

CAPÍTULO 1

Revisión del concepto de ocio: Una interpretación desde el ocio digital

Jordi López-Sintas¹, Laura Rojas de Francisco², Ercilia García-Álvarez³

¹Universidad Autónoma de Barcelona, España.

²Centre d'Estudis i de Recerca d'Humanitats, Universitat Autònoma de Barcelona, España.

³Universitat Rovira i Virgili, España.

jordi.lopez@uab.es, laura.rojas@cerhum.es, mariaercilia.garcia@urv.cat

Doi: <http://dx.doi.org/10.3926/oms.277>

Referenciar este capítulo

López-Sintas, J., Rojas de Francisco, L., & García-Álvarez, E. (2015). *Revisión del concepto de ocio: Una interpretación desde el ocio digital*. En López-Sintas, J. (Ed.). *La construcción social de la experiencia de ocio cultural*. Barcelona, España: OmniaScience. pp. 55-103.

Resumen

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han hecho posible participar en actividades de ocio y de trabajo remunerado fuera de sus contextos habituales, desafiando así la construcción de los significados del ocio y trabajo. Exploramos las narraciones de 30 individuos en un esfuerzo por identificar las propiedades del ocio digital y de las actividades de trabajo remunerado, realizadas dentro y fuera de sus contextos habituales. Nuestra interpretación sugiere que la naturaleza de las actividades de ocio se asocia únicamente con la libertad de los individuos para elegir qué actividad hacer y cómo hacerlo. Los patrones de interpenetración, la integración y la segmentación de los espacios varían según las ocupaciones de los informantes, pero también son moderadas por el estado civil y el sexo. Concluimos con una discusión de cómo estos hallazgos desafían las divisiones tradicionales entre trabajo y ocio.

Palabras clave

Concepto de ocio, construcción social del ocio, ocio digital, sociología del ocio.

1. Introducción

La incursión de las tecnologías en la vida cotidiana está transformando las prácticas de ocio (Bryce, 2001), no sólo ofreciendo nuevas actividades de ocio sino también transformando cómo y dónde se realizan (Boczkowski, 2010). En esta investigación analizamos cómo la experiencia de ocio se ve afectada por el hecho de que las TIC han deslocalizado las actividades de ocio en relación con el tiempo y lugar. Esta transformación es una oportunidad para re analizar la naturaleza del ocio y las investigaciones que se han realizado con el objeto de definir la naturaleza de las actividades de ocio, tanto desde el paradigma positivista, como de las que han tratado de describir la experiencia de ocio, desde el paradigma interpretativo/constructivista y considerar las implicaciones para el estudio del ocio.

La investigación sobre la naturaleza de ocio ha tratado de identificar las propiedades únicas de las actividades de ocio en oposición a las actividades de trabajo remunerado. Para ello, los investigadores han estudiado tanto conjuntos de actividades de ocio, como de trabajo remunerado realizadas en sus contextos habituales, con el fin de distinguir las propiedades de las actividades de ocio y de las de trabajo remunerado, y luego han usado estas propiedades para clasificar otras actividades (Kelly, 1978; Neulinger, 1974; Shaw, 1985; Tinsley, Hinson, Tinsley & Holt, 1993). Este enfoque, propio de las ciencias naturales, ha producido una lista de propiedades de ocio que resultan estar ampliamente compartidas con las actividades de trabajo remunerado (distinguimos el trabajo remunerado del no remunerado que se realiza en el hogar como sugieren Robinson y Godbey (2000).

En cambio, las investigaciones de corte constructivista/interpretativo han enfatizado el papel del contexto donde interaccionan los individuos durante la construcción de los significados que asignan a las actividades de ocio o trabajo que realizan. En general, las investigaciones han estudiado la producción de los significados relacionados con ciertas actividades presenciales, mostrando: (1) que las actividades pueden cambiar de significado al permutar de contexto, de espacio y tiempo (Dupuis, 2000;

Dupuis y Smale, 2000), y (2) que diferentes individuos pueden no coincidir en el significado que construyen al realizar las mismas actividades porque las viven de manera diferente (Churchill, Clark, Prochaska-Cue, Creswell & Ontai-Grzebik, 2007).

Las TIC ofrecen la oportunidad de investigar la producción de significados asociados con experiencias de ocio y de trabajo remunerado, y no sólo cuando las actividades de ocio y de trabajo remunerado tienen lugar en casa o en el lugar de trabajo y durante el tiempo libre o en el trabajo, sino sobre todo cuando estas actividades invaden otros espacios y tiempos; por ejemplo, cuando una actividad de ocio se realiza durante las horas de trabajo en el espacio de trabajo o cuando una actividad de trabajo remunerado que se realiza en el tiempo libre de una persona en el hogar. Así, utilizando las palabras de Nipper-Eng (1996), las tecnologías digitales hacen posible la construcción de una visión más integradora del trabajo y el hogar. Esta transformación de nuestra sociedad sugiere que es necesario ahondar en la producción de los significados asociados con los conceptos que tradicionalmente han organizado nuestra vida. El ocio digital introduce una nueva complejidad en la pregunta sobre la naturaleza del ocio: ¿Cómo los individuos asignan significados a las actividades de ocio que realizan fuera de su contexto habitual? O ¿cómo la gente da significados a las actividades de ocio que realiza cuando los espacios habituales pierden sus límites?

Para tratar de responder a estas preguntas, en esta investigación se enmarca en los estudios interpretativos de ocio y en las teorías político-económicas que estudian la formación de la sociedad post-moderna fomentada por las tecnologías digitales. Concretamente nos proponemos contrastar cómo las personas asignan un significado a las actividades de ocio y de trabajo remunerado realizado en los espacios y tiempos habituales con los significados asociados a las que se realizan en espacios y tiempos más inusuales. Finalmente discutimos las implicaciones de ocio digital para las personas que viven en la sociedad actual.

2. Marco Conceptual

2.1. Sobre los Significado del Ocio y su Relación con el Trabajo

Desde sus inicios los estudios sobre el ocio han buscado delimitar su dominio de conocimiento oponiéndolo al desarrollado en el ámbito del trabajo (Neulinger, 1974: página 26). No obstante, a pesar de los esfuerzos realizados para definir el concepto de ocio, los resultados no han sido coincidentes, como se puede observar en la tabla 1 donde mostramos las propiedades y características asociadas al ocio. En la tabla hemos realizado una clasificación no exhaustiva de los resultados de investigaciones realizadas en función del paradigma de investigación en el que se han desarrollado. Nuestro objetivo en esta sección es mostrar cómo el ocio se analiza de acuerdo a diferentes paradigmas, ya sea buscando una verdad universal (una definición objetiva de el ocio) bajo el paradigma positivista/post-positivista (Iso-Ahola, 1999: página 35), o la búsqueda de un conocimiento local socialmente construido (realidades socialmente construidas), en el caso del paradigma interpretativo/constructivista (Dupuis, 2000, Dupuis & Smale, 2000; Lewis & Johnson, 2011; Patterson, Watson, Williams & Roggenbuck, 1998). Concluimos esta sección mediante la revisión de la literatura acerca de los cambios sociales en las actividades de ocio causadas por las tecnologías digitales (Bryce, 2001; Bockwoski, 2010; Hesmondhalgh, 2010; Nippert-Eng, 1996; Postigo, 2003; Rainie & Wellman, 2012; Terranova, 2000).

Tabla 1. Propiedades de la experiencia de ocio

Paradigma de investigación	
Positivismo y pos positivismo: Propiedades experiencia de ocio	Constructivismo/interpretación: significados de la experiencia de ocio
<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo libre, libertad de elección (Soule, 1957) • Libertad percibida y relación con el trabajo (Kelly 2009; Neulinger, 1972; Parker, 1971) • Libertad percibida y motivaciones (Neulinger, 1972) • Libertad percibida y satisfacción (Iso-Ahola, 1979; Kelly, 1978; Dumazedier, 1974) • Autonomía (Neulinger & Breit, 2009) • Tiempo libre, recreación y juego (Miller & Robinson, 1963) • Satisfacción intrínseca, libertad percibida y compromiso (Unger & Kerman, 1983) • Disfrute (Dumazedier, 1974) • Relajación y diferencia con el trabajo (Roadburg, 1983) • Sin esfuerzo (Pieper, 1963) • (Combinación de tres) disfrute, libertad de elección, relajación, motivación intrínseca, ausencia de evaluación (Shaw, 1985) • Desarrollo personal, crecimiento o creatividad (Dumazedier 1967; de Grazia, 1962; Iso-Ahola, 1979) • Sin evaluación (Cavan, 1966) • Interacción social (Kelly, 1978, Cheek & Burch, 1976) • Disfrute, compañía, novedad, relajación, apreciación estética, relación personal (Tinsley et al., 1993) • Compromiso, sin limitaciones, (Gunter & Gunter, 1980) 	<ul style="list-style-type: none"> • Los significados relacionados con el lugar se construyen durante la interacción social (Kyle & Chick, 2002) • Libertad percibida, disfrute, sensación de estar conectado, liberación (Dupuis, 2000) • El contexto influye en los significados de las actividades (Dupuis, 2000; Dupuis & Smale, 2000) • El significado de las actividades cambia con el tiempo (Dupuis & Smale, 2000) • Satisfacción, compromiso (Kelly & Kelly, 1994) • Realización, liberación de la presión, ejercer la capacidad de elección, pasar el tiempo (Watkins & Bond, 2007) • Ocio con un propósito, no elegido libremente (Shaw & Dawson, 2001) • Expresiones transexuales en los espacios de ocio (Lewis & Johnson, 2011) • Qué actividades son divertidas depende del contexto de las familias, y de su micro y macro sistemas (Churchill et al., 2007) • La naturaleza de las experiencias salvajes, desafíos, cercanía a la naturaleza, decisiones diferentes de las ordinarias, historias sobre la naturaleza (Patterson et al., 1998)

2.1.1. El Ocio como una Experiencia Objetiva y Universal

Las investigaciones realizadas dentro del paradigma positivista/post-positivista consideran que el fenómeno de estudio, el ocio, es real, existe independientemente de los investigadores (posición ontológica), que debe estudiarse de manera objetiva (posición epistemológica) y que puede medirse con métodos cuantitativos, aunque con error. Entre los primeros intentos realizados para definir el ocio se encuentra el paradigma simplificado que propone Kelly (1972, reimpresso en 2009), quien sugiere, después de revisar las investigaciones realizadas hasta aquel momento, que podemos clasificar las actividades según su relación con el trabajo y la capacidad discrecional que el individuo tiene para realizarla. Esas dos dimensiones forman un espacio de propiedades cuyas combinaciones nos permiten clasificar todas las actividades de manera exhaustiva en cuatro categorías: (1) el ocio elegido por sí mismo (libremente elegido y no relacionado con el trabajo); (2) el ocio coordinado (libremente elegido y relacionados con el trabajo); (3) el ocio complementario al trabajo (socialmente determinado y no relacionado con el trabajo); y (4) el ocio como preparación o recuperación de las actividades de trabajo (no libremente elegido y relacionado con el trabajo). La tipología de Kelly refleja la relación trabajo-ocio que anteriormente predominaba en la investigación: el ocio como una compensación por el trabajo (Zuzanek & Mannell, 1983).

En la misma línea Neulinger (1974) nos propone estudiar el ocio desde un marco conceptual o basado también en dos dimensiones que construyen un espacio de propiedades del ocio. En este marco conceptual se basa en la libertad percibida (libertad completa o limitada) y la motivación (intrínseca, intrínseca y extrínseca a la vez, solo extrínseca), que gradúa la intensidad de la elección, formando seis clases de experiencias (notar que para Neulinger solamente el trabajo remunerado es un trabajo): (1) ocio puro (libremente elegido y motivación intrínseca); (2) ocio-trabajo (elegido libremente, motivado tanto intrínseca como extrínsecamente); (3) ocupación-ocio (libremente elegida y extrínsecamente motivada); (4) el trabajo puro (no elegido libremente e intrínsecamente motivados); (5) trabajo-ocupación (no elegido libremente y motivado tanto intrínseca

como extrínsecamente); y (6) ocupación pura (no elegida libremente y extrínsecamente motivada). Una virtud de las tipologías propuestas por Kelly y Neulinger radica en la variedad de conceptos de ocio que sugieren, pero su relación con el trabajo y su esfuerzo por realizar una clasificación objetiva y exhaustiva de las actividades con el objeto de incluirlas de manera unívoca en una tipología dada, excluyen, como sugieren Unger y Kerman (1983), la manera en la que las actividades se realizan, la forma en la que se vive la actividad.

