

Estudo do padrón de comportamento dos e das adolescentes ourensáns en relación co uso dos videoxogos

M. Isorna Folgar, J. M. Failde, M. D. Dapía, P. Rodríguez-Rivera, F. Braña e M. Brea-Castro

Departamento de Análise e Intervención Psicosocioeducativa.

Campus de Ourense. Universidade de Vigo

isorna.catoira@uvigo.gal; jfailde@uvigo.gal; ddapia@uvigo.gal; paula.rodriguez.rivera@uvigo.gal; fatimab@uvigo.gal; millan@uvigo.gal

Resumo

O avance dos videoxogos (VDJ), da man da revolución tecnolóxica, foi exponencial nos últimos anos. Aínda que a maioría dos estudos son transversais e non permiten determinar causalidade, mostráronse diferenzas relevantes no cerebro da persoa xogadora con respecto á adicta. O uso problemático de VDJ asociouse a diversos prexuízos sobre a saúde física, sedentarismo, illamento social, trastornos emocionais e mesmo co consumo de substancias. Método: recolléronse datos dunha enquisa transversal de 702 estudantes ourensáns de entre 11 a 19 anos. Resultados: existen diferenzas de xénero tanto no tipo de videoxogos coma no tempo que lle dedican a xogar con eles. O 58,6 % dos mozos e o 19 % das mozas presentan un risco potencial de ter problemas cos videoxogos, pero cabe destacar que o 9,3 % dos mozos e o 2,2 % das mozas (media: 5,75 % dos e das adolescentes ourensáns) presentan a sintomatoloxía característica dunha adicción aos videoxogos. Os familiares non adoitan xogar moito con eles aos videoxogos no fogar; de feito, o 43,7 % da mostra indica que os seus proxenitores non mostran interese por coñecer os videoxogos, e só o 39,2 % dos e das adolescentes xogan a videoxogos recomendados segundo a súa idade. As análises tamén revelaron correlacións positivas entre o uso problemático de VDJ co consumo de tabaco, alcohol e a idade de inicio do seu consumo. Esa mesma tendencia atópase no consumo de cánnabis, aínda que as diferenzas non son significativas. Conclusións: cómpre seguir

profundando no seu estudo mediante deseños lonxitudinais que permitan lanzar máis luz sobre os posibles mecanismos subxacentes a este tipo de codiccións.

Palabras clave:

Videoxogos, adolescentes e adicción

1. Introducción

Na actualidade podemos constatar que as chamadas tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) modificaron o noso modo de relacionarnos. Internet, teléfono móbil e videoxogos ocupan un espazo importante no proceso de socialización, influíndo en comportamentos e actitudes, o que converteu o uso destas tecnoloxías nun necesario campo de estudo [1].

O lecer dixital está ligado a todas as posibilidades que dan o computador, internet, as consolas de xogo, os móbiles e outros dispositivos dixitais. O lecer dixital, concretamente os videoxogos, poden ser parte da rutina diaria, estar presente tanto no tempo que pode dedicarse ao lecer coma no tempo dedicado ao estudo ou ao traballo e mesmo nos momentos de transición entre ambos.

As innovacións tecnolóxicas teñen impacto nos estilos de vida dun individuo e na sociedade, así como nos valores sociais de ambos, internet, e os computadores, en especial, chegaron a ser parte da vida diaria das persoas. O coñecemento ao que se pode acceder con estes e o papel das aplicacións e servizos de contorna dixital producen transicións e cambios nos valores, influen na súa transformación na medida en que cambian os costumes ao asociarse a ese espazo virtual que se constitúe como outra realidade coas súas construcións simbólicas propias. Os videoxogos en España establecéronse como a principal forma de ocio audiovisual e cultural, para impoñerse á música e ao cine, cun total de 15 millóns de usuarios e usuarias [2], e a poboación de 6 a 24 anos son os principais xogadores e xogadoras [2]. Tanto é así que a Organización Mundial da Saúde (OMS) incluíu, dentro da CIE-11, o «trastorno por uso de videoxogos» [3] como unha nova categoría diagnóstica dos comportamentos aditivos. O acceso a internet dos videoxogos abre un campo cara aos xogos sociais, cooperativos e competitivos, xa que lle permite ao usuariado interactuar entre eles a través do xogo. A este tipo de videoxogos denomínaselles masivos (Massively Multiplayer Online Role Playing Games –MMORPG–) e os títulos máis populares poden chegar a ter miles de

xogadores e xogadoras conectados simultaneamente nun mesmo servidor. O xénero de MMO máis popular na actualidade é o multiplayer online battle arena (MOBA), e o *League of Legends* (LoL) é o xogo de computador máis xogado en América do Norte e en Europa [4].

Na última década, o uso de videoxogos converteuse nunha actividade de lecer cada vez máis popular cun aumento excesivo entre os e as adolescentes. Na actualidade, existe suficiente evidencia empírica, clínica e científica para considerar que o xogo excesivo pode chegar a ser problemático e aditivo, especialmente nos videoxogos en liña [5]. O deseño dos videoxogos facilita a perda de capacidade de control sobre o xogo, o que, unido a outros factores persoais e ambientais, facilita o uso abusivo e inadecuado, e pode dar lugar a unha conduta aditiva nos e nas adolescentes [6]. Neste sentido, as adicións tecnolóxicas son o tipo máis recente de adicións de comportamento por un consumo excesivo e disfuncional. A conduta de xogo problemático refírese á condición baixo a implicación problemática dos xogos dixitais. O uso patolóxico prodúcese cando existe un uso disfuncional que prexudica o individuo no ámbito familiar, social, laboral, escolar, de conduta e/ou psicolóxico. A crecente prevalencia no ámbito mundial esixe unha mellor calidade das investigacións para xerar evidencia sobre este importante problema de saúde pública. Coñecer os indicadores e os preditores da adicción aos videoxogos é fundamental para que os proxenitores e outros/as profesionais da saúde que traballan con adolescentes poidan identificar precozmente o comportamento patolóxico e desenvolver programas de prevención e de tratamento eficaces [7].

