



Comunicar

ISSN: 1134-3478

info@grupocomunicar.com

Grupo Comunicar

España

Valdemoros-San-Emeterio, M-Angeles; Sanz-Arazuri, Eva; Ponce-de-León-Elizondo, Ana
Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de Educación Postobligatoria
Comunicar, vol. XXV, núm. 50, enero-marzo, 2017, pp. 99-107
Grupo Comunicar
Huelva, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15849613009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de Educación Postobligatoria

Digital Leisure and Perceived Family Functioning in Youth of Upper Secondary Education

- Dra. M. Ángeles Valdemoros-San-Emeterio es Profesora Titular del Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de La Rioja (España) (maria-de-los-angeles.valdemoros@unirioja.es) (<http://orcid.org/0000-0002-7389-4039>)
- Dra. Eva Sanz-Arazuri es Profesora Contratada Doctora del Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de La Rioja en Logroño (España) (eva.sanz@unirioja.es) (<http://orcid.org/0000-0003-3035-8751>)
- Dra. Ana Ponce-de-León-Elizondo es Catedrática del Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de La Rioja en Logroño (España) (ana.ponce@unirioja.es) (<http://orcid.org/0000-0003-4622-8062>)

RESUMEN

La «Sociedad Red» se identifica con acelerados cambios que se suceden entre el mundo real y el virtual. El progreso de dispositivos digitales ha generado un nuevo modelo de ocio que ha condicionado las interacciones familiares. El objetivo de esta investigación fue valorar la relación entre el funcionamiento familiar percibido por estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria y su práctica de ocio digital. La muestra ascendió a 1.764 estudiantes. El ocio digital se midió a partir de una pregunta abierta en la que debían señalar las tres actividades de ocio más importantes, y el funcionamiento familiar se valoró mediante la versión española del FACES IV (Escala de cohesión y adaptación familiar). Se realizó un análisis descriptivo sobre las actividades de ocio digital de los jóvenes, se determinó el coeficiente del funcionamiento familiar de cada sujeto y mediante análisis de varianza (ANOVA) de un factor se valoró la relación entre el funcionamiento familiar percibido por los estudiantes y las actividades de ocio digital practicadas por los mismos. Los jóvenes otorgan importancia a las actividades digitales de ocio, destacando la participación en redes sociales, jugar a videojuegos y navegar por Internet. La cohesión, la flexibilidad y el funcionamiento familiar gozan de mejor salud cuando los hijos no apuntan actividades digitales entre sus prácticas preferentes de ocio. Los resultados sugieren nuevas investigaciones que comprueben si esta asociación negativa entre funcionamiento familiar y ocio digital es causal o se debe a otros factores.

ABSTRACT

The “Network Society” is identified by accelerated changes that occur between real and virtual worlds. The progress of digital devices has generated a new model of leisure that has conditioned family interactions. The aim of this research was to identify the relationship between digital leisure experiences and perceived family functioning in post-compulsory secondary education Spanish students. The sample was composed of 1,764 Spanish young people 15-18 years old; all of them were post-compulsory secondary education students. Students’ digital leisure activities were measured by an opening question by which they indicated the three most important leisure activities for them, and family functioning was measured by the answers from the Spanish adaptation for FACES IV questionnaire (Family Adaptability and Cohesion Scale). A descriptive analysis about digital leisure activities of young people was used. The family functioning coefficient of each subject was determined and, finally, the relationship between students’ family functioning perceived and students’ digital leisure practices assessed by a factorial analysis of variance (ANOVA). Young people give importance to digital leisure activities, highlighting social network participation, playing videogames and browsing the Internet. Cohesion, flexibility and family functioning are healthier when children do not point to any digital activity into their preferred leisure practices. The results suggest that new research should be conducted to confirm whether this negative association between family functioning and digital leisure is causal or due to other factors.

PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Ocio, jóvenes, educación secundaria, hábitos de ocio, padres, sociedad digital, familia.
Leisure, youth, secondary education, leisure habits, parents, digital society, family.



1. Introducción

La «Sociedad Red» se identifica con acelerados cambios que se suceden entre el mundo real y el virtual (Valdemoros, Ponce-de-León, Sanz, & Caride, 2014) y que adquieren gran importancia en las nuevas formas de configurar el espacio de ocio. El ocio es un valor en sí mismo vinculado a la voluntariedad, la satisfacción y la libertad (Cuenca & Goytia, 2012) y se constituye en baluarte del desarrollo humano (Cuenca, Aguilar, & Ortega, 2010), dado que el tiempo de ocio ha pasado de ser una interesante oportunidad a instaurarse en un derecho preciado en mayor medida por los jóvenes (Aristegui & Silvestre, 2012). El avance de dispositivos digitales más asequibles y fáciles de usar, junto a la democratización del uso de Internet de banda ancha, ha dado lugar a un nuevo modelo de ocio, que ha transformado las actividades tradicionales y generado otras nuevas, lo que deriva en una experiencia de ocio que hoy puede desenvolverse tanto en un mundo natural como en otro cimentado digitalmente (García, López, & Samper, 2012).

Desde comienzos del actual siglo se manejan dos conceptos que se refieren a los nativos digitales –jóvenes actuales que han nacido «conectados» al mundo digital– y los inmigrantes digitales –quienes nacen en el mundo natural, pero se han visto obligados a emigrar al digital– (Prensky, 2001a; 2001b). La literatura científica pone en evidencia que los nativos digitales llegan a invertir mucho tiempo en el progreso de destrezas (Cox, Clough, & Marlow, 2008), buscan en la Red información de manera activa y se exponen a múltiples canales de comunicación sin importarles arriesgarse, porque los cambios no les intimidan, esto les permite disfrutar de las tecnologías en su tiempo de ocio (Buse, 2009); sin embargo, se vislumbra una brecha intergeneracional con los inmigrantes digitales, quienes otorgan otros significados al binomio ocio y tecnologías digitales, así como a las actividades que realizan (Selwyn, 2004).

