., Jiménez, A. M., Antolín, L., y Ramos, P. (2012). Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. Agua Clara.
- Orbium (s/f). Jóvenes adictos a apuestas deportivas, póker y juego online. ORBIUM ADICCIONES; ORBIUM. <https://orbiumadicciones.com/ludopatia/jovenes-adictos-a-apuestas-deportivas-poker-y-juego-online/>
- Palacios, J. G. (2006). La ludopatía. Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico, (3), 229-234.
- Peña, D. (2002). Análisis de datos multivariantes (Vol. 24). Madrid: McGraw-hill.
- Pérez, F., y Martín, I. (2007). Nuevas adicciones: ¿adicciones nuevas?. Intermedio Ediciones.
- Piñeiro, E. (2015). Observación participante: una introducción. Revista San Gregorio, 80-89.
- Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Boletín Oficial del Estado, 291, de 04 de Noviembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/11/03/958/con>
- Restrepo, S.M., y Rodríguez, A. (2016). La adicción al juego: realidad que empieza en lo social y termina en lo familiar. InvestigiumIRE, 7(2), 77-88.
- Rey, J., Pérez, M., Santiago, M. I., Lorenzo, M., Malvar, A., y Hervada, X. (2021). Caracterización del juego de azar en Galicia: un problema de Salud Pública. Adicciones.
- Roca, G. (Coord.) (2015) Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital.
- Rodríguez, O., Gallego, V., Rodríguez, M. J., y López, M. Á. (2012). Adicción a las nuevas tecnologías. Psicología de las Adicciones, 1(1), 2-6.
- Rojó, J. M. (2006). Análisis descriptivo y exploratorio de datos. Laboratorio de Estadística del Instituto de Economía y Geografía Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid.

- Rubio-Hurtado, M. J., & Baños, R. V. (2017). El análisis de conglomerados bietápico o en dos fases con SPSS. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 10(1), 118-126.
- Salas Blas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura: Revista de la asociación de docentes de la USMP*, 28.
- Salinas, J. M., y Roa, J. M. (2002). El screening de la adicción al juego mediante internet. *Adicciones*, 14(3), 303-312
- Sanhueza, H., y Lotito, F. *Sociedad industrial, sociedad tecnológica, sociedad del conocimiento y tiempo libre.*
- Servicios Sociales de la ONCE: inclusión de la discapacidad. (2018, enero 25). *Once.es*.
<https://www.once.es/servicios-sociales>
- Solano, G. (2022). Casas de apuestas y barrios obreros de las ciudades: estudio exploratorio en Cartagena (Murcia).
- Statista. (2022, 9 marzo). Número de salones de juego por comunidad autónoma en España en 2020. Recuperado 8 de julio de 2022, de <https://es.statista.com/estadisticas/921796/numero-de-salones-de-juego-porcomunidad-autonoma-espana/>
- Toboso-Martín, M., & Rogero-García, J. (2012). «Diseño para todos» en la investigación social sobre personas con discapacidad. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas (REIS)*, 140(1), 163-172.
- Tristán, C., Llorens, N., García, N., León, L. M., Molina, M., Sánchez, E., y Brime, B (2021) Informe sobre Adicciones comportamentales 2021. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Ministerio de Sanidad. Recuperado el 2 de abril de 2023, https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut' ay*, 4(2), 55-64.

- United Nations. (2020) Marco de indicadores mundiales para los Objetivos de Desarrollo Sostenible y metas de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Recuperado el 4 de abril de 2023, de Microsoft Word- A.RES.71.313 SPA.doc (un.org)
- Valles, M. S. (2000). Técnicas cualitativas de investigación social (pp. 177- 234). Madrid: Síntesis Editorial.
- Vázquez, M. J., & Barrera, E. (2020). El juego online en España y las apuestas deportivas: los jóvenes como nuevos perfiles con ludopatía. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 20(2).
- Velázquez-Gaztelu, J. P. (2019). El 'boom' del juego desata las alarmas. *Alternativas*, (70).
- Verdura, E. J., Ponce, G., y Rubio, G. (2011). Adicciones sin sustancia: juego patológico, adicción a nuevas tecnologías, adicción al sexo. *Medicine-Programa de Formación Médica Continuada Acreditado*, 10(86), 5810-5816.
- Vilà Baños, R., Rubio Hurtado, M. J., Berlanga Silvente, V., & Torrado Fonseca, M. (2014). Cómo aplicar un cluster jerárquico en SPSS. *REIRE: revista d'innovació i recerca en educació*.
- Vilà Baños, R. (2006). ¿Cómo hacer un análisis cuantitativo de datos de tipo descriptivo con el paquete estadístico SPSS?. *Butlletí LaRecerca*, 2006, num. 6.
- Villavicencio, L., & De la Cruz, G. (2014). Análisis de correlación entre el rendimiento académico y la motivación en estudiantes universitarios. *Revista Científica "Visión de Futuro"*, 18(4), 301-314. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1804/180414044017.pdf>
- Young, K. S. (2005). Clasificación de los subtipos, consecuencias y causas de la adicción a Internet. *Psicología Conductual*, 13(3), 463-480.

Anexo A. Estudio 1. Juego y percepción de la ciudadanía española en 1999.

1. Análisis factorial.

- Variables

P101 Bonoloto	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P102 Lotería Nacional de Navidad	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P103 Lotería Nacional (resto de los sorteos)	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P104 Lotería Primitiva	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión3. No juega, pero podría hacerlo4. No juega ni jugaría nunca
P105 Quinielas	<ol style="list-style-type: none">1. Juega habitualmente2. Juega en alguna ocasión

	<p>3. No juega, pero podría hacerlo</p> <p>4. No juega ni jugaría nunca</p>
P106 Cupón de la Once	<p>1. Juega habitualmente</p> <p>2. Juega en alguna ocasión</p> <p>3. No juega, pero podría hacerlo</p> <p>4. No juega ni jugaría nunca</p>
P107 Máquinas recreativas (tragaperras)	<p>1. Juega habitualmente</p> <p>2. Juega en alguna ocasión</p> <p>3. No juega, pero podría hacerlo</p> <p>4. No juega ni jugaría nunca</p>
P108 Bingo	<p>1. Juega habitualmente</p> <p>2. Juega en alguna ocasión</p> <p>3. No juega, pero podría hacerlo</p> <p>4. No juega ni jugaría nunca</p>
P109 Casinos	<p>1. Juega habitualmente</p> <p>2. Juega en alguna ocasión</p> <p>3. No juega, pero podría hacerlo</p> <p>4. No juega ni jugaría nunca</p>

P1101 El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad.	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1102 El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1103 El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1104 El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo
P1105 El juego es inmoral	<ol style="list-style-type: none">1. Muy de acuerdo2. Bastante de acuerdo3. Poco de acuerdo4. Nada de acuerdo

Estadísticos descriptivos

	Media	Desv. Desviación	N de análisis
Bonoloto	3,25	,928	1891
Lotería Nacional de Navidad	2,06	1,209	1891
Lotería Nacional (resto de los sorteos)	3,24	,869	1891
Lotería primitiva	2,80	1,156	1891
Quinielas	3,19	1,001	1891
Cupón de la Once	2,77	1,094	1891
Máquinas recreativas (tragaperras)	3,68	,617	1891
Bingo	3,72	,543	1891
Casinos	3,79	,434	1891
El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad	2,22	,770	1891
El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	1,96	,766	1891
El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	2,60	,936	1891
El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	1,58	,649	1891
El juego es inmoral	3,22	,875	1891

