



## ■ artículo



REVISTA DE VICTIMOLOGÍA | JOURNAL OF VICTIMOLOGY  
Online ISSN 2385-779X  
www.revistadevictimologia.com | www.journalofvictimology.com  
DOI 10.12827/RVJV.19.01 | N. 19/2025 | P. 19-42  
Fecha de recepción: 01/01/2024 | Fecha de aceptación: 01/12/2024

# Adolescencia y ocio desviado en redes sociales<sup>1</sup>

## Adolescence and Deviant Leisure in Social Media

María José Benítez Jiménez

Universidad de Málaga. mjbenitez@uma.es

### Resumen

El tema de la adolescencia y el ocio desviado en Internet es de gran relevancia en la actualidad, dado el acceso casi universal de los jóvenes a las tecnologías digitales y a la Red. El objeto de este estudio es recoger información en institutos de secundaria para conocer el discurso de los adolescentes y poder acercarnos a su relación con Internet y con las redes sociales. Nuestro interés es meramente exploratorio y descriptivo y aspira a tener datos de Institutos de Educación Secundaria de Sevilla y Málaga, llevándose a cabo diez grupos focales con chicos y chicas de 1º y de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y de 1º de Bachiller y 1º de Formación Profesional de grado medio (FPGM) (12, 14, 16 años). En los grupos de discusión, se abordó la generación del discurso de un modo pautado, comenzando con actitudes y hábitos de consumo de Internet y redes sociales, continuando por indagar acerca de otras actividades paralelas distintas al contexto virtual y preguntando sobre conductas de riesgo, imitación de estas y posible visualización de consecuencias o victimización. Del mismo modo se pasaron cuestionarios individuales de cara a obtener más datos y a poder contrastarlos con el discurso de grupo. En líneas generales, podemos señalar que la edad es un indicador clave para analizar el modo de consumo de Internet como consecuencia del menor control parental y del cambio de expectativas y necesidades de los jóvenes.

### Palabras clave

Adolescencia, estudiantes, ocio desviado, redes sociales, responsabilidad social.

---

1 Este trabajo se enmarca en el Proyecto de Excelencia de la Junta de Andalucía “Criminalidad en contextos digitales de ocio desviado: Alternativas posibles contra una economía de consumo deshumanizada”, Universidad de Sevilla, (Ref. PROYEXCEL\_00621).



## Abstract

The issue of adolescence and deviant leisure on the Internet is of great relevance today, given the almost universal access of young people to digital technologies and the Internet. The purpose of this study is to collect information in secondary schools to understand the discourse of adolescents and to be able to get closer to their relationship with the Internet and social networks. Our interest is merely exploratory and descriptive and aspires to have data from high schools in Seville and Malaga, carrying out ten focus groups with boys and girls in the first and third years of Compulsory Secondary Education and 1st year of Baccalaureate and 1st FP intermediate level (12, 14, 16 years old). In the discussion groups, the generation of discourse was addressed in a planned way, starting with attitudes and habits of Internet and social media consumption, continuing to investigate other parallel activities other than the virtual context and asking about risk behaviors, imitation of these and possible visualization of consequences or victimization. In the same way, individual questionnaires have been passed to obtain more data and to be able to contrast them with the group discourse. In general terms, we can indicate that age is a key indicator to analyze the mode of Internet consumption because of less parental control and the change in expectations and needs of young people.

### Keywords

Adolescence, students, deviant leisure, social networks, social responsibility.

## 1. Introducción

Se han realizado numerosas incursiones en las diversas perspectivas desde las que se podría analizar el ocio, desde las sociales a las psicológicas pasando por las contemporáneas y criminológicas. Ha de indicarse que resulta complicado decantarse por una de ellas, en concreto porque se hilvanan unas con otras. Los estudios al respecto se han aferrado a una comprensión tradicional de las actividades de ocio como inherente e incuestionablemente “buenas”, una visión que deja poco espacio para considerar la desviación dentro del ámbito del comportamiento del ocio (Franklin-Reible, 2006).

En los jóvenes el ocio juega un papel primordial y se debería avanzar en un modelo de ocio positivo que promueva el ejercicio de competencias, el fortalecimiento del carácter y recursos activos, tanto a nivel individual como interpersonal. En este modelo son importantes el propósito de vida, la iniciativa y el sentido de coherencia (Albertos et al, 2020). Pero entendemos que es necesaria una articulación entre la psicología social y los estudios de ocio, como señalan Rodríguez y Agulló (2002), quienes añaden como factores relevantes los que se relacionan con los estilos de vida, la satisfacción, la relación entre ocio y trabajo, y los comportamientos de ocio que generan, o pueden generar, problemas en el individuo o en el entorno. Estos autores denominan a este tipo de ocio problemático “ocio desviado”, ya designado previamente como ocio nocivo (Puig y Trilla, 1987).

Aunque el ocio desviado a menudo se basa en el discurso psiquiátrico como explicación principal de la participación, muchas formas de ocio des-



viado no pueden explicarse de manera convincente a través de explicaciones que se centren en motivaciones psicopatológicas. Pensemos, por ejemplo, en el sadomasoquismo sexual consensuado y/o la modificación corporal radical. Estas formas de ocio desviado pueden entenderse mejor centrándose en diversos discursos sociales y en las propiedades de la experiencia de ocio legítima (Williams, D. J., 2009).

La perspectiva emergente del ocio desviado dentro de la Criminología ha sido analizada con profundidad por Raymen y Smith (2019) para explorar los fundamentos intelectuales del ocio desviado, específicamente su crítica de la relación entre el liberalismo, el capitalismo de consumo y las concepciones dominantes del ocio. También exploran el potencial de un ocio “prosocial” desmercantilizado. Como señala Herrera (2020), en momentos de cambio social, afrontamos tiempos especialmente permeables a la Criminología cultural, que nos vincula a violencias contemporáneas (Carvalho, 2016:90). En la pandemia, las comunidades virtuales se convirtieron en pragmáticos grupos de apoyo, y la segregación propia del confinamiento aparejó un positivo estrechamiento de lazos virtuales. Sin embargo, ha de señalarse que ese clamor popular de expansión a través de redes sociales devino en un hábito no siempre sano tanto para los protagonistas como para los espectadores, lo que hace necesario valorar la utilidad de algún instrumento de medición. Bedir et al (2023) han llevado a cabo una investigación interesada en desarrollar una escala para evaluar las tendencias desviadas de ocio de los individuos.

El tema de la adolescencia y el ocio desviado en Internet es un área estrella de creciente preocupación, ya que el acceso ilimitado a la tecnología y a la red ha transformado significativamente la forma en que los adolescentes pasan su tiempo libre. Analizar este ámbito es un desafío significativo para proteger el bienestar de los adolescentes, pues requiere una respuesta multidimensional que combine la educación, la supervisión, y el apoyo psicológico, junto con la promoción de un uso responsable y seguro de la tecnología.

