

**Ficha bibliográfica**

Nombre: Antonia Leiva

Ramo: Métodos Cuantitativos I

Profesor: Sebastián Muñoz

Universidad Alberto Hurtado

21 de octubre de 2024

**1. Nombre del autor.**

Ana Viñals Blanco

**2. Título de la obra o publicación.**

El Ocio Conectado, móvil, transmedia y multisoporte de los jóvenes en la Era Digital

**3. Editorial, país, número de edición, de página y año de publicación.**

Ediciones Universidad de Salamanca, España, número 13, pp. 99-113, año 2016.

**4. Conceptos principales y forma de operacionalización**

**Ocio digital:** es tanto el ocio tradicional que ha notado la influencia de la tecnología, y también el ocio que se practica en red y necesita de conexión para su disfrute, denominado aquí como ocio conectado, e-ocio u ocio en línea. Ha adoptado unos rasgos basados en el cambio constante, la aceleración, el disfrute breve de las cosas, la transitoriedad, la fragilidad de los vínculos humanos y la incertidumbre constante. Un ocio asentado en una sociedad en red en perpetuo movimiento, donde lo que realmente importa es estar conectado, en permanente conexión con los demás. El ocio actual se entremezcla entre los bloques productivos (de trabajo), los tiempos de espera (dentista, supermercado, etc.) o los desplazamientos (metro, tren, coche, etc.).

**Ocio tradicional digitalizado**: la tradicional actividad de ocio que en la Era Digital es posible practicar en red o la transformación de la lectura del formato papel, a los libros electrónicos.

**Nuevos ocios:** todo el conjunto de actividades de ocio en línea (redes sociales virtuales, blogs, wikis, foros, comunidades virtuales, etc.) centradas en el uso de Internet y en la proliferación de los catalogados como medios sociales. Prácticas de ocio conectadas que surgen del uso de todo un conjunto de servicios y aplicaciones en línea que facilitan la edición, la publicación y el intercambio de información entre los propios usuarios.

**4. 1. Operacionalización**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Concepto | Dimensión | | Subdimensión | | Indicadores |
| La experiencia de ocio en jóvenes | Tipos de ocio | | Ocio móvil | | Frecuencia de uso del smartphone para actividades de ocio. Redes sociales, videojuegos, streaming, Tiempo diario dedicado a actividades de ocio en el smartphone. |
| Ocio transmedia | | Número de plataformas utilizadas para acceder al mismo contenido (ver una serie en TV, discutirla en redes sociales, etc.). |
|  |  | Ocio multisoporte | | Uso simultáneo de dispositivos (ver TV y usar el móvil al mismo tiempo). | |

**5. Metodología**

Estudio cualitativo donde los datos fueron recolectados mediante grupos de discusión y entrevistas en profundidad, focalizando la atención en la descripción de lo individual, lo distintivo y lo particular del hecho estudiado. Su finalidad es comprender el papel que ocupa Internet en el ocio de los jóvenes, a través del análisis de su discurso y la interpretación de sus percepciones, opiniones, valoraciones, etc.

**6. Informe general o síntesis de lo más destacado del documento**

Este estudio analiza las experiencias de ocio conectado de los jóvenes, basadas en 500 páginas de transcripciones de sus discursos, codificadas y categorizadas con el software Atlas.ti. Los jóvenes describen su uso de Internet como superficial, principalmente para informarse, comunicarse y pasar el tiempo, pero lo consideran beneficioso y positivo porque ven la tecnología como útil y enriquecedora para su ocio tradicional. El teléfono móvil ha transformado significativamente estas experiencias, siendo el dispositivo dominante para conectarse a Internet. De los 88 jóvenes encuestados, el 94,3% utiliza el smartphone como su principal medio de acceso.

Este análisis destaca cómo los jóvenes han adoptado el smartphone como su dispositivo principal de acceso a Internet, consolidando su papel en el ocio conectado. Aunque no es representativo de todos los jóvenes vascos, este dato se alinea con otros estudios que demuestran la creciente penetración de smartphones en Europa. España lidera esta tendencia, con un alto porcentaje de jóvenes conectados constantemente.

Los jóvenes usan sus smartphones principalmente para ocio, comunicación y redes sociales, motivados por razones como el aburrimiento, la desconexión, el hábito y la influencia social. El ocio digital de los jóvenes es predominantemente móvil, y el smartphone ha transformado su manera de interactuar, facilitando una interconexión constante y multitarea. Los dispositivos móviles han evolucionado de simples herramientas de comunicación a dispositivos versátiles para el entretenimiento, lo que ha cambiado significativamente sus hábitos de ocio y relación.

Los jóvenes destacan que Internet les proporciona entretenimiento, libertad, creatividad, información actualizada y oportunidades para conocer gente nueva y ahorrar dinero. En este contexto, el dispositivo de acceso a Internet, especialmente el smartphone, es clave en su experiencia de ocio conectado, que ha crecido gracias a la Banda Ancha Móvil.

El tercer resultado revela que el ocio juvenil es transmedia y multisoplataforma, utilizando simultáneamente diversas tecnologías (smartphones, tablets, etc.). Esta tendencia ha modificado los hábitos de ocio, como ver televisión, que ahora se combina con el uso de otros dispositivos. Además, los jóvenes no solo consumen contenido, sino que también lo producen, convirtiéndose en "prosumidores" que amplían mundos narrativos a través de distintos medios. Este cambio refleja una nueva forma de experimentar el ocio en la era digital.

El análisis revela que la telefonía móvil ha transformado el ocio juvenil en experiencias de "ocio conectado". Este nuevo tipo de ocio, practicado principalmente desde smartphones, se caracteriza por ser móvil, transmedia (usando múltiples medios) y multisoporte (disfrutado simultáneamente en diferentes dispositivos).

Los jóvenes se conectan para informarse, comunicarse, entretenerse y pasar el tiempo, lo que define su ocio como casual: superficial, pasivo y accesible sin necesidad de formación previa. En resumen, el ocio conectado de los jóvenes es móvil, casual, y enfocado en el uso de la tecnología para la interacción y el entretenimiento.