Como obxectivo principal do estudo pretendemos investigar e examinar as características e os perfís que presentan os e as adolescentes ourensáns que xogan aos videoxogos:

- ✓ Obxectivo 1. Analizar a frecuencia e os tipos de videoxogos empregados polos adolescentes en función do xénero.
- ✓ Obxectivo 2. Determinar a prevalencia en adolescentes que presentan un uso problemático ou aditivo dos videoxogos en función do xénero.
- ✓ Obxectivo 3. Analizar a relación entre os diferentes niveis de adicción os videoxogos e o rendemento académico.
- ✓ Obxectivo 4. Analizar a relación entre os diferentes niveis de adicción, os videoxogos e o consumo de drogas e a idade de inicio.

- ✓ Obxectivo 5. Analizar a relación entre os diferentes niveis de adicción, os videoxogos e os niveis de práctica deportiva.

2. Material e método

2.1. Participantes

Despois de realizar a correspondente mostraxe, seleccionáronse centros escolares das localidades de Ourense, A Rúa, Pobra de Trives e Verín, cun total de 702 estudantes entre os 11 e os 19 anos (346 rapaces e 355 rapazas), dos cales 477 cursan a ESO, 134 bacharelato, 63 formación profesional e 27 ciclo superior. Na táboa 1 preséntase a distribución do total do alumnado avaliado por curso en función do xénero e da idade.

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	Total f (%)
Idade	11-13 anos	87 (25,1)	97 (27,3)	184 (26,2)
	14-16 anos	168 (48,6)	171 (48,2)	340 (48,4)
	17-19 anos	91 (26,3)	87 (24,5)	178 (25,4)
Curso	1.º ESO	60 (17,3)	64 (18,0)	124 (17,8)
	2.º ESO	60 (17,3)	72 (20,3)	132 (18,8)
	3.º ESO	64 (18,5)	59 (16,6)	123 (17,5)
	4.º ESO	52 (15,0)	46 (13,0)	98 (14,0)
	1.º BAC	25 (7,2)	28 (7,9)	53 (7,5)
	2.º BAC	38 (11,0)	43 (12,1)	81 (11,5)
	FP básica	20 (5,7)	13 (3,7)	33 (4,7)
	FP grao medio	19 (5,5)	11 (3,1)	30 (4,3)
	FP grao superior	8 (2,3)	19 (5,4)	27 (3,8)

Táboa 1. Datos sociodemográficos da mostra. Distribución por xénero, idade e curso

En relación co estado civil dos seus proxenitores (táboa 2), están casados 468, divorciados 159, viúvos/as 15 e solteiros 27. En canto á convivencia, o 69 % convive con ambos os proxenitores e o 31 % ou está separado, divorciado ou viúvo.

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	Total f (%)
Estado civil	Casados/as	230 (70,3)	238 (69,8)	468 (70)
	Divorciados/as	72 (22)	86 (25,2)	159 (23,8)
	Viúvos/as	9 (2,8)	6 (1,8)	15 (2,2)
	Solteiros/as	16 (4,9)	11 (3,2)	27 (4)
Convivencia	Si	223 (67,6)	239 (70,3)	462 (69)
Pais/Nais	Non	107 (32,4)	101 (29,7)	208 (31)

Táboa 2. Estado civil dos proxenitores

2.2. Procedemento

Os datos recolléronse nas propias aulas dos centros, en grupos reducidos, mediante un cuestionario que cada estudante debía cubrir de maneira individual. A recollida da información foi realizada por educadoras e educadores sociais ou polos propios titores e titoras con experiencia neste tipo de tarefas. Cada suxeito foi informado da finalidade do estudo e de que os datos se ían tratar de maneira totalmente confidencial e anónima, seguindo o protocolo de Helsinki. Contouse co consentimento e coa colaboración tanto da dirección dos centros coma das respectivas asociacións de nais e pais do alumnado. A participación foi totalmente voluntaria e o tempo estimado para cubrir o cuestionario foi de aproximadamente 35 minutos.

2.3. Instrumentos

- Cuestionario de experiencias relacionadas con videoxogos (CERV) [8] para medir o uso abusivo de videoxogos en calquera plataforma. A escala é autoadministrada e contén dezasete ítems con respostas de tipo Likert de 1 a 4 puntos. Permite obter unha puntuación total, mediante a suma das puntuacións dos ítems das dúas subescalas que a compoñen: evasión (8 ítems) e consecuencias negativas (9 ítems).
- Escala de adicción a videoxogos. GASA-Short versión [9] consta de sete ítems que corresponden a unha estrutura de sete dimensións (*saliencia*, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividade e problemas) que se agrupan nun factor de orde superior: adicción. Está validada para a poboación adolescente española por Lloret [10].

Na escala de intensidade práctica deportiva, as persoas enquisadas indicarán se participan en actividades físico-deportivas e responderán cinco preguntas adicionais

que permiten calcular o índice ou o patrón de cantidade de físico-deportiva habitual (índice finlandés de actividade físico-deportiva) [11] e refírese á frecuencia, duración, intensidade, participación en deportes organizados e competicións deportivas.

A avaliación do consumo de drogas tirouse da enquisa estatal sobre o uso de drogas en estudantes de ensinos secundarios 2018 [ESTUDES 2020] [12] e contiña preguntas referidas aos hábitos de consumo de alcohol e doutras substancias ao longo da vida, no último ano e no último mes.