Matriz de correlaciones^a

		Bonoloto	Lotería Nacional de Navidad	Lotería Nacional (resto de los sorteos)	Lotería primitiva	Quien de las Onzas	Cupón de la Onza	Máquinas recreativas (tragaperras)	Binarios	Casinos	El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad	El juego llega a crear hábitos y adición entre quienes lo practican	El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	El juego es inmoral	
Correlación	Bonoloto	1,000	,274	,399	,483	,364	,357	,280	,277	,266	,103	-,095	-,103	,008	-,104
	Lotería Nacional de Navidad	,274	1,000	,377	,337	,153	,397	,094	,120	,044	,122	-,031	-,062	,100	-,089
	Lotería Nacional (resto de los sorteos)	,399	,377	1,000	,372	,277	,408	,267	,284	,270	,140	-,091	-,075	,000	-,046
	Lotería primitiva	,483	,337	,372	1,000	,353	,371	,219	,242	,184	,166	-,139	-,165	,057	-,172

Quinielas	,36 4	,153	,277	,353	1,0 00	,234	,344	,28 7	,29 3	,126	-,116	-,153	,003	-,116
Cupón de la Once	,35 7	,397	,408	,371	,23 4	1,000	,191	,21 8	,14 0	,109	-,085	-,057	,024	-,055
Máquinas recreativas (tragaperras)	,28 0	,094	,267	,219	,34 4	,191	1,000	,52 5	,58 7	,116	-,063	-,068	-,059	-,087
Bingo	,27 7	,120	,284	,242	,28 7	,218	,525	1,0 00	,68 8	,126	-,084	-,065	-,037	-,078
Casinos	,26 6	,044	,270	,184	,29 3	,140	,587	,68 8	1,0 00	,100	-,064	-,058	-,077	-,050
El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad	,10 3	,122	,140	,166	,12 6	,109	,116	,12 6	,10 0	1,000	-,199	-,257	,021	-,255
El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	-,0 95	-,031	-,091	-,139	-,11 6	-,085	-,063	-,0 84	-,0 64	-,199	1,000	,484	,200	,284

	El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	-,103	-,062	-,075	-,165	-,153	-,057	-,068	-,065	-,058	-,257	,484	1,000	,088	,495
	El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	,008	,100	,000	,057	,003	,024	-,059	-,037	-,077	,021	,200	,088	1,000	,003
	El juego es inmoral	-,104	-,089	-,046	-,172	-,116	-,055	-,087	-,078	-,050	-,255	,284	,495	,003	1,000
Sig. (unilateral)	Bonoloto		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,372	,000
	Lotería Nacional de Navidad	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,028	,000	,088	,003	,000	,000
	Lotería Nacional (resto de los sorteos)	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,498	,023
	Lotería primitiva	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,006	,000
	Quinielas	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,456	,000
	Cupón de la Once	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,007	,144	,008

Máquinas recreativas (tragaperras)	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,003	,002	,005	,000
Bingo	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,002	,056	,000
Casinos	,000	,028	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,003	,006	,000	,015
El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,184	,000
El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	,000	,088	,000	,000	,000	,000	,003	,000	,003	,000		,000	,000	,000
El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	,000	,003	,001	,000	,000	,007	,002	,002	,006	,000	,000		,000	,000

El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	,372	,000	,498	,006	,456	,144	,005	,056	,000	,184	,000	,000	,455
El juego es inmoral	,000	,000	,023	,000	,000	,008	,000	,000	,015	,000	,000	,000	,455

a. **Determinante = ,033**

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo	,801
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado
	gl
	Sig.
	6442,440
	91
	,000

Comunalidades

	Inicial	Extracción
Bonoloto	1,000	,619
Lotería Nacional de Navidad	1,000	,675
Lotería Nacional (resto de los sorteos)	1,000	,567
Lotería primitiva	1,000	,612
Quinielas	1,000	,691
Cupón de la Once	1,000	,590

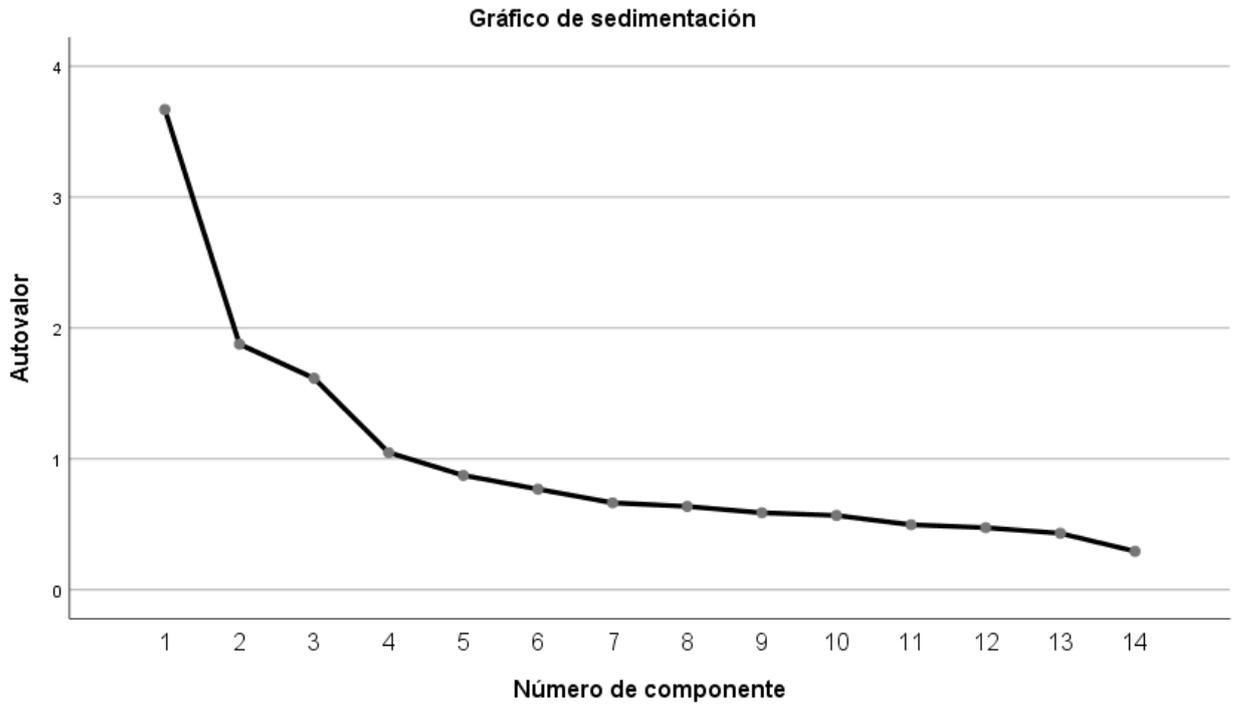
Máquinas recreativas (tragaperras)	1,000	,653
Bingo	1,000	,755
Casinos	1,000	,805
El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad	1,000	,993
El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	1,000	,624
El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	1,000	,736
El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	1,000	,859
El juego es inmoral	1,000	,672

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	3,669	26,206	26,206	3,669	26,206	26,206	2,265	16,182	16,182
2	1,876	13,403	39,609	1,876	13,403	39,609	1,968	14,055	30,237
3	1,616	11,540	51,149	1,616	11,540	51,149	1,864	13,315	43,552
4	1,048	7,482	58,631	1,048	7,482	58,631	1,679	11,995	55,548
5	,873	6,238	64,869	,873	6,238	64,869	1,098	7,842	63,389
6	,768	5,488	70,358	,768	5,488	70,358	,976	6,968	70,358
7	,664	4,740	75,098						
8	,636	4,546	79,643						
9	,588	4,200	83,843						
10	,567	4,053	87,896						
11	,496	3,546	91,442						
12	,474	3,385	94,826						
13	,431	3,078	97,904						
14	,293	2,096	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.