El concepto de ocio desviado se refiere al uso del tiempo libre en actividades que pueden ser consideradas perjudiciales o que desvían a los adolescentes de actividades más saludables o constructivas. En el contexto de Internet, esto podría incluir el consumo de contenidos inapropiados, la participación en comportamientos antisociales o peligrosos, o el desarrollo de adicciones a juegos, redes sociales, o al propio contenido digital.

Es complicado educar a los menores lejos de las pantallas y quizás no sea necesario, ellos son nativos digitales. Las empresas de productos tecnológicos se ocupan y preocupan de garantizar el consumo masivo de jóvenes y adultos, abasteciendo nutridamente el mercado mundial. Las redes sociales se imponen como imprescindibles y se convierten en lugares de integración y referencia.



Nos encontramos es un escenario complejo. El discurso dual de ofrecer a los menores, por un lado, los recursos tecnológicos existentes para que crezcan sin ser excluidos en su contexto inmediato y, por otro, el rechazo a los riesgos que pudieran sufrir por su uso ejemplifica la controversia sobre la que pendula la toma de decisiones de las familias respecto al acceso de los menores a internet.

Una encuesta publicada por UNICEF (Andrade et al, 2021) hace un interesante análisis a partir de cuestionarios validados, del uso y riesgos de la tecnología en la adolescencia. El estudio fue de ámbito nacional, a través de un cuestionario online. Participaron un total de 41.509 adolescentes de ambos sexos. La edad de los participantes estaba comprendida entre los 11 y los 18 años. Según este estudio, el 94,8 % de los adolescentes dispone de teléfono móvil con conexión a Internet, dispositivo al que acceden de media a los 10,96 años. Un 31,6 % pasa más de cinco horas diarias conectado a Internet un día de la semana cualquiera, cifra que asciende al 49,6 % durante el fin de semana. Solo el 29,1 % refiere que sus padres les ponen normas sobre el uso de la tecnología: al 24%, le limitan las horas de uso y al 13,2 % los contenidos a los que acceden. Una de cada cuatro familias tiene discusiones todas las semanas en casa por el uso de la tecnología.

Una línea abierta actualmente en España son las “Escuelas off” que buscan una educación alejada de las pantallas. A través de plataformas grupos de padres exigen un aprendizaje a través de medios no digitales (Torres, 2024), realidad insospechada hace unos años cuando la tecnología evocaba un punto de no retorno. El debate de los móviles como herramientas cuestionadas para el aprendizaje ha desembocado en el controvertido análisis de otros tipos de dispositivos que con profusión se utilizan en centros educativos fruto, entre otras cosas, del abastecimiento con motivo de la pandemia. Ante este escenario peculiar de planteamientos encontrados se asoma la responsabilidad social como impulsora de una necesaria reflexión acerca del acceso de niños, niñas y adolescentes (NNA) a las tecnologías.

En Estados Unidos (EE.UU) una coalición de 14 fiscales generales ha demandado a la popular plataforma china Tik-Tok, por su papel en la crisis de salud mental de los menores de edad (Beauregard, 2024), apoyándose en una investigación previamente impulsada por este colectivo en 2022 y que centraba su interés en los posibles daños consecuencia de técnicas empleadas para aumentar el tiempo y la frecuencia de conexión en esa plataforma. Del mismo modo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el informe de la oficina regional europea, alertó sobre el incremento del uso problemático de redes sociales entre los adolescentes (Ruiz, 2024). En este sentido, el estudio de Maza et al. (2023) sugiere que la revisión habitual de las redes sociales en la adolescencia temprana puede estar asociada longitudinalmente con cambios en la sensibilidad neu-



ronal a la anticipación de recompensas y castigos sociales, lo que podría tener implicaciones para el ajuste psicológico. Por otro lado, se constata la idea de que algunos riesgos asociados al uso de internet y redes sociales son debidos al uso intensivo que obstaculiza y obstruye la realización de tareas cotidianas básicas como dormir o estudiar (Ballesteros, 2024).

En nuestro país, también, han surgido nuevos enfoques jurídicos desde que en 2021 se consolidara el término *violencia digital* en la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (Lopivi). Además, el Anteproyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, de 2024, acoge nuevas respuestas y tipificaciones penales de algunos comportamientos cometidos virtualmente, incidiendo en el hecho de que el acceso a contenido inapropiado puede producir múltiples consecuencias en la infancia y adolescencia, tantas como variedades de contenido inapropiado se puedan considerar.

Se pone de manifiesto la tendencia internacional y española a proteger a los menores y adolescentes ante riesgos provocados por el uso/abuso tecnológico. La merma de la salud mental y el ejercicio o padecimiento de comportamientos de ocio desviado son posibles consecuencias de la constante exposición de NNA a pantallas no supervisadas por adultos. Ha de mencionarse que los comportamientos de ocio desviado pueden desembocar en el daño a uno mismo; en el deterioro moral de quien lo ejerce y/o en la victimización, realidades que afectan a la salud mental.

## 2. Objetivos

En este estudio resultaba clave conocer cómo los adolescentes valoran su relación con internet y redes sociales. Se abordó la generación del discurso de un modo pautado, comenzando con actitudes y hábitos de consumo de internet y redes sociales, continuando por indagar acerca de otras actividades paralelas distintas al contexto virtual y preguntando sobre conductas de riesgo, imitación de estas y posible visualización de consecuencias o victimización. A continuación, se desglosan los objetivos:

*Objetivo Principal:* Realizar un estudio exploratorio y descriptivo en dos Centros de Educación Secundaria de Sevilla y Málaga para conocer el discurso de los adolescentes de distintas edades y poder acercarnos a su relación con internet y con las redes sociales.

*Objetivos Específicos:* Acceder a información sobre actitudes y hábitos en internet y redes sociales de los adolescentes; Saber cuáles son las actividades



paralelas de los adolescentes distintas al contexto virtual; Conocer posibles conductas violentas y/o de riesgo en internet y su imitación; Obtener información sobre la visualización de consecuencias por parte de los adolescentes, de su participación en redes sociales y en internet, con relación a autoría y victimización; Conseguir información sobre su percepción de vulnerabilidad.

### 3. Metodología

En esta investigación se realizó un abordaje metodológico cualitativo y cuantitativo encaminado a obtener información sobre adolescencia y ocio desviado contextualizado en redes sociales. Nuestro interés es meramente exploratorio y descriptivo y aspira a tener información de estudiantes de institutos de Sevilla y Málaga, llevándose a cabo diez grupos focales con chicos y chicas de 1º y de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y de 1º de Bachiller y 1º de Formación Profesional de grado medio (FPGM) (12, 14, 16 años). Del mismo modo se pasaron cuestionarios individuales de cara a obtener más datos y a poder contrastarlos con el discurso de grupo.

