

Evolución y tendencias en la investigación sobre ocio digital familiar: un análisis bibliométrico

104

Estefanía de los Dolores Gil García



ACTUALIDAD
CENTRA
Ciencias Sociales

Evolución y tendencias en la investigación sobre ocio digital familiar: un análisis bibliométrico



ACTUALIDAD

CENTRA
Ciencias Sociales

Colección Actualidad, segunda época, número 104

Gil García, Estefanía de los Dolores

Evolución y tendencias en la investigación sobre ocio digital familiar: un análisis bibliométrico /
Estefanía de los Dolores Gil García - Sevilla : Fundación Centro de Estudios Andaluces, 2026
(Actualidad; 104)

152 páginas ; 21 cm

ISBN: 978-84-10064-33-1. - ISSN: 1699-8294. - DOI: <https://doi.org/10.54790/fcentracs.39>

1. Ocio-Investigación-Historia. 2. Familias-Actividad recreativa. 3.
Tecnologías de la información y la comunicación-Aspectos sociales. 4. Bibliometría

37:379.8:004

Edita

Fundación Pública Andaluza Centro de Estudios Andaluces
Consejería de Sanidad, Presidencia y Emergencias, Junta de Andalucía

© Del texto: Estefanía de los Dolores Gil García

© De la edición:

Fundación Pública Andaluza Centro de Estudios Andaluces

Avda. Blas Infante s/n — Coria del Río. 41100 Sevilla

Tel.: 955 055 210 - Fax: 955 055 211

www.centrodeestudiosandaluces.es

Primera edición, mayo 2026

ISBN: 978-84-10064-33-1

ISSN: 1699-8294

DL: SE 1688-05

DOI: <https://doi.org/10.54790/fcentracs.39>

Evolución y tendencias en la investigación sobre ocio digital familiar: un análisis bibliométrico

Estefanía de los Dolores Gil García



ACTUALIDAD
CENTRA
Ciencias Sociales

104



**Junta
de Andalucía**

Consejería de Sanidad,
Presidencia y Emergencias

Centro de Estudios
Andaluces

ACTUALIDAD

CENTRA

Ciencias Sociales

Consejo Editorial

Presidente:

Tristán Pertíñez Blasco
Director-Gerente
Fundación Centro de Estudios Andaluces (CENTRA)

Director:

Félix Requena Santos
Catedrático de sociología
Universidad de Málaga y Patrono CENTRA

Secretaría:

Eladía Illescas Estévez
Subdirectora de Investigación y Transferencia del Conocimiento
de la Fundación Centro de Estudios Andaluces (CENTRA) (España)

Editor:

Luis Ayuso Sánchez
Catedrático de sociología
Universidad de Málaga

Coordinador:

Cristóbal Torres Alberó
Catedrático de sociología
Universidad Autónoma de Madrid

Inmaculada Aznar Díaz
Profesora titular de didáctica y
organización escolar
Universidad de Granada

Marialva Carlos Barbosa
Profesora titular de periodismo
Universidade Federal do Rio de
Janeiro (Brasil)

Carin Björngren Cuadra
Catedrática de trabajo social
Malmö University (Suecia)

Carmen Espejo Cala
Catedrática de periodismo
Universidad de Sevilla

Manuel Fernández Esquinas
Científico titular de sociología
Instituto de Estudios Sociales
Avanzados (IESA-CSIC)

**Juan Sebastián Fernández
Prados**
Catedrático de sociología
Universidad de Almería

Yolanda García Calvente
Catedrática de derecho financiero
y tributario
Universidad de Granada

José Manuel García Moreno
Profesor titular de sociología
Universidad de Málaga

Estrella Gualda Caballero
Catedrática de sociología
Universidad de Huelva

Flor M.ª Guerrero Casas
Catedrática de mét. cuantitativos
en economía y empresa
Universidad Pablo de Olavide

**Gonzalo Vicente Herranz de
Rafael**
Catedrático de sociología
Universidad de Málaga

Celeste Jiménez de Madariaga
Catedrática de
antropología social
Universidad de Huelva

Francisco José Llera Ramos
Catedrático emérito de ciencia
política y de la administración
Universidad del País Vasco

M.ª Dolores Martín-Lagos López
Profesora titular de sociología
Universidad de Granada

Nataschia Mattuci
Catedrática de filosofía política
Università de Macerata (Italia)

Felipe Morente Mejías
Catedrático emérito de sociología
Universidad de Jaén

José Antonio Peña Ramos
Profesor titular de CC.PP. y de la
administración
Universidad de Granada

Alejandro Portes
Catedrático emérito de sociología
Princeton University (EE.UU.)

María Soledad Ramírez Montoya
Profesora titular de educación
Instituto Tecnológico de
Monterrey (México)

Manuel Ricardo Torres Soriano
Catedrático de ciencia política y
de la administración
Universidad Pablo de Olavide

Karina Villalba
Profesora de salud pública
University of Central
Florida (EE.UU.)

ÍNDICE

Introducción	9
1. El ocio como un fenómeno complejo y dinámico	15
1.1. Perspectiva histórica del ocio	18
1.1.1. El ocio en la antigua Grecia	18
1.1.2. El ocio en Roma	20
1.1.3. El ocio en la Edad Media y el Puritanismo	21
1.1.4. El ocio en la Revolución Industrial	22
1.1.5. El ocio en la era Posindustrial	22
1.1.6. El ocio en la Era Digital	23
1.2. Perspectiva del contenido del ocio	26
2. El papel de las TIC en el ocio digital	31
2.1. Tendencias en el uso de la tecnología para actividades de ocio y la creciente digitalización del hogar	36
2.1.1. Incursión de las TIC a nivel internacional	38
2.1.2. Incursión de las TIC a nivel nacional	39
2.1.3. Incursión de las TIC a nivel local	41
3. El impacto del ocio digital en la dinámica familiar	43
3.1. El papel clave de las competencias digitales en el ocio digital y su influencia en la transferencia tecnológica ascendente	46
3.2. La influencia de las TIC en el ocio familiar y su impacto en las relaciones familiares	48
3.3. La influencia de las TIC con fines de ocio en el ejercicio de la parentalidad	54
4. Contexto y objetivos del estudio	59
5. Metodología	63
6. Resultados	71
6.1. Características generales de la producción científica	74
6.2. Líneas de investigación	84
6.2.1. Palabras clave más frecuentes del autor	84
6.2.2. Tendencia temática de la investigación	85
6.2.3. Estructura conceptual de la investigación	93

7.	Análisis e interpretación de los resultados	99
7.1.	Características generales de la producción científica.....	102
7.2.	Líneas de investigación.....	104
8.	Conclusiones, limitaciones y consideraciones.....	119
	Referencias.....	127

Introducción

Introducción

El ocio digital¹, como componente fundamental del desarrollo familiar, se ha consolidado como un campo de investigación crucial en respuesta a las dinámicas sociales actuales. La transformación digital ha reconfigurado significativamente las prácticas recreativas en el hogar, integrando el uso extensivo e intensivo de tecnologías en las interacciones familiares. En este contexto, las actividades de ocio mediadas por dispositivos tecnológicos han adquirido un papel central, generando un creciente interés académico por comprender su impacto en el desarrollo y bienestar familiar. Investigaciones recientes destacan no solo el aumento sostenido de estas prácticas digitales, sino también su influencia en la cohesión, adaptación y funcionamiento familiar, impulsada por las tecnologías de la información y la comunicación (Belmonte *et al.*, 2021a, 2021b; INE, 2020; Nimrod y Adoni, 2012; Torrecillas-Lacave *et al.*, 2017; Townsend *et al.*, 2017; Viñals, 2016).

/ 11 /

En los hogares con niños y adolescentes, quienes lideran el uso de las TIC, se observa un fenómeno denominado «transmisión de tecnología ascendente». Este proceso facilita tanto la inclusión digital de los padres, pertenecientes a la generación X (nacidos entre 1965 y 1980), caracterizada

¹ Este trabajo ha sido cofinanciado por la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información de la Consejería de Economía, Conocimiento y Empleo y por el Fondo Social Europeo (FSE), Programa Operativo Integrado de Canarias 2014-2020, Eje 3 Tema Prioritario 74 (85%) [TESIS2020010062].

por haber crecido en un mundo analógico y adaptarse al entorno digital principalmente en sus entornos laborales, como la de los abuelos, personas de mayor edad, a través de la realización conjunta de actividades de ocio digital (Correa, 2014, 2015; Gil *et al.*, 2022b). Sin embargo, esta evolución no se limita únicamente a la integración tecnológica de los padres y abuelos; también impacta aspectos relacionados con la parentalidad. Las familias enfrentan la responsabilidad de salvaguardar el bienestar de sus hijos tanto en el ámbito *offline* como *online*. Esto implica la necesidad de adaptar estrategias de supervisión y adquirir competencias parentales para fomentar un uso responsable de las TIC, dado que niños y adolescentes pueden ser particularmente vulnerables a riesgos digitales como la desinformación, el ciberacoso y la exposición a contenido inapropiado (Livingstone *et al.*, 2017; Livingstone y Helsper, 2008).

A pesar de la creciente importancia del ocio digital, múltiples autores han señalado que aún son escasas las investigaciones que exploran su uso en el entorno familiar y su impacto en la dinámica familiar, concretamente en la parentalidad (Hernández *et al.*, 2014; Modecki *et al.*, 2022; Schultz y McKeown, 2018; Sharaievska, 2017; Vaquero, 2020). Esta observación subraya la necesidad de profundizar en este campo para comprender sus implicaciones de manera más completa.

A partir de lo expuesto, el presente estudio se propone analizar la evolución de la investigación sobre el ocio digital familiar durante el período 2012-2022 mediante un análisis bibliométrico.

Es importante señalar que esta obra se organiza en ocho partes principales denominadas «capítulos», cada una compuesta por varios «apartados o subapartados». A continuación, se ofrece un breve resumen de lo que el lector encontrará en cada uno de ellos.

Desde el primer hasta el tercer capítulo se proporciona un marco teórico para comprender el objetivo de la investigación. En este sentido, el primer capítulo, «El ocio como fenómeno complejo y dinámico», aborda cómo el ocio ha sido concebido a lo largo de la historia y explora las distintas definiciones asociadas con este concepto, con el fin de comprender su importancia en nuestra sociedad y el impacto que las TIC han tenido en este fenómeno.

Por su parte, el segundo capítulo, «El papel de las TIC en el ocio digital», analiza cómo las TIC han penetrado en todos los ámbitos de nuestra vida, especialmente en el ocio. Cada vez más familias, en particular niños y adolescentes, participan en actividades de ocio digital.

El tercer capítulo, «El impacto del ocio digital en la dinámica familiar», examina cómo la incorporación de las TIC en el hogar con fines de ocio ha

transformado la dinámica familiar. Este cambio ha propiciado una socialización bidireccional, en la que los hijos pueden actuar como agentes activos en la inclusión digital de sus padres. Asimismo, se analiza cómo el ocio digital ha generado espacios de encuentro intergeneracional, los cuales pueden tener consecuencias tanto positivas como negativas dependiendo del uso que se haga de estas herramientas. Por ello, en la actualidad, muchos padres reflexionan sobre cómo educar a sus hijos en la era digital en la que vivimos.

El cuarto capítulo, «Contexto y objetivos del estudio», como su nombre indica, se centra en contextualizar la investigación y delinear sus objetivos principales. Cabe recordar que esta obra tiene como propósito examinar la evolución de las publicaciones científicas sobre el ocio digital familiar entre 2012 y 2022, identificando tendencias, temas emergentes y patrones en la producción académica.

Al abordar estos aspectos se busca ofrecer una visión integral que contribuya a la comprensión del impacto de la digitalización en las prácticas de ocio dentro del núcleo familiar, así como a la manera en que la academia ha respondido a estos cambios. A través de este análisis se pretende no solo llenar el vacío existente en la literatura, sino también sentar las bases para futuras investigaciones que exploren los desafíos y oportunidades que el ocio digital plantea en el ámbito familiar.

/ 13 /

El quinto capítulo, «Metodología», describe detalladamente el enfoque metodológico adoptado para alcanzar los objetivos de esta investigación. En particular, se ha optado por un análisis bibliométrico debido a su capacidad para ofrecer una visión cuantitativa y objetiva de la producción científica en este ámbito, permitiendo identificar tendencias, patrones de colaboración y áreas emergentes de investigación.

A diferencia de una revisión tradicional del estado del arte, que se centra en una síntesis cualitativa de la literatura existente, el análisis bibliométrico proporciona métricas cuantificables que facilitan una comprensión más precisa de la dinámica investigativa en el campo del ocio digital familiar. Esta aproximación no solo enriquece el conocimiento existente, sino que también orienta futuras investigaciones al destacar áreas que requieren mayor atención o presentan oportunidades de desarrollo.

Para llevar a cabo este análisis, se han utilizado datos extraídos de bases de datos académicas de prestigio, como Web of Science y Scopus. Con el fin de garantizar la transparencia y reproducibilidad del estudio, se ha seguido el protocolo PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews) elaborado por Page *et al.* (2021). Además, se han aplicado criterios de inclusión específicos, considerando únicamente artículos y revisiones, y

excluyendo otros formatos como capítulos de libros o ponencias, lo que ha resultado en un total de 1.381 documentos para su análisis.

El sexto capítulo, «Resultados», se divide en dos apartados principales. El primero, «Características generales de la producción científica», analiza aspectos como la tasa de crecimiento anual, fuentes de publicación, autoría, afiliaciones y documentos más influyentes. El segundo, «Líneas de investigación», identifica las principales tendencias en este campo mediante el análisis de palabras clave, la detección de tendencias temáticas y la construcción de redes de coocurrencia. Este enfoque permite comprender la estructura conceptual emergente y revela seis áreas clave de estudio: 1) El uso de la tecnología digital y el rendimiento académico, 2) La influencia del entorno familiar y factores sociofamiliares en el abuso de internet y el trastorno del juego en adolescentes, 3) El impacto del COVID-19 en las actividades de ocio digital familiar, 4) La influencia del ocio digital en el bienestar físico y mental, 5) Los videojuegos como rutina familiar y recurso de aprendizaje dentro del hogar, 6) El papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares.

El séptimo capítulo, «Análisis e interpretación de los resultados», compara los hallazgos del estudio con la literatura científica existente, permitiendo una mejor comprensión de los datos y planteando estrategias para futuras investigaciones e intervenciones con familias.

El octavo capítulo, «Conclusiones, limitaciones y consideraciones», resume los aspectos más relevantes del estudio. En cuanto a las seis principales líneas de investigación, se enfatiza la necesidad de profundizar en el impacto de las tecnologías digitales en el rendimiento académico, evaluando tanto sus beneficios como sus posibles distracciones. Asimismo, se destaca la importancia de analizar la influencia del entorno familiar y los factores sociofamiliares en el uso problemático de internet y el desarrollo de trastornos relacionados con el juego en adolescentes. Otro aspecto relevante es el impacto del COVID-19 en el ocio digital familiar, considerando cómo las medidas de confinamiento transformaron las dinámicas del hogar. Además, se sugiere estudiar la relación entre el ocio digital y el bienestar físico y mental, diferenciando entre usos activos y pasivos de la tecnología. También se plantea la necesidad de explorar los videojuegos como herramientas educativas y su integración en las rutinas familiares. Finalmente, se resalta el papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares, facilitando la conexión intergeneracional y mejorando la cohesión familiar. Este análisis permite contextualizar los resultados dentro del panorama científico y orientar futuras investigaciones sobre el impacto del ocio digital en el ámbito familiar.

1. El ocio como un fenómeno complejo y dinámico

1. El ocio como un fenómeno complejo y dinámico

El ocio es un fenómeno cuya definición y relevancia han experimentado significativas transformaciones a lo largo del tiempo, reflejando tanto cambios en su conceptualización como en la manera en que las personas lo experimentan y perciben. En este contexto, la conceptualización del ocio enfrenta tres dificultades principales.

/ 17 /

En primer lugar, hay un problema terminológico, dado que diversos conceptos asociados al ocio, como tiempo libre, juego, recreación, ejercicio, deporte, entretenimiento y descanso, a menudo se han considerado equivalentes, a pesar de que cada uno posee matices distintivos.

En segundo lugar, existe un problema de contenido, ya que la percepción y el valor del ocio han variado considerablemente a lo largo de la historia. De hecho, el análisis de su evolución (véase la figura 1) revela una transición desde una conceptualización centrada en la contemplación hacia una visión que incluye nuevas formas de relación social, pasando por la contraposición entre ocio y trabajo.

Finalmente, el ocio presenta un problema de investigación, siendo un objeto de estudio multidisciplinario abordado desde diversas áreas del conocimiento, como la economía, la pedagogía, la estética, la ética, el *marketing*, la psicología, el derecho, la salud y la sociología. Estas dificultades resaltan la complejidad del ocio como objeto de estudio y subrayan

su importancia para comprender tanto el funcionamiento social en general como el contexto específico de la familia.

1.1. Perspectiva histórica del ocio

Históricamente, el ocio ha sido interpretado de maneras diversas según el contexto social, cultural y temporal en el que se ha desarrollado. Como señala Vázquez, «la polisemia que caracteriza al concepto de ocio no es algo reciente ni un fenómeno moderno, sino que tiene raíces antiguas» (2010, p. 3). Por ello, es fundamental realizar un análisis contextualizado histórico que permita identificar las distintas etapas de evolución del ocio y cómo estas han influido en su relevancia y formas de manifestación a lo largo de diversas épocas (véase la figura 1).

Este enfoque histórico nos permite comprender mejor la complejidad actual del ocio, que se ha transformado en «un área de análisis compleja y multidisciplinaria» (Viñals *et al.*, 2014, p. 55). Esto se debe a la diversidad de interpretaciones y experiencias que lo rodean, lo que refleja su carácter poliédrico. Cada persona lo percibe y vive de manera única, lo que refuerza su naturaleza dinámica y subjetiva (Cuenca, 2013).

/ 18 /

Figura 1
Evolución del ocio: una perspectiva histórica

Antigua Grecia	Roma	Edad Media	Puritanismo	Revolución Industrial	Revolución postindustrial	Revolución digital
Contemplación «scholē» y buena vida	Tiempo de recuperación «otium»	Lujo y placer	Ética de trabajo de los protestantes	Desviación para aumentar la producción	Consumismo y mercado	Nuevas formas de interacción social

Fuente: adaptado de Juniu (2009).

1.1.1. El ocio en la antigua Grecia

En la antigua Grecia, el ocio estaba intrínsecamente vinculado a la idea de la «buena vida» y se concebía como una oportunidad para la contemplación de los más altos valores del mundo: la verdad, la bondad, la belleza y el

conocimiento. Este ocio no era meramente recreativo, sino que tenía un profundo significado filosófico, reflejando un sistema económico, político y social en el que el tiempo libre era un privilegio reservado para unos pocos. Los griegos consideraban el ocio como un ideal que permitía a las personas cultivar su mente y espíritu, alejados de las preocupaciones cotidianas y las obligaciones materiales. En este sentido, el ocio era visto como un estado de libertad, pero una libertad que solo podía alcanzarse cuando se estaba exento de la necesidad de trabajar. Así pues, este tipo de ocio requería que la persona dispusiera de tiempo libre de las exigencias del trabajo, lo que lo convertía en un lujo exclusivo de la élite. Solo los varones de clase alta, que no estaban sometidos a las tareas laborales ni a las responsabilidades manuales, podían dedicarse al ocio de manera plena. Esclavos, mujeres y trabajadores no tenían acceso a esta forma de ocio, lo que subraya el carácter elitista de la concepción griega del tiempo libre. Para ellos, el verdadero ocio se lograba en actividades intelectuales, estéticas y cívicas, como la participación en debates filosóficos, la educación en academias o la observación de obras de arte y teatro. Estas actividades no solo eran un pasatiempo, sino una forma de perfeccionamiento personal y de servicio a la polis. Los griegos utilizaron el término «scholé» para describir esta forma de ocio, que iba más allá del simple descanso o entretenimiento. «Scholé» estaba estrechamente relacionada con el aprendizaje, la reflexión y la búsqueda del conocimiento, aspectos que consideraban fundamentales para el desarrollo humano. Según Aristóteles, el ocio no debía ser entendido como inactividad, sino como una oportunidad para alcanzar el saber por el saber, un entendimiento profundo de las cosas sin fines utilitarios. Este concepto de ocio intelectual contrastaba con el ocio de otras culturas, donde las actividades recreativas eran más físicas o lúdicas. Además, Aristóteles y otros filósofos griegos veían el ocio como una condición esencial para la vida virtuosa. En sus tratados sobre ética y política, Aristóteles señalaba que solo aquellos que gozaban de «scholé» podían participar plenamente en la vida política y en la toma de decisiones importantes, ya que poseían el tiempo y la capacidad mental necesarios para la reflexión crítica. Este tipo de ocio, entonces, no solo era personal, sino que también tenía una dimensión colectiva: el ciudadano libre dedicaba su ocio al bien común, participando activamente en el gobierno y en los asuntos públicos. El ocio en la antigua Grecia es, por tanto, una manifestación del sistema jerárquico de la época, donde el acceso al tiempo libre, el conocimiento y la contemplación estaba estrictamente controlado por la clase social (Grazia, 1962). Esta concepción del ocio no solo influyó en el pensamiento occidental posterior, sino que también nos invita a reflexionar

sobre las actuales desigualdades en el acceso al tiempo libre y su vinculación con el desarrollo personal y social.

1.1.2. El ocio en Roma

En contraste con la idealización del ocio en la antigua Grecia, donde se valoraba principalmente la contemplación y el cultivo del intelecto, para los romanos el ocio se definía como el tiempo disponible una vez que se habían cumplido todas las actividades productivas. Este concepto se centraba en la necesidad de descansar y recrearse, permitiendo a las personas recuperarse física y mentalmente para volver a sus labores. En este contexto, el ocio no era un fin en sí mismo, sino más bien un complemento al trabajo, diseñado para optimizar el rendimiento en el ámbito laboral. Los romanos acuñaron el término «otium» para describir esta visión del ocio. A diferencia de la «scholé» griega, que implicaba una búsqueda activa del conocimiento y la verdad, el «otium» romano era más pragmático, ligado a la idea de equilibrio entre trabajo y descanso. Este enfoque reflejaba una mentalidad utilitaria, donde el ocio servía como un medio para mejorar la eficacia laboral y la productividad. La planificación del día a día incluía espacios para el ocio, pero siempre subordinados a la necesidad de cumplir con las responsabilidades laborales y familiares. Durante este periodo, también surgió el concepto de «ocio de masas», que se manifestó a través de deportes y juegos organizados por las clases dominantes. Estas actividades no solo proporcionaban entretenimiento a la población, sino que también eran utilizadas como una herramienta de control social, permitiendo a las élites mantener el orden y la cohesión en una sociedad diversa y a menudo conflictiva. Los romanos promovieron espectáculos públicos como los gladiadores, las carreras de cuadrigas y otras formas de entretenimiento que atrajeron a grandes multitudes, convirtiéndose en una manera de distraer a la población de los problemas sociales y políticos. De este modo, el «otium» también se convirtió en una forma de ocio accesible, aunque con claras jerarquías. Mientras que las élites disfrutaban de espectáculos y eventos culturales, las clases trabajadoras se involucraban en actividades recreativas más simples, pero igualmente significativas para su bienestar social y emocional. Esta dualidad en la experiencia del ocio reflejaba las divisiones de clase de la sociedad romana, en la que el tiempo libre era tanto un privilegio como una necesidad, un espacio para la diversión y un medio para reforzar el estatus social (Munné, 1992). La visión romana del ocio, por lo tanto, introduce una perspectiva más funcional y utilitaria que la griega. Esta transformación en la concepción del ocio marca un cambio significativo en la manera en que las sociedades posteriores, incluida la nuestra, entienden el equilibrio entre trabajo y tiempo libre. Al considerar

el ocio no solo como un espacio de reflexión o cultivo del conocimiento, sino como un componente necesario para la productividad, los romanos establecieron un legado que continúa influyendo en nuestras percepciones contemporáneas sobre la relación entre ocio y trabajo.

1.1.3. El ocio en la Edad Media y el puritanismo

Más adelante, durante la Edad Media, el ocio se asoció con el lujo, el placer y la ostentación, convirtiéndose en un signo distintivo de la nobleza. En este periodo, el tiempo libre era visto como una recompensa por el estatus y las riquezas acumuladas, y se manifestaba a través de banquetes, caza y torneos, actividades que no solo proporcionaban entretenimiento, sino que también servían como afirmaciones de poder y jerarquía social. Sin embargo, con la llegada del cristianismo, se produjo un cambio significativo en la valoración del ocio. La influencia de la Iglesia cristiana promovió una visión del mundo que priorizaba el trabajo sobre el descanso. Los puritanos, en particular, difundieron la idea de que el trabajo y las responsabilidades familiares eran la única manera de servir a Dios. Esta nueva perspectiva transformó el ocio, que comenzó a verse no solo como una pérdida de tiempo, sino incluso como un pecado. El tiempo libre era percibido como un momento de tentación y distracción que podía alejar a los fieles de su deber espiritual. Este enfoque de exaltación del trabajo alcanzó su punto álgido durante el Renacimiento y la Reforma protestante. En estos movimientos, se arraigó la creencia de que el trabajo arduo podía llevar a la salvación divina. Esta noción de la ética del trabajo se convirtió en un principio fundamental que guiaría la vida de muchos, promoviendo la idea de que la piedad y la devoción se demostraban a través del esfuerzo y la dedicación en el ámbito laboral. El ocio, en este contexto, se veía como una distracción que podría llevar a la perdición. Sin embargo, el Renacimiento también trajo consigo un resurgimiento del interés por la cultura, la ciencia y las artes, lo que permitió una cierta rehabilitación del ocio, pero siempre en un marco de productividad. Aunque el ocio no recuperó completamente su estatus de tiempos anteriores, comenzó a ser valorado como un medio para la autoexpresión y el desarrollo personal, especialmente entre las clases más acomodadas. Las actividades recreativas, como el arte, la literatura y la música, empezaron a ser vistas como componentes importantes del desarrollo humano, aunque seguían siendo accesibles principalmente a la nobleza y a los burgueses (Juniu, 2009). Así, la relación entre ocio y trabajo se volvió más compleja. Mientras que la ética protestante enfatizaba la importancia del trabajo en la búsqueda de la salvación, el Renacimiento y la cultura renacentista empezaron a revalorizar el tiempo libre como un espacio potencial para el enriquecimiento personal y espiritual. Esta tensión

entre la necesidad de trabajar y la búsqueda de un ocio significativo sigue resonando en la forma en que concebimos y valoramos el tiempo libre en la actualidad, planteando preguntas sobre el equilibrio entre el deber y el placer, y sobre el significado del ocio en nuestras vidas.

1.1.4. El ocio en la Revolución Industrial

El advenimiento de la Revolución Industrial marcó un cambio fundamental en la percepción del ocio. Durante este periodo, el ocio comenzó a ser visto cada vez más como algo improductivo, en contraste con el objetivo primordial de aumentar la producción y la eficiencia en el trabajo. La creciente industrialización y la demanda de una mayor producción llevaron a un aumento en las horas laborales y a una intensificación de la explotación de los trabajadores. Bajo estas duras condiciones, emergió un movimiento obrero que luchaba por jornadas laborales más cortas y mejores salarios. Estas luchas lograron importantes avances, resultando en una reducción de las horas de trabajo y en el reconocimiento formal del concepto de «tiempo libre». Este tiempo libre comenzó a valorarse como un derecho, un período en el que los trabajadores podían descansar y recuperarse del desgaste físico y mental acumulado durante su jornada laboral. En este contexto, también emergió el concepto de «recreación», que hacía referencia a actividades de entretenimiento y descanso que se consideraban beneficiosas para la salud física y mental. Las actividades recreativas, desde paseos en la naturaleza hasta el deporte y las artes, empezaron a ser promovidas como una manera de mejorar el bienestar general de las personas, en respuesta a las duras condiciones de trabajo y a la creciente conciencia sobre la importancia del equilibrio entre trabajo y descanso (Juniu, 2009).

1.1.5. El ocio en la era posindustrial

La Revolución postindustrial, que siguió a la Revolución Industrial, amplió y transformó aún más la percepción del ocio. Durante esta etapa, el ocio comenzó a ser mercantilizado y convertido en un producto de consumo. La comercialización intensiva del tiempo libre dio lugar a una amplia gama de servicios y productos diseñados para el entretenimiento y el disfrute personal. Desde viajes y turismo hasta productos de entretenimiento como películas, videojuegos y eventos deportivos, el ocio se convirtió en un componente clave de la economía de consumo. Este proceso de mercantilización permitió a las empresas capitalizar la creciente demanda de experiencias recreativas, transformando el ocio en una categoría de consumo masivo. Las marcas comenzaron a diseñar estrategias de *marketing* que fomentaban

el deseo de disfrutar de actividades recreativas, asociando el ocio con la satisfacción personal y la felicidad. Así, el ocio dejó de ser simplemente un tiempo de descanso para convertirse en un medio para lograr un estilo de vida deseado, impulsando una cultura en la que el tiempo libre era visto como una oportunidad para el consumo y la autoexpresión (Kelly, 2000). Sin embargo, esta transformación también planteó nuevas preguntas sobre el significado del ocio. A medida que se mercantilizaba, surgieron preocupaciones sobre la calidad de las experiencias de ocio y la autenticidad de las actividades recreativas. La presión por consumir y participar en actividades de ocio se convirtió en parte de la vida cotidiana, generando un nuevo tipo de estrés asociado con la necesidad de estar constantemente entretenido. Este cambio en la percepción del ocio continúa resonando hoy en día, donde el equilibrio entre el trabajo y el tiempo libre, y la búsqueda de un ocio significativo frente a la presión del consumo, son temas relevantes en nuestra vida moderna.

1.1.6. El ocio en la era digital

Finalmente, la Revolución digital ha traído consigo una nueva era de cambios profundos en la percepción y la experiencia del ocio. El desarrollo de tecnologías emergentes, como internet, los dispositivos móviles y las plataformas digitales, ha introducido nuevas formas de ocio y entretenimiento que han transformado radicalmente la manera en que las personas se relacionan con su tiempo libre. La digitalización ha facilitado la creación de espacios virtuales para el ocio, permitiendo a los usuarios acceder a una amplia variedad de actividades recreativas desde cualquier lugar y en cualquier momento. Desde plataformas de *streaming* que ofrecen una vasta biblioteca de películas y series hasta videojuegos en línea que permiten la interacción social a través de redes globales, el ocio se ha convertido en una experiencia omnipresente. La posibilidad de disfrutar de conciertos en vivo, eventos deportivos o incluso exposiciones de arte virtuales ha cambiado la dinámica de cómo consumimos y disfrutamos del tiempo libre. Uno de los aspectos más significativos de la Revolución digital es la personalización del ocio. Las plataformas digitales utilizan algoritmos para analizar las preferencias y hábitos de consumo de los usuarios, lo que permite ofrecer recomendaciones personalizadas que se ajustan a los intereses individuales. Esta capacidad de personalización no solo enriquece la experiencia de ocio, sino que también ha llevado a la creación de comunidades en línea donde las personas pueden compartir sus pasiones y conectar con otros que comparten intereses similares, lo que refuerza un sentido de pertenencia y comunidad. Además, la accesibilidad del ocio digital ha democratizado en gran medida las experiencias recreativas. Ya

no es necesario acudir a lugares físicos para disfrutar de actividades de ocio; ahora, todo está disponible al alcance de un clic. Esto ha permitido que personas de diferentes contextos socioeconómicos accedan a formas de entretenimiento que antes podrían haber sido inalcanzables, lo que ha ampliado la diversidad de experiencias y ha creado nuevas oportunidades de participación (Castells, 2000).

Sin embargo, esta transformación también conlleva desafíos. La saturación de opciones puede generar una sensación de parálisis por análisis, donde los usuarios se sienten abrumados por la cantidad de contenido disponible. Además, la naturaleza del ocio digital plantea preguntas sobre la calidad de las experiencias. La interacción social en entornos virtuales, aunque enriquecedora, no siempre puede reemplazar las conexiones humanas en el mundo físico, lo que genera un debate sobre la autenticidad y el valor de las relaciones formadas en línea. Asimismo, la Revolución digital ha influido en nuestra concepción del tiempo libre. El «ocio constante» se ha vuelto una realidad, difuminando las líneas entre trabajo y ocio. Con el acceso permanente a dispositivos digitales, muchos sienten la presión de estar siempre conectados, lo que dificulta la desconexión y el verdadero descanso. Este fenómeno ha suscitado preocupaciones sobre el «*burnout* digital» y la necesidad de establecer límites saludables entre el tiempo dedicado al ocio y las demandas laborales (Sharma *et al.*, 2020).

Este recorrido histórico revela una evolución significativa en la percepción del ocio. Tradicionalmente, el ocio ha sido considerado como el antípoda del trabajo, a menudo asociado negativamente con la inactividad y la falta de productividad, mientras que el trabajo se valoraba positivamente como una actividad que contribuía al bienestar social y económico. Esta ambigüedad ha dado lugar a una coexistencia de visiones en el imaginario social: algunos todavía asocian el ocio con la «vagancia» y la ociosidad, mientras que otros lo consideran valioso como una oportunidad para disfrutar del tiempo libre a través de actividades elegidas libremente que resultan satisfactorias y enriquecedoras. No obstante, a medida que hemos avanzado en el tiempo, autores como Gil-Calvo (1995) argumentan que esta dicotomía está siendo superada. Este autor señala que tanto el ocio como el trabajo representan diferentes manifestaciones de una misma actividad humana, con la principal diferencia de que el ocio es voluntario y no orientado a obtener una retribución económica, mientras que el trabajo se realiza por necesidad o con el fin de recibir una compensación. Esta nueva comprensión del ocio permite apreciarlo no solo como un tiempo de descanso, sino como una parte integral de la vida humana que contribuye al desarrollo personal y social.

