

# Evolución histórica da implantación dos videoxogos na sociedade ourensá dende os anos oitenta ata a actualidade

F. J. Pérez Rodríguez,<sup>2</sup> F. Braña Rey,<sup>1</sup> M. D. Dapía Conde,<sup>1</sup> J. M. Failde Garrido,<sup>1</sup>

M. Isorna Folgar,<sup>1</sup> P. Rodríguez Rivera,<sup>1</sup> M. Brea Castro<sup>1</sup> e B. Vaquero Díaz<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Departamento de Análise e Intervención Psicosocioeducativa.*

<sup>2</sup>*Departamento de Historia, Arte e Xeografía. Campus de Ourense. Universidade de Vigo*

fjperez@uvigo.gal; fatimab@uvigo.gal; ddapia@uvigo.gal; jfailde@uvigo.gal;

isorna.catoira@uvigo.gal; paula.rodriguez.rivera@gmail.com; millan@uvigo.gal; mdiaz@uvigo.gal

## Resumo

Os últimos cincuenta anos veñen marcados por cambios importantes no ocio dos e das adolescentes, definidos fundamentalmente pola incorporación da tecnoloxía nas súas prácticas, e en particular pola introdución dos videoxogos. Estímase que en España o 80 % dos nenos/as de entre 6 e 10 anos e o 78 % de entre 11 e 14 anos xogan a videoxogos habitualmente (Asociación Española do Videoxogo –AEVI–, 2019). O obxectivo desta investigación foi identificar e describir os cambios nos patróns (tempo e actividades) do uso do tempo libre e do lecer dos e das adolescentes de 12-18 anos ourensás, dende a introdución dos videoxogos a partir dos anos oitenta ata a actualidade. Para dar resposta formulouse un estudo dende un enfoque metodolóxico cualitativo, recorrendo á entrevista como principal instrumento de recollida de datos. Os resultados evidencian un incremento na cantidade de tempo dedicada aos videoxogos, que pasou de ser unha actividade complementaria a outras, a estar moi presente, así como un cambio no tipo de videoxogos empregados, que pasan de ser xogos máis sociais, onde se xoga en persoa, a xogo en liña. Ponse en valor algunhas das virtualidades do uso dos videoxogos (desenvemento de habilidades cognitivas e motoras), aínda que sobre todo destacan os perigos asociados: adicción, illamento social, competitividade e consumismo. Finalmente, tamén se aprecia unha marcada división sexo/xenérica en

relación tanto coa práctica coma coa representación que mostran os videoxogos. Estes resultados son de gran relevancia para implementar políticas socioeducativas.

### **Palabras clave:**

Videoxogos, ocio e adolescencia

## **1. Introducción**

Situar con precisión o inicio dos videoxogos non está exento de controversia, pois iso depende da definición que empreguemos. Con todo, os primeiros prototipos de videoxogos empezan a xurdir nos anos corenta e cincuenta do século XX co desenvolvemento de voluminosos e complexos dispositivos que trataban de reproducir xogos populares.

Para algúns, o primeiro videoxogo foi o *Nought and crosses* [1], desenvolto por Alexander S. Douglas en 1952, que emulaba, en versión computerizada, o coñecido xogo do tres en raia, e permitía enfrontar un xogador humano contra a máquina [2, 3]. Para outros, o primeiro videoxogo creouse en 1958, cando o físico alemán William Higginbotham presentou o *Tennis for two* no Brookhaven National Laboratory, aínda que nunca chegaría a comercializarse [4]. O desenvolvemento a grande escala e a popularización dos videoxogos será a finais dos anos setenta do pasado século, e o seu éxito estivo ligado á revolución acaecida nos ámbitos da informática e das telecomunicacións, así como na popularización de internet, que acontecerá nas décadas posteriores. Son factores fundamentais para explicar o éxito e a popularidade que os videoxogos teñen na actualidade entre a poboación, especialmente na infancia e na adolescencia.

A principios da década de 1960, o equipo do MIT composto por Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen desenvolveu o *Spacewar*. Para moitas persoas, este é o primeiro videoxogo da historia, en todo caso pode considerarse o primeiro videoxogo de computador [1]. O camiño cara á integración na industria dos videoxogos domésticos comezou cinco anos despois, en 1967, cando o enxeñeiro Ralph H. Baer empeza a crear prototipos que culminarían na Brown Box, e logo de chegar a un complexo acordo con Magnavox, lanzouse unha consola de xogos para o fogar: a Magnabox Odyssey [5].

Posteriormente, nos anos setenta, dominan de forma concreta as máquinas Arcade, nuns primitivos salóns recreativos. En 1972 créase Atari, unha das compañías de videoxogos máis importantes, e desenvolven Pong, unha lenda dos xogos electrónicos –

que debido á súa popularidade, levaría en 1975 a crear Home Pong– [6]. Xa na segunda metade da década de 1970, Don Woods crea *Adventure*, un dos primeiros xogos onde a mecánica se executa a través do texto. *Adventure* achandaría o camiño para os primeiros videoxogos de rol para computadores. Nos últimos anos desta década, comezaría o momento álxido dos videoxogos coa chegada da Atari 2600 e a Intellivision [7]. Xa nos anos oitenta, a década dourada dos videoxogos, a súa irrupción converteuse nunha opción maioritaria do lecer entre os e as adolescentes [8].

Os videoxogos en España comézanse a popularizar na década de 1990, aínda que xa había indicios de salas recreativas nos anos setenta [9]. En 1983 co estoupo dos computadores persoais de forma xeneralizada créase en España o primeiro videoxogo. Aínda que a programación de videoxogos era un terreo virxe na industria do país, créase o videoxogo *La Pulga*, a mans da primeira compañía de software española, Indescomp. Créase orixinariamente para o computador ZX81 e presenta unha idea moi innovadora relacionada cos controis: pulsando a tecla 0 saltábase á dereita, e pulsando a tecla 1 cara á esquerda. Se se mantiña pulsada moito tempo, o protagonista saltaba máis que se se pulsaba rapidamente. A *La Pulga* seguíronlle varios títulos posteriores, e tamén moitas máis compañías entre as que destaca Erbe Software [10]. Nesta década en España comézanse a estender as revistas de videoxogos como *MicroHobby*, e os computadores comezan a ser máis populares –principalmente polo prezo e pola súa accesibilidade–. Entre 1980 e 1985 os computadores dominan o panorama dos videoxogos mundial.