Matriz de componente rotado^a

	Componente					
	1	2	3	4	5	6
Casinos	,886	,054	-,018	,116	-,049	,017
Bingo	,846	,166	-,051	,094	,002	,030
Máquinas recreativas (tragaperras)	,771	,072	-,031	,224	-,023	,042
Lotería Nacional de Navidad	-,008	,803	-,068	,023	,151	,038
Cupón de la Once	,098	,733	-,015	,203	-,047	,005
Lotería Nacional (resto de los sorteos)	,239	,655	,015	,255	-,092	,086
El juego daña seriamente el respeto por el valor del trabajo	-,019	-,017	,845	-,096	,069	-,084
El juego es inmoral	-,061	-,024	,785	-,048	-,200	-,091

El juego llega a crear hábito y adicción entre quienes lo practican	-,016	-,071	,672	-,065	,400	-,058
Quinielas	,244	-,004	-,071	,788	-,001	,077
Bonoloto	,166	,359	-,041	,677	-,025	-,035
Lotería primitiva	,067	,419	-,155	,633	,076	,048
El juego es una fuente de recaudar fondos para el Estado	-,052	,047	,046	,032	,922	,017
El juego es una forma de entretenimiento que hecho con moderación, no es ni mejor ni peor que otra actividad	,070	,094	-,200	,064	,011	,967

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

2. Análisis de correlación

Correlaciones

		Nuevos jugadores	Jugadores tradicionales	Dañino	Apuestas	Anticapitalistas	Inofensivo
Rho de Spearman	de Nuevos jugadores	1,000	-,211**	,056*	-,207**	,064**	-,057*
	Coefficiente de correlación						
	Sig. (bilateral)	.	,000	,015	,000	,006	,013
	N	1891	1891	1891	1891	1891	1891

Jugadores tradicionales	Coeficiente de correlación	de	-,211**	1,000	,014	,035	-,029	-,064**
	Sig. (bilateral)		,000	.	,536	,125	,210	,005
	N		1891	1891	1891	1891	1891	1891
Dañino	Coeficiente de correlación	de	,056*	,014	1,000	,021	-,032	,113**
	Sig. (bilateral)		,015	,536	.	,365	,166	,000
	N		1891	1891	1891	1891	1891	1891
Apuestas	Coeficiente de correlación	de	-,207**	,035	,021	1,000	-,013	-,053*
	Sig. (bilateral)		,000	,125	,365	.	,558	,021
	N		1891	1891	1891	1891	1891	1891
Anticapitalistas	Coeficiente de correlación	de	,064**	-,029	-,032	-,013	1,000	-,029
	Sig. (bilateral)		,006	,210	,166	,558	.	,200
	N		1891	1891	1891	1891	1891	1891
Inofensivo	Coeficiente de correlación	de	-,057*	-,064**	,113**	-,053*	-,029	1,000
	Sig. (bilateral)		,013	,005	,000	,021	,200	.
	N		1891	1891	1891	1891	1891	1891

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

3. Análisis de conglomerados. Clúster jerárquico

Resumen de procesamiento de casos^{a,b}

Casos

Válido		Perdidos		Total	
N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
1891	75,8	605	24,2	2496	100,0

