
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Rojas de Francisco, Laura Isabel; López Sintas, Jordi. Ocio digital y la creación de espacios de ocio heterotópicos : El desafío de la creación del significado. 2010.

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/63000>

under the terms of the  license

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR AL DEA

Título:

**Ocio digital y la creación de espacios de ocio heterotópicos: El desafío de la
creación del significado.**

Estudiante de doctorado:

Laura Isabel Rojas de Francisco

Programa Doctorado:

Humanidades: Producción y Consumo de la Cultura

Director:

Dr. Jordi López Sintas

Departamento de Economía de la Empresa y Centro de estudios e investigación en

Humanidades

Universidad Autónoma de Barcelona

2010

AGRADECIMIENTOS

Para realizar este estudio y documento fueron esenciales el apoyo y el soporte de varias personas, pero también la motivación del mismo carácter del doctorado de Humanidades, por ello agradecimientos a cada uno de los profesores y directivos.

Un agradecimiento muy especial a todos los que hacen parte del Centre d'Estudis i de Recerca d'Humanitats y al grupo Consumo, Mercados y Cultura, a Ercilia García Álvarez y a Jordi López Sintas por la manera en que le dieron claridad a mis ideas.

A todos y cada uno de los amigos, compañeros de trabajo, compañeros en la UAB, que de alguna manera han hecho posible estos años de estudio.

A los informantes que nos compartieron sus experiencias y a los formadores, estudiantes y personal de Cibernàrium.

A la familia y en especial a mi padre, mi madre, mi hermana, mi hermano y a mis sobrinos que son la base para cada uno de mis pasos y decisiones.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

Índice de Gráficas.

Gráficas 1 y 2. Estructura económica – social 45

Gráfica 3. Rangos de edad de los informantes. 46

Gráfica 4. Espacios y actividades normales.,..... ... 103

Gráfica 5. Espacios Heterotópicos propiciados por la simultaneidad de actividades. 103

INTRODUCCIÓN

El ocio digital está ligado a todas las posibilidades que dan el ordenador, Internet, las consolas de juego, los móviles y otros dispositivos digitales e Internet. Así que al plantear la pregunta ¿Qué actividades de ocio digital se realizan?, y agregarle: ¿Cómo tienen lugar? y ¿Qué significados tienen para los individuos? La respuesta es que se practica algún tipo de Ocio Digital indistintamente y en lugares diferentes.

El Ocio Digital puede ser parte de la rutina diaria, estar presente tanto en el tiempo que puede dedicarse al ocio en el hogar, como en el tiempo dedicado al trabajo e incluso en los momentos de transición entre ambos.

Las innovaciones tecnológicas tienen impacto en los estilos de vida de un individuo y en la sociedad, así como en los valores sociales de ambos, Internet y los ordenadores, en especial, han llegado a ser parte de la vida diaria de las personas.

El conocimiento al que se puede acceder con éstos y el papel de las aplicaciones y servicios de entorno digital producen transiciones y cambios en los valores e influyen en su transformación, en la medida en que cambian las costumbres al asociarse a ese espacio digital que es más que virtual porque se constituye como otra realidad con sus construcciones simbólicas propias.

Por tanto, las investigaciones que describan cómo la gente utiliza su tiempo digital y cómo lo integran a su vida, pueden proporcionar información acerca de los usos sociales de las actividades digitales y especialmente a las asociadas al ocio, así como establecer el impacto de las nuevas tecnologías en los significados de las actividades y contextos relacionados con el ocio digital.

Nuestro estudio describe lo que sucede al realizar actividades digitales durante el tiempo de ocio y el tiempo de trabajo, de manera que se pueda establecer un concepto de ocio de acuerdo con lo experimentado en el contexto digital.

Así mismo, exponemos aspectos y consideraciones sobre las actividades y espacios en los que se desarrolla el ocio digital que nos permitieron establecer, a partir de lo que consideran los informantes como ocio digital, que hay unas características que surgen a partir del componente digital que inciden en las actividades y a su vez en los espacios.