Xogar a videoxogos converteuse nunha das actividades de lecer máis notorias entre as e os adolescentes no ámbito mundial [11] e, por suposto, tamén en España. Estímase que o 47 % da poboación española xoga a videoxogos regularmente unha media de 6,2 horas á semana. Estas cifras son sensiblemente maiores na poboación infantil e adolescente, así o 80 % dos nenos/as de entre 6 e 10 anos e o 78 % de entre 11 e 14 anos xogan a videoxogos habitualmente [12]. Esta popularidade alcanzada polos videoxogos débese segundo Chóliz [13] a que é unha opción de lecer moi atractiva e intrinsecamente motivadora debido ás contornas atractivas, a retroacción continua e a alta interacción, sistemas de progresión e dificultade adaptable (gamificación), e a posibilidade de cumprir obxectivos continuamente. Esta popularidade tamén se reflicte no ámbito económico; segundo os datos da propia Asociación Española de Videojuegos [12], a industria dos videoxogos adquiriu unha enorme importancia e é na actualidade a primeira opción de lecer audiovisual en España; así factura 1530 millóns de euros, o dobre ca a industria nacional do cinema e da música gravada xuntos.

O crecemento da industria do videoxogo e da súa accesibilidade xerou un aumento do número de persoas usuarias en todos os grupos de idade, o que se traduciu nunha gran diversidade de estudos sobre os seus efectos especialmente en nenos, nenas e adolescentes. Hai investigacións dispoñibles na literatura que suxiren que os videoxogos son unha opción viable no desenvolvemento das habilidades cognitivas e motoras, como é o caso da percepción visual, a rapidez de reacción, a creatividade, a atención ou as funcións executivas [14], pero tamén sobre os seus efectos perniciosos, especialmente en converterse en patolóxica cando a súa intensidade e frecuencia alcanza un nivel capaz de interferir nas relacións familiares, sociais e/ou laborais da persoa implicada, quen perde o control sobre a súa conduta [15]. Por todo iso, a American Medical Association defendeu decididamente a inclusión dos videoxogos como un subtipo de trastorno aditivo [16]. Con todo, reconsiderou a súa postura argumentando que non existía suficiente evidencia para xustificar a súa inclusión no DSM-5. Con independencia desta decisión, o termo adicción aos videoxogos é amplamente empregado pola comunidade científica e a prevalencia do uso abusivo ou problemático é crecente. Desde a administración pública española tamén se puxo o foco na adicción aos videoxogos, así o PNSD incorporounos na súa estratexia nacional sobre adiccións 2017-2024 como un fenómeno de especial interese xunto cos xogos de azar, e incluíu na enquisa ESTUDES [17] preguntas sobre o uso dos videoxogos (prevalencia no último ano 82,2 %: 96 % dos mozos e 69 % das mozas).

Os videoxogos irromperon con forza e instauráronse como unha forma máis de utilizar o tempo de lecer, especialmente na etapa adolescente e xuvenil [12, 18]. O presente artigo ten por obxectivo identificar e describir os cambios nos patróns (tempo e actividades) do uso do tempo libre e do lecer dos e das adolescentes de 12-18 anos ourensáns, dende a introdución dos videoxogos a partir dos anos oitenta ata a actualidade.

## **2. Metodoloxía**

### **2.1. Deseño e instrumento**

O estudo fórmase dende un enfoque metodolóxico cualitativo, recorrendo á entrevista como principal instrumento para obter datos. Esta elección vén motivada porque nos facilita unha mellor comprensión, interpretación, crítica e cambio da realidade social [19].

Unha busca e unha análise documental permitiunos identificar os elementos clave que se deberían estudar no deseño do instrumento de investigación. Confeccionouse unha descrición de prácticas e de elementos significativos do ocio nas xeracións que nos permita comprender e interpretar os usos dos videoxogos como parte do social, cultural, demográfico e espacial.

Ao tomar estes elementos como referentes e ao ter en conta os obxectivos do estudo optouse como instrumento máis axeitado para recoller datos as entrevistas en profundidade. As entrevistas realizáronse de acordo co guión establecido (véxase o anexo 1) achegando información *emic* da práctica e da lembranza do ocio adolescente desde os anos oitenta ata a actualidade, con especial incidencia no cambio tecnolóxico e nos videoxogos. Todas as entrevistas seguiron un mesmo guión que se articulou en dúas versións: unha primeira, en galego con linguaxe informal e dirixida sobre todo á poboación máis nova, e unha segunda versión realizouse en español con linguaxe formal dirixida ás persoas de maior idade da mostra. A variedade de guións permitiu adaptarse ás realidades lingüísticas de cada persoa entrevistada e facilitarlles ás entrevistadoras fórmulas de acomodo na transición de linguas, idades e espazos sociais.

O guión reflicte a utilización da entrevista dirixida en profundidade con preguntas abertas e está articulado en tres bloques temáticos:

- Un primeiro bloque foi deseñado para recoller as lembranzas –ou no caso de adolescentes as súas prácticas cotiás– do tempo de ocio na adolescencia.
- No segundo parámonos na experiencia e na percepción de cambio no ocio ao longo da propia adolescencia, con especial atención á entrada da tecnoloxía e concretamente dos videoxogos.
- Un terceiro bloque busca a reflexión entre o tempo pasado e o presente en relación co ocio adolescente e cos videoxogos. Nesta epígrafe búscase que as persoas entrevistadas reflexionen sobre a súa experiencia e práctica.

## **2.2. Participantes**

En total fixéronse quince entrevistas en profundidade, dúas a partir do traballo de observación participante, que se realizou con persoas implicadas no desenvolvemento dos videoxogos desde a perspectiva profesional. A observación incluíu dúas visitas ao Museo do Videoxogo en Cangas do Morrazo.

Para a mostraxe restante tívose en conta o sexo/xénero, idade e ámbito rural/urbano. A variable idade é determinante neste traballo, pois a través dela articúlase a perspectiva diacrónica na que se basea o proxecto. En canto á variable rural/urbano, aplicouse que o espazo social determina os espazos e as prácticas de ocio, así como co acceso á tecnoloxía. Ademais, consignamos a clase social estimada movéndonos sempre no ámbito da clase media, pero establecendo tres valores para situar diferentes posicións en relación co acceso á tecnoloxía (traballadora, media, media/alta).

A partir destas variables procurouse abrir a mostra a opcións diferentes para buscar persoas que durante a adolescencia cursasen estudos distintos e tamén que tivesen desenvolvemento educativo no ámbito formal diferente. O resultado acadado recóllese na táboa 1.

