



Doi: <https://doi.org/10.17398/2340-4256.19.1215>

OPINIONES Y TRANSFORMACIONES DE LAS PRÁCTICAS DE OCIO DE LA JUVENTUD EN ESPAÑA

OPINIONS AND TRANSFORMATIONS OF YOUTH LEISURE PRACTICES IN SPAIN

IDURRE LAZCANO
Universidad de Deusto

JOSEBA DOISTUA
Universidad de Deusto

AURORA MADARIAGA
Universidad de Deusto

Recibido: 4-3-2024 Aceptado: 22-6-2024

RESUMEN

La pandemia ha provocado importantes transformaciones en la vida de millones de personas, incluida la juventud, quienes se encuentran en una etapa vital en la que el ocio tiene un papel preponderante en sus estilos de vida, caracterizado por la búsqueda de experiencias fuera del entorno familiar y un ocio dependiente de las relaciones de amistad como fuente para su bienestar. Este artículo propone explorar cómo el ocio se convierte en objeto de una negociación entre las necesidades sociales, las exigencias normativas y una situación de crisis, investigando opiniones y las transformaciones del ocio de la juventud española universitaria. Los hallazgos cuantitativos revelaron que (1) las personas jóvenes valoran en mayor medida la importancia que el ocio tiene en sus vidas;

(2) se han incrementado algunas prácticas de ocio en detrimento de otras y; (3) existen diferencias según el género tanto en las opiniones expresadas, como en las transformaciones de las prácticas.

Palabras clave: bienestar; juventud; ocio; transformaciones.

ABSTRACT

The pandemic has brought about major transformations in the lives of millions of people, including young people, who find themselves in a life stage in which leisure plays a prominent role in their lifestyles, characterized by a search for experiences outside the familiar environment and a leisure dependent on friendships as a source of well-being. This article proposes to explore how leisure becomes the object of a negotiation between social needs, normative demands and a crisis situation, investigating opinions and transformations of leisure among young Spanish university students. Quantitative findings revealed that (1) young people value more the importance of leisure in their lives; (2) some leisure practices have increased in relation to others and, (3) there are differences according to gender both in the opinions expressed and in the practices implemented.

Keywords: well-being; youth; leisure; transformations.

I. INTRODUCCIÓN

1. OCIO, BIENESTAR Y DESARROLLO JUVENIL

En las últimas décadas, el ocio ocupa un tiempo y un espacio prioritario en la vida de las personas jóvenes (Fine et al., 1990) y, probablemente, sea el ámbito de desarrollo personal y social más estrechamente asociado con el mundo de la adolescencia y la juventud.

En el campo del desarrollo juvenil el ocio es reconocido como un fenómeno que proporciona mayores oportunidades para la autorrealización. En este sentido, se entiende que el ocio puede definirse tanto como actividades específicas, entornos o tiempo libre (por ejemplo, actividades sociales o deportivas), como cogniciones, emociones o experiencias específicas (Walker et al., 2019; López y Segado, 2012). Del mismo modo, la ciencia del desarrollo define el ocio como lo que las personas jóvenes hacen durante su tiempo liberado de ocupaciones y

lo que la juventud hace durante ese tiempo impacta considerablemente en su desarrollo (Ricoy y Fernández, 2016; Mahoney et al., 2009). Pero resulta importante reseñar que no todo el ocio es desarrollo y que no todas las formas de ocio tienen la misma repercusión en dicho desarrollo, siendo el ocio estructurado (por ejemplo, los programas monitorizados) más eficaz para promover el desarrollo juvenil que el ocio no estructurado (por ejemplo, salir con los amigos). Esto es así ya que el ocio estructurado está vinculado a un mayor desafío, autonomía e iniciativa (Larson, 2000).

Así, es ampliamente reconocido que el ocio es un contexto de desarrollo único que ofrece durante la adolescencia y la juventud un entorno con oportunidades para expresarse, demostrar competencias y conectarse con otros (Caldwell y Baldwin, 2019). Estas son las etapas más cruciales y sensibles hacia la madurez. No es solo un periodo de rápidos cambios físicos, sino también una etapa importante en el desarrollo personal, cognitivo y social (Kiritsis, 2018). Durante la juventud las personas exploran su potencial, desempeñan diversos roles sociales, maneras de identidad personal, aceptan y rechazan hábitos, valores y creencias, socializando y construyendo un estilo de vida que en mayor o menor medida adoptará para el resto de su vida (Mary, 2014; Gradaille et al, 2016; Berg et al., 2015). Son numerosas las investigaciones que han subrayado el valor de la experiencia de ocio para el colectivo juvenil (Caldwell y Witt, 2011; Roberts, 2014; Gomez-Granell y Julia, 2015). Dichas experiencias son evaluadas como beneficiosas, debido a las oportunidades para la socialización y la interacción entre pares. A saber, los contextos de ocio ofrecen una oportunidad para la experimentación a partir de diversos roles sociales, la identificación de preferencias individuales, el intercambio de experiencias, la respuesta colaborativa a diversas situaciones y el desarrollo de sentimientos de amistad (Byrne et al., 2006), destacando este periodo de la vida como particularmente apropiado para descubrir nuevos intereses y afirmar valores personales y otros ideales sociales (Roult et al. 2014; Comas, 2011). En este sentido, Caldwell y Smith (2006) sugieren que, a través de la participación en ocio, las personas jóvenes tienen el potencial de desarrollar competencias y autonomía, tanto a partir de las interacciones sociales positivas, como del control personal sobre las acciones, lo cual permite una expansión de la personalidad de la persona.

Sin embargo, la capacidad de participación y la autonomía no es un resultado garantizado que derive del tránsito de la infancia a la adolescencia y juventud. Las personas adolescentes y jóvenes tienen pocas oportunidades para desarrollar su capacidad de decidir debido a sus tareas típicas durante el trabajo escolar y el ocio estructurado y, por tanto, no reúnen las condiciones apropiadas para el aprendizaje de su autonomía (Larson, 2000). El contexto más adecuado

para su desarrollo parece ser el de las actividades voluntarias, vivenciadas como ocio, tales como el deporte, las artes y la participación en organizaciones no gubernamentales o sin ánimo de lucro. Los efectos psicológicos derivados de las necesidades objetivas de la persona y los impactos que producen las experiencias de ocio (Kleiber et al., 2011) en la salud física y mental, en una vida satisfactoria y en el crecimiento personal psicológico, han sido una constante en diferentes investigaciones. Destaca en este sentido como Tinsley (2005) ha desarrollado diferentes trabajos profundizando en cómo la satisfacción de las necesidades personales mediante la vivencia de experiencias de ocio contribuye a mejorar la salud mental y física de toda persona.