También hacemos una aproximación a las implicaciones de esos aspectos que inciden en la dimensión social de los informantes en lo que se refiere a sus aportes para el desarrollo de habilidades y conocimientos y a constituirse en una vía de socialización e interacción.

1. PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Propósito del estudio

El ocio digital tiene lugar en la rutina diaria de las personas en múltiples situaciones enmarcadas dentro de hábitos y necesidades personales, espacios y momentos de uso que les hacen susceptibles de ser estudiadas.

Las actividades de ocio digital están relacionadas con los elementos tecnológicos que permitan acceder a éstas, pero también con las posibilidades para compartirlas, a la disponibilidad y a las características distintivas de los dispositivos digitales, aplicaciones, herramientas y servicios asociados.

Por estas razones consideramos que las actividades de ocio digital pueden incidir en las rutinas y costumbres de las personas. Por aspectos como que por la naturaleza de lo digital, se posibilitan actividades cuyas características están todavía por comprender en toda su dimensión, dados los alcances de estas tecnologías y su constante cambio.

Esa innovación tiene una implicación social, aportada por Internet, y puede significar la satisfacción de varias necesidades y su uso y disponibilidad cada vez mayor tienen impacto en actividades diarias como las de ocio.

Así que identificar las implicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación y de los dispositivos digitales en el ocio, resulta de interés para comprender de alguna manera el éxito que parecen tener las actividades de ocio digital en el momento de elegir hacer algún tipo de ocio en la actualidad, interés que empieza a ser parte del contexto de investigación, pero que aún es incipiente en sus resultados.

1.1.1 Situación y relevancia del tema

Las innovaciones tecnológicas pueden tener impacto en los estilos de vida de un individuo y la sociedad, puesto que llegan a ser parte de la vida diaria de las personas y se convierten en herramientas valiosas para aportar al capital humano dados su potencial en la difusión de conocimiento y al acceso a distintas formas de realizar una actividad.

Su uso no es estrictamente individual, ya que con los avances y cambios de aplicaciones, herramientas y servicios tecnológicos digitales de los que se dispone, puede elegirse su forma de uso y así hacerse individualmente o interactuando con otros. Además las actividades digitales se pueden hacer durante el tiempo destinado al ocio, en momentos cortos, si se dispone de elementos digitales, de manera que pueden realizarse de manera más bien constante.

Esta es una primera razón que da idea de la importancia de conocer la forma en que se llevan a cabo las actividades de ocio digital y establecer si los usos que se hacen de las tecnologías digitales tienen alguna incidencia y sí así es, entonces ¿cómo abordar el ocio digital?

Sobre el tema de las incidencias y formas de uso de las tecnologías en actividades, se han realizado estudios sobre los usuarios de Internet, realizados sobre paneles y recolección de datos estadísticos que muestran resultados en los que se llegan a detectar asociaciones entre el tiempo destinado al uso, los niveles de sociabilidad y el tipo de actividades e intereses (Kraul y otros, 1998 - 2002), pero no llegan a conclusiones específicas sobre el tiempo de ocio relacionados con tecnologías digitales.

Sin embargo sí se hace mención a las posibilidades de las tecnologías en el ocio y a su potencial para la investigación. En el estudio sobre capital social e Internet de Axel Frenzen (2001) surge un cuestionamiento sobre la clase de actividades de ocio que son sustituidas por el tiempo que se pasa en Internet y si hay una reducción; un cuestionamiento pertinente dadas las posibilidades propiciadas por los avances en tecnología digital actuales y que tomamos como una base orientadora para el estudio.

Esa es una segunda razón que consideramos pertinente porque nos lleva a buscar entender el rol y lugar de las aplicaciones y servicios de entorno digital en las vidas de las personas al hacer un primer análisis de las transiciones a cambios en los patrones de actividades de ocio que pueden estar asociados con la adopción de una tecnología.

Si bien es cierto que hay suficiente literatura que revisa el rol de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) en la conformación de la sociedad contemporánea y de Internet en general, hay un área que no está aun lo suficientemente considerada en la

literatura, la cual es la influencia de éstas tecnologías en la organización y experiencia del ocio y de la conformación de un ocio digital.