Núm. de entrevista	Idade	Xénero	Rural/ Urbano	Clase	Estudios	Ano de nacemento	Titulación académica	Profesión
1	55	Muller	Urbano	Traballadora	Universitaria	1966	BUP e COU	Bibliotecaria
2	40	Home	Semiurbano	Traballadora	Bacharelato	1981	Administrativo	Informático
3	41	Muller	Urbano	Traballadora	Universitaria	1979	Diplomatura en Relacións Laborais	Axente de seguros
4	26	Home	Rural	Media	Universitaria	1995	Bacharelato	Estudante
5	16	Home	Rural	Media	ESO	2005	Bacharelato	Estudante
6	18	Home	Urbano	Traballadora	Ciclo superior	2003	Bacharelato	Estudante
7	16	Muller	Urbano	Traballadora	ESO	2005	Bacharelato	Estudante
8	35	Home	Rural	Media-alta	Universitaria	1985	Bacharelato	Xestor de accesos de datos
9	32	Muller	Urbano	Media	Universitaria	1989	Bacharelato	Profesora
10	43	Muller	Urbano	Media	FP2	1978	EXB	Pinche de cociña
11	26	Muller	Urbano	Media	Universitaria	1995	Bacharelato	Educadora social
12	52	Home	Rural	Media	Universitaria	1969	FP2	Enxeñeiro de telecomunicacións
13	16	Home	Rural	Media	ESO	2004	ESO	Estudante
14	46	Home	Urbano	Media	Universitaria	1976	EXB	Docente
15	45	Home	Urbano	Media	Universitaria	1976	EXB	Enxeñeiro informático

**Táboa 1.** Perfil das persoas entrevistadas

### **2.3. Procedemento**

Unha vez determinada a mostra e elaborados os instrumentos de recollida de datos (entrevistas), administráronse os guións das entrevistas. Para o traballo de campo contouse coa colaboración de investigadoras instruídas no uso e na aplicación da entrevista, así como da súa transcripción.

Antes da aplicación das entrevistas, solicitouse o consentimento informado dos e das participantes, seguindo o protocolo de Helsinki. As entrevistas realizáronse no lugar de orixe dos e das participantes e graváronse.

Xa que os guións eran extensos, deron lugar a entrevistas longas de entre 1 h e 8 min ata 1 h e 40 min a máis demorada.

### **2.4. Mecanización, tratamento e análise de datos**

Todas as entrevistas transcribíronse de xeito literal. Optouse por este tipo de transcripcións para facilitar a comprensión do sentido do discurso elaborado. Cos textos resultantes realizouse a análise de contido dedutivo e indutivo. A análise de contido das entrevistas levouse a cabo a partir da súa categorización, primeiro de xeito individual por dúas investigadoras, para chegar a unha categorización final de maneira consensuada, mediante un proceso de análise de triangulación de perspectivas.

As categorías establecidas a priori están recollidas na táboa 2, e como pode apreciarse están agrupadas en dous bloques. O primeiro arredor do ocio e dos elementos vinculados a este: tempo, espazo, obxectos e tecnoloxía coa que se xoga, capacidade de adquirilos, actividades realizadas, así como os xogos e os videoxogos, dende a mirada dos cambios acaecidos durante a etapa adolescente.

O segundo apartado de categorías recolle as cuestións que teñen que ver co desenvolvemento cognitivo e cos elementos configuradores de identidade en relación co ocio e especialmente cos videoxogos: habilidades, emocións, valores e motivación, socialización, sistema sexo/xénero, consumo e adiccións.

Esta categorización servirá de base para presentar os resultados que se recollen no seguinte apartado, que ilustraremos con extractos das entrevistas –conservando o idioma orixinal de resposta– identificadas cun código co obxecto de recoller o máis fielmente o sentir das persoas entrevistadas.

	<b>Temas/Categorías</b>	<b>Clave da análise</b>
<b>Ocio</b>	Ocio	*OC
	Actividades	*AC
	Obxectos/Economía	*OB
	Idades	*ID
	Tempo	*TI
	Espazos	*ES
	Xogos	*XO
	Videoxogos	*VI
	Aprendizaxe	*AP
	Cambios	*CA
	Tecnoloxía	*TE
<b>Cognición e identidades</b>	Sociabilidade	*SO
	Xénero	*XE
	Valores	*VA
	Habilidades	*HA
	Motivación	*MO
	Emoción	*EM
	Saúde	*SA
	Consumo	*CO
	Adicións	*AD

**Táboa 2.** Categorías de análise

### 3. Resultados

A continuación preséntanse os resultados agrupados en dous bloques, un relativo aos cambios percibidos nas actividades do tempo de ocio e estes cambios, experiencias e valoracións arredor dos videoxogos.

#### **3.1. Organización e valoración do ocio adolescente: cambios percibidos**

A nivel xeral, as persoas entrevistadas á hora de comentar as súas actividades de ocio diferencian dúas etapas na adolescencia en función da idade. O cambio ao instituto marca un período de maior autonomía, novas amizades e tamén novas opcións



de ocio, e así as persoas entrevistadas marcan unha primeira etapa de ocio dos 12 aos 15/16 anos e outra a partir desa idade caracterizada porque os intereses, amizades, actividades e espazo de ocio tamén mudan.

Na primeira etapa adolescente as actividades de ocio realízanse entre amizades próximas na veciñanza, na rúa, na casa ou no colexio. Está caracterizada por xogar a xogos tradicionais e que implican pouca tecnoloxía e poucos obxectos de consumo: a corda, o poldro, indios e vaqueiros, a pilla, as agachadas, o fútbol, facer cabanas, as carreiras de sacos, o pano etc.:

E12: Entre los 12 y los 14, no salías del pueblo prácticamente. Eran juegos, juntarse chavales del pueblo o como mucho con otros de pueblos vecinos, que están cerquita, a menos de un kilómetro. [...] hacer partidos de fútbol, jugar a correr, a pillarte, a hacer cabañas en árboles.