#### 3.1. Muestra

En un primer momento, la muestra seleccionada fue de 100 estudiantes y se valoró realizar 12 grupos de discusión incorporando grupos similares en Sevilla y Málaga, pero finalmente el acceso a datos estimados se redujo en un 16%. Como puede apreciarse en las Tablas 1 y 2 la muestra resultante fue de 84 estudiantes (N=84), participando las chicas en un 14% más que los chicos y los adolescentes de 1º de la ESO en un 12% más que los de 3º de la ESO. La menor participación correspondió a 1º de Bachiller y a 1º de FPGM que se recogieron solo en la ciudad de Málaga. Las edades mayoritarias de los adolescentes de cada grupo se encuentran entre los 12-13 años de alumnado de 1º ESO, los 14-15 años de 3º ESO y los 16-17 de 1º de Bachiller y 1º de FPGM.

Tabla 1: Muestra según sexo

Ciudad	Chicos n (%)	Chicas n (%)	Otro n (%)	Total n (%)
Sevilla	19 (42)	25 (56)	1 (2)	45 (54)
Málaga	16 (41)	23 (59)	---	39 (46)
Total	32 (38)	43 (51)	1 (1)	84 (100)



Tabla 2: Muestra según curso

Ciudad	1º ESO n (%)	3º ESO n (%)	1º Bachiller n (%)	1º FPGM n (%)	Total n (%)
Sevilla	27 (60)	18 (40)	--	--	45 (54)
Málaga	10 (26)	9 (23)	10 (26)	10 (26)	39 (46)
Total	37 (44)	27 (32)	10 (12)	10 (12)	(100)

### 3.2. Grupos de discusión

El valor del método reside esencialmente en la construcción de un discurso colectivo a partir de la dinámica de la discusión grupal en un contexto cuasi natural; esto es, la discusión grupal es el ámbito natural cotidiano en que las opiniones se generan, intercambian y expresan (Arenas et al, 2013:5). Siguiendo esta lógica, los grupos de discusión sirven tanto para estudiar las opiniones individuales como para analizar las de un colectivo (Flick, 2007; Escobar y Bonilla-Jiménez, 2009). Así mismo, la muestra es de tipo intencional y los discursos resultantes son provocados. La dinámica mantenida en todos los casos ha sido activa y participativa, generando implicación en los grupos. Se trata de discursos no naturales generados en el marco de una investigación (Arenas et al, 2013).

El diseño del estudio se compone de dos fases. En la primera de ellas se han construido diez grupos de discusión, estableciéndose habitualmente para un proyecto un mínimo de tres o cuatro y un máximo de diez o doce (Gil, 1993:203). Por lo tanto, se desglosó la muestra resultante en diez grupos entre seis y diez estudiantes cada uno (Morgan y Spanish, 1984:255). Los grupos de discusión (GD) de 1º y 3º de la ESO se llevaron a cabo en los Institutos seleccionados de Sevilla y Málaga y los grupos de discusión de 1º de Bachiller y 1 de FPGM se realizaron solo en el Instituto seleccionado de Málaga, como puede observarse en la Figura 1.

Figura 1. Grupos de Discusión (GD).



Se optó en el estudio por potenciar el papel de las moderadoras en vez de dejar a los grupos que se reordenaran por sí solos. Quedando ambas posibilidades recogidas en la literatura científica (Gil, 1997), consideramos oportuno guiar el desarrollo de los GD debido a las características de los sujetos que los



componían. Entendimos que, para el mejor funcionamiento de los grupos, las intervenciones puntuales de moderación lanzando nuevas cuestiones a tratar facilitarían y harían más ágil el proceso de generación del discurso de los adolescentes. Para ello se estructuró un guion escalonado de seis impulsores que se vinculaban con los objetivos de la investigación, referentes a cuestiones sobre actitudes frente al uso de internet y redes sociales; pautas de consumo; hábitos; actividades paralelas; conductas de riesgo e imitación y visibilización de consecuencias.

Según el diseño del estudio, en la segunda fase se ha previsto configurar matrices para presentar los hallazgos. Se pretende tanto realizar análisis de contenido como interpretar el discurso (Arenas et al, 2013). La metodología para llevar a cabo el análisis de contenido se basa en la división o fragmentación del texto en unidades, esto es, desagregar los datos o conceptualizarlos para proceder a codificarlos. Se utilizaron fichas de contenido sin apoyo de herramienta computerizada de análisis textual. La codificación fue abierta (Flick, 2007) y sin subcategorías. Una vez terminadas las transcripciones se enumeró cada parte del texto y se le asignó un código para posteriormente categorizarlo y así poder generar temáticas generales (Varela y Hamui, 2021). En definitiva, descomponemos, agrupamos y reagrupamos. El sistema categorial construido específicamente para esta investigación ha tenido como referentes permanentes el objeto y objetivos de la investigación, y las dimensiones o temas eje que define el grupo (Aristizabal y Galeano, 2008:164). Para la interpretación del discurso no se tuvo en cuenta la fragmentación sino las prácticas discursivas de los sujetos porque consideramos más enriquecedor para la investigación realizar un acercamiento general al texto en vez de pormenorizado. No obstante, tanto el análisis de contenido como la interpretación representan modos de acceso al discurso de los grupos y tienen carácter complementario.

Lo que nos interesaba conocer de los adolescentes se pautó en la guía que las moderadoras utilizaron para impulsar el discurso. Existían seis puntos clave, anteriormente referidos como impulsores. Como se apreciará la estructura de la guía es similar a la del cuestionario, se sobrepone, pues se pretendía que este fuera instrumento espejo para ampliar o suplir información obtenida o no en los GD.

### 3.3. Cuestionario

Dentro del diseño de la investigación se decidió pasar un cuestionario validado sobre ocio en internet de cara a acceder a respuestas individuales. El cuestionario se compone de dieciséis variables y dos casos escenario. Su carácter es en parte *ad hoc*, pues, aunque las siete primeras variables fueron confeccionadas para otro estudio, la actualización ha supuesto una mejora técnica haciendo,



por un lado, más ágil la recogida y por otro, con más proyección en cuanto al contenido. Antes de abordar la recogida en los institutos de la muestra se hizo un estudio piloto con doce adolescentes que permitió pulir el instrumento final y considerarlo apto para realizar el trabajo de campo.

Todos los cuestionarios se pasaron después de llevar a cabo el grupo de discusión y tardaron en realizarse entre quince y veinte minutos. El análisis estadístico de los datos se ha realizado con el software SPSS en su versión 29.0. Se han impulsado análisis descriptivos para conocer la distribución de las variables de interés. A continuación, se detallan en la Tabla 3 variables del instrumento de medida:

Tabla 3. Variables seleccionadas del cuestionario.

1. ¿Tienes en casa acceso a internet?	7. ¿Te parecen divertidas las conductas de riesgo que se realizan por redes sociales?
2. ¿Sueles llevar contigo tu teléfono móvil cuando estás en el instituto?	8. ¿Las has imitado?
3. ¿Qué dispositivos usas con más frecuencia?	9. ¿Quién piensas que puede dañarte más por redes sociales?
4. ¿Desde dónde sueles acceder con más frecuencia a Internet?	10. ¿Te sientes más libre para amenazar o insultar a alguien por Internet que presencialmente?
5. ¿Cuánto tiempo inviertes diariamente en estar conectado?	11. ¿Qué medidas de seguridad empleas en el uso de Internet?
6. ¿Qué experimentas cuando te quedas sin móvil?	12. ¿Tienes en casa algún tipo de normas / reglas para utilizar Internet?