El ocio digital lo constituyen aquellas oportunidades de ocio vinculadas a las tecnologías digitales, caso de las consolas, los teléfonos móviles, Internet, el ordenador y los múltiples dispositivos digitales procedentes de la industria tecnológica (iPad, tablets, MP3 o e-books, entre otros), que han innovado la experiencia de ocio al añadirle conectividad, interactividad, hipertextualidad, anonimato, comodidad, ubicuidad, etc. (Viñals, Abad, & Aguilar, 2014). El sentido que los jóvenes otorgan a muchas de las actividades digitales no solo es el del entretenimiento sino, también, el de la construcción de su identidad personal y social (Morduchowicz, 2012; Schroeder, 2010) pues les posibilita, durante el tiempo de ocio, destacar algunas aficiones o peculiaridades que permanecen en la sombra en los mundos naturales (Orchard & Fullwood, 2010), les permite llevar a cabo una interacción selectiva (Johnson, 2009; Patterson, 2012) y aumentar sus competencias culturales y sus posibilidades para la comunicación (Lepicnik & Samec, 2013). Cuestiones que sintonizan con la teoría de usos y gratificaciones (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1971), dado que el consumo de ocio digital se establece en un uso instrumental de los medios, en el que interacciona un emisor mediático y un receptor, que conlleva gratificaciones vinculadas a la diversión, las relaciones interpersonales, la identidad personal o el acceso a la información.

García-Continente, Pérez-Giménez, Espelt y Nebot (2013) aseveran que las tecnologías se han instaurado como referentes fundamentales en el tiempo de ocio de los jóvenes, así como en un espacio de consumo juvenil. El acceso a las tecnologías de la información, y en concreto a Internet en este colectivo, se ha generalizado (Muñoz & al., 2014), al igual que el uso de las redes sociales (Zheng & Cheok, 2011) y de los videojuegos (Muñoz & al., 2014; Gros, 2009; Sánchez, Alfageme, & Serrano, 2010). Un informe al respecto del Instituto de la Juventud de España (INJUVE, 2012) constata que entre los jóvenes el uso del ordenador es paralelo al aumento en la conexión a Internet (un 93% accede a diario y un 87% varias veces al día) y que los usuarios de Internet destacan en la búsqueda de información o documentación (82%), el estar en redes sociales (79,6%) y usar el correo electrónico (76,3%) como sus tres principales actividades. García, López-de-Ayala y Catalina (2013) verifican que los hábitos de ocio digital prioritarios de los jóvenes españoles son la participación en redes sociales, la visita a sitios web en los que se comparten vídeos y navegar por Internet.

El progreso vertiginoso en el acceso y uso de las tecnologías en la familia ha generado una fisura digital intergeneracional, e inquietado a los padres al ver que sus hijos pasan largas horas ante el ordenador o conectados a sus amigos con el teléfono móvil, o jugando a la consola, en lugar de interactuar presencialmente con otras personas; esta intranquilidad puede generar alteraciones en la dinámica familiar y puede originarse, en ocasiones, por una falta de información y formación de los progenitores sobre el mundo digital (Fernández-Montalvo, Peñalva, & Irazabal, 2015).

Asimismo, estudios recientes muestran que los dispositivos digitales han implicado cambios cualitativos en el funcionamiento familiar, la creación de nuevos escenarios de interacción e incluso han reordenado los patrones relacionales de la familia actual (Carvalho, Francisco, & Revals, 2015).

Para entender el funcionamiento familiar se toma como referente el modelo circunflejo de sistemas familiares y maritales (Olson, 2000; Olson, Sprenkle, & Russell, 1979), por establecerse en uno de los que mayor repercusión académica ha tenido en los últimos años, pues integra diversos conceptos recurrentes en la terapia familiar. En este modelo se enfatiza la necesidad de valorar el funcionamiento familiar atendiendo de forma conjunta a dos constructos fundamentales: la cohesión y la flexibilidad (Martínez-Pampliega, Iraurgi, & Sanz, 2011). La cohesión, es entendida como la reciprocidad emocional entre los miembros de la familia, vinculada a los lazos familiares, a la implicación familiar, al respeto mutuo, o al establecimiento de «fronteras internas» en las relaciones intergeneracionales. La flexibilidad es la capacidad para afrontar adecuadamente los cambios y adaptaciones que se requieran en una determinada situación, aprendiendo de las diferentes experiencias que se originan de ellas, pudiendo conllevar consecuencias en los procesos de liderazgo, la negociación, la disciplina, los roles o las reglas (Olson, 2011).

Una familia soportará un funcionamiento poco saludable cuando la dependencia al grupo sea excesiva, exista falta de comunicación y/o sea muy poco o demasiado flexible, generando un sistema desequilibrado que no es capaz de responder a las exigencias de nuestra sociedad cambiante (Smith, Freeman, & Zabriskie, 2009).

Profundizando en el binomio ocio digital y funcionamiento familiar, algunos autores (Jago, Edwards, Urbanski, & Sebire, 2013) constatan una vinculación entre el funciona-

miento familiar y el ocio digital de los hijos, poniéndose de manifiesto que el funcionamiento familiar no solo puede condicionar el ocio digital de los descendientes sino, además, que la actividad digital de los hijos y los dispositivos asociados a la misma pueden afectar al funcionamiento vivido en el seno de la familia.