As actividades a realizar para divertirse decidíase unha vez reunido o grupo dependendo dos seus gustos, pero tamén de varios factores extrínsecos: tempo de verán/inverno, estudo/vacacións, semana/fin de semana, idade, aldea/cidade, permisos para saír/volver á casa. No verán priman as actividades no exterior, durante a semana acúrtanse os tempos de encontro, e no inverno o mal tempo fai que as actividades se realicen nas casas; a aldea aparece como un lugar máis propicio ao ocio no espazo aberto, mentres que na cidade as actividades se levan ao cabo na casa ou na rúa/praza preto da casa:

E10: Yo creo que en la ciudad no dejaban a los niños tan libres como nos dejaban a nosotros. Nosotros desde las cinco de la tarde, no llegábamos a casa hasta las nueve o diez de la noche, y eso si nos venían a buscar, sino hasta las doce.

E09: A la tarde, solíamos quedar en el patio que tenemos aquí, en el barrio, y jugábamos mayoritariamente a la comba, después también jugábamos a la goma y al escondite o polis y cacos.

Para algunha das persoas entrevistadas a lembranza da época na aldea na adolescencia relaciónaa coa liberdade:

E10: Andar por la calle, jugando libremente, sin preocupaciones de nada.

No inverno, ou con mal tempo, os xogos de mesa (cartas, parchís, xadrez...), a lectura, a televisión e tamén os videoxogos parecen ser as actividades ás que se dedicaba o tempo de ocio:

E12: Cuando hacía mal tiempo, normalmente, no vas a estar en la calle, entonces cuando te juntabas, o si había algún juego de tablero, algún parchís, alguna oca, algún juego así.

As actividades para desenvolver no ocio adolescente para as persoas entrevistadas de maior idade parecen lembrar unha dinámica xeral que presenta un ir e vir: desde a rúa e a casa (xogos de mesa e a lectura individual) á aldea (aire libre) e á cidade (ir ao parque, ver a televisión). Esta mesma dinámica tamén se aprecia nas xeracións novas nas que o referente a aldea tamén está presente. Aínda que as actividades extraescolares, deportes ou xogos en familia son as formas de ocio que se recollen nas persoas adolescentes entrevistadas:

E13: El tiempo libre, hacía mucho deporte, tanto fútbol como baloncesto, cualquier tipo de deporte o jugaba también al ajedrez. Siempre que salía de clases, solía o ir a entrenar a fútbol o ir a entrenar a ajedrez.

Tras superar os condicionamentos para xuntarse, unha vez que se reúnen os rapaces e rapazas, a selección de que actividades levar a cabo aparece como un proceso de negociación. Así, a selección dunhas actividades ou doutras dependía do que lle gustaba facer a cada un do grupo e como podía conseguir facer aquilo que a un lle apetecía máis:

E10: Yo tenía amigas que no les gustaba jugar al fútbol, entonces jugábamos a la cuerda [...] a lo que quisiera jugar la mayoría. ¿A qué jugamos hoy?, a esto, pues venga a esto, ¿A qué jugamos aquello?, pues a lo otro.

As opcións tomadas respecto aos xogos na rúa, segundo indicaron as persoas entrevistadas con máis de trinta anos, non estaban divididos por xénero. Lembran que todas as persoas que se xuntaban no barrio ou na aldea decidían os xogos e tanto nenas como nenos implicábanse neles independentemente se a elección era fútbol, baloncesto, corda, con balón, con bonecas, facer cabanas...

Na segunda adolescencia, a partir dos 15 anos, o cambio ao instituto e a maior autonomía impulsa coñecer novas persoas, facer novos grupos e adoptar novas pautas de ocio que nalgúns casos relacionan co ocio nocturno, mocear e coa introdución ao consumo de alcohol e de tabaco. Tamén se percibe que conquistan máis autonomía, incluída a capacidade para desprazarse, collen o autobús, poden ir á aldea do lado en busca de infraestruturas de ocio ou ao centro na vila e na cidade:

E10: El ocio se dedicaba más a ver como ir a la fiesta de otro pueblo que a los videojuegos.

E09: Caminando, por ejemplo, a las piscinas, muchas veces, o con las bicicletas, bueno, si se le puede considerar deporte a eso, hacer cabañas con los del pueblo, o visitar, bueno, visitar no, explorar los montes del pueblo y encontrar recovecos y llevar, pues cosas para allí, pues para hacer una cabaña.

No que respecta ás diferenzas no ocio na actualidade e cando as persoas entrevistadas eran adolescentes, todas acordan en que o cambio foi enorme e xeral, sobre todo en relación coa tecnoloxía e como esta inflúe nas relacións sociais. As persoas entrevistadas máis vellas indican como aprenderon sen ordenadores e sen teléfonos móbiles, e aprecian que esta tecnoloxía é moi útil, pero tamén indican que modificou as formas de interacción entre as persoas, os valores e as actitudes, que non aprecian tan positivamente:

E10: Ha evolucionado todo, han evolucionado las cosas, antes los coches iban a cuerda, ahora aparcen solos. Antes para hablar por teléfono, había el teléfono de la tienda e ibas a meter monedas, y te cobraban los pasos, ahora en una casa todo el mundo tiene teléfono y, a parte, el teléfono fijo.

E09: Yo viví esa época de transición donde nos íbamos introduciendo en ese mundo, a lo que hay ahora, que es un abismo [...] yo me entretenía un poco con el Messenger, pero es que ahora tienes el teléfono móvil, o sea, es el Messenger de antes al instante, con el WhatsApp.

Aínda que certos cambios tecnolóxicos son percibidos como positivos, ven tamén consecuencias negativas, particularmente na vida social. Entenden que tanta conectividade e representación da persoa a través das redes sociais mingua a ocupación do espazo público por parte das persoas máis novas. Con iso redúcese a súa interacción social –incluso estando fisicamente acompañados–, ao non compartir experiencias directas coas persoas da mesma xeración e tampouco permite a negociación polo uso do espazo con outras xeracións, o que fomenta o individualismo e o illamento:

E13: Las redes sociales han hecho que la gente sea más, no sé cómo explicarte, digamos, no hay relaciones personales, como había antes. [...]

te invaden de tal forma que ya te sobrepasa. Hay cincuenta mil cosas que ya no sabes.

E10: Cuando vas a una cafetería y ves a cuatro sentadas y las cuatro están con el móvil mandándose WhatsApp, para eso no quedas ya, vete, mándalos ya desde casa. Y los niños igual, se meten en la habitación y aunque estén jugando con el otro, pero está en su casa que no sé, qué relación hay.

E09: No saber cómo gestionar cuando hablas con alguien, porque desde la pantalla, apago y listo ¿sabes?, pero desde la vida real es más difícil, entonces, no sabes cómo enfrentarte a estos problemas, y yo creo que llegan a generar más ansiedad o más inestabilidad emocional, porque a muchos adolescentes les falta eso, inteligencia emocional, y una pantalla no te lo da.