Del mismo modo, el cuestionario incorporaba dos casos escenario (CE) que pretendían obtener información acerca de cómo actuarían los adolescentes ante situaciones de autoprotección y de protección a otros.

- 1) CE: Amaya, de 14 años, y sus amigas tienen un grupo de Whatsapp que utilizan para quedar, ayudarse con los deberes, hablar de sus cosas... Además, tienen TikTok. Tú perteneces al grupo. De pronto, un día, Marta, la 'líder del grupo', propone replicar un reto viral consistente en tragar 4 botones de diversos tamaños. Amaya dice que puede ser peligroso y Marta la insulta y le dice que si no lo hace demuestra que debería irse del grupo. *¿Qué harías?*
- 2) CE: Jorge, de 13 años, y sus amig@s (entre los que te encuentras) estaban en una casa rural de fiesta y se les ocurre grabar un vídeo parodiando la película de La Guerra de las Galaxias. En el video aparece sólo Jorge, moviendo un palo de escoba como si fuera una espada láser



y diciendo frases de la película. A todos les parece gracioso y Marco, el chico que grabó el vídeo, decide subirlo a redes sociales sin consultar primero a Jorge. A la semana siguiente, Jorge descubre el vídeo y le pide a Marco que lo borre. Sin embargo, aunque Marco finalmente elimina el vídeo de Facebook, una tercera persona lo ha resubido a YouTube: el vídeo tiene más de 10.000 visitas en una semana y la gran mayoría de los comentarios que se hacen son insultos hacia Jorge. *¿Qué le dirías a Marco?* (Benítez, 2018:590).

Al final del cuestionario se solicitan, en caso de que los hubiera, comentarios, sugerencias o historias que los estudiantes consideraran oportuno incluir.

### 3.4. Procedimiento, cuestiones éticas y limitaciones

Tras solicitar autorización a los equipos directivos de los Centros educativos de la muestra para realizar el trabajo de campo se generaron dos documentos, uno de consentimiento informado para padres o tutores y otro de participación para los estudiantes. El primero fue enviado por los Centros y el segundo lo entregó y recogió la moderadora de cada grupo. Ambos con el propósito de informar acerca de la confidencialidad de lo manifestado y del anonimato del participante en el estudio, y facilitando datos de contacto del equipo investigador. A los estudiantes de la muestra se les ofreció un pendrive por formar parte de la investigación y a los Centros se les propuso la realización de un informe analizando la recopilación de la información.

Con relación a las limitaciones del estudio, cabe indicar la no representatividad de la muestra y la dificultad de acceso a datos, pues ello incide en que en las conclusiones obtenidas solo pueda hablarse de constataciones no extrapolables.

## 4. Resultados

En este apartado aludiremos a los resultados del análisis tanto de los grupos de discusión como del cuestionario, exponiéndolos en epígrafes distintos, con la intención de refundirlos en la recapitulación. Se irán desgranando los hallazgos con relación a los objetivos del estudio.

### 4.1. Grupos de discusión

De los textos base se han obtenido 37 códigos, que quedaron distribuidos en diferentes categorías y a su vez estas agrupadas en temas. Por lo tanto, cada cate-



goría se compone de códigos y los temas de categorías (Arenas, 2013). Algunos de los códigos se repartieron en varias categorías dependiendo de las veces que fueran mencionados. Las categorías temáticas finalmente abordadas fueron seis:

1) Valoración del tiempo libre, uso de internet y redes sociales

El tiempo libre es una parte crucial en el desarrollo de los adolescentes, ya que les permite descansar, socializar, desarrollar habilidades y explorar intereses personales. En la actualidad, el uso de internet y las redes sociales ha transformado radicalmente cómo los adolescentes emplean su tiempo libre.

2) Forma de consumo de Internet y redes sociales

La forma en que los adolescentes consumen internet y redes sociales ha cambiado drásticamente en los últimos años, debido al avance de las tecnologías y al aumento del acceso a dispositivos móviles.

3) Hábitos en el uso de Internet y redes sociales

Los hábitos en el uso de Internet y redes sociales han evolucionado notablemente en los últimos años, moldeados por la creciente integración digital en la vida cotidiana.

4) Actividades alternativas a Internet y redes sociales

Las actividades alternativas a Internet son aquellas que no dependen de dispositivos electrónicos o conexión a la red. Estas actividades permiten desconectarse del mundo digital y promover el bienestar mental, físico y social.

5) Conductas de riesgo y de imitación provocadas por la relación con Internet

La relación con Internet puede desencadenar diversas **conductas de riesgo** y **de imitación**, entre jóvenes y adolescentes. Aunque la Red ofrece grandes beneficios, su uso excesivo o irresponsable puede dar lugar a comportamientos peligrosos o perjudiciales para la salud mental, física y social.

6) Visión de consecuencias de la implicación en Internet y redes sociales

La implicación de los adolescentes en Internet puede tener una serie de consecuencias tanto positivas como negativas. Estas consecuencias dependen en gran medida del uso que hagan de la red, el tipo de contenido al que accedan y las interacciones que mantengan en línea.

A continuación, se van a exponer los diversos grupos de la muestra por cursos, atendiendo a los temas seleccionados y vinculados a los objetivos del estudio. Hemos sintetizado las transcripciones de los grupos de discusión tanto de Sevilla como de Málaga, evitando repeticiones del texto.



a) 1° de la ESO (Sevilla y Málaga):

1) *Valoración del tiempo libre, uso de Internet y redes sociales*

Los estudiantes de 1° de ESO utilizan Internet y las redes sociales principalmente para el entretenimiento, evitar el aburrimiento, hacer amigos y buscar información. El uso de Internet se describe como una forma de evadirse de la realidad y no programar su tiempo libre. Internet se emplea principalmente para socializar, buscar entretenimiento y obtener información como motivaciones comunes. Los estudiantes también indican que utilizan Internet principalmente para comunicarse con amigos y compañeros, utilizando aplicaciones como WhatsApp, aunque algunos también reconocen que no necesitan el móvil para vivir o, al menos, no lo consideran esencial.

2) *Forma de consumo de Internet y redes sociales*

El consumo de Internet y redes sociales entre los estudiantes varía. La frecuencia de uso oscila entre 5 y 6 horas diarias, especialmente los fines de semana, con normas flexibles en casa y algunas restricciones de los padres. El uso es frecuente y variado, con algunos límites específicos, pero generalmente hay libertad mientras se cumplan otras responsabilidades. También en algún grupo se detecta una variabilidad en el tiempo de uso, desde un máximo de 20 minutos hasta todo el día, incluyendo para hacer los deberes, con mínimas restricciones en casa, principalmente para la hora de dormir.