La evolución de estas percepciones también ha estado marcada por contextos históricos y culturales. En la antigua Grecia, el ocio se consideraba un ideal filosófico ligado a la contemplación y la búsqueda del conocimiento. En contraste, durante la Edad Media, se asoció con el lujo y la ostentación, aunque posteriormente, con la llegada del cristianismo, empezó a ser visto como una posible tentación que distraía de las responsabilidades. La Revolución Industrial, por su parte, trajo consigo una visión utilitaria del ocio, donde este se convirtió en un derecho conquistado por el movimiento obrero, lo que dio paso al reconocimiento del tiempo libre como un espacio necesario para la recuperación.

Finalmente, la Revolución digital ha transformado radicalmente la experiencia del ocio en la actualidad. La digitalización ha permitido el acceso a una variedad de actividades recreativas en cualquier momento y lugar, promoviendo la personalización y la accesibilidad. Sin embargo, también ha introducido desafíos como la saturación de opciones y la difuminación de las fronteras entre trabajo y ocio, generando preocupaciones sobre el equilibrio y la calidad de las experiencias de ocio.

En el contexto actual, esta percepción del ocio ha mejorado notablemente y ha adquirido una importancia creciente en la sociedad. Este cambio se debe a varios factores, como el aumento del tiempo libre, la reducción de las jornadas laborales y la democratización de la vida cultural, deportiva y turística. La expansión de nuevas ofertas de ocio, junto con su creciente dimensión económica y comercial, ha contribuido a esta transformación (Vázquez, 2010). Además, con el advenimiento de la sociedad del bienestar, el ocio ha sido reconocido no solo como un componente esencial para la calidad de vida, sino también como un derecho humano fundamental. Esta nueva valorización del ocio refuerza su papel como un espacio para el disfrute y el crecimiento personal, consolidándolo como una parte integral de la experiencia humana en el mundo contemporáneo.

En 1948, la Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH) marcó un hito al convertirse en el primer documento internacional en reconocer explícitamente el ocio. Su artículo 24 establece el derecho al descanso y al disfrute del tiempo libre, así como la necesidad de limitar razonablemente la jornada laboral y garantizar vacaciones pagadas. Este reconocimiento formal del ocio como un derecho humano fundamental ha inspirado una serie de pactos, convenciones y declaraciones que buscan consolidar y proteger este derecho en diversas sociedades. La Asociación Mundial de Ocio y Recreación (WLRA) ha sido fundamental en este proceso, promoviendo el ocio como un derecho humano básico. En 1970, a través de la Carta del Ocio, la WLRA proclamó que el ocio es una experiencia

irrenunciable para todas las personas, independientemente de su raza, género, estatus o religión. Esta declaración subraya que el ocio no es simplemente un tiempo de inactividad, sino un componente esencial del bienestar y el desarrollo humano. La WLRA reafirmó aún más la importancia del ocio en 1997 con la Carta Internacional para la Educación del Ocio, que sitúa este derecho al mismo nivel que otros derechos fundamentales, como la educación, el trabajo y la salud. Esto implica que el acceso al ocio debe ser garantizado y promovido por los gobiernos y las instituciones, integrándose en políticas públicas y sociales que favorezcan su disfrute. En 1998, la WLRA emitió la Declaración de Sao Paulo, «El Ocio en la Sociedad Globalizada». En esta declaración se afirma que todas las personas tienen derecho al ocio y la recreación, instando a la creación de políticas económicas y sociales sostenibles que faciliten el acceso al ocio. Este enfoque es especialmente relevante en un mundo globalizado, donde las disparidades económicas pueden limitar las oportunidades de disfrutar del tiempo libre (Sivan y Veal, 2021).

En España, el derecho al ocio se encuentra reflejado en la Constitución de 1978, que reconoce la importancia de garantizar un tiempo libre que contribuya al desarrollo integral de las personas. Sin embargo, son las comunidades autónomas las que legislan y regulan los aspectos relacionados con este derecho, lo que puede dar lugar a variaciones en su implementación y acceso en diferentes regiones (Sivan y Veal, 2021).

La consideración del ocio como un derecho humano ha representado un avance crucial para asegurar que todas las personas, independientemente de su condición social o económica, puedan disfrutar de una vida plena y digna. Este marco legal promueve la inclusión y la equidad, fomentando la idea de que el ocio no es un lujo, sino una necesidad fundamental para el desarrollo personal, la cohesión social y el bienestar general de la comunidad. Así, la lucha por el derecho al ocio continúa siendo una prioridad en la agenda de derechos humanos, buscando garantizar que todos tengan la oportunidad de disfrutar del tiempo libre de manera significativa y accesible.

1.2. Perspectiva del contenido del ocio

Tal como hemos visto, hoy en día el ocio está profundamente ligado a las tecnologías digitales. Sin embargo, es importante reconocer que el concepto de ocio ha sido objeto de extensos debates y controversias en la literatura académica, principalmente debido a la diversidad de definiciones

existentes sobre el tema. Por ello, comenzaremos por abordar la definición de ocio en términos generales, para luego profundizar en lo que se entiende específicamente por ocio digital.

La falta de consenso en torno a la definición de ocio ha planteado importantes desafíos en la delimitación conceptual de este fenómeno y en la comprensión de sus características esenciales. A menudo, el término «ocio» se utiliza de manera indiscriminada, lo que ha dado lugar a malentendidos y confusiones. Esto se debe a que, en muchas ocasiones, se aplica a actividades que no cumplen con los criterios necesarios para ser consideradas verdaderamente ocio. Por ejemplo, algunas actividades recreativas pueden ser vistas como ocio, pero si implican una obligación o presión, pierden esa calidad. Esta situación subraya la necesidad de establecer una delimitación conceptual clara que permita identificar los elementos comunes presentes en las diversas manifestaciones del ocio.

Es esencial reconocer que el ocio es un fenómeno multidimensional, que puede abarcar desde actividades puramente recreativas hasta experiencias que fomentan el desarrollo personal y social. Una definición precisa de ocio debe contemplar su naturaleza voluntaria, su capacidad para proporcionar satisfacción personal y su función en la vida cotidiana. Al definir el ocio de manera efectiva, podremos no solo entender mejor su papel en la sociedad actual, sino también explorar cómo las tecnologías digitales han transformado esta experiencia. El ocio digital, en particular, ofrece nuevas oportunidades y desafíos, y comprender su relación con el concepto más amplio de ocio es fundamental para analizar su impacto en nuestras vidas.

En este contexto, es relevante mencionar que autores como Dumazedier (1964) y Neulinger (1974) han sido pioneros en el estudio del ocio, y sus teorías han tenido un impacto significativo tanto en el ámbito académico como en la formulación de políticas públicas relacionadas con este tema. Sus investigaciones han sido fundamentales para el reconocimiento del ocio como un elemento crucial para el desarrollo humano, el bienestar personal y la cohesión social.

Por un lado, Dumazedier, un reconocido sociólogo francés, define el ocio como «un conjunto de actividades a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente ya sea para descansar, divertirse, formarse o participar de manera desinteresada en actividades sociales o creativas, siempre y cuando haya sido liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales» (1964, pp. 29-30). Para Dumazedier, el ocio no solo es esencial para el descanso y la recreación, sino que también juega un papel crucial en el desarrollo personal, la calidad de vida y la interacción social. Según

este autor, el ocio debe ser comprendido como una experiencia voluntaria y significativa, que contribuye al crecimiento integral de las personas.

Por otro lado, Neulinger (1974), psicólogo alemán, aporta una visión complementaria al definir el ocio no como una simple ausencia de trabajo, sino como una actitud mental caracterizada por la libertad percibida y el disfrute. Desde su perspectiva, el ocio no es solo un estado de inactividad, sino una forma de experimentar actividades que proporcionan placer y satisfacción intrínseca, motivadas por el deseo personal. Neulinger sostiene que el ocio es fundamental para el bienestar psicológico y la autorrealización, ya que ofrece un equilibrio necesario entre el trabajo y el descanso. Además, destaca que el ocio aporta múltiples beneficios para la salud mental y física, aliviando el estrés, mejorando las habilidades sociales, fomentando el desarrollo personal y promoviendo la autoexpresión. Sin embargo, Neulinger también enfatiza que el concepto de ocio presenta dificultades cuando se asocia incorrectamente con el término «tiempo libre». Aunque ambos términos son a menudo utilizados de manera intercambiable, autores como Álvarez (2020) argumentan que es crucial diferenciarlos. El tiempo libre se refiere al período en el que no existen obligaciones que cumplir, mientras que el ocio implica el uso activo de ese tiempo para participar en actividades que promuevan el desarrollo integral de la persona. En este sentido, para que una actividad sea considerada ocio, no es suficiente con tener tiempo libre; es esencial que la persona participe de manera activa en experiencias que enriquezcan su vida. Dridea y Sztruten (2010) refuerzan esta distinción al señalar que, aunque el tiempo libre es una condición necesaria para acceder al ocio, no garantiza automáticamente que el individuo disfrute de este. El ocio requiere una participación activa en actividades que aporten beneficios tanto a nivel físico como emocional. Esto implica que el verdadero valor del ocio radica en su capacidad para ofrecer experiencias significativas que contribuyan al bienestar y la satisfacción personal.

Otros autores, como Stebbins (2006), han enriquecido la comprensión del fenómeno del ocio al introducir una distinción clave entre el «ocio serio» y el «ocio casual». Esta diferenciación permite explorar cómo las personas se relacionan con sus actividades recreativas y el impacto que estas tienen en sus vidas. El ocio serio se refiere a aquellas actividades en las que las personas se comprometen de manera significativa. Este compromiso implica dedicar tiempo, esfuerzo y energía al desarrollo de estas actividades, lo que a menudo conlleva la adquisición de habilidades o competencias específicas. Por ejemplo, alguien que se dedica a la fotografía no solo busca capturar imágenes, sino que también se involucra

en aprender sobre técnicas, composición y edición, lo que transforma la actividad en un proceso de crecimiento personal. Este tipo de ocio suele tener un valor profundo para los individuos, generando un alto grado de satisfacción y un sentido de logro que puede influir positivamente en su autoestima y bienestar general. El ocio casual engloba actividades más relajadas y sin un compromiso tan profundo. Estas actividades son generalmente más esporádicas y no requieren un nivel avanzado de habilidad o dedicación. Ejemplos de ocio casual pueden incluir ver una serie de televisión, jugar videojuegos de manera ocasional o simplemente pasear por el parque. Aunque estas actividades también generan placer y son importantes para el bienestar, su impacto en la vida de las personas tiende a ser menos significativo en comparación con el ocio serio. El ocio casual puede ser valioso para el descanso y la desconexión, pero no siempre promueve el mismo tipo de desarrollo personal que se asocia con el ocio serio. Stebbins sostiene que ambas formas de ocio son esenciales y cumplen roles complementarios en la vida de las personas. Mientras que el ocio serio puede ofrecer un sentido de propósito y crecimiento, el ocio casual puede servir como un necesario alivio del estrés y una forma de relajación. Esta dualidad permite a los individuos encontrar un equilibrio en su vida cotidiana, donde pueden disfrutar de momentos de disfrute despreocupado junto con actividades que fomentan el desarrollo y la autorrealización. Al entender estas categorías, podemos analizar cómo el ocio digital puede abarcar tanto el ocio serio como el casual. Por ejemplo, plataformas de aprendizaje en línea pueden facilitar el ocio serio al permitir a las personas adquirir nuevas habilidades, mientras que los juegos y las redes sociales pueden ser vistos como formas de ocio casual que ofrecen disfrute y conexión sin un compromiso significativo. Esta dinámica resalta la importancia de reconocer las diversas formas que puede tomar el ocio en la era digital y cómo cada una de ellas contribuye a nuestro bienestar general.

/ 29 /

Además, Cuenca y Goytia (2012) aportan una visión integral del ocio, destacando que este debe ser comprendido como un derecho universal del ser humano. Según estos autores, el ocio promueve el desarrollo integral de la persona y, si se gestiona adecuadamente, puede mejorar tanto la calidad de vida física como emocional. Definen el ocio como una experiencia enriquecedora, un recurso para el crecimiento personal, una fuente de bienestar físico y mental que contribuye a prevenir enfermedades, un derecho humano basado en condiciones básicas de vida y un indicador clave de la calidad de vida. Asimismo, señalan que el ocio tiene un importante potencial económico y debe ser entendido como una experiencia esencial y vital para el ser humano.

Por su parte, Bryce (2013) argumenta que las actividades de ocio tienen diferentes significados y que las personas participan en ellas con el objetivo de experimentar momentos gratificantes que les proporcionen satisfacción personal. Este autor descubrió que las personas recurren al ocio principalmente para relajarse, escapar del estrés cotidiano y mejorar su bienestar general. Asimismo, destaca que el ocio está estrechamente vinculado con aspectos fundamentales como la autoestima, un estilo de vida saludable y el desarrollo de la identidad personal.

En síntesis, estas concepciones sugieren que el análisis del ocio puede abordarse desde tres dimensiones principales: tiempo y espacio, actividad y experiencia. La dimensión de tiempo y espacio se refiere a los parámetros que diferencian las actividades de ocio, como el lugar, el momento social en que se desarrollan, su frecuencia y su duración. Por su parte, la actividad como dimensión del ocio se refiere a las prácticas que pueden ser individuales, sociales o comunitarias, y que también pueden clasificarse como ocio activo o pasivo, dependiendo del nivel de participación física o mental que impliquen. Además, es importante considerar las habilidades necesarias para disfrutar plenamente del ocio. Finalmente, la dimensión de la experiencia se refiere al estado mental que surge al tomar decisiones voluntarias para participar en actividades que generan satisfacción intrínseca. La experiencia del ocio está estrechamente relacionada con la motivación (ya sea intrínseca o extrínseca), así como con los beneficios percibidos en distintos aspectos de la vida, como el psicológico, fisiológico, social, económico y medioambiental.

Al entender el ocio desde estas tres dimensiones, podemos tener una visión más completa de su relevancia en la vida moderna, así como de su capacidad para enriquecer la experiencia humana en un mundo cada vez más complejo y digitalizado. Esta comprensión también puede ser clave para desarrollar políticas y prácticas que fomenten un acceso equitativo y significativo al ocio en todas sus formas.

2. El papel de las TIC en el ocio digital

2. El papel de las TIC en el ocio digital

Las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC) engloban un conjunto de herramientas y dispositivos que facilitan el almacenamiento, procesamiento y transmisión de información. Entre estos destacan los *smartphones*, las tabletas, las redes sociales y el internet, los cuales se caracterizan por su convergencia, accesibilidad, velocidad y eficiencia (Grande *et al.*, 2016). En la actualidad, la omnipresencia de las TIC ha dado lugar a una serie de conceptualizaciones que describen la realidad contemporánea, marcada profundamente por la tecnología digital. A continuación, se describen algunas de las conceptualizaciones más utilizadas:

/ 33 /

- Sociedad de la información: este concepto hace referencia a una sociedad en la que el acceso a la información y la comunicación juegan un papel central en la vida cotidiana. Fue acuñado por Masuda (1984) en su obra *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial* para describir una etapa en la que la información se convierte en un recurso fundamental. Otros autores, como McLuhan (1962), han utilizado términos como «aldea global» para describir la interconexión mundial propiciada por los medios de comunicación, mientras que Echeverría (1999) introdujo el término «telépolis» para destacar la influencia de las telecomunicaciones en el desarrollo urbano y social.

- Sociedad móvil: este concepto describe una sociedad en la que los dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes, juegan un papel central en la vida diaria. Estos dispositivos permiten no solo la comunicación instantánea, sino también el acceso a información y servicios diversos, además de la posibilidad de realizar múltiples funciones, como navegar por internet, reproducir música y vídeos, y capturar imágenes. La sociedad móvil se caracteriza por la hiperconectividad y la capacidad de las personas para estar en movimiento físico sin perder su conexión digital (Luengo, 2012).
- Sociedad en Red: desarrollado por Castells (2023), este concepto se refiere a la estructura social de nuestra época, conocida como la era de la información, de manera similar a como la sociedad industrial definió la era industrial. La digitalización sistémica ha reconfigurado todas las actividades humanas, y las redes sociales basadas en internet se han convertido en la plataforma central de la sociabilidad y de la organización social. La interconexión se ha expandido exponencialmente debido a avances como el big data y la inteligencia artificial, transformando nuestra forma de interactuar y de organizarnos.
- Sociedad digital: este término se refiere a una sociedad en la que la tecnología digital y la comunicación son fundamentales en todos los aspectos de la vida. La infraestructura digital es esencial para el bienestar de la ciudadanía, afectando áreas clave como la salud, la educación y la economía. En esta sociedad, el acceso a internet y el uso de dispositivos conectados son generalizados, y la tecnología digital se ha convertido en una herramienta indispensable para la vida diaria (Levin y Mamlok, 2021).

Concretamente, el cuestionamiento sobre la naturaleza del ocio ha surgido en respuesta al avance de los dispositivos digitales, desafiando concepciones tradicionales y generando la necesidad de nuevos enfoques. Este cambio de paradigma social, impulsado por las TIC, ha resultado en transformaciones significativas en las actividades diarias, influyendo en cómo las personas disfrutan de su tiempo libre. Este proceso evolutivo ha dado origen a un nuevo modelo de entretenimiento arraigado en el uso de la tecnología, conocido como «ocio digital», «ocio en línea», «ciberocio» o «e-ocio» (Viñals, 2016). Este tipo de ocio no solo ofrece acceso instantáneo a una amplia gama de actividades recreativas, sino que también permite la creación de comunidades virtuales y la interacción social a través de plataformas digitales. Las experiencias de ocio ahora pueden ser personalizadas,

compartidas y ampliadas, lo que proporciona a los individuos un sentido de conexión y pertenencia que antes era más difícil de alcanzar.

En contraste con las estructuras de ocio tradicionales, donde las experiencias solían ser prolongadas y estructuradas (Foucault y Miskowiec, 1986), el «ocio digital» ha transformado radicalmente el concepto de tiempo libre. Este cambio se manifiesta a través de características distintivas como asincronía, interactividad, anonimato y experiencias de realidad virtual, que han tenido un impacto profundo en la forma en que se vive el ocio (Nimrod y Adoni, 2012). Estas características del ocio digital son:

Asincronía: los usuarios pueden participar en actividades recreativas sin necesidad de coordinar su tiempo con otros. Por ejemplo, las plataformas de *streaming* permiten ver series y películas en cualquier momento, ajustando el ocio a los horarios personales de cada individuo.

- **Interactividad:** a diferencia de los medios tradicionales, el ocio digital permite a los usuarios influir directamente en el contenido o en el desarrollo de la actividad. Esta participación activa se observa en videojuegos, redes sociales y aplicaciones de realidad aumentada, donde los usuarios tienen un papel continuo en la experiencia.
- **Anonimato:** la posibilidad de disfrutar de actividades recreativas sin revelar la identidad personal ofrece libertad de expresión y facilita la participación en comunidades en línea. No obstante, también plantea desafíos, como el manejo del comportamiento en línea y la regulación del contenido inapropiado.
- **Experiencias de realidad virtual:** la inmersión en entornos tridimensionales generados por computadora proporciona una experiencia envolvente y simulada. La realidad virtual permite explorar mundos virtuales y vivir experiencias que serían imposibles en el entorno físico.

/ 35 /

Esta transformación se refleja en la tendencia hacia lo que Igarza (2009) describe como «pequeñas píldoras» de ocio: breves momentos de disfrute que se integran en las actividades diarias, como el trabajo o los desplazamientos. Así, el ocio se experimenta de manera múltiple, diversa y simultánea, lo que refleja un cambio significativo en cómo se concibe el tiempo libre.

Igualmente, es fundamental destacar que el acceso a internet desempeña un papel crucial en la participación en el ocio digital. Este acceso ha generado un intenso debate sobre la necesidad de considerarlo un derecho humano fundamental. En el contexto español, el acceso a internet está reconocido

en el artículo 81 de la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales, lo que establece un marco legal que garantiza este derecho. Sin embargo, a pesar de estos avances, más de un tercio de la población mundial sigue sin acceso a internet, lo que acentúa las desigualdades sociales y económicas en un mundo cada vez más interconectado (Fernández, 2022). Por esta razón, es evidente que las TIC se han convertido en un factor determinante para disfrutar de un ocio digital enriquecido y diverso. Sin internet, muchas personas quedan excluidas de las experiencias recreativas que ofrece el entorno digital, limitando su capacidad para participar en comunidades en línea y acceder a una amplia gama de actividades recreativas. Por ello, asegurar un acceso equitativo a internet es esencial para fomentar un ocio digital inclusivo y accesible para todos.

2.1. Tendencias en el uso de la tecnología para actividades de ocio y la creciente digitalización del hogar

El concepto de domesticación digital es fundamental para comprender la integración de las TIC en el entorno familiar y cotidiano. Introducido inicialmente por Silverstone (1996) en sus estudios sobre los medios, este término describe el proceso a través del cual las tecnologías son adoptadas, adaptadas y resignificadas dentro del hogar. Aunque este espacio es privado, se conecta con la esfera pública a través de la tecnología (Silverstone *et al.*, 1992).

La domesticación digital examina cómo los dispositivos tecnológicos evolucionan de ser meros artefactos funcionales a objetos de uso cotidiano, dotados de un valor simbólico y cultural específico. Para ilustrar este proceso, Silverstone *et al.* (1992) propusieron un modelo que abarca varias fases: mercantilización, apropiación, objetivación, incorporación y conversión:

- La mercantilización hace referencia a cómo los dispositivos tecnológicos son producidos, distribuidos y presentados al mercado. Estos no llegan al hogar como elementos neutros; ya traen consigo significados impuestos por la publicidad y el diseño, que influyen en la percepción del usuario.
- La apropiación sucede cuando la tecnología es adquirida por la familia y comienza a integrarse en el hogar, pasando de ser un bien comercializado a un objeto de uso doméstico. En esta etapa, las

tecnologías comienzan a adquirir un significado personal y familiar, que varía según los valores y prácticas del hogar.

- La objetivación ocurre cuando estos dispositivos encuentran un espacio físico y simbólico en el hogar; por ejemplo, una computadora colocada en una habitación común puede convertirse en un centro de interacción familiar.
- La incorporación se refiere a cómo la tecnología es utilizada de manera habitual dentro de las rutinas diarias. En este punto, los dispositivos ya son una parte esencial de la vida cotidiana y su uso influye en la manera en que se estructuran las actividades del hogar.

Finalmente, la conversión tiene lugar cuando la tecnología no solo es un objeto doméstico, sino que también intermedia en las relaciones del hogar con el mundo exterior. Un ejemplo de conversión sería cómo los dispositivos de entretenimiento, como consolas de videojuegos o servicios de *streaming*, conectan al hogar con redes globales de ocio y consumo.

El concepto de domesticación digital cobra especial relevancia en el contexto del ocio digital, ya que los dispositivos tecnológicos no solo son herramientas funcionales, sino que también transforman profundamente cómo los individuos y las familias disfrutan de su tiempo libre. El ocio digital abarca actividades como el uso de redes sociales, videojuegos, plataformas de *streaming* y otros tipos de entretenimiento en línea. Estas actividades se desarrollan principalmente en el hogar, un espacio que, a través del proceso de domesticación, se adapta a los nuevos hábitos de consumo cultural y recreativo (Richardson, 2009).

/ 37 /

La domesticación de las tecnologías para el ocio digital permite que estas actividades se integren plenamente en las dinámicas del hogar, reconfigurando el uso del tiempo libre. Los hogares pasan a ser no solo consumidores de contenido digital, sino también productores y curadores de dicho contenido. En este sentido, las prácticas de ocio digital son moldeadas por la forma en que las tecnologías son adoptadas y resignificadas dentro de las familias. Por ejemplo, plataformas como Netflix o YouTube se incorporan en las dinámicas familiares, donde ver series o películas ya no es una actividad pasiva, sino una experiencia interactiva y social, en la que se comparten recomendaciones, opiniones y experiencias (Sandoval, 2020).

La domesticación digital también tiene un profundo impacto en la estructura social y cultural del hogar. A través de las tecnologías, las familias crean nuevas formas de relacionarse tanto entre sí como con su entorno. Por ejemplo, las plataformas de redes sociales permiten que las interacciones familiares se extiendan más allá del espacio físico del hogar, conectando

a sus miembros con redes sociales externas. Esta dinámica se entiende a través del concepto de «doble articulación», un elemento clave en la teoría de Silverstone, que sostiene que las TIC no solo funcionan como objetos físicos en el hogar, sino que también actúan como medios de comunicación que facilitan el acceso a un flujo constante de información y entretenimiento (Silverstone, 1996).

Este enfoque de la domesticación digital nos ayuda a comprender cómo las tecnologías no solo se integran en la vida cotidiana, sino que también la transforman, redefiniendo las prácticas de ocio dentro del hogar. A medida que las TIC se adaptan a los valores y dinámicas familiares, reconfiguran las maneras en que los individuos y las familias interactúan con el entretenimiento digital. Sin embargo, esta integración no está exenta de desafíos. Aspectos como la sobrecarga tecnológica y la reconfiguración de las relaciones familiares han sido identificados como posibles efectos de este proceso, un tema que será analizado con mayor profundidad en los siguientes apartados. Así pues, con el continuo avance de las tecnologías, la domesticación digital se convierte en un marco teórico valioso para analizar el impacto cultural y social de las TIC en el ámbito doméstico. A medida que el entorno digital sigue evolucionando, será crucial entender cómo las familias navegan entre las oportunidades que brindan estas tecnologías y los desafíos que conllevan, buscando un equilibrio que permita enriquecer su vida cotidiana y sus interacciones.

/ 38 /

2.1.1. Incursión de las TIC a nivel internacional

En enero de 2021, a nivel mundial, se registró un aumento significativo de 316 millones de nuevos usuarios de internet, lo que supuso un crecimiento del 7,3% en comparación con el año anterior. Esto elevó la incursión global de internet al 59,5%, lo que equivale a unos 4.660 millones de personas conectadas en todo el mundo. Este incremento estuvo estrechamente vinculado a la pandemia de COVID-19, ya que durante los confinamientos muchas personas se conectaron por primera vez a internet, mientras que aquellos que ya utilizaban el servicio empezaron a explorar nuevas herramientas digitales, lo que impulsó el desarrollo de habilidades tecnológicas (Hootsuite y We Are Social, 2021).

Según Mina-Quiñónez (2022), el estado de alarma declarado para contener la propagación del virus convirtió la educación a distancia y el teletrabajo en las únicas opciones para asegurar la continuidad educativa y laboral. Además, la imposibilidad de realizar actividades fuera del hogar impulsó un notable crecimiento del ocio digital en sus diversas formas. Esta acelerada adopción tecnológica mejoró la percepción de las TIC, ya que muchas

familias tuvieron que incorporar dispositivos y servicios digitales para mantener sus rutinas diarias durante el confinamiento. En este contexto, el *Informe Global sobre el Entorno Digital 2021*, de Hootsuite y We Are Social (2021), reveló que cerca de 500 millones de personas crearon perfiles en redes sociales desde el informe anterior de 2020. En cuanto a los videojuegos, el 86,9% de los internautas a nivel mundial, con edades entre 16 y 64 años, participaron en esta actividad utilizando una variedad de dispositivos, siendo los más populares los *smartphones* (74,9%), las computadoras (44,4%), las consolas (26,1%) y las tabletas (19,6%).

Esta tendencia de mayor uso de las TIC, iniciada con la pandemia, continuó en aumento. De hecho, a principios de 2024, el *Informe Global sobre el Entorno Digital 2024* ya anticipaba un año crucial para el crecimiento digital a nivel global. El informe destacó hitos y tendencias de gran relevancia, como el hecho de que en enero el número de usuarios activos en redes sociales superó los 5.000 millones, representando el 62,3% de la población mundial. Además, se observó un incremento en el tiempo que las personas pasan en línea. El usuario promedio de redes sociales dedica 2 horas y 23 minutos diarios a sus plataformas favoritas y utiliza unas 6,7 plataformas al mes. En cuanto a las redes sociales más populares, Instagram se consolidó como la plataforma preferida a nivel global, superando a WhatsApp, que había liderado el año anterior. Por su parte, TikTok destacó por registrar el mayor promedio de tiempo por usuario en dispositivos Android, con un uso promedio de 34 horas al mes, lo que equivale a más de una hora diaria (Hootsuite y We Are Social, 2024).

/ 39 /

2.1.2. Incursión de las TIC a nivel nacional

En 2020, a nivel nacional, la población española de entre 16 y 74 años que utilizó internet en los últimos tres meses aumentó 2,5 puntos, alcanzando el 93,2%, en comparación con el año anterior. En el caso de los menores de entre 10 y 15 años, el uso de internet creció 1,6 puntos, llegando al 94,5% (Hootsuite y We Are Social, 2021).

De acuerdo con los datos del Instituto Nacional de Estadística (INE, 2020), durante el confinamiento se observó un notable incremento en el uso de internet entre personas mayores de 55 años, quienes utilizaron este servicio principalmente para mantener el contacto con familiares y amigos, así como para acceder a contenido de entretenimiento. En este contexto, el ocio digital se consolidó como el principal motivo para usar las TIC e internet, especialmente entre adolescentes mayores de 11 años.

A partir de 2020, el uso de tecnología digital con fines de entretenimiento por parte de adultos ha seguido en aumento. Un estudio de la Fundación Telefónica (2021) reveló que, desde el confinamiento, el 46% de los españoles ha incrementado su tiempo en redes sociales, mientras que el 45% ha aumentado su consumo de entretenimiento en línea. El dispositivo preferido por los españoles para actividades digitales, especialmente para jugar en línea, es el *smartphone*, utilizado por el 48,6% de los internautas para este fin. Esta tendencia es común tanto en jóvenes de entre 14 y 19 años como en adultos de 35 a 64 años.

Según los informes más recientes del Índice de la Economía y Sociedad Digital (DESI, 2024), España se posiciona en el séptimo lugar entre los 27 Estados miembros de la Unión Europea. Este resultado es un reflejo de su progreso en la digitalización, superando a países como Alemania, Francia y Austria. España se destaca especialmente en conectividad (tercer puesto), servicios públicos digitales (quinto puesto) y ha mejorado notablemente en la integración de tecnologías digitales.

En 2023, unos 15,5 millones de hogares en España, con al menos un miembro entre 16 y 74 años, contaban con acceso a internet mediante banda ancha fija o móvil, alcanzando una incursión del 96,4%, en comparación con el 95,9% registrado en 2022. Además, el 39,9% de los españoles utilizó un televisor con conexión a internet y un 14,9% empleó una videoconsola conectada. El teléfono móvil se ha convertido en un dispositivo casi universal, presente en el 99,5% de las viviendas, y el 71,6% de los menores entre 10 y 15 años poseen uno propio (Fundación Telefónica, 2023; INE, 2023).

En relación con estos datos, autores como Torrecillas-Lacave *et al.* (2017) señalan que es común que todos los miembros de una familia dispongan de un dispositivo móvil, aunque las características y usos varían según la edad y necesidades. Investigaciones previas, como las de Eynon y Helper (2015), indican que el uso de las TIC por parte de adultos es más frecuente en hogares con adolescentes. En particular, las familias con hijos en edad escolar tienden a tener hogares hiperconectados, con una variedad de dispositivos y servicios digitales, mientras que en hogares sin hijos la presencia de tecnología es menor (Torrecillas-Lacave *et al.*, 2017). En consecuencia, autores como Kayany y Yelsma (2000) sugieren que el hogar debe ser redefinido como un sistema en el que las tecnologías y las personas están interconectadas, formando parte esencial del entorno familiar.

En este sentido, Berker *et al.* (2005) argumenta que las familias integran la tecnología en sus hogares debido a su mayor accesibilidad y al deseo de

mantenerse actualizadas y entretener a sus miembros. Este proceso de adopción refleja un fenómeno de domesticación tecnológica y apropiación, donde los usuarios no solo utilizan la tecnología, sino que le otorgan un significado dentro de su vida diaria, integrándola como parte fundamental de su entorno familiar y cultural. Así, la interacción entre tecnología y sociedad, con un papel activo por parte de los usuarios, impulsa la creciente incorporación de las TIC en el hogar como parte de la vida cotidiana.

2.1.3. Incursión de las TIC a nivel local

El primer contacto de los menores con las TIC suele darse a través del ocio digital, donde los videojuegos desempeñan un papel fundamental como puerta de entrada a este amplio campo tecnológico (Morales, 2018). Esta tendencia es especialmente relevante en Andalucía, donde un alto porcentaje de jóvenes utilizan internet y dispositivos móviles para actividades de entretenimiento, como la visualización de contenidos en línea y los juegos electrónicos (Consejo Audiovisual de Andalucía, 2022).