Deste xeito, as persoas de máis idade consideran que as máis novas están perdendo habilidades sociais e incluso cognitivas ao estar máis expostos á tecnoloxía. A idea de perigo está subxacente nos distintos argumentos que xustifican as valoracións negativas da evolución social baseándose na tecnoloxía. Pero tamén porque a actualidade sitúase nun mundo percibido como máis agresivo e perigoso para as e os adolescentes:

E10: No tenías que andar con la precaución de si venía alguien y te rapataba, como ahora que pasan estas cosas así tan extrañas, nada. Andabas libre, eran otros tiempos, eran diferentes. [...] la gente andaba más tranquila, más libre.

Ven que os cambios tecnolóxicos illan os rapaces e as rapazas nos seus espazos domésticos só conectados a través dos dispositivos móbiles. E aínda que o ocio de interior, como constatamos, sempre existiu –lendo, xogando a xogos de mesa, debuxando–, estaba asociado á actividade social e non a un sentimento de soidade:

E1: Sempre tiven como ocio principal a lectura no meu caso. Pero, o que máis recuerdo, nesa idade, de 12 a 15, era moito estar na rúa cos amigos ou amigas.

E13: A mí siempre me gustó jugar con alguien, te lo pasas mejor, te diviertes, compartes experiencias, antes que sólo. Sólo te lo puedes pasar bien, pero con un amigo siempre está mejor.

En definitiva, independentemente da xeración, pasar ocio coas amizades é unha prioridade na adolescencia. E, aínda que a tecnoloxía axuda á conexión e fai posible non saír da casa e seguir conectado coas amizades e xogar cadaquén desde a súa casa, en xeral, observamos que se dá unha alternancia de estar fóra ou dentro da casa de acordo cos mesmos argumentos en todas as xeracións:

E13: Si hace un día lluvioso y no quieres quedar con tus amigos, pues porque hace mal tiempo, siempre puedes estar en casa viendo una película con tus amigos, porque haces una llamada y estáis, yo que sé, seis personas viendo la misma película y la comentáis, entonces, eso está bien. Pero, por ejemplo, si hace un día de verano con sol y puedes ir a la piscina con tus amigos y prefieres, yo que sé, estar aquí jugando o viendo alguna serie, pues eso, es malo.

### **3.2. Ocio e videoxogos, unha mirada xeracional**

A primeira cuestión formulada pretende aproximarse a como e con quen, nas distintas xeracións, se inician nos videoxogos. Hai acordo en asumir que o inicio se produce na casa, coa familia, con irmáns máis vellos ou primos/as. A aprendizaxe non se ve como un proceso consciente, e prodúcese coa práctica (tempo dedicado) individual:

E13: Aprendí gracias a mi hermano, gracias a mis primos y por mis experiencias en solitario.

E11: A mí me gustaba la Game Boy, ahí sí que jugaba yo sola, [...] la primera Game Boy que tuve la tuvo mi hermana, [...] cuando ella perdía, jugaba yo, y cuando yo perdía, jugaba ella. [...] nos gustaba bastante, así aprendí, nadie me enseñó a jugar, aprendí yo sola.

En xeral, percíbese que na actualidade se dedica máis tempo a xogar aos videoxogos ca nos inicios (cando empezaban a estar ao alcance das persoas adolescentes), cando se dedicaban os tempos mortos, tempos de inverno e noites, combinando o seu uso coa saída á rúa como preferencia:

E13: Los que conozco de mi edad, los jóvenes [de 16 anos], la mayoría, siempre que pueden se van con sus amigos al pueblo.

Como se indicou, a introdución da tecnoloxía, concretamente xogar cos videoxogos, valórase como distracción que está apartando as e os adolescentes dunha socialización completa e sa. Esa socialización saudable aparece, nas testemuñas, vinculada

aos xogos tradicionais, aos deportes, a estar na rúa e, sobre todo, en contacto no mesmo espazo/tempo con persoas da mesma idade. Pero tamén algunhas das persoas entrevistadas fan unha valoración positiva dos videoxogos ao destacar as súas posibilidades no desenvolvemento de certas habilidades tales como as capacidades motrices, definir estratexia, desenvolver a constancia e a paciencia, e incluso socializar:

E9: Cognitivas, quiero decir, de estratexia, porque obviamente para pasar esos xogos necesitas habilidades cognitivas.

E13: Los videojuegos siempre te van a ayudar a socializar porque siempre vas a conocer gente nueva.

E11: La concentración, eso es primordial porque tienes que estar concentrado para jugar bien, tienes que estar pensando en eso, no puedes estar pensando en otra cosa.

Así, nas entrevistas subxacen dous puntos de vista opostos, un que avala a visión negativa baseada na idea de que os videoxogos illan as persoas, mentres que outra indica que boa parte do atractivo dos videoxogos ten que ver con habilidades sociais, ben a través da cooperación, ben a través da competencia, que se considera un elemento importante na motivación á hora de xogar con videoxogos.

No seu inicio, nos anos oitenta, o tempo que cada un dedicaba a xogar era limitado, fundamentalmente porque os recursos tecnolóxicos dispoñibles eran escasos; as consolas, a televisión e as máquinas non estaban tan estendidas e mesmo nos salóns recreativos era necesario inserir moedas na máquina para xogar unha partida que, a miúdo, xeraba conflitos e manifestábase competitividade que parece incrementarse co paso do tempo:

E10: Sí, claro que había conflictos, había que hacer cola y había piques porque uno jugaba más que el otro. Si tú a los dos minutos ya te comen todas las vidas y el otro es más bueno, es lógico. Ten en cuenta que había una consola a lo mejor para cinco [...] Lo que menos me gustaba era perder y que me comieran las vidas.

E12: [La motivación para jugar] La innovación, que era algo nuevo, muy nuevo, entonces era atractivo, y claro, la competitividad, la competencia que había con los compañeros para ver quién llegaba más lejos.

E13: Sí, lo de competitividad está bastante más alto que hace cuatro años. Ahora la competitividad está muy alta en cualquier videojuego, ya por la

gente que juega o porque hay millones de personas jugando a cualquier hora, entonces siempre está la competitividad ahí presente.