Por un lado, se comprueba que la institución familiar puede determinar el modo de consumo de los dispositivos digitales en beneficio de los hijos (Ballesta & Cerezo, 2011). Estudios con poblaciones no españolas, como el de Atkin, Corder y colaboradores (2015) reportan que cuando los adolescentes perciben un funcionamiento familiar sano, dedican menos tiempo a un ocio digital, como jugar a videojuegos o navegar por Internet. Más en concreto, Carlson, Fulton y otros (2010), y Sorbring (2014) comprueban que la flexibilidad familiar protege a los hijos de un mal uso de las tecnologías.

Por otro lado, existen investigaciones con resultados discrepantes sobre el poder facilitador o inhibidor de los dispositivos y actividades digitales sobre el funcionamiento familiar. Algunas constatan que la actividad digital, materializada en el uso de videojuegos, del móvil o la navegación por Internet, favorece la cohesión familiar (Oliva, Hidalgo, & al., 2012) al fortalecer los límites familiares y contribuir al desarrollo de una identidad colectiva a través de proyectos familiares compartidos (Mesch, 2006a). Sin embargo, este mismo autor confirma que la frecuencia de uso de Internet también se ha asociado negativamente con el tiempo compartido en familia y positivamente con los conflictos familiares, lo que puede afectar negativamente a la cohesión familiar.

Respecto a la comunicación se descubren, igualmente, resultados discrepantes; mientras unas investigaciones certifican que la actividad digital posibilita la construcción de un canal a través del que los miembros de la unidad familiar se comunican y comparten experiencias, permite sincronizar agendas, coordinar el tiempo de ocio y la interacción social (Kennedy & Wellman, 2007; Fernández-Montalvo & al., 2015; Jupp & Bentley, 2001; Mesch, 2006 a, b), otras afirman que el uso de Internet no contribuye a mejorar las relaciones familiares (Lenhart, Raine, & Lewis, 2001) pues reduce el tiempo dedicado a actividades en común y conduce al aislamiento social (Nie, Hillygus, & Erbing, 2002; Subrahmanyam & al., 2000), además de limitar las relaciones familiares de forma presencial, propiciar un abuso del control de los padres sobre sus hijos mediante el uso del teléfono móvil o un uso del mismo por parte de los hijos como herramienta para liberarse del control parental, estableciéndose en motivos susceptibles de potenciar situaciones estresantes entre todos los miembros del sistema familiar (Verza & Wagner, 2010). Incluso autores como Godinho, Araújo, Barro y Ramos (2014) constatan que un deteriorado funcionamiento

Estudios recientes muestran que los dispositivos digitales han implicado cambios cualitativos en el funcionamiento familiar, la creación de nuevos escenarios de interacción e incluso han reordenado los patrones relacionales de la familia actual.

familiar influye en que los jóvenes pasen más tiempo conectados a la Red, en un intento de suplir sus interacciones familiares o protestar frente a ellas.

Los estudios más actuales concluyen que debido a que los dispositivos digitales seguirán aumentando su protagonismo en los tiempos sociales, se necesitan más investigaciones que ayuden a comprender el impacto de los dispositivos digitales en la salubridad del funcionamiento familiar (Wang, Chu, Viswanath, Wan, Lam, & Chan, 2015). Del mismo modo, la escasez de estudios nacionales y la divergencia de resultados en la investigación previa, motiva el interés de este estudio por tratar de responder algunos interrogantes: ¿Qué porcentaje de jóvenes españoles de la etapa de educación postobligatoria consideran importante el ocio digital? ¿Qué actividades de ocio digital

son las más relevantes para estos estudiantes? ¿Cómo perciben los jóvenes españoles de entre 15 y 18 años su funcionamiento familiar? ¿Existe asociación entre el consumo digital y la percepción del funcionamiento de su familia medido a través de la cohesión y la flexibilidad familiar?

Para dar respuesta a estas cuestiones se plantea como objetivo del presente estudio valorar la relación entre el funcionamiento familiar percibido por los estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria y su práctica de ocio digital, con el fin de establecer

Las nuevas experiencias de ocio vinculadas al mundo digital exigen una adaptación del proyecto educativo familiar, y un acompañamiento y aprendizaje en familia que incluya la incorporación natural de la tecnología en su cotidianeidad. En este sentido resulta alentador descubrir investigaciones que certifican que la familia manifiesta un gran interés en la utilización e incorporación de los medios digitales, así como en formarse sobre el potencial de estos dispositivos.

si el consumo de ocio digital de los hijos facilita o dificulta las interacciones familiares. A partir de estos hallazgos se podrán establecer líneas de actuación en la educación familiar del ocio digital.

2. Material y método

2.1. Población y muestra

La población objeto de este estudio estuvo conformada por los estudiantes de educación secundaria postobligatoria en España, con edades comprendidas entre los 15 y los 18 años. El tamaño muestral, que ascendió a 1.764 estudiantes, se calculó, para un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 2,3%, a partir de los datos aportados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del curso 2010-2011.

El tipo de muestreo fue aleatorio simple, conservando la afijación proporcional en cada una de las Comunidades Autónomas y en cada una de las enseñanzas de régimen general (67% estudiantes de Bachillerato, 32,7% alumnado de Ciclo Formativo de Grado Medio y 10,3% discentes de Formación Profesional Básica).

Las unidades muestrales últimas se seleccionaron por conglomerados durante el curso 2013-2014, eligiendo al azar centros educativos de cada Comunidad Autónoma atendiendo a dos consideraciones, seleccionar un centro rural por Comunidad Autónoma y una proporción de un centro de régimen privado-concertado por cada tres de titularidad pública. En cada uno de los centros seleccionados se aplicó en sesión única el cuestionario al número de estudiantes necesarios para cubrir la cuota muestral. Este trabajo de campo se desarrolló durante los meses de marzo a junio de 2014.