Según el Barómetro Audiovisual de Andalucía publicado por el Consejo Audiovisual de Andalucía en 2022, el 85% de la población utiliza internet regularmente, con un 81,5% de este grupo empleándolo principalmente para entretenimiento. Entre los menores de 18 años, el uso de internet es aún más prominente, con un 75% conectándose habitualmente, dedicándose principalmente al consumo de contenidos multimedia, la comunicación a través de redes sociales y los juegos en línea. Además, el 45% de los menores de 18 años en Andalucía comienza a hacer uso de Internet antes de los 8 años. Este acceso temprano y constante a las TIC refleja una transformación significativa en la dinámica familiar, donde internet se ha convertido en el medio de entretenimiento preferido, especialmente en hogares con adolescentes. Sin embargo, a pesar de la alta prevalencia del ocio digital entre los jóvenes, el Informe Anual elaborado por UNICEF en 2023 muestra que solo el 23,6% de los padres en Andalucía establecen normas sobre el uso de internet para sus hijos. Este dato subraya la urgente necesidad de que las familias se involucren activamente en la educación digital de sus hijos, estableciendo límites claros y supervisando el tiempo de pantalla para mitigar riesgos (Livingstone *et al.*, 2017).

Es fundamental reconocer que, aunque el ocio digital ofrece beneficios como el acceso a una variedad ilimitada de contenidos y el desarrollo de habilidades digitales, también plantea desafíos significativos, como la posible adicción tecnológica y la brecha digital. La adicción tecnológica puede manifestarse en el uso excesivo de dispositivos y plataformas digitales, afectando la salud mental y física de los individuos, mientras que

la brecha digital perpetúa desigualdades socioeconómicas, limitando el acceso y la competencia digital en sectores vulnerables de la población (Carvalho *et al.*, 2015).

No obstante, conviene destacar que, si bien los últimos informes del INE (2023) y Hootsuite y We Are Social (2022), así como el Barómetro Audiovisual de Andalucía, indican que el principal uso que la población hace de las TIC es con fines de ocio, la mayoría de las investigaciones han priorizado el análisis del impacto de las TIC en entornos educativos y laborales, dejando en segundo plano la exploración de sus repercusiones específicas en el ámbito familiar y en las actividades de ocio (Hernández *et al.*, 2014; Sharaievska, 2017). Esta concentración en contextos educativos y laborales ha llevado a avances significativos en la comprensión de cómo las TIC pueden mejorar el aprendizaje, la productividad y la comunicación profesional. Sin embargo, es crucial ampliar el enfoque para incluir el análisis de cómo las TIC afectan las dinámicas familiares, la calidad de las interacciones personales y el uso del tiempo libre. En esta línea, autores como Lanigan (2009) sostienen que, en el ámbito familiar, el uso de las TIC puede transformar las relaciones y la comunicación entre sus miembros, ofreciendo tanto oportunidades para la conexión y el apoyo mutuo como riesgos de aislamiento y conflictos intergeneracionales. Por ello, las familias deben aprender a gestionar el equilibrio entre el tiempo dedicado a las tecnologías y el tiempo de calidad compartido, desarrollando estrategias que promuevan un uso saludable y constructivo de las TIC.

3. El impacto del ocio digital en la dinámica familiar

3. El impacto del ocio digital en la dinámica familiar

En la actualidad, las TIC han transformado de manera significativa la vida cotidiana, especialmente en el ámbito familiar. La crianza y la educación de los hijos ya no se limitan al entorno físico, sino que también requieren la supervisión y mediación del mundo digital. La parentalidad, entendida como el conjunto de responsabilidades y actividades que los padres asumen para garantizar el bienestar y desarrollo de sus hijos, ha evolucionado para incluir nuevas competencias que les permitan gestionar el uso de la tecnología de manera equilibrada.

/ 45 /

Dentro de este contexto, se han desarrollado conceptos clave como la parentalidad digital, la supervisión parental digital y las estrategias de mediación digital. La parentalidad digital implica la capacidad de los padres para guiar a sus hijos en el uso responsable y seguro de las TIC, equilibrando los beneficios de la tecnología con la protección frente a sus riesgos. A su vez, la supervisión parental digital se refiere a las prácticas mediante las cuales los padres monitorean y regulan las actividades en línea de sus hijos, promoviendo su seguridad en el entorno virtual. Por último, las estrategias de mediación digital agrupan diversas formas de intervención que los padres pueden adoptar para gestionar el uso de las TIC, desde la mediación activa y restrictiva hasta enfoques más recientes como la mediación habilitadora o la mediación técnica.

Un elemento fundamental en este proceso es el desarrollo de competencias digitales en los padres, ya que su nivel de conocimiento y manejo de las TIC influye directamente en la manera en que pueden supervisar y guiar a sus hijos en el entorno digital. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría con generaciones anteriores, donde los adultos eran quienes transmitían el conocimiento a los más jóvenes, actualmente se observa un fenómeno de transmisión de tecnología ascendente. Es decir, en muchas familias, los hijos poseen un mayor dominio de las TIC que sus propios padres, lo que genera una dinámica en la que los niños y adolescentes actúan como «educadores digitales» dentro del hogar. Esta inversión de roles plantea nuevos desafíos en la parentalidad, ya que los padres deben encontrar estrategias para ejercer su autoridad y orientación en un ámbito donde no siempre poseen mayor experiencia que sus hijos.

Este capítulo explorará en profundidad estos cuatro aspectos fundamentales, analizando cómo los padres pueden desarrollar competencias digitales efectivas, de qué manera se produce la transmisión de tecnología ascendente, qué estrategias de supervisión resultan más adecuadas en función de la edad de los hijos y cómo las diferentes formas de mediación digital impactan en su desarrollo y bienestar. A través de una revisión teórica y el análisis de investigaciones recientes, se busca ofrecer una visión integral sobre los retos y oportunidades que las TIC representan para la parentalidad en el siglo XXI.

/ 46 /

3.1. El papel clave de las competencias digitales en el ocio digital y su influencia en la transferencia tecnológica ascendente

El desarrollo de habilidades digitales es fundamental para reducir la exclusión digital y facilitar la participación activa en la vida contemporánea. En este sentido, reconocer el acceso a internet como un derecho humano en un número creciente de países podría ayudar a cerrar estas brechas y fomentar un entorno más equitativo, en el cual todas las personas tengan la oportunidad de beneficiarse del ocio digital y sus múltiples ventajas.

La competencia digital, según Redecker (2020), implica utilizar las TIC con seguridad y creatividad para alcanzar objetivos en áreas como la educación y el ocio. El marco «DigComp 2.2» de la Comisión Europea (2022) establece seis áreas clave para evaluar estas habilidades, con el objetivo de mejorar la competencia digital y reducir la brecha digital.

Siguiendo a Hargittai (2021), aunque no haya una definición única del término «brecha digital», se concibe como un fenómeno complejo y multidimensional que se enfoca en las desigualdades en cuanto al acceso, uso y apropiación de la tecnología digital. Esta visión se fundamenta en la identificación de tres niveles de brecha digital.

El primer nivel, llamado brecha de acceso, hace referencia a la capacidad de las personas para acceder o no a dispositivos y servicios digitales. El segundo nivel, la brecha de uso, está vinculado a la carencia de habilidades y competencias digitales necesarias para emplear la tecnología de manera eficiente. El tercer nivel, conocido como brecha de apropiación, aborda la falta de conocimientos para integrar las TIC en la vida diaria, aprovechar al máximo las oportunidades que brindan y minimizar los riesgos asociados.

En España, aunque el acceso a internet ha aumentado, las habilidades digitales avanzadas siguen siendo limitadas (INE, 2024). El informe DESI (2024) muestra que el 66% de la población tiene competencias digitales básicas, lo que aún es insuficiente para una verdadera apropiación de la tecnología y maximizar su potencial. Este porcentaje, aunque por encima de la media de la UE, refleja la necesidad de seguir progresando en el desarrollo de competencias digitales más avanzadas.

/ 47 /

Una brecha digital significativa es la generacional, con jóvenes generalmente más hábiles en el uso de las TIC que los adultos, quienes han tenido que adaptarse a estas tecnologías (Prensky, 2001). Sin embargo, esta suposición es errónea, ya que las habilidades digitales no son innatas y dependen de la educación y el aprendizaje (Sánchez-Caballé *et al.*, 2020). Prensky revisó su concepto de «nativos digitales» y propuso el término «sabiduría digital» para referirse a la capacidad de cualquier persona de usar la tecnología de manera inteligente, sin importar su edad.

No obstante, conviene señalar que la educación en el entorno familiar ha seguido históricamente un esquema unidireccional, en el que los padres son los encargados de enseñar y transmitir conocimientos a sus hijos. Sin embargo, la introducción de las TIC en el ámbito doméstico ha alterado este proceso tradicional. En muchos casos, los padres y madres no poseen las competencias digitales necesarias para guiar a sus hijos en el uso de estas tecnologías, lo que ha dado lugar a un fenómeno conocido como «transmisión tecnológica ascendente» (Correa, 2014). En este contexto, los hijos juegan un rol crucial como intermediarios, apoyando a sus padres en el aprendizaje y manejo de las herramientas digitales, lo que ha supuesto una inversión de los roles convencionales de enseñanza.

Este fenómeno no se limita únicamente al aspecto técnico de las TIC, como el uso de dispositivos o la navegación en internet. También incluye una transmisión de conocimientos más amplia, que abarca la utilidad y los beneficios que la tecnología puede aportar a la vida diaria. De esta manera, los adolescentes enseñan a sus padres no solo a manejar dispositivos, sino a comprender cómo la tecnología puede mejorar diversos aspectos de su vida diaria, desde el entretenimiento hasta la gestión de tareas cotidianas (Correa 2015, 2016; Correa *et al.*, 2015). En este sentido, la revisión sistemática «El papel del ocio digital en el contexto familiar con adolescentes» (Gil *et al.*, 2022b) mostró que esta transmisión ascendente de tecnología se da principalmente a través de actividades de ocio digital. Así, tanto jóvenes como adultos necesitan desarrollar competencias digitales para poder participar plenamente en estas actividades. A través del involucramiento en el ocio digital, no solo se incentiva el aprendizaje de nuevas habilidades, sino que también se fortalecen las competencias digitales ya existentes, brindando oportunidades para el crecimiento y el desarrollo en el ámbito tecnológico (Gil *et al.*, 2023) [a o b?].

3.2. La influencia de las TIC en el ocio familiar y su impacto en las relaciones familiares

En los últimos años ha surgido un creciente interés por entender cómo las TIC están influyendo en las experiencias de ocio compartido dentro del núcleo familiar (Sharaievskaya, 2017). Para abordar este tema, es fundamental considerar que el concepto de ocio familiar ha sido examinado desde múltiples perspectivas, lo que ha dado lugar a diversas definiciones.

Según McCabe (2015), el ocio familiar se define como el tiempo libre que los miembros de la familia eligen pasar juntos, de manera voluntaria, con el objetivo de disfrutar de la compañía mutua. Desde esta perspectiva, el ocio familiar se entiende como un espacio de encuentro que fortalece los lazos afectivos entre los miembros de la familia, promoviendo un sentido de comunidad y conexión. Sin embargo, autores como Belmonte *et al.* (2021a) señalan que no todos los momentos compartidos en familia pueden considerarse ocio familiar. Para que una actividad sea clasificada como tal, debe involucrar la participación colectiva en actividades dentro del ámbito familiar que respeten los principios de libertad y voluntariedad propios del ocio. Estas actividades deben ser elegidas por los miembros de la familia con el fin de disfrutar y relajarse juntos, sin imposiciones externas.

El ocio familiar tiene características distintivas que lo diferencian de otras formas de entretenimiento. Se caracteriza por ser una experiencia grupal e intergeneracional, estrechamente vinculada a la estructura y dinámica de la familia, así como a los factores socioeconómicos y culturales que la rodean. Además, su transversalidad permite que abarque una amplia gama de experiencias compartidas, sin estar restringido a un solo tipo de actividad (Navajas, 2016).

Hernández *et al.* (2022) resaltan la complejidad de analizar y evaluar las características y beneficios de las diferentes formas de ocio familiar, en comparación con otras formas de entretenimiento individual. Aunque inicialmente las tipologías no se consideraban en el estudio del ocio familiar, ha surgido un creciente interés en este enfoque a medida que se han diversificado las variantes de actividades de ocio (Hodge *et al.*, 2015).

Zabriskie y McCormick (2001) proponen una clasificación de las actividades de ocio familiar en dos grupos: «actividades de ocio familiar central», que incluyen aquellas de bajo costo y fácil acceso que suelen realizarse en el hogar, y «actividades de ocio familiar balanceado», que abarcan una variedad más amplia de actividades, generalmente más costosas y menos accesibles, lo que las hace menos frecuentes. Complementariamente, Songee y Xinran (2013) clasifican el ocio familiar en cuatro categorías según los niveles de energía física y el entorno en el que se desarrollan: actividades activas en interiores, actividades activas en exteriores, actividades pasivas en interiores y actividades pasivas en exteriores.

Con los cambios tecnológicos, ha surgido una nueva dimensión en el concepto de ocio familiar: el ocio digital familiar. Este fenómeno ha introducido transformaciones significativas en la forma en que las familias interactúan y disfrutan de su tiempo libre. La tecnología ha pasado a ocupar un lugar central en las actividades recreativas familiares, afectando la manera en que estas actividades son vividas y experimentadas por sus miembros.

El ocio digital familiar se ha clasificado en dos modalidades principales: ocio digital activo y ocio digital pasivo. El ocio digital activo implica la participación de los miembros de la familia en actividades interactivas, como videojuegos en línea, actividades creativas en plataformas digitales o la creación y compartición de contenido en redes sociales. Por otro lado, el ocio digital pasivo se refiere a la experiencia compartida de consumir contenido digital, como ver películas en plataformas de *streaming*, escuchar música en línea o explorar contenidos en internet (Galzacorta *et al.*, 2014).

Múltiples estudios respaldan la importancia del ocio compartido en el seno familiar para transmitir tradiciones y valores, fortaleciendo la cohesión, la adaptabilidad y el funcionamiento familiar. Este tipo de ocio promueve la confianza, el sentido de pertenencia, la comunicación y el respeto mutuo entre los miembros familiares (Zabriskie y McCormick, 2001). Asimismo, diversas investigaciones destacan que el ocio digital en familia no solo refuerza estos aspectos, sino que también proporciona momentos de diversión compartida que enriquecen significativamente las relaciones familiares. En particular, el estudio de Wang *et al.* (2018) muestra que la práctica de jugar videojuegos en familia se asocia con un aumento en la satisfacción personal y una mayor sensación de cercanía entre sus miembros. Así pues, se hace evidente cómo el ocio digital va más allá del simple entretenimiento, desempeñando un papel crucial no solo a nivel personal y familiar, sino también en otros contextos específicos como la educación y el ámbito laboral. Por consiguiente, ante las múltiples potencialidades del ocio digital, un número creciente de familias está integrando videojuegos educativos y aplicaciones interactivas en sus rutinas de ocio. Estas actividades no solo ofrecen oportunidades de aprendizaje dentro del entorno familiar, sino que también estimulan habilidades cognitivas, creatividad y la capacidad para resolver problemas (Bediou *et al.*, 2018; Livingstone y Helsper, 2008).

/ 50 /

Conviene destacar que, durante el confinamiento provocado por la pandemia de COVID-19, el ocio digital familiar ganó relevancia como una opción segura y accesible para el entretenimiento y la convivencia en familia. En este contexto, los juegos en línea se convirtieron en una de las actividades de ocio preferidas, desempeñando un papel crucial en el bienestar emocional y psicológico de las familias. Los videojuegos, en particular, ofrecieron una vía de escape frente a los desafíos del aislamiento, permitiendo que los miembros de la familia interactuaran y compartieran experiencias lúdicas en un entorno virtual (Moguillansky, 2021).

Este aumento en la participación de las familias en el ocio digital durante el confinamiento llevó a una redefinición del concepto de ocio familiar, que ahora está más vinculado a la esfera digital. Además, se observó un incremento en la valoración positiva del ocio familiar digital, ya que permitió a las familias sobrellevar el estrés y mantener la cohesión durante un periodo de crisis. Los estudios destacan que el tiempo compartido en familia se amplió durante este periodo, y el uso de la tecnología digital ayudó a reforzar los vínculos familiares (Belmonte *et al.*, 2021b).

Sin embargo, aunque el ocio digital familiar ofrece numerosos beneficios, también presenta ciertos desafíos. En algunos casos, los adolescentes

pueden preferir actividades más individuales si no se sienten incluidos en las decisiones familiares relacionadas con el uso de la tecnología. Además, la falta de tiempo disponible para el ocio familiar en la sociedad contemporánea puede generar desigualdades en la distribución del tiempo que los padres dedican a las actividades recreativas con sus hijos. Este fenómeno, que afecta de manera particular a las madres, ha sido ampliamente documentado por estudios que evidencian la carga desproporcionada que asumen en las tareas de cuidado y en la organización y participación en las actividades recreativas de sus hijos (Maroñas *et al.*, 2018).

A pesar de estos retos, el uso adecuado de las TIC puede ser beneficioso. No obstante, como se mencionó anteriormente, el uso excesivo o inapropiado de las TIC, especialmente en niños y adolescentes, puede provocar conflictos familiares y aumentar el riesgo de adicciones (Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad [ONTSI], 2022). En este contexto, se plantean las siguientes preguntas clave: ¿las TIC contribuyen a unir o a distanciar a los miembros de la familia? ¿La falta de conocimientos tecnológicos de los padres puede causar una desconexión entre ellos y sus hijos? O, por el contrario, ¿las tecnologías permiten una mayor integración familiar? (Ayuso, 2014).

/ 51 /

Para abordar estas inquietudes, la investigación ha estudiado un fenómeno denominado «desplazamiento», el cual se refiere a la reducción de las interacciones cara a cara y al aumento de la comunicación digital, lo que puede generar tensiones en las relaciones familiares tradicionales. En este contexto, se han propuesto tres mecanismos principales que explican cómo las TIC pueden tener un impacto negativo en las relaciones familiares (Tammisalo y Rotkirch, 2022).

El primer mecanismo, denominado «desplazamiento social», sugiere que las relaciones en línea pueden llegar a reemplazar las interacciones presenciales, lo cual lleva a una desconexión emocional entre los miembros de la familia. Aunque esto ocurre en algunos casos, también se observa que, muchas veces, las interacciones digitales complementan las relaciones cara a cara, sin llegar a sustituirlas por completo.

El segundo mecanismo, llamado «desplazamiento temporal», se centra en cómo el tiempo invertido en actividades digitales ha reemplazado el tiempo que antes se destinaba a la convivencia familiar directa. Sin embargo, el aumento en el uso de dispositivos personales no siempre significa que las familias pasen menos tiempo juntas; en muchos hogares, las actividades digitales se integran en el tiempo compartido.

El tercer mecanismo, conocido como «desplazamiento de atención», es el efecto más evidente y con mayor respaldo, donde el uso constante de dispositivos reduce la atención que se presta a las personas que están presentes físicamente. Esto provoca una desconexión emocional e incluso conflictos en las relaciones familiares. La distracción causada por las pantallas interfiere en la comunicación efectiva y afecta la calidad de las interacciones, generando tensiones en el hogar.

A pesar de los numerosos beneficios que ofrecen las TIC, tales como el acceso a información y la facilidad para mantenerse conectado, algunos estudios sugieren que la introducción de la tecnología en el hogar puede amplificar los conflictos preexistentes en lugar de generar nuevos problemas (Nucci *et al.*, 2020). Esto significa que las familias que ya experimentaban tensiones previas tienden a enfrentarse a más conflictos cuando se integran las TIC en el entorno doméstico, mientras que las familias con relaciones más sólidas no ven sus dinámicas afectadas de manera significativa por la tecnología.

En esta misma línea, la revisión sistemática realizada por Tammisalo y Rotkirch (2022) sobre los efectos de las TIC en la calidad de las relaciones familiares subraya la importancia de considerar tanto el tipo de relación como el modo en que se utilizan las tecnologías digitales para entender su impacto. Un aspecto crucial que han identificado estos investigadores es la diferencia entre el uso conjunto e individual de las TIC dentro de la familia. Según Hodge *et al.* (2012), cuando los miembros de una familia utilizan las TIC de manera conjunta, esto puede promover una mayor cohesión y fortalecer los lazos afectivos. En contraste, el uso individual y aislado de las TIC tiende a generar una reducción en las interacciones significativas, lo que puede derivar en la aparición de conflictos familiares.

De hecho, investigaciones previas han demostrado que el uso compartido de las TIC dentro del hogar está relacionado con una comunicación intrafamiliar más efectiva y adaptable. Además, el uso conjunto de la tecnología también se asocia con la creación de nuevos rituales familiares y experiencias compartidas que contribuyen a reforzar la cohesión familiar (Coyne *et al.*, 2014). Por otro lado, algunos estudios han encontrado que la cohesión familiar se fortalece a través de la comunicación constante y del tiempo que los miembros de la familia pasan juntos (Olson y Barnes, 2004). Así, la tecnología ha introducido nuevas formas de comunicación más espontáneas y frecuentes entre los miembros de la familia, permitiendo que se mantengan en contacto incluso durante momentos de espera o en tiempos de ocio.

Además de facilitar la comunicación, las TIC también han demostrado ser útiles para mejorar la organización familiar. La movilidad y accesibilidad de la tecnología permiten a las familias coordinar mejor sus actividades y planificar sus compromisos, lo que resulta en una mayor eficiencia a la hora de gestionar el día a día, como la organización de salidas o la planificación de eventos familiares. Asimismo, las TIC también se han convertido en una herramienta invaluable para la planificación de actividades conjuntas, como vacaciones familiares o la realización de eventos importantes. De este modo, las tecnologías digitales se han integrado en la vida cotidiana de las familias, ayudando en la gestión y organización de todas las áreas del funcionamiento familiar (Geser, 2006).

Hasta ahora se ha evidenciado que las TIC tienen un impacto dual en la dinámica familiar, con efectos tanto positivos como negativos. No obstante, persiste un debate sobre si estos efectos son predominantemente beneficiosos o adversos. Lanigan (2009) sugiere que esta discrepancia puede deberse a que estudios anteriores no han considerado adecuadamente factores importantes, como los rasgos de personalidad individuales y las características específicas del entorno familiar (Swickert *et al.*, 2002).

/ 53 /

Para mitigar los riesgos asociados con el uso de las TIC, es fundamental que las familias desarrollen competencias digitales adecuadas y que los padres mantengan una actitud positiva y constructiva hacia estas tecnologías. Este enfoque proactivo no solo ayuda a maximizar los beneficios que las TIC ofrecen, mejorando notablemente la calidad de vida de niños y adolescentes en diversas áreas (Del Barrio y Ruiz, 2014), sino que también minimiza sus posibles efectos adversos. No obstante, un amplio cuerpo de literatura científica ha estudiado las preocupaciones de los padres respecto a los riesgos del uso de dispositivos digitales y servicios en línea por parte de sus hijos. Estas investigaciones han mostrado que dichas inquietudes varían en función de los patrones de uso tecnológico de los propios padres, así como de su nivel de conocimiento y experiencia en el entorno digital (Correa *et al.*, 2015; Livingstone *et al.*, 2017).

Un estudio realizado por el ONTSI (2022) identificó la existencia de cuatro segmentos poblacionales distintos en cuanto a su percepción sobre los riesgos y beneficios del uso de las TIC: los indecisos, los positivos, los negativos y los críticos. Estos grupos reflejan diferentes actitudes frente a las TIC, lo que influye en la manera en que los padres abordan el uso de la tecnología en el entorno familiar.

- Los «indecisos» no tienen una postura clara sobre los riesgos o beneficios de las TIC y suelen ser menos familiarizados con la tecnología.
- Los «positivos» perciben mayormente los beneficios de las TIC y creen que su uso es ventajoso.
- Los «negativos» se enfocan en los riesgos y desventajas que estas tecnologías pueden implicar.
- Los «críticos», por su parte, tienen una visión equilibrada y analizan tanto los beneficios como los riesgos de las TIC, promoviendo un uso responsable y crítico de la tecnología.

De acuerdo con este estudio, la mayoría de la población adopta una visión equilibrada respecto a los riesgos y beneficios que implica la tecnología. Si bien internet y las TIC ofrecen herramientas útiles y actividades entretenidas para los adolescentes, también existen peligros asociados a su uso. El estudio de Livingstone y Helsper (2009) subraya que los adolescentes son el grupo más vulnerable a caer en conductas problemáticas en línea, lo que puede derivar en un uso inadecuado o incluso abusivo de las TIC. Este grupo también suele pasar largas horas frente a pantallas, lo que los expone a riesgos que afectan tanto su bienestar físico como mental (Punamäki *et al.*, 2007).

/ 54 /

3.3. La influencia de las TIC con fines de ocio en el ejercicio de la parentalidad

El concepto de parentalidad hace referencia a las actividades y responsabilidades que los padres asumen durante la crianza de sus hijos, con el fin de satisfacer sus necesidades y garantizar su bienestar. En el contexto actual, la parentalidad ha sufrido transformaciones significativas debido a la creciente influencia de las TIC en la vida diaria. Los padres ya no solo deben garantizar el desarrollo físico y emocional de sus hijos en el entorno *offline*, sino también supervisar y mediar su interacción con el entorno digital.

La Recomendación REC (2006)¹⁹ del Consejo de Europa establece que la parentalidad positiva requiere de competencias parentales específicas, que permitan a los padres y madres afrontar los desafíos de la crianza de manera flexible y adaptativa. Rodrigo *et al.* definen estas competencias como «el conjunto de capacidades que permiten a los padres enfrentar, de manera adecuada, las necesidades evolutivas y educativas de sus hijos» (2009, p. 117).

De acuerdo con Martín y Rodrigo (2013), la parentalidad positiva se basa en una serie de principios fundamentales que incluyen: la formación de vínculos afectivos sólidos entre los padres y sus hijos; la creación de un entorno seguro y estructurado; la provisión de estímulos y apoyo adecuado para el desarrollo de los hijos; el reconocimiento de sus logros y esfuerzos; y la promoción de una educación libre de violencia. Estos principios son esenciales para garantizar el bienestar de los hijos en todas las etapas de su desarrollo.

Con la creciente omnipresencia de las TIC en la vida cotidiana, sobre todo con fines de ocio digital, las familias deben ajustar sus enfoques educativos para responder de manera efectiva a las nuevas necesidades de los niños y adolescentes. El concepto de parentalidad digital se ha vuelto crucial en este sentido, refiriéndose a la capacidad de los padres para guiar a sus hijos en el uso adecuado de las tecnologías digitales, fomentando una convivencia equilibrada entre los entornos físicos y virtuales (Vaquero, 2020).

La parentalidad digital implica reconocer las ventajas que ofrecen las TIC, como la inmediatez, la conectividad y el acceso a la información, pero también identificar los riesgos asociados, como la exposición a contenido inapropiado o el contacto con desconocidos. Vaquero (2020) propone que la parentalidad digital debe seguir tres principios fundamentales: presencialidad, que implica la participación activa de los padres en la vida digital de sus hijos, brindándoles supervisión, orientación y protección; progresividad, que se refiere a la adaptación gradual del uso de las TIC de acuerdo con la edad y el desarrollo de los niños; y permisividad, que busca establecer un equilibrio entre la imposición de límites y el fomento de la autonomía digital de los hijos.

Por su parte, la supervisión parental es una de las principales responsabilidades de los padres y se refiere al conjunto de comportamientos que adoptan para conocer las actividades y el paradero de sus hijos, tanto en el entorno *offline* como en el *online* (Gil *et al.*, 2022a). En la adolescencia, los jóvenes tienden a pasar más tiempo fuera del hogar y con sus amigos, lo que reduce la posibilidad de una supervisión directa por parte de los padres. Ante esta situación, los padres suelen establecer reglas y límites, como solicitar información sobre los lugares que visitarán o con quién estarán. Sin embargo, la supervisión es un proceso bidireccional, que depende tanto del control ejercido por los padres como de la disposición de los hijos para compartir información sobre sus actividades (Stattin y Kerr, 2000).

En la actualidad, supervisar las actividades de los hijos no solo implica conocer sus movimientos en el mundo físico, sino también en el entorno

digital. La supervisión parental digital, también llamada mediación digital, consiste en que los padres actúen como intermediarios en las actividades en línea de sus hijos. Su objetivo principal es protegerlos de los riesgos que pueden encontrar en internet, como el contacto con desconocidos, la visualización de contenido inapropiado o la participación en comportamientos de riesgo. Además, la mediación digital busca fomentar el uso seguro y responsable de la tecnología (Navarro *et al.*, 2022).

Investigaciones previas han demostrado que la supervisión parental digital tiene efectos positivos en la reducción de conductas de riesgo en línea y contribuye al desarrollo de la ciudadanía digital entre los adolescentes. Por lo tanto, es fundamental que los padres adopten estrategias de mediación efectivas para garantizar la seguridad de sus hijos en el entorno digital. Más concretamente, la supervisión del uso de la tecnología por parte de los hijos ha sido analizada desde distintas perspectivas, lo que ha permitido identificar diversas estrategias de mediación digital. Según Livingstone *et al.* (2017), las estrategias de mediación pueden variar desde una observación esporádica de las actividades en línea de los hijos hasta el uso de herramientas de control parental que restringen el acceso a determinados contenidos o limitan el tiempo de pantalla.

/ 56 /

En estudios iniciales sobre la mediación parental de los medios, Valkenburg *et al.* (1999) identificaron tres estrategias principales: mediación activa, mediación restrictiva y covista. Estas estrategias se han adaptado al uso de medios digitales. La mediación activa implica que los padres conversen con sus hijos sobre los contenidos que consumen en línea, fomentando su capacidad de análisis crítico. La mediación restrictiva se basa en establecer límites y reglas que restringen el acceso a ciertos contenidos o limitan el tiempo de uso de la tecnología. Con la llegada de nuevos dispositivos, el co-uso (juego conjunto) se considera una estrategia de mediación activa altamente eficaz en la protección contra el ciberacoso, según estudios como el de Elsaesser *et al.* (2017). Este enfoque implica no solo supervisar las actividades en línea de los hijos, sino también compartir tiempo y experiencias significativas en el mundo digital. Esta práctica fortalece la conexión familiar y contribuye al desarrollo de competencias parentales efectivas (Nikken y Jansz, 2006; Nikken, 2019).

Igualmente, en los últimos años, se han identificado nuevas estrategias de mediación digital parental que complementan las anteriores, y que han sido denominadas por diversos autores como mediación técnica, monitorización y mediación habilitadora. Estos enfoques añaden nuevas capas de complejidad a las estrategias de supervisión, que buscan proporcionar un

entorno seguro para los adolescentes en el mundo digital (Livingstone *et al.*, 2017).

- Mediación técnica: se refiere al uso de herramientas y controles parentales para limitar el acceso a contenido no deseado, establecer filtros de seguridad y bloquear sitios web inapropiados. Esta estrategia implica el uso de tecnología para regular lo que los hijos pueden ver o hacer en línea, proporcionando así un mayor control sobre su acceso a internet.
- Monitorización: esta estrategia implica la supervisión continua de las actividades en línea de los hijos. Los padres revisan el historial de navegación, el uso de redes sociales y otras interacciones en línea para identificar posibles riesgos o comportamientos inapropiados. Esta práctica permite a los padres estar atentos a las actividades en las que sus hijos participan y, al mismo tiempo, intervenir cuando sea necesario.
- Mediación habilitadora: esta estrategia combina aspectos de la mediación activa con herramientas de control técnico y monitorización. El objetivo de la mediación habilitadora es capacitar a los adolescentes para que utilicen la tecnología de manera segura y responsable, brindándoles las habilidades necesarias para navegar por el entorno digital sin riesgos, mientras se les guía y protege durante su aprendizaje en el uso de las TIC.

/ 57 /

Aparte de estas estrategias, se ha identificado también la mediación inversa o autorrevelación, que ocurre cuando los adolescentes informan voluntariamente a sus padres sobre situaciones de riesgo o experiencias negativas en línea. Este enfoque se basa en la confianza y la comunicación abierta, permitiendo a los adolescentes buscar apoyo y orientación cuando enfrentan desafíos digitales (Larrañaga *et al.*, 2022).

Siguiendo a Garmendia *et al.* (2019), las estrategias de supervisión parental se agrupan en dos categorías generales: mediación habilitante y mediación restrictiva. La mediación habilitante engloba las formas de mediación activa que fomentan un uso positivo de internet y promueven la seguridad en línea, mientras que la mediación restrictiva se enfoca en establecer límites en el tiempo de uso y el acceso a ciertos contenidos. Aunque ambos enfoques buscan proteger a los adolescentes, emplean estrategias diferentes para alcanzar este objetivo.

Por otro lado, Livingstone y Bober (2004) introducen una distinción entre las dimensiones «material» y «simbólica» de la mediación parental. La dimensión material se refiere al grado en que los padres utilizan las tecno-

logías digitales ellos mismos y facilitan el acceso de sus hijos a estos dispositivos. En contraste, la dimensión simbólica aborda la promoción y el apoyo al uso seguro y responsable de la tecnología, estableciendo normas y negociando límites para el uso de las TIC.