Ademais da competencia propia da práctica do xogo, de ser a/o mellor, tamén se reflicte a competición pola «distinción» (Bourdieu, 2001) entendida como ter o último xogo, a última consola ou os obxectos relacionados co xogo máis atractivos en cada momento. Esta actualización de medios tecnolóxicos está vinculada co diñeiro dispoñible, xa que os videoxogos implican un gasto importante non só en xogos, senón en multitude de dispositivos que os complementan:

E10: Claro que gastan [...] la culpa es quien le compra, creo yo, vamos, mientras no trabaja. A mí me dice «quiero un *joystick*», vale, vete a trabajar [...]. Me parece normal, que es el cumpleaños, que es la comunión, que le compres, que quiere una consola, bien, pero la consola tiene que venir con un mando y tiene que venir con juegos, pero no juego que salga, juego que tienes que comprar, mando que salga, mando que le tienes que comprar.

Na actualidade os gastos xerados arredor dos videoxogos non só están relacionados coa compra de bens tanxibles, senón tamén na práctica do propio xogo. Así o mercado virtual implica a compra de elementos que distinguen o xogador/a en canto ás ferramentas, a aparencia, no xogo, as diferentes facianas do que se ten denominado a *skin*:

E13: Sí, hay gente que gasta mucho dinero en los videojuegos, o sea, no solo en los videojuegos, sino en cosas para un juego, [...]. En los juegos hay armas, y esas armas puedes comprar *skins*, que son aspectos para esa arma. Por ejemplo, si tienes un arma que es gris, si gastas, igual, cinco euros, pues puedes tener un arma, pero en vez de gris [que] sea roja y con dragones.

A deriva diacrónica na historia dos videoxogos marca cambios de tendencia. Pásase dende xogos máis sociais, onde se xoga en persoa, a xogo en liña. Incluso as persoas máis novas entrevistadas recoñecen que os videoxogos, en pouco tempo, mudaron moito, e sinalan que perciben unha tendencia desde xogos máis sociais e cooperativos a maior competencia, e chegan a cualificarse como espazos tóxicos:

E13: Ahora el juego [es] online, ya no juegas tú con tus amigos y [...] entonces siempre hay gente que es bastante tóxica, que te insultan por cualquier cosa y eso a mí no me gusta porque, yo que sé, si fallas algo, algún pase en el FIFA o fallas algo, no te tienen por qué insultar, pero la gente lo hace.

Outra realidade que se expresa como un dos cambios máis salientables na evolución dos videoxogos é o mercado construído arredor dos videoxogos. Apréciase, pois, unha industria asociada á personalización ou ao aspecto «visible» cando se xoga, na que as persoas adolescentes pódense somerxer con características, tempos, usos e intereses moi diversos. Isto fai posible que nenos e nenas de curta idade poidan situarse, nalgúns casos, en posicións semiprofesionais. Aínda que poucos chegarán a ter niveis competentes que lles permita ingresos, terán que afrontar gastos:

E11: Una persona adolescente está jugando y dice «puf, es que a mí no me gusta la ropa que tiene mi personaje, entonces, voy a ver cuánto cuesta otra, que me cuesta, imagínate, ochocientas gemas y tengo cien, ¿qué hago?, y quiero esta ropa porque voy a jugar ahora online con unos amigos de Estados Unidos, otro de no sé dónde, [...] y quiero lucirme, pues me voy a comprar la ropa, [...] y esto es lo mínimo en realidad porque estamos hablando de algo que no te hace más especial, en ese personaje. [...] No sé, que sí se está gastando mucho dinero en videojuegos, yo pienso.

Este consumismo, distinción e competencia vai da man coa diferenciación e coa exclusión. Así, nas entrevistas tamén se aprecia a división en relación tanto coa práctica coma coa representación que mostran os videoxogos na que se identifica unha marcada división baseada na competitividade dos videoxogos. Neste sentido, os videoxogos identificados como femininos son os que as persoas entrevistadas definen como «xogos de pantallas» e como menos competitivos. Mentres que os videoxogos que se perciben como masculinos están asociados a niveis que implican moito tempo de dedicación e que levan a conseguir un logro, unha conquista ao dominar o xogo ou chegar a un nivel, tamén serían videoxogos masculinos os que se vinculan con violencia e con certos deportes.



Ademais da clasificación sexo/xenérica nos xogos, tamén se indica nas entrevistas como o sexismo nos videoxogos se manifesta nas duras críticas cara ás xogadoras neñas e rapazas, e incluso chégase a cuestionar que elas poidan ser boas xogadoras. Finalmente, unha terceira forma de discriminación en función do sexo/xénero refírese a que mesmo a configuración dos videoxogos apoia a idea das mulleres como colaboradoras secundarias con formas corporais e actitudinais/habilidades altamente sexualizadas:

E09: Los Sims no era un juego de pantallas, era un juego interactivo, no tenías que hacer nada más, entonces como que igual las mujeres, pues nos veíamos más tranquilas jugando a ese estilo de juegos, o incluso, a los Pokemon, porque ibas tú avanzando a los pocos, y los otros juegos más masculinos[...], como que ellos sí que tenían el afán de «mira que crack soy, cuanto tiempo invertí que ya estoy aquí, yo ya me acabé el juego», [...] que las chicas aparte que ya no jugábamos tanto, como que no le dábamos importancia ninguna, y ellos sí.

E11: Los chicos eran más de jugar a juegos de lucha, hablo y las chicas, eran otro tipo de juegos.

E13: Ahora sí que hay muchas más chicas [pero] siempre va a estar el comentario de «eres mujer, no puedes jugar», entonces hay muchas chicas que ya les da igual porque siempre hay tontos en el mundo, entonces ya les da igual y juegan a lo que sea, y hay muchas chicas muy buenas [...]. Y, los chicos, pues siguen pensando, [...] yo no lo pienso, me parece una tontería que digan que porque sea una chica va a ser peor.

E11: Hay videojuegos, a día de hoy, que la mayor parte de ellos, que tienen [...] es un hombre el que lleva el juego y que es la chica la que va detrás, [...] también la mujer está sexualizada en la mayor parte de estos videojuegos.

Por outra banda, tamén nas entrevistas visibilizan os efectos negativos do tempo excesivo de uso dos videoxogos, en termos de adicción, minorando o dinamismo social e con consecuencias na dedicación aos estudos e ao rendemento escolar. Entenden a dedicación do ocio aos videoxogos como unha perda de tempo e asocian o seu éxito ao seu poder de abstracción; ademais, utilízanse como distracción para que as rapazas e rapaces deixen tranquilos unhas horas os pais e nais:

E13: A partir de los 12 años es cuando más empecé a jugar a videojuegos, tanto a la Nintendo, como a la Play, lo que fuese, cualquier juego que fuese, ya sea por mi hermano o por mis primos, que, ellos también jugaban, entonces yo los veía y me apetecía jugar. Y, según han pasado los años me he ido enganchando más a los videojuegos, me han apetecido jugar más a los videojuegos, y he jugado cada vez más.