Posteriormente el énfasis pasa de la clasificación de las actividades a los estados subjetivos del individuo que las realiza (Mannell, 1979). Las aproximaciones subjetivas, según sugieren Unger y Kerman (1983), conciben el ocio como un estado mental o una experiencia personal, proporcionando, sugieren, una mayor validez al concepto de ocio. Este nuevo enfoque trata de identificar las dimensiones o propiedades subjetivas del ocio presentes en la mente de los individuos que realizan las actividades de ocio (ver Tabla 1). Trabajos como los de Iso-Ahola (1979) y Kelly (1978) proponen dos dimensiones subjetivas, la satisfacción intrínseca y la percepción de libertad (Kelly, 1978; Neulinger, 1974) y Miller y Robinson (1963) proponen el tiempo libre, la recreación y el juego como las dimensiones del ocio. Unger y Kerman (1983) caracterizan la experiencia de ocio como una experiencia multidimensional que ofrece satisfacción intrínseca, libertad de elección, elevada implicación con la actividad realizada, excitación, maestría, y espontaneidad. Los resultados sugieren que la satisfacción intrínseca, la libertad de elección y el elevado compromiso con la actividad son propiedades presentes en una gran variedad de contextos de ocio, pero las dimensiones restantes investigadas sólo emergieron en ciertas actividades.

Shaw (1985), en cambio, trata de averiguar cómo es la experiencia de ocio en la vida ordinaria con el objeto de conocer cómo se diferencia el ocio de la experiencia de trabajo. Para ello solicitan a una muestra de individuos ordenar las actividades que realizan durante un día normal para después pedirles que les asignen significados. Los resultados sugirieron que los significados que mejor discriminan entre las actividades de ocio y las de trabajo son el disfrute, la

elección, la relajación, la motivación intrínseca y la no evaluación de la actividad. Sin embargo su mayor contribución fue mostrar que tanto las actividades de ocio como las correspondientes dimensiones preceptuales no forman un patrón de discriminante claro. Posteriormente Tinsley et al. (1993) realizaron un análisis de los ensayos narrativos de 304 estudiantes y encontraron que las experiencias de ocio fueron más frecuentemente caracterizadas como las que ofrecían disfrute, acompañamiento, novedad, relajación, estética, apreciación e intimidad. En contraposición la experiencia de trabajo la describieron como proveedora de recompensas extrínsecas, logros, aprendizaje y altruismo, no obstante, también encontraron que compartía algunas propiedades del ocio. Debido a la superposición de propiedades entre el ocio y el trabajo, Shaw (1985) sugiere que para entender el significado de ocio debemos prestar atención a los contextos en los que las actividades se llevan a cabo, más que a las actividades en sí mismas.

2.1.2. La Naturaleza del Ocio en la Investigación Interpretativa/Constructivista

Las investigaciones realizadas en este paradigma no estudian la experiencia de ocio como un fenómeno objetivo cuyas actividades tenemos que identificar para después determinar los estados mentales por lo que atraviesan los individuos, más bien se proponen averiguar cómo los individuos asignan la etiqueta de ocio o de trabajo a las actividades que realizan. Esto es, ahora no se supone que las actividades tienen un significado universal sino que son los individuos quienes en un determinado contexto local lo construyen durante su interacción con otros individuos y objetos. Así el trabajo de Kelly y Kelly (1994) investiga si los espacios de ocio, trabajo o domésticos (familia/comunidad) tienen significados singulares y, por lo tanto, si las actividades que allí se realizan heredan los significados o propiedades de esos espacios. No obstante sus resultados sugieren que los tres espacios comparten significados multidimensionales, aunque en diferentes grados: en los espacios de ocio y los domésticos predominan los significados de entrega y satisfacción, especialmente, y en el de trabajo, el de productividad.

Posteriormente se ha estudiado si el significado de las actividades puede cambiar según los contextos donde son experimentados. Dupuis (2000) y Dupuis y Smale (2000) investigaron el significado del cuidado de los mayores cuando cambia el contexto donde tiene lugar el cuidado, del hogar a un contexto institucional. Para los familiares que se sentían socialmente conectados con sus padres, la visita fue una oportunidad de ocio, para desconectar o escapar de la rutina, por lo que el significado de cuidar a un familiar pasa de ser un trabajo a una experiencia de ocio.

Churchill et al. (2007), en cambio, investigaron no sólo si el contexto en el que viven las familias (en su caso, las mujeres rurales de bajos ingresos con niños pequeños) afecta a las actividades de ocio que consideran divertidas, sino también la naturaleza de las actividades de ocio. Según estos autores, las actividades de ocio se pueden clasificar en dos categorías: (1) actividades que, por definición, son de fácil acceso y en la que participan con frecuencia las familias, y (2) las actividades que son menos accesibles y que las familias hacen con menos frecuencia. El análisis que realizaron Churchill et al. (2007) de las actividades cotidianas realizadas por diversión en momentos de tiempo libre reveló que vivir la actividad como ocio dependía de factores familiares internos y externos. Por ejemplo, un factor clave interno de las familias fue: (1) si la familia estaba comprometida con la diversión que podían obtener de las pequeñas actividades de ocio disponibles en el día a día (mostrando especial creatividad y compromiso con la diversión cotidiana), y (2) si la familia valoraba especialmente las actividades de ocio extraordinarias, de más difícil acceso, en cuyo caso las restricciones que impedían participar en las ellas cobrarán especial importancia.

Por lo tanto, es la experiencia, cómo se vive la actividad, y no la propia actividad, la responsable del significado de las actividades realizadas durante el tiempo libre, de convertirlas en una experiencia de ocio. En resumen, las investigaciones realizadas muestran que la naturaleza cambiante de las actividades de ocio está relacionada con la manera en la que las personas viven las experiencias, y no importa si es o no es una actividad de cuidado (Dupuis, 2000; Dupuis & Smale, 2000), o una actividad de ocio de género

(Bittman & Wajcman, 2000; Bittman, Rice & Wajcman, 2004; Lewis & Johnson, 2011; Mattingly & Bianchi, 2003; Bryce & Rutter, 2003), una actividad ordinaria realizada por diversión (Churchill et al., 2007), o de una actividad de ocio familiar elegido con el objetivo de mejorar el funcionamiento de la familia (Shaw & Dawson, 2001). Sin embargo, a pesar de que el significado de ocio puede cambiar en función del contexto y de cómo se vive la experiencia, la pregunta sigue siendo: ¿Existen dimensiones de la experiencia que son comunes a todas las actividades de ocio? Investigadores fenomenológicos consideran que si bien las actividades de ocio son experimentados personalmente, todas las experiencias de ocio comparten un conjunto esencial de dimensiones descriptivas. Según Watkins y Bond (2007), quienes describieron las narraciones proporcionadas por un conjunto de informantes acerca de sus experiencias de ocio en una variedad de contextos y tiempos, las dimensiones de la experiencia de ocio descritas por los informantes fueron esencialmente cuatro, por orden de complejidad: sensación de realización personal, escapar de la presión, elección libre, y pasar el tiempo.

2.1.3. Ocio Digital: una Sociedad en Transformación

Aunque los esfuerzos de los investigadores no han proporcionado una definición del ocio que permita establecer una correspondencia unívoca entre las actividades y sus significados, sí que han dejado claro que los individuos investigados asocian el ocio a una actividad discrecional, a un tiempo libre y a una experiencia en un determinado espacio (Neulinger, 1981; Bryce, 2001). No obstante tradicionalmente las actividades de ocio (o de trabajo) tenían lugar durante un tiempo y espacio de ocio (de trabajo), esto es, actividades, tiempos y espacios tenían lugar simultáneamente, las actividades coincidían con el tiempo y espacio de ocio (o de trabajo) que les eran “naturales”. Y lo mismo podíamos decir del trabajo. Esto ya no es así. Las tecnologías de la información y la comunicación utilizadas para realizar actividades de ocio han hecho posible que ciertas actividades de ocio puedan tener lugar en los

espacios de trabajo y durante el tiempo de trabajo, y que actividades de trabajo tengan lugar en los espacios de ocio y durante el tiempo de ocio.

Parece que la sagrada terna sugerida por investigadores modernistas –tiempo, espacio y actividad, ya se refiera al ocio o al trabajo–, ha sido desgajada por las TIC (Hesmondhalgh, 2010; Postigo, 2003; Terranova, 2000). Ahora es posible cualquier combinación de los elementos que forman las ternas antes exclusivas al ocio o al trabajo. Como Foucault y Miskowiec (1986) sugirieron, ahora los espacios utópicos (las ternas puras) han dado paso a los espacios heterotópicos en los que es posible cualquier combinación posmoderna del tiempo, el espacio y la actividad. Además la manera en la que se realizan las actividades también está cambiando (Drotner, 2008; Hesmondhalgh, 2010; Postigo, 2003; Terranova, 2000). Las fronteras habituales entre los dominios de trabajo y de ocio se desdibujan debido a la contaminación de los espacios (ahora heterotópicos), por ejemplo, las actividades de ocio se introducen en el espacio de trabajo remunerado. Esta yuxtaposición de espacios, según Foucault y Miskowiec (1986), desestabiliza las categorías tradicionales de conocimiento (¿es el tiempo de trabajo lo que se supone que era?), de relación (¿los individuos juegan su rol tradicional?), y de ser (¿cuál es la situación del yo del individuo si los hechos y las relaciones entre los individuos en los contextos sociales ya no son lo que eran?, como se demostró Taylor y Kolko (2003) en su investigación sobre los juegos de rol. De hecho, las categorías y divisiones sugeridas por el pensamiento moderno están recibiendo cada vez menos apoyo empírico y los espacios heterotópicos están llegando a dominar (Bryce, 2001; Bockswosky, 2010; Taylor & Kolko, 2003).

No es sólo que la naturaleza de las actividades de ocio esté siendo cuestionada. Rainie y Wellman (2012) han argumentado que también el concepto modernista de la familia y el hogar ha sido dinamitado por las TIC. Estos autores sugieren que con la incorporación de las tecnologías digitales a las vidas de los individuos que viven en familia, los miembros de la familia han cambiado la forma en que interactúan entre sí, no sólo dentro de la familia, sino también con personas de otras familias. En concreto, se observan menos familias uniformes (el modelo modernista de familia), y aumenta la

presencia de una nueva generación de familias-red cuyos miembros se relacionan en red facilitando la conexión pero también la variación en las experiencias vividas. Los individuos han cambiado la forma en que interactúan. Rainie y Wellman lo llaman sistema operativo de red social que describen como “personal –el individuo es un centro autónomo como cuando está on su computadora conectado a una red hacia; multiusuario– la gente interactúa con otros; multitarea –la gente realiza varias tareas–; multiproceso –la gente está intercalando con otras simultáneamente–” (página 7). El sistema operativo de la red social también tiene implicaciones para la naturaleza del trabajo, como lo ha demostrado Terranova (2000) cuando estudió la industria de los medios digitales, donde la mezcla de trabajo no remunerado (sin ingresos) con el ocio (personas a las que les gusta hacer trabajo no remunerado en su tiempo libre) ha devaluado las ocupaciones relacionadas con el conocimiento.

Ambos conceptos, la contaminación de los espacios utópicos y el individuo en red, plantean la cuestión de cómo los individuos transitan diariamente a través de las fronteras de las experiencias de trabajo y de ocio y asignan significado a las actividades llevadas a cabo en esos espacios contaminados. Nippert-Eng (1996) ha explorado las estrategias que los individuos utilizan para transitar entre los dominios del hogar y del trabajo –a través de las estrategias de integración o segmentación– y las condiciones y consecuencias de esas estrategias. La estrategia de integración implica que la gente cruza con frecuencia y de forma natural los límites de los dominios del hogar y del trabajo, si no les importa llevar al hogar las actividades relacionadas con el trabajo y viceversa; en cambio, la estrategia de segmentación implica mantener una clara distinción entre el espacio-tiempo de trabajo y el del hogar, cruzando las fronteras con regularidad, pero sin mezclar los espacios, tiempos y actividades. Clark (2000), posteriormente, propuso una teoría de la frontera entre el trabajo y la familia basada en la investigación de Nippert-Eng (1996) y su propia investigación. Su teoría de la frontera entre el trabajo y la familia estudia cómo la creación, la gestión de fronteras, la participación en los espacios/tiempo y la relación entre los participantes en cada domino (hogar y trabajo) dan forma a las estrategias de integración y

segmentación e influencia el equilibrio entre los dominios del trabajo y la familia.