Retomando palabras de Bryce (2001), históricamente siempre ha habido una relación entre la tecnología y el ocio, pero con el creciente uso de Internet, los dispositivos digitales y los juegos en el ordenador, durante los momentos de ocio se facilita una transformación de las actividades de ocio y su relevancia es alta para los estudios sobre ocio.

Esto lo podemos contrastar con las palabras de Rojek, (2000) quien dice que la historia de los cambios en las actividades y periodos de ocio tiene una relación cercana con los descubrimientos tecnológicos relacionados con entretenimiento y entre las existentes tecnologías para el ocio, la tecnología de los ordenadores e Internet son importantes situaciones de las actividades de ocio contemporáneas, porque están creando espacios para participar en el ocio.

Internet, el correo electrónico, las dimensiones multiuso de las aplicaciones web y los grupos de noticias han llevado a la formación de miles de grupos de discusión en varios temas, jugando juegos y entreteniendo. Estos espacios de ocio digital representan cambios en las actividades de ocio y las experiencias que surgen de éstas, las cuales tienen implicaciones en la experiencia individual y social del ocio (Bryce, 2001).

Sobre esas implicaciones, hay investigaciones realizadas sobre actividades online que apuntan a que se necesita mejor y mayor investigación, con descripciones más detalladas de cómo la gente gasta su tiempo tanto online como *offline*, así como del cambio que pueden

implicar en la vida diaria (Kraut y otros, 2002), pero muchas de las investigaciones se basan en medir las conexiones y no siempre en determinar cuánto valor dan las personas a las actividades de ocio digital.

Entre esas investigaciones están las de English-Lueck (1998) en las que a manera de discusión se dice entre otras cosas, que las expectativas de usos diferenciales de dispositivos merecen ser investigadas, ya que la tecnología ha cambiado la forma en que la gente habla sobre sus asuntos y porque la saturación tecnológica ha influenciado el cambio en las dimensiones temporal, de interacción y espacial del ocio.

Finalmente, Bryce (2001) quien se ha dedicado a investigar sobre el ocio digital, reconoce que el espacio no ha sido completamente considerado en la literatura y requiere de investigación.

Esas razones aunadas a nuestros propios intereses de investigación se constituyeron en una perspectiva de estudio para nosotros, teniendo en cuenta tanto la rápida expansión alcanzada por Internet en la vida diaria como su impacto social y rápida inclusión en las dinámicas cotidianas de la gente, dentro de las cuales están las de ocio.

1.1.2 Preguntas de investigación.

Por todo ello el propósito de esta investigación es describir las prácticas de ocio digital que realizan los informantes y describir la manera en la que los informantes

interpretan las actividades digitales que realizan en los espacios domésticos y de trabajo, y establecer lo que consideran como momentos de ocio durante el desarrollo de esas actividades.

Sobre la pregunta ¿Qué actividades de ocio digital se realizan?, surgen infinidad de respuestas que nacen de la misma experiencia de ocio articulada en un entorno digital, por eso fue preciso que agregáramos las preguntas ¿Cómo se llevan a cabo?, para determinar una rutina de su uso y ¿Qué significados tienen?, para establecer los momentos considerados como de ocio y las maneras en que los informantes realizan actividades de ocio digital.

Eso nos llevó a plantear aspectos sobre las rutinas de ocio digital y a buscar algunos como el uso del tiempo libre, las opciones a elegir de ocio, el manejo de entornos y dispositivos digitales y formas o tipos de uso del ocio digital, para establecer un marco sobre el concepto de actividades y espacios de ocio digital.

Mientras tanto, también consideramos aspectos relacionados con las diferencias de las actividades de ocio con respecto a los aportes e influencias tanto de lo digital, teniendo en cuenta la perspectiva de ocio digital, que nos permitió profundizar en las ideas de ocio digital, explorando también sus implicaciones en la vida de los informantes previendo profundizar sobre el tema.