2. LA PANDEMIA Y LAS TRASFORMACIONES DEL OCIO DE LAS PERSONAS JÓVENES

La pandemia del COVID-19, un acontecimiento mundial sin precedentes, ha provocado importantes trastornos en la vida de millones de personas. Mientras la población de todo el mundo se adaptaba a la situación provocada por la pandemia, la juventud ha sido el centro de muchas noticias y críticas. Así, millones de jóvenes tuvieron que quedarse en casa debido al cierre de las escuelas y universidades, y las personas adultas se vieron obligadas a considerar estructuras alternativas para apoyar las necesidades de las personas jóvenes. El distanciamiento físico y otras restricciones impuestas por los gobiernos nacionales y locales de todo el mundo para contener la propagación del virus han tenido, casi con toda seguridad, un impacto significativo en las personas jóvenes y adolescentes (Reimers y Sleicher, 2020; Orben et al., 2020), como vienen demostrando diversas investigaciones publicadas desde marzo de 2020, dado que son más sensibles a la falta de interacción con sus compañeros y el aumento del estrés de muchas familias (De Panarese y Azzarita, 2020). Siendo el ocio para la juventud un activo esencial, su interrupción o modificación sustancial durante la pandemia ha tenido un gran impacto en las vías de desarrollo de este colectivo.

En definitiva, la pandemia es un acontecimiento histórico único e importante, que ha tenido efectos inmediatos y duraderos en los entornos ambientales y ecológicos de todos los que la experimentan. Aunque las tecnologías digitales han compensado en cierta medida las limitaciones en las relaciones sociales, el distanciamiento físico podría haber tenido un efecto desproporcionado en un grupo de edad para el que la interacción con los y las compañeras es un medio vital de desarrollo (Beiu et al., 2020). Además, el encierro ha modificado los hábitos y las rutinas, con un posible impacto a medio y largo plazo en el estilo de vida y el bienestar de las personas jóvenes (Gao et al., 2020; Garfin et al.,

2020; Liang et al. 2020), lo que parece repercutir en la salud mental de estos (Gunnell et al., 2020). Según diferentes especialistas, estos problemas psicológicos aumentarán en todo el mundo como consecuencia de la pandemia (Holmes et al., 2020; Tracy et al. 2011), llegando a afirmar que el impacto psicológico será tan importante como el impacto en la salud física causado por el COVID-19, especialmente en las poblaciones vulnerables (Ornell et al., 2020; Díaz-Esterri et al. 2021).

En este tiempo se han publicado estudios sobre los cambios en el ocio y en la actividad física durante el confinamiento y su relación con cambios en la salud mental y física, encontrándose que las personas asocian el aumento de comportamientos sedentarios durante el ocio con una peor salud física, mental y una menor vitalidad. Otros estudios han mostrado como una parte importante de la juventud decidió aislarse por completo durante el confinamiento, lo que despertó la preocupación por su salud mental (Young, 2020). En consecuencia, asegurar niveles suficientes de actividad física y reducir los comportamientos sedentarios son vitales a la hora de ayudar a las personas a lidiar con el estrés provocado por la pandemia, que ayuda también a mejorar su percepción sobre su propia salud (Cheval et al., 2021).

Durante la pandemia, los entornos ambientales de las personas jóvenes se encuentran en estado de agitación, con cambios en las rutinas y hábitos asociados a la vida diaria, interrupciones en el flujo de información y en los patrones de comunicación, y cambios intensos y abruptos en las normas y reglamentos (Ettekal, 2020). Las elecciones de ocio realizadas en circunstancias estresantes pueden revelar mucho sobre las estrategias de afrontamiento y reacción ante un cambio radical, lo que afecta directamente al proceso de autorrealización (Vazsonyi et al., 2002; Kleiber et al., 2011; Van Leeuwen et al. 2020). Además, la pandemia produce una paradoja para el ocio de la juventud: se restringieron las oportunidades de ocio al aire libre y presencial, a pesar del intento de adaptar muchos programas extracurriculares al entorno digital, y sin embargo las restricciones pudieron haber provocado en las personas jóvenes más tiempo libre que nunca (Young, 2020). Este ocio forzado, un concepto que se refiere a aquellas situaciones en las que se gana tiempo libre debido a la ausencia de oportunidades de trabajo y no a la libertad de elección (Young, 2020), podría ayudarnos a entender el papel del ocio tanto para contener situaciones estresantes (Kleiber et al. 2011; Van Leeuwen et al. 2020; Iso-Ahola y Park, 1996) como para añadir significado y propósito durante períodos de privación social y ansiedad (Gammon y Ramshaw, 2020; Watkins, 2000).

La pandemia ha planteado la cuestión de cómo mantener formas de ocio juvenil orientadas al desarrollo en tiempos de crisis. La clave en la primera fase de la pandemia, durante el confinamiento, es que para muchas personas jóvenes todo el tiempo liberado se transformó en tiempo para el ocio, lo que enturbia su significado en la ciencia del desarrollo. Conjuntamente, la distinción entre ocio no estructurado y estructurado es especialmente importante en el momento actual, ya que el tiempo de ocio disponible aumenta para las personas jóvenes junto con una disminución simultánea de su capacidad para participar en el ocio estructurado y comunitario (Lerner et al., 2011; Pittman, 2020). Distintos estudios ya han demostrado (Moore et al., 2020; Sintas et al., 2020; Rice et al., 2020; Banhidi y Lacza, 2020; Dalton et al., 2020; Wang et al., 2020; Anderson, 2020; Gunnell et al., 2020) que las personas jóvenes activaron diversas estrategias de adaptación en respuesta a la situación, con posibles efectos significativos en sus estilos de vida y bienestar.

Un impacto claro y evidente ha sido que niños, niñas y jóvenes practicaban menos actividad física, pasaban menos tiempo al aire libre y mayor tiempo en actividades sedentarias (ej. tiempo de ocio frente a la pantalla). Al mismo tiempo, dormían más durante el confinamiento. Varias son las estrategias que permitieron mitigar los efectos del confinamiento en el movimiento y juego de los niños, las niñas y las personas jóvenes. Igualmente, la adopción de nuevos pasatiempos ayudó también a moderar los efectos de la COVID-19 (Moore et al., 2020). Sin embargo, en esta misma línea otras investigaciones han mostrado que los adolescentes, en su mayoría, no utilizaban internet para jugar on-line, como se esperaba durante el periodo de confinamiento. Por el contrario, la juventud utilizaba internet para informarse, leer y hablar con otras personas (Sintas et al. 2020).

Algunos estudios se han centrado en recopilar datos sobre los patrones de ocio al aire libre durante, antes y después de la COVID-19. Entre los distintos hallazgos se muestra una reducción del número de días en que las personas se involucraban en actividades de ocio al aire libre, determinado esto por la frecuencia de la práctica anterior y el tamaño de los entornos de residencia. Esta reducción estaba condicionada por determinantes externos, es decir, por las recomendaciones sobre el distanciamiento social, el cierre de áreas recreativas, e internos, como la no exposición a la COVID-19 (Rice et al. 2020). Asimismo, las personas en general y la juventud especialmente, se ha adaptado al nuevo contexto variando el tipo de práctica de ocio. La juventud es capaz de percibir e identificar como el COVID-19 ha afectado a sus estilos de vida durante el confinamiento en torno a sus necesidades biológicas (nutrición, higiene), deberes (estudio, trabajo) y tiempo libre (deporte y entretenimiento). Así, las personas

jóvenes prestaban mayor atención a los hábitos de higiene y disponían de mayor tiempo para ver películas, leer libros y cuidar de sus mascotas (Banhidi y Lacza, 2020). Redujeron la participación en actividades relacionadas con viajes y contacto social, para involucrarse más en actividades en contacto con la naturaleza y al aire libre (Dalton et al., 2020). Pero muchas personas jóvenes prefirieron actividades de ocio pasivo, mostrándose contentos al poder disfrutar de actividades en línea más tiempo durante las primeras semanas de confinamiento (Wang et al., 2020). Estas adaptaciones y transformaciones de los estilos de vida en ocio son percibidas por la gran parte de las personas como transitorias, a la espera de retomar sus actividades cuando haya mejorado la situación epidemiológica (Anderson, 2020; Gunnell et al. 2020).