3. Resultados

3.1. Análise da frecuencia e tipos de videoxogos empregados pola poboación adolescente en función do xénero

A táboa 3 mostra as diferenzas de frecuencia e os tipos de videoxogos empregados polos e polas adolescentes ourensáns en función do xénero. Os rapaces de forma significativa xogan máis a xogos de estratexia (o factor da intelixencia, habilidades técnicas, planificación e desenvolvemento ($X^2 = 11,61$; $p < ,003$); *shooters* (o xogador/a ábrese paso no xogo co uso das armas) ($X^2 = 168,46$; $p < ,000$); de deportes e carreiras ($X^2 = 31,92$; $p < ,000$); *fighters* (videoxogos de loita, pelexas ou combate) ($X^2 = 12,77$; $p < ,002$); xogos de rol ($X^2 = 7,87$; $p < ,020$) e xogos do mundo aberto (videoxogos nos que se lle ofrece ao xogador a posibilidade de moverse libremente por un mundo virtual e alterar calquera elemento á súa vontade) ($X^2 = 31,92$; $p < ,000$). Polo contrario, as mulleres prefiren os videoxogos casuais (estes videoxogos adoitan ser bastante simples e non requiren que a xogadora ou xogadora aprenda moitas habilidades novas ou un conxunto complicado de regras) ($X^2 = 25,04$; $p < ,000$).

XÉNERO	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Plataformas	55 (15,9)	46 (13,0)	1,40	,497
Estratexia	120 (34,7)	86 (24,2)	11,61	,003
<i>Shooters</i>	207 (59,8)	46 (13,0)	168,46	,000
Simulación	72 (20,8)	78 (22,0)	,43	,807
Deportes e carreiras	169 (48,8)	102 (28,7)	31,92	,000
<i>Fighters</i>	59 (17,1)	29 (8,2)	12,77	,002
Xogos de rol	88 (25,4)	67 (18,9)	7,87	,020
Xogos casuais	45 (13,0)	100 (28,2)	25,04	,000
Xogos do mundo aberto	165 (61,6)	103 (29,0)	26,51	,000

Táboa 3. Frecuencia e diferenzas por xénero segundo o tipo de videoxogos

En relación cos dispositivos ou coas plataformas utilizadas (táboa 4) encontramos diferenzas significativas entre ambos os xéneros no uso da Playstation/PSP a favor dos rapaces ($X^2 = 110,19$; $p < ,000$); tamén observamos a mesma tendencia a favor dos rapaces fronte ás rapazas no uso da consola Nintendo (Switch, Wii, DS...) ($X^2 = 8,92$; $p < ,012$); e ordenadores ($X^2 = 16,12$; $p < ,000$). As rapazas usan máis o móbil ($X^2 = 41,07$; $p < ,000$) e as tabletas ($X^2 = 12,51$; $p < ,002$).

Plataforma-dispositivo	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Sony (PlayStation, PSP...)	190 (54,9)	61 (17,2)	110,19	,000
Microsoft (Xbox)	15 (4,4)	9 (2,5)	1,79	,408
Nintendo (Switch, Wii, DS...)	59 (17,1)	93 (26,2)	8,92	,012
Móbil	121 (35,0)	209 (58,9)	41,07	,000
Ordenadores	115 (33,2)	71 (20,0)	16,12	,000
Tabletas	15 (4,3)	41 (11,5)	12,51	,002
Outros (Google Stadia, SEGA)	4 (1,2)	4 (1,1)	,10	,994

Táboa 4. Diferenzas de xénero en función do tipo de dispositivo

En canto aos videoxogos máis utilizados ou aos que lles dedican máis tempo (táboa 5) destaca que os rapaces xogan de maneira significativa a maior parte dos que se nomean na táboa 5, a excepción do Mario Kart 8 ($X^2 = 35,10$; $p < ,000$), Among Us ($X^2 = 20,72$; $p < ,000$) e animal Crossing ($X^2 = 41,78$; $p < ,000$) que son máis utilizados polas rapazas.

Nome dos videoxogos	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Fortnite	172 (49,7)	66 (18,6)	76,22	,000
League of Legends	34 (9,8)	13 (3,7)	10,73	,005
Valorant	30 (8,7)	0 (0,0)	52,88	,000
Apex Legends	25 (7,2)	0 (0,0)	26,67	,000
Counter Strike Go	40 (11,6)	3 (0,8)	49,22	,000
PUBG	15 (4,3)	8 (2,3)	2,43	,297
Dota 2	2 (0,6)	1 (0,3)	,37	,833
GTA V	132 (38,2)	45 (12,7)	60,64	,000
Destiny 2	7 (2,0)	1 (0,3)	4,73	,094
Fall Guys	32 (9,2)	15 (4,2)	7,15	,028

Nome dos videoxogos	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Mario Kart 8	29 (8,4)	89 (25,1)	35,10	,000
Call of Duty	68 (19,7)	35 (9,9)	19,08	,000
Fifa 20	31 (9,0)	18 (5,1)	4,16	,125
Fifa 21	105 (30,3)	13 (3,7)	89,43	,000
Clash of Clans	53 (15,3)	19 (5,4)	19,02	,000
Among Us	65 (18,8)	120 (33,8)	20,72	,000
Minecraft	108 (31,2)	62 (17,5)	18,37	,000
Crossfire	0 (0,0)	0 (0,0)	--	--
Red Dead Redemption2	29 (8,4)	4 (1,1)	20,63	,000
Animal Crossing: New Horizons	21 (6,1)	83 (23,4)	41,78	,000
Outros	15 (4,3)	4 (1,1)	6,88	,038

Táboa 5. Videoxogos máis utilizados pola poboación adolescente ourensá

Na táboa 6 podemos observar o tempo dedicado a xogar aos videoxogos ao longo da semana (de luns a venres): o 23,2 % dos rapaces fronte a un 8,4 % das rapazas xoga máis de cinco horas, con diferenzas significativas entre ambos os xéneros ($X^2 = 75,03$ $p < ,000$).