Previo aplicación de los instrumentos se solicitó permiso tanto al Director General de Educación de cada Comunidad Autónoma, como a los directores de los centros educativos, y se informó de los pormenores de la investigación. Para la aplicación de los instrumentos, dos investigadores debidamente formados acudieron personalmente a cada centro, con el fin de seguir un protocolo de actuación debidamente estandarizado.

Un 50,1% de la muestra eran mujeres (n=885) y un 49,9% hombres (n=879). La media de edad fue de 17,6 años (SD=1,60), el 89,6% de nacionalidad española (n=1.581).

2.2. Variables e instrumentos

Se emplearon dos instrumentos para recoger información de las cinco variables que conforman este estudio. Las dos variables que reúnen información sobre el ocio digital se registraron a través del ítem 21 de un cuestionario mucho más amplio y complejo que permitió recoger datos para una investigación nacional coordinada de la que este trabajo formó parte. Dicho instrumento fue validado a través de una prueba piloto realizada en ocho Comunidades Autónomas y valorado por 14 expertos pertenecientes a siete universidades españolas, que dieron su visto bueno para la aplicación definitiva, asimismo su fiabilidad fue contrastada.

Estas variables de ocio digital fueron:

- La «Importancia de las actividades digitales en el ocio», que pretende identificar si las actividades digitales ocupan un lugar primordial en el ocio de los estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria. Se compone de cuatro categorías:
 - Las actividades digitales no se encuentran entre las tres actividades de ocio principales.
 - Una actividad digital forma parte de sus tres actividades de ocio importantes.
 - Dos actividades digitales forman parte de sus tres actividades de ocio importantes.
 - Tres actividades digitales constituyen sus tres actividades de ocio importantes.
- El «Tipo de actividad de ocio digital», que clasifica las actividades digitales en ocho temáticas:
 - Buscar información concreta en Internet.
 - Navegar por Internet sin un objetivo concreto.
 - Escribir mi propio blog o página web.
 - Compartir información (vídeos, fotos, presentaciones etc.).
 - Participar en chats, foros de discusión o comunidades virtuales.
 - Redes sociales (Facebook, Tuenti, Twitter, etc.).
 - Jugar a videojuegos.
 - Apuestas y juegos de azar on-line.

El funcionamiento familiar se analizó a través de tres variables definidas por Olson (2008). Los datos de estas se obtuvieron mediante las respuestas de los estudiantes a la adaptación española del cuestionario FACES IV (Rivero, Martínez-Pampliega, & Olson, 2010), que recoge información sobre la cohesión y la flexibilidad percibida en el seno familiar. Cada participante señaló su nivel de acuerdo o desacuerdo a cada uno de los 42 ítems que conforman el instrumento mediante una escala Likert de cinco puntos, en la que el 1 simbolizaba totalmente en desacuerdo y el 5 totalmente de acuerdo.

Las variables de funcionamiento familiar fueron:

- El «Ratio de Cohesión Familiar»: registró el nivel de equilibrio o desequilibrio percibido en la cohesión familiar, se midió a través de los ítems 1, 7, 13, 19, 25, 31, 37; 3, 9, 15, 21, 27, 33, 39; 4, 10, 16, 22, 28, 34 y 40.
- El «Ratio de Flexibilidad Familiar»: señaló el nivel de equilibrio o desequilibrio percibido en la flexibilidad familiar; se midió a través de los ítems 2, 8, 14, 20, 26, 32, 38; 5, 11, 17, 23, 29, 35, 41; 6, 12, 18, 24, 30, 36 y 42.
- El «Funcionamiento Familiar»: valorado a través del coeficiente de funcionamiento familiar, que indicó el nivel de funcionalidad o disfuncionalidad percibido en el sistema familiar, y que es fruto de la media entre el equilibrio-desequilibrio entre cohesión y flexibilidad familiar.

Estas tres variables son numéricas, en las que los valores por debajo de 1 indican desequilibrio y los valores superiores a 1 marcan equilibrio. En el caso de la cohesión, se habla de desequilibrio, bien sea por un exceso de apego o de desapego, y una cohesión familiar equilibrada es una cohesión familiar sana. En cuanto a la flexibilidad, el desequilibrio puede deberse bien a un exceso de rigidez o de anarquía, y una flexibilidad familiar equilibrada es al tiempo sana. El valor de las tres variables se calculó siguiendo fielmente las indicaciones de Olson (2008).

2.3. Análisis de datos

El análisis de los datos se llevó a cabo en tres fases. En la primera de ellas se efectuó un análisis descriptivo sobre las actividades de ocio digital de los jóvenes. En la segunda fase se determinó el coeficiente del funcionamiento familiar de cada sujeto siguiendo las pautas de Olson (2008). En la tercera fase, mediante el análisis de varianza (ANOVA) de un factor se valoró la relación entre el funcionamiento familiar percibido por los estudiantes y las actividades de ocio digital practicadas por los mismos. En todo análisis de varianza se probó la homogeneidad u homocedasticidad de las varianzas, así como la normalidad de las variables, para acreditar los supuestos necesarios. Finalmente, se efectuaron contrastes mediante comparaciones múltiples post-hoc; en los casos en que el estadístico

de Levene asumió varianzas iguales se empleó la prueba HSD Tukey, mientras que cuando no asumió varianzas iguales, la prueba empleada fue la de Games-Howell. El nivel de significatividad considerado en todo momento fue $p < .05$.

3. Resultados

Casi un 30% de los estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria señaló una actividad digital entre sus tres prácticas de ocio más importantes.

Las tres actividades digitales más señaladas han sido la participación en redes sociales (13,8%), jugar a videojuegos (12,3%) y navegar por Internet (3,5%). Se reduce considerablemente la práctica de actividades como buscar información por Internet (3,5%), participar en chats (0,8%), compartir información (0,6%), realizar apuestas en juegos de azar on-line (0,4%) y escribir su propio blog (0,3%).