El ocio durante este tiempo se ha convertido en objeto de negociación entre las necesidades sociales, las exigencias normativas y la situación de crisis (Hamza et al. 2021), siendo conscientes de que el impacto de la pandemia en las personas jóvenes podría variar, dependiendo de la edad, las experiencias previas de eventos vitales clave, la composición familiar y el contexto de residencia, la investigación gira en torno a este proceso de negociación (Belot et al, 2021).

II. MATERIALES Y MÉTODOS

1. OBJETIVO E HIPÓTESIS

Como se ha puesto de manifiesto, la literatura sobre ocio y juventud reconoce el valor de la experiencia de ocio para los jóvenes (Caldwell y Witt, 2011; Roberts, 2014; Gómez-Ganell y Julia, 2015), la relevancia del ocio durante esta etapa de la vida como espacio para el desarrollo personal, cognitivo y social (Mahoney et al., 2009; Caldwell y Baldwin, 2019; Kristis, 2018; Caldwell y Smith, 2006), la autorrealización y autonomía (Larson, 2000), y de socialización (Caldwell y Baldwin, 2019; Mary, 2014; Berg et al., 2015; Byrne et al., 2006; Caldwell y Smith, 2006), destacando este periodo de la vida como especialmente apropiado para descubrir nuevos intereses y afirmar los valores personales y otros ideales sociales (Roult et al., 2014).

Por ello, se considera fundamental conocer los efectos de la pandemia en los estilos de vida de ocio de la juventud. Hasta la fecha, todavía hay pocas investigaciones que aporten datos sobre los efectos de la COVID-19 en los estilos de vida de ocio de la población general y especialmente de este grupo de población.

El objetivo de este estudio ha consistido en explorar los resultados de un estudio cuantitativo realizado sobre un amplio grupo de jóvenes universitarios en España, centrado en los sentimientos, opiniones y transformaciones del ocio de la juventud.

Con el fin de comprender las opiniones y transformaciones en el ocio de las personas jóvenes provocadas por la pandemia, este artículo propone las siguientes hipótesis:

H1. Las personas jóvenes valoran el ocio de una manera diferente tras la pandemia.

H2. Las prácticas de ocio de las personas jóvenes se han alterado debido a la pandemia, incrementándose algunas prácticas de carácter más individual y audiovisual y disminuyendo otras con un carácter más social.

H3. Existen diferencias entre las opiniones sobre el ocio y las alteraciones en las prácticas en razón del género.

2. DISEÑO DEL ESTUDIO, PARTICIPANTES E INSTRUMENTO

Se llevó a cabo una encuesta online en la que los participantes eran personas jóvenes universitarias, estudiantes de grado, y residentes en España. El personal investigador contactó con las personas participantes a través de sus universidades.

La población de estudio se definió a partir de los datos estadísticos publicados anualmente por el Ministerio de Universidades del Gobierno de España. El total de matriculados en universidades españolas durante el curso 2019-2020 fue de 1.633.358, la gran mayoría (80%) estudiantes de Grado. Los datos muestran un tamaño de población de 1.306.686 alumnos y alumnas de grado en las universidades españolas, siendo un 55,6% del total mujeres.

Fijando un error absoluto del 3%, un nivel de confianza del 95%, y considerando la hipótesis de $p = q = 0,5$, el tamaño de la muestra se estima en 1066 estudiantes. Con una mortalidad experimental del 2,3%, el tamaño final de la muestra ha sido de 956 estudiantes. Para formar parte de la muestra, era requisito imprescindible que las personas participantes manifestaran que participaban en la investigación de manera voluntaria y anónima y declararan haber recibido la información de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de colaboración, pudiendo dejar de participar en cualquier momento, si así lo consideraban.

De las personas participantes, el 23,7% eran hombres y el 76,3% mujeres, en cuanto a la edad, el 64,1% de las personas tenía entre 17 y 20 años, el 28,2% tenía entre 21 y 24 años y el 7,7% tenía 25 años o más.

La ausencia de un instrumento válido y fiable para recoger la información pertinente para este estudio llevó a la elaboración de un cuestionario *ad-hoc* estructurado en cuatro secciones -residencia habitual y residencia durante el confinamiento; sentimientos durante y después del confinamiento; ocio antes y durante el confinamiento, y actualmente; opinión sobre el ocio, la juventud y el COVID-19.

Dicho cuestionario ha sido creado por el equipo de investigación responsable del estudio y contrastado por 10 especialistas de estudios de ocio de diferentes universidades que colaboran con el grupo de investigación.

Las variables registradas para este artículo corresponden a dos de los apartados que se definen a continuación:

- Ocio antes de la pandemia y actualmente: esta sección está compuesta por 24 variables correspondientes a prácticas de ocio, a partir de las cuales debían de marcar cuales de éstas las practicaban antes del confinamiento, durante el confinamiento, y en el momento de responder al cuestionario (entre enero y junio de 2021), quedando diseñadas como variables dicotómicas.
- Opinión sobre ocio, juventud y covid-19. Esta sección registra a través de una escala de Likert el grado de acuerdo (de 1 a 4) de las personas con afirmaciones relacionadas con el trinomio ocio, juventud y COVID-19. En este artículo se presentan los resultados de cinco variables relacionadas exclusivamente con el ocio.

Además de las variables presentadas y analizadas en este artículo, como ya se ha indicado, el cuestionario incluía otras dos secciones, una sobre la residencia y el equipamiento informático durante el encierro, y otra sección sobre sentimientos durante y después del confinamiento.

3. PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS

Para la aplicación del cuestionario se utilizó un formulario en Google cuyo enlace fue compartido con el alumnado de grado de distintas universidades de toda España por profesorado, contactos y personas colaboradoras en investigación del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto.

El alumnado, antes de iniciar la cumplimentación de los cuestionarios, debían aceptar que estaban informados sobre la confidencialidad de las respuestas y su garantía, así como la protección de los derechos y garantías de las personas participantes.

El Comité de Ética de la universidad, a la que pertenece el equipo investigador, aprobó este procedimiento el 21 de enero de 2021. Por lo que desde el punto de vista ético la investigación es adecuada en todo lo referente a la protección y evitación de riesgos a las personas que participan en el estudio y el respeto a la autonomía. Asimismo, se ajusta a los principios metodológicos, éticos y jurídicos que debe tener este tipo de investigación. No observándose riesgos de ningún tipo para quienes participan, estableciendo medidas adecuadas que ofrecen suficientes garantías éticas durante su desarrollo. De tal manera que el proyecto tiene en cuenta la regulación sobre protección de datos personales (UE 2016/679) aprobada por la Comisión y el Consejo de la UE en abril de 2016 en relación a: procedimiento de consentimiento informado; acceso a datos personales; el uso de datos para el interés público; y las responsabilidades del equipo investigador responsable del proyecto.

