

Nuevo indicador del Observatorio Vasco de la Juventud sobre ocio digital

La mitad de la juventud de Euskadi realiza diariamente actividades de ocio digital (49,6 %)

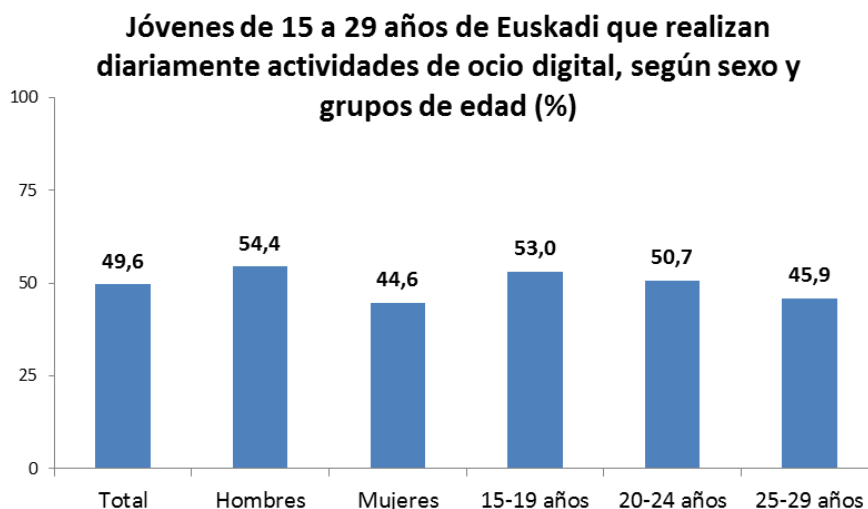
El [Observatorio Vasco de la Juventud](#) ha incorporado en su [sistema de indicadores estadísticos](#) un nuevo indicador dentro del apartado de “**Ocio, cultura y deporte**”; concretamente el relativo al ocio digital.

El ocio digital comprende jugar con consolas, juegos de ordenador o móvil, ver vídeos de *Youtube*, subir vídeos a Internet o escribir en blogs.

Hemos excluido de esta definición otras actividades tradicionales de ocio que pueden hacerse en soporte digital o no, como son escuchar música, leer o ver series o películas. Es innegable la extensión de estas formas de ocio, más aún con la proliferación de dispositivos que permiten hacerlo *online* sin necesidad de descargar ficheros, pero nos hemos centrado en actividades que requieren necesariamente de dispositivos digitales específicos de juego o con conexión a Internet.

Según la definición considerada, el 49,6 % de la juventud de Euskadi de entre 15 y 29 años realiza actividades de ocio digital a diario.

El ocio digital diario es diez puntos mayor entre los hombres que entre las mujeres y también es más frecuente en el grupo de personas más jóvenes (15-19 años).



Fuente: Observatorio Vasco de la Juventud (2016)

De entre las distintas actividades que integran este indicador la que tiene mayor peso es ver vídeos de *Youtube* (el 43,1 % de la juventud lo hace a diario), seguida de jugar con consolas, juegos de ordenador o móvil (el 14,8 % reconoce jugar a diario a este tipo de videojuegos o aplicaciones para móviles).

Son bastantes menos quienes dicen subir vídeos a Internet diariamente (2,2 %) o escribir en blogs todos los días (1,7 %).

En todos los casos los hombres reconocen realizar un consumo diario superior al de las mujeres, lo que explica la mayor extensión del ocio digital entre ellos.

Jóvenes de Euskadi de 15 a 29 años que realizan a diario diferentes actividades de ocio digital, según sexo y grupos de edad						
(%)	Total	Sexo		Grupos de edad		
		Hombres	Mujeres	15-19 años	20-24 años	25-29 años
OCIO DIGITAL	49,6	54,4	44,6	53,0	50,7	45,9
Ver vídeos de Youtube	43,1	47,1	38,9	45,3	44,9	39,8
Jugar con consolas, juegos de ordenador o móvil	14,8	18,2	11,3	19,0	11,9	13,8
Subir vídeos a Internet	2,2	2,6	1,8	2,0	2,7	1,9
Escribir en blogs	1,7	2,3	1,1	1,6	1,8	1,7

Fuente: Observatorio Vasco de la Juventud (2016)

Si consideramos el consumo semanal, esto es, al menos un día por semana, de estas formas de ocio vemos que el 78,3 % de la juventud ve vídeos de *Youtube* semanalmente, el 38,5 % juega a consolas, juegos de ordenador o móvil, el 6,3 % sube vídeos a Internet todas las semanas y el 4,9 % escribe en blogs al menos una vez por semana.

Las diferencias entre hombres y mujeres jóvenes que juegan a consolas, juegos de ordenador o móvil quedan aún más patentes al hacer este análisis de consumo semanal, y es que las cifras de hombres jóvenes que pasan su tiempo libre con consolas o juegos de ordenador o móvil duplican las correspondientes a las mujeres (50,7 % frente a 25,8 %).

Todos estos datos se basan en una encuesta realizada en el primer trimestre de 2016 a 1500 jóvenes residentes en Euskadi en la que se preguntó sobre este y otros temas de actualidad.

El indicador con las desagregaciones correspondientes puede encontrarse en el [sistema de indicadores estadísticos](#) del Observatorio Vasco de la Juventud, concretamente en el apartado de "**Ocio, cultura y deporte**". En este sistema hay más de 100 indicadores sobre diferentes temas (población, educación, trabajo, emancipación y vivienda, salud, ocio, cultura y deporte y valores y actitudes).