Además, la investigación en este campo no se ha limitado a identificar las prácticas de mediación, sino que también ha evaluado su eficacia. Aunque la mayoría de los estudios han abordado la mediación durante la infancia, investigaciones más recientes han comenzado a explorar la mediación en la adolescencia. Navarro *et al.* (2022) afirman que los padres adaptan sus estrategias de mediación según la etapa de desarrollo de sus hijos, aplicando diferentes enfoques durante la infancia y la adolescencia. Erickson *et al.* (2016) destacan la necesidad de más investigaciones centradas en la adolescencia para comprender mejor las necesidades específicas de los adolescentes en su interacción con el entorno digital.

Por último, Valcke *et al.* (2010) proponen un enfoque que vincula las estrategias de mediación parental digital con los estilos generales de crianza, basándose en el trabajo de Baumrind (1991). Este modelo establece dos dimensiones clave en la mediación parental: control y calidez. A partir de estas dimensiones, se clasifica la mediación parental digital en cuatro estilos principales:

- Autoritativo: los padres establecen reglas claras y límites en el uso de la tecnología, pero explican las razones detrás de estas normas y están dispuestos a dialogar con sus hijos. Este estilo busca promover la responsabilidad y la autorregulación en los adolescentes.
- Autoritario: caracterizado por la imposición de reglas sin explicaciones ni apertura al diálogo, este estilo espera obediencia sin involucrarse en las decisiones de los hijos sobre el uso de la tecnología, lo que puede generar tensiones y resistencia por parte de los adolescentes.
- Permisivo: los padres adoptan un enfoque más flexible, sin imponer límites estrictos en el uso de la tecnología, pero monitorean ocasionalmente el comportamiento en línea de sus hijos. Prefieren negociar las normas y límites con sus hijos en lugar de imponerlos.
- *Laissez-faire*: este estilo se caracteriza por un bajo nivel de control e involucramiento en el uso que los hijos hacen de la tecnología, permitiendo una gran autonomía que puede llevar a que los adolescentes enfrenten riesgos sin la supervisión adecuada.

4. Contexto y objetivos del estudio

4. Contexto y objetivos del estudio

Dado que los estudios bibliométricos son considerados elementos significativos para reflejar la actividad de investigación en un campo (Aria y Cuccurullo, 2017; Cobo *et al.*, 2011; Jin *et al.*, 2023), y considerando que, si bien existen investigaciones bajo este enfoque desde una perspectiva más tradicional y general del ocio (Mulet-Forteza *et al.*, 2019; Shen *et al.*, 2018), hasta la fecha, la cantidad de estudios bibliométricos específicamente enfocados en el ocio digital es limitada (Singh *et al.*, 2023). De hecho, los estudios bibliométricos identificados en esta área de investigación se centran principalmente en aspectos como el impacto del ocio digital en el ámbito educativo, considerando el ocio digital como una práctica innovadora en la educación (Behl *et al.*, 2022). Sin embargo, aún no se han encontrado investigaciones bibliométricas que establezcan una conexión directa entre estas actividades y la dinámica familiar.

/ 61 /

Por este motivo, el objetivo principal de la presente investigación consiste en analizar la evolución del campo de investigación sobre el ocio digital familiar durante el período 2012-2022. Este análisis se llevará a cabo mediante un enfoque bibliométrico, permitiendo la identificación de tendencias, cambios y patrones emergentes en la literatura científica. Con el fin de alcanzar este propósito, se han establecido dos objetivos específicos. En primer lugar, se indagará sobre la evolución temporal del campo, evaluando cómo ha variado la producción científica y la atención académica a lo largo de la

última década. En segundo lugar, se identificarán los temas emergentes y los grupos temáticos que han cobrado relevancia en la literatura científica.

La investigación sobre el ocio digital familiar durante el período 2012-2022 es fundamental por varias razones clave en el contexto actual. En primer lugar, este lapso ha sido testigo de una expansión exponencial de la tecnología digital en los hogares, con la proliferación de dispositivos móviles, redes sociales y plataformas de entretenimiento que han transformado las prácticas de ocio y la dinámica familiar (Consejo Audiovisual de Andalucía, 2022; INE, 2023; Hootsuite y We Are Social, 2022). Estudiar este período nos permite comprender cómo estas tecnologías han impactado las interacciones familiares, el desarrollo de habilidades digitales en los niños y adolescentes, y la gestión del tiempo libre dentro del hogar. Además, el análisis bibliométrico nos permitirá identificar tendencias emergentes en la investigación científica, tales como nuevos enfoques metodológicos, temas de investigación prioritarios y áreas de debate académico en torno al uso de la tecnología digital en contextos familiares. Esta investigación no solo proporcionará una visión retrospectiva de la evolución del campo, sino que también informará futuras investigaciones y políticas relacionadas con la educación digital y el bienestar familiar en la era digital.

5. Metodología

5. Metodología

El método empleado para alcanzar los objetivos propuestos se basó en la realización de un análisis bibliométrico, un enfoque cuantitativo que ofrece una evaluación objetiva de la actividad científica en un tema específico (Aria y Cuccurullo, 2017; Cobo *et al.*, 2011; Jin *et al.*, 2023). Los estudios bibliométricos permiten medir la producción académica, identificar patrones de colaboración y detectar tendencias emergentes, lo que resulta crucial para comprender el desarrollo de una disciplina en términos de cantidad y calidad.

/ 65 /

El análisis bibliométrico se fundamenta en el uso de datos obtenidos de grandes bases de datos de publicaciones científicas, como Web of Science o Scopus, y se basa en indicadores como el número de publicaciones, citas recibidas, h-index, entre otros. Estos indicadores ofrecen una visión precisa del impacto que tienen los autores, instituciones o países en un campo de estudio concreto. Además, al permitir la identificación de las fuentes más citadas y de mayor relevancia, el análisis bibliométrico facilita una evaluación rigurosa y cuantificable de la producción científica.

En concreto, nuestro análisis proporcionará una visión detallada sobre la evolución en la disciplina del ocio digital familiar, incluyendo la identificación de las principales fuentes de información, los autores más influyentes, las instituciones que están liderando la investigación, los países que generan mayor número de publicaciones en el área y los documentos

más relevantes. Además, este tipo de análisis permite detectar redes de colaboración entre autores e instituciones, lo que ofrece una perspectiva sobre cómo se estructura la investigación a nivel global.

Asimismo, la bibliometría es particularmente útil para revelar las principales líneas de investigación que han predominado en el campo, ofreciendo a los investigadores y académicos una base sólida para identificar tanto las limitaciones de los estudios actuales como las áreas de oportunidad para futuras investigaciones. En resumen, el análisis bibliométrico no solo nos permite mapear el panorama general de la investigación sobre el ocio digital familiar, sino también identificar las futuras tendencias y orientar el progreso científico en este ámbito.

Para ello, se siguió el protocolo PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews) elaborado por Page *et al.* (2021) para describir el proceso de búsqueda (véase la figura 2). Este protocolo es una guía ampliamente reconocida para la realización y presentación de revisiones bibliométricas, sistemáticas y metaanálisis, cuyo objetivo es asegurar la transparencia, rigurosidad y reproducibilidad de las investigaciones científicas.

El PRISMA 2020 actualiza la versión original de 2009 e introduce mejoras para garantizar que las revisiones estén mejor estructuradas y presenten con claridad todos los elementos necesarios para evaluar su calidad. Entre sus principales componentes se incluyen una lista de verificación de 27 ítems y un diagrama de flujo. Estos ítems cubren aspectos clave como la definición clara de los criterios de elegibilidad, el proceso de identificación y selección de estudios, el método para recopilar y sintetizar los datos, así como la evaluación del riesgo de sesgo y la justificación para excluir estudios en cada fase.

El diagrama de flujo de PRISMA es un elemento esencial en este protocolo, ya que permite visualizar de manera clara cada una de las etapas del proceso de búsqueda y selección de estudios: desde la identificación inicial de los artículos en bases de datos hasta la inclusión final de aquellos que cumplan con los criterios establecidos. Este proceso, altamente estructurado, asegura que la revisión sistemática no solo cubra el alcance total de la investigación relevante, sino que también lo haga de manera rigurosa y justificable.

En la figura 2 se muestra el proceso de búsqueda llevado a cabo el 31 de enero de 2023, en las bases de datos de la Colección Principal de Web of Science (WoS), de Clarivate Analytics y Scopus. La búsqueda se realizó en los campos de tema (título, resumen y palabras clave), empleando los siguientes descriptores: (((TS=(leisure OR game OR entertainment)))

AND TS=(digital OR internet OR online OR cyber OR technolog* OR ICT OR ICTs)) AND TS=(family)). Asimismo, se aplicó una restricción temporal, limitando los resultados a aquellos publicados entre los años 2012 y 2022 (DOP=(2012/2022)). La elección de estas bases de datos se fundamentó en su reconocido índice de impacto y confiabilidad (Singh *et al.*, 2021).

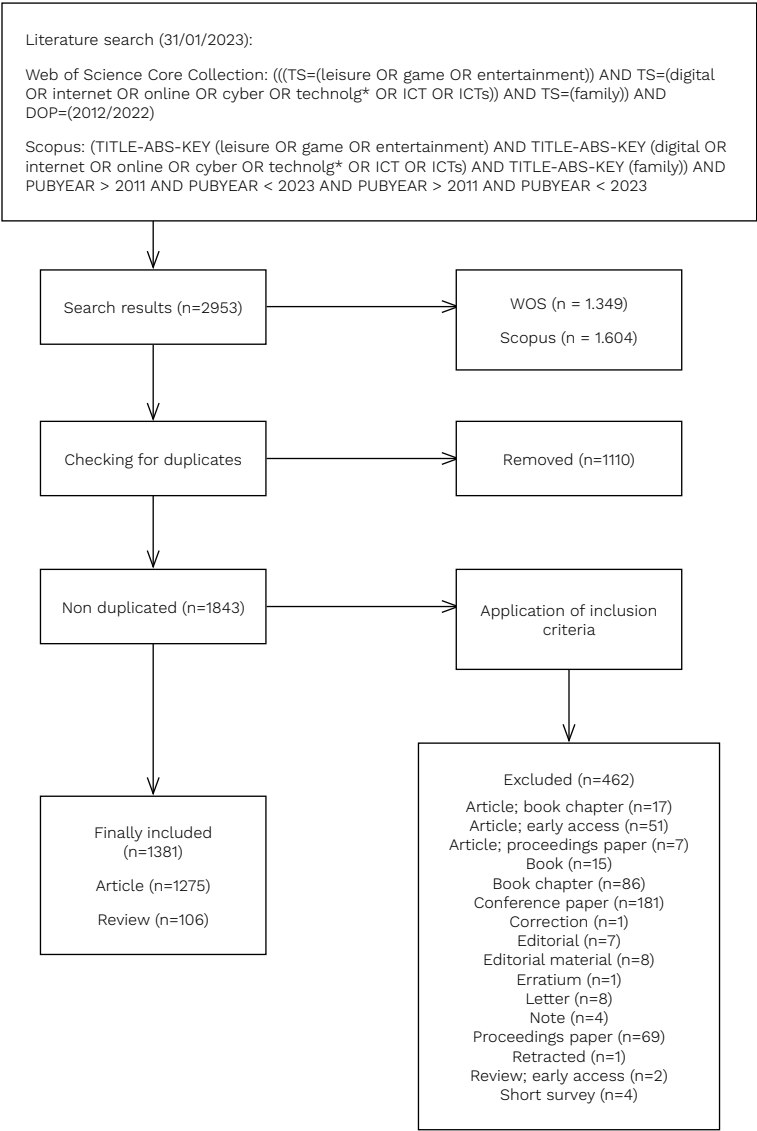
Tanto la Web of Science (WoS) como Scopus son ampliamente utilizadas en la comunidad académica debido a su rigurosa selección de revistas y su capacidad para indexar investigaciones de alta calidad. Por un lado, Web of Science (WoS) se distingue por ser una de las plataformas más antiguas y prestigiosas en la indexación de publicaciones científicas, con un enfoque en la calidad y relevancia de los artículos incluidos. Su cobertura abarca una amplia gama de disciplinas, y los estudios indexados en WoS suelen tener un alto impacto en sus respectivos campos, lo que refuerza la confiabilidad de sus resultados (Mongeon y Paul-Hus, 2016). Además, WoS permite realizar análisis bibliométricos avanzados, facilitando la identificación de tendencias en la producción científica global. Por otro lado, Scopus se caracteriza por su cobertura extensiva y multidisciplinaria, siendo una de las mayores bases de datos de resúmenes y citas de literatura académica. Scopus incluye no solo revistas científicas de alto impacto, sino también actas de conferencias y libros, lo que la convierte en una fuente clave para obtener una visión más completa de la producción científica (Falagas *et al.*, 2008). Además, Scopus es valorada por sus métricas de citas y herramientas de análisis de redes de colaboración, que son fundamentales para evaluar la influencia y conexiones entre autores, instituciones y países. La inclusión de ambas bases de datos en este estudio garantiza que los resultados obtenidos sean exhaustivos, precisos y reflejen las publicaciones de mayor calidad en el campo del ocio digital familiar.

/ 67 /

La búsqueda inicial generó un total de 2.953 documentos, los cuales fueron seleccionados para la extracción de metadatos. Posteriormente, se eliminaron los duplicados mediante Microsoft Excel. Finalmente, se aplicaron los criterios de inclusión, que implicaban que los documentos fueran artículos o revisiones y que hubieran sido publicados entre 2012 y 2022. En consecuencia, se excluyeron capítulos de libros, ponencias a conferencias y otros formatos, así como la producción científica aceptada para su publicación en 2023, es decir, aquella de acceso temprano o anticipado.

Conviene aclarar que, según Caputo *et al.* (2023), la inclusión de artículos de revisión sistemática en un enfoque bibliométrico es fundamental para

Figura 2
Protocolo PRISMA 2020



obtener una comprensión profunda y completa del estado del conocimiento en un campo específico de investigación, como el ocio digital familiar. Las revisiones sistemáticas permiten sintetizar de manera estructurada y crítica la vasta cantidad de estudios disponibles, identificando patrones, inconsistencias y lagunas en la literatura existente. Este tipo de análisis no solo facilita la comprensión de cómo ha evolucionado el campo a lo largo del tiempo, sino que también ayuda a determinar qué áreas han recibido mayor atención académica y cuáles necesitan mayor exploración. Además, las revisiones sistemáticas suelen incluir una evaluación rigurosa de la calidad metodológica de los estudios revisados, lo que es crucial para asegurar la fiabilidad de las conclusiones extraídas en un análisis bibliométrico. En consecuencia, la integración de artículos de revisión sistemática en un enfoque bibliométrico no solo enriquece la comprensión del panorama investigativo actual, sino que también orienta de manera efectiva las futuras investigaciones al identificar áreas prometedoras para la exploración y el desarrollo teórico y metodológico.

Después de depurar la base de datos, los metadatos de los 1.381 documentos incluidos se importaron a Bibliometrix 4.0.1 para llevar a cabo el análisis. Este programa posibilita un análisis exhaustivo de mapeo científico de la literatura y se destaca por su flexibilidad y capacidad para integrar otros paquetes estadísticos y gráficos, al estar programado en lenguaje R (Aria y Cuccurullo, 2017).

/ 69 /

Mediante los gráficos y tablas generadas por Biblioshiny, se analizaron las características principales de la producción científica en el área del ocio digital familiar, incluyendo la tasa de crecimiento anual, las fuentes, la autoría, las filiaciones, los documentos más influyentes y la producción científica de los países. La incorporación de estos aspectos resulta esencial para obtener una visión integral del panorama investigativo. En primer lugar, la tasa de crecimiento anual ofrece una perspectiva temporal, permitiendo observar la evolución del interés por este tema a lo largo del tiempo. El análisis de las fuentes, por su parte, es crucial para identificar las publicaciones más relevantes, revelando las revistas de mayor impacto y facilitando la localización de los principales espacios académicos donde se publica la investigación. El estudio de la autoría permite reconocer a los investigadores clave en el campo, comprendiendo las redes de colaboración y las dinámicas de liderazgo, lo que ayuda a identificar a los expertos más influyentes y los grupos de investigación más destacados. La filiación, es decir, las instituciones a las que pertenecen los autores, aporta información sobre las universidades y centros de investigación que lideran la producción en este tema, proporcionando una visión sobre los actores

institucionales y las tendencias geográficas en la investigación. Además, identificar los documentos más influyentes permite conocer los trabajos que han marcado el rumbo del campo, tanto en términos de citas como de impacto académico, lo que facilita la identificación de los estudios clave y las metodologías predominantes. Finalmente, el análisis de la producción científica de los países es relevante para entender las dinámicas globales de la investigación, revelando qué naciones están invirtiendo más recursos en este campo y qué regiones lideran el desarrollo del ocio digital familiar, lo que permite observar las colaboraciones internacionales que enriquecen el área. Estos metadatos proporcionan un panorama más completo, permitiendo no solo analizar la cantidad de producción científica, sino también su calidad, influencia y distribución geográfica, enriqueciendo así la interpretación y contextualización de los resultados.

Además, para definir las tendencias de investigación en este campo de estudio, se emplearon diversas estrategias, incluyendo el análisis de las palabras clave del autor, la identificación de la tendencia temática y la construcción de la red de coocurrencia de palabras clave del autor, lo que proporcionó una visión detallada de la estructura conceptual emergente. Según Fahimnia *et al.* (2015), la visualización del análisis de redes facilita la identificación de puntos críticos y la evolución del tema de estudio, al mismo tiempo que ofrece información sobre las líneas de investigación emergentes.

En concreto, la agrupación de artículos con características similares basadas en la red de coocurrencia de palabras clave brindó información sobre la organización de la investigación y las relaciones entre temas, revelando el alcance y la esencia del grupo temático (Donthu *et al.*, 2021). Para llevar a cabo este análisis, en primer lugar, se examinaron los resúmenes de los documentos vinculados a las palabras clave de los autores presentes en la red, ya que estos proporcionan una visión general de los temas tratados. En aquellos casos en los que los resúmenes no ofrecían información suficiente, se consultó el texto completo de los documentos para profundizar en los contenidos. Además, se realizó un proceso de limpieza de los textos, eliminando elementos irrelevantes o redundantes, como nombres propios o citas textuales extensas, lo que permitió centrar el análisis en las ideas clave relacionadas con el ocio digital familiar. Este enfoque metodológico, que combina el análisis de resúmenes y textos completos con un proceso de limpieza, refuerza la transparencia y replicabilidad del estudio, permitiendo que otros investigadores puedan replicar el proceso con los mismos documentos.

6. Resultados

6. Resultados

En este capítulo se expondrán los resultados obtenidos a partir del análisis de los 1.381 documentos incluidos. En particular, y en línea con los objetivos específicos del estudio, se abordarán dos aspectos fundamentales.

/ 73 /

En primer lugar, para responder al primer objetivo, que consiste en examinar la evolución temporal del campo, se analizará cómo ha variado la producción científica y la atención académica en la última década. Para ello, el apartado 6.1 explorará aspectos como la tasa de crecimiento anual, las fuentes de publicación, la autoría, las afiliaciones institucionales y los documentos más influyentes dentro de la literatura revisada.

En segundo lugar, para abordar el segundo objetivo, que busca identificar los temas emergentes y los grupos temáticos con mayor relevancia en la literatura científica, el apartado «Líneas de investigación» se enfocará en las principales tendencias del campo. A través del análisis de palabras clave, la detección de tendencias temáticas y la construcción de redes de coocurrencia se examinará la estructura conceptual emergente, permitiendo identificar seis áreas clave de estudio.

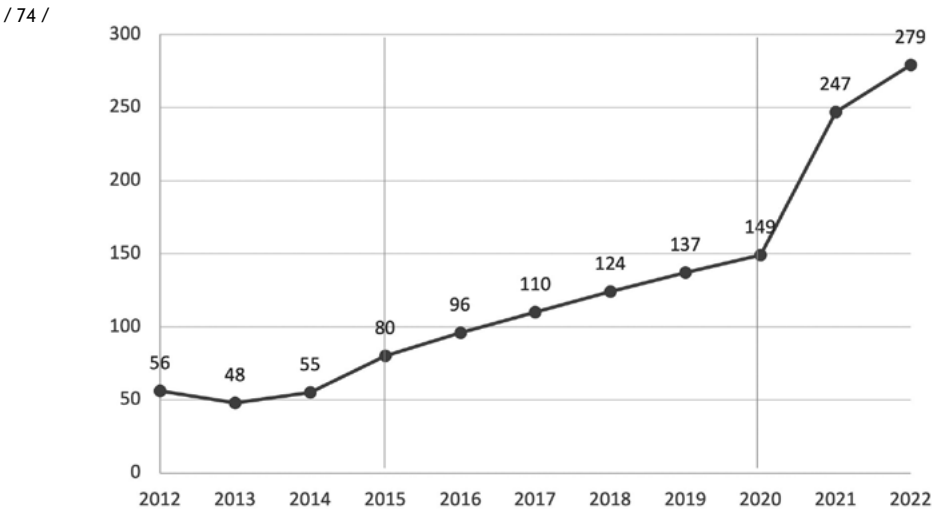
Este enfoque permitirá comprender la evolución y el estado actual de la investigación en torno a la influencia de las TIC en la parentalidad, proporcionando un panorama detallado sobre las contribuciones científicas más relevantes en el tema.

6.1. Características generales de la producción científica

En primer lugar, el conjunto de datos incluye un total de 1.381 documentos, publicados en 863 fuentes y escritos por 4.980 autores, existiendo una media de 4,08 coautores por publicación. La tasa de coautoría internacional es del 6,3%. Del total, 147 publicaciones fueron realizadas por un solo autor.

En segundo lugar, siguiendo los datos reflejados en la figura 3, la literatura científica que estudia el impacto de la tecnología digital en el ocio familiar presenta una tasa de crecimiento anual del 17,42%, distinguiéndose tres fases: desde 2012 a 2014 (n = 159; 11,51%), desde 2015 a 2019 (n = 547; 39,61%) y desde 2020 a 2022 (n = 675; 48,88%). Específicamente, el año con mayor producción científica sobre esta área de investigación fue el 2022 (n = 279).

Figura 3
Crecimiento anual de la producción científica



Por un lado, atendiendo al número de artículos publicados, es evidente que algunas revistas académicas se destacan por su alta productividad en este ámbito de estudio (véase la tabla 1).

Tabla 1
Fuentes más relevantes

Fuentes	n
<i>International Journal of Environmental Research and Public Health</i>	67
<i>Journal of Behavioral Addictions</i>	22
<i>Computers in Human Behavior</i>	20
<i>Bmc Public Health</i>	18
<i>Frontiers in Psychiatry</i>	16
<i>Plos One</i>	14
<i>Frontiers in Psychology</i>	13
<i>International Journal of Mental Health And Addiction</i>	12
<i>Addicta-The Turkish Journal on Addictions</i>	11
<i>Journal of Medical Internet Research</i>	11
<i>Cyberpsychology Behavior and Social Networking</i>	8
<i>Frontiers in Public Health</i>	8
<i>Games and Culture</i>	7
<i>Psychiatry Research</i>	7
<i>Addictive Behaviors</i>	6
<i>Addictive Behaviors Reports</i>	6
<i>Bmc Pediatrics</i>	6
<i>Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America</i>	6
<i>Games for Health Journal</i>	6
<i>International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity</i>	6
<i>Journal of Gaming and Virtual Worlds</i>	6
<i>Journal of Leisure Research</i>	6
<i>Bmj Open</i>	5
<i>Computers \& Education</i>	5
<i>Comunicar</i>	5

/ 75 /

Liderando este conjunto se encuentra el *International Journal of Environmental Research and Public Health* (n = 67). Esta revista se enfoca en la salud pública y el impacto del medio ambiente en la calidad de vida, con una notable presencia de investigaciones sobre salud mental, salud conductual y aspectos sociales. Le sigue *Journal of Behavioral Addictions* (n = 22), que ha publicado numerosos artículos sobre diversas adicciones comportamentales, como el juego y el uso de internet. Esta revista es un referente en el estudio de conductas adictivas, particularmente aquellas relacionadas con la tecnología.

En tercera posición se encuentra *Computers in Human Behavior* (n = 20), una revista que explora la interacción entre las personas y la tecnología. Su énfasis en el impacto psicológico de los medios digitales proporciona una perspectiva crítica sobre cómo la tecnología afecta el bienestar de los usuarios.

Como cuarta fuente más relevante, *BMC Public Health* (n = 18) contribuye significativamente al conocimiento en salud pública global, con investigaciones que exploran intervenciones comunitarias y su papel en la mejora de la salud y el bienestar.

En quinta posición, *Frontiers in Psychiatry* (n = 16) ofrece una cobertura amplia y profunda en el área de la psiquiatría. Sus publicaciones abarcan desde las adicciones hasta la salud mental integral, enriqueciendo el campo con estudios exhaustivos y actualizados.

Sexta en la lista está *PLOS ONE* (n = 14), una revista multidisciplinaria reconocida por la diversidad de temas que aborda, incluidos salud pública y psicología. Su enfoque en la revisión científica rigurosa la convierte en una fuente esencial para estudios en varias disciplinas. Le sigue en séptimo lugar *Frontiers in Psychology* (n = 13), que amplía la comprensión de la psicología en diversos aspectos, entre ellos las adicciones conductuales y otros temas clave en el estudio de la conducta humana.

Ocupando la octava posición, el *International Journal of Mental Health and Addiction* (n = 12) aporta una mirada global sobre las adicciones y los trastornos de salud mental, proporcionando estudios fundamentales en estas áreas críticas de investigación.

En novena posición se encuentra *Addicta - The Turkish Journal on Addictions* (n = 11), enfocada en adicciones comportamentales y en los tratamientos aplicados en distintas poblaciones, con una contribución relevante desde una perspectiva internacional y diversa.

Finalmente, en décima posición, el *Journal of Medical Internet Research* (n = 11) profundiza en el impacto de las tecnologías de la información en la salud. Con temas como la telemedicina y la salud digital, esta revista ofrece conocimientos actuales sobre el rol de las tecnologías en la atención y gestión de la salud.

Por otro lado, el análisis de los autores más destacados en este campo revela a aquellos con mayor número de publicaciones, ordenados aquí por su relevancia y productividad (véase la tabla 2).

Tabla 2

Autores más relevantes

Autores	n
Griffiths, M. D.	16
Potenza, M. N.	11
Han, D. H.	10
Wartberg, L.	10
Wang, X.	9
King, D. L.	8
Zhang, J.	8
Li, X.	7
Thomasius, R.	7
Wang, Y.	7
Zhang, L.	7
Coyne, S. M.	6
Delfabbro, P. H.	6
Kammerl, R.	6
Kim, S. M.	6
Kriston, L.	6
Lau, J. T. F.	6
Lee, H. K.	6
Lee, S.	6
Liu, Y.	6
Sharma, M. K.	6
Carbonell, X.	5
Kuss, D. J.	5
Lee, S. V.	5
Liu, X.	5

/ 77 /

En primer lugar se encuentra Griffiths (Universidad Nottingham Trent, Reino Unido, n = 16), cuyo enfoque se centra en las adicciones conductuales, en particular la adicción a los videojuegos y al juego, posicionándose como un referente en estos temas.

En segundo lugar, Potenza (Universidad de Yale, EE. UU., $n = 11$) se especializa en la adicción al juego, los trastornos por uso de sustancias y el control de los impulsos, con contribuciones significativas al entendimiento de estas condiciones y su tratamiento. Han (Hospital Universitario Chung Ang, Corea del Sur, $n = 10$), en tercera posición, destaca por su investigación en el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) y adicciones conductuales, donde emplea técnicas de neuroimagen para profundizar en el impacto de estas adicciones en el cerebro.

En la cuarta posición se encuentra Wartberg (Hospital Universitario Hamburgo-Eppendorf, Alemania, $n = 10$), quien explora la adicción a los juegos en línea y otros comportamientos adictivos en adolescentes, brindando una perspectiva clave sobre este grupo vulnerable.

En quinto lugar, Wang (Universidad Médica de China, China, $n = 9$) enfoca sus investigaciones en la relación entre el juego patológico y la salud mental, aportando una visión integral sobre los efectos de las adicciones en el bienestar psicológico. Daniel L. King (Universidad de Adelaida, Australia, $n = 8$) ocupa la sexta posición, especializado en la adicción a los videojuegos y otros trastornos relacionados con los medios digitales, contribuyendo a la comprensión de los efectos de la tecnología en la salud mental.

En séptimo lugar, Zhang (Universidad Normal del Sur de China, China, $n = 8$) investiga la adicción a los juegos en línea, con especial atención al impacto de la afiliación con pares desviados en adolescentes, un enfoque crucial en la prevención. Li (Universidad de Pekín, China, $n = 7$) ocupa la octava posición, con estudios que abordan la influencia del entorno escolar en el desarrollo de adicciones a internet, proporcionando *insights* valiosos para la intervención temprana.

En noveno lugar, Thomasius (Centro Médico Universitario Hamburgo-Eppendorf, Alemania, $n = 7$) es especialista en el uso patológico de internet y la adicción a los videojuegos, aportando estrategias importantes para el tratamiento de estos trastornos.

Finalmente, Wang (Universidad Normal de Zhejiang, China, $n = 7$), en décima posición, se enfoca en el procesamiento cognitivo y las adicciones a los juegos en línea en adolescentes, una línea de investigación crucial para comprender y abordar los efectos a largo plazo en esta población.

En cuanto a las instituciones más destacadas por su afiliación en este campo de estudio, la Universidad de Michigan (EE. UU., $n = 33$) lidera la lista (véase la tabla 3).

Tabla 3

Afiliaciones principales de los autores más relevantes

Instituciones de afiliación	n
Universidad de Michigan	33
Universidad de Yale	29
Universidad China de Hong Kong	28
Universidad de Nottingham Trent	28
Universidad Politécnica de Hong Kong	26
Universidad de Hong Kong	24
Universidad Brigham Young	22
Universidad Nacional de Seúl	21
Universidad Católica de Corea	17
Universidad Jiao Tong de Shanghái	17
Universidad de Bristol	17
Universidad de Pensilvania	17
Universidad Médica de Kaohsiung	16
Universidad Rey Saúd	16
Universidad de Toronto	16
Universidad de Miami	15
Instituto Nacional de Salud Mental y Neurociencias	14
Universidad de Melbourne	14
Universidad de Zúrich	14
Hospital de la Universidad Chung-Ang	13
Universidad de Cambridge	13
Universidad de Pavía	13
Universidad de Yonsei	13
Universidad Aristóteles de Tesalónica	12
Universidad Normal de Pekín	12

/ 79 /

Fundada en 1817, esta universidad pública es una de las principales instituciones de investigación en los Estados Unidos, con una reputación de excelencia en disciplinas como la salud pública y la psicología. Michigan ha sido pionera en investigaciones sobre adicciones y trastornos conductuales, consolidando su posición como un referente en estos temas. Le sigue la Universidad de Yale (EE. UU., n = 29), establecida en 1701 y miembro de la prestigiosa *Ivy League*. Con un enfoque interdisciplinario y un liderazgo destacado en salud mental, neurociencia y adicciones, Yale ha impulsado avances significativos a través de su Facultad de Medicina y su Centro de Estudios de Adicciones.

En tercer lugar, la Universidad China de Hong Kong (China, $n = 28$), fundada en 1963, es una de las principales universidades de Asia. Con una reputada facultad de Medicina y un Departamento de Psicología, esta institución se especializa en investigaciones de salud mental, adicciones conductuales y psicología infantil, especialmente en el contexto de poblaciones asiáticas. La Universidad Nottingham Trent (Reino Unido, $n = 28$) ocupa el cuarto lugar. Fundada en 1843, es reconocida por su enfoque en la investigación aplicada, especialmente en ciencias sociales y salud mental. Su Unidad Internacional de Investigación sobre el Juego, liderada por el profesor Mark Griffiths, es un referente global en estudios sobre adicciones conductuales, incluidos la adicción a los videojuegos y las redes sociales.

La quinta posición es ocupada por la Universidad Politécnica de Hong Kong (China, $n = 26$). Fundada en 1937 y convertida en universidad en 1994, se ha destacado en Asia por su investigación aplicada en ingeniería, diseño y salud. Su School of Design es reconocida internacionalmente, y su Hotel Icon, un innovador hotel de enseñanza e investigación, ha sido un modelo en la industria. La Universidad de Hong Kong (China, $n = 24$) se encuentra en el sexto lugar. Establecida en 1911, es una de las universidades más prestigiosas de Asia, conocida por su excelencia en investigación y sus colaboraciones internacionales en diversos campos.

/ 80 /

En séptima posición, la Universidad Brigham Young (EE. UU., $n = 22$), fundada en 1875 en Utah, se distingue por su enfoque en la investigación y la educación basadas en principios religiosos (mormones). La institución sobresale especialmente en ciencias sociales y psicología. La Universidad Nacional de Seúl (Corea del Sur, $n = 21$) ocupa el octavo lugar. Fundada en 1946, es la universidad líder de Corea del Sur, ampliamente reconocida por su excelencia en investigación y su influencia en Asia, en especial en el ámbito de la salud mental.

En novena posición, la Universidad Católica de Corea (Corea del Sur, $n = 17$) destaca como una de las instituciones más antiguas del país, con un fuerte enfoque en medicina y ciencias de la salud, y un compromiso notable con la investigación en adicciones y salud mental.

Finalmente, la Universidad Jiao Tong de Shanghái (China, $n = 17$), fundada en 1896, es una de las instituciones de mayor prestigio en China, reconocida por su liderazgo en ingeniería, tecnología y ciencias de la salud, completando la lista de las diez instituciones más influyentes en este campo.

