

JÓVENES, OCIO CONECTADO Y EMPODERAMIENTO EN RED¹

Ana Viñals Blanco

Dra. Ocio y Desarrollo Humano

Instituto de Estudios de Ocio – Universidad de Deusto (Bilbao)

RESUMEN

Este artículo se enmarca en la actual Era Digital en la que nos encontramos inmersos. Una sociedad tecnologizada donde los hábitos y estilos de vida se han visto transformados debido al desarrollo constante e imparable de las tecnologías digitales e Internet.

Las formas de comunicarnos, de trabajar, de informarnos, de participar en sociedad, etc. han cambiado y, la esfera del ocio, ámbito central de análisis de este artículo, tampoco ha podido resistirse a la influencia de la tecnología y el espacio virtual. Lo que ha promovido la generación de nuevos tipos de ocio ligados al uso de Internet, esto es, un ocio conectado que necesita de conexión para su disfrute.

A partir de este contexto, y fundamentándonos en el modo particular de entender el ocio del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, es decir, el ocio como experiencia humana satisfactoria, se plantea el siguiente objetivo: analizar el ocio conectado de los jóvenes² (usos de Internet) e interpretarlo desde el modelo TIC-TAC-TEP de Reig (2012).

Para ello, el artículo se estructura en tres grandes apartados. En el primero, se analiza la influencia que ha tenido el desarrollo de la sociedad red (Castells, 2006) en el ámbito del ocio. En segundo lugar, se describen las prácticas de ocio en red de los jóvenes y los principales usos que hacen de Internet. Por último, se realiza una interpretación de estos estilos de e-ocio desde los tres niveles de apropiación de la tecnología definidos por Reig y que acabamos de señalar.

¹ Este artículo es parte de los resultados de la tesis titulada “Ocio Conectado: la experiencia de e-ocio de los jóvenes (16 – 18 años) de Bizkaia”, defendida por la autora del mismo el pasado 10 de diciembre de 2015 y dirigida por los doctores Manuel Cuenca Cabeza y Jaime Cuenca Amigo. Más información: <https://anavinals.wordpress.com/>

² Aunque el análisis empírico de la tesis se ha centrado en analizar la experiencia de ocio conectado de los jóvenes de entre 16 y 18 años de Bizkaia, en esta ocasión consideramos abrir el universo y describir e interpretar el e-ocio de los jóvenes españoles de entre 15 y 29 años. El objetivo es realizar una panorámica general de la apropiación TIC de los jóvenes españoles.

PALABRAS CLAVE

tecnología, ocio conectado, jóvenes

SUMMARY

This article is part of the current digital age in which we are immersed. Technologizada a society where habits and lifestyles have been changed due to the constant and unstoppable development of digital and Internet technologies.

The ways to communicate, to work, to inform, to participate in society, etc. They have changed and the leisure area, central area of analysis of this article, was also unable to resist the influence of technology and the virtual space. What it has promoted the creation of new types of leisure linked to Internet use, that is, a leisure connected connection you need for your enjoyment.

From this context, and fundamentándonos in the particular way of understanding leisure Institute of Leisure Studies at the University of Deusto, ie leisure and satisfying human experience, the next target is raised: to analyze the online leisure youth1 (Internet applications) and interpret it from the TIC-TAC-TEP Reig (2012) model.

For this, the article is divided into three main sections . In the first, the influence has been the development of the network society (Castells , 2006) in the field of leisure is analyzed. Second, leisure practices network of young people and the main uses of the Internet are described . Finally , an interpretation of these styles of e- entertainment is from the three levels of appropriation of technology defined by Reig and just noted.

KEYWORDS

technology , leisure connected , youth

1. EL OCIO EN LA ERA DIGITAL

Desde aproximadamente los años 90 y junto al desarrollo de las tecnologías digitales e Internet, la esfera del ocio se ha visto de alguna u otra manera transformada. No sólo en lo que respecta a la digitalización de las prácticas de ocio tradicionales, como por

Jóvenes, ocio conectado y empoderamiento en red

Copyleft: Ana Viñals Blanco

ejemplo, leer un libro a través de un *e-book*. Sino también en lo que se refiere a la creación de nuevos ocios ligados al espacio virtual, a saber, el uso de redes sociales virtuales (RSV), creación de *blogs*, foros temáticos, *wikis*, etc.