El sistema operativo de la red social de Rainie y de Wellman proporciona el software necesario para la contaminación de espacios y la transición entre fronteras. Los individuos, ahora, se enfrentan a la tarea de asignar significado a las actividades que tienen lugar fuera de su espacio habitual (espacios cruzan con actividades contaminadas); además, no está claro cómo asignar los significados de ocio o trabajo a las actividades realizadas. Terranova (2000), Postigo (2003) y Hesmondhalgh (2010) han proporcionado evidencia de que las actividades de ocio que producen expresiones culturales digitales, como la construcción de sitios web, la modificación de los paquetes de software, la participación en listas de correo, y la creación de textos en los espacios digitales a los que se accede a través de Internet por parte de múltiples usuarios desde ubicaciones remotas, han desdibujado los dominios del trabajo y del ocio, la producción y el consumo. Estos autores lo llaman fábrica social: los procesos de trabajo se desplazan desde la fábrica a la sociedad y los individuos lo disfrutan pero explotados como mano de obra gratuita. Este tipo de intersección entre el trabajo y la expresión cultural, Terranova argumenta, cuestiona los vínculos teóricos y prácticos entre los dominios de trabajo y ocio, y es un tema que permanece insuficientemente analizado tanto en los estudios del ocio, como en los de los medios de comunicación y los estudios culturales.

Todos estos argumentos nos llevan a reconsiderar la antigua división entre trabajo y ocio (Haworth & Veal, 2004) y prestar atención a lo que Rojek (2001) denominan una emergente sociedad de trabajo en el tiempo de ocio, consistente en una corriente continua de prácticas de trabajo durante toda la vida de las personas, que ofrece recompensas sociales, psicológicas y económicas. La proposición de Rojek ha encontrado evidencia favorables en las investigaciones de Bowers (2007) y Ravenscroft y Gilchrist (2009) quienes sugieren que algunas personas han roto las barreras entre el ocio y el trabajo para crear una nueva sociedad de trabajo en tiempo de ocio.

El objetivo de este estudio es revisar la naturaleza de ocio y su relación con el trabajo en el espacio del ocio (en el hogar) y el espacio de trabajo, ambos

contaminados gracias a las tecnologías digitales. Analizamos cómo los individuos construyen el sentido de las actividades de ocio (trabajo) realizadas durante su tiempo libre (trabajo) en los espacios de ocio (trabajo) y las actividades llevadas a cabo en los espacios contaminados. Nos interesa responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo se asignan significados a las actividades de ocio realizado fuera de su contexto habitual? ¿Cómo la gente da significado a las actividades de ocio fuera de su contexto tradicional? ¿Cómo está ocio digital está cambiando la forma en la que los individuos viven las actividades de trabajo remunerado y de ocio?

3. Metodología

3.1. Objetivo de Investigación

Nos proponemos interpretar el significado que los individuos construyen y asignan a las actividades realizadas en los espacios de trabajo y ocio habituales y en los no habituales a partir de las narrativas que nos proporcionan. Concretamente queremos: (1) describir la contaminación que se produce en los espacios de trabajo y de ocio; (2) mostrar los significados construidos durante la realización de las actividades en los espacios habituales y no habituales; y (3) describir las situaciones donde los informantes no diferencian entre los significados de ocio y trabajo.

3.2. Epistemología y Marco Teórico

Esta investigación se enmarca en el paradigma interpretativo/constructivista (Guba & Lincoln, 1994). Este paradigma de investigación propone que los seres humanos construyen significados y los asocian a las actividades de ocio en función de su interacción con el mundo, con otras personas y con los objetos presentes en donde se lleva a cabo la actividad (Berger & Luckmann, 1967; Crotty, 1998; Schwandt, 1994). Los individuos, entonces, construyen significados y los asocian a otras personas y objetos con los que interactúan para llevar a cabo una actividad de ocio o de trabajo (los individuos son

sujetos intencionales como se describe en Crotty (1998) y Schwandt (1994). Entonces, bajo este paradigma es posible que: (1) las mismas personas construyan significados diferentes para una misma actividad de ocio cuando se lleva a cabo en diversos contextos (de ocio/o de trabajo, por ejemplo), y (2) diferentes personas pueden construir significados diferentes en relación a la misma actividad, por ejemplo, de ocio o de trabajo en el mismo contexto (Crotty, 1998).

Para describir y comprender la producción de significados relacionados con las actividades realizadas tanto en su espacio y tiempo habituales como en los contaminados (heterotópicos), esta investigación se enmarca en la tradición hermenéutica. La hermenéutica trata las narrativas de las entrevistas, notas de campo, etc, como textos extraños que necesitan de interpretación (Crotty, 1998). Al mismo tiempo la hermenéutica también supone una afinidad de algún tipo entre el conjunto de textos y quien los lee e interpreta. Esta afinidad es lo que hace posible la interpretación de los textos que no tienen relación con el intérprete. La interpretación de los textos hace que sea posible compartir significados entre personas y comunicarlo, y al hacerlo, la interpretación se sitúa en un contexto histórico y cultural (Rundell, 1995). En línea con la tradición hermenéutica, el propósito de interpretar el conjunto de narraciones es obtener una comprensión que va más allá de la interpretación de los entrevistados. La hermenéutica sostiene que la comprensión del conjunto de textos sólo es posible a través de tomar sus partes, interpretando el significado de cada una (analizando cada entrevista, segmentando cada entrevista, y luego interpretando el conjunto de entrevistas o de textos) para después integrarlo en una descripción holística, cerrando así el círculo hermenéutico.

3.3. Criterios de Muestreo

Hemos utilizado cuatro criterios de muestreo: muestreo selectivo, el muestreo de bola de nieve, el muestreo de variación máxima y el muestreo teórico (Patton, 2002). El muestreo selectivo se utilizó para identificar a los informantes que realizaban actividades de ocio digital en ambos espacios (en casa y en el trabajo); el muestreo comenzó en un lugar de formación en

tecnologías de la información y comunicación preguntándoles si en el año previo habían realizado actividades de ocio con tecnologías (ordenadores, consolas, smartphones o cualquier dispositivo con conexión a Internet) y, a continuación, los primeros informantes nos ayudaron a acceder a los otros mediante la identificación de informantes similares (muestreo de bola de nieve). El criterio de variación máxima se utilizó con el objetivo de captar y describir las dimensiones de la experiencia de ocio y trabajo compartidas por un grupo de informantes variado en términos de su posición social, concretamente en términos de sexo, nivel de estudios (educación secundaria frente a la educación universitaria), y la ocupación. El muestreo se detuvo cuando los informantes adicionales no añadían variación en las categorías de análisis o en sus propiedades y dimensiones (Glaser & Strauss, 1967).

3.4. Recolección de Datos

Las entrevistas se realizaron durante un período de seis meses en dos fases, coincidiendo con los períodos de enseñanza de un centro de formación en TIC (de marzo a junio y septiembre-noviembre de 2009) y se llevaron a cabo en diferentes contextos sociales en Barcelona (en el hogar de los entrevistados, las oficinas, e incluso de otros lugares donde realizaban actividades de ocio con las TIC). Las entrevistas se realizaron con un protocolo de 20 temas cuyo propósito fue ayudar a los individuos a producir una narrativa centrada en el tema (Riessman, 2002: página 231) y favorecer la sensibilidad teórica de los investigadores durante el proceso de investigación (Strauss & Corbin, 1994). Estas entrevistas semiestructuradas proveyeron las narrativas necesarias sobre las actividades de ocio (trabajo) en el hogar y el trabajo. Las entrevistas duraron entre 30 y 90 minutos con un promedio de 60 minutos, fueron grabadas digitalmente y transcritas literalmente, con la ayuda del programa de *Dragón Naturally Speaking* (versión nº 10), un programa de reconocimiento de voz desarrollado por Nuance Communications. A los informantes se les garantizó la confidencialidad y fueron informados tanto de los objetivos de la investigación como del derecho a interrumpir la grabación si así lo deseaban.

3.5. Informantes

La muestra se compone de 30 informantes, 15 mujeres y 15 hombres. El nivel de estudios es variado: 11 realizan o tienen un posgrado, 10 realizan o tienen estudios de licenciatura y 9 realizan o tienen estudios de bachillerato. Las ocupaciones, empleo y profesiones de los entrevistados que se distribuyen así: 17 trabajan a tiempo completo y de éstos 15 tienen carrera profesional; 9 estudian, de los cuales 2 combinan los estudios con labores remuneradas a tiempo parcial en casa; 2 mujeres realizaban trabajo no remunerado (una ama de casa y otra estaba a cargo de un familiar) y un desempleado. La mayoría de los informantes están en los rangos de 20 a 30 años; esta característica obedece a que la selección de la muestra requería que los informantes fueran usuarios de tecnologías digitales y que realizaran actividades de ocio digital. La muestra no se distribuye equitativamente por edades debido a las mismas características de uso de entornos digitales, por lo que están entre los 17 y 58 años.

Tabla 2. Perfil de los entrevistados

Nombre	Género	Edad	Esto civil	Educación	Ocupación
Adela	F	23	Soltera viviendo en pareja	Posgrado en audiovisual	Documentalista
Adriana	F	17	Soltera viviendo con los padres	Estudios vocacionales (computadores)	Estudiantes y digitadora
Albert	M	30	Soltero	Posgrado en economía	Estudiante y administrativo
Alex	M	35	Soltero	Posgrado en ingeniería)	Estudiante de doctorado
Andrés	M	18	Soltero viviendo en pareja	Estudios vocacionales (electrónica)	Mozo de almacén
Antonio	M	22	Soltero viviendo con los padres	graduado universitario en comunicación audiovisual	Estudiante y blogero

Nombre	Género	Edad	Esto civil	Educación	Ocupación
Camilo	M	23	Soltero viviendo con los padres	Graduado universitario en periodismo	Estudiante
Carles	M	29	Casado	Estudios vocacionales (administración)	Freelance
Carmen	F	22	Soltera	Posgrado en relaciones públicas	Relaciones públicas
Clara	F	27	Casada	Graduada universitaria (contabilidad)	Administrativa
Daniel	M	42	Casado	Estudios vocacionales (ayudante farmacia)	Desempleado
Eli	F	19	Soltera viviendo con los padres	Estudios vocacionales (belleza)	Estudiante
Felipe	M	36	Soltero	Graduado universitario (ingeniería de sistemas)	Ingeniero de sistemas
Goyo	M	32	Soltero	Estudios vocacionales (imagen y sonido)	Disc jockey/ asistente de librería
Isa	F	58	Divorciada con hija adulta	Estudios vocacionales (auxiliar enfermería)	Desempleada y cuidando de su madre
Jaime	M	34	Soltero	Graduado universitario (telecomunicaciones)	Ingeniero de telecomunicaciones
Javier	F	23	Soltero viviendo en pareja	Posgrado en periodismo	Periodista deportivo
Juan	M	29	Soltero	Graduado universitario (comunicación audiovisual)	técnico audiovisuales

Nombre	Género	Edad	Esto civil	Educación	Ocupación
Juliana	F	26	Single	Posgrado en publicidad y marketing)	Empleado agencia de publicidad
Manuel	M	29	Casado	Posgrado en estadística	Analista
Marcos	M	23	Soltero viviendo en pareja	Graduado universitario (psicología)	Estudiante
María	F	37	Casado	Posgrado en comunicación y educación	Formadora en ONG (Teachers Without Borders)
Mariana	F	23	Soltera	Graduada universitaria (comunicación)	Community manager
Martina	F	26	Soltera	Posgrado en gestión de proyectos	Diseñador y estudiante
Miquel	M	29	Soltero	Graduado universitario (arquitectura)	Estudiante
Samuel	M	33	Divorciado con hijo de 7 años	Graduado universitario (ingeniería)	Ingeniero industrial en robótica
Sandra	F	24	Soltera viviendo en pareja	Posgrado en periodismo de viajes	Coordinador de viajes de una escuela
Sara	F	21	Soltera viviendo en pareja	Graduada universitaria (arquitectura)	Estudiante
Sonia	F	27	Casada con 2 hijos	Secundaria	Trabajo no remunerado en el hogar
Teresa	F	46	Divorciada con hija adolescente	Estudios vocacionales (arte)	Monitoria de escuela

3.6. Análisis

El análisis narrativo comprende una familia de diferentes enfoques de análisis, los cuales tienen en común una narrativa personal. Como se define difiere entre las disciplinas académicas, pero en sociología se refiere a narraciones largas acerca de la experiencia de vida en contextos concretos, contadas durante la entrevista ya sea individual o múltiple. A pesar de las diferencias conceptuales entre las disciplinas, en todos los casos el análisis narrativo implica la obtención de los textos narrativos (transcripciones de entrevistas, notas de campo, fotos, etc) que requieren un análisis con el fin de interpretarlos (Riessman, 2003). Riessman ha descrito cuatro tipologías de análisis de las cuales en esta investigación utilizamos el análisis temático para interpretar el contenido de las narraciones. Nuestro interés radica en el contenido de las experiencias de ocio y trabajo de los informantes. Para ello, los investigadores recogen muchos relatos, los segmentan según los incidentes relevantes, después los segmentos se agrupan conceptualmente. A continuación los investigadores reorganizan las agrupaciones de segmentos de texto en temas junto con sus propiedades. El análisis temático es útil para comprender los significados que los informantes atribuyen a sus experiencias con las actividades de ocio y trabajo realizadas en diferentes contextos y tiempos.