Utilizando el programa estadístico SPSS 26.0, el análisis de los datos se llevó a cabo en dos fases. En la primera fase, se realizó un estudio descriptivo - a través de estadísticos de frecuencias y medias- que permitió identificar la posición de las personas jóvenes ante las variables incluidas en la investigación, dado que no habían sido aplicadas previamente debido a la naturaleza de las preguntas. En la segunda fase, se realizó un análisis inferencial para determinar si existían diferencias en las opiniones sobre el ocio en relación con el género. Se calculó el valor p del estadístico de Levene, que se refiere a la homogeneidad de varianzas; las variables independientes que mostraron una distribución normal se sometieron a la prueba t paramétrica de Student para muestras independientes; en el caso de las variables independientes que no mostraban una distribución normal, la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney.

También se calculó la d de Cohen como medida del tamaño del efecto. El nivel de significación establecido para este estudio se fijó en $p < 0,05$.

III. RESULTADOS

1. OPINIÓN DE LA JUVENTUD SOBRE EL OCIO Y EL COVID-19

Tal y como señalan las personas jóvenes, dentro de las cuestiones sobre las cuales se les pregunta, la que mayor grado de acuerdo tiene es que hoy en día

valoran más la importancia que el ocio tiene en su vida, con una media de 3,38 sobre 4 (gráfico 1). Otra opinión de la juventud sobre el ocio es que tiene un alto grado de acuerdo, es que se sienten libres a la hora de elegir su práctica de ocio actual (3,22 sobre 4). En relación a si la sociedad les ofrece o no alternativas para su ocio actual, se posicionan más en que no se les ofrecen alternativas (2,96 sobre 4).

En cuanto a si sienten que su ocio volverá o no a ser igual que antes de la pandemia, no se da una opinión tan sólida (2,69 sobre 4). Algo similar sucede en relación a si creen que han descubierto nuevas actividades de ocio que quieren continuar practicando tras la pandemia (2,78 sobre 4).

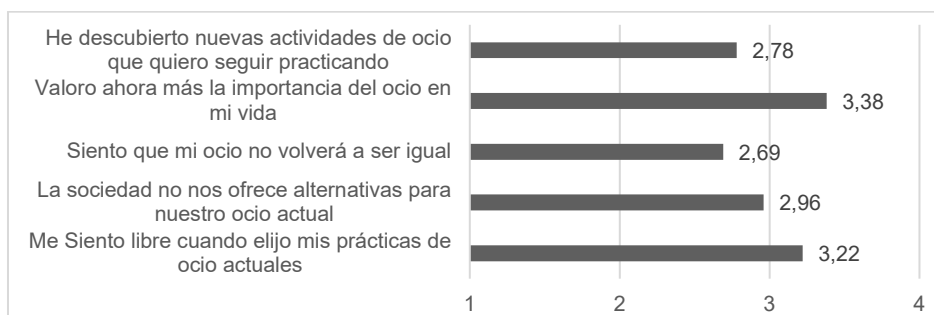


Gráfico 1. Opinión (1-4) de la juventud sobre el ocio

En relación a sus opiniones, el aspecto que refleja una mayor diferencia entre mujeres y hombres (gráfico 2) es el hecho de que las mujeres sienten más que los hombres que su ocio no volverá a ser igual (+0,45 a favor de las mujeres). Sobre estas opiniones, teniendo en cuenta el género, son las mujeres las indican en mayor medida que valoran más la importancia del ocio en su vida tras la pandemia (3,47 sobre 4) frente a los hombres (3,10 sobre 4). En relación a si la sociedad no ofrece a la juventud alternativas para su ocio actual, también son las mujeres las que opinan con mayor énfasis que así es (3,01 de las mujeres frente a 2,77).

Donde menos diferencia se encuentra entre mujeres y hombres es en el hecho de haber descubierto nuevas actividades de ocio que quieren seguir practicando, con una diferencia de +0,04 a favor de las mujeres y, en que se sientan libres cuando eligen su práctica de ocio actual (+0,05 a favor de las mujeres).

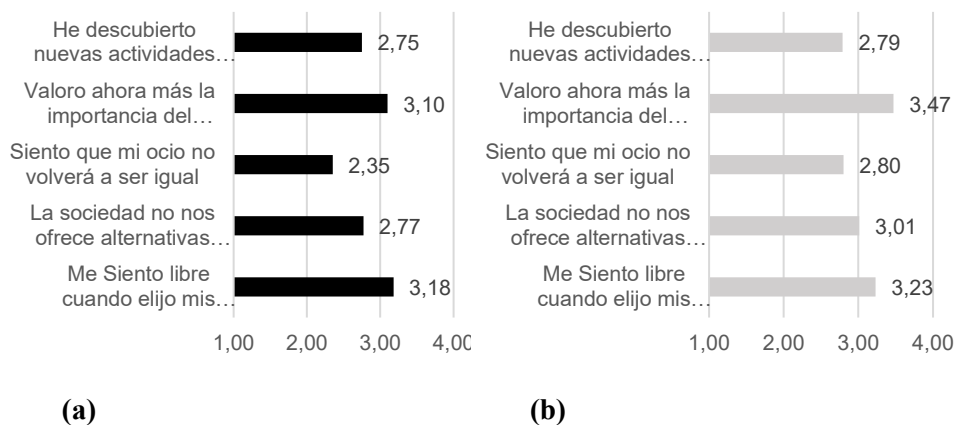


Gráfico 2. Opinión (1-4) de la juventud sobre el ocio: (a) hombres; (b) mujeres.

Los resultados del análisis inferencial para analizar las posibles diferencias de género muestran diferencias significativas en todas las opiniones, excepto en la valoración sobre la importancia actual del ocio en sus vidas. Para las opiniones sobre la sensación de libertad y el descubrimiento de nuevas prácticas de ocio, el tamaño del efecto es de magnitud muy baja (valor d menor a 0,2), sin embargo, para la opinión sobre si la sociedad ofrece oportunidades el tamaño del efecto es bajo (valor d entre 0,2 y 0,3). El tamaño del efecto es medio (valor d en torno a 0,4-0,8) en el posicionamiento ante la frase *siento que mi ocio no volverá a ser igual* (Tabla 1).

Tabla 1. Resumen de la prueba t de Student para muestras independientes: opiniones sobre el ocio considerando el género

	Test de Levene		Prueba t para la igualdad de Medias			Tamaño del efecto	
	F	p ¹	t	df	p	d ²	r
Me siento libre cuando elijo mis prácticas de ocio actuales	3,266	0,071	-0,621	954	0,267	Hombres=3.18 ±.89	-0.054
						Mujeres= 3.23 ±.96	-0.026
La sociedad no nos ofrece alternativas para nuestro ocio actual	0,043	0,836	-3,488	954	0,000	Hombres=2.77 ±.88	-0.266
						Mujeres= 3.01 ±.92	-0.132
Siento que mi ocio no volverá a ser igual	4,622	0,032	-6,092	954	0,000	Hombres= 2.35 ±1.02	-0.452
						Mujeres= 2.80 ±.97	-0.220
He descubierto nuevas actividades de ocio que quiero seguir practicando	0,725	0,395	-0,556	954	0,289	Hombres=2.75 ±.90	-0.043
						Mujeres= 2.79 ±.92	-0.021

¹ Prueba de Levene: $p > 0,05$ en todos los casos, entonces no se asume la igualdad de varianzas.