a. Distancia euclídea al cuadrado utilizada

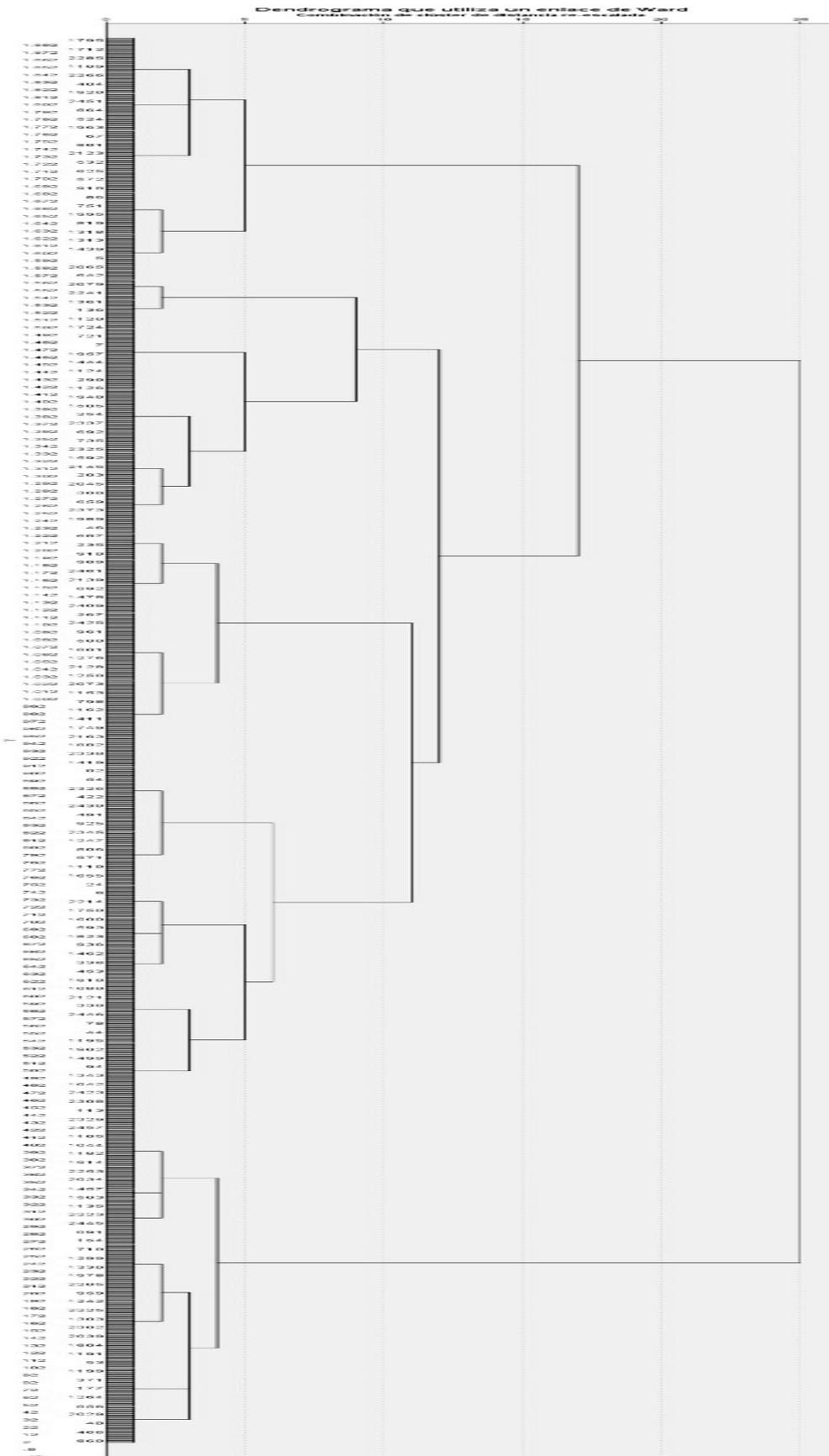
b. Enlace de Ward

Historial de conglomeración

Etapa	Clúster combinado			Primera aparición del clúster de etapa		Etapa siguiente
	Clúster 1	Clúster 2	Coefficientes	Clúster 1	Clúster 2	
1	1693	2492	,000	0	0	627
2	2209	2484	,000	0	0	39
3	1449	2444	,000	0	0	125
4	2173	2442	,000	0	0	48
5	1969	2437	,000	0	0	867
6	2185	2436	,000	0	0	45
.....						
1888	1	3	8934,336	1887	1886	1889
1889	1	4	9889,556	1888	1884	1890
1890	1	36	11340,000	1889	1881	0

Clúster de pertenencia

Caso	10 clústeres	9 clústeres	8 clústeres	7 clústeres	6 clústeres	5 clústeres	4 clústeres	3 clústeres	2 clústeres
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	2	2	2	2	2	2	1	1
4	3	3	3	3	3	3	3	2	1
5	3	3	3	3	3	3	3	2	1
...									
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1



- Tabla de frecuencia Clúster_5

Ward Method

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	488	19,6	25,8	25,8
	2	341	13,7	18,0	43,8
	3	326	13,1	17,2	61,1
	4	315	12,6	16,7	77,7
	5	421	16,9	22,3	100,0
	Total	1891	75,8	100,0	
Perdidos	Sistema	605	24,2		
Total		2496	100,0		

- Medias

**Nuevos jugadores Jugadores tradicionales Dañino Apuestas Anticapitalistas Inofensivo *
Ward Method**

Ward Method	Nuevos jugadores	Jugadores tradicionales	Dañino	Apuestas	Anticapitalistas	Inofensivo
1Media	,4419999	-,2672681	,2249439	,8253505	-,1100955	-,4808235
N	488	488	488	488	488	488
Desv. Desviación	,34169973	,92100382	,95285678	,61261717	,88225400	,74081738
2Media	,3437869	1,0504562	,0322255	-,2542159	,6356168	-,3361466
N	341	341	341	341	341	341
Desv. Desviación	,62037038	,73345212	1,10049390	,94013598	1,32696579	,85890761
3Media	,3983753	,1919045	-,4183119	,1440169	-,4026749	1,4105694
N	326	326	326	326	326	326
Desv. Desviación	,31548320	1,06901152	1,03045571	,88912467	,74662307	,68034508
4Media	,6758603	-,6601510	-,1094658	-,8738904	-,0522673	-,2561015
N	315	315	315	315	315	315
Desv. Desviación	,38163194	,59563635	,94066132	,82284884	,86310983	,50696655
5Media	-1,6049730	-,1957056	,1189784	-,2084501	-,0363005	-,0710352
N	421	421	421	421	421	421
Desv. Desviación	,70452964	,74745151	,87464413	,86891928	,84403167	,87012206
TMedia	,0000000	,0000000	,0000000	,0000000	,0000000	,0000000
o t N	1891	1891	1891	1891	1891	1891
a l Desv. Desviación	1,00000000	1,00000000	1,00000000	1,00000000	1,00000000	1,00000000

Tabla de ANOVA

				Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Nuevos jugadores * Ward Method	Entre grupos	(Combinado)		1415,735	4	353,934	1407,482	,000
		Linealidad		665,275	1	665,275	2645,588	,000
		Desviación de la linealidad		750,460	3	250,153	994,780	,000
	Dentro de grupos			474,265	1886	,251		
	Total			1890,000	1890			
Jugadores tradicionales * Ward Method	Entre grupos	(Combinado)		576,545	4	144,136	206,966	,000
		Linealidad		51,649	1	51,649	74,163	,000
		Desviación de la linealidad		524,896	3	174,965	251,234	,000
	Dentro de grupos			1313,455	1886	,696		
	Total			1890,000	1890			
Dañino * Ward Method	Entre grupos	(Combinado)		91,826	4	22,957	24,078	,000
		Linealidad		6,351	1	6,351	6,661	,010
		Desviación de la linealidad		85,475	3	28,492	29,883	,000
	Dentro de grupos			1798,174	1886	,953		
	Total			1890,000	1890			
Apuestas * Ward	Entre	(Combinado)		620,080	4	155,020	230,225	,000

Method	grupos	Linealidad	319,757	1	319,757	474,882	,000
		Desviación de la linealidad	300,323	3	100,108	148,673	,000
		Dentro de grupos	1269,920	1886	,673		
		Total	1890,000	1890			
Anticapitalistas Ward Method	* Entre grupos	(Combinado)	197,957	4	49,489	55,162	,000
		Linealidad	5,711	1	5,711	6,366	,012
		Desviación de la linealidad	192,246	3	64,082	71,428	,000
		Dentro de grupos	1692,043	1886	,897		
		Total	1890,000	1890			
Inofensivo Ward Method	* Ward Entre grupos	(Combinado)	822,781	4	205,695	363,507	,000
		Linealidad	45,957	1	45,957	81,216	,000
		Desviación de la linealidad	776,824	3	258,941	457,604	,000
		Dentro de grupos	1067,219	1886	,566		
		Total	1890,000	1890			

Anexo B. Estudio 2. La influencia de las TIC en la sociedad española.

1. Análisis factorial

- Variables:

P3201 La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P3202 En general la información que los/las jóvenes reciben por las TIC tienen más influencia que lo que les puedan decir sus padres	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P 3203 Los/las jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo
P 3204 Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	1. Muy de acuerdo 2. Bastante de acuerdo 3. Poco de acuerdo 4. Nada de acuerdo

Estadísticos descriptivos

	Media	Desv. Desviación	N de análisis
La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	1,67	,859	1611
En general la información que los/as jóvenes reciben por las TIC tiene más influencia que lo que les puedan decir sus padres	1,88	,982	1611
Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	1,54	,719	1611
Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	1,55	,734	1611

Matriz de correlaciones^a

	La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	En general la información que los/as jóvenes reciben por las TIC tiene más influencia que lo que les puedan decir sus padres	Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as
Correlación	1,000	,263	,219	,302
	En general la información que los/as jóvenes reciben por las TIC tiene más influencia que lo que les puedan decir sus padres	,263	1,000	,383
	Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	,219	,383	1,000
	Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	,302	,208	,289
Sig. (unilateral)	La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	,000	,000	,000