Utilizamos el programa EdEt, un editor para Ethnografos (disponible en <http://www.etnologia.uw.edu.pl/etno/dlaStudentow/edet>), y la plataforma Cassandre para realizar el análisis cualitativo (Lejeune, 2011). Ambas piezas de software para el análisis de datos cualitativos (computer asiste qualitative data analysis software, CAQDAS) han sido diseñados con el objetivo de facilitar la colaboración entre investigadores durante el análisis, y ambas están basadas en un marco de cliente-servidor donde el servidor actúa como un repositorio de datos (EdEt) o como herramienta de análisis (plataforma Cassandre). Hemos construido un conjunto simple de temas con el fin de agrupar las narrativas sobre las actividades y las tecnologías utilizadas para llevar a cabo las actividades, los espacios donde se llevaron a cabo (trabajo y ocio), el tiempo durante el cual se realizaron, y finalmente agruparon todos los significados en una categoría final interpretativa. Durante este proceso,

con el fin de fortalecer la validez de las categorías, los tres investigadores hicimos varias reuniones personales de diferente duración. Durante las reuniones examinamos las interpretaciones de los incidentes seleccionados con el objeto de obtener una interpretación compartida (Polkinghorne, 2007). Después, la comparación de significados en diferentes contextos, tiempos y tecnologías (búsquedas condicionadas) nos proporcionó los significados de las actividades llevadas a cabo en diferentes espacios y tiempos.

4. Resultados

En ésta sección describimos las actividades realizadas fuera de su espacio habitual y las tecnologías usadas para hacerlas, actividades que se realizan en tiempos de ocio introducidas como cuñas de ocio en espacios de trabajo, después mostramos las cuñas de tiempo de trabajo en espacios de ocio. Finalmente mostramos los significados que los informantes dan a actividades de ocio y trabajo puras, para compararlas con actividades contaminadas.

4.1. Contaminación de los Espacios de Trabajo

Tradicionalmente ha habido una elevada coincidencia entre espacio de trabajo, tiempo de trabajo y las actividades laborales. Aunque había excepciones, como llevarse trabajo a casa, era poco habitual realizar actividades de ocio en el espacio de trabajo. No obstante, con la proliferación de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la vida cotidiana, es más frecuente la introducción de pedazos de tiempo en el espacio de trabajo.

Así por ejemplo, con la mensajería instantánea o el correo electrónico la interacción social en tiempos y espacios de ocio se ha introducido en los espacios de trabajo. La interacción ahora es introducida en forma de cuñas temporales tanto de forma sincrónica como asincrónica, rompiendo momentáneamente la rutina de las actividades de trabajo. Manuel, investigador en formación de 29 años, usa mensajería instantánea para estar

conectado y mantenerse informado, así la interacción social no se interrumpe por el tiempo y espacio de trabajo.

“... mi trabajo requiere estar pegado a una computadora mandando o recibiendo información y durante lapsos de trabajo van entrando mensajes que incitan a ver qué está pasando, prácticamente el ocio digital es constante... desde que enciendes tu computadora aparecen mensajes y con un clic, ese tiempo tiene más parte de ocio” (Manuel, 2269).

Por su parte Adriana, estudiante de 18 años, introduce en su espacio de trabajo cuñas de ocio para seguir conectada con sus amigos, en su caso utiliza Facebook. Adriana, realiza las actividades simultáneamente, así mientras trabaja: escucha música, descarga documentos digitales de interés personal y utiliza iGoogle para reunir en un mismo lugar las tecnologías que utiliza para trabajo u ocio. Nos dice además, que le van bien las cuñas de ocio en el espacio de trabajo, porque le gusta mantenerse activa.

“... cualquier tarea que esté haciendo, en el ordenador tengo una ventana con el Facebook o algo, siempre radio online para escuchar música y si me gusta la voy bajando, y el iGoogle. Es que tengo que estar ocupada o me despisto, si no tengo faena, me pongo a ver algo en Internet y me distraigo, no me gusta estar desocupada...”. (Adriana, 694)

Martina, de 26 años, especialista en gerencia de proyectos, introduce cuñas de ocio al final de su jornada laboral, para facilitar la transición al espacio de ocio. En ese momento se conecta a Facebook para ponerse al día y planificar su actividad social. Normalmente escoger utilizar las TIC según la aplicación usada por el destinatario; Facebook para mantener contactos habituales y correo electrónico para comunicarse con familiares o amigos con quienes se relaciona esporádicamente.

“... con el e-mail te conectas a la gente y saben que existes y si digamos están en la misma ciudad, podrías escribirles un mail y decir ¡veámonos! Te permite saber qué personas están y... eso está muy bien.... Facebook es más bien cosa de: He terminado en el ordenador de hacer cualquier cosa y ahora ¿qué miro antes de apagarlo?”.
(Martina, 351-354)

4.2. Contaminación de los Espacios de Ocio

Las tecnologías digitales facilitan el acceso desde el hogar a la información y las tareas habituales del espacio de trabajo, produciendo la contaminación del primer espacio con actividades del segundo. Esto es, lo que antes ya tenía lugar al llevar físicamente trabajo a casa para acabarlo o revisarlo, ahora, simplemente, es más fácil hacerlo, como nos narra Jaime, de 34 años, ingeniero de telecomunicaciones nos dice: ... como mi trabajo se relaciona con Internet puede que alguna vez haga alguna cosa que me haya quedado sin finalizar, echo un vistazo fuera de horas laborales... (Jaime, 1677).

Incluso se llegan a “clonar” tecnologías de trabajo (programas informáticos) en dispositivos pensados para ocio (ordenador portátil de casa), como nos cuenta Samuel ingeniero de 33 años, que ha transformado su portátil en el clon de su ordenador de trabajo.

“... podría utilizar éste portátil, tengo exactamente los mismos programas que tengo en el trabajo, como el ordenador es portátil, si tengo que hacer algo en casa... –la verdad es que casi no suelo traerme el ordenador de la empresa–, pero sí, mi ordenador portátil es una herramienta de trabajo. Sin él no podría hacer nada”. (Samuel, 43)

Las actividades de trabajo realizadas con tecnologías digitales en el espacio de ocio se integran en la rutina diaria, especialmente en el caso de personas que necesitan “estar al día”. Este es el caso de Javi, periodista deportivo, para quien estar al día de la información deportiva es su trabajo, tiene que informarse, pero también es ocio, porque le gusta. Esas cuñas informativas sobre el deporte forman parte de su rutina cotidiana en el hogar.

“El ordenador siempre lo tengo encendido, para consultar el correo... por mi trabajo, aunque sea de ocio, tengo que estar al día en lo que pasa en los deportes, entonces, trabaje o no –porque muchos días son de ocio–, el fin de semana tengo que ir consultando las páginas web de los periódicos o diarios deportivos, para estar al día, porque a lo mejor aterrizo al día siguiente en el periódico (donde trabaja) y debo estar atento. Así sea de ocio, porque me gusta, porque es deporte, es ocio; me gusta, pero también es parte de trabajo”. (Javi, 2883)

En otras ocasiones, las actividades que se realizan en el espacio de ocio, siendo de ocio inicialmente, se realizan con intención de transformarlas, más tarde, en trabajo o dinero. Es el caso de Antonio, de 22 años estudiante de comunicación audiovisual, que realiza como ocio, actividades que espera rentabilizar, ya sea por el valor económico de lo producido o porque los conocimientos adquiridos le facilitarán emplearse.

“Normalmente sé lo que tengo que hacer, si estoy montando un proyecto digital... intento hacer eso como tema de ocio, –aunque también es tiempo de trabajo–, en un futuro pueda ser tema de trabajo... eso porque trabajas en casa. No dices “es que tengo que trabajar”, si tengo una hora libre en la noche, me pongo a mirar cosas, a ver qué sale”. (Antonio, 1654)

4.3. Obteniendo el Significado de las Actividades Diarias de Ocio y Trabajo

La evidencia que hemos presentado muestra que las tecnologías digitales han facilitado la contaminación de los espacios de trabajo y de ocio. Ahora es usual que cuñas de tiempo de ocio se introduzcan en espacios de trabajo o a la inversa, durante las cuales se realizan actividades sacadas de contexto. Para mostrar cómo los informantes asignan significados a esas actividades, primero vamos a mostrar los significados asignados a lo que consideraremos actividades realizadas en los espacios y tiempos habituales (puros), con el objeto de describir cómo los informantes construyen su significado. Después

mostraremos qué propiedades resultan alteradas en las actividades realizadas en espacios que no les son habituales (impuros). Finalmente mostraremos actividades realizadas fuera de contexto a las que los informantes se resisten a asignar un determinado significado de trabajo o de ocio.

4.3.1. Los Significados de los Conceptos de Ocio y del Trabajo: Las Divisiones Tradicionales

Los informantes separan lo que es trabajo, de lo que es ocio según la finalidad de la actividad, sin importar si las personas trabajan como *freelance*, para una empresa o estudian en la universidad. Si el propósito es obtener ingresos la actividad es de trabajo, en caso contrario, es ocio. Camilo estudiante de 23 años, tiene muy claro el significado de las actividades que realiza en Internet.

“Bueno... es que yo distingo entre lo que es Internet como ocio y lo que es Internet como finalidad práctica...para mi cuando estoy buscando una beca, no es ocio, es buscar para el futuro... cuando me refiero a Internet [como ocio], es escuchar música, escuchar radio online, ver este grupo...para pasar buenos ratos... te llena horas”.
(Camilo, 1070)

Buscar información sobre una beca, implica hacerlo en períodos de tiempo fijados por la institución convocante y seguir los procedimientos marcados por ésta. De hecho Jaime, ingeniero de 34 años, expone claramente lo que significa estar condicionado por unos procesos cuando nos dice que distingue al trabajo del ocio por la capacidad de elección. El trabajo, nos dice, “lo tienes que hacer sí o sí”, sin capacidad de elección, es obligación, y además tienes que demostrar que se ha realizado, lo que puntualiza con “tienes que rendir y hacer informes”. En cambio, en el caso de las actividades de ocio Jaime considera que “puedes decidir si quieres jugar o no jugar”, así si elige jugar, no tiene que rendir cuentas a nadie, excepto a él mismo, pues es un juego.