Centrando la atención sobre el funcionamiento familiar percibido por los estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria, los datos revelan valores muy positivos, obteniendo medias por encima de 1 tanto en la cohesión (Ratio de Cohesión=2,21) como en la flexibilidad (Ratio de Flexibilidad=1,75) y en el funcionamiento

familiar (Coeficiente de Funcionamiento Familiar=2) reflejando que los jóvenes españoles perciben una cohesión muy equilibrada en sus familias, con vínculos afectivos sin ataduras excesivas; una flexibilidad saludable con un cierto orden, sin rigidez ni anarquía; y, por consiguiente, un funcionamiento familiar bastante equilibrado.

Profundizando en la relación entre el ocio digital de los jóvenes y el funcionamiento familiar, estos resultados verifican que la cohesión familiar es más saludable cuando los jóvenes no señalan actividades digitales entre sus prácticas prioritarias de

Tabla 1. Comparaciones múltiples mediante Games-Howell: Análisis del Ratio de Cohesión Familiar en función del ocio digital

(I) Ocio digital	(J) Ocio digital	Diferencia de medias (I-J)	Error típico	p
.00	1.00	.19406*	.06045	.008
	2.00	.72392*	.11300	.000
	3.00	.49852	.20623	.133
1.00	.00	-.19406*	.06045	.008
	2.00	.52986*	.11954	.000
	3.00	.30446	.20989	.496
2.00	.00	-.72392*	.11300	.000
	1.00	-.52986*	.11954	.000
	3.00	-.22540	.23058	.764
3.00	.00	-.49852	.20623	.133
	1.00	-.30446	.20989	.496
	2.00	.22540	.23058	.764

$P < .005$

ocio que cuando indican una o dos prácticas de ocio digital entre sus preferidas; más en concreto, dicho funcionamiento es más sano entre quienes llevan a cabo una práctica de ocio digital frente a los que realizan dos (X_0 actividad digital = 2.39 + 1.11; X_1 actividad digital = 2.23 + 1.07; vs X_2 actividad digital = 2.14 + 1.04; $F(3, 1646) = 9.351$, $p < .001$) (tabla 1).

También la flexibilidad familiar, concretada en la calidad y la expresión de liderazgo y organización familiar, en la relación entre roles, así como en las normas y negociaciones en las interacciones familiares, es más sana en aquellas familias cuyos hijos no indican ninguna actividad de ocio digital entre sus tres actividades prioritarias, frente a quienes indicaron una (X_0 actividad digital = 1.87 + 0.76 vs X_1 actividad digital = 1.75 + 0.73; $F(3, 1633) = 3.763$, $p < .005$) (tabla 2).

Finalmente, se confirma que el funcionamiento familiar es más saludable cuando los jóvenes no señalan actividades digitales entre sus prácticas prioritarias de ocio que cuando indican una o dos prácticas de ocio digital entre sus preferidas; asimismo, dicho funcionamiento es más sano entre quienes practican una actividad digital de ocio frente a los que realizan dos (X_0 actividad digital = 2.13 + 0.84; X_1 actividad digital = 1.94 + 0.80; X_2 actividades digitales = 1.87 + 0.82; $F(3, 1608) = 8.154$, $p < .001$) (tabla 3).

Tabla 2. Comparaciones múltiples mediante HSD de Tukey: Análisis del Ratio de Flexibilidad Familiar en función del ocio digital

(I) Ocio digital	(J) Ocio digital	Diferencia de medias (I-J)	Error típico	p
.00	1.00	.12430*	.04282	.020
	2.00	.23003	.11762	.205
	3.00	.09007	.24052	.982
1.00	.00	-.12430*	.04282	.020
	2.00	.10573	.12114	.819
	3.00	-.03423	.24226	.999
2.00	.00	-.23003	.11762	.205
	1.00	-.10573	.12114	.819
	3.00	-.13996	.26587	.953
3.00	.00	-.09007	.24052	.982
	1.00	.03423	.24226	.999
	2.00	.13996	.26587	.953

$P < .005$

4. Discusión

Este estudio destaca que los estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria confieren valor a las actividades digitales en su tiempo de ocio, si bien esta importancia varía según el tipo de práctica. En concreto, los jóvenes objeto de este estudio destacan como actividades prioritarias, de acuerdo con otros estudios y autores, la participación en redes sociales (García, López-de-Ayala, & Catalina, 2013; INJUVE, 2012; Zheng & Cheok, 2011), jugar a videojuegos (Muñoz & al., 2014; Gros, 2009) y navegar por Internet (García & al., 2013; Muñoz & al., 2014), quedando relegadas otras actividades digitales planteadas como participar en chats, compartir información a través de la red, realizar apuestas en juegos de azar online o escribir su propio blog.

Respecto al funcionamiento familiar percibido por los jóvenes españoles analizados se constata la consideración de una proporcionada cohesión en sus familias, con vínculos afectivos sin gran dependencia, una sana flexibilidad exenta tanto de rigidez como de caos y, en consecuencia, un funcionamiento familiar sereno y suficientemente equilibrado.

