

BORDÓN

Revista de Pedagogía



Volumen 69
Número, 2
2017

SOCIEDAD ESPAÑOLA DE PEDAGOGÍA

OCIO DIGITAL EN LOS JÓVENES EN DIFICULTAD SOCIAL

Youngsters with social difficulties and their digital leisure

MARGARITA VASCO-GONZÁLEZ Y GLORIA PÉREZ SERRANO

UNED

DOI: 10.13042/Bordon.2017.49499

Fecha de recepción: 19/04/2016 • Fecha de aceptación: 07/07/2016

Autora de contacto / Corresponding Author: Gloria Pérez Serrano. E-mail: gloriaperez@edu.uned.es

INTRODUCCIÓN. Reconocer las dinámicas de ocio digital que los jóvenes en dificultad social llevan a la práctica en su tiempo libre es el propósito sobre el que se articula la investigación realizada. Con él se trata de responder, de manera educativa, a las necesidades observadas tanto por los profesionales como por los protagonistas de este colectivo. **MÉTODO.** Se ha implementado un enfoque metodológico cualitativo articulado en un total de veintiuna entrevistas en profundidad realizadas a un conjunto de participantes compuesto por veintiocho jóvenes en dificultad social y veintiún agentes sociales de diversos programas socioeducativos. La transcripción literal de las entrevistas fue sometida al tratamiento informático del programa ATLAS.ti.7 que nos facilitó la interpretación de los datos para otorgar significado a la situación real estudiada. **RESULTADOS.** Como resultado del trabajo realizado se ponen al descubierto las características de este colectivo respecto a sus prácticas de ocio digital, así como el conjunto de actividades, valores y antivalores sociales que la tecnología virtual pone a disposición de los jóvenes de colectivos vulnerables. Además emergen de la investigación las posibilidades educativas que, desde la perspectiva de los participantes del estudio, nos ofrece el ocio que diariamente comparte este colectivo a través de la red. **DISCUSIÓN.** Se pone de manifiesto la necesidad de implementar una educación para el ocio digital arbitrada desde modelos de intervención socioeducativa concebidos específicamente para el trabajo con jóvenes vulnerables sobresaliendo, entre otras estrategias, aquellas que contemplan la participación y opinión de los verdaderos protagonistas de los programas educativos: los jóvenes.

Palabras clave: *Juventud, Dificultad social, Ocio digital, Estrategias educativas, Ocio valioso.*

Introducción

Los modelos de ocio, surgidos del progreso de las tecnologías de información y comunicación (TIC), evidencian dinámicas de interacción entre los jóvenes que suscitan el interés de la pedagogía social por el estudio del fenómeno digital vinculado al entretenimiento. En este sentido, observamos una población juvenil que, ante la falta de expectativas laborales y el abandono escolar temprano, convierten su inactividad en dilatados espacios de tiempo implementando un ocio habitualmente forzado. Desde esta perspectiva, el trabajo presentado identifica las actividades más habituales de ocio digital, dentro del grupo de dificultad social, como medio para conocer esta forma de relación juvenil y sus posibles repercusiones para este colectivo.

Como señalan Aristegui y Silvestre (2012), en los países con mayor nivel de bienestar, el ocio es un valor en sí mismo cada vez más significativo para las personas. Entendido actualmente, como un *derecho universal* ejercido libremente (World Leisure and Recreation Association 1981, WLRA¹), además de considerarse una dimensión de la experiencia humana caracterizada por articularse en torno al placer que produce la realización de actividades de forma libre y autónoma (Águila, 2005).

Toda experiencia de ocio está relacionada con la interacción del sujeto que interviene y su entorno, participando, además, el contexto histórico, económico y cultural de las sociedades (Cuenca y Goytia, 2012: 267). Desde este planteamiento, las prácticas de ocio pueden extenderse a diferentes ámbitos personales relacionados con la esfera educativa, cultural y social, independientemente de cuál sea el universo real o ciberespacial en el que cada uno lo experimente. Atendiendo a la coyuntura actual, sería equívoco plantear como auténtico el ocio del mundo predigitalizado. Evidentemente, en el modelo de la sociedad vigente, el ocio virtual supone un valor al alza considerado como bien de consumo necesario.

Esta visión de las posibilidades del ocio, más allá de las fronteras de la realidad analógica, requiere arbitrar prácticas de ocio tecnológico provechosas para el ser humano. En este sentido, el valor de la experiencia de ocio radicará en su *capacidad transformadora* y potencialidad para el desarrollo de las personas (Cuenca, 2009). Por ello, debe implementarse una experiencia virtual de ocio valioso que suponga, como reconoce el autor, la “afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades basado en el reconocimiento de la importancia de las experiencias satisfactorias y su potencial para el desarrollo social” (Cuenca, 2014: 87).

De acuerdo con esta visión, consideramos el ámbito digital como experiencia de ocio que puede convertirse en una fuente de riqueza personal y social, incidiendo positivamente en el desarrollo educativo de los jóvenes menos afortunados.

Desde esta concepción de ocio valioso articulamos, en torno a estos jóvenes, tres interrogantes:

- ¿Qué papel desempeña actualmente el ocio digital en los jóvenes en dificultad social?
- ¿Qué tipo de valores fomenta el uso de las tecnologías digitales?
- ¿Qué estrategias se necesitan para trabajar el ocio digital desde el enfoque de ocio valioso en colectivos de dificultad?

Indagar sobre estas cuestiones demanda la formulación de objetivos específicos que respondan ajustadamente a las necesidades de la investigación.

- Descubrir las actividades de ocio virtual practicadas por los jóvenes en dificultad social.
- Identificar el tipo de relaciones sociales y comportamientos asociados al ocio “Transmedia”, dentro del colectivo de jóvenes estudiado.

- Descubrir las actuaciones adecuadas para implementar el uso educativo de las actividades de ocio digital en contextos sociales de dificultad.