3) *Hábitos en el uso de Internet y redes sociales*

Respecto a cómo se sienten si les quitan el móvil, la mayoría reconoce sentirse mal, aburridos, aunque algunos/as no se ven afectados y aprovechan la ausencia del móvil para realizar otras actividades, mencionando como actividad específica la cocina. Por lo tanto, los sentimientos son mixtos, algunos estudiantes reconociendo aburrirse sin el móvil y otros siendo capaces de desarrollar otras facetas de sus vidas.

4) *Actividades alternativas a Internet y redes sociales*

Los estudiantes realizan actividades alternativas como deporte y lectura. Mencionan involucrarse en jugar partidos de pádel y fútbol. En general, prefieren la comunicación en persona, especialmente para temas que consideran largos y agobiantes de explicar por móvil.

5) *Conductas de riesgo y de imitación provocadas por la relación con Internet*

Los estudiantes tienen experiencias diversas sobre las conductas de riesgo en Internet. Algunos entienden que las apuestas y retos virales pueden ser



peligrosos, aunque no todos los estudiantes perciben estos riesgos. Algunos reconocen haber consumido contenido inapropiado, alegando ser conscientes de los riesgos y las consecuencias. Se consideran conscientes de los riesgos en redes sociales, mencionando problemáticas específicas en Internet como el grooming, la revelación de información personal y el ciberacoso, o incluso retos virales peligrosos. Aunque algunos imitan conductas vistas en redes, generalmente no las suben o comparten en Internet, salvo algunas excepciones a historias de Instagram.

#### 6) Visión de consecuencias de la implicación en Internet y redes sociales

Los estudiantes reconocen las posibles consecuencias negativas de ciertas conductas en Internet. A veces se prefiere el aprendizaje presencial sobre plataformas digitales como Classroom, y también se consideran conscientes de las noticias falsas y la influencia peligrosa de los influencers. Se destacó que el uso excesivo de Internet puede afectar la atención y generar problemas, prefiriendo el aprendizaje presencial y señalando la influencia negativa de las noticias falsas y la presión social en redes. Uno de los grupos muestra que muchos estudiantes sienten que pasan mucho tiempo con el móvil, algunos admitiendo que les resultaría difícil vivir sin él. Algunos estudiantes toman medidas como poner el móvil en modo avión o dejarlo en otra habitación mientras estudian.

#### b) 3º de la ESO (Sevilla y Málaga):

##### 1) Valoración del tiempo libre, uso de Internet y redes sociales

Los estudiantes utilizan Internet principalmente por entretenimiento, aburrimiento (Gayosso, 2023), comunicación con amigos, y búsqueda de información. El entretenimiento incluye ver vídeos graciosos, escuchar música, y explorar contenido en plataformas como Instagram, YouTube, TikTok, y Twitter. Además, participan en actividades offline como deportes y pasar tiempo con amigos, que les proporcionan experiencias valiosas y contrastan con la vida virtual. Aunque algunos prefieren otras actividades cuando no están en Internet, muchos consideran el uso de redes sociales como una forma principal de ocio.

##### 2) Forma de consumo de Internet y redes sociales

El tiempo dedicado a Internet varía ampliamente entre los estudiantes. Durante la semana, el uso promedio es de 1 a 4 horas diarias, incrementándose notablemente durante los fines de semana, donde algunos reportan estar conectados hasta 10-12 horas al día. El uso es especialmente intenso antes de dormir y en días sin obligaciones escolares. La mayoría de los estudiantes reconocen un incremento en el tiempo de conexión durante los fines de semana en comparación con los días de semana.



### 3) Hábitos en el uso de Internet y redes sociales

Las normas sobre el uso de redes sociales en casa son variadas. Algunos estudiantes mencionan restricciones específicas, como cortar el uso del móvil después de ciertas horas o limitar el tiempo diario a unas pocas horas, con mayor flexibilidad los fines de semana. En el ámbito escolar, aunque está prohibido usar el móvil, muchos estudiantes admiten que lo utilizan durante las clases o en el patio. Para evitar distracciones, algunos gestionan su tiempo de uso colocando el móvil en otra habitación durante los estudios.

### 4) Actividades alternativas a Internet y redes sociales

La privación del móvil genera diferentes reacciones entre los estudiantes. Algunos encuentran alternativas como leer, jugar al ajedrez, ver televisión, o salir a la calle, mientras que otros se sienten aburridos y nerviosos, especialmente si la falta de acceso se prolonga por más de una semana. Las actividades offline, como jugar al fútbol o participar en deportes, son comunes y proporcionan una sensación de realidad distinta a la vida en línea.

### 5) Conductas de riesgo y de imitación provocadas por la relación con Internet

Los estudiantes son conscientes de los riesgos asociados al uso de redes sociales, como el ciberacoso, las estafas, la difusión de contenido sin consentimiento, y la creación de cuentas falsas. Han compartido experiencias de conflictos en línea, peleas con amigos, y problemas derivados de compartir imágenes sin permiso. También discuten los peligros de retos virales y apuestas en Internet, reconociendo que, aunque algunos participan en apuestas sin dinero real, son conscientes de los riesgos. La presión de grupo influye en la participación en ciertas actividades, aunque muchos prefieren mantenerse neutrales y no ceder ante presiones para participar en conductas inapropiadas.

### 6) Visión de consecuencias por los adolescentes de su implicación en Internet

Los estudiantes reconocen que ciertas conductas en línea pueden tener consecuencias graves, como compartir fotos desnudas o participar en apuestas. Son conscientes de que el comportamiento en línea puede diferir del comportamiento en persona y que las interacciones en línea pueden ser malinterpretadas, con comentarios negativos que pueden tener un impacto duradero. A pesar de ser conscientes de los riesgos, algunos admiten participar en comportamientos problemáticos y valoran las experiencias positivas, como la posibilidad de ganar dinero o ligar a través de las redes. Las reflexiones sobre el comportamiento en línea incluyen una comprensión de las implicaciones de tener cuentas públicas versus privadas y la necesidad de manejar las redes sociales de manera responsable.



c) 1º Bachiller (Málaga):

1) Valoración del tiempo libre, uso de Internet y redes sociales

Los estudiantes de 1º de Bachiller usan Internet y las redes sociales principalmente para entretenimiento, comunicación rápida con familiares y amigos, y a veces por curiosidad. A menudo, utilizan el móvil para quedar con amigos y valoran actividades fuera de Internet como el deporte, que consideran más satisfactorio.

2) Forma de consumo de Internet y redes sociales

El consumo de Internet varía según la semana y el fin de semana. Durante la semana, suelen usar Internet 2-3 horas diarias debido a los estudios. Los fines de semana, este uso se incrementa significativamente. Algunos tienen restricciones en casa, pero la mayoría tiene libertad mientras cumplan con sus responsabilidades. El uso de Internet se describe como una forma de evitar el aburrimiento y no programar el tiempo libre.