En general la información que los/as jóvenes reciben por las TIC tiene más influencia que lo que les puedan decir sus padres	,000		,000	,000
Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	,000	,000		,000
Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	,000	,000	,000	

a. Determinante = ,666

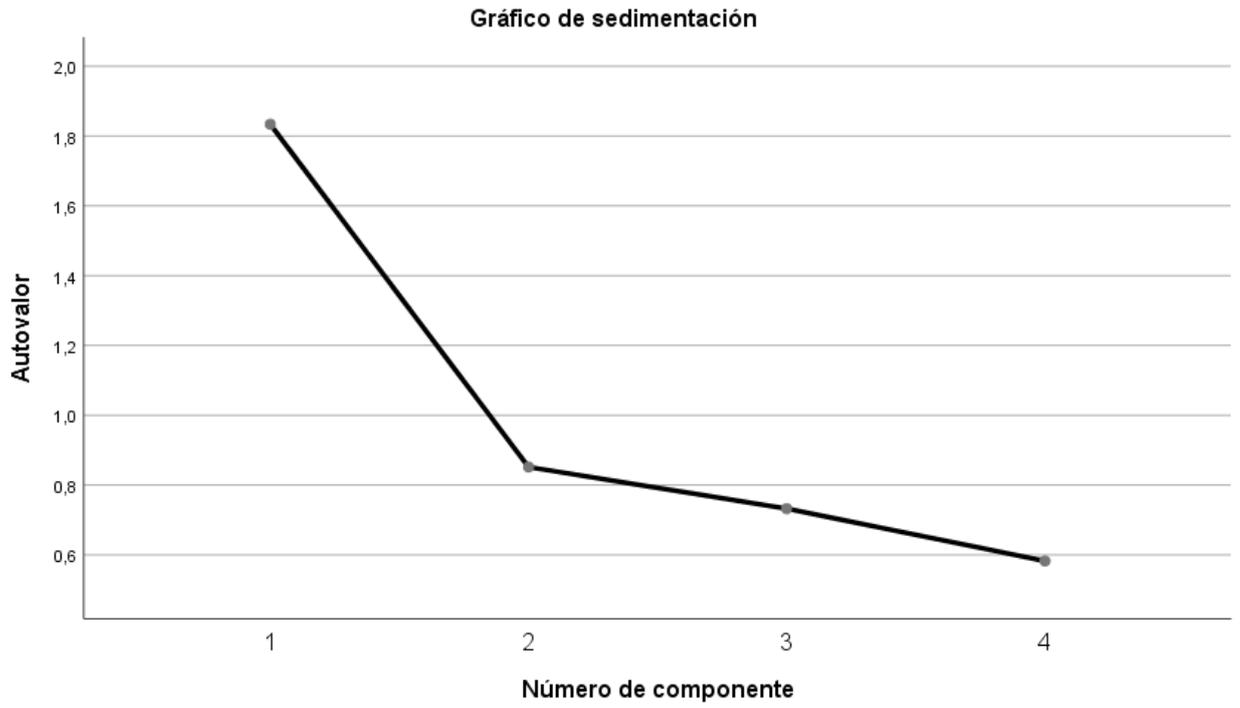
Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo	,661
Prueba de esfericidad de Aprox. Chi-cuadrado	653,539
Bartlett	
gl	6
Sig.	,000

Comunalidades

	Inicial	Extracción
La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	1,000	,945
En general la información que los/as jóvenes reciben por las TIC tiene más influencia que lo que les puedan decir sus padres	1,000	,792
Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	1,000	,760
Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	1,000	,921

Método de extracción: análisis de componentes principales.



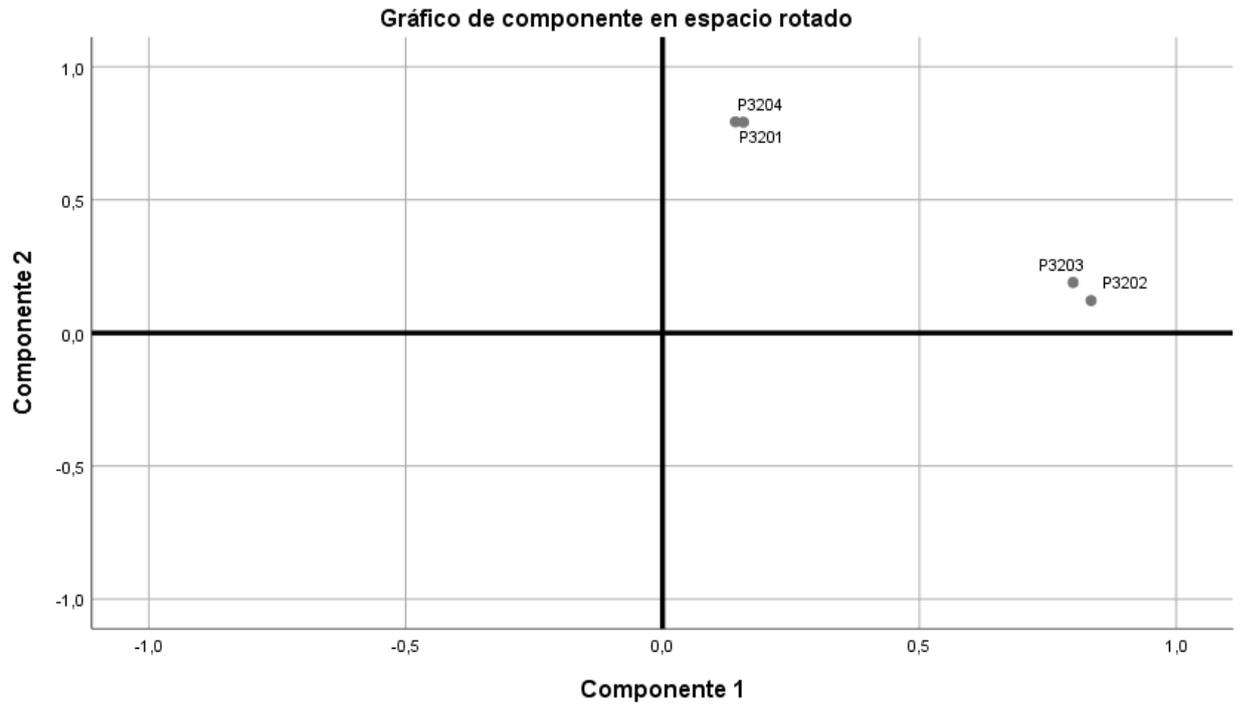
Matriz de componente rotado^a

	Componente	
	1	2
En general la información que los/as jóvenes reciben por las TIC tiene más influencia que lo que les puedan decir sus padres	,834	,121
Los/as jóvenes tienen dependencia de las nuevas tecnologías y eso es un problema para la educación en la familia	,799	,190
La influencia de las TIC en la educación de los/as hijos/as es inevitable	,142	,793
Los padres deben saber utilizar bien las TIC para poder educar con ellas a sus hijos/as	,157	,792

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 3 iteraciones.