En relación a la vinculación entre el ocio digital de los hijos y el funcionamiento familiar, esta investigación desvela interesantes aportaciones. Por ejemplo, la cohesión familiar es más saludable cuando los jóvenes no señalan actividades digitales entre sus prácticas predominantes de ocio que cuando indican una o dos prácticas de ocio digital entre sus favoritas; más en concreto, dicho funcionamiento es más sano entre quienes llevan a cabo una sola actividad de ocio digital frente a los que efectúan dos, poniéndose de manifiesto que un menor consumo digital en los hijos se vincula a familias que gozan de una mayor fortaleza en la vinculación emocional entre sus miembros, en la reciprocidad emocional que se da o puede darse entre los componentes de la familia, en la implicación familiar, en el respeto mutuo entre padres e hijos, así como en el establecimiento de «fronteras internas» y alianzas que se establecen en las relaciones intergeneracionales. Cuestiones que sintonizan con las conclusiones de Mesch (2006a) pero entran en contradicción con los hallazgos obtenidos en otros estudios previos (Kennedy & Wellman, 2007; Fernández-Montalvo & al., 2015; Oliva & al., 2012) que verificaron importantes beneficios de los dispositivos digitales para la cohesión de los sistemas familiares.

Algo similar ocurre al indagar en la flexibilidad familiar; los estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria que no expresaron prácticas de ocio digital entre sus tres actividades prioritarias se vinculan a familias en las que se experimenta una flexibilidad más saludable, si se compara con aquellas cuyos hijos indicaron una actividad de ocio digital entre las tres preferentes, lo que pone de manifiesto que las primeras disfrutaban de más capacidad para afrontar adecuadamente los cambios, así como para adaptarse y aprender de diferentes experiencias y situaciones, a menudo con algún tipo de consecuencia práctica en los procesos de liderazgo, la negociación, la disciplina, los roles o las reglas que adopten las personas que participen en ellas. Resultados que sintonizan en mayor medida con autores como Verza y Wagner (2010), quienes constataron que el uso de dispositivos digitales puede limitar las relaciones presenciales en el seno familiar e incrementar las situaciones familiares estresantes.

Estos resultados asocian el ocio digital de los hijos con el funcionamiento familiar; se matiza que este concepto está integrado por la cohesión y la flexibilidad. Contrariando los hallazgos de otros autores (Kennedy & Wellman, 2007; Fernández-Montalvo & al., 2015; Jupp & Bentlley, 2001) esta investigación vuelve a constatar que dicho funcionamiento goza de mejor salud cuando los hijos no apuntan actividades digitales entre sus prácticas destacadas de ocio; incluso se verifica que dicho funcionamiento es más íntegro entre quienes practican una actividad de ocio frente a los que realizan dos. Cuestiones que confirman que el óptimo funcionamiento interno familiar se vincula a una menor práctica de ocio digital de los hijos y lleva a considerar que una mayor práctica de actividades digitales en los hijos favorece un funcionamiento menos saludable, esto se traduce en un sistema poco o demasiado flexible, en el que se da mayor dependencia entre sus miembros y con poca capacidad para dar respuesta a las demandas

Tabla 3. Comparaciones múltiples mediante Games-Howell: Análisis del Ratio de Funcionamiento Familiar en función del ocio digital

(I) Ocio digital	(J) Ocio digital	Diferencia de medias (I-J)	Error típico	p
.00	1.00	.16462*	.04705	.003
	2.00	.48386*	.09926	.000
	3.00	.29558	.21333	.537
1.00	.00	-.16462*	.04705	.003
	2.00	.31925*	.10395	.017
	3.00	-.13096	.21555	.927
2.00	.00	-.48386*	.09926	.000
	1.00	-.31925*	.10395	.017
	3.00	-.18828	.23259	.849
3.00	.00	-.29558	.21333	.537
	1.00	-.13096	.21555	.927
	2.00	.18828	.23259	.849

P<.005

que emergen en la «Sociedad Red» (Smith & al., 2009), lo que desfavorece la vivencia de un ocio juvenil y familiar positivo en el que se disfruten experiencias interesantes, atractivas y enriquecedoras que se relacionan significativamente con una mayor satisfacción en la vida familiar (Agate, Zabriskie, Agate, & Poff, 2009; Hornberger, Zabriskie, & Freeman, 2010; Smith & al., 2009).

Las conclusiones obtenidas en esta investigación llevan a considerar que las nuevas experiencias de ocio vinculadas al mundo digital exigen una adaptación del proyecto educativo familiar, y un acompañamiento y aprendizaje en familia que incluya la incorporación natural de la tecnología en su cotidianidad (Bringué, Sádaba, & Sanjurjo, 2013). En este sentido resulta alentador descubrir investigaciones que certifican que la familia manifiesta un gran interés en la utilización e incorporación de los medios digitales, así como en formarse sobre el potencial de estos dispositivos (Ballesta & Cerezo, 2011).

Una de las limitaciones puesta de manifiesto en esta investigación es la ausencia de datos sobre las experiencias de ocio digital compartidas en familia y su vinculación con el funcionamiento familiar, con el fin de comprobar si existe sintonía con lo evidenciado al asociarse este al ocio digital experimentado por los jóvenes. Queda entonces como prospectiva indagar en las actividades digitales compartidas en familia y comprobar su potencial para la mejora de la cohesión y la flexibilidad familiar y, por ende, del aumento de la salud del funcionamiento interno familiar.

Se hace necesario resaltar que el presente trabajo identifica una asociación entre ocio digital y funcionamiento familiar de los jóvenes estudiantes de secundaria postobligatoria, pero no llega a determinar si esta relación es de causalidad ni el sentido de esta. Estudios futuros deberían centrar sus esfuerzos en resolver esta cuestión, que aportaría importantes claves de intervención para la mejora del uso digital, en conciliación con una buena calidad de vida familiar.