Cabe señalar que iniciar la tarea de reconocimiento de estas prácticas de ocio requiere contextualizar la población sobre la que se centra el trabajo. Por ello, es importante destacar que el concepto de dificultad en los jóvenes es, de acuerdo con García, Quintanal y Cuenca (2014: 64), una condición social a menudo determinada por elementos ajenos al individuo —familia, escuela y comunidad—, que inciden negativamente en el complejo proceso de transición que sufren los jóvenes en esta etapa.

Al alto índice de paro juvenil, situado en el 53,2%, según datos de Eurostat² (2015: 113), y al aumento del abandono escolar registrado en un 24% (OCDE³, 2015: 52), sumamos el cambio del paradigma familiar determinado por procesos de *globalización*, tales como la reducción de la natalidad o el envejecimiento de la población, que “afectan a la estructura, composición y valoración de los vínculos familiares” (Izquieta, 1996: 7). Formas y estilos de relación que conducen, según Requena (1994), de la “sociedad de la familia” a la “sociedad de los individuos”, en la que “el aislamiento y debilidad de los vínculos afectivos sitúan bajo la precariedad e indefensión a las personas que se encuentran en él, potenciando así un nuevo perfil de exclusión” (Izquieta, 1996: 15). Ante esta realidad, parece evidente que las alternativas de ocio que posibilita el universo digital suponen un nuevo modelo de socialización en el que familia y escuela son sustituidas como principales agentes para la implementación del ocio proactivo y enriquecedor. Sin duda, los jóvenes contemporáneos encuentran en el ciberespacio un mundo “donde llevar a cabo una intensa vida social, a menudo mucho más satisfactoria que la que experimentada en comunidades y ámbitos reales” (Solé, 2007: 155). Desde esta perspectiva, estudiando el tipo de ocio virtual que practican los jóvenes en dificultad

social, podremos articular alternativas educativas sostenidas en las conocidas TIC, contribuyendo a evitar los procesos de exclusión de este colectivo.

Método

Este trabajo se diseñó para dar respuesta a los interrogantes planteados inicialmente. Con esta intención se proyectó, en torno al objetivo programado, una propuesta metodológica orientada al estudio profundo de un aspecto concreto —ocio digital— con capacidad para adaptarse a la realidad social y al contexto de los participantes, y cuya finalidad persigue la transformación y mejora de este colectivo (Pérez Serrano, 2014: 29).

Lograr este propósito requiere la complicada labor de ponerse bajo la perspectiva de los individuos situándose en su contexto. Todo ello nos llevó a plantear una investigación de corte cualitativo partiendo del supuesto de que “el mundo social está lleno de significados y símbolos” (Ruiz, Aristegui y Melgosa, 1998: 45). Contemplar esta perspectiva permite observar (desde el paradigma de la fenomenología) todos los puntos de vista, valorando el significado de distintos enfoques personales sometidos a realidades culturales, sociales, educativas o tecnológicas diferenciadas.

Vertebrado sobre este argumento se planteó, como fase inicial, el acercamiento progresivo a la información mediante la toma de contacto con instituciones cuya labor se desarrolla en ambientes vulnerables. Más tarde, seleccionamos cuidadosamente los informantes necesarios para la investigación. Estos debían responder a unas características esenciales y se eligieron “intencionadamente de acuerdo con unos criterios establecidos por el investigador” (Rodríguez, Gil y García, 1996: 73). Así, por la naturaleza del estudio, se escogieron un total de 28 informantes de ambos sexos, que fueran participantes activos de programas de atención a menores del área metropolitana de Madrid, con edades de entre 16 y 19 años, y cuyo nexo común es su situación de

dificultad social. De igual modo, recogimos información de 21 agentes sociales de diversos programas socioeducativos, con una dilatada trayectoria profesional ligada al colectivo. Esta elección pretende la recopilación contextualizada de testimonios, a través de un grupo de participantes con conocimientos y experiencia necesarios para realizar un conjunto de entrevistas abiertas, con las que obtener la información que se requiere, y cuyos informantes clave fueron seleccionados entre los más veteranos que desempeñaban labores en entornos de dificultad.

Las entrevistas fueron preparadas recogiendo preguntas que permitieran al investigador llevar la conversación hacia los temas de interés que el trabajo perseguía (León y Montero, 2003: 169). Partiendo de un modelo principal evaluado por investigadores especializados, se articularon dos tipos de propuestas, la de los jóvenes y la de los educadores. Ambas reunían cuestiones centradas alrededor del ocio practicado a través de las tecnologías y presentaban la cualidad de adaptarse a los intereses de los entrevistados y necesidades de la investigación. Finalmente se realizaron entre febrero y marzo de 2015 veintiuna entrevistas personales en sesiones separadas de educadores y jóvenes. Para garantizar el rigor metodológico, las notas recogidas durante las entrevistas fueron sometidas a discusión, por parte de los investigadores, con la intención de medir el grado de dependencia. Además, las sesiones realizadas quedaron debidamente registradas por medio de dispositivos de grabación digital para facilitar el examen posterior de los datos obtenidos. Asimismo, se anotó en el cuaderno de campo aquello que pudiera escapar a la impresión digital de modo que sirviera para contextualizar las sesiones, permitiendo así una mejor interpretación del hecho que queríamos estudiar.

Concluida la recogida de información se transcribieron los audios atendiendo al principio de respeto fiel por los testimonios de los entrevistados (Labrie, 1982: 104), para lo que prestamos especial cuidado a la redacción exacta de lo transmitido por los participantes.