1.2 Situación y contexto del tema

Para situarnos con respecto al ocio digital hemos recurrido a algunos datos que dan una idea de las implicaciones de las tecnologías en la vida de quienes se han convertido en usuarios y de algunas de las actividades más realizadas contextualizándonos en los panoramas de Europa, España y Cataluña.

1.2.1 Panorama Europeo

Los datos estadísticos de Eurostat, indican que en los 27 países de la Unión Europea en 2009 (Eu27), el 65% accede a Internet desde sus casas en mayor proporción a los que lo hacen desde otros lugares.

En cuanto a las actividades online que realizan, muchas están relacionadas con ocio, el 49% usa Internet para jugar o bajar juegos, imágenes, películas, música o software y el 42% en transferir contenido al mp3, la consola y otros.¹

En el estudio del Eurobarómetro² sobre comunicaciones electrónicas, se establece que los usuarios consideran que han incrementado sus oportunidades en varios aspectos, tales como estar informados, aprender, acceder a cultura, enriquecer sus aficiones o conocer gente entre otros, aspectos que se relacionan con el ocio digital.

¹ Datos disponibles del 2008.

² E-Communications Household Survey – Eurobarometer Special Surveys. 2008.

En estudios privados sobre la sociedad de la información como el de TNS (Digital World, Digital Life³) se expone que en el mundo se ha dado una bienvenida a una nueva era digital a diversas velocidades y grados. Globalmente gastamos una tercera parte de nuestro tiempo de ocio usando Internet, y durante la semana el 30% dedica entre 1 y 2 horas al tiempo de ocio.

Algo que puede explicarse en la percepción de Internet, que según algunos aportes del informe es visto como un lugar de juego para divertirse y para encontrar información práctica para otras actividades o para obtener tiempo libre para el ocio.

Los medios sociales de la web 2.0 o web social, según el estudio del TNS⁴ tienen una gran acogida por la cultura colaborativa que permiten las tecnologías aplicadas, casi la tercera parte de los entrevistados dice que contribuye en los sitios de redes sociales y un 23% más dice que han visto o accedido alguna vez sin contribuir y 2 de 5 de los que contribuyen, lo hacen varias veces a la semana o más (y en España son el 40%).

Las redes sociales son un signo de la vida digital de las personas, sus aspectos relacionados con lo social y la diversión son evidentes en sitios web como Facebook, MySpace o plataformas como SecondLife, que se convierten en espacios de socialización.

Los hábitos sociales han cambiado, esto puede deducirse del estudio del TNS que muestra cómo incide en aspectos de socialización como que casi una tercera parte de la gente piensa

³

Digital World, Digital Life TNS es un análisis de los resultados del estudio de 16 países sobre el comportamiento online. Un total de 27.522 personas de entre 18 y 55 años fueron entrevistados en línea en Australia, Canadá, China, Dinamarca, Finlandia, Francia, Alemania, Italia, Japón, Corea, Países Bajos, Noruega, España, Suecia, el Reino Unido y los Estados Unidos. La investigación se centró en cómo estamos usando el Internet para entretenimiento, información y comercio.

⁴ Agencia de investigación de mercados y opinión

que habla menos por teléfono por la interacción que tienen online, 1 de 5 dice que sale menos, y también un cuarto de la muestra dice que interactúa más con los amigos y contactos o que hace amigos más a menudo, lo que puede suponer que las opciones de una vida más digital inciden en aspectos de su vida social. Por ejemplo, más del 60% de los entrevistados en España se comunica con gente que no conoce, lo consideran parte de su tiempo de ocio porque les parece divertido y social.

1.2.2 La situación en España

En España las fuentes privadas y públicas coinciden en varios aspectos, para comenzar, según el informe Evaluativo de la Sociedad de la Información de Telefónica de 2008, se expone que ya existe un segmento de la población para los que Internet ocupa un espacio central en su manera de vivir, que irá creciendo en los próximos años teniendo en consideración al segmento joven para el futuro, ya que tres de cada cuatro personas realizan habitualmente tareas y actividades de forma digital entre las cuales, los juegos online y las descargas de música o contenidos audiovisuales se mencionan.