2. Análisis de correlación

Correlaciones

		Influencia externa	Control parental y educación
Influencia externa	Correlación de Pearson	1	,000
	Sig. (bilateral)		1,000
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	1610,000	,000
	Covarianza	1,000	,000
	N	1611	1611
Control parental y educación	Correlación de Pearson	,000	1
	Sig. (bilateral)	1,000	
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,000	1610,000
	Covarianza	,000	1,000
	N	1611	1611

3. Análisis de conglomerados. Clúster jerárquico

Resumen de procesamiento de casos^{a,b}

Casos

Válido		Perdidos		Total	
N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
1611	65,3	856	34,7	2467	100,0

a. Distancia euclídea al cuadrado utilizada

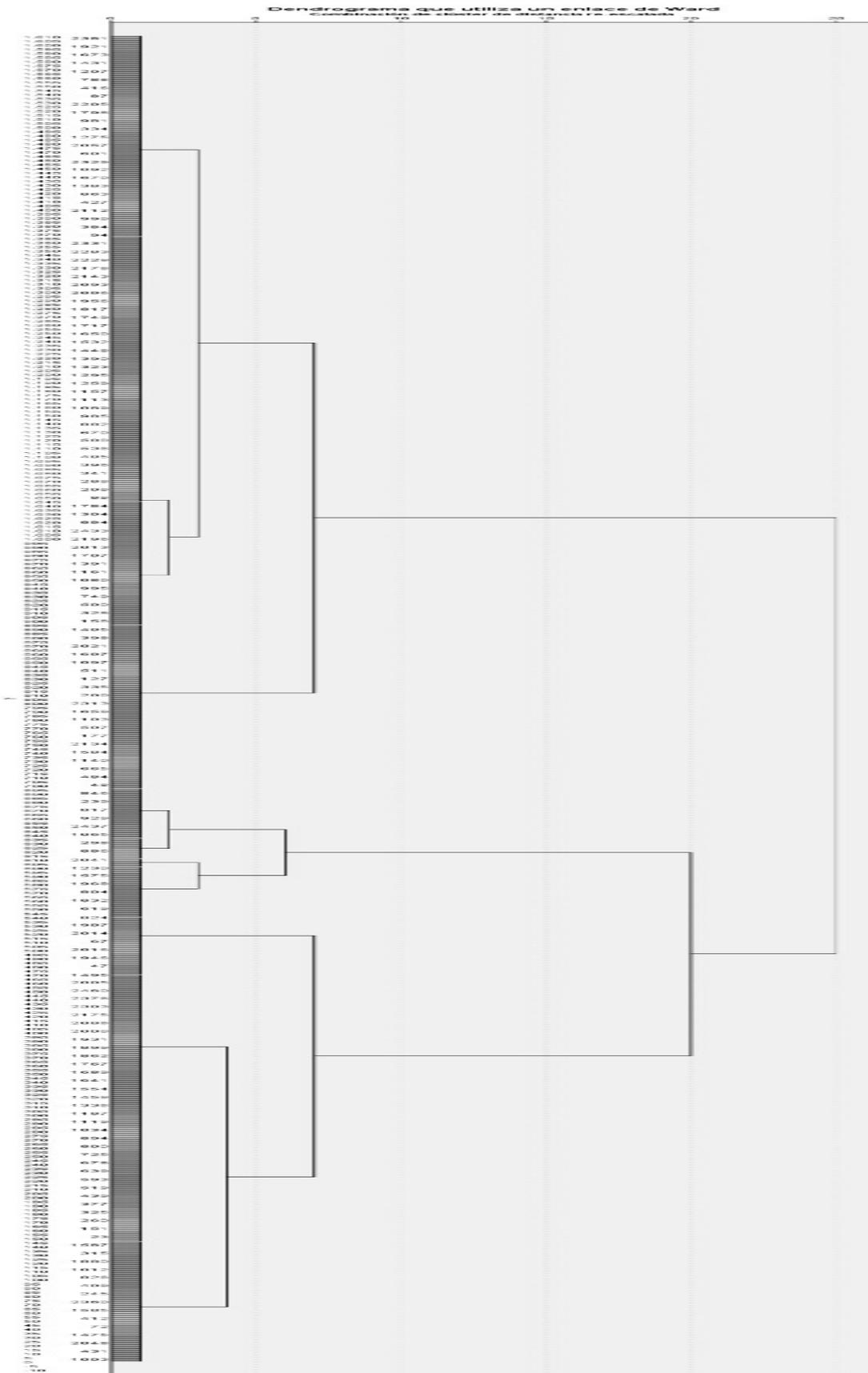
b. Enlace de Ward

Historial de conglomeración

Etapa	Clúster combinado		Coeficientes	Primera aparición del clúster de etapa		Etapa siguiente
	Clúster 1	Clúster 2		Clúster 1	Clúster 2	
1	2432	2467	,000	0	0	24
2	2340	2466	,000	0	0	74
3	2403	2465	,000	0	0	36
...						
1608	14	47	1468,901	1605	1600	1609
1609	10	14	2244,692	1606	1608	1610
1610	1	10	3220,000	1607	1609	0

Clúster de pertenencia

Caso	10 clústeres	9 clústeres	8 clústeres	7 clústeres	6 clústeres	5 clústeres	4 clústeres	3 clústeres	2 clústeres
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	2	2	2	2	2	1	1	1
5	2	2	2	2	2	2	1	1	1
10	3	3	3	3	3	3	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	1	1	1
....									
2464	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2465	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2466	2	2	2	2	2	2	1	1	1
2467	1	1	1	1	1	1	1	1	1



- Tabla de frecuencia Clúster_2

Ward Method

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	915	37,1	56,8	56,8
	2	696	28,2	43,2	100,0
	Total	1611	65,3	100,0	
Perdidos	Sistema	856	34,7		
Total		2467	100,0		

- Medias

Informe

Ward Method		Influencia externa	Control parental y educación
1	Media	-,3542885	-,5787788
	N	915	915
	Desv. Desviación	,62031045	,38650644
2	Media	,4657672	,7608945
	N	696	696
	Desv. Desviación	1,19499300	1,04846064
Total	Media	,0000000	,0000000
	N	1611	1611
	Desv. Desviación	1,00000000	1,00000000

Tabla de ANOVA

			Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Influencia externa * Ward Method	Entre grupos	(Combinado)	931,103	2	465,551	1102,680	,000
		Linealidad	62,310	1	62,310	147,585	,000
		Desviación de la linealidad	868,793	1	868,793	2057,776	,000
	Dentro de grupos		678,897	1608	,422		
	Total		1610,000	1610			
Control parental y educación * Ward Method	Entre grupos	(Combinado)	819,996	2	409,998	834,523	,000
		Linealidad	815,528	1	815,528	1659,953	,000
		Desviación de la linealidad	4,468	1	4,468	9,093	,003
	Dentro de grupos		790,004	1608	,491		
	Total		1610,000	1610			

Anexo C. Estudio 3. Las nuevas tecnologías en las relaciones sociales de la juventud española.

1. Análisis factorial

- Variables:

P3801 Se aíslan más	1. Sí 2. No
P3802 Se vuelven más perezosos	1. Sí 2. No
P3803 Desaprovechan o desperdician más su tiempo	1. Sí 2. No
P3804 Se vuelven más eficientes o competentes	1. Sí 2. No
P3805 Se relacionan más con familiares que viven lejos	1. Sí 2. No
P3806 Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	1. Sí 2. No
P3807 Hacen nuevos/as amigos/as	1. Sí 2. No
P3808 Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	1. Sí 2. No

Estadísticos descriptivos

	Media	Desv. Desviación	N de análisis
Se aíslan más	1,44	,497	1834
Se vuelven más perezosos	1,49	,500	1834
Desaprovechan o desperdician más su tiempo	1,41	,492	1834
Se vuelven más eficientes o competentes	1,60	,490	1834
Se relacionan más con familiares que viven lejos	1,32	,468	1834
Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	1,50	,500	1834
Hacen nuevos/as amigos/as	1,48	,500	1834
Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	1,41	,491	1834