Las tecnologías digitales y el ciberespacio han provocado un nuevo enfoque del ocio que ha desembocado en la instauración de una industria del ocio digital en continua expansión. Una producción de contenidos digitales que ha suscitado una importante transformación en la manera de disfrutar de nuestro tiempo libre y de ocio.

Los rasgos distintivos del contexto en el que se investiga el ocio determinan los estilos de ocio de sus ciudadanos, y la sociedad red (Castells, 2006) ha provocado una variación en las percepciones del tiempo y el espacio. Por lo que, en la actualidad, las experiencias de ocio se asientan bajo un espacio de flujos, de constantes cambios y un tiempo que se ha tornado atemporal. A día de hoy, podemos comprobar que no existe un tiempo exclusivo para el disfrute del ocio, esto es, una parcela destinada al ocio fuera de la jornada laboral o el periodo referido a las vacaciones. Sino que, como plantea San Salvador del Valle (2009), el ocio ha pasado a concebirse como un verdadero *fast-ocio* que implica una desaforada búsqueda del aprovechamiento al límite del tiempo percibido como bien escaso.

Partiendo de la distinción entre “sociedad sólida y líquida” expuesta por Bauman (1999), se puede definir el ocio actual como un “ocio líquido” (Cuenca, 2010). Un tipo de ocio que 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 red en perpetuo movimiento, donde lo que realmente importa es estar conectados permanente con los demás.

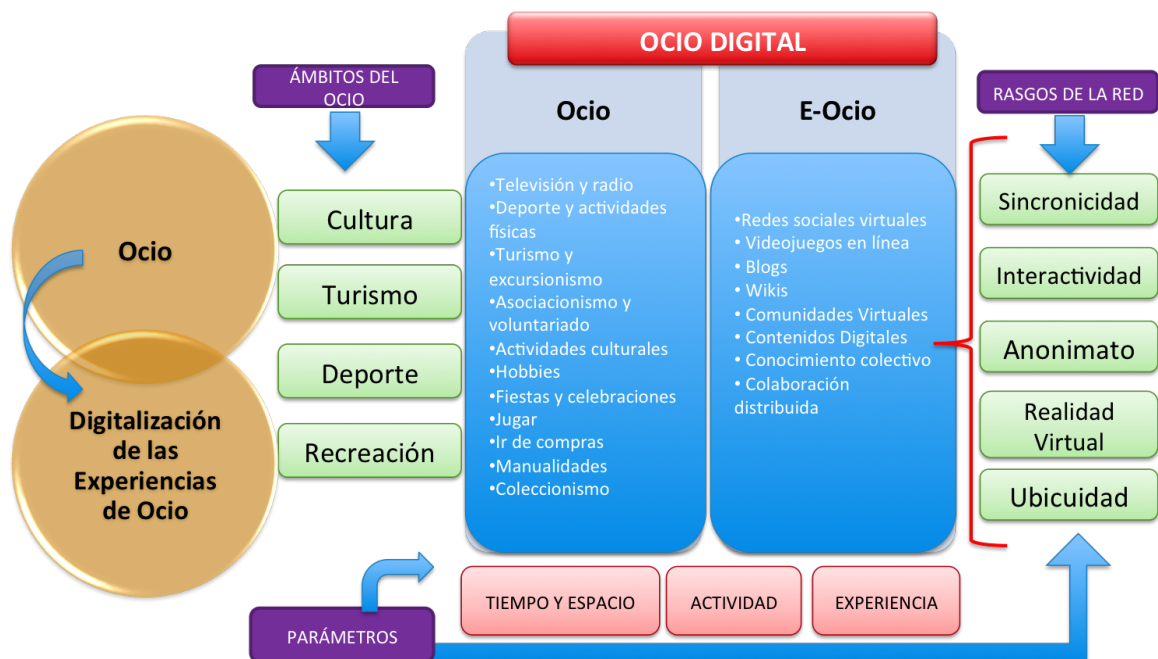
Según Igarza (2009), el ocio en la Era Digital se entremezcla entre los bloques productivos (de trabajo), los tiempos de espera (dentista, supermercado, etc.) o los desplazamientos (metro, tren, coche, etc.). Por esta razón, Igarza lo define como un ocio más interactivo, más selectivo, menos duradero y basado en micro-guiones, micro-

estructuras y micro-contenidos, esto es, un “ocio intersticial” que ha transformado al ciudadano del siglo XXI en un “ciudadano *Wi-Fi*” que, en ocasiones, no puede prescindir de la relación con las nuevas tecnologías en su vida diaria.