Mientras que otra fuente privada, el Informe de la fundación BBVA⁵ para la Sociedad de la Información expone Internet como espacio de ocio y entretenimiento, ocupando la parte media del mapa de actividades; esta mayor presencia se expone especialmente a través de la descarga de música con un 24.2% y de películas con un 44% y

⁵ Ficha fundación BBVA: Estudio sobre Internet basado en encuesta de 6.013 casos. Universo: población general de 14 años y más. Error de muestreo es de $\pm 1.3\%$. El trabajo de campo ha sido llevado a cabo por TNS DEMOSCOPIA entre noviembre de 2007 y febrero de 2008. Las áreas de análisis son el desarrollo de Internet en España, barreras de uso de Internet, implantación y mapa de usos de Internet, problemas y reservas ante Internet, impacto en la vida personal y el uso del tiempo y valoración de Internet.

resulta interesante que 20.9% juega en red o el hecho de que el 52.9% escucha radio y ve televisión por Internet.

También se evidencia el crecimiento del uso de Internet como espacio de ocio y entretenimiento cuando el 63% de los internautas ha realizado en los últimos tres meses al menos una de las actividades relacionadas con ocio: descarga de música o películas, juegos en red y ver TV o escuchar la radio por Internet⁶. Lo que contrasta con el tiempo dedicado a otras actividades que es cada vez mayor, ya que ver TV ha disminuido para el 27% e ir al cine para el 18% de los casos.

Además hay comportamientos tales como que cuando se conectan a Internet, más de la mitad de los usuarios se queda más tiempo del previsto (56.2%), ya que constituye también una fuente de entretenimiento en momentos de aburrimiento para el (65%).

En este orden de ideas es importante recalcar que hay actividades comunicativas asociadas al ocio social como los chats, la videoconferencia y hacer *networking*.

Otra fuente es el Informe del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información-ONTSI⁷, que utiliza los datos del Instituto Nacional de Estadística INE, que arroja datos centrados sobre el crecimiento de usuarios y el acceso que refuerzan la idea de que cada vez más se integra el componente digital a la vida de las

⁶ Base: Ha utilizado Internet en los últimos 3 meses (2637)

⁷ Disponible en <http://observatorio.red.es/index.action>

personas, ya que seis de cada diez individuos de más de 10 años han usado la Red y prácticamente la mitad lo utiliza de forma semanal o diaria y en 2008 eran 4.

Finalmente, en el estudio Evolución de los usos de Internet en España⁸ de la ONTSI sobre las actividades relacionadas con ocio 2009 se muestra que por un lado, las descargas de música, software y vídeos experimentan los mayores crecimientos dentro de las actividades en Internet y que los juegos en la Red atraen a usuarios experimentados y a novatos por igual ya que el 25% de los usuarios intensivos son estables; así como que los usuarios recién incorporados, han utilizado los juegos en Red, para lo cual se explica en el informe que la comunicación se torna más lúdica y dan como ejemplo que el correo electrónico se agrupa junto con los juegos en Red y los chats o la mensajería instantánea, además porque los usuarios siempre mantienen en su faceta lúdica, ya que los internautas de reciente incorporación y los que lo han dejado y los que regresan, se “enganchan” notablemente a los juegos en red.

1.2.3 Algunos datos de Cataluña

Con respecto a Cataluña, en el informe evaluativo de la Sociedad de la Información de Telefónica de 2008 del Idescat⁹, de la perspectiva ciudadana de la comunidad autónoma se muestra que dos tercios de los hogares catalanes disponen de algún ordenador, más del 50% tiene acceso a Internet y el 90% tiene conexión a Internet en banda ancha. En cuanto

⁸ Hasta el 3er trimestre de 2008.

⁹ Estadísticas de la Sociedad de la Información en Cataluña, Disponible en <http://www.idescat.cat/cat/societat/socinfo.html>

al tema de ocio digital relacionado con entretenimiento cabe destacar que la población catalana supera la media europea en el uso de aplicaciones para compartir ficheros (peer-to-peer).

