

## CULTURA DIGITAL Y OCIO JUVENIL

**Magdalena Sáenz de Jubera Ocón, Eva Sanz Arazuri, Rosa Ana Alonso Ruiz, María Ángeles Valdemoros San Emeterio y Ana Ponce de León Elizondo**  
Universidad de La Rioja (España)

*El texto que presenta se vincula a la investigación "De los tiempos educativos a los tiempos sociales: la cotidianidad familiar en la construcción del ocio físico-deportivo juvenil" (EDU2012-39080-C07-05) [años 2012-2015], y es fundamento de la actual investigación "Ocio y bienestar en clave intergeneracional: de la cotidianidad familiar a la innovación social en las redes abuelos-nietos" (EDU2017-85642-R) [años 2017-2020]; ambas cofinanciadas en el marco del Plan Nacional I+D+I con cargo a dos ayudas del Ministerio de Economía y Competitividad, y del Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).*

El desarrollo de la cultura digital ha generado un nuevo modelo de ocio. Los dispositivos digitales tienen un protagonismo relevante en el tiempo de ocio de los jóvenes, que podría incidir en la práctica de otros tipos de ocio. La escasez de investigaciones y la divergencia de resultados en las ya existentes, motivan el interés de este estudio por dar respuesta a algunos interrogantes: Las tecnologías digitales, ¿dominan el tiempo de ocio de los jóvenes españoles? La juventud española ¿percibe que la duración de cada experiencia de ocio digital es mayor que la de otros ocios? ¿Es mayor la frecuencia de práctica digital que la de otros ocios? ¿Existen diferencias entre chicos y chicas? ¿Influye el tiempo invertido en ocio digital en las calificaciones académicas? ¿Y en sus relaciones sociales?

El objetivo de esta investigación fue examinar el tiempo que invierte la juventud española en prácticas digitales, frente a otras actividades de ocio, así como su influencia en las calificaciones académicas y en las relaciones con amigos y familiares.

La muestra estuvo constituida por 1764 estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria, que representaron a todas las áreas territoriales del estado español. Se adopta un enfoque metodológico de carácter cuantitativo, desarrollado mediante la aplicación de un cuestionario *ad hoc* que recogió información sobre: duración y frecuencia de las experiencias de ocio digital, tiempo de ocio digital compartido con amigos y familiares, sexo de los encuestados y puntuación que más se repite en sus calificaciones escolares.

Los resultados revelan que el tiempo de dedicación de los jóvenes españoles a las actividades digitales no es mayor ni en frecuencia ni en duración, al de otras actividades de ocio, y no interviene ni en su rendimiento académico ni en sus relaciones sociales. Las tecnologías digitales traen consigo nuevas formas de comunicarse, informarse, crear, etc., que modifican las relaciones sociales "tradicionales", pero no las limita de manera presencial.

**Palabras clave:** Ocio - Actividad digital – Jóvenes - Rendimiento académico - Relaciones sociales