Cabe destacar que non utilizan/xogan aos videoxogos de luns a venres o 56,6 % das rapazas fronte a un 31,4 % dos rapaces, xa que existen tamén neste caso diferenzas significativas entre ambos os grupos ($X^2 = 200,41$ $p < ,000$).

	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Tempo dedicado aos videoxogos á semana	108 (31,4)	196 (56,6)	75,03	,000
Non xogo	48 (14,0)	56 (16,2)		
Aprox. 1 h	48 (14,0)	39 (11,3)		
Aprox. 2 h	39 (11,3)	19 (5,5)		
Aprox. 3 h	21 (6,1)	7 (2,0)		
Aprox. 4 h	18 (5,2)	10 (2,9)		
Aprox. 5 h	19 (5,5)	11 (3,2)		
Máis de 7 h	43 (12,5)	8 (2,3)		

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Tempo dedicado aos videoxogos a fin de semana	Non xogo	22 (6,4)	153 (44,0)	200,41	,000
	Aprox. 1 h	27 (7,8)	48 (13,8)		
	Aprox. 2 h	33 (9,6)	45 (12,9)		
	Aprox. 3 h	37 (10,8)	30 (8,6)		
	Aprox. 4 h	42 (12,2)	21 (6,0)		
	Aprox. 5 h	36 (10,5)	13 (3,7)		
	Aprox. 6 h	41 (11,9)	12 (3,4)		
	Aprox. 8 h	42 (12,2)	15 (4,3)		

Táboa 6. Tempo dedicado pola poboación adolescente ourensá aos videoxogos

En relación co control parental sobre o tempo que invisten xogando aos videoxogos (táboa 7), destaca que o 49,7 % dos proxenitores dos rapaces non realiza ningún tipo de control, porcentaxe que aumenta ao 68,3 % no caso das rapazas. Polo contrario, o 15,5 % dos pais/nais dos rapaces realizan un control do tempo fronte a un 9 % das rapazas.

Tamén cabe destacar o pouco interese mostrado polos proxenitores en coñecer o tipo de videoxogos que utilizan os seus fillos e fillas, só un 14,3 % dos pais e nais dos rapaces se interesan fronte a un 16 % dos pais e nais das rapazas.

Isto tamén se reflicte en que os propios rapaces recoñecen que o 43,4 % xoga a videoxogos recomendados para maiores de idade, porcentaxe que se reduce a un 16,9 % no caso das rapazas.

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Control dos proxenitores do tempo de xogo	Non, nunca	170 (49,7)	220 (68,3)	26,51	,000
	Si, sempre	53 (15,5)	29 (9,0)		
	Ás veces	115 (33,6)	70 (21,7)		
	Si, pero fago o que quero	4 (1,2)	3 (0,9)		
Interese dos pais/nais por coñecer os xogos	Non, nunca	130 (41,3)	135 (46,1)	4,11	,391
	Si, sempre	45 (14,3)	47 (16)		
	Ás veces	140 (44,4)	111 (37,9)		

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Xogos recomendados para maiores de idade	Si	68 (20,1)	121 (41,2)	62,52	,000
	Non	124 (36,6)	123 (41,8)		
	Non me fixo	231 (72,0)	122 (48,0)		

Táboa 7. Control e interese dos proxenitores polo tempo e polo tipo de videoxogos

En relación co gasto mensual en videoxogos como os *loot boxes* (caixas botín), *Skins* ou *gemas* (entre outros) (táboa 8), destaca que o 34,5 % dos rapaces invisten cartos no último mes, pero redúcese a un 11,4 % no caso das rapazas. As diferenzas entre ambos os xéneros son significativas ($X^2 = 56.62$ $p < ,000$).

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Cartos destinados a videoxogos	Nada (0 €)	218 (64,3)	287 (88,6)	56,64	,000
	Menos de 10 €	73 (21,5)	23 (7,1)		
	Entre 11 € e 20 €	20 (5,9)	6 (1,9)		
	Entre 21 € e 30 €	18 (5,3)	4 (1,2)		
	Entre 31 € e 50 €	4 (1,2)	2 (0,6)		
	Entre 51 € e 100 €	4 (1,2)	0 (0,0)		
	Máis de 100 €	2 (0,6)	2 (0,6)		

Táboa 8. Gasto mensual realizado pola poboación adolescente ourensá en videoxogos

En canto ao tempo dedicado antes e despois do confinamento causado pola covid-19 (táboa 9), o 68,9 % dos rapaces reconece que xoga máis dende o confinamento; no caso das rapazas a porcentaxe vese reducida a un 48,1 %. Pero en ambos os casos podemos comprobar como o confinamento contribuíu a un aumento do tempo que destinan os e as adolescentes de Ourense aos videoxogos, porcentaxe que se aprecia principalmente no xénero masculino ao existir unha diferenza significativa entre ambos os grupos ($X^2 = 45,59$ $p < ,000$).