También cabe destacar que la media de citas por documento es de 16, lo cual refleja el impacto sostenido de estos estudios en sus respectivas áreas. Entre el conjunto de datos analizados, los documentos con mayor número

de citas a nivel global muestran la amplitud de los temas abordados y su relevancia en distintos contextos (véase la tabla 4).

Tabla 4
Documentos más citados a nivel global

País	n
The Impact of COVID-19 Epidemic Declaration on Psychological Consequences: A Study on Active Weibo Users (Li <i>et al.</i> , 2020)	800
Healthcare in the pocket: Mapping the space of mobile-phone health interventions (Klasnja y Pratt, 2012)	657
Children, Adolescents, and the Media (Council on Communications and Media <i>et al.</i> , 2013)	457
The Impact of COVID-19 on Physical Activity Levels Globally (Moore <i>et al.</i> , 2020)	446
Prevalence of Internet Addiction in Adolescents in Europe (Durkee <i>et al.</i> , 2012)	432
Identification and Evaluation of Autism Spectrum Disorders (Hyman <i>et al.</i> , 2020)	339
Insomnia and Depression: A Review of Mechanisms and Treatments (Bartel <i>et al.</i> , 2015)	307
Problematic Internet Use and Psychiatric Comorbidities: A Review (Mihara y Higuchi, 2017)	277
Genome-Based Taxonomy of Prokaryotes (Meier-Kolthoff <i>et al.</i> , 2017)	213
Early Childhood Physical Activity: A Review (Hinkley <i>et al.</i> , 2012)	203
Effects of Home and School Environments on Child Development (Hill <i>et al.</i> , 2016)	196
Effects of Home Confinement on Mental Health and Lifestyle Behaviors during the COVID-19 Outbreak (Ammar <i>et al.</i> , 2020)	193
Psychosocial Predictors of Mental Health in Children with Developmental Disorders (Paulus <i>et al.</i> , 2018)	190
Physical Activity Levels in Adolescents: A Global Perspective (Bucksch <i>et al.</i> , 2016)	166
Media Exposure and Child Development: A Longitudinal Study (Nikken <i>et al.</i> , 2015)	145
Sleep Patterns and Health in Adults (Buxton <i>et al.</i> , 2015)	141
Rehabilitation for Children with Disabilities: A Review (Bedell <i>et al.</i> , 2013)	133
Psychoactive Drug Use Among Adolescents: Trends and Implications (Karim <i>et al.</i> , 2012)	132
The Relationship Between Internet Addiction and Mental Health (Xin <i>et al.</i> , 2018)	128
Parental Mediation of Media Use in Children (McDaniel <i>et al.</i> , 2016)	127
Neurobiological Effects of Internet Gaming Disorder (Yau <i>et al.</i> , 2015)	127
Loneliness and Its Effects on Health: A Meta-Analysis (Cacioppo <i>et al.</i> , 2013)	126
Mobile Phone Addiction and Mental Health: A Longitudinal Study (Mei <i>et al.</i> , 2016)	124
Gamification and Health: A Systematic Review (Baranowski <i>et al.</i> , 2016)	118
Social Media Analytics for Decision Making in Healthcare (Karimi <i>et al.</i> , 2017)	118

En primer lugar, el estudio «The Impact of COVID-19 Epidemic Declaration on Psychological Consequences: A Study on Active Weibo Users» (Li *et al.*, 2020; n = 800) investigó el impacto psicológico del anuncio de la pandemia en los usuarios de Weibo. Los hallazgos revelaron un aumento significativo de la ansiedad y el estrés, lo cual llevó a los autores a concluir que las redes sociales amplifican las reacciones psicológicas ante crisis de salud pública.

Siguiendo esta línea, el artículo «Healthcare in the pocket: Mapping the space of mobile-phone health interventions» (Klasnja y Pratt, 2012; n = 657) exploró el potencial de los teléfonos móviles para intervenciones en salud. Los autores concluyeron que estas herramientas digitales pueden mejorar el acceso a la información de salud y facilitar el manejo de enfermedades, especialmente en poblaciones vulnerables.

Por su parte, «Children, Adolescents, and the Media» (Council on Communications and Media *et al.*, 2013; n = 457) examinó la influencia de los medios en niños y adolescentes. Este estudio destacó que el uso excesivo de medios se relaciona con problemas de salud física y mental, recomendando una mayor supervisión del tiempo de pantalla y el fomento de un uso responsable de los medios.

/ 82 / Otro estudio destacado, «The Impact of COVID-19 on Physical Activity Levels Globally» (Moore *et al.*, 2020; n = 446), analizó cómo la pandemia afectó los niveles de actividad física en el mundo. Los resultados señalaron una disminución significativa durante los confinamientos, lo que llevó a los autores a recomendar intervenciones que fomenten la actividad física, incluso en tiempos de crisis.

Además, el artículo «Prevalence of Internet Addiction in Adolescents in Europe» (Durkee *et al.*, 2012; n = 432) estudió la prevalencia de la adicción a internet entre adolescentes europeos, encontrando que alrededor del 4,4% cumplían con los criterios de adicción. Los autores subrayaron la importancia de desarrollar programas de intervención y políticas para reducir este problema emergente.

En el ámbito de los trastornos del neurodesarrollo, «Identification and Evaluation of Autism Spectrum Disorders» (Hyman *et al.*, 2020; n = 339) evaluó los métodos diagnósticos del TEA, resaltando la importancia de la detección temprana y la necesidad de herramientas diagnósticas más precisas para mejorar los resultados en niños.

«Insomnia and Depression: A Review of Mechanisms and Treatments» (Bartel *et al.*, 2015; n = 307) también figura entre los más citados, al revisar la relación entre insomnio y depresión y señalar que la terapia cognitivo-

conductual es el tratamiento más efectivo para ambas condiciones. Los autores sugieren que tratar el insomnio puede aliviar significativamente los síntomas depresivos.

En cuanto al uso de internet, «Problematic Internet Use and Psychiatric Comorbidities: A Review» (Mihara y Higuchi, 2017; $n = 277$) revisó el uso problemático de internet y sus comorbilidades psiquiátricas, concluyendo que el uso excesivo de internet está vinculado a ansiedad, depresión y problemas de conducta, y sugiriendo la necesidad de un enfoque multidisciplinario para el tratamiento.

Desde una perspectiva biológica, «Genome-Based Taxonomy of Prokaryotes» (Meier-Kolthoff *et al.*, 2017; $n = 213$) desarrolló un sistema de clasificación basado en genomas para procariotas. Este enfoque mejoró la precisión en la clasificación de bacterias y arqueas y estableció un marco de referencia para investigaciones futuras.

Finalmente, «Early Childhood Physical Activity: A Review» (Hinkley *et al.*, 2012; $n = 203$) revisó la importancia de la actividad física en la primera infancia. Los resultados mostraron que la actividad física en los primeros años está asociada con un mejor desarrollo motor y cognitivo, alentando a padres y educadores a fomentar la actividad física desde una edad temprana.

En cuanto a los principales países contribuyentes (véase la tabla 5), España ($n = 143$) ocupa el tercer lugar en el *ranking* de los países con mayor aporte en esta área de investigación, siendo superada únicamente por Estados Unidos ($n = 437$) y China ($n = 194$). A continuación, le siguen el Reino Unido en la cuarta posición ($n = 133$) y Australia en la quinta ($n = 112$).

Tabla 5

Principales países contribuyentes

País	n
EE. UU.	437
China	194
España	143
Reino Unido	133
Australia	112
India	92
Alemania	90
Canadá	73

País	n
Corea del Sur	71
Turquía	61
Italia	54
Francia	50
Países Bajos	46
Brasil	34
Japón	31
Portugal	29
Noruega	23
Finlandia	22
Irán	21
Bélgica	20
Suecia	20
Suiza	20
Nueva Zelanda	19
Arabia Saudita	19
Bangladé	17

/ 84 /

6.2. Líneas de investigación

6.2.1. Palabras clave más frecuentes del autor

Existen 3.943 palabras clave de autor únicas. Las palabras de autor más frecuentes son «adolescents» (adolescentes) (n =113), «COVID-19 (n = 90), «internet» (n = 78), «children» (niños) (n = 72) e «internet addiction» (adicción a internet) (n = 72) (véase la tabla 6).

Tabla 6
Palabras clave más frecuentes del autor

Palabras clave	n
adolescents	113
covid-19	90
internet	78

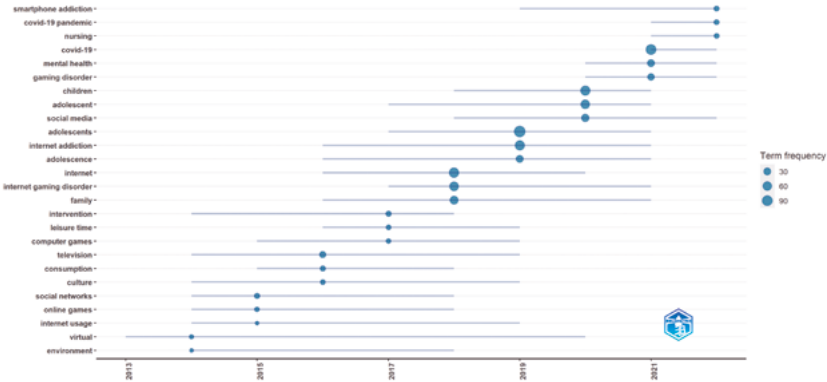
Palabras clave	n
children	72
internet addiction	72
internet gaming disorder	64
adolescent	61
family	46
addiction	41
social media	38
video games	35
leisure	34
physical activity	32
adolescence	31
mental health	31
gender	27
parents	27
gaming disorder	25
screen time	25
technology	25
parenting	24
youth	24
depression	23
media	23
education	22

/ 85 /

6.2.2. Tendencia temática de la investigación

El análisis de la tendencia temática revela los temas de investigación más relevantes por año. Entre los años 2012 y 2014 se investigó principalmente sobre el uso de la televisión, juegos en línea y redes sociales. Entre 2015 y 2019 el foco se puso en el uso de internet por parte de los adolescentes, incidiendo en las consecuencias de su uso excesivo y prolongado (adicción a internet y trastorno de juego por internet). Sin embargo, en los últimos años, se ha sumado el interés por el COVID-19 y la salud mental, donde también ha seguido tomando importancia los estudios sobre el trastorno de juego (véase la figura 4).

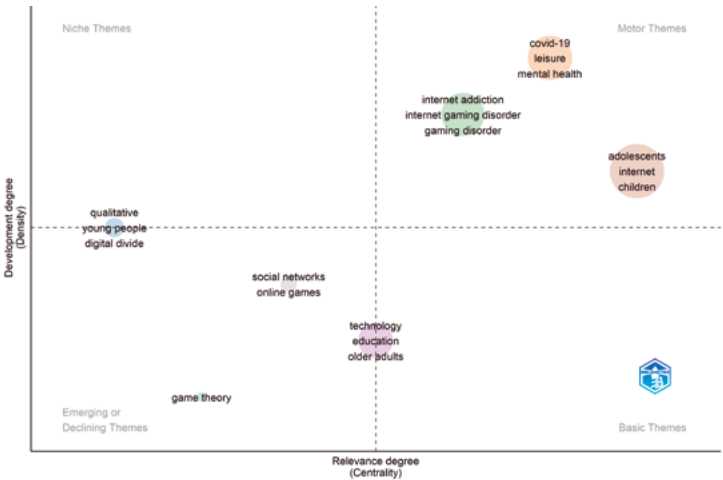
Figura 4
Tendencia temática anual sobre los estudios relacionados con el ocio digital familiar



Además, es importante destacar que el análisis temático basado en el «Thematic Map» facilita la identificación de los temas principales en la investigación sobre el ocio digital familiar en el período 2012-2022. Estos temas se categorizan según su nivel de desarrollo y relevancia en la literatura (véase la figura 5).

/ 86 /

Figura 5
Distribución de temas en la investigación sobre ocio digital familiar según su relevancia y grado de desarrollo (2012-2022)



Los resultados se dividen en cuatro cuadrantes que representan distintos niveles de importancia y especialización dentro del campo, detallados a continuación.

6.2.2.1. Temas motores

Los temas ubicados en el cuadrante superior derecho, como «COVID-19», «ocio» (leisure), «salud mental» (mental health), «adolescentes» (adolescents), «internet» y «niños» (children), representan áreas de alta densidad y centralidad en el campo.

El impacto de la pandemia de COVID-19 en la digitalización del ocio y la educación ha sido significativo, transformando la manera en que niños y adolescentes acceden a actividades recreativas y educativas en el hogar. Durante el confinamiento, las familias tuvieron que adaptarse rápidamente a metodologías digitales para la educación, lo que representó tanto oportunidades como desafíos. Un estudio sobre una plataforma educativa destaca cómo el cierre de escuelas provocó un incremento en suscripciones y uso de plataformas digitales de aprendizaje, lo que a su vez evidenció limitaciones técnicas y dificultades para los docentes en la implementación de estos recursos en el aula virtual (Nieto-Márquez *et al.*, 2022). Del mismo modo, en el ámbito del ocio, las plataformas diseñadas para actividades recreativas de niños con discapacidad tuvieron que reconfigurar su oferta ante el cierre de espacios comunitarios. El caso de la aplicación Jooay muestra cómo la transición a actividades en línea permitió mantener cierto nivel de participación en actividades recreativas, aunque se registró una disminución general en el uso de la plataforma durante la primera ola de la pandemia. No obstante, se observó que el número de usuarios activos aumentó en correlación con la cantidad de actividades digitales accesibles, lo que sugiere que la disponibilidad de contenido adecuado influye en la participación de los niños en el ocio digital (Yoo *et al.*, 2022).

En términos de salud mental y bienestar familiar, el ocio digital cumplió una doble función durante la pandemia: por un lado, facilitó la continuidad de la interacción social y el acceso a entretenimiento, pero, por otro, incrementó el riesgo de uso problemático de internet. Se identificó que el tiempo dedicado a pantallas aumentó de manera considerable en niños y adolescentes, con efectos variados según el tipo de uso. En los niños más pequeños, el uso de medios digitales con fines de socialización, como videollamadas y plataformas de *streaming*, se asoció con un mayor desarrollo de habilidades prosociales. Sin embargo, el tiempo excesivo en videojuegos y aplicaciones móviles se vinculó con comportamientos

problemáticos, interferencia en la funcionalidad adaptativa y alteraciones en el sueño (Munzer *et al.*, 2022).

En los adolescentes se identificaron distintos patrones de comportamiento digital durante la pandemia. Mientras que un grupo mantuvo un consumo estable de internet, otro pequeño porcentaje pasó de un uso moderado a desarrollar signos de adicción digital, mientras que un tercer grupo redujo su dependencia después del confinamiento, lo que sugiere que factores como el entorno familiar y la regulación del tiempo de pantalla jugaron un papel determinante en la evolución de estos hábitos (Wu *et al.*, 2022).

Además, la pandemia evidenció desigualdades preexistentes en el acceso y la participación en el ocio digital. Las familias con menores recursos enfrentaron mayores dificultades para integrar el aprendizaje digital en el hogar debido a la falta de dispositivos adecuados y conexión a Internet confiable. La investigación sobre el uso de plataformas educativas señala que muchos docentes y estudiantes encontraron barreras técnicas y de capacitación para la adaptación a la educación digital (Nieto-Márquez *et al.*, 2022). Asimismo, el impacto de factores socioeconómicos se hizo evidente en el uso de medios digitales por parte de los niños: los niveles de estrés parental, el formato escolar (presencial o remoto) y la disponibilidad de recursos influyeron directamente en el tiempo de pantalla de los menores. Curiosamente, se observó que, en familias con menores niveles de estrés, el uso de dispositivos digitales fue más prolongado, posiblemente porque estos servían como herramienta de distracción para los niños mientras los padres atendían otras necesidades (Munzer *et al.*, 2022). Esta tendencia pone de relieve que la tecnología se empleó tanto como recurso educativo como estrategia de afrontamiento ante situaciones de mayor carga emocional en las familias.

No obstante, los patrones de uso del ocio digital durante la pandemia han dejado interrogantes sobre su impacto a largo plazo en la salud mental y las relaciones familiares. Los cambios en los hábitos de consumo de Internet en adolescentes sugieren que ciertos grupos fueron más vulnerables a desarrollar dependencia digital, mientras que otros lograron reducir su uso una vez retomadas las actividades presenciales. Factores como el nivel educativo, el desempeño académico y la funcionalidad familiar fueron determinantes en estos patrones, lo que sugiere que las intervenciones para abordar el uso problemático de internet deben considerar la heterogeneidad de experiencias entre los jóvenes (Wu *et al.*, 2022).

A nivel general, estos hallazgos refuerzan la importancia de estudiar los efectos prolongados de la digitalización del ocio en niños y adolescentes,

tanto en su bienestar psicológico como en la dinámica familiar, especialmente en contextos de crisis como la pandemia de COVID-19. La centralidad de estos temas en la investigación actual refleja cómo la pandemia ha sido un punto de inflexión en el estudio del ocio digital y su impacto en la salud mental de los integrantes de la familia, particularmente en niños y adolescentes. La creciente dependencia de dispositivos digitales en el hogar ha transformado las dinámicas familiares y ha planteado nuevas interrogantes sobre sus efectos a largo plazo. En este sentido, el análisis de estos temas motores resulta esencial para comprender las implicaciones de la digitalización del ocio en la salud mental y las relaciones familiares, así como para desarrollar estrategias que mitiguen sus posibles efectos negativos y potencien sus beneficios en futuras crisis o cambios sociales.

6.2.2.2. *Temas básicos*

En el cuadrante inferior derecho encontramos los temas básicos o fundamentales, entre ellos «tecnología» (technology), «educación» (education), «adultos mayores» (older adults), «redes sociales» (social networks) y «juegos en línea» (online games).

Los temas básicos en la investigación sobre ocio digital familiar abarcan aspectos esenciales como el uso de la tecnología en distintos grupos etarios, el impacto de la digitalización en la educación y la participación de los adultos mayores en entornos digitales. La tecnología ha demostrado ser una herramienta fundamental para fortalecer la conectividad y la socialización, especialmente entre generaciones. En este sentido, la investigación ha revelado que los videojuegos no solo tienen un valor recreativo, sino que también promueven la interacción intergeneracional. Estudios sobre videojuegos y su impacto en las relaciones familiares muestran que la participación conjunta de adultos mayores y jóvenes en juegos digitales puede mejorar la conexión emocional entre generaciones, reducir la ansiedad intergrupal y generar experiencias positivas compartidas (Sng y Jung, 2021; Osmanovic y Pecchioni, 2016).

/ 89 /

Por su parte, la pandemia de COVID-19 ha puesto de manifiesto la importancia del acceso y la alfabetización digital en poblaciones vulnerables, como los adultos mayores. En muchos casos, la falta de habilidades digitales ha generado desigualdades en la capacidad de estos grupos para mantener lazos familiares y acceder a recursos de cuidado y entretenimiento. Investigaciones sobre «parentesco digital» han destacado cómo las tecnologías digitales han reconfigurado la forma en que se proporciona apoyo y cuidado a los adultos mayores, señalando que, si bien la digitalización ha facilitado

la conexión, también ha generado nuevas formas de exclusión para quienes no poseen las competencias necesarias (Hjorth, 2022).

En el ámbito del cuidado de adultos mayores, la tecnología ha sido utilizada para promover el bienestar social y emocional a través de herramientas como la realidad virtual, los robots sociales y las mascotas digitales. Estos recursos han permitido que los adultos mayores en residencias de cuidado experimenten enriquecimiento social mediante videoconferencias, juegos interactivos y actividades recreativas que los ayudan a mantenerse activos y conectados con su entorno (Waycott *et al.*, 2022). Sin embargo, los estudios han identificado barreras significativas para la adopción de estas tecnologías, como la resistencia de las familias, la falta de recursos y el limitado apoyo institucional, lo que subraya la necesidad de un enfoque centrado en la persona para garantizar que la tecnología realmente beneficie a los usuarios.

Además, la relación entre ocio digital y transiciones vitales también se ha explorado en el contexto de la jubilación. Durante este período, las personas experimentan una reorganización de sus rutinas diarias, lo que influye en la forma en que se involucran en actividades de ocio. El ocio activo se ha identificado como una estrategia clave para mantener el bienestar en la jubilación, proporcionando beneficios tanto físicos como emocionales. La participación en actividades digitales, junto con otras formas de ocio, ha sido vista como un medio para mitigar la pérdida de redes sociales y estructurar la nueva etapa de vida de los jubilados (Liechty *et al.*, 2017).

En conjunto, estos hallazgos refuerzan la idea de que la tecnología, los juegos en línea y las redes sociales desempeñan un papel crucial en la manera en que distintos grupos etarios experimentan el ocio digital. Aunque estas herramientas pueden fomentar el bienestar y la integración social, su impacto depende de múltiples factores, como el acceso equitativo, la alfabetización digital y el respaldo institucional para su implementación. Estos temas presentan una alta centralidad dentro del debate académico, lo que indica su relevancia en la literatura; sin embargo, su desarrollo específico es menor en comparación con los temas motores, lo que sugiere un tratamiento más general y menos especializado.

La presencia de términos como «educación» y «tecnología» resalta la necesidad de comprender cómo el uso de dispositivos digitales en el hogar influye tanto en el aprendizaje como en la socialización dentro de los entornos familiares. Asimismo, el creciente interés por los «adultos mayores» apunta a una exploración más profunda sobre la adaptación de

las generaciones mayores al ocio digital. Esto abre la puerta a investigaciones sobre las dinámicas intergeneracionales en el uso de la tecnología dentro de la familia, destacando tanto las oportunidades de conexión como los desafíos que enfrentan las distintas generaciones en este proceso de digitalización.

6.2.2.3. *Temas especializados*

En el cuadrante superior izquierdo se ubican temas especializados o de nicho, como «cualitativo» (qualitative), «jóvenes» (young people) y «brecha digital» (digital divide).

Estos temas, aunque bien desarrollados, tienen menor centralidad en la literatura, lo que sugiere que representan áreas de interés específico dentro de estudios más detallados en el campo del ocio digital. La inclusión del enfoque «cualitativo» resalta la tendencia a explorar las experiencias subjetivas de los jóvenes en su interacción con el entorno digital, permitiendo una comprensión profunda de sus prácticas y actitudes. Este enfoque se complementa con el análisis de la brecha digital, un tema crucial que destaca las disparidades en el acceso a la tecnología, como se observa en estudios de países en desarrollo, como Camerún, donde se identifica que factores como la educación y el género influyen en los patrones de uso de internet (Penard *et al.*, 2015). Este fenómeno se vincula con la importancia de cerrar la brecha digital para lograr una inclusión social más equitativa, como lo demuestran proyectos en Australia que proporcionan acceso a computadoras e internet a familias en áreas de bajos recursos, facilitando su participación en actividades educativas y sociales (Yelland y Neal, 2013). En cuanto a los «jóvenes», estudios sobre el uso de tecnología entre niños preadolescentes de Nueva Zelanda (Starkey *et al.*, 2019) y la relación de las personas mayores con las TIC (Daniele *et al.*, 2019) evidencian cómo las distintas generaciones interactúan de maneras muy diversas con el entorno digital, afectando tanto su desarrollo social como su bienestar. Finalmente, la transición a la jubilación y el uso de ocio activo durante esta etapa (Liechty *et al.*, 2017) subraya cómo las fases de la vida, como la jubilación, pueden transformar las prácticas de ocio y salud, destacando la importancia del contexto en estas experiencias.

/ 91 /

6.2.2.4. *Temas emergentes*

El cuadrante inferior izquierdo alberga los temas emergentes o en posible declive, en este caso representados por «teoría de juegos» (game theory). Este enfoque, con baja densidad y centralidad en la literatura actual, refleja

un área emergente en el estudio de las interacciones y estrategias de cooperación en el ámbito digital, incluidas sus aplicaciones a las dinámicas familiares en el contexto de los videojuegos y el ocio digital. Aunque aún no se ha desarrollado extensamente, la teoría de juegos podría ser crucial para estructurar interacciones que fomenten la cooperación entre generaciones en actividades lúdicas compartidas.

Un ejemplo relevante de la aplicación de la teoría de juegos en un contexto de competencia es el estudio sobre los modelos económicos basados en la teoría de juegos para servicios de internet. Este modelo analiza la competencia entre proveedores de contenido y redes, considerando tanto la calidad como el precio de los servicios. La teoría de juegos es utilizada para entender cómo los proveedores ajustan sus precios y niveles de calidad en función de la competencia y la demanda. Este tipo de modelos podría ser útil para diseñar dinámicas de interacción en juegos familiares, donde la cooperación y la competencia se equilibran para generar una experiencia de ocio más rica (Nagurney *et al.*, 2013).

En un ámbito relacionado con la seguridad cibernética, la teoría de juegos también juega un papel emergente en la defensa contra amenazas avanzadas y persistentes (APT). Este modelo se basa en la interacción estratégica entre atacantes y defensores, donde ambos actores ajustan sus estrategias para maximizar sus probabilidades de éxito o minimizar sus pérdidas. En un contexto de ocio digital, los videojuegos y otras plataformas digitales pueden incorporar elementos de defensa estratégica y toma de decisiones cooperativas, siguiendo principios similares a los de la ciberseguridad. Los estudios sugieren que los defensores deben optimizar el uso de sus recursos y ajustar sus estrategias en tiempos específicos para minimizar la información disponible para los atacantes, lo que podría ser adaptado para diseñar juegos familiares cooperativos (Zhang *et al.*, 2022).

Además, en el contexto de las relaciones interpersonales y las interacciones dentro de los juegos, la teoría de juegos se ha utilizado para modelar y predecir las reacciones en disputas familiares. Por ejemplo, un estudio sobre la agresión y la conciliación en conflictos dentro de una pareja muestra cómo los individuos toman decisiones en situaciones de tensión, considerando la probabilidad de reacciones agresivas o conciliadoras. Esta dinámica puede ser útil en el diseño de juegos familiares que simulen conflictos o negociaciones entre generaciones, fomentando la cooperación en lugar de la competencia. La teoría de juegos, en este caso, se aplica para entender cómo los individuos toman decisiones en situaciones de

conflicto, un concepto que podría trasladarse a las interacciones dentro de los juegos (Honeycutt *et al.*, 2015).

La adaptabilidad y la transmisión en sistemas de comunicación, como los sistemas ópticos de espacio libre, también están relacionadas con la teoría de juegos, especialmente en lo que respecta a la optimización de recursos bajo condiciones cambiantes. Los algoritmos adaptativos que ajustan las transmisiones según las condiciones del canal podrían inspirar la creación de sistemas de juego que se adapten dinámicamente a las interacciones entre jugadores de diferentes generaciones, optimizando la experiencia de ocio y cooperando para superar desafíos. Aunque el foco está en la eficiencia del sistema de comunicación, la teoría de juegos aplicada a estos sistemas podría extenderse a los videojuegos en red, donde los jugadores deben ajustar sus estrategias según las acciones de los demás (Karimi y Uysal, 2012).

Por su parte, el concepto de alineación de entidades en bases de conocimiento multifuente, aunque centrado en la gestión de información, también tiene implicaciones para las dinámicas de juego y el diseño de interacciones entre diversas fuentes de datos que podrían ser útiles en la creación de juegos colaborativos que requieren la integración de diferentes tipos de información o recursos. Esta alineación de conocimientos podría ser extrapolada al diseño de sistemas de juego familiar que impliquen la colaboración entre generaciones para resolver tareas o completar objetivos (Wang *et al.*, 2017).

/ 93 /

En definitiva, la teoría de juegos sigue siendo un campo emergente con múltiples aplicaciones en el diseño de dinámicas digitales. La posibilidad de aplicar estos principios en el ámbito familiar, especialmente a través del ocio digital, puede abrir nuevas vías para la cooperación intergeneracional en juegos y actividades compartidas, así como en la optimización de recursos dentro de plataformas de entretenimiento digital. Aunque este tema tiene una presencia limitada, su potencial para transformar el ocio familiar y mejorar la inclusión digital a través de la cooperación y la resolución conjunta de problemas es considerable.

6.2.3. Estructura conceptual de la investigación

A partir del análisis de la red de coocurrencia de palabras clave del autor, se identificaron seis grupos o líneas de investigación relacionadas con los estudios sobre el ocio digital familiar, los cuales agrupan al menos dos palabras clave de autor (véase la tabla 7).

Tabla 7
Coocurrencia de palabras clave del autor

Palabras clave del autor	Clúster
gender, technology, education, social	1
internet addiction, internet gaming disorder, adolescence, gaming disorder, depression, anxiety, students, problematic internet use, gaming addiction, prevalence	2
adolescents, covid-19, children, family, social media, leisure, mental health, parents, youth, quality of life, loneliness, pandemic	3
physical activity, screen time, parenting, media, child, television, health	4
families, digital media	5
internet, adolescent, addiction, video games, gaming, games	6
internet use	7
older adults	8
digital games	9
china	10
parental mediation	11
gambling	12
gamification	13

La elección de nodos conformados por al menos dos palabras en el análisis de la red de coocurrencia es fundamental para ofrecer un contexto más preciso y específico en la representación de conceptos. Esta decisión simplifica la identificación de relaciones más complejas y temas específicos dentro de los estudios sobre el ocio digital familiar. La agrupación de palabras no solo reduce la ambigüedad, sino que también mejora la interpretación humana al enfocarse en unidades semánticas más coherentes. En lugar de utilizar palabras individuales con posibles significados múltiples, la combinación de dos o más palabras como nodos permite capturar conexiones más relevantes y enriquecedoras, promoviendo así un análisis más profundo y preciso de las coocurrencias en el contexto de estudio (Restrepo y Urbizagástegui, 2017).

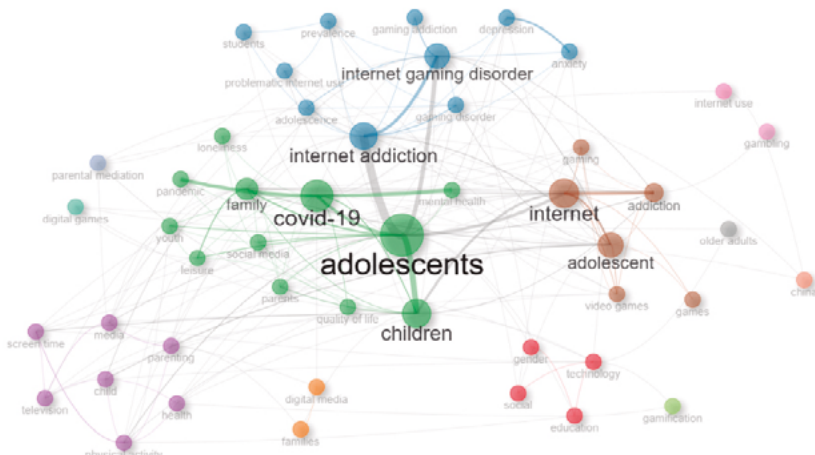
En la figura 6, al analizar las palabras clave del autor y los documentos vinculados a ellas, se observa que, en términos generales, estos conjuntos de datos exploran:

- El uso de la tecnología digital y el rendimiento académico (véase el clúster rojo).
- La influencia del entorno familiar y factores sociofamiliares en el abuso de internet y el trastorno del juego en adolescentes (véase el clúster azul).
- El impacto del COVID-19 en las actividades de ocio digital familiar (véase el clúster verde).
- La influencia del ocio digital en el bienestar físico y mental (véase el clúster lila).
- Los videojuegos como rutina familiar y recurso de aprendizaje dentro del hogar (véase el clúster naranja).
- El papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares (véase el clúster marrón).
- A continuación se proporciona información más detallada sobre la línea de investigación de cada uno de los grupos.

Figura 6

Red de coocurrencia de palabras clave del autor sobre los estudios relacionados con el ocio digital familiar

/ 95 /



Nota: 1) El uso de la tecnología digital y el rendimiento académico; 2) La influencia del entorno familiar y factores sociofamiliares en el abuso de internet y el trastorno del juego en adolescentes; 3) El impacto del COVID-19 en las actividades de ocio digital familiar; 4) La influencia del ocio digital en el bienestar físico y mental; 5) Los videojuegos como rutina familiar y recurso de aprendizaje dentro del hogar; 6) El papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares.

6.2.3.1. El uso de la tecnología digital y el rendimiento académico

Este clúster identificado en color rojo (véase la figura 6) se centra en evaluar el impacto de las TIC e internet en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Investigaciones recientes como las de Navarro-Martínez y Peña-Acuña (2022) han destacado que, a raíz de la pandemia de COVID-19, la educación en línea ha experimentado una notable diversificación y mayor accesibilidad para la población en general, especialmente para los jóvenes. Esta transformación resalta la necesidad imperante de que tanto el cuerpo docente como las familias adquieran competencias digitales y herramientas necesarias para capacitar, respaldar y guiar a los estudiantes en el uso educativo de dispositivos y servicios digitales, con el objetivo de potenciar su rendimiento académico. Concretamente, en este escenario, se subraya la relevancia de integrar estrategias de ocio digital, como la gamificación, con el propósito de estimular y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

6.2.3.2. La influencia del entorno familiar y factores sociofamiliares en el abuso de internet y el trastorno del juego en adolescentes

/ 96 / Considerando que existe un extenso cuerpo de investigación que confirma el creciente problema del abuso de internet entre los adolescentes, este clúster, identificado en color azul (véase la figura 6), se enfoca en explorar la posible relación entre el juego compulsivo en internet, también conocido como trastorno del juego, y factores sociofamiliares. En otras palabras, busca determinar si la familia y el entorno familiar pueden considerarse factores de riesgo o de protección en el uso saludable o no de internet por parte de los adolescentes. Específicamente, aunque se necesita más investigación en este ámbito, estudios como el elaborado por Chen *et al.* (2020) y el de De la Iglesia Villasol (2021) sostienen que el estilo de crianza, las prácticas de supervisión y el conocimiento sobre la tecnología digital por parte de las figuras parentales influyen en el uso que los hijos hacen de internet.