Apoyos

El texto que presentamos se vincula al Proyecto de Investigación «De los tiempos educativos a los tiempos sociales: la construcción cotidiana de la condición juvenil en una sociedad de redes. Problemáticas específicas y alternativas pedagógico-sociales» (proyecto coordinado EDU2012-39080-C07-00) y al subproyecto «De los tiempos educativos a los tiempos sociales: la cotidianidad familiar en la construcción del ocio físico-deportivo juvenil» (EDU2012-39080-C07-05), cofinanciado en el marco del Plan Nacional I+D+i con cargo a una ayuda del Ministerio de Economía y Competitividad, y por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER, 2007-2013). También la investigación ha contado con la Ayuda Puente a Proyectos de Investigación de la Universidad de La Rioja (Ref: APPI 16/09).

Referencias

- Agate, J.R., Zabriskie, R.B., Agate, S.T., & Poff, R. (2009). Family Leisure Satisfaction and Satisfaction with Family Life. *Journal of Leisure Research*, 41(2), 205-223.
- Aristegui, I., & Silvestre, M. (2012). El ocio como valor en la sociedad actual. *Arbor*, 188, 283-291. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.754n2001>
- Atkin, A.J., Corder, K., Goodyer, I., Bamber, D., Ekelund, U., Brage... Van Sluijs, E.M.F. (2015). Perceived Family Functioning and Friendship Quality: Cross-sectional Associations with Physical Activity and Sedentary Behaviours. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 12, 23. <https://doi.org/10.1186/s12966-015-0180-x>
- Ballesta, J., & Cerezo, M.C. (2011). Familia y escuela ante la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación. *Educación XXI*, 14(2), 133-156. <https://doi.org/10.5944/educxx1.14.2.248>
- Bringué, X., Sádaba, C., & Sanjurjo, E. (2013). Menores y ocio digital en el siglo XXI. Análisis exploratorio de perfiles de usuarios de videojuegos en España. *Bordón*, 65(1), 147-166.
- Buse, C.E. (2009). When You Retire, Does Everything Become Leisure? Information and Communication Technology Use and the Work/leisure Boundary in Retirement. *New Media & Society*, 11(7), 1.143-1.161. <https://doi.org/10.1177/1461444809342052>
- Carlson, A., Fulton, E., & al. (2010). Influence of Limit-Setting and Participation in Physical Activity on Youth Screen Time. *Pediatrics*, 126(1), e86-e96. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-3374>
- Carvalho, J., Francisco, R., & Revels, A.P. (2015). Family Functioning and Information and Communication Technologies: How do They Relate? A Literature Review. *Computers in Human Behavior*, 45, 99-108. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.037>
- Cox, A.M., Clough, P.D., & Marlow, J. (2008). Flickr: A First Look at User Behaviour in the Context of Photography as Serious Leisure. *Information Research*, 13(1). (<http://goo.gl/FF24qk>) (2016-03-30)
- Cuenca, M., Aguilar, E., & Ortega, C. (2010). *Ocio para innovar*. Bilbao: Universidad de Deusto, Documentos de Estudios de Ocio, 42.
- Cuenca, M., & Goytia, A. (2012). Ocio experiencial: antecedentes y características. *Arbor*, 188, 265-281. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.754n2001>
- Fernández-Montalvo, J., Peñalva, A., & Irazabal, I. (2015). Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la preadolescencia. [Internet Use Habits and Risk Behaviours in Preadolescence]. *Comunicar*, 44, 113-120. <https://doi.org/10.3916/C44-2015-12>
- García, A., López-de-Ayala, M.C., & Catalina, B. (2013). Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles. [The Influence of Social Networks on the Adolescents' Online Practices]. *Comunicar*, 41, 195-204. <https://doi.org/10.3916/C41-2013-19>
- García, E., López, J., & Samper, A. (2012). Retos y tendencias del ocio digital: transformación de dimensiones, experiencias y modelos