En términos generales, y como vemos en la siguiente figura (figura 1), el término ocio digital engloba las infinitas oportunidades de ocio que ofrecen las tecnologías digitales. Por un lado, las prácticas de ocio tradicional que se han digitalizado y, por otro lado, el ocio que se practica en red y necesita de conexión para su disfrute (ocio conectado o e-ocio). Es en este tipo de ocio en el que nos centramos en este artículo.

Un tipo de ocio que, al desarrollarse en red, conlleva intrínsecamente los valores propios de la filosofía 2.0. Lo que supone que, además del disfrute y el entretenimiento, al mismo tiempo puede concebirse como un ocio participativo, colaborativo, que procura la socialización en red, el empoderamiento ciudadano, la generación de conocimiento colectivo o el aprendizaje participativo, es decir, un ocio que nos permite, en última instancia, el desarrollo personal.

Figura 6. Hacia una tipología de “Ocio Digital”



Fuente: Elaboración propia (Basada en las ideas de Nimrod y Adoni, 2012)

Jóvenes, ocio conectado y empoderamiento en red

Copyleft: Ana Viñals Blanco

A continuación, nos centramos en el análisis del estilo de ocio conectado de los jóvenes. Un tipo de ocio que ha calado especialmente en la generación de jóvenes nativos interactivos (Bringué, Sádaba y García, 2009) que siente la tecnología y el *smartphone* como una parte más, y esencial, en sus vidas. Una generación que no es sino está conectada y que, al nacer rodeada de aparatos tecnológicos ha adquirido cierta soltura en su manejo. Lo que no significa que realicen un uso correcto, positivo y provechoso de las ventajas y oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales.

2. EL OCIO CONECTADO DE LOS JÓVENES

El colectivo de los jóvenes es, sin duda alguna, el que más se identifica con el uso de la tecnología e Internet y su creciente uso ha redefinido los estilos de ocio juveniles. De media, los jóvenes españoles disponen de entre 3 y 4 horas de tiempo libre disponible al día, de las cuales de entre 1 y 2 horas las ocupan conectados a la red (INJUVE, 2010). En términos generales, el estilo de ocio de los jóvenes ha adoptado un componente tecnológico alto, valorado positivamente por los propios usuarios. Ahora bien, ¿qué hacen los jóvenes en Internet?

Las cuatro actividades de e-ocio más practicadas por los jóvenes son (Megías, I; Rodríguez, E; 2014):

1. Buscar información
2. Recibir o enviar mensajes de correo electrónico
3. Utilizar las redes sociales virtuales como Facebook, Twitter o Tuenti
4. Descargar archivos, documentos, música, vídeo, *software*, etc.

Esto es, prácticamente el uso que los jóvenes hacen de la red se lleva a cabo desde una perspectiva consumista, pasiva y con el fin principal de informarse, comunicarse, entretenerse y pasar el rato. Dicho de otro modo, las principales motivaciones de uso de los jóvenes para conectarse son relacionales, lúdicas y utilitaristas. Unos hábitos que, en cierto modo, marca el tipo de ocio conectado de los jóvenes, motivando así cuatro tipologías de e-ocio: e-ocio social, e-ocio lúdico, e-ocio móvil y e-ocio transmedia.

Por e-ocio social comprendemos el ocio centrado en el uso de las RSV, uno de los usos de Internet más practicados entre los jóvenes. Una práctica que, debido a la democratización de Internet y la accesibilidad móvil, facilitada por los *smartphones* (e-ocio móvil), se ha instaurado como una acción cotidiana y ubicua (Iab Spain, 2013), es decir, un e-ocio social que puede ser disfrutado desde cualquier lugar y a cualquier hora. Si bien es cierto que, en sí mismas, las RSV no son ninguna novedad, ya que son simplemente personas conectadas a través de dispositivos tecnológicos que buscan comunicarse y relacionarse, la diferencia radica en que estas conexiones se entablan por medio de “herramientas baratas y globalmente disponibles para el intercambio organizado” (Shirky, 2011:39).