“La diferencia es que en el trabajo lo que tienes que hacer es rendir y hacer informes. Buscas algún tipo de información en Internet y estas trabajando. Es algo que tienes que hacer sí o sí, ¡tienes que hacerlo! Mientras que lo otro, puedes estar en tu casa y tú puedes decidir si quieres jugar o no jugar. La diferencia es esa, por un lado es una obligación, por otro lado es una opción”. (Jaime, 1714)

Los informantes muestran que rendir cuentas, no es sólo demostrar que se ha realizado la actividad sino también que se han seguido unas directrices definidas por estándares, que muestran las evidencias adecuadas para valorar si la actividad se realizó correctamente y conforme se esperaba. María de 37 años, docente de educadores sin fronteras, lo revela con el caso de vídeos publicados en páginas web, en donde aspectos formales como la calidad del vídeo, su tamaño, etc., se transforman en una carga que produce tensión, y por eso si aparecen dificultades, no puede dejar las actividades a un lado, tiene que resolver los problemas y hacer la tarea de la manera esperada.

“Si necesito subir un vídeo para trabajo, entonces... me preocupan la calidad, el peso, cosas que antes no me preguntaba. Entonces es cuando deja de ser ocio y se convierte en parte del trabajo, parte formal, no es que deje de ser satisfactorio, sino que se convierte en algo que cuesta, te puede estresar incluso; si quieres hacer algo y no puedes y no sabes por qué... puedes pasar 20 horas... si es ocio lo dejas, pero si es trabajo lo averiguas y lo haces”. (María, 2145)

En contraste, la descripción que proporciona María de una actividad de ocio, nos dice que en una actividad de ocio, al no tener que dar cuentas a nadie, no sólo puede dedicarles el tiempo que quiera, sino que tampoco sigue estándares, y puede interrumpir actividades cuando no resulta fácil completarlas, para retomarlas cuando los obstáculos se hayan salvado: “... no te requiere esfuerzo como ocio, porque va saliendo, empiezas a navegar, a buscar, y si no encuentras no pasa nada, vas a otra página y a otra” (párrafo 2144). Potenciando así, las propiedades satisfactorias de la actividad y reduciendo las que podrían aumentar la carga de realizarlas. Además, María

nos explica que es agotador el esfuerzo dedicado a actividades audiovisuales, tanto como en una actividad de trabajo, pero a pesar de ello es una actividad satisfactoria.

“... para mí por ejemplo, no implica... no sientes que estés trabajando, –aunque el cansancio físico es real, te duele la espalda, la muñeca y cosas de esas–, es fácil y te reporta mucha satisfacción en cuanto a que te encuentras cosas muy rápido, puedes leer, puedes escuchar y sin mucho esfuerzo descubres. Eso es algo bueno, o por lo menos a mí me gusta que descubres montón de cosas que no conocías y te maravillas y dices: ¡ah! ¡que buena serie, que bueno es ese texto o que malo es esto otro! Pero siempre descubrir...”. (María, 2138)

4.3.2. El Significado de las Actividades Realizadas en Espacios No Habituales

En los espacios contaminados por la introducción de actividades sacadas de su contexto habitual, algunas propiedades del espacio de origen se mantienen, pero otras adquieren las del nuevo espacio. Esto es, la capacidad de escoger o no la actividad de ocio a realizar se mantiene, según nuestros informantes (sin capacidad de elección en el caso del trabajo), pero en cambio varía el tiempo que puede dedicarse. Las actividades de ocio realizadas en el espacio y tiempo de trabajo ven reducido el tiempo durante el que pueden realizarse. Es decir, en el espacio de trabajo los individuos pierden su capacidad de controlar el tiempo que desean dedicar a las actividades de ocio. Juliana, de 26 años da un ejemplo cuando introduce cuñas temporales de media hora en su tiempo de trabajo, ya sea para consultar Facebook, leer mensajes de Twitter, o ver las fotos que llegan en Twitpic.

“Sí, es que no paso... [Asombrada] más de media hora, una hora... jeso es una adicción!... en que estoy escribiendo un texto y tengo que mirar Facebook, estoy muy pendiente que hayan llegado mensajes o cosas así...Y más encima con Twitpic, las fotos de Twitter, puedes

subir fotos de inmediato. Por ejemplo el otro día estaban las fotos de Leny Kravitz... y yo en el Twitpic así (hace clic con el dedo índice) y pasándolas. Entonces, media hora de trabajo y media hora de ver Internet". (Juliana, 425-427)

Estas cuñas de tiempo de ocio contrastan con la ausencia de límite temporal con el que se realizan las actividades de ocio digital en los espacios de ocio y durante el tiempo libre. Como nos muestra Juan, las actividades de ocio no tienen más límite temporal que el deseo de seguir realizándolas.

"... otra cosa es que tengas tiempo libre y digas, voy a conectarme aquí, voy a leer el periódico, tengo tiempo, tranquilo, con pausa, sin prisa, dejándote llevar, sin pensar demasiado". (Juan, 1812)

Vemos también que Martina, de 26 años, se toma momentos para contactar con algún conocido que también esta conectado ya sea en el trabajo o en su casa, revelando la simultaneidad y la interacción desde espacios opuestos: "... puedes tomarte unos 20 minutos y encontrarte una persona que también puede estar trabajando o haciendo otra cosa en su ordenador" (Martina, 379).

Manuel en cambio, nos dice que introduce cuñas de ocio digital en su espacio de trabajo porque le proporcionan momentos de evasión que según él, le permiten volver a concentrarse en su labor, son un momento de relax para volver al trabajo con fuerzas renovadas.

"... el ocio digital es la manera de desconectarse de una función que deriva del uso de una tecnología...si no existiera el ocio digital pues a lo mejor en vez de estar trabajando por tanto tiempo, me obligaría a salir de ésta concentración e irme a otro lado para buscar este momento de calma...". (Manuel, 2277)

Algunas actividades de trabajo realizadas en los espacios de ocio disfrutan de mayor holgura temporal. Este es el caso de Javier que en casa sigue manteniéndose al día de las noticias deportivas, pero "a nivel más ocioso", reconociendo que la misma actividad (estar al día de las noticias deportivas) se realiza de manera diferente durante el espacio y tiempo de trabajo.

“... las cosas (su blog) siempre han servido para ocio pero resulta que ahora un buen día..., donde estoy trabajando ahora, algo [que antes era ocio] me sirve luego para trabajo, así que los utilizo. Que es ocio, pero es algo que luego utilizo en el trabajo, como grabar sonido, mover archivos de un formato... son cosas que aquí en la casa las hago a nivel más ocioso, pero luego me sirve para el trabajo, para estar también al día; son un poco lo mismo, uno es para divertirme, otro es para trabajar, pero sí que son las mismas herramientas, que las aprendo a nivel de ocio en casa y luego cuando llego al trabajo, pues los controlo, los utilizo”. (Javi, 2885)

4.3.3. Reducir la Brecha entre el Trabajo y el Ocio

Las descripciones de los informantes sugieren que las actividades con un elevado componente creativo se hacen por gusto y están asociadas al disfrute, a la emoción de lograr algo y hacerlo con libertad. En estos casos los informantes nos dicen que es difícil separar las propiedades del ocio de las del trabajo. La actividad no tiene un significado de trabajo pero tampoco de ocio, sino de ambos a la vez. En el caso de Goyo que siendo Disc Jockey organiza eventos para los que prepara la música y la imagen, esas actividades las hace porque le gustan y ocasionalmente le reportan ingresos, por ello suelen iniciarse como ocio pero dado el esfuerzo que requieren y su valor económico, acaba pensando en ellas como trabajo, así que son las dos cosas a la vez, nos dice: “Ya te digo que puedo empezar a jugar con el 4D pensando que es ocio y acabo pensando que es trabajo, entonces no suelo dividirlo” (Goyo, 3025). Luego nos detalla:

“La dedicación es total, yo creo que si me pagaran por ello sería millonario, horas metido en el Facebook, en el Hi5, en mi propia página web, enviando mails, consiguiendo más datos. Es que hago de todo, es que de pronto se me ilumina la cabeza... empecé porque dije voy a mirar aquí para colgar algo... o un amigo me dice mira este programa para descargar los programas de Mac y empiezo con el programa y digo, con este programa también puedo descargar música y

eso es trabajo y luego otra vez estoy enganchado. Entonces para mi es un círculo vicioso, el trabajo y el ocio unido. Porque aparte trabajar en lo que trabajo me gusta, me lo paso súper bien y hago lo que quiero”. (Goyo, 3026)

Por otro lado, Antonio estudiante de último año de comunicación, ciberperiodista y Blogger no distingue cuándo lo que hace es ocio o es trabajo, los une porque siempre esta planeando un nuevo proyecto: “... tampoco lo considero un trabajo, no cobro por eso, yo me lo tomo como un trabajo, pero es un ocio... Va todo unido” (página 766). Finalmente, Mariana que trabaja como *Community Manager* y es remunerada por ello, disfruta de su trabajo y tiene una elevada capacidad de elección.

“... mi trabajo también lo hago a manera de ocio... digamos que una parte del trabajo es un poco obligación, pero una parte de mi trabajo proviene de conocimientos que adquirí teniendo ocio digital. Hay momentos que yo estoy trabajando pero ¡me lo estoy pasando bien! Eso hay poca gente actualmente que pueda decir que “estoy haciendo esto, pero es esto a la vez”. Para mi es una satisfacción, es distraído”. (Mariana, 2199)

4.3.4. Dar Sentido a las Variaciones en los Patrones de los Límites Difusos para Reducir la Brecha Conceptual

Los patrones de contaminación del espacio de trabajo parecen variar en función de la ocupación de la persona. Por lo tanto, mientras que las tecnologías digitales facilitan la introducción de pedazos de tiempo libre en el trabajo, su influencia en la interpenetración de los espacios va en función de la ocupación del informante. Los que trabajan en puestos de trabajo con un cierto grado de discrecionalidad en la planificación de sus actividades de trabajo (en ocupaciones de tiempo parcial y ocupaciones a tiempo completo en el que las personas trabajan con ordenadores, tales como ingenieros de sistemas, diseñadores gráficos, arquitectos, editores audiovisuales), tienden a insertar pedazos de ocio durante todo el día. Este es el caso de Adriana (18

años), quien atribuye conseguir su actual trabajo a tiempo parcial en el campo de las TIC para “pasar tanto tiempo en Facebook” (párrafo 714): en el trabajo continúa utilizando Facebook, escucha la radio en línea, navega por Internet, etc. Miquel (29 años), estudiante que trabaja a tiempo parcial para un estudio de arquitectos, dice que los ha huecos para el tiempo de ocio digital durante el trabajo y cuando está en la universidad. Adela (23 años), una documentalista, confiesa que se toma “un poco de ocio digital en el trabajo, visitar Facebook y conectarse a Gmail cuando está editando una imagen” (párrafo 268). Su trabajo, de hecho, es el resultado de su curiosidad por la pasión por el mundo del juego Warcraft, en el que fue testigo de como su hermano, su pareja y sus amigos lo viven: “Estoy haciendo un documental sobre el juego; es una especie de diario en el que me relaciono, tratando de permanecer en el mundo de mi hermano, mi pareja y nuestros amigos” (párrafo 224).

El patrón de la contaminación para los entrevistados que realizan ocupaciones cuyas actividades están controladas por el tiempo o se realizan bajo supervisión directa es diferente: las actividades de ocio son típicamente momentos ocasionales o al final de la jornada de trabajo, como una transición al ocio. Este es el caso de Martina (26 años), directora de proyectos, con actividades de trabajo estrictamente programadas, con una apretada agenda, que nos dice que “no es fácil encontrar el tiempo para el ocio los fines de semana ya que el trabajo está muy ajustado y programado” (párrafo 335).

Sin embargo, como vimos anteriormente, al final de la jornada de trabajo y antes de cerrar la sesión, se echa un vistazo a Facebook para ponerse al día con la gente y se echa un vistazo a los eventos sociales. Otros informantes, como Alex, de 35 años de edad, ingeniero, mantienen separados los espacios y actividades completamente. Durante las horas de trabajo: “No hay ocio, digital o físico, básicamente es un trabajo puro, y la interacción y la comunicación con los demás se centra en el trabajo” (párrafo 113). Alex explica además que su trabajo implica frecuentes interacciones con otros individuos en el interior y fuera de la oficina, dejando poco espacio para el ocio discrecional.