La variable independiente "más importancia del ocio ahora" no mostró una distribución normal en la prueba de Levene, por lo que las posibles diferencias se analizaron mediante la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. Los resultados también mostraron diferencias significativas en relación con el género, y el tamaño del efecto es de magnitud media ($d = 0,4024$) U de Mann-Whitney.

2. TRANSFORMACIONES EN LAS PRÁCTICAS DE OCIO DE LAS PERSONAS JÓVENES

Para poder comentar las posibles transformaciones en las prácticas de ocio de las personas jóvenes, se ha tenido en cuenta cómo era la práctica de ocio antes y después de la pandemia, con lo que se puede llegar a conocer quienes han realizado una determinada actividad de ocio en algún momento antes o después de la COVID-19, quienes han mantenido dicha práctica, quienes la han abandonado y quienes han comenzado dicha práctica tras la pandemia.

En la tabla 2 se pueden ver las principales actividades de ocio practicadas por la juventud y su transformación, teniendo en cuenta que los datos fueron recogidos entre enero y junio de 2021, momento en el cual aún quedaban algunas restricciones a la movilidad y el aforo de determinados espacios. Estos aspectos afectan más directamente a actividades como viajar, ir de copas, discotecas, etc. que sufren unos elevados porcentajes de abandono. Pese a un elevado porcentaje de abandono, el beber e ir de copas, mantiene un número elevado de practicantes antes y después.

De entre las prácticas recreativas, el reunirse con amigos es una de las prácticas con menor tasa de abandono teniendo en cuenta que son más del 77,8% los que continúan con su práctica antes y después. En el caso de las excursiones sucede algo similar. En cuanto a las prácticas culturales, escuchar música es la menos alteración ha sufrido debido a la pandemia.

En cuanto a las prácticas que sufren un mayor abandono, se mantiene en dicho periodo (enero – junio de 2021) un abandono de prácticas culturales en espacios cerrados, como son ir al cine, al teatro, ir a conciertos, museos, etc. Dentro de las nuevas prácticas que surgen tras la COVID-19, la que más llama la atención es la práctica deportiva, ya que un 14,2% de la población joven comienza a hacer deporte, cuando previo a la pandemia no lo hacía. De entre las prácticas culturales, la lectura de libros se convierte en una nueva práctica para el 7% de la juventud y, de entre las prácticas recreativas, leer periódicos y revistas es la práctica que más aumenta con un 7,7% de nuevos practicantes. Además, tanto leer libros como periódicos o revistas son actividades que no tienen

un gran número de practicantes, lo que les da un mayor valor a esos nuevos practicantes.

Tabla 2. Transformaciones en las prácticas de ocio

		Practicantes			
		En algún momento	Antes y tras pandemia	Tras pandemia	
				Nuevas /os	Abando-nos
Prácticas recreativas	Beber, ir de copas	87,1%	55,3%	4,1%	27,8%
	Ir a discotecas	82,4%	3,0%	0,2%	79,2%
	Reunirse con amigos	90,6%	77,8%	3,7%	9,1%
	Viajar	94,1%	24,1%	0,8%	69,2%
	Ir de excursión	84,0%	58,2%	5,2%	20,6%
	Leer periódicos, revistas	35,5%	19,1%	7,7%	8,7%
	Ver la televisión	69,6%	57,5%	2,6%	9,5%
	Usar el ordenador, Tablet...	85,7%	78,7%	2,5%	4,5%
	Videojuegos, consolas, etc.	36,2%	24,5%	4,7%	7,0%
	Redes sociales	85,1%	78,5%	2,4%	4,2%
	Descansar, no hacer nada	63,5%	50,1%	5,6%	7,8%
Prácticas culturales	Ir al cine	85,7%	25,8%	1,0%	58,8%
	Ir al teatro	49,6%	7,6%	0,9%	41,1%
	Ir a conciertos	83,1%	6,7%	0,4%	76,0%
	Escuchar música	85,9%	79,8%	2,5%	3,6%
	Ir a museos, exposiciones	65,7%	21,5%	3,8%	40,4%
	Asistir a conferencias, coloquios	45,8%	12,4%	2,4%	30,9%
	Leer libros	57,6%	40,6%	7,0%	9,9%
	Hacer deporte	76,6%	48,3%	14,2%	14,1%

Prácticas deportivas	Asistir a competiciones deportivas	48,9%	13,3%	0,3%	35,3%
----------------------	------------------------------------	-------	-------	------	-------

Atendiendo a estos datos por género (tabla 3), dentro de las prácticas recreativas, la tasa de abandono de las mujeres en las prácticas relacionadas con beber, ir de copas, ir a discotecas, viajar e ir de excursión es mayor que en el caso de los hombres, si bien destaca que un 6,2% de total de mujeres que comienzan con la práctica de ir de excursión. En el caso de las actividades culturales son más practicadas por las mujeres en todos los casos. Si bien los nuevos y nuevas practicantes no indican diferencias entre género y son porcentajes bajos, sí que apreciamos una menor tasa de abandono en ir al cine e ir a museos y exposiciones en el caso de los hombres, igualándose el porcentaje de práctica antes y tras la pandemia entre géneros en el caso de estas prácticas.

El único dato que difiere de esta tendencia general es el porcentaje de nuevas prácticas deportivas en las mujeres (16,9%), frente al de los hombres (5,6%), si bien los abandonos en el caso de las mujeres de prácticas deportivas (15,3%) también es mayor que en el caso de los hombres (10,4%).

Tabla 3. Transformaciones en las prácticas de ocio por género

	Practicantes							
	Hombres			Mujeres				
	En algún momento	Antes y tras pandemia	Tras pandemia		En algún momento	Antes y tras pandemia	Tras pandemia	
			Nuevos	Abandonos			Nuevas	Abandonos
Prácticas recreativas								
Beber, ir de copas	80,5%	51,1%	3,9%	25,5%	89,3%	56,6%	4,1%	28,5%
Ir a discotecas	77,1%	4,3%	0,0%	72,7%	84,2%	2,6%	0,3%	81,3%
Reunirse con amigos	90,9%	76,2%	4,3%	10,4%	90,5%	78,4%	3,4%	8,7%
Viajar	90,9%	23,8%	1,3%	65,8%	95,2%	24,2%	0,7%	70,2%
Ir de excursión	78,4%	56,3%	2,2%	19,9%	85,8%	58,8%	6,2%	20,8%
Leer periódicos, revistas	34,6%	20,8%	6,5%	7,4%	35,8%	18,6%	8,1%	9,1%
Ver la televisión	61,0%	49,4%	1,3%	10,4%	72,3%	60,1%	3,0%	9,2%
Usar el ordenador, Tablet...	87,9%	77,5%	3,0%	7,4%	85,0%	79,1%	2,3%	3,6%
Jugar con videojuegos, consolas, etc.	58,0%	43,3%	5,2%	9,5%	29,2%	18,5%	4,5%	6,2%
Redes sociales	84,8%	76,2%	3,0%	5,6%	85,1%	79,2%	2,2%	3,7%
Descansar, no hacer nada	64,5%	52,4%	4,8%	7,4%	63,2%	49,3%	5,9%	8,0%