Matriz de correlaciones^a

	Se aíslan más	Se vuelven más perezosos	Desaprovechan o desperdician más su tiempo	Se vuelven más eficientes o competentes	Se relacionan más con familiares que viven lejos	Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	Hacen nuevos/as amigos/as	Se relacionan más con sus amigos/as de siempre
Correlación	1,000	,649	,602	-,010	,032	,547	,203	,063

ón	Se vuelven más perezosos	,649	1,000	,610	-,058	,002	,491	,204	,054
	Desaprovechan o desperdician más su tiempo	,602	,610	1,000	-,068	,041	,505	,210	,102
	Se vuelven más eficientes o competentes	-,010	-,058	-,068	1,000	,217	-,066	,171	,177
	Se relacionan más con familiares que viven lejos	,032	,002	,041	,217	1,000	,030	,252	,321
	Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	,547	,491	,505	-,066	,030	1,000	,182	,071
	Hacen nuevos/as amigos/as	,203	,204	,210	,171	,252	,182	1,000	,354
	Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	,063	,054	,102	,177	,321	,071	,354	1,000
	Sig. (unilateral)								
l)	Se aíslan más		,000	,000	,337	,083	,000	,000	,003
	Se vuelven más perezosos	,000		,000	,006	,466	,000	,000	,010
	Desaprovechan o desperdician más su tiempo	,000	,000		,002	,040	,000	,000	,000
	Se vuelven más eficientes o competentes	,337	,006	,002		,000	,002	,000	,000

Se relacionan más con familiares que viven lejos	,083	,466	,040	,000		,097	,000	,000
Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	,000	,000	,000	,002	,097		,000	,001
Hacen nuevos/as amigos/as	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	,003	,010	,000	,000	,000	,001	,000	

a. Determinante = ,135

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo	,791
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado
	3668,402
	gl
	28
	Sig.
	,000

Comunalidades

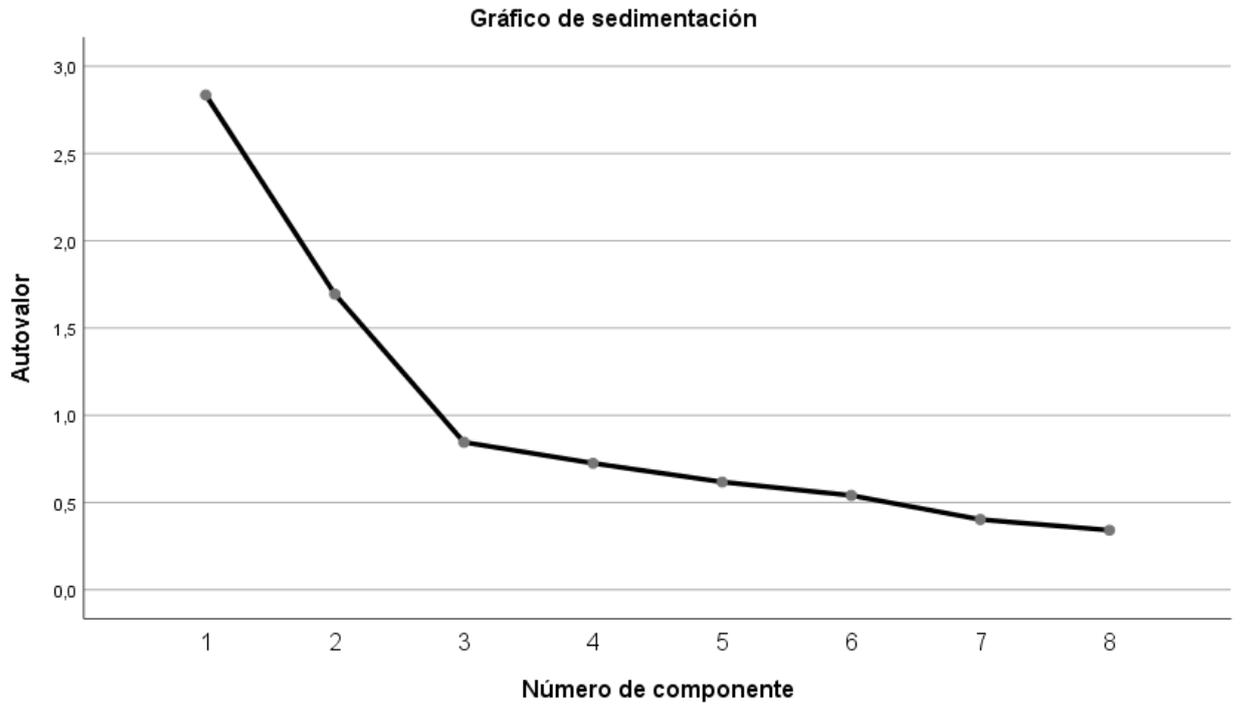
	Inicial	Extracción
Se aíslan más	1,000	,743
Se vuelven más perezosos	1,000	,710
Desaprovechan o desperdician más su tiempo	1,000	,685
Se vuelven más eficientes o competentes	1,000	,984
Se relacionan más con familiares que viven lejos	1,000	,952
Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	1,000	,583
Hacen nuevos/as amigos/as	1,000	,757
Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	1,000	,685

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	2,835	35,438	35,438	2,835	35,438	35,438	2,722	34,024	34,024
2	1,694	21,176	56,614	1,694	21,176	56,614	1,356	16,953	50,977
3	,845	10,564	67,178	,845	10,564	67,178	1,019	12,738	63,715
4	,725	9,057	76,236	,725	9,057	76,236	1,002	12,521	76,236
5	,617	7,715	83,950						
6	,541	6,758	90,708						
7	,402	5,028	95,737						
8	,341	4,263	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.



Matriz de componente rotado^a

	Componente			
	1	2	3	4
Se aíslan más	,858	,044	,003	,062
Se vuelven más perezosos	,838	,070	-,049	-,006
Desaprovechan o desperdician más su tiempo	,817	,109	,027	-,064
Se vuelven más eficientes o competentes	-,055	,116	,112	,977
Se relacionan más con familiares que viven lejos	,021	,187	,950	,116
Hablan menos con los/as familiares con los/as que conviven	,757	,060	,045	-,069
Hacen nuevos/as amigos/as	,196	,835	-,031	,142
Se relacionan más con sus amigos/as de siempre	-,003	,767	,312	-,001

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 4 iteraciones.

2. Análisis de correlación

Correlaciones

			Aislados	Extrovertidos	Familiares	Eficiencia
Rho de Spearman	Aislados	Coeficiente de correlación	1,000	-,181**	,012	,142**
		Sig. (bilateral)	.	,000	,622	,000
		N	1834	1834	1834	1834
	Extrovertidos	Coeficiente de correlación	-,181**	1,000	-,203**	-,218**
		Sig. (bilateral)	,000	.	,000	,000
		N	1834	1834	1834	1834
	Familiares	Coeficiente de correlación	,012	-,203**	1,000	-,308**
		Sig. (bilateral)	,622	,000	.	,000
		N	1834	1834	1834	1834
Eficiencia	Coeficiente de correlación	,142**	-,218**	-,308**	1,000	
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	.	
	N	1834	1834	1834	1834	