En casa, los patrones de trabajo digitales también difieren de acuerdo a la ocupación de los entrevistados. Los informantes que trabajan en puestos de trabajo en el sector de los audiovisuales, comunicaciones, ingeniería y campos de la electrónica, todos los suelen llevar trabajo a casa. Juliana (26 años), que gestiona los medios de comunicación social en el campo de la publicidad y el marketing, nos dice que se lleva el trabajo a casa porque siempre está conectada, e incluso tiene un teléfono móvil que le permite “permanecer conectada y al tanto de las cosas” (párrafo 440) y considera que sus relaciones sociales en el trabajo son potencialmente actividades de ocio:

“Como yo también trabajo con ordenadores, siempre estoy mezclando actividades, tanto en casa como en el trabajo. Es entretenido. Suelo por ejemplo utilizar Twitter y Facebook para las relaciones públicas. Por ejemplo, a través de Twitter llegué a conocer a los social media de Barcelona, y empecé a trabajar en el tema de las redes sociales, no sólo como trabajo, sino también como ocio, depende del momento”.
(Juliana, párrafos 431 a 443)

María, una maestra de 37 años de edad, cuando le preguntamos acerca de sus actividades digitales en casa, explica cómo lleva a cabo algunas tareas relacionadas con el trabajo en el hogar, sino que también realiza consultas relacionadas con su trabajo como profesora, que siente que podrían llegar a ser útiles para el trabajo, a pesar de que su primer motivo es el placer:

Lo primero que hago es leer mi correo, tan pronto como llego, abro eso. Tengo Yahoo, Hotmail, Gmail, la universidad y el centro de la educación, y yo hago las rondas, después de eso, contesto mails. A veces busco historias que yo uso, visito páginas de cuentos, mucho..., para conseguir los textos que me gustan, guardar los nombres de los autores, historias que yo podría utilizar para contar (María, párrafo 2044).

Sin embargo, la influencia de la ocupación en el ocio digital en el hogar y en los patrones de contaminación entre espacios varía dependiendo de la condición social del informante. Los entrevistados más jóvenes, y los empleados en el sector audiovisual, las comunicaciones, la ingeniería y la

electrónica muestran una mayor contaminación del hogar. En contraste, los espacios de trabajo y el hogar están más separados en comparación en el caso de las personas que viven en pareja o tienen hijos. Los informantes que tienen una relación sentimental estable explican cómo el tiempo dedicado al ocio personal disminuyó cuando la relación comenzó. Este es el caso de Mariana, que nos dice: “El fin de semana trato de salir, ¿sabes? No estoy normalmente en casa, trato de salir el sábado, y tal, y pasar tiempo con mi novio” (Mariana, párrafo 2172).

Por último, los intereses de ocio de los encuestados que tienen hijos pequeños tienden a concentrarse en actividades adecuadas para sus pequeños. Samuel está divorciado nos explica que sus hábitos de ocio digital cambian cuando tiene con él a su hijo de 7 años de edad. Explica que le gustan los videojuegos y compartirlos con su hijo. Aunque el tipo de juego y su duración cambia: “Tengo mis propios juegos de vídeo, para mí.... Pero con él [su hijo], es el fútbol, la aventura, algo divertido... como el Lego juegos que son divertidos, o los deportes, o que requieren una cierta habilidad, pero, eso sí, controlando el tiempo y los contenidos” (Samuel, párrafo 48).

Aunque entre los informantes sólo tenemos a algunas mujeres casadas, sus relatos muestran que el tiempo libre se reduce significativamente. Clara, 27 años, casada, que trabaja como contable, afirma pasar mucho tiempo realizando tareas del hogar, limpiando, nos relata que generalmente realiza actividades de ocio de forma simultánea con otra actividad, a veces las tareas del hogar, a veces la conversación con un amigo, “sentada en el sofá con mi portátil, conversando o retocando fotos” (Clara, párrafo 1315). La limitación al tiempo de ocio se hace aún más evidente en el caso de Sonia, casada y con dos hijos (uno de ellos un niño que no asiste a jardín de infancia), que se ocupa de la casa y la familia. Dice que sólo puede navegar tranquilamente en Internet “después de haber hecho todo lo que pensaba hacer ese día, y cuando mis hijos están en la cama” (párrafo 2807), sin embargo ella recuerda:

“Hace quince años me quedaba despierta hasta las cinco de la mañana (incluso cuando tenía que trabajar al día siguiente) jugando a matar, a matar a alguien en un juego, en un juego de guerra! Ahora yo no

compro la Play Station 3, para evitar eso! Pero tengo Wii, Wii para jugar con mis niños, tiene juegos educativos, de cuidado de animales, que tiene caballos... pero yo no juego tanto, no me gusta". (Sonia, párrafo 2550)

Para Isa, que cuida de su anciana madre en el hogar, la limitación en el tiempo no es tan evidente, ya que hasta ahora su madre no se requiere tanta atención, así que ahora pasa muchas horas con su PC desarrollando habilidades tecnológicas, como Daniel, desempleado, dice que utiliza Internet para buscar un trabajo y para “reciclarme a mí mismo en las nuevas tecnologías digitales” (párrafo 1448).

En resumen, los patrones de interpenetración de espacios durante el tiempo libre varían en función de la ocupación de la persona; por lo tanto, cuanto mayor es el margen de maniobra que ofrece una ocupación, mayor parece ser la contaminación de los espacios de trabajo y el hogar. La evidencia apunta al hecho de que cuando una ocupación admite la posibilidad de elegir qué tipo de actividades hacer y cómo hacerlas, entonces, y sólo entonces, los informantes experimentan una fusión de los conceptos de ocio y de trabajo, transformando las actividades en algo simplemente gratificante. Estas actividades desafían la división tradicional entre el trabajo y el ocio. Este es el caso de Mariana, *community manager*, quien nos explica que está haciendo “algo que es divertido y me pagan bien”, y que eso también “me permite mejorar mis habilidades y conocimientos personales” (Mariana, párrafo 2204). Antonio (22 años) licenciado en comunicación audiovisual y blogger profesional, se expresa de manera similar a Mariana, pues tampoco hace distinción entre el ocio y el trabajo. Cuando está realizando un proyecto en casa, dice, que en teoría sabe que es ocio, pero siempre es consciente de que potencialmente es posible que en el futuro pueda convertirse en una fuente de ingresos. Goyo, disc jockey de 32 años, es un ejemplo extremo de cómo la interpenetración desdibuja los límites entre los espacios de trabajo y del hogar en la medida en que dice: “No suelo hacer una distinción” (párrafo, 3025).

5. Discusión

A continuación destacamos la contribución de esta investigación problema de la definición de la naturaleza del ocio, discutimos las propiedades de ocio que permanecen constantes en todos los contextos (espacios y tiempos), y comparamos las conclusiones con los resultados de otras investigaciones realizadas hasta la fecha. Después mostraremos la manera en la que los patrones de contaminación del espacio laboral (la ocupación principal) y del hogar (ocio doméstico) difieren de acuerdo con ciertas categorías sociales, contribuyendo con ello a la comprensión de las fronteras de ocio y el trabajo remunerado y relacionándolo con la teoría de la frontera entre el espacio del trabajo remunerado y el hogar (*the work/home border theory*). Finalmente, abordamos las implicaciones sociales de un alto grado de integración entre el trabajo remunerado y el ocio, donde la frontera entre ambos conceptos se desvanece, siendo ambos reemplazados por percepción de actividades gratificantes, actividades que uno disfruta realizándolas.

5.1. Ocio Fuera de su Contexto Espacio y el Tiempo Habitual: Su Verdadera Naturaleza

Las investigaciones realizadas en el paradigma positivista/pospositivista habitualmente han señalado que varias propiedades caracterizan la experiencia de ocio: autonomía/auto definición (Neulinger & Breit, 2009), libertad percibida y su relación con el trabajo remunerado (Kelly, 2009; Neulinger, 1981; Parker, 1971), libertad percibida y motivación con la que se realizan las actividades (Neulinger, 1981), libertad percibida y satisfacción; (Iso-Ahola, 1979; Kelly, 1978; Dumazedier, 1974); satisfacción, libertad percibida y compromiso (Iso-Ahola, 1979; Kelly, 1978; Dumazedier, 1974), disfrute (Dumazedier, 1974); relajación y opuesto al trabajo (Roadburg, 1983), sin esfuerzo (Pieper, 1963); implicación personal, crecimiento personal o creatividad (Dumazedier, 1967; de Grazia, 1962; Iso-Ahola, 1979), no evaluativo (Cavan, 1966; Shaw, 1985), e interacción social (Kelly, 1978; Cheek & Burch, 1976). Shaw, por ejemplo, además, sugiere que para que los

individuos asignen el significado de ocio a las actividades que realizan éstas tienen que proporcionar al menos una combinación de tres propiedades de entre las siguientes: disfrute, libertad de elección, relajación, motivación intrínseca y ausencia de evaluación de la actividad. Unger y Kerman (1983) también sugieren tres propiedades asociadas al ocio: satisfacción intrínseca, percepción de libertad e implicación.

En cambio, nuestros resultados sugieren que sólo una propiedad caracteriza a la experiencia de ocio y la diferencia de la de trabajo cuando se trata de actividades digitales: la capacidad de elección, tanto de la actividad como de la manera en la que se realiza. Esta propiedad de hecho engloba propiedades como la no evaluación (Cavan, 1966; Shaw, 1985), auto definición (Neulinger & Breit, 2009), o libertad de elección (Kelly, 1981; Shaw, 1985). La interpretación de las narraciones de nuestros informantes sugiere que las otras propiedades de las actividades de ocio no son necesarias para que los individuos interpreten la actividad que realizan como ocio (y su ausencia como trabajo). No es casualidad que las investigaciones de Kelly y Kelly (1994) y Unger y Kerman (1983) mostraran que buena parte de las características generalmente atribuidas al ocio como la satisfacción, la ausencia de esfuerzo, la implicación en la actividad, etc., también eran compartidas con algunas actividades de trabajo.

Otras propiedades generalmente asociadas a las actividades de ocio, como la satisfacción intrínseca obtenida por la actividad realizada, también se comparten con algunas actividades de trabajo, como otras investigaciones ya habían mostrado (Tinsley et al., 1993). A diferencia de lo propuesto por Pieper (1963), nuestros resultados muestran que el esfuerzo, una propiedad tradicionalmente relacionada con el trabajo, también se puede observar en las actividades de ocio digital, como es el caso de las actividades audiovisuales que requieren constancia para desarrollar las habilidades necesarias para disfrutarlas (ver el concepto de ocio serio de Stebbins (1992). Por ello lo que las diferencia del trabajo. no es el esfuerzo sino la capacidad de escoger qué hacer y como hacerlo.

La capacidad de elección tanto de la actividad y como del modo de realizarla, parecen ser dos propiedades de las actividades de ocio que no cambian aunque lo haga el contexto en el que se realizan: de un contexto de ocio a otro de trabajo. No obstante, la naturaleza del tiempo durante el que se realiza la actividad sí que cambia al permutar el contexto en el que se realiza la actividad, de ocio o a trabajo o viceversa. En el caso de pasar de un contexto de ocio a otro de trabajo el tiempo durante el que se realiza la actividad de ocio se comprime. Esto es, la actividad de ocio se introduce en el contexto de trabajo (espacio y tiempo) como una cuña temporal comprimida en un contexto donde el individuo tiene poca capacidad de elección dado que el espacio de trabajo limita la libertad temporal con la que se realizan las actividades de ocio. Con las actividades de trabajo en cambio al pasar al contexto de ocio disfrutan de un cambio inverso: el tiempo de realización se alarga. Esto es, en el espacio de ocio la actividad de trabajo relaja su limitación temporal. Estos resultados sugieren que el contexto en el que se realiza la actividad influye en el tiempo dado a la actividad, en como se desarrolla la interacción con otros mientras se realiza la actividad. Nuestros datos sugieren, además, que la libertad para elegir qué actividad hacer y cómo hacerla son propiedades de las actividades de ocio (libertad de elección), pero no de las de trabajo (constreñidas por la productividad), y ambas propiedades no cambian en función del contexto. Sin embargo, el ritmo de trabajo de las actividades de trabajo remunerado realizadas en el hogar se relaja.