E09: Tecnologías están diseñadas, para que todos tus estímulos estén presentes en ellos, o sea, las luces, los colores, los sonidos, hacen que te involucren en eso y eso, crea un montón de serotonina y, entonces ayuda como a que te enganches.

E12: El que juega mucho tiempo a un videojuego, no es como en aquella época que lo hacías más en grupo, sino que, es más, individual, en casa. Sí, a lo mejor a través de una red con otra gente, a través de la red que está en su casa también, pero eso no alienta a consumir alcohol o tabaco. [...] ni sustancias psicotrópicas, o algo que se tome y vaya a jugar mejor, no creo. Creo más que es el tiempo. [...] la adicción que crean y el dinero que el propio desarrollador del juego hace que te gastes.

Fronte a esta perspectiva que percibe os videoxogos como insalubres no ámbito social e mental, nas entrevistas non se percibe unha asociación entre xogar a videoxogos e o consumo de alcohol ou outras drogas. Salvo algunha excepción, non atopamos que as persoas entrevistadas relacionen os videoxogos con consumos de estupefacientes. Pola contra, o consumo de substancias aditivas aparece vinculada á segunda etapa adolescente e a actividades sociais no espazo público entre iguais máis ca á práctica dos videoxogos.

#### **4. Discusión**

Os cambios percibidos no tempo de ocio por parte dos e das participantes deste estudo indican que persiste a fractura dunha primeira adolescencia máis aberta á presencialidade e a contactos próximos coa familia, amizades, veciñanza; e unha segunda adolescencia relacionada coa entrada no instituto de maior autonomía, novos contactos e apertura a outras actividades, que nalgúns casos coincide coa introdución do uso do alcohol e doutras drogas [20]. A pesar de que outros estudos si que reflicten unha relación entre o uso de videoxogos e o consumo de substancias tales como o consumo

de cánnabis ou de tabaco [20], os nosos datos parecen indicar que o consumo de drogas non parece estar moi vinculado cos videoxogos. Só unha persoa indicou que, na súa experiencia, as reunións de amizades para xogar aos videoxogos inclúen consumo de marihuana; o resto de persoas entrevistadas non relacionan ambas as actividades. Mais, o que si está no imaxinario das persoas entrevistadas é que a medida que pasa o tempo, e avanza a tecnoloxía que se aplica aos videoxogos, estes constitúen unha poderosa ferramenta de ocio que se converte en adicción ao limitar os contactos con persoas próximas e o contacto directo con grupos de iguais. Con todo, habemos de ter claro que o presente estudo ten un enfoque cualitativo e o seu tamaño de mostra non é representativo. Pese a iso, a bibliografía internacional reflicte que aínda que algúns estudos atoparon un comportamento coaditivo aínda non está claro cales son os mecanismos que subxacen a este fenómeno [21].

En relación coa evolución da cantidade de tempo dedicada aos videoxogos, os datos reflicten que, nas xeracións máis vellas, os videoxogos podían ser complementarios a saír á rúa e xogar coas amizades para completar uns tempos «mortos» ou de inverno. Mais, na actualidade, os videoxogos son unha activade de ocio moi presente no tempo de lecer [22], pero iso non indica que as persoas novas non queiran saír e ir á aldea ou estar na rúa, como tamén o fixeron as xeracións anteriores.

Ao intentar coñecer os videoxogos aos que se xogaba en cada momento persoal, atopámonos con que a dispoñibilidade de recursos é crucial á hora de xogar, os xogos establécense por modas, pola novidade, segundo nos din as entrevistas, mais é importante a variable xénero. Así, ás nenas e mozas atribúenselles xogos menos competitivos, mentres que aos nenos e rapaces se lles adxudica o gusto pola competencia, a loita e a violencia nos videoxogos [23].

Por outra banda, reflíctese que as formas de acción con videoxogos son percibidas, para gran parte dos participantes, como relacións interpersoais pobres e, en moitas ocasións, tóxicas. Para as persoas máis vellas os videoxogos son un pasatempo máis prexudicial ca educativo e social, dato que vai na liña dos estudos que aluden aos aspectos negativos dos videoxogos [24]. Non obstante, para as persoas máis novas, os videoxogos constitúen nunha idade temperá a posibilidade de contactar con persoas de todo o mundo e coñecer outras formas de ser e de facer. Os nosos datos remiten maiormente á primeira opción.

Finalmente, en relación coas dinámicas de identificación/alterización «gamer», a lóxica descrita nas entrevistas dos e das participantes de maior idade reflicte maioritariamente que o mundo *gamer* sería o que formula lóxicas paralelas ás relacións interpersoais en vivo, que illa as persoas adolescentes e que as introduce nun contexto de socialización pobre, individualista, altamente competitivo e consumista que paulatinamente vai ocupando máis tempo das súas vidas, e que identifica o uso excesivo cun comportamento aditivo [25, 26]. As persoas máis novas, pola súa parte, ven os videoxogos como unha parte da súa oferta de ocio, na mesma medida ca outras opcións como poderían ser os deportes [22], pero cun acceso máis sinxelo e cunha gran velocidade de adoptar cambios. Os datos tamén nos permiten constatar como en períodos moi breves as modificacións tecnolóxicas e a industria dos videoxogos fan posible que nenos e nenas novas adquiran destrezas e competencias [27], así como motivación suficiente para dedicar unha boa parte do seu tempo libre, adestrándose nas habilidades necesarias para seren *gamers* e conseguir «ser bo» nivel nalgún videoxogo.

## 5. Referencias

- [1] Belli, S. y López-Raventós, C.(2008). A brief history of videogame. *Athenea Digital*, 14, 159-179.
- [2] Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. London: Routledge.
- [3] Kent, S. (2010). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York, NY: Three rivers Press.
- [4] Anderson, J. (1983). «Who Really Invented The Video Game?». *Creative Computing Video & Arcade*: 1(1)1. Extraído de: <https://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/inventedgames.php>.
- [5] Oceja, J. (2017). *Diseño de experiencias de juego para la promoción de la competencia cívica*. (Tesis doctoral).
- [7] The Strong National Museum of Play (2021) Extraído de: <https://www.museumofplay.org/toys/atari-2600-game-system/>
- [8] Shaw, A. (2010). What is video game culture? *Cultural studies and game studies*. *Games and Culture*, 5(4), 403-424.
- [9] Rodríguez Breijo, V. y Pestano Rodríguez, J. M. (2012). Los videojuegos en España: una industria cultural incipiente. *Ámbitos*, 21, 361-379.