3) 3. Hábitos en el uso de Internet y redes sociales

Los estudiantes comentan algunos modos concretos de uso de Internet, e inciden en no usar móvil ni dispositivos a la hora de comer. Es habitual el uso por la noche antes de dormir. Algunos se sienten frustrados por la falta de entendimiento en mensajes de texto, especialmente por la falta de comas y acortar las palabras. Esto hace que surjan malentendidos.

4) 4. Actividades alternativas a Internet y redes sociales

Los participantes comentan que toman parte de actividades como deporte y lectura. Estas actividades les proporcionan una mayor satisfacción comparado con el uso de redes sociales.

5) Conductas de riesgo y de imitación provocadas por la relación con Internet

Son conscientes de los riesgos asociados con las redes sociales y la “dark web”. Consideran que las conductas de riesgo en redes sociales son un sinsentido y no participan en retos virales ni apuestas. Han visto pornografía y violencia a través de stickers (Sampietro, 2023) y vídeos, pero este tipo de contenido está normalizado entre ellos.

6) Visión de consecuencias de su implicación en Internet

La mayor parte de los participantes consideran que un conocido puede hacer más daño que un extraño en las redes sociales. Por otro lado, perciben un riesgo en la adicción a las pantallas, especialmente en hermanos pequeños, y reconocen que el uso excesivo de Internet puede afectar la atención.



#### d) 1º FPGM (Málaga)

##### 1) Valoración del tiempo libre, uso de Internet y redes sociales

Los estudiantes de 1º de Formación Profesional Grado medio (FPGM) también utilizan Internet y redes sociales por diversas razones: para evitar el aburrimiento, por distracción, por curiosidad y para comunicarse. Algunos mencionan usar el móvil mientras realizan otras actividades, como ver una película de fondo.

##### 2) Forma de consumo de Internet y redes sociales

El uso de Internet y redes sociales varía, con una frecuencia de 2 a 3 horas diarias, llegando hasta 5 horas en algunos casos. Los fines de semana suele disminuir el uso porque los estudiantes salen con amigos, mientras que otros lo aumentan si no salen de casa, y pasan tiempo con el móvil o viendo series. En general, no tienen muchas normas en la familia sobre el uso del móvil, excepto durante las comidas. En el Centro educativo, también utilizan el móvil.

##### 3) Hábitos en el uso de Internet y redes sociales

Al quedarse sin móvil, los estudiantes sienten desconexión, vacío e incomunicación, especialmente si están lejos de casa. Algunos no se ven afectados si están con amigos, pero otros, aún con amigos, se agobian por la falta de comunicación con la familia. Manifiestan que existe una dificultad en entender el tono de los mensajes escritos en comparación con la comunicación cara a cara, lo que puede causar malentendidos, tal como se comentó en otros grupos de discusión.

##### 4) Actividades alternativas a Internet y redes sociales

Además del uso de Internet, participan en actividades como deporte, lectura y salir con amigos. Algunos también desarmen cosas en casa cuando están aburridos porque eso les agrada y luego intentan montarlo otra vez.

##### 5) Conductas de riesgo y de imitación provocadas por la relación con Internet

Los estudiantes no encuentran divertidas las conductas de riesgo en redes sociales y no participarían en ellas, considerándolas como falta de personalidad. No han seguido retos virales peligrosos, aunque sí algunos que no implicaban riesgos.

##### 6) Visión de consecuencias de su implicación en Internet

Los participantes consideran que un conocido puede hacer más daño que un extraño en las redes sociales. También reconocen que el uso excesivo de Internet puede afectar la atención.



## 4.2. Cuestionario

En este apartado procederemos a exponer brevemente datos sobre la recogida de información con cuestionarios en este estudio, vinculados a las variables citadas con anterioridad. En la Tabla 4 puede observarse el resultado de las preguntas seleccionadas.

Así pues, en Bachiller y en FPGM es más habitual disponer de internet en la habitación que cuando se está en la ESO, ya que el control parental es menor, esto se constata también en encuestas como la publicada por UNICEF (Andrade et al, 2021) en la que se indica que el establecimiento de normas y límites se reduce a la mitad en la segunda etapa de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Por otro lado, son estos adolescentes los que más llevan el móvil al instituto.

Las horas de conexión suele ser de dos a cinco horas al día y manifiestan que cuando se quedan sin móvil sienten aburrimiento, ansiedad y soledad, si bien hay un grupo de adolescentes más jóvenes que sienten tranquilidad al no tener que estar continuamente pendientes del móvil. Las conductas de riesgo parecen divertidas a chicos y chicas de 3º de la ESO en un 55%, y de 1º de la ESO en un 38%. En cursos superiores desciende hasta un 10% la apreciación de diversión de ese tipo de conductas. La imitación de esas conductas de riesgo es llevada a cabo en mayor medida por estudiantes de 1º ESO lo que los convierte en más vulnerables. Se repite aquí lo comentado en grupos de discusión, plasmándose coherencia por lo manifestado a nivel grupal e individual.

Tabla 4. Resultados preguntas seleccionadas

1. ¿Tienes en casa acceso a internet?	Entre el 56% y el 70% disponen de acceso a Internet en su habitación, siendo algo mayor el porcentaje en Bachiller y FPGM.
2. ¿Sueles llevar contigo tu teléfono móvil cuando estás en el instituto?	Entre el 80% y el 93% lo llevan, siendo los de 3º ESO los que más lo llevan con casi un 93%.
3. ¿Qué dispositivos usas con más frecuencia?	La televisión y la videoconsola son las más utilizadas y la menos el e-book.
4. ¿Desde dónde sueles acceder con más frecuencia a Internet?	Desde casa es desde donde más se suele acceder a Internet, y a menor edad más conexión en casa.
5. ¿Cuánto tiempo inviertes diariamente en estar conectado?	La horquilla entre 2 y 5 horas es la más común. Se constata que a mayor edad más horas conectad@s.
6. ¿Qué experimentas cuando te quedas sin móvil?	Aburrimiento y tranquilidad mayoritariamente y soledad y ansiedad poco representado. A menor edad más porcentaje de tranquilidad.



7. ¿Te parecen divertidas las conductas de riesgo que se realizan por redes sociales?	“A veces”: opción seleccionada en porcentajes destacables que alcanzan un 55% en el grupo de 3º ESO; 38% en 1º ESO; Solo un 20% para FPGM y un 10% en 1º de Bachiller.
8. ¿Las has imitado?	Solo dicen que las imitan con un 39% y un 27%, 1º y 3º de la ESO respectivamente. A mayor edad imitan menos conductas de riesgo.
9. ¿Quién piensas que puede dañarte más por redes sociales?	En un 50% un conocido (para el grupo de 1º ESO); Un 67% un conocido (3º ESO); En un 78% un conocido (1ºFPGM); 100% un conocido para 1º Bachiller.
10. ¿Te sientes más libre para amenazar o insultar a alguien por Internet que presencialmente?	En un 20% sí (1º ESO) y 18% sí (3ºESO); 55% sí (FPGM); 60% sí (Bachiller). Cuanto mayores son se sienten más libres para amenazar por internet.
11. ¿Qué medidas de seguridad empleas en el uso de Internet?	El 82% de 1ºESO; el 48% en 3ºESO; el 33% FPGM; y el 70% 1º Bachiller, manifiestan acceder solo a sitios seguros. 3º de la ESO y 1º FPGM denotan menos precaución.
12. ¿Tienes en casa algún tipo de normas/reglas para utilizar Internet?	“Sí”: Opción seleccionada por el 65% de 1º ESO; el 29% de 3ºESO; el 12% FPGM; el 10% de 1º Bachiller. Hay más normas cuando tienen menos edad.