6.2.3.3. El impacto del COVID-19 en las actividades de ocio digital familiar

En el contexto de la pandemia, los estudios sobre la reorganización del ocio, abordando la pregunta de cómo, dónde y cuándo tiene lugar, han adquirido protagonismo. Este clúster, identificado en color verde (véase la figura 6), ha revelado que, durante el periodo de confinamiento, muchas familias, posiblemente menos acostumbradas a la tecnología digital, adoptaron rutinas supervisadas en torno a las TIC e internet para estimular a sus

hijos a jugar, entretenerse y mantenerse activos de forma segura desde el hogar. En consecuencia, investigaciones recientes como las elaboradas por Belmonte *et al.* (2021b) y Leto y Loginova (2021) han observado un aumento en la percepción de los beneficios asociados con las actividades de ocio digital, tanto a nivel individual como familiar. Este fenómeno ha contribuido a que las familias actuales fomenten este tipo de actividades en su entorno. Sin embargo, estos autores defienden que aún se requieren estudios para determinar la importancia de este tipo de ocio en el periodo pospandemia: ¿seguirá aumentando, se estabilizará o disminuirá?

6.2.3.4. La influencia del ocio digital en el bienestar físico y mental

Este clúster, identificado de color lila (véase la figura 6), se dedica a investigar el impacto del uso de la tecnología digital en la salud física y mental de los adolescentes. Cabe destacar que la literatura científica ha establecido una distinción entre ocio activo, como el ejercicio y los deportes, y ocio pasivo, que incluye actividades como ver televisión, usar el ordenador o jugar en línea. Tradicionalmente, el ocio digital ha sido vinculado con el ocio pasivo, y estudios previos han sugerido que el tiempo frente a la pantalla se relaciona con un mayor sedentarismo en los adolescentes. No obstante, investigaciones más recientes respaldan la existencia de un ocio digital activo, que implica la realización de actividad física a través de los videojuegos, como los eSports. En este sentido, esta línea de investigación sugiere que no es el ocio digital en sí mismo el que produce efectos adversos, sino que estos están condicionados por la forma específica en que los adolescentes utilizan los dispositivos y servicios digitales. Además, dado que las figuras parentales desempeñan un papel fundamental en el establecimiento de límites de rutina y tiempo de pantalla, así como en servir como modelos a seguir para el comportamiento saludable, se requieren estudios adicionales para analizar de manera más detallada el papel de los padres y las madres como promotores del bienestar de sus hijos en el contexto del uso de la tecnología digital (Almaqhawi y Albarqi, 2022; Hadianfard *et al.*, 2021).

/ 97 /

6.2.3.5. Los videojuegos como rutina familiar y recurso de aprendizaje dentro del hogar

Este clúster, identificado de color naranja (véase la figura 6), se enfoca en explorar cómo las familias interactúan con la tecnología digital y comparten experiencias y conocimientos relacionados con ella. Históricamente, se ha percibido que los videojuegos y otras actividades de ocio digital compiten con las actividades educativas y restan tiempo a estas. No obstante, investigaciones recientes han reconocido el potencial educativo de estas formas de entretenimiento, destacando su papel como recursos de aprendizaje en

el entorno familiar, que se presenta como un contexto no formal o informal. Esta línea de investigación sugiere que, aunque se requiere de más estudios al respecto, el juego, especialmente en su formato *online*, puede ser considerado como una práctica cultural en el hogar. Este enfoque puede entenderse como un medio para participar activamente en la adquisición, desarrollo y cultivar conocimientos y habilidades culturalmente valorados, como podría ser la adquisición de competencias digitales (Tran, 2018).

6.2.3.6. El papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares

Este clúster, identificado de color marrón (véase la figura 6), sostiene que, en los últimos años, el ocio digital, en particular la práctica de videojuegos, se ha convertido en una experiencia mayoritariamente compartida y social. Se ha descubierto que una de las principales razones que motiva tanto a padres como a hijos a jugar videojuegos juntos es la oportunidad de compartir la experiencia, ya que la sensación de conexión con otros suele fomentarse a través de actividades compartidas. Investigaciones actuales también señalan que jugar con familiares y amigos contribuye a mantener y mejorar los vínculos interpersonales, reduciendo conflictos. Además, para las personas mayores, como los abuelos, que a menudo enfrentan la brecha digital debido a su edad, la motivación para familiarizarse con la tecnología digital radica principalmente en mantenerse en contacto con hijos y nietos, aprender de ellos sobre la esfera digital y enfrentar nuevos desafíos, como participar en nuevas actividades en el entorno digital (Osmanovic y Pecchioni, 2016; Sala *et al.*, 2013).

7. Análisis e interpretación de los resultados

7. Análisis e interpretación de los resultados

Este estudio bibliométrico tuvo como objetivo analizar la evolución y el desarrollo del ámbito de investigación sobre el ocio digital en el contexto familiar durante el periodo comprendido entre 2012 y 2022. Específicamente, se examinó la progresión temporal de este campo de estudio, evaluando las fluctuaciones en la producción científica y la atención académica que ha recibido a lo largo de la última década. A través de un análisis exhaustivo de las publicaciones y citas se identificaron los temas emergentes y los grupos temáticos que han ganado relevancia dentro de la literatura científica, lo que ha permitido trazar un panorama detallado de las principales corrientes y focos de investigación.

/ 101 /

Conviene subrayar que este trabajo se distingue por la ausencia de estudios bibliométricos previos sobre este tema específico, lo que resalta su contribución única al conocimiento existente. En particular, de los 1.381 documentos analizados, el 100% de las revisiones identificadas correspondían a revisiones sistemáticas y/o metaanálisis ($n = 106$).

Además de llenar este vacío en la investigación, los resultados también pretenden informar el diseño de futuras investigaciones y políticas orientadas hacia la educación digital y el bienestar familiar en la era digital. En este sentido, se subrayan las limitaciones metodológicas y conceptuales identificadas a lo largo del análisis, estableciendo una base sólida para

futuros estudios que puedan profundizar en áreas aún no exploradas o insuficientemente abordadas.

Finalmente, se exploran las implicaciones prácticas del ocio digital familiar en la vida cotidiana, analizando cómo este fenómeno influye en las dinámicas familiares, la educación y el bienestar emocional y social de los integrantes del hogar. Las conclusiones derivadas de este estudio no solo ofrecen una visión integral de la evolución del campo, sino que también proporcionan orientación valiosa para académicos, educadores y responsables de políticas que buscan abordar los desafíos y oportunidades que plantea la digitalización en el ámbito familiar.

7.1. Características generales de la producción científica

La producción científica sobre el ocio digital familiar ha experimentado un notable aumento anual del 17,42%. Con un promedio de coautores por publicación de 4.08, la investigación en este campo es intrínsecamente colaborativa y multidisciplinaria, involucrando expertos de diversos campos como psicología, educación y salud pública. La tasa de coautoría internacional del 6,3% subraya la importancia de la colaboración global en la investigación del ocio digital familiar. Estos hallazgos evidencian que este tema no solo es relevante en la actualidad, sino también multidisciplinario e interconectado, mereciendo atención a nivel mundial. De hecho, desde 2015 ha habido un notable aumento en las publicaciones que analizan el impacto de las TIC en la dinámica familiar, correlacionado con el crecimiento en la adopción de estas tecnologías en los hogares según informes del INE (2022) y Hootsuite y We Are Social (2022). Este fenómeno refleja la necesidad de comprender cómo los dispositivos y servicios digitales afectan las actividades de ocio familiar.

Además, investigaciones, como la realizada por Torrecillas-Lacave *et al.* (2017), muestran que la presencia de adolescentes en el hogar está relacionada con una mayor cantidad de dispositivos digitales, lo que sugiere que las familias con hijos tienen más probabilidades de vivir en hogares hiperconectados. Asimismo, según Osmanovic y Pecchioni (2015), aunque inicialmente los jóvenes eran los principales usuarios de las TIC para el ocio, cada vez más adultos, especialmente los padres, se están sumando a esta tendencia. Este cambio se debe a que los hijos ejercen una influencia activa, estimulando la participación de los padres en actividades digitales que están alineadas con las preferencias de los jóvenes (Gil *et al.*, 2022).

Esto destaca la emergente dinámica intergeneracional en el uso de las TIC con fines de ocio dentro de la familia.

Un estudio relevante para comprender el interés creciente en el ocio digital es el titulado «A bibliometric review of World Leisure Journal: an analysis of research published between 2000 and 2022» (Singh *et al.*, 2023), el cual analiza la producción de la revista *World Leisure Journal*, conocida por sus investigaciones innovadoras e interdisciplinarias sobre diversas formas de ocio. Este estudio resalta que el año 2022 registró la mayor cantidad de publicaciones sobre ocio digital, coincidiendo con nuestros hallazgos, que también evidencian un aumento significativo en las publicaciones durante ese año, especialmente en relación con su impacto en la familia. Esta convergencia refuerza la noción de que el tema es innovador y de actual interés.

En concreto, nuestros hallazgos indican que el *International Journal of Environmental Research and Public Health* es la revista líder en la publicación de trabajos sobre ocio digital familiar. Aunque esta revista se centra en la promoción de la salud y el bienestar, su enfoque transdisciplinario resalta la complejidad inherente a este ámbito de estudio. Esto sugiere que el ocio digital no solo es importante para la calidad de vida familiar, sino que también requiere múltiples perspectivas para su comprensión. Además, el *Journal of Behavioral Addictions*, la segunda fuente más destacada, se enfoca principalmente en patrones adictivos, incluido el uso de las TIC e internet, sugiriendo una polarización en el debate sobre el ocio digital familiar. Aunque ofrece beneficios, se destaca la necesidad de abordar los riesgos, como la adicción, especialmente entre la población adolescente involucrada en videojuegos y juegos en línea (ONTSI, 2022).

La contribución de Marck Griffiths, destacado autor en el ámbito del ocio digital, resalta la dualidad de este fenómeno. Especializado en adicciones conductuales, Griffiths aborda temas como el trastorno del juego y la dependencia de internet, reconociendo las consecuencias negativas del uso de redes sociales en la última década, como depresión y ansiedad. A pesar de ello, defiende los juegos como entornos interactivos que promueven relaciones sólidas y emocionales, especialmente en juegos multijugador, donde destaca su valor para fortalecer vínculos familiares y sociales. Es más, el mencionado autor ofrece consejos valiosos para promover un juego positivo, particularmente en el ámbito familiar. Estos incluyen establecer límites de tiempo y gasto, así como fomentar estrategias para mantener un juego saludable. Destaca que los juegos en línea no son inherentemente más riesgosos que las formas tradicionales de juego, subrayando que la seguridad y la positividad dependen del uso que se haga de ellos (Cole y

Griffiths, 2007; Kuss y Griffiths, 2011; Wood y Griffiths, 2015). Esto plantea el desafío de abordar el ocio digital familiar de manera regulada y consciente, destacando la necesidad de maximizar los beneficios de estas tecnologías mientras se minimizan los riesgos, especialmente en términos de adicción, para garantizar un impacto positivo en la calidad de vida y el bienestar familiar.

Siguiendo nuestros resultados, el estudio más citado se enfoca en el impacto del COVID-19 en la salud mental de los usuarios de Weibo, una plataforma social china. Este estudio evidenció una marcada disminución en el uso de palabras relacionadas con el ocio después del brote, sugiriendo un cambio en las preferencias (Li *et al.*, 2020). En concordancia con estos hallazgos, investigaciones como las de Belmonte *et al.* (2021a, 2021b) señalan que, durante la pandemia, las familias ajustaron sus prácticas de ocio, trasladándolas al ámbito digital como una vía de escape que contribuyó al bienestar. Esta transición refleja no solo una respuesta a las restricciones impuestas por la pandemia, sino también una creciente aceptación y valoración del ocio digital familiar como una forma legítima y beneficiosa de entretenimiento.

/ 104 /

7.2. Líneas de investigación

Este estudio identificó seis tendencias clave en el ámbito del ocio digital familiar, subrayando la complejidad y multidimensionalidad de la relación entre el ocio digital y las dinámicas familiares. Estas tendencias revelan que el uso de tecnologías digitales en el hogar no solo transforma las interacciones entre los miembros de la familia, sino que también reconfigura las formas de ocio y el tiempo compartido en familia, creando tanto oportunidades como desafíos para el bienestar familiar.

La relación entre los cambios familiares y la evolución tecnológica ha sido objeto de un prolongado debate académico. Según Ayuso (2015), la interconexión entre la transformación tecnológica y los cambios en la estructura familiar es un fenómeno de larga data, que ha suscitado controversia a lo largo de la historia. La llegada de las TIC, en particular, ha intensificado este debate, ya que su rápida adopción ha generado profundos cambios en las relaciones familiares, desde la manera en que los padres interactúan con sus hijos hasta cómo se organiza el tiempo de ocio en el hogar.

Con el objetivo de estructurar y organizar el conocimiento existente sobre el impacto de las TIC en la vida familiar, Lanigan (2009) desarrolló el modelo familiar sociotecnológico. Este modelo busca identificar los

múltiples factores que influyen en la adopción y el uso de las TIC en el entorno familiar, destacando cómo las variables sociales, tecnológicas y familiares interactúan entre sí para modelar el impacto de la tecnología en el hogar. La adopción de este enfoque permite analizar de manera más detallada cómo el ocio digital puede repercutir en la dinámica familiar, reconociendo que este fenómeno no es homogéneo, sino que varía según las características demográficas, socioeconómicas y culturales de cada familia. Además, el modelo sociotecnológico ofrece una plataforma para extrapolar sus principios al estudio del ocio digital en el hogar, permitiendo una comprensión más profunda de cómo las TIC, cuando se utilizan con fines de entretenimiento, afectan tanto a la cohesión familiar como a la individualización de las experiencias de ocio.

El modelo sociotecnológico se apoya en varios enfoques teóricos que se complementan entre sí, como la teoría de los sistemas familiares, el enfoque ecológico, la conceptualización bidireccional y la teoría del desarrollo. La teoría de los sistemas familiares postula que todos los miembros y elementos de una familia están interconectados, por lo que el sistema familiar debe estudiarse de forma integral para comprender plenamente su funcionamiento. Esta teoría también sugiere que las dinámicas internas del sistema familiar están en constante interacción con influencias externas, como la tecnología y el entorno social. Por tanto, cualquier cambio en el sistema tecnológico o en el entorno social puede repercutir en la vida familiar y viceversa. Un ejemplo concreto de cómo este modelo puede aplicarse es la actividad de jugar videojuegos en familia, como sucede con juegos populares tipo *Just Dance* o *Mario Kart*. Desde la perspectiva de la teoría de los sistemas familiares, la inclusión de estas actividades de ocio digital afecta a múltiples niveles dentro de la dinámica familiar. Por ejemplo, jugar en grupo no solo fomenta la interacción entre los miembros de la familia, sino que puede reforzar los lazos emocionales al compartir tiempo de calidad y experiencias lúdicas. Además, puede influir en la distribución de roles dentro del hogar; padres e hijos, que normalmente ocupan posiciones de autoridad y obediencia respectivamente, pueden asumir roles más equitativos durante la actividad, participando como iguales en el juego.

De manera similar, el enfoque ecológico pone de relieve la interdependencia entre el sistema familiar y su entorno, sugiriendo que el desarrollo y bienestar de los miembros de la familia están fuertemente influenciados por factores externos, como los avances tecnológicos. Un claro ejemplo de esta interdependencia es el uso de plataformas de *streaming* (como Netflix o Disney+), donde el consumo de contenido digital en el hogar

refleja cómo el entorno tecnológico influye en las dinámicas familiares. En muchas familias, estas plataformas han transformado la manera en que se organiza el ocio colectivo, permitiendo que los miembros de la familia seleccionen y disfruten de contenido de forma más personalizada, a la vez que interactúan y participan en una actividad compartida, como una noche de películas o series.

El enfoque ecológico sugiere que esta interacción entre la tecnología y la vida familiar no ocurre de manera aislada. Por ejemplo, el entorno social más amplio, como el acceso a internet de alta velocidad, la publicidad sobre nuevas series o incluso las recomendaciones entre amigos y colegas, influye en las elecciones de la familia respecto al contenido que consumen juntos. Al mismo tiempo, las decisiones que toman dentro de la familia, como qué tipo de programas ven o cómo organizan su tiempo de ocio, retroalimentan estos entornos tecnológicos y sociales, creando un círculo de influencia mutua. Esta idea de retroalimentación es fundamental en la conceptualización bidireccional, que sostiene que las familias no solo son receptivas a las influencias externas, sino que también afectan activamente a su entorno, ajustando el modo en que utilizan las TIC según sus propios valores, preferencias y dinámicas internas.

/ 106 /

En este sentido, si consideramos una familia con adolescentes, el tipo de contenido que seleccionan para ver juntos puede estar influido por el gusto y las preferencias de los jóvenes, que están a su vez moldeadas por su entorno social. Los padres, por otro lado, también ejercen su influencia, optando por contenidos que consideren apropiados o que reflejen sus propios intereses. Esta interacción bidireccional subraya cómo las preferencias y dinámicas internas familiares influyen en la adopción y uso de la tecnología, mientras que la tecnología, a su vez, introduce nuevas formas de interacción y entretenimiento en el hogar.

La teoría del desarrollo, por su parte, introduce una dimensión temporal al análisis, al plantear que tanto el progreso individual de los miembros de la familia como las distintas etapas de la vida familiar tienen un impacto significativo en la adopción y uso de las TIC. En familias con niños pequeños, por ejemplo, el uso de plataformas de *streaming* podría estar centrado en contenido educativo o de entretenimiento para esa etapa del desarrollo, mientras que, en una familia con adolescentes, el contenido podría ser más variado y reflejar una mayor participación activa de los jóvenes en la toma de decisiones sobre qué ver. Asimismo, en familias con miembros mayores, la tecnología podría utilizarse como un medio para fortalecer el contacto intergeneracional, ya sea mediante videollamadas o actividades de ocio digital que incluyan a abuelos y nietos.

En otras palabras, el enfoque ecológico, la conceptualización bidireccional y la teoría del desarrollo ofrecen un marco completo para entender cómo el ocio digital, como el uso de plataformas de *streaming*, se entrelaza con el desarrollo familiar. Estos enfoques destacan la naturaleza dinámica y evolutiva de la relación entre la familia y la tecnología, subrayando que las TIC no solo influyen en la estructura y funcionamiento familiar, sino que también son modeladas por los miembros de la familia según sus necesidades, etapas de desarrollo y contexto social.

Igualmente, siguiendo los principios del modelo sociotecnológico familiar, la adopción y el impacto de las TIC en las familias están influenciados por una serie de factores interrelacionados. En primer lugar, los «factores tecnológicos» juegan un papel crucial. Entre estos factores se incluyen la accesibilidad a la tecnología, su funcionalidad, los posibles obstáculos o barreras que plantea, la demanda de recursos y el potencial de gratificación que ofrece. Por ejemplo, la facilidad de uso y la disponibilidad de aplicaciones y servicios pueden afectar de manera significativa la adopción de las TIC por parte de una familia. Asimismo, el concepto de «obstrucción» o barrera tecnológica hace referencia a las dificultades, tanto físicas como psicosociales, que una tecnología puede generar en un entorno familiar. Estas barreras pueden manifestarse de diversas formas, desde problemas técnicos hasta el impacto emocional y mental que la interacción constante con la tecnología puede tener en los miembros de la familia.

/ 107 /

En segundo lugar, los «factores individuales» también tienen un impacto considerable en la forma en que las familias adoptan las TIC. Estos factores incluyen la personalidad de los miembros de la familia, sus necesidades y objetivos, su estilo de procesamiento de la información y sus actitudes hacia la tecnología. Por ejemplo, las personas extrovertidas suelen tener una mayor disposición a usar las TIC para ampliar sus redes sociales, mientras que las personas más introvertidas podrían preferir un uso más limitado de la tecnología, lo que podría generar una mayor desconexión con el entorno social. Además, la autoeficacia y la aversión al cambio influyen en la disposición de una persona a aceptar nuevas tecnologías; aquellos con un alto nivel de autoeficacia tecnológica son más propensos a adoptar las TIC de manera activa, mientras que las personas con una alta aversión al cambio pueden ser más reacias a hacerlo.

En tercer lugar, los «factores familiares» también influyen en la adopción de las TIC. Estos factores incluyen la demografía familiar, la etapa de desarrollo en la que se encuentran los miembros de la familia, y los procesos y dinámicas internas que caracterizan a cada familia. Por ejemplo, el tamaño de la familia y la composición del hogar pueden influir en cómo se utilizan

las TIC. Familias con muchos miembros podrían adoptar ciertas tecnologías para mejorar la coordinación de sus actividades diarias, mientras que, en hogares más pequeños, la adopción de tecnologías puede tener un impacto diferente. Además, las dinámicas familiares, como el nivel de cohesión, la adaptabilidad y la calidad de la comunicación entre los miembros, juegan un rol importante en cómo se implementan las TIC en el hogar. Por ejemplo, familias con altos niveles de cohesión y comunicación suelen usar las TIC de manera colaborativa y conjunta, lo que promueve la armonía, mientras que las familias con dificultades de comunicación pueden ver cómo el uso individual de las TIC agrava los problemas existentes.

Por último, las «influencias externas» también afectan la adopción de las TIC por parte de las familias. Estas influencias pueden provenir del entorno comunitario, la integración social o el entorno laboral de los miembros de la familia. Por ejemplo, la disponibilidad de acceso público a internet en la comunidad puede facilitar la adopción de TIC, mientras que el uso de tecnologías en el lugar de trabajo también puede influir en la forma en que las familias utilizan las TIC en el hogar. Además, los niveles de inversión tecnológica en la comunidad y en el entorno laboral pueden desempeñar un papel importante en la forma en que las familias interactúan con la tecnología y la adoptan en su vida diaria.

/ 108 /

Este modelo ofrece una visión holística de la relación entre las TIC y la vida familiar, integrando diferentes factores para comprender mejor cómo la tecnología afecta a las familias en su conjunto. Además, este enfoque ha comenzado a aplicarse en investigaciones que analizan el impacto de la tecnología en actividades de ocio familiar. Por ejemplo, en un estudio realizado por Sharaievskaya y Stodolska (2016), se exploró cómo las relaciones familiares y la satisfacción dentro del hogar influían en el uso de redes sociales y otras formas de entretenimiento digital. Este estudio destaca el principio de bidireccionalidad del modelo sociotecnológico familiar, sugiriendo que tanto las dinámicas familiares como la tecnología se influyen mutuamente.

A continuación, se analizarán y discutirán en detalle cada uno de los seis grupos o líneas de investigación identificados en este estudio, relacionados con el ocio digital en el ámbito familiar.

El clúster 1), «El uso de la tecnología digital y el rendimiento académico», resalta la necesidad de formar a los estudiantes en competencias digitales para hacer un uso eficaz de las TIC en el aprendizaje. Este enfoque es crucial en Andalucía, donde el programa «Andalucía Compromiso Digital» proporciona formación específica para mejorar las competencias tecnológicas de

la población (Sociedad Andaluza para el Desarrollo de las Telecomunicaciones, 2017), alineándose con el marco DigComp (Somos Digital, 2023). Este marco de referencia europeo reconoce que el dominio tecnológico es esencial, pero no automático, incluso en generaciones jóvenes. En este sentido, la creencia popular de que los niños y adolescentes, por haber nacido en la era digital, tienen habilidades innatas para utilizar la tecnología de manera competente, ha sido desafiada por estudios recientes. Aunque los jóvenes se desenvuelven con facilidad en el manejo de dispositivos, a menudo carecen de habilidades más avanzadas relacionadas con el uso crítico, creativo y seguro de la tecnología. Por ello, es vital implementar programas de formación que refuercen estas áreas (Sánchez-Caballé *et al.*, 2020).

En respuesta a esta necesidad, la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía (s.f.a) ha puesto en marcha el Plan de Transformación Digital Educativa. Este plan no solo busca dotar a los centros educativos de infraestructuras tecnológicas adecuadas, sino que también ofrece formación específica para los docentes, quienes deben estar capacitados para enseñar competencias digitales de manera efectiva. De este modo, se persigue integrar de forma óptima las TIC en el proceso educativo, promoviendo un uso consciente y constructivo de la tecnología en el aula.

/ 109 /

La convergencia entre el fortalecimiento de las competencias digitales y la integración de la tecnología en la educación refleja una visión global que reconoce la alfabetización digital como esencial tanto para el éxito académico como para el desarrollo personal y profesional en un mundo digitalizado. En Andalucía, los padres perciben mejoras en el aprendizaje de sus hijos gracias al uso de las TIC, lo cual está respaldado por estudios que demuestran que, cuando se emplean adecuadamente, las tecnologías potencian el rendimiento académico (Gómez, 2008). Asimismo, los docentes han adoptado enfoques innovadores, aprovechando el carácter interactivo y lúdico de las TIC para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gil *et al.*, 2023) [a o b?]. Esta transformación no solo ha impactado positivamente en las aulas, sino también en el entorno familiar, fomentando la participación activa de los padres en actividades digitales educativas. Un ejemplo es el programa «Play Lebrija», impulsado por el Ayuntamiento de Lebrija (2023), que promueve la realización conjunta de actividades como ver documentales, películas educativas o participar en videojuegos que desarrollan habilidades específicas.

En esta línea, futuras investigaciones podrían explorar más a fondo la influencia específica de las competencias digitales en la selección de actividades de ocio digital y su repercusión en la dinámica familiar, dentro

del contexto del uso educativo de la tecnología. En Andalucía, sería valioso investigar cómo las competencias digitales adquiridas por padres y estudiantes afectan la elección de estas actividades, así como evaluar su impacto en la dinámica familiar y en el rendimiento académico.

En relación con lo mencionado anteriormente, es relevante destacar el descubrimiento de una línea de investigación específica denominada 5) «Los videojuegos como rutina familiar y recurso de aprendizaje dentro del hogar». Este clúster desafía la noción convencional de que los videojuegos y el ocio digital son perjudiciales para el aprendizaje, resaltando, en cambio, su potencial como recursos educativos en el ámbito familiar. Investigaciones, como la revisión sistemática de Townsend *et al.* (2017), respaldan la participación en actividades de ocio familiar como un predictor clave del bienestar familiar.

La inclusión de videojuegos como rutina familiar cuestiona percepciones arraigadas en discursos tradicionales que asocian su uso con efectos negativos en el desarrollo infantil y el rendimiento académico. Estas percepciones, predominantes en sectores educativos y en la opinión pública, han considerado los videojuegos como una distracción o una actividad carente de valor formativo. Sin embargo, diversos estudios han demostrado que pueden desempeñar un papel positivo en la adquisición de habilidades cognitivas y socioemocionales. Según Zabriskie y McCormick (2001), los videojuegos pueden considerarse una actividad de ocio «core», es decir, una práctica habitual en la rutina familiar, pero también una actividad «balance», que ofrece experiencias menos frecuentes pero significativas, fomentando el aprendizaje y la adaptabilidad familiar. Además, al participar en estas actividades, los miembros de la familia adquieren competencias digitales esenciales, fundamentales para ejercer plenamente sus derechos como ciudadanos en un mundo cada vez más digitalizado (Gil *et al.*, 2022).

A su vez, los estudios más recientes indican que los videojuegos y e-Sports ofrecen beneficios para el desarrollo cognitivo de los niños, al estimular diversas áreas de su cerebro, mejorando sus habilidades mentales clave (Bediou *et al.*, 2018). Por ejemplo, los videojuegos de acción se asocian con procesos de memoria y optimizan las habilidades cognitivas (Colzato *et al.*, 2013; Oei y Patterson, 2015).

Esta convergencia de investigaciones subraya la importancia de explorar cómo la inclusión de videojuegos en la rutina familiar puede contribuir tanto al bienestar general como al desarrollo cognitivo de los miembros familiares.

Así pues, futuras investigaciones podrían profundizar en cómo las familias incorporan y utilizan los videojuegos como recurso educativo y de ocio, evaluando su impacto en el desarrollo cognitivo de los miembros familiares y en la dinámica familiar en general. Si bien este es un fenómeno de alcance global, su análisis en contextos específicos, como el andaluz, permitiría comprender mejor las particularidades culturales, económicas y sociales que influyen en su integración en la vida cotidiana. En el caso de Andalucía, este enfoque contribuiría a mejorar las políticas educativas y culturales locales, fortaleciendo el papel positivo de los videojuegos en la vida familiar y promoviendo la adquisición de competencias digitales esenciales para el ejercicio pleno de los derechos ciudadanos.

El clúster 2), «La influencia del entorno familiar y factores sociofamiliares en el abuso de internet y el trastorno del juego en adolescentes», analiza la conexión entre la dinámica familiar y el comportamiento en línea de los adolescentes. En Andalucía, estas investigaciones son especialmente relevantes dada la creciente integración de las TIC en la vida diaria de los jóvenes y la preocupación por los riesgos asociados, como el ciberacoso. Estudios como los de Livingstone y Blum-Ross (2020) subrayan que el estilo de crianza, incluyendo la supervisión activa de las actividades en línea de los hijos, es crucial para maximizar los beneficios de las TIC y minimizar riesgos. En la región, iniciativas como el programa Andalucía Compromiso Digital, de la Junta de Andalucía, ofrecen recursos y formación para padres y adolescentes sobre el uso seguro y responsable de internet, promoviendo estrategias de «co-uso» donde padres e hijos participan juntos en actividades digitales (Sociedad Andaluza para el Desarrollo de las Telecomunicaciones, 2017). Este enfoque no solo facilita la adquisición de habilidades digitales, sino que también fortalece la autonomía del adolescente en el uso de la tecnología. Sin embargo, algunas investigaciones indican que la falta de competencias digitales en algunos padres puede limitar su capacidad de supervisión efectiva, resultando en restricciones en lugar de una participación activa (Nikken y Jansz, 2006). En Andalucía, mejorar las competencias digitales de los padres podría ser crucial para abordar estas limitaciones y promover actitudes positivas hacia el ocio digital familiar. Futuras investigaciones en la región podrían enfocarse en desarrollar intervenciones específicas para fortalecer la capacidad de los padres andaluces para guiar a sus hijos en el uso seguro y beneficioso de las TIC. Esto podría incluir colaboraciones entre instituciones educativas, comunidades locales y entidades gubernamentales para implementar estrategias efectivas de educación digital y apoyo familiar.

El clúster 3), «El impacto del COVID-19 en las actividades de ocio digital familiar», surge como respuesta a la pandemia de COVID-19 en 2020, destacando cómo la crisis alteró las rutinas familiares y aumentó significativamente el uso de la tecnología digital. En Andalucía, estas dinámicas también fueron notablemente afectadas, reflejando un cambio hacia el ocio digital familiar como una opción segura y accesible para la diversión y la convivencia. A nivel global, el incremento en el uso de internet durante la pandemia fue notable, con un significativo aumento de usuarios que alcanzó aproximadamente 4.660 millones de personas en todo el mundo (Hootsuite y We Are Social, 2021). En Andalucía, como en muchas otras regiones, la educación virtual y el teletrabajo se volvieron fundamentales para mantener la continuidad educativa y la productividad empresarial durante el estado de alarma por el COVID-19 (Mina-Quióné, 2022).

Durante este periodo excepcional, el ocio digital familiar ganó popularidad como una opción segura dentro del hogar. Los juegos en línea se destacaron como la preferencia principal, no solo como entretenimiento, sino también como un mecanismo crucial para el cuidado de la salud emocional y psicológica frente al aislamiento (Moguillansky, 2021). Este cambio redefinió el concepto de ocio familiar en Andalucía y en todo el mundo, vinculándolo de manera intrínseca a la esfera digital y contribuyendo a una mayor valoración positiva del ocio digital.

Investigaciones como las de Belmonte *et al.* (2021b) sugieren la necesidad de estudios adicionales para explorar cómo este cambio ha afectado las interacciones familiares, la calidad del tiempo compartido y la percepción general del ocio en contextos pospandémicos, específicamente en la región andaluza. Comprender estas dinámicas ayudaría a adaptar políticas públicas y estrategias educativas que apoyen el uso saludable y enriquecedor del ocio digital familiar en el futuro.

El clúster 4) «La influencia del ocio digital en el bienestar físico y mental» se centra en evaluar el impacto de las actividades de ocio digital en la salud física y mental, especialmente en adolescentes. En Andalucía, estas investigaciones son cruciales dado el creciente uso de dispositivos digitales entre los jóvenes y la preocupación por los efectos en su bienestar.

Se distingue entre el ocio digital activo, que implica participación física en actividades interactivas como e-Sports, y el pasivo, relacionado con el consumo de contenido digital sin movimientos físicos. Mientras el ocio digital activo puede afectar tanto la salud física como la mental, el pasivo se vincula positivamente con la salud mental (Roy y Orazem, 2021).