- [10] Manrubia, A.M. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social* 19, 791-805.  
[http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2014.v19.45178](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178).
- [11] Entertainment Software Association [ESA] (2019). 2019 essential facts about the computer and video game industry. Retrieved from Washington, DC: Retrieved from: [http://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2019/05/ESA\\_Essential\\_facts\\_2019\\_final.pdf](http://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf)
- [12] Asociación Española del Videojuego [AEVI] (2019). Los videojuegos más vendidos en julio de 2019. Recuperado de: <http://www.aevi.org.es/los-videojuegos-mas-vendidos-julio-2019>
- [13] Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- [14] Nuyens, F. M., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O. y Griffiths, M. D. (2019). The empirical analysis of nonproblematic video gaming and cognitive skills: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(2), 389-414.
- [15] Echeburúa, E., Corral, P., & Amor, P. J. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología conductual*, 13(5), 511-525.
- [16] Hiller, A. (2014). Internet Gaming Disorder factSheet. American psychiatric Association. DSM-5 development.
- [17] Plan Nacional sobre Drogas (2018). Encuesta sobre el uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES) 2016-2017. Madrid, España: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- [18] García-Oliva, C., Piqueras, J.A. y Marzo, J.C. (2017). Uso problemático de internet, el móvil y los videojuegos en una muestra de adolescentes alicantinos. *Salud y drogas*, 17, (2), 189-200.
- [19] Cerrón Rojas, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 9 (17).  
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/510>
- [20] Walther, B., Morgenstern, M. y Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research*, 18(4), 167-174.
- [21] Sussman, S., Lisha, N., y Griffiths, M. (2011). Prevalence of the addictions: a problem of the majority or the minority? *Evaluation & the Health Professions*, 34(1), 3-56.
- [22] Asociación española de videojuegos, (AEVI). (2020). La industria del videojuego en España. Anuario 2019.  
<http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2020/04/AEVI-ANUARIO-2019.pdf>

- [23] Oceja, J., y González, N. (2020). Estudiantes universitarios y videojuegos: Cultura del medio percibida, uso y preferencias en función del género. *Education Policy Analysis Archives*, 28, (66) DOI: 10.14507/epaa.28.4181
- [24] Martín-Fernández, M., Matalí, J.L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., y Castellano-Tejedor, C. (2016). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 29(2), 125-133.
- [25] Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, M. T., y Van de Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3, 157–165. doi:10.1556/JBA.3.2014.013.
- [26] Yau, Y. y Potenza, M. (2014). Internet Gaming Disorder. *Psychiatric Annals*, 44, 379–383. doi:10.3928/00485713-20140806-05.
- [27] Yeh, C. S. H. (2015). Exploring the effects of videogame play on creativity performance and emotional responses. *Computers in Human Behavior*, 53, 396-407.

# Proxectos INOU 2021

## Investigación aplicada na provincia de Ourense

Coordinación:

Vicerreitoría do  
Campus de Ourense-Campus Auga



Vicerreitoría do  
Campus de Ourense  
Universidade de Vigo

# **Proxectos INOU 2021.**

## **Investigación aplicada na provincia de Ourense**

***Coordinación:***

Vicerreitoría do  
Campus de Ourense-Campus Auga

Ourense, 2022

---

Universidade de Vigo • Campus de Ourense



## **Proxectos INOU 2021.** Investigación aplicada na provincia de Ourense

Autores/as:

De Carlos Villamarín, Pablo  
Pérez González, Ana  
Fernández González, María  
Laza Fidalgo, Rosalía  
Isorna Folgar, Manuel  
Pérez Rodríguez, Francisco Javier  
Raposo Rivas, Manuela  
Alfonso Gil, Sonia  
Rodríguez Teijeiro, Domingo  
Casado Neira, David  
García Pérez-Schofield, José Baltasar

Coordinación:

Vicerreitoría do Campus de Ourense-Campus Auga

Comisión de Avaliación:

de Blas Varela, Esther  
Cid Fernández, Xosé Manuel  
Fernández Gil, César Manuel  
García Queijeiro, José Manuel  
Gómez Rodríguez, Alma  
Reboreda Morillo, Susana  
Rodeiro Iglesias, Javier

Nº de páxinas: 224

ISBN: 978-84-8158-949-8

### **Edición**

Vicerreitoría do Campus de Ourense - Campus Auga

[www.uvigo.gal/campus/ourense-campus-auga](http://www.uvigo.gal/campus/ourense-campus-auga)

© Universidade de Vigo

### **Maquetación**

Rodi Artes Gráficas, S. L.

Reservados todos os dereitos. Nin a totalidade nin parte deste libro pode reproducirse ou transmitirse por ningún procedemento electrónico ou mecánico, incluíndo fotocopia, gravación magnética ou calquera almacenamento de información e sistema de recuperación, sen o permiso previo e por escrito das persoas titulares do copyright.

## Índice

---

Prólogo	6
Alternativas de aloxamento turístico na provincia de Ourense: análise da evolución recente da oferta e dos novos patróns de conduta da demanda nun contexto de irrupción do fenómeno das vivendas de uso turístico	9
Análise estatística do mercado de aloxamento turístico da provincia de Ourense dende unha nova perspectiva: a análise de datos compositivos	53
Detección automática de momentos de risco alérxico da poboación ourensá	75
Estudo do padrón de comportamento dos e das adolescentes ourensáns en relación co uso dos videoxogos	99
Evolución histórica da implantación dos videoxogos na sociedade ourensá dende os anos oitenta ata a actualidade	121
A escola que teño, a escola que quero. Un achegamento ás prácticas educativas e ás necesidades nos CRA de Ourense	143
Facer visible o invisible: habilidades para aprender dos e das escolares nos colexios rurais agrupados de Ourense	159
A represión económica na provincia de Ourense: unha aproximación a partir dos expedientes de responsabilidades civís e políticas	181
Dos lugares da represión franquista en Ourense: cara a unha cultura do recordo	199

---