	Practicantes					
	Hombres			Mujeres		
	En algún momento	Antes y tras pandemia	Tras pandemia	En algún momento	Antes y tras pandemia	Tras pandemia
		Nuevos	Abandonos		Nuevas	Abandonos
<i>Prácticas culturales</i>						
Ir al cine	77,5%	19,9%	0,9%	88,3%	27,7%	1,1%
Ir al teatro	29,0%	4,3%	0,9%	56,2%	8,7%	1,0%
Ir a conciertos	66,2%	3,9%	0,9%	88,4%	7,6%	0,3%
Escuchar música	86,1%	78,8%	3,5%	85,8%	80,2%	2,2%
Ir a museos, exposiciones	47,6%	16,9%	3,0%	71,5%	23,0%	4,0%
Asistir a conferencias, coloquios	35,9%	13,4%	3,5%	48,9%	12,1%	2,1%
Leer libros	48,5%	32,0%	6,9%	60,5%	43,4%	7,0%
<i>Prácticas deportivas</i>						
Hacer deporte	81,8%	65,8%	5,6%	74,9%	42,7%	16,9%
Asistir a competiciones deportivas	62,3%	25,5%	0,4%	44,6%	9,4%	0,3%

IV. DISCUSIÓN

Este artículo trata de analizar los efectos que la pandemia de la COVID-19 ha tenido sobre las prácticas de ocio de la juventud, así como las opiniones de estas personas sobre diferentes aspectos del ocio que han podido ser influidos por dicha pandemia. Además, incide de manera concreta en las posibles diferencias existentes en función del género.

En relación a la primera de las hipótesis planteadas (H1) que indica que las personas jóvenes valoran el ocio de una manera diferente tras la pandemia, se puede concluir, por las opiniones vertidas por el colectivo joven que es así en algunos aspectos y no en otros.

Se puede afirmar, con los datos obtenidos que, tras la pandemia, la juventud valora actualmente que el ocio es más importante en su vida de lo que era anteriormente y, además, que se sienten más libres a la hora de elegir sus prácticas de ocio lo cual ratifica en el colectivo joven y, tras lo vivido en la pandemia, la importancia del ocio en sus vidas. Esto concuerda con que el hecho de que el ocio es reconocido por la ciudadanía como un elemento que contribuye al desarrollo personal y social (Cuenca, 2009; Caride, 2012) y, en las últimas décadas, cuenta con un mayor valor para las personas (Doistua et al., 2020). Asimismo, esto cobra una mayor importancia en el caso del colectivo juvenil (Caldwell y Witt, 2011; Roberts, 2014; Gomez-Granell y Julia, 2015). Pero, en los comentarios versados por la muestra, se opina que la sociedad no les ofrece alternativas a su ocio actual, hecho que habrá que monitorizar ya que parece darse un desencuentro entre el ocio estructurado y comunitario y los gustos y actividades que realizan las personas jóvenes tal y como señala Pittman (2020). Además, tampoco indican que hayan descubierto nuevas actividades de ocio que quieran seguir practicando, algo que se relaciona con la siguiente hipótesis.

En torno a esta segunda hipótesis (H2), que indica que las prácticas de ocio de las personas jóvenes se han alterado debido a la pandemia, incrementándose algunas prácticas de carácter más individual y audiovisual y disminuyendo otras con un carácter más social, se puede afirmar que es así, dado que entre las prácticas con elevado porcentaje de abandono se encuentran prácticas recreativas (beber, ir de copas, ir a discotecas, viajar, etc.) y prácticas culturales (ir al cine, teatro, museos, conciertos, etc.) en espacios compartidos con otras personas, lo que puede favorecer la socialización. Otras, con carácter más individual como usar el ordenador, ver la televisión, leer o escuchar música, no se han visto alteradas por la pandemia o, en todo caso, aumentan en su práctica. Este hecho concuerda con lo que indican Beiu et al. (2020) en relación a la compensación del distanciamiento físico con las tecnologías digitales, si bien, como estos autores

comentan, habría que ver si se recuperan a lo largo del tiempo las actividades sociales o si el impacto de la pandemia no ha tenido un efecto desproporcionado sobre sus hábitos y rutinas tal y como indican las respuestas obtenidas. Es importante poder seguir revisando lo que está sucediendo con estas prácticas ya que podría tener un impacto a medio y largo plazo en el estilo de vida en ocio y el bienestar de las personas jóvenes (Gao et al., 2020; Garfín et al, 2020; Liang et al. 2020)

La tercera hipótesis (H3) plantea que la existencia de diferencias entre las opiniones sobre el ocio y las alteraciones en las prácticas en razón del género. En cuanto a las opiniones, se puede afirmar a través del análisis inferencial que existen diferencias significativas en todas las opiniones, excepto en la valoración sobre la importancia actual de su ocio. Estas diferencias hacen referencia a una mayor intensidad en las opiniones de las mujeres, ya que en todos los ítems se puede observar un dato más elevado que el caso de los hombres. Dentro de las opiniones recogidas, quizás una de las que más habría que tener en cuenta para las intervenciones e investigaciones futuras, por su diferencia entre mujeres y hombres, es que las mujeres sienten especialmente que su ocio no volverá a ser igual y, en menor medida, que la sociedad no les ofrece alternativas para su ocio actual. Esto puede guardar relación con el hecho de que son las mujeres las que presentan mayores tasas de abandono de prácticas de ocio de manera generalizada, frente a los hombres, con porcentajes de abandono de prácticas ocio menores. Esto se aprecia aún mejor comparando las tasas de abandono con los porcentajes de práctica en algún momento. Por último, y como dato más destacado, se puede indicar el elevado porcentaje en el caso de las mujeres que comienzan con la práctica deportiva, aunque se compensa en la tasa de abandono de esta misma práctica.

V. CONCLUSIONES

La principal aportación de este artículo reside en la contribución que realiza a los estudios de ocio analizando las transformaciones en el mismo derivadas de la pandemia de COVID-19. Se trata de un acontecimiento sin precedentes en la era moderna y, cualquier información que permita explicar, a través de las opiniones de las personas que lo han vivido, alguno de los aspectos afectados por dicha pandemia, suponen un avance en el conocimiento científico. Por lo tanto, este trabajo favorece la identificación de las adaptaciones y transformaciones de las prácticas de ocio, en concreto, ofrece una mayor comprensión de cuáles han sido estas adaptaciones y la intensidad de su penetración en este grupo de población.

Potencialmente, la posibilidad de interpretar los datos en función del género nos permite contribuir a los estudios de género en un campo de conocimiento concreto como es el ocio juvenil.

En todo caso, es indiscutible la necesidad de realizar un seguimiento de los sentimientos negativos surgidos tras el COVID-19, así como de los efectos sobre la salud mental de la población joven. Este texto trata de presentar el tema y, aunque no se aborda en profundidad, muestra la necesidad de mantener una mirada abierta a los posibles efectos negativos que la pandemia ha generado en el ocio de la juventud. En todo caso, si bien el estudio se encuentra limitado a un grupo concreto de población, se podría replicar en otro tipo de colectivos que resultaran de interés con alguna adaptación concreta en función de sus especificidades.