Por su parte, el e-ocio de carácter lúdico es el tipo de ocio que se encuentra directamente vinculado a los videojuegos. Un sector que ha ido en crecimiento desde su aparición en 1973 (ADESE, 2011; 2013) y que a medida que los avances tecnológicos han ido ofreciendo mejoras en la calidad de imagen, mayor realismo, así como nuevos dispositivos y programas, formas de acceso, interconectividad entre jugadores, intercambio de contenidos y juegos masivos en red, se ha consolidado para diferentes públicos (juegos infantiles, adolescentes, jóvenes, adultos, personas mayores) como una alternativa muy sugerente de ocio. Siendo para ciertos colectivos el camino de entrada al mundo digital.

Y, por último, por e-ocio transmedia definimos el ocio que se fundamenta en el uso simultáneo de diferentes herramientas tecnológicas, pantallas y códigos. La transformación y la posibilidad multitarea de los dispositivos tecnológicos más comunes (ordenadores, móviles, tabletas...) ha hecho más patente aún la dispersión de las barreras entre los tiempos, espacios y usos del ocio, lo que ha permitido a los jóvenes simultanear en tiempo real espacios de ocio con espacios de estudio e incluso incorporar tiempos (viajes y tiempos de espera) a la esfera del tiempo libre y del ocio modificando conductas muy asentadas en generaciones anteriores. Sin embargo, lo realmente importante de este tipo de ocio es que los consumidores cobran especial protagonismo como productores de contenidos. Algunos se tornan prosumidores (productores + consumidores), se apropian de sus personajes favoritos y expanden aún más sus mundos

narrativos. Lo que nos deja vislumbrar un cambio no sólo en el tipo de ocio juvenil, sino también, y como señalábamos al principio, en la manera de experimentar el ocio propio de la Era Digital.

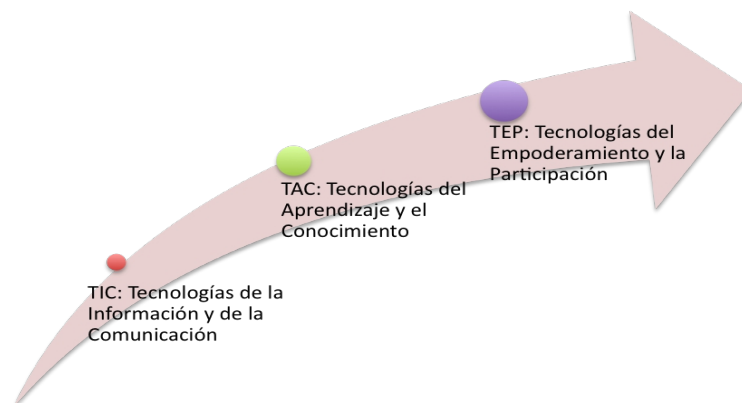
Ahora bien, ¿es el ocio conectado de los jóvenes un ocio positivo, beneficioso y de calidad? ¿se puede decir que los jóvenes aprovechan las potencialidades de la red?

3. INTERPRETACIÓN DEL OCIO CONECTADO DE LOS JÓVENES DESDE EL MODELO TIC-TAC-TEP

El modelo TIC-TAC-TEP (véase figura 2) propuesto por Reig (2012) no es más que la representación de los tres niveles de uso de las tecnologías digitales. Una triple distinción que identifica los distintos niveles de apropiación que nos ofrece la tecnología.

En primer lugar, se sitúa el nivel TIC o TRIC, esto es, el uso de las tecnologías digitales para informarse, relacionarse y comunicarse. El segundo lugar, TAC, estaríamos hablando de hacer un uso de la tecnología con la finalidad de aprender y generar conocimiento y, en tercer lugar, TEP, tecnologías para el empoderamiento y la participación ciudadana. En definitiva, tres niveles diferentes de apropiación de la tecnología que supone distintos niveles de implicación y compromiso.