Análisis de los datos

Para el estudio de documentos primarios obtenidos se creó, sirviéndonos del programa informático ATLAS.ti.7, una unidad hermenéutica que permitiera el diseño de la teoría a través del estudio de los datos recogidos. En primer lugar, identificamos los pasajes más relevantes de las entrevistas tomando de referencia las preguntas y objetivos que guiaban la investigación. Una vez filtrada esta información, destacamos las citas textuales más relevantes para nuestro propósito, asignándoles una palabra clave que integrara el concepto que perseguía nuestro estudio. La codificación permitió hacer una primera valoración de las ideas más presentes en el discurso de agentes y jóvenes, así como de las notas recogidas durante el proceso. Tras su recodificación diseñamos las categorías que permitieron reconocer los conceptos más representados. Su estudio e interpretación posibilitó la creación de familias que facilitaron la obtención de las ideas principales de las entrevistas. El examen posterior de las mismas posibilitó un mejor análisis de la información, del que se extrajeron las respuestas a los interrogantes o líneas de investigación planteadas.

TABLA 1. Ejemplo familias y categorías

Categoría	Familia
Facebook, Instagram, Twitter, Youtube	Redes
Smartphone, tablet, móvil, ordenador, Internet	Herramientas
Whatssapear, jugar, fotografiar	Actividad

¿Qué papel desempeña en jóvenes en dificultad social el disfrute del ocio digital?

Desde la experiencia de los agentes sociales, el ocio en todas sus expresiones lúdico, deportivo, digital o cultural supone para todos los jóvenes un elemento de seguridad, confianza y autonomía.

La diferencia es que los menos afortunados hacen de este tiempo libre un lugar íntimo en el que alejarse de su realidad institucional, centro formativo, instituto, asociación o familia, para pasar su tiempo exento de obligaciones, con sus amigos en espacios elegidos libremente. Atendiendo a esta realidad, los especialistas reconocen que la tecnología ha reformulado el concepto de lugar de reunión del grupo tradicionalmente ubicado en entornos conocidos del propio barrio. Actualmente, este se sitúa en espacios virtuales en los que se tiende a implementar un ocio dirigido fundamentalmente a la diversión fácil e inmediata que requiere el mínimo esfuerzo por parte de los adolescentes.

En este sentido, agentes sociales y jóvenes coincidían en que la mayor parte del tiempo de *ocio offline* lo realizan durante el fin de semana, concentrando su actividad en parques cercanos junto a los amigos, con los que quedan previamente a través de las redes sociales. De esta forma, lo explicaban el agente social y el joven entrevistado.

“[...] es un espacio muy libre en el que ellos gestionan su ocio como quieren”.

“Lo que más hago es chatear por WhatsApp y salir con mis amigos al parque a hablar durante el fin de semana”.

Entre semana, aludiendo al ocio digital, los jóvenes calculaban de media cuatro horas diarias dedicadas a actividades al margen de las tareas impuestas por el centro o escuela, afirmando que ese tiempo libre lo pasan con el WhatsApp del móvil en Facebook, Instagram o simplemente en Internet. Así explicaba un joven su visión del ocio digital.

“Pienso que hay varias maneras de ocio virtual [...], a veces, si no tengo nada que hacer o estoy aburrido..., pues busco cosas en Internet, con el móvil o algo así. También estoy con la consola. [...] Luego tienes, por ejemplo, las redes sociales, WhatsApp, Twitter,

que son para estar comunicado con los amigos, la familia, para enterarte de eventos y de todo eso un poquillo”.

Por géneros, es mayoritario el colectivo de chicas que menciona la asiduidad con la que se hacen *selfies* para enviar por “insta” (Instagram) como forma de pasar el rato mandando fotos a su red de amigos cuando no tiene nada que hacer. Son los chicos los que realizan mayor consumo de videojuegos frente a la consola o juegos *online* compartidos con amigos o desconocidos.

Significativamente apenas mencionan, tanto jóvenes como educadores, el ordenador o tablets como herramientas para disfrutar del ocio digital. En este sentido, el informe “Análisis de tendencias de uso y participación en redes sociales a nivel mundial en España 2015”, de Online Business School, confirma el liderazgo del *smartphone* como elemento principal de socialización a través de la red. De esta manera, cifra en un 50% los usuarios que acceden a redes sociales a través de estos dispositivos. Siendo, además, los jóvenes de entre 16 y 24 años los que más entran a través del móvil.

Al preguntar por qué el móvil se ha convertido en un elemento más de socialización y diversión, los educadores coinciden en referirse a la satisfacción inmediata que reporta a la juventud estar constantemente conectados e informados de lo que ocurre a su alrededor, ya sea a nivel de un grupo pequeño como amigos, familia y conocidos, o a través de la visualización *online* de *youtubers* que reflexionan sobre aspectos interesantes para los jóvenes. Coinciden unánimemente que estar detrás de una pantalla permite la comunicación espontánea y rápida, lejos de convencionalismos sociales, difíciles de gestionar para este colectivo. Chicos y chicas encuentran en la red cómo estar constantemente comunicados con los amigos, conocer gente, socializarse o jugar más abierta y relajadamente que en persona. No olvidemos que este grupo de población carece, en muchas ocasiones, de

habilidades sociales necesarias para mantener una comunicación fluida y normalizada con sus iguales. Como dice un joven: “Es muy cómodo relacionarse así, porque no te están viendo”.

Desde otra perspectiva, los educadores lamentan la falta de *ocio activo*, ya que, actualmente, la mayoría de adolescentes practican principalmente un ocio pasivo. Si antes pasaban el rato charlando con los amigos en las inmediaciones del barrio es ahora más frecuente que los chicos, en clara referencia al género masculino, desplacen el ocio a su habitación donde pasan horas jugando a la consola o visualizando Internet, solos o con amigos. En este sentido, los jóvenes reconocen que aunque practican actividades deportivas cuando están juntos, lo que más les gusta es pasar el rato con videojuegos, como observamos en las palabras del joven que se citan.

“Sobre todo ha crecido mucho quedar 3, 4 o 5, meterse en un dormitorio, poner la Play y estar desde las 8 de la tarde hasta las 7 de la mañana a muerte, pin, pin, pin, con su Play y demás”.