Finalmente, se puede indicar que es evidente que la pandemia ha modificado el ocio de las personas jóvenes y que esto podría tener un impacto a medio y largo plazo en el estilo de vida y el bienestar de las personas jóvenes, lo que se presenta como un campo de investigación a explorar en los próximos años, analizando si las respuestas obtenidas justo tras la pandemia se perpetúan o si se modifican con el pasar del tiempo. Especialmente interesante sería avanzar en el análisis de los motivos que llevan a que sean las mujeres quienes sienten, en mayor medida que los hombres, que su ocio no volverá a ser igual que antes de la pandemia y que la sociedad no ofrece alternativas a su ocio actual y, aún más preocupante, muestran en líneas generales una mayor tasa de abandono de prácticas de ocio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderson, S. (2020). COVID-19 and Leisure in the United States. *World Leisure Journal*, 62, 352–356. <https://doi.org/10.1080/16078055.2020.1825259>.
- Bánhidi, M.; Lacza, G. (2020). Lifestyle changes during Covid-19 period in Hungary—feedback of university students. *World Leisure Journal*, 62(4), 325–330. <https://doi.org/10.1080/16078055.2020.1825251>.
- Beiu, C.; Mihai, M.; Popa, L.; Cima, L.; Popescu, M.N. (2020). Frequent hand washing for COVID-19 prevention can cause hand dermatitis: management tips. *Cureus Journal of Medical Science*, 12(4). <https://doi.org/10.7759/cureus.7506>.
- Belot, M.; Choi, S.; Tripodi, E; Broek-Altenburg, E.V.D.; Jamison, J.C.; Papageorge, N.W. (2021). Unequal consequences of Covid 19: Representative evidence from six countries. *Review of Economics of the Household*, 19, 769–783. <https://doi.org/10.1007/s11150-021-09560-z>.

- Berg, B.; Warner, S. Das, B. (2015). What about sport? A public health perspective. *Sport Management Review*, 18 (1), 20-31.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2014.09.005>.
- Byrne, T.; Nixon, E.; Mayock, P.; Whyte, J. (2006). *The free time and leisure needs of young people living in disadvantaged communities*. Combat Poverty Agency.
- Caldwell, L.L.; Baldwin, C.K. (2019). A serious look at leisure. En Villarruel, F.A.; Perkins, D.F.; Borden, L.M.; Keith, J.G. (Eds.), *Community youth development: Programs, policies, and practices* (pp181-200). SAGE Publishing.
- Caldwell, L.L.; Smith, E.A. (2006). Leisure as a context for youth development and delinquency prevention. *The Australian and New Zealand Journal of Criminology*, 39, 398-418. <https://doi.org/10.1375/acri.39.3.398>.
- Caldwell, L.; Witt, P.A. (2011). Leisure, recreation, and play from a developmental context. *New Directions for Youth Development* 130, 13-27.
<https://doi.org/10.1002/yd.394>.
- Caride, J.A. (2012). Lo que el tiempo educa: el ocio como construcción pedagógica y social. *ARBOR. Ciencia, Pensamiento y Cultura*; vol. 188, marzo-abril, pp. 301-313.
- Cheval, B.; Sivaramakrishnan, H.; Maltagliati, S.; Fessler, L.; Forestier, C.; Sarrazin, P.; Boisgontier, M.P. (2021). Relationships between changes in self-reported physical activity, sedentary behaviour and health during the coronavirus (COVID-19) pandemic in France and Switzerland. *Journal of Sports Science and Medicine*, 39(6), 699-704. <https://doi.org/10.1080/02640414.2020.1841396>.
- Cuenca, M. (2009). Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. En, Otero, J.C., *La pedagogía del ocio: nuevos desafíos*, Axac, Lugo. pp. 9-27.
- Comas, D. (coord.) (2011). *Las Políticas Públicas de Juventud*. Madrid: INJUVE.
- Dalton, L.; Rapa, E.; Stein, A. (2020). Protecting the psychological health of children through effective communication about COVID19 *Lancet Child & Adolescent Health*, 4, 346-347. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30097-3](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30097-3).
- De Panarese, P.; Azzarita, V. (2020). The Impact of the Covid-19 Pandemic on Lifestyle: How Young people have Adapted Their Leisure and Routine during Lock-down in Italy. *Young*, 29 (4), S35-S64.
<https://doi.org/10.1177/11033088211031389>.
- Díaz-Esterri, J.; De-Juanas, Á.; Goig-Martínez, R.; García-Castilla, F.J. (2021). Inclusive Leisure as a Resource for Socio-Educational Intervention during the COVID-19 Pandemic with Care Leavers. *Sustainability*, 13, 8851.
<https://doi.org/10.3390/su13168851>.
- Doistua, J, Lazcano, I. y Madariaga, A. (2020). El valor del ocio: significado y evolución. En Silvestre, M. (coord.), *Valores en la era de la incertidumbre: individualismos y solidaridades* (págs. 86-112), Catarata: Madrid.
- Ettekal, A.V.; Agans, J.P. (2020). Positive Youth Development Through Leisure: Confronting the COVID-19 Pandemic. *Journal of youth development*, 15(2), 1-20.
<https://doi.org/10.5195/jyd.2020.962>.

- Fine, G.A.; Mortimer, J.T.; Roberts, D.F. (1990). Leisure, work, and the mass media. En Feldman S.S., Elliott, G.R. (Eds.), *At the threshold: The developing adolescent* (pp225-252). MA Harvard University Press.
- Gammon, S.; Ramshaw, G. (2020). Distancing from the present: Nostalgia and leisure in lockdown. *Leisure Science*, 43(1-2), 131-137. <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1773993>.
- Gao, J.; Zheng, P.; Jia, Y.; Chen, H.; Mao, Y.; Chen, S.; Wang, Y.; Fu, H.; Dai, J. (2020). Mental health problems and social media exposure during COVID-19 outbreak. *Plos One*, 15(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231924>.
- Garfin, D. R.; Silver, R. C.; Holman, E. A. (2020). The novel coronavirus (COVID-2019) outbreak: Amplification of public health consequences by media exposure. *Health Psychology Journal*, 39(5), 355–357. <https://doi.org/10.1037/hea0000875>.
- Gomez-Granell, C. and Julia, A (2015). *Tiempo de crecer, tiempo para crecer*. Ajuntament de Barcelona.
- Gradaille, R.; Varela, L.; De Valenzuela, A.L. (2016). Preocupaciones del profesorado y de las familias sobre los tiempos escolares y de ocio del alumnado de Educación Secundaria Postobligatoria. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 86, 19-62.
- Gunnell, D.; Appleby, L.; Arensman, E.; Hawton, K.; John, A.; Kapur, N.; Khan, M.; O'Connor, R.C.; Pirkis, J.; Caine, E.D. (2020). Suicide risk and prevention during the COVID-19 pandemic. *Lancet Psychiatry*, 7, 468–471. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(20\)30171-1](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(20)30171-1).
- Hamza, C.A.; Ewing, L.; Heath, N.L.; Goldstein, A.L. (2021). When social isolation is nothing new: A longitudinal study on psychological distress during COVID-19 among university students with and without preexisting mental health concerns. *Canadian Psychology*, 62, 20–30. <https://doi.org/10.1037/cap0000255>.
- Holmes, E.; O'Connor, R.C.; Perry, V.H.; Tracey, I.; Wessely, S.; Arseneault, L.; Ballard, C.; Christensen, H.; Silver, R.C.; Everall, I. et al. (2020). Multidisciplinary research priorities for the COVID-19 pandemic: A call for action for mental health science. *Lancet Psychiatry* 7, 547–560. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(20\)30168-1](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(20)30168-1).
- Iso-Ahola, S.; Park, C.J. (1996). Leisure-related social support and self-determination as buffers of stress-illness relationship. *Journal of Leisure Research*, 28(3). 169–187, <https://doi.org/10.1080/00222216.1996.11949769>.
- Kleiber, D.A.; Walker, G.J.; Mannell, R.C. (2011). *A Social Psychology of Leisure*, 2nd ed., Venture Publishing.
- Kiritsis, D. (2018). Greeks adolescents use free time: the impact of the attendance of school and a extracurricular coaching classes. *World Leisure Journal*, 60:4, 281-292. <https://doi.org/10.1080/16078055.2018.1464943>.
- Larson, R. (2000). Toward a psychology of positive youth development. *American Psychologist Journal*, 55(1), 170–183, <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.170>.