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

3. Análisis de conglomerados. Clúster jerárquico.

Resumen de procesamiento de casos^{a,b}

Casos

Válido		Perdidos		Total	
N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
1834	74,3	633	25,7	2467	100,0

a. Distancia euclídea al cuadrado utilizada

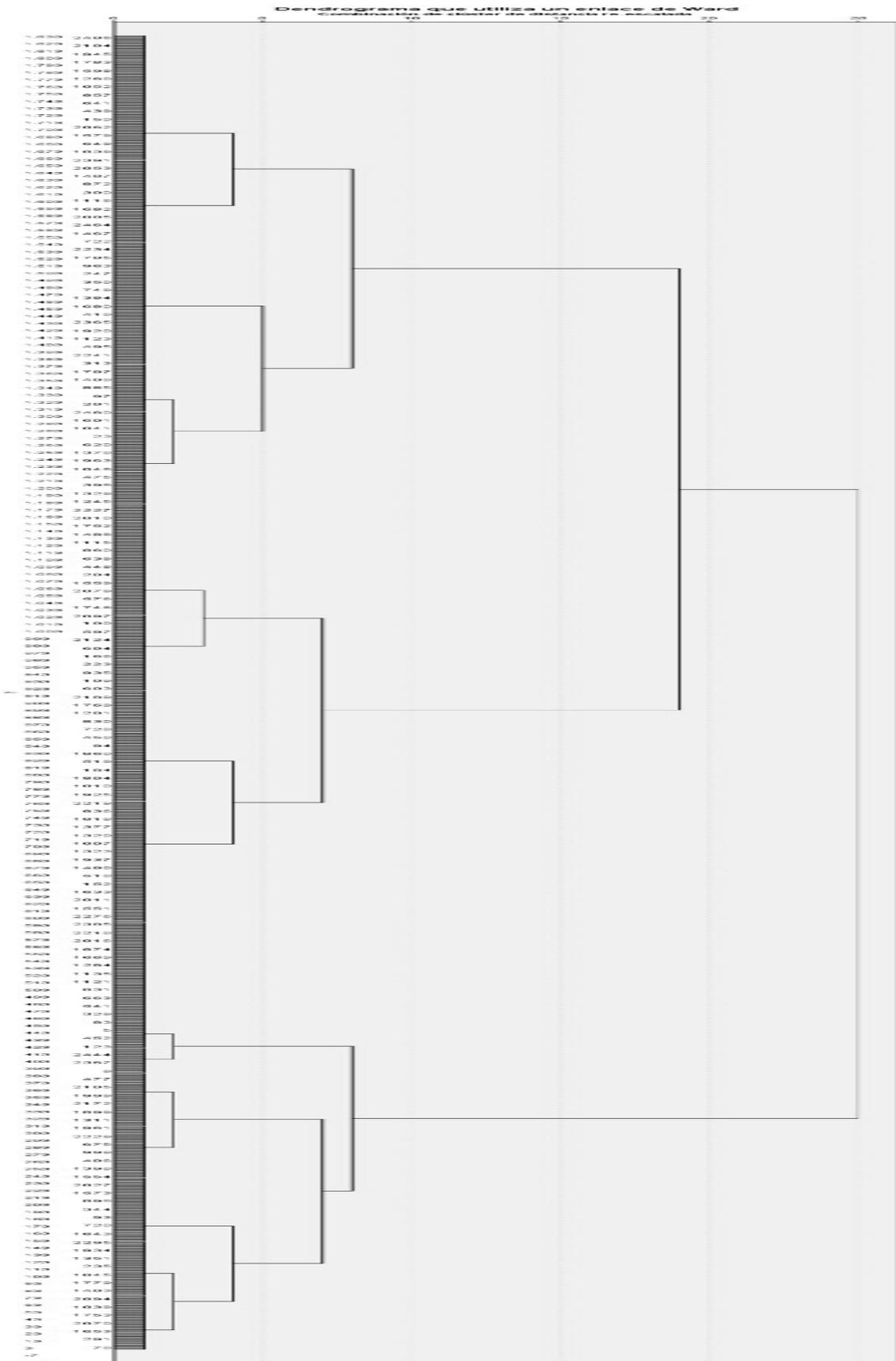
b. Enlace de Ward

Historial de conglomeración

Etapa	Clúster combinado		Coeficientes	Primera aparición del clúster de etapa		Etapa siguiente
	Clúster 1	Clúster 2		Clúster 1	Clúster 2	
1	2443	2467	,000	0	0	23
2	2442	2466	,000	0	0	24
3	2391	2465	,000	0	0	54
...						
1830	1	5	3730,549	1828	1821	1833
1831	13	24	4279,629	1827	1824	1832
1832	13	15	5587,088	1831	1829	1833
1833	1	13	7332,000	1830	1832	0

Clúster de pertenencia

Caso	10 clústeres	9 clústeres	8 clústeres	7 clústeres	6 clústeres	5 clústeres	4 clústeres	3 clústeres	2 clústeres
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	2	2	2	2	2	2	1	1	1
...									
2466	4	4	4	4	3	3	2	2	2
2467	7	7	7	6	5	5	4	2	2



- Tabla de frecuencias Clúster_3

Ward Method

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1	596	24,2	32,5	32,5
	2	654	26,5	35,7	68,2
	3	584	23,7	31,8	100,0
	Total	1834	74,3	100,0	
Perdidos	Sistema	633	25,7		
Total		2467	100,0		

- Medias.

Informe

Ward Method		Aislados	Extrovertidos	Familiares	Eficiencia
1	Media	,0299131	,2690733	1,3692445	,1677922
	N	596	596	596	596
	Desv. Desviación	1,02195760	1,00647203	,29378741	,89883540
2	Media	-,1039941	-,0857876	-,7455631	,8813361
	N	654	654	654	654
	Desv. Desviación	,98994357	1,01646024	,30600951	,19415477
3	Media	,0859314	-,1785319	-,5624511	-1,1582157
	N	584	584	584	584
	Desv. Desviación	,97984203	,91586117	,30662598	,18283833
Total	Media	,0000000	,0000000	,0000000	,0000000
	N	1834	1834	1834	1834
	Desv. Desviación	1,00000000	1,00000000	1,00000000	1,00000000

Tabla de ANOVA

				Suma de	gl	Media	F	Sig.	
				cuadrados		cuadrática			
Aislados Method	*	Ward	Entre grupos	(Combinado)	11,919	2	5,959	5,992	,003
				Linealidad	,887	1	,887	,892	,345
				Desviación de la linealidad	11,031	1	11,031	11,091	,001
				Dentro de grupos	1821,081	1831	,995		
				Total	1833,000	1833			
Extrovertidos Method	*	Ward	Entre grupos	(Combinado)	66,578	2	33,289	34,506	,000
				Linealidad	59,351	1	59,351	61,521	,000
				Desviación de la linealidad	7,227	1	7,227	7,491	,006
				Dentro de grupos	1766,422	1831	,965		
				Total	1833,000	1833			
Familiares Method	*	Ward	Entre grupos	(Combinado)	1665,683	2	832,842	9114,061	,000
				Linealidad	1110,222	1	1110,222	12149,523	,000
				Desviación de la linealidad	555,462	1	555,462	6078,600	,000
				Dentro de grupos	167,317	1831	,091		
				Total	1833,000	1833			
Eficiencia Method	*	Ward	Entre grupos	(Combinado)	1308,191	2	654,096	2282,068	,000

Linealidad	510,882	1	510,882	1782,410	,000
Desviación de la linealidad	797,310	1	797,310	2781,726	,000
Dentro de grupos	524,809	1831	,287		
Total	1833,000	1833			