Para los agentes, necesitamos comprender la realidad que viven estos chicos para entender su relación con los dispositivos que facilitan el ocio digital. En este aspecto, estamos frente a un colectivo que, en muchas ocasiones, vive un contexto adverso inmerso en la marginación, violencia, fracaso escolar y conflictos sociales. Por tanto, usar redes sociales, videojuegos o todo soporte que les permita acceder a otra realidad, aunque sea virtual, es su forma de evadir la compleja situación que padecen a diario conectados a un mundo en el que tienen una vida diferente inventando, en ocasiones, su propio personaje. El peligro, advierten Echeburúa y Corral (2010: 92), radica en que los jóvenes pueden crear una “identidad ficticia que se potencia por un factor de autoengaño y fantasía”. Así percibe un agente social cómo ve el perfil que muestran los jóvenes en las redes sociales.

“Pueden contar lo que quieran, ¿sabes, no? Tienen un montón de gente, amigos en la red que ni siquiera conocen..., dicen que son una persona u otra, generalmente idealizando algún modelo que les guste, contando qué son y qué no son..., no sé, siempre es más fácil, bonito, que la gente piense que eres guay”.

En referencia a la *vida online* de estos jóvenes, los profesionales entrevistados subrayan la falta de control parental, coincidiendo en señalar desde su experiencia, que muchos padres están más preocupados por cómo “dar de comer a sus hijos” que por vigilar qué hacen y qué ven durante las horas que pasan en las redes sociales, o por ofrecerles alternativas de ocio saludable para su desarrollo. Es importante saber que muchas de estas familias carecen de recursos económicos suficientes con los que acercarse a modelos de ocio menos asequibles, y el ocio digital resulta un recurso barato y accesible para ellos. Como evidencia el informe del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la información “Las TIC en los hogares españoles”⁴ (1t/2015: 15l), el gasto medio por hogar de Internet en 2015 es 22,9 €/mes, IVA incluido, siendo la conexión móvil la más utilizada por los internautas y el uso del wifi y la aplicación WhatsApp las funciones más demandadas en estos dispositivos.

¿Qué tipo de valores se vinculan al ocio que se practica empleando la tecnología?

Los estudios sobre jóvenes vulnerables, implementados por Byrne, Nixon, Mayock y Whyte en 2006 y Yergueau, Pauzé y Toupin en 2007, relacionan la cantidad de tiempo libre de los jóvenes en dificultad social con la realización de actividades escasamente creativas que pueden derivar en conductas de riesgo.

En este punto, los agentes entrevistados afirman que desde la perspectiva de ocio pasivo y carente de motivación señalada, el ocio que los

jóvenes consumen a través de la red supone muchas veces la búsqueda de actividades sostenidas en alternativas escasamente enriquecedoras y en modelos educativos negativos.

Los hábitos ocio saludable, como cualquier aprendizaje, se adquieren principalmente durante la infancia dentro de un contexto sociofamiliar apropiado. Desde esta perspectiva, Caride (2014: 46) identifica tres elementos fundamentales para el fomento de valores positivos de ocio:

Familia: como núcleo de referencia responsable en la distribución, tipos y actividades de ocio.

Escuela: el artículo 7 de la Carta Internacional del Ocio⁵ (WLRA, 1998) reconoce la necesidad de que las instituciones educativas valoren la importancia del ocio enseñando a los alumnos a integrar el ocio positivo en su estilo de vida.

Comunidad: la comunidad debe educar en actitudes y hábitos comunes respecto a sus prácticas de ocio, redundando en el aumento de la calidad de vida de las personas que la integran.

Estos tres pilares, como reconocían los profesionales, son los contextos más dañados entre los jóvenes estudiados, apuntando, además, a la carencia de conocimientos necesarios por parte de progenitores para ofertar actividades de ocio digital que supongan la generación de valores positivos para sus hijos. Un agente expresa:

“Imagínate, una madre o un padre que no sabe casi ni encender el ordenador [...], que su hijo les escribe los wasaps, que no se ha metido nunca en una red social [...] si no tienen tiempo o no les interesa..., ¡qué les van a enseñar! Para ellos, ocio es estar ahí sin hacer nada, descansando”.

Bajo el paraguas de libertad que supone carecer del control y de modelos adecuados, los jóvenes se enganchan a la intimidad de la red para

el desarrollo de actividades que fomentan, entre otras, actitudes como la violencia y acoso entre iguales. El estudio sobre hábitos seguros en el uso del *smartphone* por los niños y los adolescentes españoles (INTECO, 2011: 89) indica que un 20,5% de menores tiene amigos y conocidos que han sufrido *ciberbullying* por parte de otros menores. Según afirmaba un joven entrevistado:

“Es que sientes impunidad cuando tienes que insultar, cuando tienes que faltar al respeto”.

Otra reflexión con mayor consenso entre los participantes apunta al ocio digital como reproductor de valores impuestos por un paradigma social generador de actitudes como el consumismo, individualismo o la competencia. Indiscutiblemente los jóvenes de este siglo se han hecho dependientes de un consumo de ocio que les mantiene enganchados a las redes sociales interaccionando con su *smartphone*, habitualmente de última generación, para mostrar desde su pantalla de manera indiscriminada todo aquello que acontece en su vida.

De hecho, muchos jóvenes entrevistados afirman “conocer gente” que pasa su tiempo libre hablando por WhatsApp o metido en redes sociales como Facebook, en lugar de salir o quedar con sus amigos; asimismo, aseguran no reconocerse en esa situación ya que entienden que es una forma de marginarse socialmente. Tal como lo expresan:

“... algunas amigas se han marginado con el móvil, por hablar siempre por el móvil [...], tienen que estar siempre en la red, enseñando lo que hacen y lo guays que son...”.