En Andalucía, es relevante promover un equilibrio adecuado entre estas modalidades para garantizar un impacto saludable en ambos aspectos.

El exceso de tiempo sedentario frente a las pantallas puede contribuir a problemas de salud como la obesidad, por lo que se sugiere que las familias andaluzas integren diversas actividades en sus rutinas de ocio digital. Iniciativas como el «Programa de Actividades Físicas y Deportivas» de la Junta de Andalucía (s.f.b) promueven la participación en actividades físicas tanto en entornos digitales como en espacios tradicionales, fomentando un estilo de vida activo y saludable entre los jóvenes. Futuras investigaciones en la región podrían explorar patrones específicos de participación en el ocio digital y desarrollar estrategias efectivas para lograr un equilibrio adecuado. Esto incluiría considerar las implicaciones del tiempo sedentario frente a las pantallas en la salud física y mental de los adolescentes andaluces, adaptando políticas públicas y programas educativos para promover un uso saludable de la tecnología digital.

El clúster 6), «El papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares», resalta la creciente naturaleza compartida del ocio digital, especialmente a través de los videojuegos, y su impacto en la dinámica familiar. En Andalucía, esta perspectiva es relevante dado el aumento en el uso de tecnologías que permiten conexiones virtuales y sociales. Los estudios señalan que los videojuegos no solo son percibidos como entretenimiento, sino también como una herramienta para conectar socialmente, tanto con amigos como en el contexto familiar (Ballard y Spencer, 2022). Según el informe de la Entertainment Software Association (ESA, 2020), el 55% de los usuarios encuentran en los videojuegos una forma de conectarse con amigos, y el 50% disfruta del tiempo en familia a través de ellos. En Andalucía, programas como «Andalucía Compromiso Digital» fomentan el uso responsable de las TIC y podrían integrar iniciativas que promuevan el uso de videojuegos como herramientas de conexión familiar (Sociedad Andaluza para el Desarrollo de las Telecomunicaciones, 2017).

Esto evidencia el impacto positivo de los videojuegos en la dinámica familiar andaluza, ofreciendo oportunidades para fortalecer las interacciones entre padres e hijos. Las futuras investigaciones podrían explorar los mecanismos específicos que impulsan el papel del ocio digital en el desarrollo social y las interacciones familiares en la región. Esto incluiría entender cómo los videojuegos pueden ser utilizados estratégicamente para mejorar la comunicación, el trabajo en equipo y otras habilidades sociales entre los miembros de la familia en contextos digitales.

En resumen, las implicaciones prácticas derivadas de las políticas implementadas en Andalucía subrayan la necesidad de un enfoque integral para abordar el ocio digital de manera efectiva. Las estrategias diseñadas no solo tienen como objetivo promover la inclusión digital y garantizar un acceso equitativo a internet, sino que también se centran en dotar a jóvenes y sus familias con las competencias necesarias para navegar y beneficiarse del entorno digital de forma segura y efectiva. Este enfoque multidimensional reconoce que el acceso a la tecnología por sí solo no es suficiente; es fundamental que los usuarios, especialmente los más jóvenes, estén capacitados para utilizarla de manera responsable y crítica.

Las iniciativas puestas en marcha, como el Plan de Capacitación Digital de Andalucía 2022-2025 y el Plan de Transformación Digital Educativa, propuestas por la Junta de Andalucía (s.f.c, s.f.a), son ejemplos concretos de cómo se pueden articular políticas públicas que respondan a las demandas actuales de una sociedad cada vez más digitalizada. Estas políticas no solo promueven la alfabetización digital, sino que también fomentan un uso equilibrado de las TIC ayudando a las familias a establecer límites saludables y a aprovechar las oportunidades que el ocio digital puede ofrecer.

/ 114 /

Además, la investigación académica en curso en este ámbito proporciona una base sólida para la evaluación y mejora continua de estas políticas. El estudio del ocio digital en el contexto familiar, en particular, es crucial para comprender cómo estas interacciones impactan las dinámicas familiares, la cohesión social y el desarrollo personal de los jóvenes. A medida que el entorno digital evoluciona, es imperativo que las políticas y programas se ajusten a las nuevas realidades y desafíos, garantizando que no se dejen atrás a aquellos que podrían beneficiarse de un acceso y uso adecuados de la tecnología.

En este sentido, las implicaciones de estas políticas abren la puerta a futuras investigaciones que puedan seguir explorando el impacto del ocio digital en las familias. El análisis de las tendencias emergentes, las experiencias familiares y las buenas prácticas en el uso de las TIC no solo enriquecerá el conocimiento académico, sino que también proporcionará recomendaciones prácticas para educadores, profesionales y responsables de políticas. Al fomentar un entorno en el que el ocio digital se gestione de manera consciente y responsable, se contribuirá al desarrollo de una sociedad digitalmente competente y cohesionada, capaz de enfrentar los desafíos del futuro.

No obstante, aunque este estudio presenta una visión integral del estado actual del campo del ocio digital en la familia, es importante reconocer

sus limitaciones. En primer lugar, la selección de solo dos bases de datos puede haber restringido el alcance de la investigación. Si bien estas bases de datos son reconocidas y relevantes, su exclusión de otras plataformas de investigación podría haber resultado en la omisión de estudios significativos que podrían haber enriquecido el análisis. Por ejemplo, bases de datos adicionales podrían ofrecer perspectivas diferentes o investigaciones de contexto local que no se reflejan en los resultados obtenidos. Además, la restricción temporal en la selección de años puede haber limitado la inclusión de investigaciones más recientes que aborden temas emergentes en el ámbito del ocio digital. En un campo que evoluciona rápidamente, como es el digital, la exclusión de estudios de los últimos años puede significar que se pierdan *insights* valiosos sobre nuevas tecnologías, plataformas y tendencias que impactan el ocio familiar.

Otro aspecto a considerar es la elección de descriptores de búsqueda. Aunque se utilizó un enfoque sistemático para definir estos descriptores, existe la posibilidad de que algunas variaciones en el lenguaje o términos alternativos utilizados en la literatura no hayan sido contempladas. Esto podría haber llevado a la omisión de estudios relevantes que, aunque abordan temáticas similares, utilizan diferentes enfoques terminológicos. Asimismo, la naturaleza del campo de estudio implica una variedad de contextos culturales y sociales que pueden no haber sido suficientemente representados en las líneas de investigación identificadas. Las experiencias y desafíos relacionados con el ocio digital en la familia pueden variar significativamente entre diferentes regiones y culturas, y la falta de diversidad en las fuentes podría limitar la aplicabilidad de las conclusiones a un contexto más amplio.

/ 115 /

A pesar de estas limitaciones, las seis líneas de investigación identificadas ofrecen una visión completa del estado actual del campo y guían futuras investigaciones. Este estudio no solo amplía el conocimiento existente, sino que también se presenta como un recurso significativo para profesionales, educadores y padres interesados en comprender el impacto del ocio digital en la familia. La contextualización temporal y temática establecida sienta las bases para análisis posteriores y fomenta la reflexión sobre las tendencias emergentes, proporcionando un marco esencial para orientar el futuro de la investigación en este ámbito.

En definitiva, los hallazgos de este estudio ofrecen varias implicaciones prácticas para la integración del ocio digital en el ámbito familiar, especialmente en el contexto andaluz. Estas implicaciones se centran en el fortalecimiento de las competencias digitales, la incorporación de los videojuegos en las rutinas familiares, la supervisión parental en el uso de

las TIC y el aprovechamiento del ocio digital para mejorar tanto el bienestar familiar como el desarrollo cognitivo y social.

- Formación en competencias digitales: es crucial implementar programas educativos que no solo mejoren las competencias digitales de los estudiantes, sino también las de los padres y docentes. El desarrollo de estas habilidades, alineado con el marco DigComp y el Plan de Transformación Digital Educativa en Andalucía, podría fomentar un uso más efectivo, seguro y creativo de la tecnología en los entornos escolares y familiares. Esto resultaría en una mayor participación parental y en un uso más equilibrado de las TIC para el aprendizaje y el ocio digital dentro del hogar.
- Uso educativo de los videojuegos en la familia: los videojuegos, tradicionalmente vistos de forma negativa en el ámbito educativo, pueden ser herramientas valiosas para el desarrollo cognitivo y social de los adolescentes. Programas como Play Lebrija han demostrado que actividades familiares relacionadas con videojuegos o medios digitales pueden fomentar el aprendizaje y mejorar la cohesión familiar. A través de iniciativas públicas y programas locales se podría promover el uso de videojuegos en el hogar como una actividad lúdica y educativa, fortaleciendo habilidades digitales y mejorando el bienestar familiar.
- Supervisión y co-uso parental de las TIC: la investigación subraya la importancia de que los padres adquieran competencias digitales para supervisar de manera activa y efectiva el uso de internet y el ocio digital de sus hijos. Estrategias de co-uso, donde los padres y los hijos participan conjuntamente en actividades digitales, podrían ser promovidas en programas de formación familiar como Andalucía Compromiso Digital. Además, futuras intervenciones deberían enfocarse en empoderar a los padres andaluces con las herramientas necesarias para guiar a sus hijos en el uso seguro y responsable de las TIC, lo que podría reducir el riesgo de adicciones o conductas inapropiadas en línea.
- Equilibrio entre ocio digital activo y pasivo: para promover un estilo de vida saludable entre los adolescentes es necesario que las familias andaluzas integren actividades tanto físicas como digitales en su rutina de ocio. Programas locales, como el Programa de Actividades Físicas y Deportivas de la Junta de Andalucía, ya fomentan un equilibrio saludable entre el tiempo sedentario frente a pantallas y la actividad física. Se recomienda que estas iniciativas

continúen ampliándose, asegurando que el ocio digital en el hogar sea complementado con actividades que promuevan el bienestar físico y mental.

- Ocio digital como promotor del desarrollo social: la creciente popularidad del ocio digital compartido, como los videojuegos, destaca su potencial para fomentar el desarrollo social entre los miembros de la familia. Este estudio sugiere que los videojuegos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden ser un medio para fortalecer las relaciones familiares y mejorar habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo. Promover programas que utilicen los videojuegos como herramientas de interacción familiar podría resultar en beneficios sociales y emocionales tanto para padres como para hijos.

En conjunto, estas implicaciones prácticas pueden ser adoptadas por responsables educativos, políticos y familias para optimizar el uso del ocio digital, contribuyendo a la alfabetización digital, el bienestar familiar y el desarrollo integral de los adolescentes en Andalucía.

8. Conclusiones, limitaciones y consideraciones

8. Conclusiones, limitaciones y consideraciones

En la sociedad actual el derecho al ocio ha evolucionado hasta consolidarse como un derecho humano fundamental, tal como lo reconocen la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948 y la Constitución española de 1978 (Sivan y Veal, 2021). Este derecho ha trascendido al ámbito digital, donde el acceso a internet se ha convertido en una herramienta indispensable para participar plenamente del ocio en línea (Fernández, 2022). En España, este acceso tiene respaldo legal en el artículo 81 de la Ley Orgánica 3/2018 de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, vigente desde diciembre de 2018. Sin embargo, en muchos otros países, aún no se ha reconocido formalmente como un derecho humano, lo que refleja una brecha importante en el reconocimiento global de los derechos digitales.

/ 121 /

En Andalucía, la implementación de políticas como el Plan de Capacitación Digital de Andalucía 2022-2025 demuestra un firme compromiso con la mejora de las competencias digitales de la población, promoviendo un acceso más equitativo a las oportunidades que ofrece el entorno digital. Este plan no solo tiene como objetivo reducir las brechas digitales, sino también fomentar una participación inclusiva en la sociedad digital, fortaleciendo tanto la cohesión social como el desarrollo personal y profesional de los ciudadanos andaluces.

El plan de Transformación Digital Educativa de Andalucía desempeña un papel fundamental en la incorporación de competencias digitales en el sistema educativo, alineando la educación con las exigencias de una sociedad digitalizada. Esta estrategia pretende transformar el modelo educativo andaluz, garantizando que todos los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para participar activamente en la economía digital y en la vida cotidiana. Iniciativas como el Plan Escuela TIC 2.02, que ha dotado a los centros educativos con tecnología avanzada, y proyectos de investigación universitarios, como el liderado por la investigadora Toñi Ramírez García, de la UCO, subrayan este compromiso con la capacitación digital a todos los niveles. Estos esfuerzos no solo preparan a la juventud para un futuro digital, sino que también capacitan a las familias para apoyar eficazmente el desarrollo digital de sus hijos (Junta de Andalucía, s.f.d; Ramírez-García, s.f.).

/ 122 /

Por su parte, la Ley 4/2021, de 27 de julio, de Infancia y Adolescencia de Andalucía, representa un avance significativo al reconocer explícitamente el derecho de los menores al desarrollo de competencias digitales. Esta legislación establece medidas concretas para promover la alfabetización digital y mediática entre los jóvenes, así como para formar a padres, madres y educadores en el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales. Además, subraya la importancia de crear entornos en línea seguros, que favorezcan el desarrollo positivo de los menores y minimicen los riesgos asociados con el uso de internet y las redes sociales. Así pues, sabiendo que el uso generalizado de las TIC por parte de niños, niñas y adolescentes, principalmente para actividades recreativas, ha redefinido el rol de los padres en el entorno digital. Los progenitores se enfrentan a desafíos cada vez más complejos, que incluyen la supervisión, la seguridad en línea y el desarrollo de habilidades digitales dentro del ámbito familiar (Gil *et al.*, 2024; Modecki *et al.*, 2022; Vaquero, 2020).

La adolescencia, como una etapa de vulnerabilidad, puede aumentar el riesgo de comportamientos problemáticos relacionados con el uso inadecuado de las TIC, generando preocupaciones en torno a la exposición a contenidos inapropiados, la dependencia tecnológica y el ciberacoso (Ciranka y Van den Bos, 2021; McDool *et al.*, 2020). Ante esta realidad, los padres están llamados no solo a proteger a sus hijos de los peligros digitales, sino también a aprovechar las múltiples oportunidades que las TIC ofrecen para el aprendizaje y el crecimiento personal y familiar (Livingstone *et al.*, 2017).

Investigaciones como la de Vaquero (2020) insisten en que los padres deben adoptar un enfoque híbrido y constructivo en su relación con las

TIC, integrando estas herramientas de manera proactiva en sus responsabilidades parentales. Esto incluye promover el desarrollo de competencias digitales que les permitan entender y participar en las actividades en línea de sus hijos, apoyándolos de manera efectiva en la navegación del entorno digital. Asimismo, es crucial que los padres fomenten un uso equilibrado de las TIC, de forma que estas se conviertan en un recurso positivo para el bienestar y el desarrollo integral de los menores. La combinación de supervisión activa y la promoción de competencias tecnológicas contribuye a una parentalidad más consciente y preparada para enfrentar los retos del siglo XXI.

Tras lo expuesto anteriormente, conviene mencionar que, aunque los padres muestran un creciente interés por explorar nuevas formas de ejercer su rol a través de internet —como conectarse con comunidades en línea o participar en programas sobre la crianza—, la mayoría de estos esfuerzos se enfocan principalmente en los riesgos asociados al uso de las TIC. Este enfoque negativo, centrado en los peligros, tiende a generar un ambiente de preocupación en las familias, lo que a menudo resulta en restricciones excesivas tanto para ellos mismos como para sus hijos. Como consecuencia, estas limitaciones pueden obstaculizar el desarrollo de competencias digitales fundamentales y frenar la participación en comunidades de apoyo *online*, limitando las oportunidades de aprendizaje y desarrollo (Wang *et al.*, 2022). Por ello, es crucial que los programas destinados a la crianza digital no se centren únicamente en los riesgos, sino que también proporcionen herramientas que capaciten a los padres para enfrentar los desafíos del entorno digital de manera equilibrada. Esto permitirá fomentar un uso saludable y seguro de las TIC, que potencie tanto el bienestar de los menores como el de sus familias, creando un entorno donde las tecnologías se utilicen como un recurso para el desarrollo y el aprendizaje, no solo como una fuente de riesgo.

Según Haenens *et al.* (2013), la tecnología puede ser un recurso valioso cuando se aborda desde un enfoque positivo y resiliente. No todos los usos de la tecnología implican riesgos; de hecho, es fundamental que los padres sean conscientes tanto de los peligros como de las oportunidades que ofrecen las TIC en términos de aprendizaje y recreación en familia (Álvarez *et al.*, 2013). Sin embargo, Ramírez-García y Aguaded-Gómez (2020) subrayan la escasez de programas específicos que fomenten una parentalidad positiva en la gestión de dispositivos y servicios digitales, lo cual representa un vacío significativo en el apoyo que se ofrece a las familias en el entorno digital.

La complejidad de guiar a los hijos en el ámbito digital puede resultar abrumadora para los padres, evidenciando la necesidad de un apoyo psicoeducativo efectivo (Álvarez *et al.*, 2013). Esta situación se agrava, como indican Fernández-Montalvo *et al.* (2015), por la falta de formación digital que muchos padres experimentan, lo que a menudo incrementa su preocupación por los riesgos asociados con las TIC. Sin embargo, esta preocupación no siempre se traduce en iniciativas formativas concretas (Ramírez-García y Aguaded-Gómez, 2020). Esta falta de acción puede llevar a que los padres deleguen su responsabilidad en la educación digital de sus hijos a otros contextos, como el escolar (Martín-Criado *et al.*, 2021).

Por lo tanto, la necesidad de educación familiar y la urgencia de implementar programas de orientación parental se vuelven esenciales. Estos programas deben proporcionar a los padres las herramientas y el conocimiento necesarios para no solo mitigar los riesgos, sino también aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece el entorno digital. Al empoderar a las familias con una formación adecuada, se puede facilitar un enfoque más equilibrado y saludable hacia el uso de la tecnología, promoviendo así un desarrollo integral de los menores en un mundo digital en constante evolución.

/ 124 /

Torío *et al.* (2015) y Vaquero (2020) destacan la importancia de que las familias asuman un papel activo en su educación, fomentando así una parentalidad positiva a través de la adquisición de competencias parentales. Según Rodrigo y Palacios (2010), la metodología más eficaz para lograr este objetivo es el aprendizaje experiencial, que permite a los padres reflexionar sobre sus prácticas educativas y, en consecuencia, fomentar cambios en su comportamiento. Este enfoque debe basarse en situaciones cotidianas, transformándolas en experiencias educativas que permitan a los padres evaluar sus propias creencias y acciones en relación con la crianza.

Los profesionales, como trabajadores y educadores sociales, juegan un papel crucial en este contexto, ya que están en una posición privilegiada para identificar a las familias que requieren apoyo en su labor parental, especialmente en un entorno digital en constante evolución (Cheung *et al.*, 2015). Asimismo, Wang *et al.* (2020) subrayan la necesidad de desarrollar intervenciones basadas en teorías sólidas y de evaluar su efectividad, enfocándose en cómo las TIC influyen en las dinámicas familiares, particularmente en lo que respecta al ocio compartido. En este sentido, el derecho humano al ocio se reconoce como fundamental, lo que resalta la necesidad de crear alternativas que enriquezcan el tiempo libre en familia, integrando el ocio digital de manera efectiva (Varela y Maroñas, 2019). A pesar de los desafíos que plantea la diversidad de intereses y necesidades, autores

como Atuna *et al.* (2013) argumentan que las TIC no deben debilitar el rol educativo de los padres; por el contrario, tienen el potencial de fortalecer la cohesión familiar y fomentar el diálogo intergeneracional a través del uso compartido de la tecnología con fines recreativos.

Si bien es cierto que proporcionar ocio familiar puede resultar complicado, se sostiene que las TIC pueden desempeñar un papel valioso en este ámbito (Sharaievska, 2017). Para ello, es fundamental implementar políticas que promuevan la alfabetización digital, especialmente entre los padres, para desarrollar competencias parentales adecuadas (Yaman *et al.*, 2022). Es crucial no limitar estas iniciativas solo a los padres; involucrar a toda la familia es esencial, dado que el cambio de actitud de los jóvenes será más efectivo si también se ve reflejado en el comportamiento de sus familias (Viñals, 2013). Por lo tanto, se enfatiza la necesidad de educar a las familias sobre un uso saludable de las TIC, apoyándose en proyectos como Papás e Hijos (Méndez y Davila, 2012), que promueven un uso responsable y adecuado de la tecnología dentro del entorno familiar.

Referencias

Referencias

- Almaqawi, A. y Albarqi, M. (2022). The effects of technology use on children's physical activity: a cross-sectional study in the Eastern province of Saudi Arabia [Los efectos del uso de la tecnología en la actividad física de los niños: un estudio transversal en la provincia oriental de Arabia Saudita]. *Journal of Medicine & Life*, 15(10). <https://doi.org/10.25122/jml-2022-0148>
- Álvarez Muñoz, J. S. (2020). *El ocio y la satisfacción familiar en la población adolescente de la Región de Murcia* [Tesis doctoral]. Universidad de Murcia. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/101389>
- Aria, M. y Cuccurullo, C. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis [bibliometrix: Una herramienta R para el análisis exhaustivo de mapas científicos]. *Journal of Informetrics*, 11(4), 959-975.
- Ayuntamiento de Lebrija (2023). *Play Lebrija, un evento de ocio digital organizado por el Ayuntamiento de Lebrija dirigido a la juventud lebrijana*. <https://www.lebrija.es/es/actualidad/noticias/Play-Lebrija-un-evento-de-ocio-digital-organizado-por-el-Ayuntamiento-de-Lebrija-dirigido-a-la-juventud-lebrijana/>
- Ayuso, L. (2014). Padres y jóvenes ante los riesgos de las TIC en España. *Revista Metamorfosis: Revista del Centro Reina Sofía sobre*

Adolescencia y Juventud, 1, 5-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6163205>

Ayuso, L. (2015). El impacto de las TIC en el cambio familiar en España. *RES. Revista Española de Sociología*, (23), 73-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4968856>

Ballard, M. E. y Spencer, M. T. (2022). Importance of Social Videogaming for Connection with Others During the COVID-19 Pandemic [Importancia de los videojuegos sociales para conectarse con otros durante la pandemia de COVID-19]. *Games and Culture*, 0(0), 1-14. <https://doi.org/10.1177/1555412022109098>

Baumrind, D. (1991). Parenting styles and adolescent development [Estilos de crianza y desarrollo adolescente]. En J. Brooks-Gunn, R. Lerner y A. C. Petersen (Eds.), *The encyclopedia on adolescence* (pp. 746-758). Garland.

Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S. y Ba, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills [Meta-análisis del impacto de los videojuegos de acción en las habilidades perceptivas, atencionales y cognitivas]. *Psychological Bulletin*, 144(1), 77-110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>

Behl, A., Jayawardena, N., Pereira, V., Islam, N., Del Giudice, M. y Choudrie, J. (2022). Gamification and e-learning for young learners: A systematic literature review, bibliometric analysis, and future research agenda [Gamificación y e-learning para jóvenes estudiantes: una revisión sistemática de la literatura, análisis bibliométrico y una futura agenda de investigación]. *Technological Forecasting and Social Change*, 176. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121445>

Belmonte, M. L., Álvarez, J. S. y Hernández-Prados, M. A. (2021a). ITC and family leisure during confinement: agents involved [Las TIC y el ocio familiar durante el confinamiento: agentes implicados]. *Texto Livre*, 14(2). <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.33938>

Belmonte, M. L., Álvarez-Muñoz, J. S. y Hernández, M. A. (2021b). Benefits of family leisure during confinement [Beneficios del ocio familiar durante el confinamiento]. *Psicoperspectivas*, 20(3). <https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol20-issue3-fulltext-2364>

Berker, T., Hartmann, M. y Punie, Y. (2005). *Domestication of media and technology*. McGraw-Hill Education.

- Bryce, J. (2013). The technological mediation of leisure in contemporary society [La mediación tecnológica del ocio en la sociedad contemporánea]. En S. Elkington y S. Gammon (Eds.), *Contemporary Perspectives in Leisure* (1ª ed., pp. 123-138). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203381731>
- Caputo, A., Kargina, M. y Pellegrini, M. M. (2023). Conflict in virtual teams: a bibliometric analysis, systematic review, and research agenda [Conflicto en equipos virtuales: un análisis bibliométrico, revisión sistemática y agenda de investigación]. *International Journal of Conflict Management*, 34(1), 1-31. <https://doi.org/10.1108/IJCMA-07-2021-0117>
- Carvalho, J., Francisco, R. y Relvas, A. P. (2015). Family functioning and information and communication technologies: How do they relate? A literature review [Funcionamiento familiar y tecnologías de la información y la comunicación: ¿cómo se relacionan? Revisión de la literatura]. *Computers in Human Behavior*, 45, 99-108. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.037>
- Castells, M. (2000). *End of millennium* (2ª ed.). Blackwell.
- Castells, M. (2023). The network society revisited [La sociedad red revisitada]. *American Behavioral Scientist*, 67(7), 940-946.
- Chen, I. H., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H. y Feng, H. W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents [La influencia del estilo de crianza y la tendencia a la gestión del tiempo en el trastorno de juego por Internet entre los adolescentes]. *International journal of environmental research and public health*, 17(23), 9120. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239120>
- Cobo, M. J., López-Herrera, A. G., Herrera-Viedma, E. y Herrera, F. (2011). An approach for detecting, quantifying, and visualizing the evolution of a research field: A practical application to the Fuzzy Sets Theory field [Un enfoque para detectar, cuantificar y visualizar la evolución de un campo de investigación: una aplicación práctica al campo de la teoría de conjuntos difusos]. *Journal of informetrics*, 5(1), 146-166. <https://doi.org/10.1016/j.joi.2010.10.002>
- Cole, H. y Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers [Interacciones sociales en jugadores de rol multijugador masivo en línea]. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 575-583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>

- Colzato, L. S., van den Wildenberg, W. P. M., Zmigrod, S. y Hom-mel, B. (2013). Action video gaming and cognitive control: Playing first person shooter games is as-sociated with improvement in working memory but not action inhibition [Videojuegos de acción y control cognitivo: Jugar juegos de disparos en primera persona se asocia con una mejora en la memoria de trabajo, pero no con la inhibición de la acción]. *Psychological Research*, 77(2), 234-239. <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>
- Comisión Europea (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes* [DigComp 2.2: El Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos - Con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes]. <https://europa.eu/!cKrmj6>
- Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía (s.f.). *Transformación Digital Educativa*. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/eaprendizaje/tde/>
- Consejo Audiovisual de Andalucía (2022). *Barómetro Audiovisual de Andalucía. Edición 2022*. <https://consejoaudiovisualdeandalucia.es/wp-content/uploads/2023/03/BAA-INFORME-2022-1.pdf>
- Consejo de Europa (2006). *Recomendación Rec 19*. <http://www.coe.int/t/dg3/youthfamily>
- Correa, T., Straubhaar, J. D., Chen, W. y Spence, J. (2015). Brokering new technologies: The role of children in their parents' usage of the Internet [La intermediación de las nuevas tecnologías: el papel de los niños en el uso de Internet por parte de sus padres]. *New Media & Society*, 17(4), 483-500. <https://www.doi.org/10.1177%2F1461444813506975>
- Council on Communications and Media, Strasburger, V. C., Hogan, M. J., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Christakis, D. A., Cross, C., Fagbuyi, D. B., Hill, D. L., Levine, A. E., McCarthy, C., Moreno, M. A. y Swanson, W. S. L. (2013). Children, adolescents, and the media [Niños, adolescentes y medios de comunicación]. *Pediatrics*, 132(5), 958-961. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656>
- Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., Fraser, A. M., Fellows, K. y Day, R. D. (2014). «Media time = family time» positive media use in families with adolescents [«Tiempo de los medios de comunicación = tiempo en familia» uso positivo de los medios de comunicación en familias con adolescentes]. *Journal of Adolescent Research*, 29(5), 663-688. <https://doi.org/10.1177/0743558414538316>

- Cuenca, M. (2013). Ocio valioso en tiempos de crisis. En S. Torío, O. García, J. V. Peña, y C. M. Fernández (Coords.), *La crisis y el Estado del Bienestar: la respuesta de la Pedagogía Social* (pp. 5-20). Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- Cuenca, M. y Goytia, A. (2012). Ocio experiencial: antecedentes y características. *Arbor*, 188(754), 265-281. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.754n2001>
- Daniele, K., Marcucci, M., Cattaneo, C., Borghese, N. A. y Zannini, L. (2019). How prefrail older people living alone perceive information and communications technology and what they would ask a robot for: Qualitative study [Cómo perciben las personas mayores prefrágiles que viven solas y qué le pedirían a un robot: estudio cualitativo]. *Journal of medical Internet research*, 21(8). <https://doi.org/10.2196/13228>
- De la Iglesia Villasol, M. (2021). Cambios en el patrón de los usos digitales por el Covid-19. Aplicación del Learning Analytics a un estudio de caso entre estudiantes universitarios. *Digital Education Review*, (39), 192-212. <https://doi.org/10.1344/der.2021.39.192-212>
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N. y Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines [Cómo realizar un análisis bibliométrico: una visión general y pautas]. *Journal of Business Research*, 133, 285-296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- Dridea, C. y Sztruten, G. (2010). Free time-the major factor of influence for leisure [El tiempo libre: el principal factor de influencia para el ocio]. *Romanian Economic and Business Review*, 5(1), 208. <https://core.ac.uk/download/pdf/6678167.pdf>
- Dumazedier, J. (1964). *Hacia una civilización del ocio*. Editorial Estela, S.A.
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Destino.
- Elsaesser, C., Russell, B., Ohannessian, C. y Patton, D. (2017). Parenting in a digital age: A review of parents' role in preventing adolescent cyberbullying [La crianza de los hijos en la era digital: una revisión del papel de los padres en la prevención del ciberacoso adolescente]. *Aggression and Violent Behavior*, 35, 62-72. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.06.004>

Entertainment Software Association (2020). *2020 Essential Facts About the Video Game Industry* [Datos esenciales de 2020 sobre la industria de los videojuegos]. <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

Erickson, L., Wisniewski, P., Xu, H., Carroll, J. M., Rosson, M. B. y Perkins, D. F. (2016). The boundaries between: Parental involvement in a teen's online world [Los límites entre: Participación de los padres en el mundo en línea de un adolescente]. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(6), 1384-1403. <https://doi.org/10.1002/asi.23450>

Eynon, R. y Helsper, E. (2015). Family dynamics and internet use in Britain: What role do children play in adults' engagement with the internet? [Dinámica familiar y uso de Internet en Gran Bretaña: ¿Qué papel juegan los niños en la interacción de los adultos con Internet?]. *Information, Communication & Society*, 18(2), 156-171. <https://www.doi.org/10.1080/1369118X.2014.942344>

/ 134 /

Fahimnia, B., Sarkis, J. y Davarzani, H. (2015). Green supply chain management: A review and bibliometric analysis [Gestión de la cadena de suministro verde: una revisión y análisis bibliométrico]. *International Journal of Production Economics*, 162, 101-114. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2015.01.003>

Falagas, M. E., Pitsouni, E. I., Malietzis, G. A. y Pappas, G. (2008). Comparison of PubMed, Scopus, Web of Science, and Google Scholar: strengths and weaknesses [Comparación de PubMed, Scopus, Web of Science y Google Scholar: fortalezas y debilidades]. *The FASEB Journal*, 22(2), 338-342. <https://doi.org/10.1096/fj.07-9492LSF>

Fernández, E. G. (2022). Consideración del acceso a internet como un Derecho Humano: avances y perspectivas. *Anales de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de La Plata*, 19(52), 117. <https://doi.org/10.24215/25916386e117>

Foucault, M. y Miskowiec, J. (1986). Of other spaces [De otros espacios]. *diacritics*, 16(1), 22-27. <https://doi.org/10.2307/464648>

Fundación Telefónica (2021). *Sociedad Digital en España. El año en que todo cambió*. <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/sociedad-de-la-informacion/>

- Fundación Telefónica (2023). *Informe Sociedad Digital en España*. <https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/sociedad-de-la-informacion/2023/>
- Galzacorta, M. A., Blanco, A. V. y Gutiérrez, E. A. (2014). Jóvenes conectados: una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. *Communication Papers*, 3(04), 52-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4785916>
- Garmendia, M. S., Martínez, G., Larrañaga, N., Jiménez, E., Karrera, I., Casado, M. Á. y Garitaonandia, C. (2019). *Las familias en la convergencia mediática: competencias, mediación, oportunidades y riesgos online. Resultados de la encuesta EU Kids Online a padres y madres de menores de 9 a 17 años en España Junio-julio 2019*. <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/49633/informe-eu-kids-online-mediacion.pdf?sequence=1>
- Geser, H. (2006). *Are girls (even) more addicted? Some gender patterns of cell phone usage* [¿Son las chicas (incluso) más adictas? Algunos patrones de género en el uso del teléfono celular]. http://socio.ch/mobile/t_geser3.pdf
- Gil, E. D., Alemán, P. F. y Martín, J. C. (2024). Impact of digital technology on family life and leisure activities: An approach from families with adolescents [Impacto de la tecnología digital en la vida familiar y las actividades de ocio: una aproximación desde las familias con adolescentes]. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/07053436.2024.2368678>
- Gil, E. D., Alemán, P. F., Martín, J. C. y Castellano-Díaz, R. (2022a). Supervisión del ocio digital: adaptación y validación en la escala de Supervisión Parental. En M. P. Bermúdez y M. Guillot-Valdés (Eds.), *International Handbook for the Advancement of Science* (1ª ed., vol. 1). Thomson Reuters. https://proview.thomsonreuters.com/launchapp/title/aranz/monografias/255257473/v1/document/x102_Capitulo101.xhtml/
- Gil, E. D., Alemán, P., Quintana, J. C. y Santana, J. (2022b). The role of digital leisure in family context with adolescents: A systematic review [El papel del ocio digital en el contexto familiar con adolescentes: una revisión sistemática]. *TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review/Revista Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 11(2), 327-346. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.3376>