Nuestros resultados sugieren que el significado de las actividades se construye durante la interacción con otras personas y objetos durante su realización. Así hemos visto que el tiempo durante el que se realizan las actividades de ocio en el trabajo está constreñido por el espacio de trabajo donde tienen lugar. El espacio de trabajo, asociado a la productividad, limita el tiempo tanto para las actividades de trabajo como las de ocio que se introducen en el tiempo de trabajo a modo de cuña temporal. Los trabajos de Dupuis (2000) y Dupuis y Smale (2000), muestran cómo el contexto en el que tiene lugar el cuidado de las personas mayores (al cambiar de casa a una institución) influye en el significado del cuidado: la obligación deja paso a la capacidad de elección y la institución se transforma en un espacio de ocio que

ofrece un tiempo de relax. Estos autores sugieren que los únicos informantes que no disfrutaron de sus visitas a la institución fueron quienes seguían viendo el cuidado de los mayores como una obligación. En la misma línea Shaw y Dawson (2001) sugieren que las elecciones de los padres están constreñidas con el objeto de facilitar alcanzar ciertos objetivos familiares, una limitación que está autoimpuesta, por ello, de hecho es un ejercicio de la libertad de elección sobre qué actividades realizar y cómo hacerlas. Por consiguiente el contexto donde tienen lugar, fuera del trabajo, y significado de la interacción con los familiares influye en la elección, aunque ésta sigue siendo libre, es autolimitada. En la misma línea, los resultados de Watkins y Bond (2007), de Churchill et al. (2007) o de Lewis y Johnson (2011) nos sugieren de nuevo que los contextos influyen en el significado que los individuos construyen en interacción con otros individuos y objetos.

5.2. Una Interpretación de los Patrones de Interpenetración de los Espacios

Las narrativas de los individuos muestran que la forma en que las actividades de ocio se filtran en los espacios de trabajo remunerado y la forma en que las actividades de trabajo lo hacen en el hogar, muestra una analogía con los principios que según Foucault y Miskowiec (1986) caracterizan los espacios heterotópico: (1) los espacios de trabajo y del hogar se yuxtaponen temporalmente gracias a las tecnologías digitales de manera que trabajo remunerado se realiza en el hogar y algunas actividades de ocio se realizan en el trabajo; (2) las cuñas de tiempo introducidas en los espacios de trabajo y del hogar crean heterocronías, un espacio heterotópico temporal creado a través de la introducción de cuñas de tiempo que cambian la experiencia habitual del tiempo en un espacio concreto, lo que permite a los individuos hacer una ruptura total con la experiencia del tiempo tradicional; y (3) que las heterocronías temporales crean un espacio de ilusión que hace que los espacios de trabajo y del hogar parezcan aún más socialmente contruidos. Sin embargo, según los relatos de nuestros informantes, los patrones de contaminación de los espacios de ocio y de trabajo difieren de acuerdo a un

conjunto de categorías sociales (Clark, 2000; Nippert-Eng, 1996). Es decir, las personas en ciertas ocupaciones son más propensas a integrar sus actividades laborales remuneradas con las de ocio, introduciendo actividades en espacios no habituales, a contaminar los espacios de ocio (trabajo) con actividades laborales (ocio); en cambio, los individuos que trabajan en otras ocupaciones mostraron pautas de trabajo y de ocio más segmentadas. Los primeros construyeron un espacio integrado por ocio y trabajo, mezclando actividades laborales y de ocio en los espacios de trabajo remunerado y el hogar, pero los últimos simplemente introducen actividades de ocio al final de su jornada laboral, como una transición hacia el hogar y hacia las actividades de ocio social. En otras palabras, los individuos en ocupaciones donde la integración de actividades y espacios es elevada muestran un elevado grado de capacidad de elección (Haworth & Veal, 2004) que les ayuda a regular su ritmo de trabajo remunerado.

Sin embargo, la asociación entre las ocupaciones de los individuos y la integración de los espacios de trabajo (la organización empresarial) y ocio (el hogar) a través de las cuñas de tiempo se vio mediada por otra categoría social: el estado civil del informante, si era soltero o vivía en pareja (con o sin hijos). La asociación de la ocupación con la integración de espacios era relevante para los solteros pero trivial para las parejas; por lo tanto, parece que las parejas necesitan construir un territorio común que reduce la integración de los espacios. Sin embargo, las parejas compuestas por compañeros sentimentales con ocupaciones también con elevada capacidad de elección eran más propensas a la integración de espacios de trabajo y de ocio, lo que coincide con los resultados de Nipper-Eng (1996) al estudiar las fronteras entre los espacios de trabajo y el hogar.

Los resultados también sugieren que las actividades de ocio realizadas en el hogar estaban asociadas al género de los informantes, es decir, la actividad de ocio de las mujeres que vivían en pareja (con o sin hijos) se veía reducida, un resultado similar a los publicados por otros investigadores acerca de las diferentes de ocio entre las mujeres y los hombres en su tiempo libre (cantidad y calidad), sobre todo después del matrimonio (Mattingly & Bianchi, 2003;

Nomaguchi, 2006). Además, nuestros resultados parecen indicar que tales diferencias son resistentes a la innovación tecnológica (Bittman, Rice & Wajcman, 2004). No obstante, las informantes más jóvenes de la muestra presentan un patrón de interpenetración entre el trabajo y el ocio (de integración o segmentación), similar al de los varones, y sólo influenciado por la ocupación y la tecnología. Las informantes que viven con una pareja, en cambio, relatan que su tiempo libre en casa es algo más restringido que el de sus parejas

En resumen, los patrones de contaminación de actividades realizadas en los espacios de trabajo remunerado y los de ocio que no les son habituales están socialmente construidos sobre la base de las ocupaciones y moderados otras categorías sociales. Finalmente, el tiempo de ocio en el hogar está relacionado con el género de los informantes que viven en pareja.

5.3. Implicaciones Sociales Derivadas de la Reducción de la Brecha entre los Conceptos de Trabajo y de Ocio

Nuestra interpretación de los relatos de los individuos sugiere que los conceptos de trabajo remunerado y de ocio están socialmente construidas para satisfacer las necesidades de una sociedad industrial. Se necesita el concepto de trabajo remunerado para dar sentido al tiempo que los individuos venden a las empresas, mientras que el concepto de ocio representa el tiempo libre necesario para recuperarse de trabajo, como Terranova (2000) ha argumentado, y como se refleja en los primeros marcos conceptuales propuestos para el estudio del ocio (Kelly, 2009; Neulinger, 1981). Nuestros hallazgos sugieren que la diferencia entre ocio –motivación intrínseca– y trabajo –motivación extrínseca– se vuelve borrosa cuando es posible escoger la actividad a realizar y la manera de realizarla en el espacio del trabajo remunerado (las organizaciones), o cuando una actividad de ocio puede generar ingresos. Las ocupaciones que requieren cierto grado de experiencia en la realización de tareas tecnológicas suelen encajan en el primer caso, mientras que la producción cultural y el periodismo audiovisual se ajustan a la última

categoría. Ambas clases de ocupaciones se asocian con creatividad y un alto grado de libertad de elección.

Las actividades de ocio digital realizadas en casa que pueden generar una renta en el futuro se ajustan a la noción de factoría social propuesta por Terranova (2000). Estas actividades ayudan a desarrollar habilidades con valor de cambio porque producen objetos con valor comercial. Aquí no abordamos el debate planteado por Terranova (Hesmondhalgh, 2010; Postigo, 2003), sólo consideramos las implicaciones derivadas de desarrollar en el hogar competencias con valor de cambio. La producción de las expresiones culturales en el hogar, como nuestros informantes han relatado, requiere de competencias a nivel personal, multiusuario, multitarea y multiproceso, como en el concepto de sistema operativo de la red social que proponen Rainie y Wellman (2012). Drotner (2008), además, ha demostrado que el aprendizaje de esa manera es caótico, es un collage de creatividad, gratificación y empoderamiento, y un proceso de creación que no encaja en el modelo ordenado de hacer las cosas que observados en el tiempo y espacio de trabajo remunerado. Algunas empresas de hecho han tratado de clonar la manera ociosa de crear producciones culturales; por ello los empleados de Google en Tel Aviv (Israel) tienen acceso a una sala totalmente equipada con música, Legos gigantes, una máquina de pinball, Nintendo Wii, etc. Sin embargo, este enfoque está en conflicto con la productividad en el espacio de trabajo remunerado y las limitaciones de la jerarquía empresarial, como nuestros informantes han demostrado. Lo que, está claro, es que el número creciente de ocupaciones que usan las tecnologías digitales, son un reto para los tradicionales conceptos de trabajo remunerado y de ocio (Haworth & Veal, 2004), una transformación de la sociedad moderna en otra post-moderna donde los conceptos tradicionales de trabajo y ocio ya no estructuran las divisiones que organizan nuestras vidas (Bowers, 2007; Ravenscroft & Gilchrist, 2009; Rojek, 2001). Las personas que trabajan en estas ocupaciones cambiantes necesitarán nuevos conceptos que se refieren a la integración y la segmentación de los espacios, tiempos, actividades y experiencias significativas con el fin de dar sentido a su vida social y producir experiencias de ocio y de trabajo significativas.

Respecto a las limitaciones de este estudio y las líneas de investigación futura, queremos señalar que la muestra de informantes está compuesta por personas, que utilizaban en el año 2009 tecnologías digitales para realizar actividades de ocio en el hogar, por lo que nuestro estudio representa un momento temporal de la transformación social llevada a cabo por las tecnologías de la información y comunicación. Por ello es necesario realizar investigaciones adicionales para describir el proceso temporal de adopción de las TIC y su influencia en los patrones de interpenetración de espacios. Las estadísticas para España muestran que en el año 2009, el 66% de las mujeres y el 72% de los hombres utilizaban el ordenador con regularidad; 80% y el 40% de los internautas surfeaban regularmente desde el trabajo o el hogar, respectivamente; la mayoría de los usuarios que utilizaban el ordenador con regularidad tenían una edad por debajo de los 34 años; la edad media para contraer matrimonio era de 32 años para las mujeres y de 35 para los hombres. Esto es, los jóvenes solteros y bien educados tenían más posibilidades de formar parte de nuestros informantes. Por tanto, nuestra muestra está sesgada, y que los patrones de la contaminación cruzada entre los espacios bien podrían variar con la edad y la educación: las parejas mayores suelen disfrutar de más tiempo libre en casa después de que el nido se ha vaciado y las personas con menor nivel educativo (educación secundaria o menos) pueden tener diferentes hábitos de ocio. Esto sugiere la necesidad de realizar investigaciones adicionales sobre los patrones de la contaminación con otros grupos que usen las TIC para el ocio. Sin embargo, aunque los resultados puedan variar poco –la educación varía con la ocupación, y la edad con las tecnologías utilizadas–, es necesario comprobarlo. Descripciones adicionales acerca de los patrones de ocio digital en el hogar y de cómo han cambiado las interacciones sociales debido a las tecnologías digitales, contribuirían a un mejor conocimiento de los patrones de ocio digital y de los límites entre el trabajo remunerado y el ocio.

6. Conclusiones

La comparación realizada entre las actividades de ocio (trabajo) efectuadas en los espacios naturales (utópicos) de ocio (y de trabajo) y las llevadas a cabo en los espacios contaminados (heterotópicos) de trabajo (y de ocio), nos han mostrado que los individuos construyen el significado de las actividades que realizan en función de las propiedades de los espacios y tiempos. Así las actividades de ocio están asociadas a la capacidad que los individuos tienen para no sólo escoger hacerlas, sino también hacerlo de la manera que ellos desean (tiempo y procedimiento) y con las personas que quieren. La capacidad de elección, así, se revela como la naturaleza del ocio. Sin embargo, las actividades de ocio realizadas en el trabajo no se pueden alargar durante el tiempo que el individuo desearía –el espacio de trabajo impone límites– y el ocio se inserta simplemente como una cuña, temporal. Por el contrario, no hay límite de tiempo para las actividades de trabajo realizadas en el espacio de ocio. Los patrones de interpenetración de espacios, la integración y la segmentación, difieren de acuerdo a las ocupaciones de los informantes, pero son moderadas por el estado civil y el sexo. Estos resultados tienen dos implicaciones: (1) la separación tradicional entre el ocio y el trabajo pierde su significado con la contaminación de espacios utópicos tradicionales y la ampliación de los espacios integrados (heterotópicos) a través de las cuñas de tiempo (heterocronías); y (2) la contaminación basada en las TIC de los espacios está asociada con una mayor presencia de lo que podría llamarse “ocio productivo” o la noción emergente de una sociedad ociosa trabajadora (*working society of leisure*), que consiste en realizar actividades de ocio de potencial rendimiento económico, ya sea por el desarrollo de habilidades con valor de cambio o por el intercambio en el mercado productos desarrollados durante el tiempo de ocio.