Pese a manifestar una opinión unánime a este respecto, los profesionales consultados observan algunas posibilidades del ocio digital para el desarrollo de valores positivos en los adolescentes. Desde su punto de vista, observan el uso de las redes sociales como vehículo para que los

jóvenes exploren formas de entretenimiento digital que les acerca a valores como la *participación*, la *ciudadanía*, la *solidaridad* o el *activismo*.

También insisten en que el ocio digital, como cualquier ocio que practiquen los jóvenes, siempre lleva implícito el desarrollo de valores positivos, ya que, como destacan, una de las principales características de los adolescentes es la necesidad de compartir lugares de convivencia con sus iguales. En este sentido, afirman que las redes sociales ofrecen espacios para la socialización ampliando el reducido mundo en el que interacciona este colectivo. Estas permiten acercarse a formas de relación que promueven comportamientos proactivos, de respeto, confianza y cercanía con otros jóvenes de su entorno. Esto comentaba un especialista entrevistado:

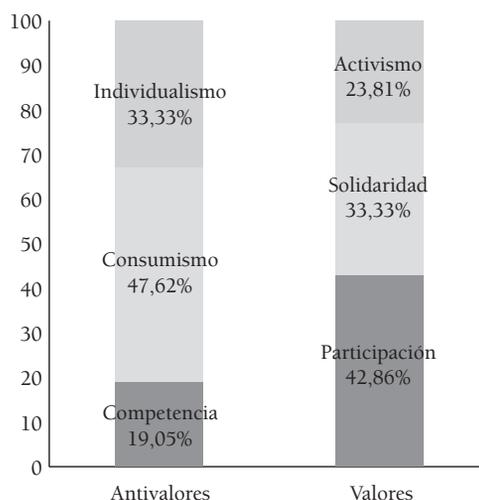
“Muchos mantienen relaciones por Facebook o WhatsApp con chicos que conocen del viaje del año pasado [...], mandan fotos y conversan, algunos son de otra religión y no hablan el mismo idioma pero eso no les importa”.

Continuando con la visión positiva de alternativas valiosas que ofrecen las TIC, tanto agentes como jóvenes destacan las posibilidades de la red para estar informados de lo que sucede a su alrededor. Es un medio que les facilita contactar con sus seres queridos, lejos de nuestro país, hecho que permite afianzar lazos con la familia y les ayuda a no perder el vínculo con los suyos.

Además, aclaran que gracias a la expansión de las redes sociales, los jóvenes comparten acontecimientos que suceden en el mundo fomentando movimientos de participación en grupos de activismo positivo como el 15-M o la Primavera Árabe. Sobre este enfoque, los educadores inciden en que los jóvenes reconocen y valoran las oportunidades, y no dudan en admitir que las actividades que promueven la participación productiva en redes sociales no solo les posibilita oportunidades de crear lazos de convivencia,

sino que fomentan valores como la empatía y la colaboración entre las personas, haciendo que los adolescentes se sientan parte de una sociedad que les acepta.

GRÁFICO 1. Valores y antivalores del ocio digital



Fuente: elaboración propia, según testimonios.

¿Qué estrategias son necesarias para trabajar el ocio digital desde el enfoque de ocio valioso?

En opinión de los especialistas consultados, lo verdaderamente importante en este ámbito es educar para hacer del ocio digital una experiencia valiosa. A pesar de conocer la dificultad que supone, consideran necesario que familia, escuela y comunidad asuman, por la importancia y consecuencias que actualmente tiene para los jóvenes, una responsabilidad compartida respecto al uso y disfrute de las tecnologías de información y comunicación como herramientas para el disfrute del ocio. Coinciden en admitir que redes sociales, Internet o consolas son otro tipo de espacios de ocio que, como todo el ocio en general, hay que aprender a disfrutar para permitir el desarrollo integral del adolescente.

Es indispensable, para los agentes, que la educación del ocio tecnológico se vertebre en y con los intereses de los jóvenes, en su motivación y su formación. Además debe posibilitar el desarrollo de habilidades digitales de acuerdo con las necesidades observadas dentro de este colectivo y, para ello, resulta imprescindible una propuesta de actividades lúdicas correctamente contextualizadas sobre las necesidades objetivas de este colectivo. Reconocen la importancia de observar las preferencias de los jóvenes para fomentar su participación en actividades de ocio digital ofreciendo alternativas diferentes, y contemplan la urgencia de programar en los centros la organización e implementación de estas actividades para no realizarlas de forma fortuita y desorganizada, sino que se estructuran de acuerdo a una intención y con unos objetivos claros. Aseguran que para lograrlo conviene contar con equipos de profesionales cualificados en tecnología, con formación específica en el ámbito del ocio en general, que posibiliten la planificación e implementación de programas dirigidos al fomento de actividades de ocio digital desde un enfoque educativo. Insisten en la necesidad de “enganchar” a los chicos aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías para transmitir valores y enseñarles a disfrutar de algo más que chatear con el móvil.

Así relataba un agente la actividad de fotografía mediante la aplicación WhatsApp realizada con los chicos.

“Desde el perfil de WhatsApp... hemos visto cómo se expresan las emociones a través de una fotografía. Les ha gustado y se han vuelto un poco fotógrafos, artistas por así decirlo. Y a partir de ahí, han hablado de Goya, Del Bosco, de la expresión de sus emociones..., les apetece ir a una exposición”.

Este cambio de matiz en el uso de los medios digitales supone, para los agentes, una estrategia útil y enriquecedora que puede implementarse para romper la monótona rutina de entretenimiento

online de los adolescentes, sorprendiéndoles con prácticas igualmente lúdicas, pero trabajadas desde una visión más pedagógica.

Por parte de los jóvenes, tanto los educadores como los centros a los que asisten deberían organizar actuaciones de entretenimiento virtual colectivo, ya que, según sus testimonios, es más divertido compartir ratos de ocio con amigos aunque a veces implique alguna discusión (alusión directa a la PlayStation).