Figura 2. Niveles de Uso de las Tecnologías Digitales



Fuente: Elaboración propia a partir de Reig (2012)

Jóvenes, ocio conectado y empoderamiento en red

Copyleft: Ana Viñals Blanco

Al comparar estos noveles con, como acabamos de definir, los principales usos que los jóvenes hacen de la red, esto es, básicamente para informarse, comunicarse, entretenerse y pasar el rato. Se puede concluir que estas cuatro rutinas de ocio conectado son propias de una apropiación de la tecnología de un primer nivel, a saber, como TIC.

En otras palabras, nos encontramos ante unos jóvenes que hacen un uso superficial de Internet. Un uso muy básico, poco provechoso y limitado que no aprovecha todas las potencialidades de la red. Jóvenes que no emplean , ni perciben Internet como una herramienta útil para aprender, para generar conocimiento compartido, para participar en sociedad y empoderarse. Lo que nos indica que pese a ser jóvenes nativos digitales, no son aún competentes digitales, básicamente, porque no muestran un actitud digital propia de una sociedad red. Esto es una actitud proactiva, comprometida, duradera en el tiempo, etc.

4. SÍNTESIS FINAL

La revolución tecnológica ha propiciado el desarrollo de una sociedad socio-técnica fundamentada en la interactividad, la participación y la conectividad. Una cultura digital que ha calado en muchos ámbitos de la actuación humana entre los que se encuentra la esfera del ocio.

En este sentido, el ocio de la era digital es un ocio digital, valga la redundancia. Un tipo de ocio que admite el ocio tradicional digitalizado bajo la influencia de las tecnologías digitales, y los nuevos ocios ligados al uso de la red de redes. Estar conectado es hoy ya una parte esencial en la vida de muchas personas, especialmente para el colectivo joven. Una generación que, al crecer en un contexto social, cultural y educativo distinto, especialmente por la presencia continua y constante de la tecnología en sus vidas, presenta rasgos distintivos respecto a otras generaciones. Estamos hablando de jóvenes nativos interactivos, prosumidores, sociales y multitarea cuyos hábitos de ocio se han visto influenciados por el uso de la red.

El entretenimiento, la utilidad y el aspecto relacional son las tres principales motivaciones que conllevan a los jóvenes a conectarse a Internet. Lo que ha generado que el ocio conectado que experimentan pueda definirse como un e-ocio de carácter social, en el que predomina el uso de las redes sociales virtuales, un e-ocio lúdico, ligado a los juegos online; un e-ocio móvil que posibilita la conectividad sin límites, y un e-ocio transmedia y multisporte que permite prácticas de ocio simultáneas.

En este sentido, y en base al modelo TIC- TAC- TEP, podemos valorar este tipo de ocio conectado como un ocio de intensidad baja y superficial. Un ocio pasivo, empleado como pasa rato.

5. BIBLIOGRAFÍA

Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bringué, X. y Sádaba, Ch. (2009). *La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Pamplona: Ariel. Disponible en: <http://goo.gl/FlXezM>

Castells, M. (Ed.). (2006). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza Editorial.

Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista. dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Cuenca Amigo, J. (2010). *El valor de la experiencia de ocio en la modernidad tardía: Génesis y condiciones de posibilidad* (PhD). Bilbao: Universidad de Deusto.

Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio: Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía

INJUVE (2010). *Sondeo de opinión de la gente joven INJUVE 2011 (1ª encuesta)*. Madrid: Observatorio de la Juventud en España. <http://goo.gl/VY5Of>

Megías, I; Rodríguez, E. (2014). *Jóvenes y comunicación. La impronta de lo virtual*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD.

Nimrod, G. y Adoni, H. (2012). 'Conceptualizing e-leisure', *Loisir et Société / Society and Leisure*, 35(1): 31-56.

Reig, D. (2012). *Socionomía: ¿vas a perderte la revolución social?* Barcelona: Deusto.

San Salvador del Valle, R. (2009): “El tiempo acelerado”. *El País*. Disponible en: <http://goo.gl/w2ktKu>(Última consulta: 02/03/2013)

Viñals, A. (2015). *Ocio conectado: la experiencia de e-ocio de los jóvenes (16-18 años) de Bizkaia* (Tesis doctoral). Universidad de Deusto. Bilbao.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Viñals Blanco, Ana (2016) Jóvenes, ocio conectado y empoderamiento en red.; en <http://quadernsanimacio.net> ; nº 24, julio de 2016; ISSN: 1698-4404