Agradecimientos

Agradecemos la financiación del Centro de Investigación y Estudios de Humanidades de la UAB, del Ministerio de Ciencia e Innovación español (proyecto de investigación ECO2011-29558-C02-01), y de la Generalitat de Catalunya (subvención 2014-SGR-502) y la Agència de Gestió d'Ajuts a la Recerca (AGAUR). También nos gustaría dar las gracias a nuestros informantes por compartir con nosotros una parte de sus vidas. Asumimos toda la responsabilidad por las afirmaciones hechas en el manuscrito.

Referencias

- Berger, P.L., & Luckmann, T. (1967). *The social construction of reality*. Penguin Group, 249. <http://doi.org/10.2307/323448>
- Bittman, M., Rice, J.M., & Wajcman, J. (2004). Appliances and their impact: the ownership of domestic technology and time spent on household work. *The British Journal of Sociology*, 55(3), 401-423.
<http://dx.doi.org/10.1111/j.1468-4446.2004.00026.x>
- Bittman, M., & Wajcman, J. (2000). The rush hour: The character of leisure time and gender equity. *Social Forces*, 79(1), 165-189.
<http://dx.doi.org/10.1093/sf/79.1.165>
- Boczkowski, P.J. (2010). The Consumption of Online News at Work. *Information, Communication & Society*, 13(4), 470-484.
<http://dx.doi.org/10.1080/13691181003639841>
- Bowers, T. (2007). Cultivating a Leisurely Life in a Culture of Crowded Time: Rethinking the Work/Leisure Dichotomy. *World Leisure Journal*, 49(1), 30-43.
<http://dx.doi.org/10.1080/04419057.2007.9674477>
- Bryce, J. (2001). The Technological Transformation of Leisure. *Social Science Computer Review*, 19(1), 7-16.
<http://dx.doi.org/10.1177/089443930101900102>
- Bryce, J., & Rutter, J. (2003). The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space. En Fleming, S. & Jones, I. (Ed.). *Leisure Cultures: Investigations in Sport, Media and Technology*. Leisure Studies Association. pp. 3-22.
- Cavan, S. (1966). *Liquor license: ethnography of bar behaviour*. Homo. Chicago: Aldine.
- Cheek, N.H., & Burch, W.R. (1976). *The social organization of leisure in human society*. New York: Harper & Row.

- Churchill, S.L., Clark, V.L.P., Prochaska-Cue, K., Creswell, J.W., & Ontai-Grzebik, L. (2007). How Rural Low-Income Families Have Fun: A Grounded Theory Study. *Journal of Leisure*, 39(2), 271-294.
- Clark, S.C. (2000). Work/Family Border Theory: A New Theory of Work/Family Balance. *Human Relations*, 53(6), 747-770.
<http://dx.doi.org/10.1177/0018726700536001>
- Crotty, M. (1998). *The Foundations of Social Research: Meaning and Perspective in the Research Process*. London: Sage.
- De Grazia, S. (1962). *Of time, work, and leisure* (1994th ed.). New York: Vintage Books Ed.
- Drotner, K. (2008). Leisure is hard work: Digital practices and future competencies. En Buckingham, D. (Ed.). *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge, MA: The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. pp. 167-184.
- Dumazedier, J. (1967). *Towards a Society of Leisure*. Barcelona: Estela.
- Dumazedier, J. (1974). *Sociologie empirique du loisir: critique et contre-critique de la civilisation du loisir*. Paris: Editions du Seuil.
- Dupuis, S.L. (2000). Institution-based care giving as a container for leisure. *Leisure Sciences*, 22(4), 259-280.
<http://dx.doi.org/10.1080/01490409950202294>
- Dupuis, S., & Smale, B. (2000). Bittersweet journeys: Meanings of leisure in the institution-based care giving context. *Journal of Leisure Research*, 32(3), 303-340.
- Foucault, M., & Miskowiec, J. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, 16(1), 22-27.
<http://dx.doi.org/10.2307/464648>
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*. Chicago: Aldine.
- Guba, E.G., & Lincoln, Y.S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. En Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S. (Eds.). *Handbook of qualitative research*. Thousands Oaks, Calif: Sage. pp. 105-117.
- Gunter, B., & Gunter, N.C. (1980). Leisure Styles: A Conceptual Framework for Modern Leisure. *Sociological Quarterly*, 21(3), 361-374.
<http://dx.doi.org/10.1111/j.1533-8525.1980.tb00618.x>
- Haworth, J., & Veal, A.J. (2004). *Work and leisure*. East Sussex, UK: Routledge.
- Hesmondhalgh, D. (2010). User-generated content, free labour and the cultural industries. *Ephemera: Theory and Politics*, 10(3/4), 267-284.
- Iso-Ahola, S.E. (1979). Basic Dimensions of Definitions of Leisure. *Journal of Leisure Research*., 11(1), 28-39.

- Iso-Ahola, S.E. (1999). Motivational foundations of leisure. En Jackson, E.L. & Burton, T.L. (Ed.). *Leisure Studies: Prospects for the Twenty-First Century*. State College, PA: Venture Pub. pp. 35-52.
- Kelly, J. (2009). Work and leisure: A simplified paradigm. *Journal of Leisure Research*, 3(3), 439-451.
- Kelly, J., & Kelly, J.R. (1994). Multiple dimensions of meaning in the domains of work, family, and leisure. *Journal of Leisure Research*, 26(3), 250-274.
- Kelly, J.R. (1978). Family leisure in three communities. *Journal of Leisure Research*, 1, 47-60.
- Kelly, J. R. (1981). Leisure interaction and the social dialectic. *Social Forces*, 60(2), 304-322. <http://dx.doi.org/10.1093/sf/60.2.304>
- Kyle, G., & Chick, G. (2002). The social nature of leisure involvement. *Journal of Leisure Research*, 34(4), 426-448.
- Lejeune, C. (2011). *From Normal Business to Financial Crisis... and back again. An Illustration of the Benefits of Cassandre for Qualitative Analysis*. Forum Qualitative Sozialforschung/Forum:, 12(1), art. 24.
- Lewis, S.T., & Johnson, C.W. (2011). But it's not that easy: negotiating (trans) gender expressions in leisure spaces. *Leisure/Loisir*, 35(2), 115-132. <http://dx.doi.org/10.1080/14927713.2011.567062>
- Mannell, R. (1979). A conceptual and experimental basis for research in the psychology of leisure. *Society and Leisure*, 2(1), 179-196. <http://dx.doi.org/10.1080/07053436.1979.10715106>
- Mattingly, M.J., & Bianchi, S.M. (2003). Gender Differences in the Quantity and Quality of Free Time: The U.S. Experience. *Social Forces*, 81(3), 999-1030. <http://dx.doi.org/10.1353/sof.2003.0036>
- Miller, N.P., & Robinson, D.M. (1963). *The Leisure Age*. Recreation. Belmont, CA: Wadsworth Publishing.
- Neulinger, J. (1974). *The psychology Of leisure*. America (p. 247). Charles Thomas Pub.
- Neulinger, J., & Breit, M. (2009). Attitude Dimensions of Leisure: A Replication Study. *Journal of Leisure Research*, 41(3), 361-368.
- Nippert-Eng, C.E. (1996). Home and work: Negotiating boundaries through everyday life. Chicago, IL: The University of Chicago Press. <http://dx.doi.org/10.7208/chicago/9780226581477.001.0001>
- Nomaguchi, K.M. (2006). Time of One's Own: Employment, Leisure, and Delayed Transition to Motherhood in Japan. *Journal of Family Issues*, 27(12), 1668-1700. <http://dx.doi.org/10.1177/0192513X06292021>
- Parker, S. (1971). *The Future of work and leisure*. London: MacGibbon & Kee.

- Patterson, M.E., Watson, A.E., Williams, D.R., & Roggenbuck, J.R. (1998). A Hermeneutic Approach to Studying the Nature of Wilderness Experiences. *Journal of Leisure Research*, 30(4), 423-452.
- Patton, M.Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oakes, CA: Sage Publications.
- Pieper, J. (1963). *Leisure: the basis of culture*. New York (N.Y.): The New American Library.
- Polkinghorne, D.E. (2007). Validity Issues in Narrative Research. *Qualitative Inquiry*, 13(4), 471-486.
<http://dx.doi.org/10.1177/1077800406297670>
- Postigo, H. (2003). From Pong to Planet Quake: Post-Industrial Transitions from Leisure to Work. *Information, Communication & Society*, 6(4), 593-609.
<http://dx.doi.org/10.1080/1369118032000163277>
- Rainie, L., & Wellman, B. (2012). *Networked: The new social operating system*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ravenscroft, N., & Gilchrist, P. (2009). The emergent working society of leisure. *Journal of Leisure Research*, 41(1), 23-39.
- Riessman, C.K. (2002). Narrative Analysis. En Miles, M.B. & Huberman, A.M. (Eds.). *The Qualitative Researcher's Companion*. Thousand Oaks: CA: Sage Publications. pp. 217-270.
- Riessman, C.K. (2003). Analysis of personal narratives. In J.F. Gubrium & J.A. Holstein (Eds.). *Inside interviewing: New lenses, new concerns* (pp. 331-346). Boston: Sage. <http://dx.doi.org/10.4135/9781412973588>
- Roadburg, A. (1983). Freedom and enjoyment: Disentangling perceived leisure. *Journal of Leisure Research*, 15(1), 15-26
- Robinson, J.P., & Godbey, G. (2000). *Time for Life: The Surprising Ways Americans Use Their Time*. Pennsylvania Park: Pennsylvania State University Press.
- Rojek, C. (2001). Leisure and Life Politics. *Leisure Sciences*, 23(2), 115-125.
<http://dx.doi.org/10.1080/014904001300181701>
- Rundell J. (1995). *Gadamer and the circles of interpretation*. Melbourne: Melbourne University Press.
- Schwandt, T.A. (1994). Constructivist, interpretivist approaches to human inquiry. En Denzin, Y.S. & Lincoln, N.K. (Ed.). *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA, US: Sage. pp. 118-137.
- Shaw, S. (1985). The meaning of leisure in everyday life. *Leisure Sciences*, 7(1), 1-24.
<http://dx.doi.org/10.1080/01490408509512105>
- Shaw, S.M., & Dawson, D. (2001). Purposive leisure: Examining parental discourses on family activities. *Leisure Sciences*, 23(4), 217-231.
<http://dx.doi.org/10.1080/01490400152809098>

- Soule, G. (1957). The Economics of Leisure. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 313(1), 16-24.
<http://dx.doi.org/10.1177/000271625731300106>
- Stebbins, R.A. (1992). *Amateurs, professionals, and serious leisure*. Montreal: McGill-Queen's University press.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1994). Grounded Theory methodology. En Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S. (Eds.). *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage. pp. 273-285.
- Taylor, & Kolko, B. (2003). Boundary Spaces. *Information, Communication & Society*, 6(4), 497-522.
<http://dx.doi.org/10.1080/1369118032000163231>
- Terranova, T. (2000). Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text*, 18(2 63), 3-58.
http://dx.doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33
- Tinsley, H.E., Hinson, J.A., Tinsley, D.J., & Holt, M.S. (1993). Attributes of leisure and work experiences. *Journal of Counseling Psychology*, 40(4), 447-455.
<http://dx.doi.org/10.1037/0022-0167.40.4.447>
- Unger, L.S., & Kernan, J.B. (1983). On the meaning of leisure: An investigation of some determinants of the subjective experience. *Journal of Consumer Research*, 9(March), 381-392.
<http://dx.doi.org/10.1086/208932>
- Watkins, M., & Bond, C. (2007). Ways of Experiencing Leisure. *Leisure Sciences*, 29(3), 287-307.
<http://dx.doi.org/10.1080/01490400701259985>
- Zuzanek, J., & Mannell, R. (1983). Work-leisure relationships from a sociological and social psychological perspective. *Leisure Studies*, 2, 327-344.
<http://dx.doi.org/10.1080/02614368300390251>