Se entusiasman con la idea de que se planteen alternativas dirigidas al fomento del ocio valioso a través de los medios digitales, pero consideran que la principal estrategia a asumir, por parte de instituciones y centros, es partir de actuaciones sostenidas en su interés personal. Consideran imprescindible que les permitan su participación e implicación directa, así como que se tenga en cuenta su opinión en el diseño de las actividades que se organicen para el aprovechamiento de los espacios de ocio, ya que en este aspecto, como muestra esta cita textual, se sienten excluidos. “Es que en verdad a nosotros nos tienen tiraos [...], como si no existiéramos”.

Muchos entrevistados evidencian la falta de información proporcionada por los centros, escuela o instituciones del barrio sobre las actividades de ocio que se realizan a su alrededor, asegurando que la promoción del ocio digital dentro de estas entidades es todavía escasa, trabajando insuficientemente esta línea de entretenimiento de forma distinta a la habitual. Así lo explicaba un joven: “Lo que hacemos es ver películas o jugar a la Play”.

Una actuación que proponen supone la utilización lúdica de dispositivos de digitales, aplicaciones móviles, etc., para el fomento de actividades que les ayuden a mejorar en sus estudios o en la empleabilidad de cara a un futuro, ya que, como reconocen, es más fácil aprender cuando ellos deciden cómo hacerlo. Como refleja la cita de un joven:

“Hay redes sociales que te ayudan a buscar trabajo y eso..., además hay gente que te enseña no sé, cosas..., a hacer cosas [...] te explican mates y eso en tutoriales [...], pues a mí me parece más chulo así que un tío que te da la brasa en clase”.

TABLA 2. Estrategias educativas para un ocio digital valioso

Educadores	Jóvenes
Educación en el ocio digital	Entretenimiento colectivo
Participación	Participación
Corresponsabilidad padres, escuela, comunidad	Utilización lúdica para la formación y el empleo
Interés	Información
Motivación	Opinión
Programación y planificación adecuada	Interés personal
Profesionales cualificados	Implicación

Fuente: elaboración propia, según testimonios.

Desde un punto de vista educativo, si tomamos de referencia ambas perspectivas, podremos articular las estrategias enunciadas facilitando el desarrollo de actuaciones que promuevan actividades de ocio digital valioso.

Conclusiones

Los jóvenes de la sociedad contemporánea incorporan, espontáneamente, todos los elementos que el progreso tecnológico pone a su disposición. Las relaciones sociales y la vida en general están afectadas, significativamente, por los comportamientos virtuales que estos desarrollan en la red. Desde esta perspectiva, el estudio realizado nos ha permitido contribuir al conocimiento del universo digital en el que interaccionan los jóvenes menos afortunados, haciendo posible descubrir las necesidades que reclaman en este ámbito de su vida.

Una de las principales aportaciones que refleja el trabajo es que el ocio practicado por los jóvenes en dificultad social está condicionado por la realidad contextual en la que viven: abandono escolar, precariedad laboral, maltrato, etc. En este sentido, descubrimos que las tecnologías de la información y comunicación suponen para estos chicos una oportunidad de evadir la compleja situación personal por la que muchos atraviesan.

Los jóvenes siempre han buscado espacios de relación con iguales para expresarse libre y espontáneamente, huyendo de los convencionalismos y rigidez de las normas sociales y, como hemos comprobado, la tecnología es en este momento un vehículo excepcional al servicio de estas necesidades.

Dentro de las actividades de ocio virtual practicadas por los jóvenes, son, sin duda, las centradas en torno a las redes sociales las que mejor encajan en el modo de interaccionar adolescente. WhatsApp, Facebook e Instagram son las aplicaciones más demandadas por este colectivo, ya que suponen un recurso de fácil acceso a la diversión inmediata, alejada del dominio adulto y que no requiere mayor esfuerzo que conectarse a una red wifi para contactar con sus amigos y navegar sin límites.

Se ha evidenciado que los jóvenes han incorporado, en sus relaciones sociales, un área para el disfrute del ocio reducida a las pulgadas de pantalla de su *smartphone*, pero que amplía la dimensión espacio-temporal generalmente impuesta por el fin de semana. Disfrutan así de un ocio atemporal y ciberespacial, principalmente pasivo, basado en el ciberconsumo de contenidos de dudoso valor como experiencia de ocio.

Continuando con los comportamientos asociados al ocio transmedia, la relación entre exceso de tiempo libre y conductas de riesgo viene determinada por los modelos sociales a los que los jóvenes en dificultad social están vinculados. En este sentido, la investigación deja patente que las

TIC abren más la fractura existente entre jóvenes, padres, escuela y comunidad, representando un factor más de riesgo en el complejo mundo en el que este colectivo se desenvuelve.

Asimismo constatamos que cuando estas estructuras —familia, escuela y comunidad— están dañadas, los jóvenes no encuentran referentes que les permitan disfrutar de un ocio digital vinculado con valores positivos y, a menudo, reproducen comportamientos que si bien hace años se daban en el mundo exterior, la hiperconectividad sin control ha posibilitado su salto al ciberespacio. En él, amparados en la impunidad, anonimato y libertad que ofrece la red, algunos jóvenes manifiestan actitudes y conductas como ciberviolencia o *ciberbullying*.

Sería erróneo pensar que las actividades de ocio que practican los jóvenes con sus dispositivos digitales suponen una amenaza para la comunidad. En este sentido, otra revelación del trabajo realizado es que brinda una panorámica más alentadora de ocio digital, mostrando un enfoque más amplio y positivo sobre las posibilidades educativas que nos ofrece este modelo de interacción juvenil. Entre ellas, hemos podido comprobar que los juegos de ordenador, las redes sociales o las aplicaciones móviles son utilizados por los jóvenes para mantenerse vinculados al grupo de referencia, en ellas comparten momentos, juegos y situaciones que propician *cohesión* y sentimiento de pertenencia. Les permiten estar comunicados con familiares lejanos y fomentar la relación con personas de otras nacionalidades y culturas diferentes, comportamientos que, sin duda, alimentan la *tolerancia* y el respeto por la diversidad.