- empresariales. *Arbor*, 188(754), 395-407. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.754n2011>
- García-Contiente, X., Pérez-Giménez, A., Espelt, A., & Nebot Adell, M. (2013). Factors Associated with Media Use Among Adolescents: a Multilevel Approach. *European Journal of Public Health*, 24(1), 5-10. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckt013>
- Godinho, J., Araújo, J., Barrio, H., & Ramos, E. (2014). Characteristics Associated with Media Use in Early Adolescence. *Cadernos de Saúde Pública*, 30(3), 587-598. <https://doi.org/10.1590/0102-311X00100313>
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, 7(1), 251-264.
- Hornberger, L.B., Zabriskie, R.B., & Freeman, P. (2010). Contributions of Family Leisure to Family Functioning Among Single-Parent Families. *Leisure Sciences*, 32(2), 143-161. <https://doi.org/10.1080/01490400903547153>
- Instituto de la Juventud de España (2012). *Jóvenes y TIC*. Madrid: INJUVE. (<http://goo.gl/n5BIFa>) (2015-03-02).
- Jago, R., Edwards, M.J., Urbanski, C.R., & Sebire, S.J. (2013). General and Specific Approaches to Media Parenting: A Systematic Review of Current Measures, Associations with Screen-Viewing, and Measurement Implications. *Childhood Obesity*, 9(1), 51-72. <https://doi.org/10.1089/chi.2013.0031>
- Johnson, N.F. (2009). Cyber-relations in the Field of Home Computer Use for Leisure: Bourdieu and Teenage Technological Experts. *E-Learning*, 6(2), 187-197. <https://doi.org/10.2304/elea.2009.6.2.187>
- Jupp, B., & Bentley, T. (2001). Surfing Alone? E-commerce and social capital (pp. 97-118). In J. Wilsdon (Ed.), *Digital Futures: Living in a Dot-com World*. London: Earthscan.
- Katz, E., Blumler, J., & Gurevitch, M. (1974). Uses and Gratifications Research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.
- Kennedy, T.L.M., & Wellman, B. (2007). The Networked Household. *Information, Communication & Society*, 10(5), 645-670.
- Lenhart, A., Rainie, L., & Lewis, O. (2001). *Teenage Life Online: The Rise of the Instant Message Generation and the Internet's Impact on Friendships and Family Relationships*. Washington DC: PEW Internet & American Life Project.
- Lepicnik, J., & Samec, P. (2013). Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de cuatro años de Eslovenia [Communication Technology in the Home Environment of Four-year-old Children (Slovenia)]. *Comunicar*, 40(XX), 119-126. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-03-02>
- Martínez-Pampliega, A., Iraurgi, I., & Sanz, M. (2011). Validez estructural del FACES-20Esp: Versión española de 20 ítems de la Escala de Evaluación de la Cohesión y Adaptabilidad Familiar. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 29(1), 147-165.
- Mesch, G.S. (2006a). Family Relations and the Internet: Exploring a Family Boundaries Approach. *The Journal of Family Communication*, 6(2), 119-138. https://doi.org/10.1207/s15327698jfc0602_2
- Mesch, G.S. (2006b). Family Characteristics and Intergenerational Conflicts over the Internet. *Information, Communication and Society*, 9(4), 473-495. <https://doi.org/10.1080/13691180600858705>
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: la construcción de la identidad juvenil en Internet*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Muñoz, R., Ortega, R., Batalla, C., López, M.R., Manresa, J.M., & Torán, P. (2014). Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC. *Atención Primaria*, 46(2), 77-88. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2013.06.001>
- Nie, N.H., Hillygus, D.S., & Erbring, L. (2002). Internet Use, Interpersonal Relations, and Sociability. In B. Wellman, & C. Haythornthwaite (Eds.), *The Internet in Everyday Life* (pp. 215-243). Malden, MA: Blackwell.
- Oliva, A., Hidalgo, M.V., & al. (2012). *Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces*. Alicante: AguaClara.
- Olson, D.H. (2000). Circumplex Model of Marital and Family Systems. *Journal of Family Therapy*, 22(2), 144-167. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.00144>
- Olson, D.H. (2008). *FACES. IV Manual*. Minneapolis (MN): Life Innovations.
- Olson, D.H. (2011). FACES. IV and the Circumplex Model: Validation Study. *Journal of Marital and Family Therapy*, 37(1), 64-80. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.2009.00175.x>
- Olson, D.H., Sprenkle, D.H., & Russell, C. (1979). Circumplex Model of Marital and Family Systems. I. Cohesion and Adaptability Dimensions, Family Types, and Clinical Applications. *Family Process*, 18, 3-28. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.1979.00003.x>
- Orchard, L.J., & Fullwood, C. (2010). Current Perspectives on Personality and Internet Use. *Social Science Computer Review*, 28(2), 155-169. <https://doi.org/10.1177/0894439309335115>
- Patterson, A. (2012). Social-networkers of the World, Unite and Take Over: A Meta-introspective Perspective on the Facebook Brand. *Journal of Business Research*, 65, 527-534. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.02.032>
- Prensky, M. (2001a). *Digital Natives, Digital Immigrants*. (<http://goo.gl/20sMqV>) (2015-03-06).
- Prensky, M. (2001b). *Digital Natives, Digital Immigrants*, Part II: Do They Really Think Differently? (<http://goo.gl/3DgSwJ>) (2015-03-06).
- Rivero, N., Martínez-Pampliega, A., & Olson, D. (2010). Spanish Adaptation of the FACES IV Questionnaire. Psychometric Characteristics. *The Family Journal*, 18, 288-296.
- Sánchez, P.A., Alfageme, M.B., & Serrano, F.J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 9(1), 29-41.
- Schroeder, R. (2010). Mobile Phones and the Inexorable Advance of Multimodal Connectedness. *New Media & Society*, 12(1), 75-90. <https://doi.org/10.1177/1461444809355114>
- Selwyn, N. (2004). Reconsidering Political and Popular Understandings of the Digital Divide. *New Media Society*, 6(3), 341-362. <https://doi.org/10.1177/1461444804042519>
- Smith, K.M., Freeman, P.A., & Zabriskie, R. (2009). An Examination of Family Communication within the Core and Balance Model of Family Leisure Functioning. *Family Relations*, 58(1), 79-90. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2008.00536.x>
- Sorbring, E. (2014). Parents' Concerns about Their Teenage Children's Internet Use. *Journal of Family Issues*, 35(1), 75-96.

<https://doi.org/10.1177/0192513X12467754>

Subrahmanyam, K., Kraut, R.E., Greenfield, P.M., & Gross, E.F. (2000). The Impact of Home Computer use on Children's Activities and Development. *The Future of Children*, 10, 123-144.

Valdemoros, M.A., Ponce-de-León A., Sanz, E., & Caride, J.A. (2014). La influencia de la familia en el ocio físico-deportivo juvenil: nuevas perspectivas para la reflexión y la acción. *Arbor*, 190(770): 192. <https://doi.org/10.3989/arbor.2014.770n6013>

Verza, F., & Wagner, A. (2010). Uso del teléfono móvil, juventud y familia: Un panorama de la realidad brasileña. *Psychological Intervention*, 19(1), 57-71.

Viñals, A., Abad, M., & Aguilar, E. (2014). Jóvenes conectados: una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. *Communication & Papers*, 4(3), 52-68.

Wang, M.P., Chu, J.T., Viswanath, K., Wan, A., Lam, T.H., & Chan, S.S. (2015). Using Information and Communication Technologies for Family Communication and Its Association with Family Well-Being in Hong Kong: Family Project. *Journal of Medical Internet Research*, 17(8), 207. <https://doi.org/10.2196/jmir.4722>

Zheng, R., & Cheok, A. (2011). Singaporean Adolescents' Perceptions of on-line Social Communication: An Exploratory Factor Analysis. *Journal Educational Computing Research*, 45(2), 203-221.