Tempo dedicado ao xogo durante a pandemia. Cambios antes e despois do confinamento	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Moitísimo menos	18 (5,3)	42 (14,06)		
Moito menos	16 (4,7)	16 (5,6)		
Menos	20 (5,9)	18 (6,3)		
Igual	51 (15,1)	73 (24,5)	45,59	,000
Máis	96 (28,5)	76 (26,5)		
Moito máis	68 (20,2)	34 (11,8)		
Moitísimo máis	68 (20,2)	28 (9,8)		

Táboa 9. Tempo dedicado aos videoxogos despois do confinamento pola covid-19

3.2. Determinación da prevalencia da poboación adolescente que presentan un uso problemático ou aditivo dos videoxogos en función do xénero

Mediante o cuestionario de experiencias relacionadas cos videoxogos non masivos (CERV), o cal consta de dezasete ítems sobre preocupación, negación, aumento da tolerancia, efectos negativos, redución de actividades, perda de control, evasión e desexo de xogar. O punto de corte foi de ≥ 26 , considerando as puntuacións entre 26 e 38 como problema potencial e as puntuacións entre 39 e 68 como problemas severos. Tal e como mostra a táboa 10 o 58,6 % dos rapaces e o 19 % das rapazas presentan un risco potencial de ter problemas cos videoxogos, pero cabe destacar que o 9,3 % dos rapaces e o 2,2 % das rapazas (media: 5,75 % dos adolescentes ourensáns) presentan a sintomatoloxía característica dunha adicción aos videoxogos.

	Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
Sen problemas	97 (32,1)	249 (78,8)		
CERV Problemas potenciais	177 (58,6)	60 (19,0)	137,72	,000
Problemas severos	28 (9,3)	7 (2,2)		

Táboa 10. Niveis de adicción aos videoxogos segundo o CERV

Utilizamos a escala de adicción ao xogo para adolescentes (GASA, Game Addiction Scale for Adolescents), a cal avalía a adicción aos videoxogos. Consta de sete ítems correspondentes a sete dimensións (*saliencia*, tolerancia, emoción, recaída, abstinencia, conflictividade e problemas) agrupados nun factor de orde superior: adicción. Os ele-

mentos puntúan de forma dicotómica e logo súmanse os elementos positivos; o punto de corte foi ≥ 4 . Con este instrumento a porcentaxe de posible adicción é un pouco menor ca co CERV, 4,2 % para os rapaces 4,2 % e 2,1 % para as rapazas (media: 3,15 %).

		Rapaces f (%)	Rapazas f (%)	X ²	Sig.
GASA	Non uso problemático	297 (95,8)	320 (97,9)	2,24	,326
	Uso problemático	13 (4,2)	7 (2,1)		

Táboa 11. Niveis de adicción aos videoxogos segundo o GASA

3.3. *Análise da relación entre os diferentes niveis de adicción os videoxogos e o rendemento académico*

Na táboa 12 móstrase a relación entre o rendemento académico e os niveis de dependencia aos videoxogos. Como podemos observar, a nota media dos que presentan problemas severos ($M = 2,7$; $SD = ,1,12$) é inferior se os comparamos cos que presentan problemas potenciais ($M = 3,3$; $SD = 1,16$) e, sobre todo, cos que non presentan problemas de adicción ($M = 3,6$; $SD = 1,08$), ao ser as diferenzas da estatística significativas entre ambos os grupos ($F = 14,842$; $p < ,000$).

CERV	Nota media		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N = 339)	3,6 (1,08)	14,842	,000
Problemas potenciais (N = 231)	3,3 (1,16)		
Problemas severos (N = 33)	2,7 (1,12)		

Táboa12. Relación entre o rendemento académico e os niveis de dependencia aos videoxogos

3.4. *Análise da relación entre os diferentes niveis de adicción aos videoxogos e o consumo de drogas e idade de inicio*

Na táboa 13 preséntase a relación entre o consumo de substancias psicoactivas e a idade de inicio en relación cos niveis de dependencia aos videoxogos. Se atendemos á variable consumo de alcohol, podemos observar que a media dos que presentan problemas severos ($M = 2,08$; $SD = ,50$) é superior se a comparamos cos que teñen problemas potenciais ($M = 2,7$; $SD = ,50$) e máis aínda co grupo que non presentan problemas

($M = 1,3$; $SD = ,48$) ao ser as diferenzas da estatística significativa entre ambos os grupos ($F = 3,48$; $p < ,031$).

Na mesma liña acontece coa idade de inicio no consumo de alcohol, o alumnado que presenta problemas severos cos videoxogos comeza a idades máis temperás no consumo de alcohol ($M=11,8$; $SD=3,5$) se o comparamos co que presenta problemas potenciais ($M=13,4$; $SD=3$) e sobre todo co que non ten problemas cos videoxogos ($M=13,5$; $SD=2,1$). As diferenzas significativas entre ambos grupos ($F=3,79$; $p<,023$).

CERV	Consumo alcohol		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=343)	1,3 (.48)	3,48	,031
Problemas potenciais (N=238)	2,7 (.50)		
Problemas severos (N=35)	2,08 (.50)		

CERV	Idade de inicio de consumo de alcohol		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=209)	13,5 (2,1)	3,79	,023
Problemas potenciais (N=119)	13,4 (3,0)		
Problemas severos (N=19)	11,8 (3,5)		

Táboa 13. Diferenzas entre os niveis de dependencia (CERV) o consumo de alcohol e a idade de inicio

Na táboa 14 preséntanse a relación entre o consumo de bebidas enerxéticas (Red Bull, Monster, Burn etc) e a súa idade de inicio en relación cos niveis de dependencia cos videoxogos. Se atendemos á variable consumo bebidas enerxéticas observamos que non existen diferenzas significativas entre ambos os grupos ($F=2,9$; $p<,05$). Onde si encontramos diferenzas estatisticamente significativas ($F=3,48$; $p<,032$) é na idade de inicio ao ser o grupo con problemas severos, o que comeza a unha idade máis temperá ($M=11,6$; $SD=2,7$) en relación cos que presentan problemas potenciais ($M=12,9$; $SD=2,4$) e os que non teñen problemas ($M=12,7$; $SD=2,1$).