Hace años, chicos y chicas en dificultad pasaban sus ratos libres en los parques del barrio ajenos a lo que sucedía más allá de su distrito. A tenor de lo estudiado, observamos cómo la tecnología digital, gracias a la difusión en las redes sociales, les permite, entre otras cosas, informarse de lo que ocurre a su alrededor. Este acceso a la información, el conocimiento de otras

formas de relación puede promover la inclusión de muchos de ellos en movimientos de participación ciudadana que fomentan la colaboración, la solidaridad y empatía. Valores sociales alimentados en la red que no suelen suponerse a los adolescentes en general, y menos aún a los chicos y chicas de colectivos vulnerables, y cuya importancia radica en señalar las posibilidades educativas del ocio disfrutado a través de las TIC.

Finalmente, concluimos que la pedagogía del ocio del siglo XXI debe asumir el reto de incluir entre sus ámbitos de estudio la diversidad de formas y estilos de ocio virtuales contempladas en la actualidad. El propósito ha de ser formular un conjunto de estrategias sostenidas en lo que la intervención socioeducativa con jóvenes en dificultad social conoce como EFIS. Estrategias flexibles de intervención socioeducativa (Melendro, 2007) que promueven, entre otras, las actuaciones enunciadas por los jóvenes en el estudio planteado, y cuyo eje vertebrador es la convicción de que el principal protagonista de todo programa, actividad o recurso que se implemente para la mejora de todo ámbito de la vida ha de ser, sin duda alguna, el joven para el que se destina. De su interés, participación, motivación e implicación dependerá el éxito o fracaso de toda acción educativa que se pretenda.

En este sentido, sería recomendable recoger este conjunto de estrategias, dando soporte a la educación en el ocio digital, permitiendo promover actuaciones que garanticen oportunidades a los jóvenes para participar de una experiencia de ocio digital valiosa que posibilite sus capacidades y desarrollo personal.

Como puede observarse, no se trata de implementar nuevos y complejos sistemas o programas de aprendizaje virtual para los jóvenes. La cuestión es aplicar las estrategias que desde la educación social se vienen trabajando con estos colectivos, trasladando la acción educativa al universo virtual en el que los jóvenes se desenvuelven.

Notas

¹ World Leisure Organization. *Entidad no gubernamental de personas y organizaciones dedicadas a descubrir y fomentar las mejores condiciones al servicio del ocio como fuerza para el crecimiento, desarrollo y el bienestar humano.*

² <http://ec.europa.eu/eurostat/web/products-statistical-books/-/KS-HA-15-001>

³ https://skills.oecd.org/developskills/documents/Spain_Diagnostic_Report.pdf

⁴ http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/default/files/resumen_ejecutivo_xlvii_oleada_panel_de_hogares.pdf

⁵ Aprobada por el V Congreso Mundial de Tiempo Libre de la WLRA en Sao Paulo, Brasil, 26-30 de octubre de 1998. Tiene como propósito además de los objetivos propuestos por la WLRA, proporcionar orientaciones a los agentes educativos, escuelas, comunidad e instituciones involucradas en la formación de personas sobre los principios que se desarrollan en las políticas y estrategias de la educación del ocio.

Referencias bibliográficas

Águila, C. (2005). *Ocio, jóvenes y postmodernidad*. Almería: Universidad de Almería.

Aristegui, I., y Silvestre, M. (2012). El ocio como valor en la sociedad actual. *Arbor: Ciencia, Pensamiento y cultura*, 188 (754), 283-291. Doi: 10.3989/arbor.2012.754n2001

Byrne, T., Nixon, E., Mayock, P., y Whyte, J. (2006). The free time and leisure needs of young people living in disadvantaged communities. Research Briefing Childrens. *Research Centre*, 1.

Caride, J. A. (2014). Del ocio como educación social a la pedagogía del ocio en el desarrollo humano. *Edetania: estudios y propuestas socioeducativas*, 45, 33-54.

Cuenca, M. (2009). Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. En J. C. Otero (ed.), *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos*. Colección Perspectiva Pedagógica (pp. 9-23). Lugo: AXAC.

Cuenca, M. (2014). *Ocio valioso*. Documentos de Estudio de Ocio, 52. Bilbao: Universidad de Deusto.

Cuenca, M., y Goytia, A. (2012). Ocio experiencial: antecedentes y características. *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 188 (754), 265-281. Doi: 10.3989/arbor.2012.754n2001

Cuenca, M., Aguilar, E., y Ortega, C. (2010). *Ocio para innovar*. Documentos de Estudios de Ocio, (42). Bilbao: Universidad de Deusto.

European Statistical System (2015). *Regional Yearbook*. doi: 10.2785/408702.

Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (2011). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso del smartphone por los niños y los adolescentes españoles*. España: Orange. Recuperado de https://www.incibe.es/...estudios/Estudios/Estudio_smartphones_menores

Izquierda, J. L. (1996). Protección y ayuda mutua en las redes familiares. *Tendencias y retos actuales*. *Reis*, 189-207.

Labrie, V. (1982). *Précis de transcription de documents d'archives orales*. Québec: Institut québécois de recherche sur la culture.

León, O., y Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en psicología y educación* (3ª ed.). Madrid: McGraw-Hill.

Melendro, M. (dir.) (2007). *Estrategias educativas con adolescentes y jóvenes en dificultad social*. Madrid: UNED.

Muñoz, J. (2003). *Análisis cualitativo de datos textuales con ATLAS-ti*. Barcelona: Universidad Autónoma.

Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI (2015). *Las Tic en los hogares españoles*. Recuperado de http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/default/files/resumen_ejecutivo_xlvii_oleada_panel_de_hogares.pdf

- Odriozola, E., y Gargallo, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones: Revista de sociodrogalcohol*, 22(2), 91-96.
- Online Business School (2015). *Análisis de las Tendencias de uso y participación en las redes sociales a nivel mundial en España 2015*. Universidad de Barcelona.
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (2015). *Skills Strategy Diagnostic Report Spain 2015*. Recuperado de https://skills.oecd.org/developskills/documents/Spain_Diagnostic_Report.pdf
- Pérez Serrano M. (2008). Inserción laboral de jóvenes con discapacidad. Análisis de las prácticas laborales. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 15, 99-110.
- Pérez Serrano, G. (2014). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I. Métodos*. Madrid: La Muralla.
- Requena, M. (1994). Citado en J. L. I. Izquierda (1996). Protección y ayuda mutua en las redes familiares. *Tendencias y retos actuales. Reis*, 189-207.
- Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (1996). Procesos y fases de la investigación cualitativa. En *Metodología de la investigación cualitativa* (pp. 62-77). Málaga: Aljibe.
- Ruiz, J. I., Aristegui, I., y Melgosa, L. (1998). *Cómo elaborar un proyecto de investigación social*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Solé, J. (2007). Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC. *Revista de ciències de l'educació*, 1, 151-159.
- Yegueray, E., Pauzá, R., y Toupin, J. (2007). L'insertion professionnelle et l'adaptation psychosociale des jeunes adultes ayant reçu des services des centres jeunesse. *Revue Intervention*, 127, 58-69.

Abstract

Youngsters with social difficulties and their digital leisure

INTRODUCTION. Recently, researchers from different areas have shown an increased interest in the study of digital leisure. This article aims to recognize the dynamics of digital leisure that youngsters with social difficulties put into practice in their free time. We are trying to respond, in an educational sense, which are those needs that are observed by professionals and by protagonists of this collective. **METHOD.** We have implemented a qualitative methodological approach articulated in a total of twenty one in-depth interviews to a group of participants composed of twenty one youngsters with social difficulties and twenty one social workers from different social and educational programs. The verbatim transcript of the interviews was subjected to treatment ATLAS.ti.7 computer program that gave us the interpretation of data to give meaning to the actual situation under study. **RESULTS.** As a The results show the characteristics of this group regarding to their digital leisure practices as well as all their set of activities, social values and anti-values that virtual technology makes available to young people belonging to these vulnerable groups. Besides, these findings other areas emerge which offer educational opportunities such as the participant's perspective, their daily leisure that this group shares throughout the network. **DISCUSSION.** It highlights the need to implement an education system for digital leisure arbitrated from models of educational intervention designed specifically for working with vulnerable young people excelling, among other strategies, those that account for the participation and opinions of the protagonists of educational programs; the young ones.

Keywords: *Social difficulties, Digital leisure, Networking, Educational strategies, Meaningful leisure.*

Résumé

Loisir digital chez les jeunes en difficulté sociale

INTRODUCTION. Reconnaître les dynamiques du loisir digital pratiqué par les jeunes en difficulté sociale pendant leur temps libre, c'est le but sur lequel s'articule l'investigation menée. Grâce a cette investigation, il s'agit de répondre d'une manière éducative aux besoins repérés par les professionnels et les protagonistes de ce collectif. **MÉTHODE.** Une approche méthodologique qualitative a été mise en œuvre : un total de 21 entretiens en profondeur a été réalisé à un groupe de participants composé de 28 jeunes en difficultés sociales et 21 agents sociaux de différents programmes socioéducatifs. L'interprétation des données résultant des entretiens a été facilitée par le traitement informatique du programme ATLAS.ti.7 afin de donner une signification à la situation réelle étudiée. **RÉSULTATS.** Comme résultats du travail mené sont découvertes les caractéristiques de ce collectif par rapport à ses pratiques de loisir digital et à l'ensemble de leurs activités, valeurs et antivaleurs sociales que la technologie virtuelle met à disposition des jeunes des collectifs vulnérables. De plus, de l'investigation émergent les possibilités éducatives, depuis la perspective des participants de l'étude, que nous offre le loisir quotidiennement partagé par ce collectif à travers le web. **DISCUSSION.** Il est nécessaire de mettre en œuvre une éducation pour le loisir digital, arbitrée par des modèles d'intervention socioéducatifs, conçus spécifiquement pour le travail avec des jeunes vulnérables se démarquant, parmi d'autres stratégies, celles qui envisagent la participation et l'opinion des vrais protagonistes des programmes éducatifs: les jeunes.

Mots-clés: *Jeunesse, Difficulté sociale, Loisir digital, Stratégies éducatives, Loisir enrichissant.*

Perfil profesional de las autoras

Margarita Vasco-González

Doctoranda de la Facultad de Educación de la UNED, Máster en Intervención Educativa con Menores y Jóvenes en Dificultad Social. Actualmente colabora en proyectos de investigación vinculados a colectivos vulnerables dentro del departamento de Teoría de la Educación y Pedagogía Social de la UNED.

Correo electrónico de contacto: margavasco@gmail.com

Gloria Pérez Serrano (autora de contacto)

Catedrática de Pedagogía Social en la Facultad de Educación de la UNED. Técnico superior de investigación educativa en el Centro de Documentación e Investigación Educativa (CIDE). Cuenta con publicaciones en libros y artículos de revistas científicas en el ámbito de la pedagogía social y educación social. Ha dirigido varios proyectos I+D y más de cincuenta tesis doctorales.

Correo electrónico de contacto: gloriaperez@edu.uned.es

Dirección para la correspondencia: Facultad de Educación, Departamento de Teoría de la Educación y Pedagogía Social. UNED. C/ Juan del Rosal nº14. Despacho 206.