- Gil, E. D., Alemán-Ramos, P. F. y Martín-Quintana, J. C. (2023) [a o b?]. Tecnología digital y ocio universitario: Explorando el acceso, uso y actitud de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 222, 83-99. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.22.2.83>
- Gil, E. D., Alemán, P. F. y Martín, J. C. (2023) [a o b?]. Perceptions of digital leisure among parents with adolescents. *Leisure Sciences*, 48(1), 132-148. <https://doi.org/10.1080/01490400.2023.2281561>
- Gil-Calvo, E. (1995). Elogio del ocio. *Temas para el debate*, 9(10), 26-29.
- Gómez, S. A. (2008). *El impacto de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Secundaria* [Tesis de máster, Universidad de Granada]. Redined. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/3046/00120082000403.pdf?sequence=1>
- Grande, M., Cañón, R. y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 218-230. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703>
- Grazia, S. (1962). *Of time, work, and leisure*. The Twentieth Century Fund.
- Hadianfard, A. M., Mozaffari-Khosravi, H., Karandish, M. y Azhdari, M. (2021). Physical activity and sedentary behaviors (screen time and homework) among overweight or obese adolescents: a cross-sectional observational study in Yazd, Iran [Actividad física y comportamientos sedentarios (tiempo frente a la pantalla y deberes) entre adolescentes con sobrepeso u obesidad: un estudio observacional transversal en Yazd, Irán]. *BMC pediatrics*, 21(1), 1-10. <https://bmcpediatr.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12887-021-02892-w>
- Hargittai, E. (2021). Introduction to the handbook of digital Inequality [Introducción al manual de desigualdad digital]. En *Handbook of digital inequality* (pp. 1-6). Edward Elgar Publishing.
- Hernández, M. Á., Álvarez, J. S. y Belmonte, M. L. (2022). Ocio familiar en tiempos de confinamiento: construcción y validación de un instrumento. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20(2), 1-21. <https://dx.doi.org/10.11600/rlcsnj.20.2.4792>
- Hernández, M. Á., López, P. y Sánchez, S. (2014). La comunicación en la familia a través de las TIC: percepción de los adolescentes. *Pulso: revista de educación*, (37), 35-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4954346>

- Hjorth, L. (2022). Careful digital kinship: Understanding multispecies digital kinship, choreographies of care and older adults during the pandemic in Australia [Parentesco digital cuidadoso: Entendiendo el parentesco digital multiespecie, coreografías de cuidado y adultos mayores durante la pandemia en Australia]. *Communication, Culture and Critique*, 15(2), 227-243. <https://doi.org/10.1093/ccc/tcac008>
- Hodge, C. J., Zabriskie, R. B., Fellingham, G., Coyne, S., Lundberg, N. R., Padilla-Walker, L. M. y Day, R. D. (2012). The relationship between media in the home and family functioning in context of leisure [La relación entre los medios de comunicación en el hogar y el funcionamiento familiar en el contexto del ocio]. *Journal of Leisure Research*, 44(3), 285-307. <https://doi.org/10.1080/00222216.2012.11950266>
- Hodge, C., Bocarro, J. N., Henderson, K. A., Zabriskie, R., Parcel, T. L. y Kanter, M. A. (2015). Family leisure: An integrative review of research from select journals [Family leisure: An integrative review of research from select journals]. *Journal of Leisure Research*, 47(5), 577-600. <https://doi.org/10.18666/jlr-2015-v47-i5-5705>
- Honeycutt, J. M., Sheldon, P., Pence, M. E. y Hatcher, L. C. (2015). Predicting aggression, conciliation, and concurrent rumination in escalating conflict [Predicción de la agresión, la conciliación y la rumiación concurrente en la escalada de conflictos]. *Journal of Interpersonal Violence*, 30(1), 133-151. <https://doi.org/10.1177/0886260514532717>
- Hootsuite y We Are Social (2021). *Digital 2021. Global Overview Report*. <https://www.hootsuite.com/es/pages/digital-trends-2021>
- Hootsuite y We Are Social (2022). *Digital 2022. Global Overview Report*. <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>
- Hootsuite y We Are Social (2024). *Digital 2024. Global Overview Report*. <https://wearesocial.com/es/blog/2024/01/digital-2024-5-billiones-de-usuarios-en-social-media/>
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio*. La Crujía.
- Índice de Economía y Sociedad Digital (2024). *DESI 2024*. https://administracionelectronica.gob.es/pae_Home/pae_OBSAE/Posicionamiento-Internacional/Comision_Europea_OBSAE/Indice-de-Economia-y-Sociedad-Digital-DESI-.html
- Instituto Nacional de Estadística (2020). *Equipamiento y uso de las TIC en los hogares. Año 2020*. <https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/>

operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDato
s&idp=1254735976608

Instituto Nacional de Estadística (2023). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2023*. https://ine.es/prensa/tich_2023.pdf

Jin, L., Sun, X., Ren, H. y Huang, H. (2023). Hotspots and trends of biological water treatment based on bibliometric review and patents analysis [Hotspots y tendencias del tratamiento biológico del agua a partir de la revisión bibliométrica y el análisis de patentes]. *Journal of Environmental Sciences*, 125, 774-785. <https://doi.org/10.1016/j.jes.2022.03.037>

Juniu, S. (2009). The transformation of leisure [La transformación del ocio]. *Leisure/Loisir*, 33(2), 463-478. <https://doi.org/10.1080/14927713.2009.9651449>

Junta de Andalucía (s.f.a). *Transformación Digital Educativa*. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa>

/ 138 /

Junta de Andalucía (s.f.b). *Plan de Deporte en Edad Escolar de Andalucía*. <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/culturaydeporte/areas/deporte/entidades-deportivas/deporte-edad-escolar.html>

Junta de Andalucía (s.f.c). *Plan de Capacitación Digital de Andalucía 2022-2025*. <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/ada/areas/competencias-digitales/plan-capacitacion-digital.html>

Junta de Andalucía (s.f.d). *Escuela TIC 2.0 en Andalucía - Planes y programas*. <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/desarrolloeducativoyformacionprofesional/consejeria/transparencia/planificacion-evaluacion-estadistica/planes/detalle/11680.html>

Karimi, M. y Uysal, M. (2012). Novel adaptive transmission algorithms for free-space optical links [Nuevos algoritmos de transmisión adaptativa para enlaces ópticos en el espacio libre]. *IEEE transactions on communications*, 60(12), 3808-3815.

Kayany, J. M. y Yelsma, P. (2000). Efectos del desplazamiento de los medios en línea en los concursos sociotécnicos de los hogares. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44, 215-232.

Kelly, J. R. (2000). Issues at the millennium: A global perspective [Temas en el milenio: una perspectiva global]. En M. C. Cabeza (Ed.), *Leisure and*

- human development. Proposals for the 6th World Leisure Congress* (pp. 51-57). Universidad de Deusto.
- Klasnja, P. y Pratt, W. (2012). Healthcare in the pocket: mapping the space of mobile-phone health interventions [La asistencia sanitaria en el bolsillo: mapeo del espacio de las intervenciones sanitarias a través de los teléfonos móviles]. *Journal of biomedical informatics*, 45(1), 184-198. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2011.08.017>
- Kuss, D. J. y Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction - a review of the psychological literature [Redes sociales en línea y adicción: una revisión de la literatura psicológica]. *International journal of environmental research and public health*, 8(9), 3528-3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>
- Lanigan, J. D. (2009). A sociotechnological model for family research and intervention: How information and communication technologies affect family life [Un modelo sociotecnológico para la investigación y la intervención familiar: cómo las tecnologías de la información y la comunicación afectan a la vida familiar]. *Marriage & Family Review*, 45(6-8), 587-609. <https://doi.org/10.1080/01494920903224194>
- Larrañaga, N., Martínez-Fernández, G., Oliveira, R. y Garitaonandia, C. (2022). La actitud de los progenitores ante el ciberbullying que viven sus hijos e hijas. *Relieve*, 282. <http://doi.org/10.30827/relieve.v28i2.24075>
- Levin, I. y Mamlok, D. (2021). Culture and society in the digital age [Cultura y sociedad en la era digital]. *Information*, 12(2), 68. <https://doi.org/10.3390/info12020068>
- Ley 4/2021, de 27 de julio, de Infancia y Adolescencia de Andalucía (2021). *BOE*, 189, de 9 de agosto de 2021, pp. 97276-97344. <https://www.boe.es/boe/dias/2021/08/09/pdfs/BOE-A-2021-13605.pdf>
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (2018). *BOE*, 294, de 6 de diciembre de 2018. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2018/BOE-A-2018-16673-consolidado.pdf>
- Li, S., Wang, Y., Xue, J., Zhao, N. y Zhu, T. (2020). The impact of COVID-19 epidemic declaration on psychological consequences: a study on active Weibo users [El impacto de la declaración de la epidemia de COVID-19 en las consecuencias psicológicas: un estudio sobre los usuarios activos de Weibo]. *International journal of environmental*

research and public health, 17(6), 2032. <https://doi.org/10.3390/ijerph17062032>

Liechty, T., Genoe, M. R. y Marston, H. R. (2017). Physically active leisure and the transition to retirement: The value of context [Ocio físicamente activo y transición a la jubilación: el valor del contexto]. *Annals of Leisure Research*, 20(1), 23-38. <https://doi.org/10.1080/11745398.2016.1187570>

Livingstone, S. y Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001>

Livingstone, S. y Bober, M. (2004). *UK children go online: Surveying the experiences of young people and their parents* [Los niños del Reino Unido se conectan a Internet: Encuesta sobre las experiencias de los jóvenes y sus padres]. <http://www.york.ac.uk/res/e-society/projects/1/UKCGOsurveyreport.pdf>

Livingstone, S. y Helsper, E. (2008). Parental mediation of children's internet use [Mediación parental sobre el uso de Internet por parte de los niños]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>

Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A. y Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation [Maximizar las oportunidades y minimizar los riesgos para los niños en línea: el papel de las competencias digitales en las estrategias emergentes de mediación parental]. *Journal of communication*, 67(1), 82-105. <https://www.doi.org/10.1111/jcom.12277>

Luengo, M. (2012). Una aproximación al concepto de Sociedad Móvil: el smartphone: su expansión, funciones, usos, límites y riesgos. *Derecom*, (11), 134-147. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4331309>

Maroñas, A., Martínez, R. y Varela-Garrote, L. (2018). Leisure time shared as a family: a socio-educational interpretation of the Galician situation [Ocio compartido en familia: una interpretación socioeducativa de la situación gallega]. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, (32), 71-83. https://doi.org/10.7179/PSRI_2018.32.06

Martín, J. C. y Rodrigo, M. J. (2013). La promoción de la Parentalidad Positiva. *Educação, Ciência e Cultura*, 18(1), 77-88. <https://doi.org/10.18316/1090>

- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Tecnos.
- McCabe, S. (2015). Family leisure, opening a window on the meaning of family [Ocio familiar, abriendo una ventana al sentido de la familia]. *Annals of Leisure Research*, 18(2), 175-179. <https://doi.org/10.1080/11745398.2015.1063748>
- McLuhan, M. (1962). *La galaxia Gutenberg: Génesis del homo typographicus*. Círculo de Lectores.
- Mina-Quirón, T. I. (2022). Digitalización en el Mercado Laboral y sus Efectos Post Pandemia. *Polo del Conocimiento*, 7(5), 1630-1649. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4051>
- Modecki, K. L., Goldberg, R. E., Wisniewski, P. y Orben, A. (2022). What is digital parenting? A systematic review of past measurement and blueprint for the future [¿Qué es la crianza digital? Una revisión sistemática de las mediciones pasadas y un plan para el futuro]. *Perspectives on Psychological Science*, 17(6), 1673-1691. <https://doi.org/10.1177/17456916211072458>
- Moguillansky, M. (2021). La cultura en pandemia: de las políticas culturales a las transformaciones del sector cultural. *Ciudadanías. Revista de políticas sociales urbanas*, (8). <http://revistas.untref.edu.ar/index.php/ciudadanias/article/view/1127>
- Mongeon, P. y Paul-Hus, A. (2016). The journal coverage of Web of Science and Scopus: a comparative analysis [La cobertura de la revista Web of Science y Scopus: un análisis comparativo]. *Scientometrics*, 106(1), 213-228. <https://doi.org/10.1007/s11192-015-1765-5>
- Morales, M. (2018). Viabilidad del uso del videojuego en el aula: opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(2), 78-91. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.11101>
- Mulet-Forteza, C., Genovart-Balaguer, J., Mauleon-Mendez, E. y Merigó, J. M. (2019). A bibliometric research in the tourism, leisure and hospitality fields [Una investigación bibliométrica en los campos del turismo, el ocio y la hostelería]. *Journal of Business Research*, 101, 819-827. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.12.002>
- Munné, F. (1992). *Psicosociología del tiempo libre: Un enfoque crítico*. Editorial Trill.

- Munzer, T., Torres, C., Domoff, S. E., Levitt, K. J., McCaffery, H., Schaller, A. y Radesky, J. S. (2022). Child media use during COVID-19: associations with contextual and social-emotional factors [Uso de los medios de comunicación por parte de los niños durante la COVID-19: asociaciones con factores contextuales y socioemocionales]. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 43(9). <https://doi.org/10.1097/DBP.0000000000001125>
- Nagurney, A., Li, D., Wolf, T. y Saberi, S. (2013). A network economic game theory model of a service-oriented internet with choices and quality competition [Un modelo de teoría de juegos económico de red de una Internet orientada a servicios con opciones y competencia de calidad]. *NETNOMICS: Economic Research and Electronic Networking*, 14, 1-25. <https://doi.org/10.1007/s11066-013-9076-6>
- Navajas, A. (2016). *Ocio compartido en familia: implicaciones prácticas dentro del Sistema de Protección a la Infancia ya la Adolescencia* [Tesis doctoral]. Universidad de Lleida.
- Navarro, J. L., Fletcher, A. y Jensen, M. (2022). A bifactor model of US Parents' attitudes regarding mediation for the digital age [Un modelo bifactorial de las actitudes de los padres estadounidenses con respecto a la mediación para la era digital]. *Journal of Children and Media*, 17-36. <https://doi.org/10.1080/17482798.2022.2123012>
- Navarro-Martínez, O. y Peña-Acuña, B. (2022). Technology Usage and Academic Performance in the Pisa 2018 Report [Uso de la tecnología y rendimiento académico en el Informe Pisa 2018]. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11(1), 130-145. <https://www.sciencegate.app/document/10.7821/naer.2022.1.735>
- Neulinger, J. (1974). *The psychology of leisure: Research approaches to the study of leisure* [La psicología del ocio: Aproximaciones de investigación al estudio del ocio]. Springfield.
- Nieto-Márquez, N. L., Baldominos, A., Iglesias, M., Martín, E. y Zuluaga, J. A. (2022). Assessment of COVID-19's Impact on EdTech: Case Study on an Educational Platform, Architecture and Teachers' Experience [Evaluación del impacto de la COVID-19 en la tecnología educativa: estudio de caso sobre una plataforma educativa, arquitectura y experiencia docente]. *Education Sciences*, 12(10), 681. <https://doi.org/10.3390/educsci12100681>
- Nikken, P. (2019). Parents' instrumental use of media in child rearing: Relationships with confidence in parenting, and health and conduct

- problems in children [Uso instrumental de los medios de comunicación por parte de los padres en la crianza de los hijos: relaciones con la confianza en la crianza de los hijos y problemas de salud y conducta en los niños]. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 531-546. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1281-3>.
- Nikken, P. y Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children [Mediación parental de los videojuegos infantiles: Comparación de las denuncias de padres e hijos]. *Learning, media and technology*, 31(2), 181-202. <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>
- Nimrod, G. y Adoni, H. (2012). Conceptualizing e-leisure [Conceptualización del e-ocio]. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 35(1), 31-56. <https://doi.org/10.1080/07053436.2012.10707834>
- Nucci, N. B., Ortolanis, L. E., Soldevila, A. y Retamar, M. F. (2020). *Las familias, conflictos y desigualdades en contexto de crisis*. <https://elaboraciones.sociales.unc.edu.ar/las-familias-conflictos-y-desigualdades-en-contexto-de-crisis/>
- Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2022). *Beneficios y riesgos del uso de Internet y las redes sociales*. https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2022-03/beneficios_riesgos_uso_internet_redessociales_2022.pdf
- Oei, A. C. y Patterson, M. D. (2015). Enhancing perceptual and attentional skills requires common demands between the action video games and transfer tasks [Mejorar las habilidades perceptivas y atencionales requiere requisitos comunes entre los videojuegos de acción y las tareas de transferencia]. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00113>
- Olson, D. H. y Barnes, H. (2004). *Family communication*. Life Innovations.
- Osmanovic, S. y Pecchioni, L. (2015). Beyond Entertainment Motivations and Outcomes of Video Game Playing by Older Adults and Their Younger Family Members [Más allá del entretenimiento: motivaciones y resultados de los videojuegos por parte de los adultos mayores y sus familiares más jóvenes]. *Games and Culture*, 11(1-2), 130-149. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412015602819>
- Osmanovic, S. y Pecchioni, L. (2016). Beyond entertainment: motivations and outcomes of video game playing by older adults and their younger family members [Más allá del entretenimiento: motivaciones y

resultados de los videojuegos por parte de los adultos mayores y sus familiares más jóvenes]. *Games and Culture*, 11(1-2), 130-149. <https://doi.org/10.1177/1555412015602819>

Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A. y McKenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews [Explicación y elaboración de PRISMA 2020: orientación actualizada y ejemplos para informar sobre revisiones sistemáticas]. *BMJ*, 372(160). <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>

Penard, T., Poussing, N., Mukoko, B. y Piaptie, G. B. T. (2015). Internet adoption and usage patterns in Africa: Evidence from Cameroon [Adopción y patrones de uso de Internet en África: Evidencia de Camerún]. *Technology in Society*, 42, 71-80. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2015.03.004>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants [Nativos digitales, inmigrantes digitales]. *On Horizon*, 9(5), 1-6.

Punamäki, R. L., Wallenius, M., Nygård, C. H., Saarni, L. y Rimpelä, A. (2007). Use of information and communication technology (ICT) and perceived health in adolescence: the role of sleeping habits and waking-time tiredness [Uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y salud percibida en la adolescencia: el papel de los hábitos de sueño y el cansancio durante la vigilia]. *Journal of adolescence*, 30(4), 569-585. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2006.07.004>

Ramírez-García, A. (s.f.). *Respuesta a las necesidades de prevención y formación de las familias cordobesas ante el uso excesivo de dispositivos móviles y videojuegos en menores*. <https://www.uco.es/familiason/>

Redecker, C. (2020). *Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu*. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu/competencia-digital/24685>

Restrepo, C. y Urbizagástegui, R. (2017). Red de co-palabras en la bibliometría mexicana. *Investigación bibliotecológica*, 31(73), 17-45. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v31n73/2448-8321-ib-31-73-00017.pdf>

Richardson, H. (2009). A «smart house» is not a home: The domestication of ICTs [Una «casa inteligente» no es un hogar: la domesticación de

- las TIC]. *Information Systems Frontiers*, 11(5), 599-608. <https://doi.org/10.1007/s10796-008-9137-9>
- Rodrigo, M., Martín, J. C., Cabrera, E. y Máiquez, M. (2009). Las competencias parentales en contextos de riesgo psicosocial. *Psychosocial Intervention*, 18(2), 113-120. <https://scielo.isciii.es/pdf/inter/v18n2/v18n2a03.pdf>
- Roy, S. y Orazem, P. F. (2021). Active leisure, passive leisure and health [Ocio activo, ocio pasivo y salud]. *Economics & Human Biology*, 43. <https://doi.org/10.1016/j.ehb.2021.101053>
- Sala, X. B., Chalezquer, C. S. y San Martín, E. S. (2013). Menores y ocio digital en el siglo XXI: análisis exploratorio de perfiles de usuarios de videojuegos en España. *Bordón: Revista de pedagogía*, 65(1), 147-166. <http://dx.doi.org/10.13042/brp.2013.65110>
- Sánchez-Caballé, A., Gisbert Cervera, M. y Esteve-Mon, F. M. (2020). The digital competence of university students: a systematic literature review [La competencia digital de los estudiantes universitarios: una revisión sistemática de la literatura]. *Revista de Psicología, Ciències de l'Eduació i de l'Esport*, 38(1), 63-74.
- Sandoval, M. (2020). Tecnologías y vida cotidiana: una revisión del modelo de domesticación. *Contratexto*, (37), 287-314. [570673373011.pdf](https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1441768)
- Schultz, C. S. y McKeown, J. K. (2018). Introduction to the Special Issue: toward «digital leisure studies» [Introducción al número especial: hacia los «estudios del ocio digital»]. *Leisure Sciences*, 40(4), 223-238. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1441768>
- Sharaievskaya, I. (2017). Updating the family operating system: A literature review of information communication technology and family leisure [Actualización del sistema operativo familiar: una revisión de la literatura sobre las tecnologías de la información y la comunicación y el ocio familiar]. *Leisure Sciences*, 39(5), 400-414. <https://doi.org/10.1080/01490400.2017.1333058>
- Sharaievskaya, I. y Stodolska, M. (2016). Family satisfaction and social networking leisure [Family satisfaction and social networking leisure]. *Leisure studies*, 36(2), 231-243. <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1141974>
- Sharma, M. K., Anand, N., Ahuja, S., Thakur, P. C., Mondal, I., Singh, P., Kohli, T. y Venkateshan, S. (2020). Digital burnout: COVID-19 lockdown mediates excessive technology use stress [Agotamiento digital: el

confinamiento por la COVID-19 media el estrés por el uso excesivo de la tecnología]. *World Social Psychiatry*, 2(2), 171-172. https://doi.org/10.4103/WSP.WSP_21_20

Shen, Y., Morrison, A. M., Wu, B., Park, J., Li, C. y Li, M. (2018). Where in the world? A geographic analysis of a decade of research in tourism, hospitality, and leisure journals [¿En qué parte del mundo? Un análisis geográfico de una década de investigación en revistas de turismo, hospitalidad y ocio]. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 42(2), 171-200. <https://doi.org/10.1177/1096348014563394>

Silverstone, R. (1996). *Television and everyday life*. Routledge.

Silverstone, R., Hirsch, E. y Morley, D. (1992). Information and communication technologies and the moral economy of the household [Las tecnologías de la información y la comunicación y la economía moral del hogar]. En *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces* (pp. 1-29). Routledge.

Singh, R., Sajad, I., Shafi, I., Abdullhah, S. H., Hussain, A. e Iqbal, J. (2023). A bibliometric review of World Leisure Journal: an analysis of research published between 2000 and 2022 [Una revisión bibliométrica de World Leisure Journal: un análisis de las investigaciones publicadas entre 2000 y 2022]. *World Leisure Journal*, 65(4), 484-509. <https://doi.org/10.1080/16078055.2023.2204078>

Singh, S., Dhir, S. y Evans, S. (2021). The trajectory of two decades of global journal of flexible systems management and flexibility research: A bibliometric analysis [La trayectoria de dos décadas de investigación en la revista global de gestión de sistemas flexibles y flexibilidad: un análisis bibliométrico]. *Global Journal of Flexible Systems Management*, 22, 377-401. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40171-021-00286-6>

Sivan, A. y Veal, A. J. (2021). Leisure and human rights: the World Leisure Organization Charter for Leisure: past, present and future [Esparcimiento y derechos humanos: la Carta del Ocio de la Organización Mundial del Esparcimiento: pasado, presente y futuro]. *World Leisure Journal*, 63(2), 133-140. <https://doi.org/10.1080/16078055.2021.1918755>

Sng, J. R. y Jung, Y. (2021). Exploring the role of language and goal attainment in intergenerational gameplay [Explorando el papel del lenguaje y la consecución de objetivos en el juego intergeneracional]. *Journal of*

- Intergenerational Relationships*, 19(3), 325-343. <https://doi.org/10.1080/15350770.2020.1763228>
- Sociedad Andaluza para el Desarrollo de las Telecomunicaciones (2017). *Andalucía Compromiso Digital oferta 21 cursos de teleformación para mejorar las competencias digitales de los andaluces*. Junta de Andalucía. <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/sandetel/servicios/actualidad/noticias/detalle/168651.html>
- Somos Digital (2023). *DigComp 2.2. Marco europeo de competencias digitales para la ciudadanía: con nuevos conocimientos, habilidades y actitudes*. <https://somos-digital.org/digcomp/>
- Songee, K. y Xinran, L. (2013). Travel by families with children possessing disabilities: Motives and activities [Viajes de familias con niños con discapacidad: Motivos y actividades]. *Tourism Management*, 37, 13-24. <https://doi.org/hpj5>
- Starkey, L., Eppel, E. A. y Sylvester, A. (2019). How do 10-year-old New Zealanders participate in a digital world? [¿Cómo participan los neozelandeses de 10 años en un mundo digital?]. *Information, Communication & Society*, 22(13), 1929-1944. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1472795>
- Stattin, H. y Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation [Seguimiento parental: una reinterpretación]. *Child development*, 71(4), 1072-1085. <https://www.doi.org/10.1111/1467-8624.00210>
- Stebbins, R. A. (2006). *Serious leisure: A perspective for our time*. Transaction.
- Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L. y Herring, J. A. (2002). Relationships among Internet use, personality, and social support [Relaciones entre el uso de Internet, la personalidad y el apoyo social]. *Computers in human behavior*, 18(4), 437-451. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(01\)00054-1](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(01)00054-1)
- Tammisalo, K. y Rotkirch, A. (2022). Effects of information and communication technology on the quality of family relationships: A systematic review [Efectos de las tecnologías de la información y la comunicación en la calidad de las relaciones familiares: una revisión sistemática]. *Journal of social and personal relationships*, 39(9), 2724-2765. <https://doi.org/10.1177/02654075221087942>
- Theuns, H. L. (1989). Multidisciplinary focus on leisure and tourism [Enfoque multidisciplinar en ocio y turismo]. *Annals of Tourism Research*, 16(2), 189-204. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(89\)90067-4](https://doi.org/10.1016/0160-7383(89)90067-4)

- Torrecillas-Lacave, T., Vázquez-Barrio, T. y Monteagudo-Barandalla, L. (2017). The perception of parents about the digital empowerment of family in hyperconnected households [La percepción de los padres sobre el empoderamiento digital de la familia en hogares hiperconectados]. *El profesional de la información*, 26(1), 97-104. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.ene.10>
- Townsend, J. A., Van Puymbroeck, M. y Zabriskie, R. B. (2017). The core and balance model of family leisure functioning: A systematic review [El modelo central y de equilibrio del funcionamiento del ocio familiar: una revisión sistemática]. *Revisiting Family Leisure Research*, 52-72. <https://doi.org/10.1080/01490400.2017.1333057>
- Tran, K. M. (2018). Families, resources, and learning around Pokémon Go [Familias, recursos y aprendizaje en torno a Pokémon Go]. *E-learning and Digital Media*, 15(3), 113-127. <https://doi.org/10.1177/2042753018761166>
- UNICEF (2023). *Informe Anual de UNICEF 2023. Para cada infancia*. <https://www.unicef.org/es/informes/informe-anual-unicef-2023>
- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B. y Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children [Estilos de crianza por Internet y el impacto en el uso de Internet por parte de los niños de primaria]. *Computers & Education*, 55(2), 454-464. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.009>
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L. y Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: «Instructive Mediation», «restrictive mediation», and «social coviewing» [Desarrollar una escala para evaluar tres estilos de mediación televisiva: «Mediación instructiva», «Mediación restrictiva» y «Covisionado social»]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(1), 52-66. <https://doi.org/10.1080/08838159909364474>
- Vaquero, E. (2020). Parentalidad digital. *STUDIUM EDUCATIONIS-Rivista semestrale per le professioni educative*, (3), 203-214.
- Vázquez, A. (2010). Las caras del ocio: Aproximaciones psicológicas. *Kalathos*, 4(1), 20-27. http://kalathos.metro.inter.edu/kalathos_mag/publications/archivo6_vol4_no1.pdf
- Viñals, A., Abad, M. y Aguilar, E. (2014). Jóvenes conectados: Una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. *Communication Papers*, 3(04), 52-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4785916>

- Wang, B., Taylor, L. y Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games [Las familias que juegan juntas permanecen juntas: Investigando la unión familiar a través de los videojuegos]. *New Media & Society*, 20, 4074-4094. <https://doi.org/10.1177/1461444818767667>
- Wang, X., Liu, K., He, S., Liu, S., Zhang, Y. y Zhao, J. (2017). Multi-source knowledge bases entity alignment by leveraging semantic tags [Alineación de entidades de bases de conocimiento de múltiples fuentes mediante el aprovechamiento de etiquetas semánticas]. *Chinese Journal of Computers*, 40(3), 701-711.
- Waycott, J., Zhao, W., Kelly, R. M. y Robertson, E. (2022). Technology-mediated enrichment in aged care: survey and interview study [Enriquecimiento mediado por la tecnología en el cuidado de las personas mayores: estudio de encuestas y entrevistas]. *JMIR aging*, 5(2). <https://doi.org/10.2196/31162>.
- Wood, R. T. y Griffiths, M. D. (2015). Understanding positive play: An exploration of playing experiences and responsible gambling practices [Comprender el juego positivo: una exploración de las experiencias de juego y las prácticas de juego responsable]. *Journal of gambling studies*, 31, 1715-1734. <https://doi.org/10.1007/s10899-014-9489-7>
- Wu, Q., Ren, Q., Zhong, N., Bao, J., Zhao, Y., Du, J., ... y Zhao, M. (2022). Internet behavior patterns of adolescents before, during, and after COVID-19 pandemic [Patrones de comportamiento en Internet de los adolescentes antes, durante y después de la pandemia de COVID-19]. *Frontiers in psychiatry*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.947360>
- Yelland, N. y Neal, G. (2013). Aligning digital and social inclusion: A study of disadvantaged students and computer Access [Alinear la inclusión digital y social: un estudio sobre los estudiantes desfavorecidos y el acceso a la computadora]. *Education and Information Technologies*, 18, 133-149. <https://doi.org/10.1007/s10639-012-9223-y>
- Yoo, P. Y., Movahed, M., Rue, I., Santos, C. D. D., Majnemer, A. y Shikako, K. (2022). Changes in use of a leisure activity mobile app for children with disabilities during the COVID-19 pandemic: Retrospective study [Cambios en el uso de una aplicación móvil de actividades lúdicas para niños con discapacidad durante la pandemia de COVID-19: Estudio retrospectivo]. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 5(1). <https://doi.org/10.2196/32274>

- Zabriskie, R. B. y McCormick, B. P. (2001). The influences of family Leisure Patterns on Perceptions of Family Functioning [Influencias de los patrones de ocio familiar en las percepciones del funcionamiento familiar]. *Family Relations*, 50(3), 281-289. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2001.00281.x>
- Zhang, L., Zhu, T., Hussain, F. K., Ye, D. y Zhou, W. (2022). A game-theoretic method for defending against advanced persistent threats in cyber systems [Un método de teoría de juegos para defenderse contra amenazas persistentes avanzadas en sistemas cibernéticos]. *IEEE Transactions on Information Forensics and Security*, 18, 1349-1364. <https://doi.org/10.1109/TIFS.2022.3229595>

El avance tecnológico ha transformado las dinámicas familiares, especialmente en el ocio, donde el uso de dispositivos digitales se ha vuelto central. Este trabajo analiza la evolución de la investigación sobre ocio digital familiar entre 2012 y 2022 mediante un estudio bibliométrico basado en el protocolo PRISMA 2020. Se examinaron 1.381 artículos y revisiones indexados en Web of Science y Scopus, utilizando descriptores relacionados con ocio, digitalización y familia. Los resultados evidencian un aumento significativo de la producción científica, especialmente desde 2020. Se identificaron seis líneas de investigación principales: 1) el uso de la tecnología digital y el rendimiento académico; 2) la influencia del entorno familiar y factores sociofamiliares en el abuso de internet y el trastorno del juego en adolescentes; 3) el impacto del COVID-19 en las actividades de ocio digital familiar; 4) la influencia del ocio digital en el bienestar físico y mental; 5) los videojuegos como rutina familiar y recurso de aprendizaje en el hogar; 6) el papel del ocio digital en el fortalecimiento de las relaciones familiares. Estas tendencias orientan futuras investigaciones y contribuyen al desarrollo de políticas públicas que fomenten competencias digitales y un acceso equitativo al ocio digital.



La colección **ACTUALIDAD** aborda cuestiones de relevancia e interés de la realidad social y política andaluza contemporánea vinculada al más amplio contexto de la sociedad española, la Unión Europea y, en suma, de la dinámica mundial. La colección, que se ha editado ininterrumpidamente desde 2005, pretende en esta nueva etapa publicar los resultados de trabajos de investigación conforme a los criterios estandarizados de la comunicación científica.