CERV	Consumo de bebidas enerxéticas		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=348)	1,480 (.49)	2,9	,050
Problemas potenciais (N=236)	1,40 (1,4)		
Problemas severos (N=35)	1,2 (.40)		

CERV	Idade de inicio de consumo de bebidas enerxéticas		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=192)	12,7 (2,1)		
Problemas potenciais (N=137)	12,9 (2,4)	3,48	,032
Problemas severos (N=28)	11,6 (2,7)		

Táboa 14. Diferenzas entre os niveis de dependencia (CERV), o consumo de bebidas enerxéticas e a idade de inicio

Na táboa 15 móstrase a relación entre o consumo de tabaco, a idade de inicio en relación cos niveis de dependencia aos videoxogos. Se atendemos á variable do consumo de tabaco podemos observar que a media dos que presentan problemas severos ($M=1,71$; $SD=,50$) é superior se os comparamos cos que non presentan problemas ($M=1,66$; $SD=,47$) de xeito que a diferenza estatística é significativa entre ambos os grupos ($F=3,02$; $p<,049$).

Na mesma liña tamén acontece na idade de inicio no consumo de tabaco, o alumnado que presenta problemas severos cos videoxogos comeza a idades máis temperás no consumo de tabaco ($M=14,10$; $SD=1,7$) se o comparamos co que presenta problemas potenciais ($M=14,43$; $SD=2,3$) e co que non teñe problemas cos videoxogos ($M=14,45$; $SD=1,5$). Non obstante, as diferenzas non son significativas entre ambos os grupos ($F=,174$; $p<,841$).

CERV	Consumo de tabaco		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=348)	1,66 (,47)		
Problemas potenciais (N=237)	1,75 (,43)	3,02	,049
Problemas severos (N=35)	1,71 (,45)		

CERV	Idade de inicio consumo tabaco		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=117)	14,45 (1,5)		
Problemas potenciais (N=58)	14,43 (2,3)	,174	,841
Problemas severos (N=10)	14,10 (1,7)		

Táboa 15. Diferenzas entre os niveis de dependencia (CERV), o consumo de tabaco e a idade de inicio

En relación co consumo de cánnabis, a súa idade de inicio e o nivel de dependencia dos videoxogos (táboa 16), cómpre destacar que non encontramos diferenzas entre

ambos os grupos ($F=0,901$; $p=,407$), aínda que se observa unha tendencia a que fuman lixeiramente máis os que presentan problemas severos ($M=1,9$; $SD=,28$) e comezan a consumilo a idades máis temperás ($M=13,6$; $SD=1,73$).

CERV	Consumo de cánnabis		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=348)	1,8 (,37)		
Problemas potenciais (N=238)	1,8 (,35)	,901	,407
Problemas severos (N=35)	1,9 (,28)		

CERV	Idade de inicio consumo de cánnabis		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=59)	15,2 (1,2)		
Problemas potenciais (N=36)	15,3 (1,7)	1,738	,181
Problemas severos (N=3)	13,6 (2,5)		

Táboa 16. Diferenzas entre os niveis de dependencia (CERV), o consumo de cánnabis e a idade de inicio

Tal e como podemos observar na táboa 17, acontece do mesmo xeito no consumo de psicofármacos, aínda que encontramos unha certa tendencia a un maior consumo segundo aumentan os problemas de adicción aos videoxogos ($F=2,90$; $p<,05$) e a comezalo a idades máis temperás; neste caso, as diferenzas non son significativas.

CERV	Consumo de psicofármacos		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=345)	1,7 (,40)		
Problemas potenciais (N=238)	1,8 (,33)	2,90	,05
Problemas severos (N=35)	1,8 (,35)		

CERV	Idade de inicio de consumo psicofármacos		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=71)	13,91 (3,03)		
Problemas potenciais (N=29)	14,13 (3,19)	1,24	,292
Problemas severos (N=5)	11,8 (3,1)		

Táboa 17. Diferenzas entre os niveis de dependencia (CERV) o consumo de psicofármacos e a idade de inicio

3.5. Análise da relación entre os diferentes niveis de adicción aos videoxogos e aos niveis de práctica deportiva

Os niveis de práctica da actividade físico-deportiva calculáronse mediante cinco preguntas (índice finlandés). As citadas preguntas refírense á frecuencia, duración e intensidade da actividade física durante o tempo libre e á participación en deportes organizados e competicións deportivas. Os resultados máis baixos son característicos das persoas menos activas, mentres que as puntuacións máis altas son indicativas dos individuos máis activos. Da mesma maneira ca nos casos anteriores encontramos unha tendencia a realizar máis práctica deportiva canto menor é a adicción ($M=7,7$; $SD=1,2$) fronte aos que teñen problemas severos ($M=7,5$; $SD=1,1$), pero as diferenzas non son significativas ($F=,337$; $p<,714$) (táboa 18).