Por último, mencionar las respuestas de los sujetos de la muestra a los dos casos escenario sobre los que se les preguntó. Como dijimos, el primero intentaba indagar sobre cuestiones de autocuidado y el segundo sobre cuidado a los demás. Todas las respuestas fueron en la línea de defenderse adecuadamente y no participar en la actividad de riesgo propuesta. De igual manera, se ha manifestado por todos los encuestados empatía hacia la persona que se sentía mal en el otro caso escenario, obteniéndose una batería de comportamiento adecuada de autocuidado y de respeto.

## 7. Recapitulación y conclusiones

Procedemos a realizar un sumatorio de lo tratado en este artículo al objeto de unificar la información vertida. Las preguntas de discusión realizadas a los estudiantes a través de grupos o cuestionarios se centraron en varios temas clave relacionados con el uso de Internet y redes sociales. Estos temas incluyeron la valoración del tiempo libre, las actitudes y el ocio, profundizando en la motivación de los jóvenes para usar Internet y redes sociales; la frecuencia, duración y regulación del consumo en casa o fuera de ella; los hábitos de consumo y los sentimientos que estos generan en los estudiantes; actividades paralelas a Inter-



net, resaltando sus beneficios; las conductas de riesgo e imitación (ocio desviado), explorando las opiniones y percepciones sobre estos comportamientos; y, finalmente, la visión de las consecuencias del uso y las conductas practicadas en internet. Se recoge y compara la información obtenida de estudiantes de 1° y 3° de ESO, 1° de Bachiller y 1° de FPGM proporcionando una visión detallada de cómo estas prácticas y percepciones varían según la edad y el grupo.

Los estudiantes de 1° de ESO utilizan Internet y las redes sociales principalmente para el entretenimiento, evitar el aburrimiento, hacer amigos y buscar información. El consumo de Internet y redes sociales entre los estudiantes varía. La frecuencia de uso oscila entre 5 y 6 horas diarias, especialmente los fines de semana, con normas flexibles en casa y algunas restricciones de los padres. En ocasiones el uso es frecuente y variado, con normas flexibles en casa y algunos límites específicos, pero generalmente hay libertad mientras se cumplan otras responsabilidades. Respecto a los sentimientos sin el móvil, la mayoría reconoce sentirse aburrída sin él, aunque otros grupos no se ven afectados y aprovechan la ausencia del móvil para otras actividades, de donde se colige que quizá habría que indagar otras opciones atractivas no tecnológicas; Los estudiantes tienen opiniones variadas sobre las conductas de riesgo en Internet. Algunos ven las apuestas y los retos virales como peligrosos, mientras que otros son neutrales. También se consideran conscientes de los riesgos en redes sociales, mencionando problemáticas específicas en Internet como el *grooming*, la revelación de información personal y el ciberacoso, o incluso retos virales peligrosos, noticias falsas o la influencia a veces no favorable de los *influencers*.

Los estudiantes de 3° de ESO buscan en Internet y redes sociales un entretenimiento que incluye ver vídeos graciosos, escuchar música, y explorar contenido en plataformas como Instagram, YouTube, Tik Tok, y Twitter. Además, participan en actividades *offline* como deportes y pasar tiempo con amigos. El tiempo dedicado a Internet varía ampliamente entre los estudiantes. Durante la semana, el uso promedio es de 1 a 4 horas diarias, incrementándose notablemente durante los fines de semana, donde algunos reportan estar conectados hasta 10-12 horas al día. El uso es especialmente intenso antes de dormir y en días sin obligaciones escolares. La privación del móvil genera diferentes reacciones entre los estudiantes. Algunos encuentran alternativas como leer, jugar al ajedrez, ver televisión, o salir a la calle, mientras que otros se sienten aburridos y nerviosos, especialmente si la falta de acceso se prolonga por más de una semana. Las actividades *offline*, como jugar al fútbol o participar en deportes, son comunes y proporcionan una sensación de realidad distinta a la vida en línea.

Han compartido experiencias de conflictos en línea, peleas con amigos, y problemas derivados de compartir imágenes sin permiso. También discuten los peligros de retos virales y apuestas en Internet, reconociendo que, aunque



algunos participan en apuestas sin dinero real, son conscientes de los riesgos. Los estudiantes reconocen que ciertas conductas en línea pueden tener consecuencias graves, como compartir fotos de desnudos o participar en apuestas. Son conscientes de que el comportamiento en línea puede diferir del comportamiento en persona y que las interacciones en línea pueden ser malinterpretadas, con comentarios negativos que pueden tener un impacto duradero.

Los estudiantes de 1° de Bachiller usan Internet y las redes sociales principalmente para entretenimiento, comunicación rápida con familiares y amigos, y a veces por curiosidad. El consumo de Internet varía según la semana y el fin de semana. Durante la semana, suelen usar Internet 2-3 horas diarias debido a los estudios. Los fines de semana, este uso se incrementa significativamente. Reconocen que el deporte les aporta más satisfacción que las redes sociales. Algunos se sienten frustrados por la falta de entendimiento en mensajes de texto, especialmente por la falta de comas y las palabras abreviadas. Son conscientes de los riesgos asociados con las redes sociales y la “dark web”. Consideran que las conductas de riesgo en redes sociales son un sinsentido y no participan en retos virales ni apuestas. Han visto pornografía y violencia a través de stickers y vídeos, pero este tipo de contenido está normalizado entre ellos. Creen que un conocido puede hacer más daño que un extraño en las redes sociales. Perciben un riesgo en la adicción a las pantallas, especialmente en hermanos pequeños, y reconocen que el uso excesivo de Internet puede afectar la atención.

Los estudiantes de 1° de FP Grado Medio (FPGM) utilizan Internet y redes sociales por diversas razones: para evitar el aburrimiento, por distracción, por curiosidad y para comunicarse. Algunos mencionan usar el móvil mientras realizan otras actividades, como ver una película de fondo. El uso de Internet y redes sociales varía, con una frecuencia de 2 a 3 horas diarias, llegando hasta 5 horas en algunos casos. Los fines de semana, algunos disminuyen el uso porque salen con amigos, mientras que otros lo aumentan. En casa, si no salen, pasan tiempo con el móvil, viendo series o leyendo. Los estudiantes no encuentran divertidas las conductas de riesgo en redes sociales y no participarían en ellas, considerándolas como falta de personalidad. No han seguido retos virales peligrosos, aunque sí algunos que no implicaban riesgos. Aunque reciben stickers pornográficos y de violencia, las reacciones varían, con algunos sintiéndose indiferentes y otros molestos. La violencia en Internet no la normalizan, aunque reconocen que puede insensibilizar.