El ritmo de crecimiento es moderado pero va en aumento y en cuanto a datos relacionados con ocio, las actividades de ocio digital son los juegos y la música con el 49.2%, escuchar radio o ver televisión por Internet con el 33%, se expone la llegada de la televisión digital terrestre TDT a los hogares aunque los datos no son concretos dado que la implantación comenzó en 2009 y se hizo total en marzo de 2010, pero es importante mencionarlo para tenerlo en consideración para algunos datos arrojados durante las entrevistas y para posteriores estudios.

Estos resultados estadísticos se conformaron en un primer acercamiento a lo que se perfila como una característica a considerar sobre lo que constituye la sociedad de la información, pero igualmente explorarlos significó que había más por determinar sobre aspectos cualitativos del ocio digital que no son formalizados, o que tal vez no se consideran en toda su extensión en estudios de ese tipo y eso nos llevó a considerar que en efecto hay un panorama de estudio sobre el que podíamos y podremos ampliar varios aspectos.

2. REVISIÓN DE LA LITERATURA

Teorizar sobre el ocio tiene lugar a discusión en diferentes ciencias sociales y en el caso del ocio digital el debate esta igualmente abierto. Para el propósito de este estudio se examinan algunas posturas conceptuales que se puedan enfocar hacia la comprensión de la incidencia de las tecnologías digitales en el ocio.

2.1 Ocio un concepto de muchos significados.

El ocio siempre ha formado parte de las dinámicas sociales y la cultura desde que la sociedad organizó sus actividades por tiempos, sin embargo teorizar sobre el ocio ha sido una preocupación más bien fundamentada en el surgimiento de las ciencias sociales como lo relatan Gershuny y Fisher (1999), quienes atribuyen los trabajos iniciales a autores que van desde Stuart Mill a Veblen y Bordieu, en un recorrido histórico que muestra los cambios de enfoque en el estudio del ocio.

La definición de lo que entendemos por ocio es problemática. Pero no es porque el concepto en sí sea más complejo que otros conceptos en las ciencias sociales. Sencillamente el ocio es un fenómeno que puede estudiarse desde diversas perspectivas, cada una de ellas generando una definición a medida, adecuada para estudiar un problema o una serie de problemas en particular. Así los investigadores que han estudiado las

actividades que realizan los individuos después del trabajo han proporcionado una definición del ocio ligado a las actividades recreativas como Young y Willmot (1973). Entre los que destacamos están aquellos que han estudiado la evolución del tiempo libre, han definido el ocio como un tiempo opuesto al trabajo y han estudiado, por tanto, las actividades que se realizan durante ese tiempo libre (fuera del trabajo), como su evolución temporal (Gershuny y Fisher, 1999); otros han estudiado las propiedades del ocio 'serio' frente al ocio 'casual'(Stebbins, 1986) y finalmente, otras han estudiado el ocio resaltando su dimensión social (Veblen, 1974) que puede ser abordada aun más por lo que la definición puede diversificarse.

Así, apreciaciones como las de Young y Willmot (1973) nos parecen importantes para tener en cuenta con el propósito de explicar en este estudio el ocio, ya que plantean que el ocio es cualquier cosa que la gente considere como tal y establecen que mucha gente toma el ocio como un juego de actividades limitadas y predecibles que se extiende desde las domésticas, las que se realizan fuera de casa y las que se realizan como afición o deporte. Actividades que pueden ser vistas como oportunidades para recuperarse del estrés y la tensión, como fuente alternativa a la identidad o como recreación del espíritu, pero que igualmente pueden ser verificadas por evidencias que dan cuenta de los propósitos de las personas.

Gershuny y Fisher (1999), en cambio definen el ocio como una categoría residual, lo que los individuos realizan durante las horas que quedan libres después del trabajo. Luego establecen que el ocio esta en relación a sus aspectos de consumo, ya que se trata de dar un uso del tiempo que queda después de completar una tarea. Por lo que se diferencia de las actividades de entretenimiento o recreación porque se centra en

actividades que pueden ser vistas como oportunidades para descansar del trabajo, recuperarse del estrés y la tensión o evadirse mediante el ocio.