CERV	Actividade física		
	Media (SD)	F	Sig
Sen problemas (N=301)	7,7 (1,2)		
Problemas potenciais (N=208)	7,6 (0,9)	,337	,714
Problemas severos (N=8)	7,5 (1,1)		

Táboa 18. Relación entre os niveis de práctica deportiva (índice finlandés) e os niveis de dependencia aos videoxogos

4. Conclusións

A partir dos obxectivos específicos de acordo aos datos recollidos nesta investigación podemos concluír o seguinte:

Primeiramente destacamos que existen diferenzas de xénero tanto no tipo de videoxogos coma no tempo que lle dedican a xogar con eles, tal e como se observa na táboas 4 e 5 existen diferenzas entre ambos os xéneros, tanto no tipo de plataforma e no tipo de videoxogos que utilizan. Os rapaces tenden a utilizar máis as consolas e os ordenadores e elas os móbiles e astabletas. En canto ao tipo de videoxogos, eles presentan unha tendencia cara aos videoxogos de loita, carreiras, xogo de rol, pelexas e a xogos do mundo aberto e as rapazas máis cara a xogos casuais e de simulación. Os nosos resultados, desde unha perspectiva de xénero, van na liña da literatura científica, a cal apunta que, a pesar do crecemento que tivo o número de mozas xogadoras, estas mostran unha actitude diferente cara aos videoxogos [13], unha situación que pode ser

motivada por diferentes cuestións de construción social relacionadas coa reprodución de estereotipos e prexuízos de xénero [14] ou coa representación da figura feminina nos propios videoxogos [15,16]. Desta forma, os homes teñen unha motivación primaria e unha inclinación máis común polo que respecta aos videoxogos competitivos (combates, deportes etc.) e de destrución (armas, explosivos etc.), mentres que as mulleres teñen preferencia por videoxogos de finalización (completar misións, obter toda as estrelas etc.) e de fantasía (ser outra persoa, situarse noutro lugar etc.) [17,18].

En canto ao tempo dedicado, os resultados indican unha clara diferenciación nas respostas emitidas en función do xénero ao longo da investigación. Exemplo diso é que os mozos expresan xogar a máis videoxogos ca as mozas e mostran con máis contundencia a súa predisposición para xogar aos videoxogos no seu tempo de lecer ao longo da semana e tamén na fin de semana (Oceja e Fernández, 2020). Esta tendencia tamén se aprecia nos cartos investidos na compra de videoxogos e de *skins* ou xemas (entre outros) (véxase táboa 8), o 34,5 % dos e das adolescentes (35,75 dos rapaces e 11,4 das rapazas) investiu cartos no último mes en comprar videoxogos ou *skins*, xemas etc.). É importante destacar que autores como King *et al.* [19], encontran que o número de horas de xogo relacionase co gasto de microtransaccións dentro dos videoxogos Fortnite.

Un dato destacado, e ao mesmo tempo preocupante, é a escasa supervisión que lle dedican os pais e nais ourensáns á supervisión do tempo de xogo e a se o contido dos videoxogos se adapta a idade dos seus fillos e fillas. A contorna familiar e o denominado control parental [20] son determinantes nestas idades, onde moitos se inician no uso dos videoxogos [21,22]. Respecto diso, os resultados da investigación determinan que os familiares non adoitan xogar moito con eles ós videoxogos no fogar, de feito, o 43,7 % da mostra indica que os seus proxenitores non mostran interese por coñecer os videoxogos, ou só o 39,2 % dos adolescentes xogan a videoxogos recomendados segundo a súa idade.

Igualmente, debemos ter en conta a frecuencia de uso dos videoxogos por parte dos adolescentes ourensáns, xa que unha utilización excesiva e descontrolada pode provocar serios efectos negativos relacionados con condutas compulsivas ou dependencia [23]. Así o 5,75 % (segundo o instrumento CERV) e o 3,15 % (segundo o GASA) presentarían unha adicción aos videoxogos, situación especialmente sensible para estas idades, e que poden chegar a afectar o rendemento académico negativamente, así

como desenvolver dificultades para a sociabilidade e para unha vida saudable onde a actividade física estea presente [24, 25]. Neste sentido os resultados encontrados con esta mostra de adolescentes ourensáns mostran que os que presentan problemas severos cos videoxogos presentan un menor rendemento académico (táboa 12) e teñen unha tendencia a presentar unha vida máis sedentaria (táboa 18), aínda que neste caso as diferenzas non son significativas.

Por último, a experimentación con substancias psicoactivas, como o alcohol, o tabaco ou o cánnabis, é común durante a adolescencia [26], ao mesmo tempo xogar aos videoxogos tamén é moi popular nesta poboación e, nalgúns casos, pode chegar a ser problemático, especialmente se coexiste con outras dimensións psicopatolóxicas [27]. Varios estudos atoparon asociacións entre os videoxogos e o consumo de substancias [28, 29]. De feito a adicción aos videoxogos asociouse co risco de dependencias do alcohol, do tabaco e do cánnabis [30,31]; non obstante, outros autores [32] non encontran relación entre ambos comportamentos. Na presente investigación encontramos que os xogadores con problemas severos presentan un maior consumo de alcohol e ao mesmo tempo comezan a idades máis temperás ca os adolescentes que non teñen un problema de adicción os videoxogos (táboa 13); esa mesma relación encontrámola no consumo de bebidas enerxéticas (táboa 14), no consumo de tabaco (táboa 15) e no consumo de psicofármacos (táboa 17). Non encontramos diferenzas significativas no consumo de cánnabis.

Outro dato relevante do estudo que encontramos é que a idade máis temperá do consumo de substancias asóciase cunha posible adicción aos videoxogos. Así, parece importante sinalar que, aínda que a adicción aos videoxogos pode ser potencialmente transitoria, o consumo de substancias iniciado máis temperán predispoñe ao desenvolvemento de futuras adiccións a substancias psicoactivas. Por tanto, é necesario destacar a prevención e a información sobre o uso adecuado dos videoxogos por parte dos e das adolescentes. Con todo, os nosos resultados só destacan os posibles vínculos entre as variables e non indican a dirección da relación entre estas. Son necesarios estudos lonxitudinais con ferramentas máis robustas para achegar luz sobre os posibles mecanismos subxacentes.