Para finalizar, me gustaría hacer referencia a dos cuestiones que han quedado constatadas en este estudio exploratorio. La primera es la relativa a la relevancia de la edad (curso) para poder conocer la relación existente de los sujetos con Internet y redes sociales; y la segunda es la sensación de casi invulnerabilidad de los adolescentes respecto a Internet lo que puede repercutir



en posibles victimizaciones. Serían recomendables otros trabajos que indagaran sobre las diferentes herramientas que podrían utilizarse para abordar el reajuste entre ocio desviado, adolescencia y redes sociales.

## 8. Agradecimientos

Quisiéramos agradecer a los Institutos de Educación Secundaria: I.E.S. Punta del verde de Sevilla y al I.E.S. nº 1 Universidad Laboral de Málaga su disposición para que este trabajo haya podido llevarse a cabo.

## 9. Bibliografía

- Albertos, A., Osorio, A. & Beltramo, C. (2020). Adolescentes y ocio: desarrollo positivo y transición hacia la vida adulta. *Educación y Educadores*, 23(2), 201-220. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.2.3>
- Andrade, B, Guadix, I., Rial, A. & Suárez, F. UNICEF España. (2021). Disponible en <https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>
- Arenas, L., Cerezo, A.I. & Benítez, M.J. (2013). Análisis discursivo de los agentes implicados en la violencia de género. *Revista Española de Investigación Criminológica*, 11, 1-28. <https://doi.org/10.46381/reic.v11i0.76>
- Aristizabal Salazar, M.N. & Galeano Marín, M. E. (2009) Cómo se construye un sistema categorial. *Estudios de Derecho*, 65. 162-187.
- Ballesteros, J.C. (2024). Riesgos en los usos juveniles de las TIC: estudio de caso de la ciudad de Madrid. Madrid: Centro Reina Sofía, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.10680170
- Beauregard, L.P., (2024, Octubre, 8). Una coalición de 14 Estados demanda a TikTok en Estados Unidos por el daño a la salud mental de los menores. *El País*. <https://elpais.com/us/2024-10-08/una-coalicion-de-14-estados-demanda-a-tiktok-en-estados-unidos-por-el-dano-a-la-salud-mental-de-los-menores.html>
- Bedir, F., Önal, L., & Stebbins, R. (2023). Adult Deviant Leisure Tendency Scale (ADLTS) – scale development study. *World Leisure Journal*, 65(4), 605–616. <https://doi.org/10.1080/16078055.2023.2213686>
- Benítez Jiménez, M.J. (2018): Cyberbullying en Centros de Educación Secundaria obligatoria, en Jiménez Hernández, S. et al (Coords.) Colección



- participación e incidencia política Cultura de Paz y buen trato a la Infancia Edit. CIPI. (581-591). Gira por la infancia 2018.
- Carvalho, S. (2016): Criminología cultural: perspectivas desde el margen. *Delito y sociedad*, vol. 2 85-100. <https://doi.org/10.14409/dys.v2i30.5622>
- Escobar, J. & Bonilla-Jiménez, F.I. (2009). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. *Cuadernos hispanoamericanos de Psicología* 9(1) 51-67.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Franklin-Reible, H. (2006). Deviant leisure: Uncovering the “goods” in transgressive behaviour. *Leisure/Loisir*, 30(1), 55-71. <https://doi.org/10.1080/14927713.2006.9651341>
- Gayosso Cabello, Efraín, & Maldonado Martínez, Gustavo Adolfo. (2023). Aburrimiento y ocio: De lo desagradable a lo agradable. *Revista de filosofía open insight*, 14(30), 57-85. Epub 10 de noviembre de 2023. Disponible en [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-24062023000100004](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-24062023000100004) <https://doi.org/10.23924/oi.v13i30.556>
- Gil, J. (1993). La metodología de investigación mediante grupos de discusión. Enseñanza & Teaching: *Revista interuniversitaria de didáctica*, 10-11, 199-214.
- Herrera Moreno, M. (2020). Eróstrato en Instagram. Selfies extremos, retos virales, violencia auto-grabada y otras performaciones egóticas en culturas de ocio desviado. *Revista Electrónica de Criminología*, 03-03, 1-33.
- Maza MT, Fox KA, Kwon S, et al (2023). Association of Habitual Checking Behaviors on Social Media With Longitudinal Functional Brain Development. *JAMA Pediatr*. 77(2):160-167. doi:10.1001/jamapediatrics.2022.4924
- Morgan, D. L. & Spanish, M. T. (1994). Focus Groups: A New Tool for Qualitative Research. *Qualitative Sociology*. 7 (3). 253-270. DOI: 10.1007/BF00987314
- Puig, J. M. & Trilla, J. (1987). *Pedagogía del ocio*. Laertes.
- Raymen, T. & Smith, O. (2019). The Deviant Leisure Perspective: A Theoretical Introduction. In: Raymen, T., Smith, O. (eds) *Deviant Leisure*. Palgrave Studies in Crime, Media and Culture. Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-17736-2\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-17736-2_2)



- Rodríguez Suárez, J. & Agulló Tomás, E. (2002). Psicología social y ocio: Una articulación necesaria. *Psicothema*, 14(1), 124-133. <http://hdl.handle.net/10651/26895>
- Ruíz, A. (2024, Octubre, 22). El Congreso debate la regulación de las redes sociales para evitar problemas de salud mental en los jóvenes. *El País*. <https://elpais.com/espana/2024-10-22/el-congreso-debate-la-regulacion-de-las-redes-sociales-para-evitar-problemas-de-salud-mental-en-los-jovenes.html>
- Sampietro A. (2023). El auge de los ‘stickers’ en WhatsApp y la evolución de la comunicación digital. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 94, 271-285. <https://doi.org/10.5209/clac.83860>
- Torres Menarguez, A. (2024, Septiembre, 29). Superado el debate del móvil, las familias inician una nueva guerra para vetar el uso de las tabletas en la escuela. *El País*. <https://elpais.com/educacion/2024-09-29/superado-el-debate-del-movil-las-familias-inician-una-nueva-guerra-para-vetar-el-uso-de-las-tabletas-en-la-escuela.html>
- Vives Varela, T. & Hamui Sutton, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación en educación médica*, 10, n° 40, 97-104. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2021.40.21367>
- Williams, D. J. (2009). Deviant Leisure: Rethinking “The Good, the Bad, and the Ugly.” *Leisure Sciences*, 31(2), 207-213. <https://doi.org/10.1080/01490400802686110>