- Lerner, R.M.; Lerner, J.V.; Benson, J.B. (2011). Positive youth development: Research and applications for promoting thriving in adolescence. *Advances in Child Development and Behavior*, 41, 1-17. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-386492-5.00001-4>.
- Liang, L.; Ren, H.; Cao, R.; Hu, Y.; Qin, Z.; Li, C.; Mei, S. (2020). The Effect of COVID-19 on Youth Mental Health. *Psychiatric Quarterly*, 91, 841–852. <https://doi.org/10.1007/s11126-020-09744-3>.
- López, A. y Segado, S. (2012). La transición de los jóvenes a la vida adulta. Crisis económica y emancipación tardía. En A. Moreno (Coords.). *Colección de Estudios Sociales*. num.34. Obra Social La Caixa.
- Mahoney, J.L.; Vandell, D.L.; Simpkins, S.; Zarrett, N. (2009). Adolescent out-of-school activities. En Lerner, R.M.; Steinberg, L. (Eds.), *Handbook of Adolescent Psychology: Contextual Influences on Adolescent Development*, 3rd ed, (pp. 228-269). John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9780470479193.adlpsy002008>.
- Mary, A.A. (2014). Re-evaluating the concept of adulthood and the framework of transition. *Journal of Youth Studies*, 17(2), 415-429. <https://doi.org/10.1080/13676261.2013.853872>.
- Moore, S.A.; Faulkner, G.; Rhodes, R.E.; Brussoni, M.; Chulak-Bozzer, T.; Ferguson, L.J.; Mitra, R.; O'Reilly, N.; Spence, J.C.; Vanderloo, L.M.; Tremblay, M. S (2020). Impact of the COVID-19 virus outbreak on movement and play behaviours of Canadian children and youth: A national survey. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12966-020-00987-8>.
- Orben, A.; Tomova, L.; Blakemore, S. (2020). The effects of social deprivation on adolescent development and mental health. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4, 634–640. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30186-3](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30186-3).
- Ornell, F.; Schuch, J.B.; Sordi, A.O.; Kessler, F.H.P. (2020). “Pandemic fear” and COVID-19: Mental health burden and strategies. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 42, 232–235. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2020-0008>.
- Pittman, K. (2020, March 30). *What happens when out-of-school time is all the time? The Forum for Youth Investment*. <https://forumfyi.org/blog/what-happens-when-out-of-school-time-is-all-the-time/>.
- Reimers, F. and Sleicher, A. (2020). *A Framework to Guide an Education Response to the COVID-19 Pandemic of 2020*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Rice, W.; Meyer, C.; Lawhon, B.; Taff, B.D.; Mateer, T.; Reigner, N.; Newman, P. (2020, may) *The COVID-19 pandemic is changing the way people recreate outdoors: Preliminary report on a national survey of outdoor enthusiasts amid the COVID-19 pandemic*. <https://doi.org/10.31235/osf.io/prnz9>.
- Ricoy, M.C. y Fernández, J. (2016). Prácticas y recursos de ocio en la adolescencia. *Educatio Siglo XXI*, 34(2), 103-124.

- Roberts, K. (2014). Youth Participation in Europe: Beyond Discourses, Practices and Realities. *Contemporary Sociology*, 43(5), 713-714.
<https://doi.org/10.1177/0094306114545742jj>.
- Roult, R.; Adjizian, J.M.; Lefebvre, S.; Lapierre, L. (2014). The mobilizing effects and health benefits of proximity sport facilities: Urban and environmental analysis of the Bleu, Blanc, Bouge project and Montreal North's outdoor rink. *Sport in Society*, 17(1), 68–88. <https://doi.org/10.1080/17430437.2013.828698>.
- Sintas, J.L.; Belbeze, M.P.L.; Lamberti, G. (2020). Socially Patterned Strategic Complementarity between Offline Leisure Activities and Internet Practices among Young People. *Leisure Science*, 0(0), 1–22.
<https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1782289>.
- Tinsley, H.E. (2005). Los beneficios del ocio. *Revista de Estudios de Ocio*, 28, 55-62.
- Tracy, M.; Norris, F.H.; Galea, S. (2011). Differences in the determinants of posttraumatic stress disorder and depression after a mass traumatic event. *Depression and Anxiety*, 28, 666–675. <https://doi.org/10.1002/da.20838>.
- Van Leeuwen, M.; Klerks, Y.; Bargeman, B.; Heslinga, J.; Bastiaansen, M. (2020). Leisure will not be locked down – insights on leisure and COVID-19 from the Netherlands. *World Leisure Journal*, 62(4), 339–343.
<https://doi.org/10.1080/16078055.2020.1825255>.
- Vazsonyi, A.T.; Pickering, L.E.; Belliston, L.; Hessing, D.; Junger, M. (2002). Routine activities and deviant behaviors: American, Dutch, Hungarian and Swiss youth. *Journal of Quantitative Criminology*, 18(1), 397–422.
- Walker, G.J.; Kleiber, D.A.; Mannell, R.C. (2019). *A Social Psychology of Leisure*, 3rd ed. Sagamore-Venture Publishing.
- Wang, G.; Zhang, Y.; Zhao, J.; Zhang, J.; Jiang, F. (2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. *Lancet*, 395, 945–947.
[https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30547-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30547-X).
- Watkins, M. (2000). Ways of learning about leisure meanings. *Leisure Science*, 22(2), 93–101. <https://doi.org/10.1080/014904000272876>.
- Young, M.E.M. (2020). Leisure pursuits in South Africa as observed during the COVID-19 pandemic *World Leisure Journal*, 62(4), 331–335.
<https://doi.org/10.1080/16078055.2020.1825252>.

Idurre Lazcano

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Universidad de Deusto

Avda. de las universidades, 24

48007 Bilbao (España)

<https://orcid.org/0000-0002-6746-0357>

Joseba Doistua

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Universidad de Deusto

Avda. de las Universidades 24

48007 Bilbao (España)

<https://orcid.org/0000-0002-8421-9733>

Aurora Madariaga

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Universidad de Deusto

Avda. de las Universidades 24

48007 Bilbao (España)

<https://orcid.org/0000-0002-8369-2780>