5. Referencias

- [1] Organización Mundial de la Salud. (2019). Clasificación Internacional de Enfermedades, 11ª Edición. Recuperado de <https://icd.who.int/es/>.
- [2] García-Oliva, C., Piqueras, J. A., & 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.
- [3] Interactive Software Federation of Europe (2017). GameTrack European Summary Data. Recuperado de https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/01/gametrack_european_summary_data_2017_q4.pdf.
- [4] Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.
- [5] Marco, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69.
- [6] Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Demetrovics, Z., Lopez-Fernandez, O., Myllymäki, L., Miettunen, J., & Kääriäinen, M. (2018). Problematic gaming behavior among Finnish junior high school students: Relation to socio-demographics and gaming behavior characteristics. *Behavioral medicine*, 44(4), 324-334.
- [7] Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2019). Predictors for digital game addiction among Turkish adolescents: a Cox's interaction model-based study. *Journal of Addictions Nursing*, 30(1), 49-56.
- [8] Chamarro Lusa, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., ... & Toran-Montserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311.
- [9] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- [10] Lloret, D., Gomis, R. M., Campos, J. & González, S. T. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350-358.
- [11] Telama, R., Yang, X., Viikari, J., Välimäki, I., Wanne, O., & Raitakari, O. (2005). Physical activity from childhood to adulthood: a 21-year tracking study. *American journal of preventive medicine*, 28(3), 267-273.
- [12] 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.

- [13] Oceja, J. y Fernández, N. G. (2020). University students and video games: Perceptions, use, and preferences according to gender. *Education Policy Analysis Archives*, 28, 1-19. <https://doi.org/10.14507/epaa.28.4181>.
- [14] Gallardo-López, J. A., López-Noguero, F. y Gallardo-Vázquez, P. (2020). Pensamiento y convivencia entre géneros: coeducación para prevenir la violencia. *Multidisciplinary Journal of Gender Studies*, 9(3), 263-287. 10.17583/generos.2020.5477.
- [15] Blanco S., Velasco J. y González C. (2019). Publicidad, marketing y videojuegos: inclusividad, diversidad y estereotipos. *Revista de Marketing y Publicidad*, 1, 69-99.
- [16] Moldes, R. (2019). E-sports y brecha de género: la percepción de las profesionales españolas. *Arxius de Sociologia*, 40, 139-148.
- [17] Yee, N. (2016). The gamer motivation profile: What we learned from 250,000 Gamers. En CHI PLAY'16: Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. <https://doi.org/10.1145/2967934.2967937>
- [18] Ricoy, C. y Ameneiro, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género/Preferences, dedication and problematics generated by video games: A gender perspective. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308.
- [19] King, D., Russell, A., Delfabbro, P. H. y Polisená, D. (2020). Fortnite microtransaction spending was associated with peers' purchasing behaviors but not gaming disorder symptoms. *Addictive Behaviors*, 104. doi:10.1016/j. addbeh.2020.106311.
- [20] Lloret, D., Perona, V. C., & Baños, Y. S. (2015). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. *European journal of investigation in Health, Psychology and education*, 3(3), 237-248.
- [21] Ricoy, M. D. y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308.
- [22] Márquez, M. C. y Gaeta, M. L. (2018). Competencias emocionales y toma de decisiones responsable en preadolescentes con el apoyo de docentes, padres y madres de familia: un estudio comparativo en estudiantes de 4º a 6º año de educación primaria en España. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-25. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.9>.
- [23] Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30(1), 46-55. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- [24] Montero-Duarte, A., Bogas, R., Barradas, J. M., Gómez, S. y Chacón-Cuberos, R. (2019). Analysis and relationship between the problematic use of video games and the

level of physical activity in adolescents of Huelva. *eshpa, Education, Sport, Health and Physical Activity*, 3(1), 95-106.

- [25] Valencia-Peris, A., Devís-Devís, J., & Peiró-Velert, C. (2014). El uso sedentario de medios tecnológicos de pantalla: Perfil sociodemográfico de los adolescentes españoles. *Retos*, 26, 21-26. <https://bit.ly/2RC7fPx>
- [26] Golpe, S., Gómez, P., Braña, T., Varela, J., e Rial, A. (2017). Relación entre el consumo de alcohol y otras drogas y el uso problemático de Internet en adolescentes. *Adicciones*, 29(4), 268-277.
- [27] Coëffec, A., Romo, L., Cheze, N., Riazuelo, H., Plantey, S., Kotbagi, G., & Kern, L. (2015). Early substance consumption and problematic use of video games in adolescence. *Frontiers in psychology*, 6, 501. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00501>
- [28] Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, M. T., and Van De Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *J. Behav. Addict.* 3, 157–165. doi: 10.1556/JBA.3.2014.013.
- [29] Walther, B., Morgenstern, M., and Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *Eur. Addict. Res.* 18, 167–174. doi: 10.1159/000335662
- [30] Ream, G. L., Elliott, L. C., and Dunlap, E. (2011a). Patterns of and motivations for concurrent use of video games and substances. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 8, 3999–4012. doi: 10.3390/ijerph8103999.
- [31] Ream, G. L., Elliott, L. C., and Dunlap, E. (2011b). Playing video games while using or feeling the effects of substances: associations with substance use problems. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 8, 3979–3998. doi: 10.3390/ijerph8103979.
- [32] Carson, V., Pickett, W., & Janssen, I. (2010). Screen time and risk behaviors in 10- to 16-year-old Canadian youth. *Preventive Medicine*, 52, 99- 103

Esta investigación foi realizada coa Axuda a grupos de investigación do Campus de Ourense–INOUE2021, coa colaboración e financiamento da Deputación Provincial de Ourense.

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

© 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