Para hacerlo estos autores hacen un recorrido por las diferentes teorías y conceptos basadas en las discusiones sobre el ocio, a partir de nociones económicas como la saturación de necesidades de John Stuart Mill (1871), que supone una reducción sustancial de horas de trabajo y posible dedicación al ocio; la reducción de la tasa de explotación, que según Marx (1867) evitaría la crisis del sistema capitalista por las horas de descanso y los efectos del progreso tecnológico que Keynes (1974) establece al exponer que a mayor productividad y necesidades satisfechas más posibilidad de un ocio para el que la clase trabajadora tendría que recibir educación para usarlo.

Estas primeras nociones llevan a plantear lo que significa el progreso en teorías como la de Veblen (1989) sobre la clase ociosa y el simbolismo de las clases dominantes en su forma de vivir el ocio o lo que significan los aportes de la tecnología vistos sociológicamente en teorías como las de Robert y Helen Lynd (1937) sobre la reducción del trabajo doméstico y la visión de Dumazadier (1974) de una sociedad del ocio en la era post industrial de Bell (1976). Sin olvidar las posturas encontradas de visión antropológica que suponen que en realidad en esta era post industrial hay menos tiempo de ocio y se intensifica el trabajo como lo proponen Marshall Sahlín (1972) o Staffan Linder (1970).

Gershuny y Fisher (1999) en el recorrido que hacen por las diferentes teorías y conceptos dejan claro, sobre las definiciones de ocio que hay un amplio número de percepciones de lo que las actividades de ocio son o no son dado el carácter residual del ocio, y así lo muestran

en su estudio en el Reino Unido en el que explican cómo es que en las actividades de ocio se consume mayormente para propósitos de socialización, ocio en casa y dedicación a aficiones que conllevan mayor tiempo.

Para comprender el ocio de acuerdo al uso del tiempo, Parker (1976) establece los componentes del espacio vital (Life Space) que se conforma del total de actividades o formas en que se gasta el tiempo y aclara que no se dividen solo en tiempo de trabajo y de no trabajo. Agregando que también hay actividades que responden a la mera existencia, las obligaciones, los compromisos y al tiempo libre, el tiempo de reposición y el tiempo discrecional, éste último es el que se escoge cómo utilizar y según Parker es el que tal vez contiene la esencia de lo que es el ocio.

Parker explica que el ocio implica una relativa libertad de escogencia y que es posible trabajar durante el tiempo de ocio, libre de obligaciones tanto para uno mismo como para los demás, un tiempo en el que se hace lo que se ha escogido hacer y en ese sentido recalca que el ocio tiene una posición especial en el espacio vital, no se restringe, se puede usar el tiempo de ocio realizando actividades que parecen más de trabajo duro, la diferencia es que estas se han escogido realizar por algún interés.

Esa visión del ocio es retomada y ampliada por Stebbins (1986), quien analiza diferentes actividades de ocio que clasifica en dos tipos: ocio casual y ocio serio. El ocio casual no requiere de ningún tipo de conocimiento y es puntual, puede ser definido como una actividad grata y más bien efímera que requiere de muy poco para disfrutarse; viene naturalmente y por lo tanto se puede establecer en lo que se refiere a jugar, relajarse,

dedicarse a los placeres sensoriales y entretenerse de forma pasiva o activa para conseguir el máximo disfrute, incluso combinando diferentes tipos de ocio casual. Su naturaleza es fundamentalmente hedónica y las recompensas son la regeneración, la atracción social, y el auto enriquecimiento.

El ocio casual parece ser la principal fuente de hallazgos casuales o serendipias (*serendipity*) que son una experimentación informal, un descubrimiento accidental o invención espontánea que pueden significar otro nivel en cuanto a que el ocio puede aportar algo más.

De manera que si el ocio puede asociarse como actividad constructiva como la que desarrollan los aficionados a una actividad y los coleccionistas que pueden encontrar aportes significativos en su dedicación al ocio, Por lo que la conceptualización que nos proporciona Stebbins (1986) de ocio serio proporciona elementos que amplían la definición de ocio asociado a un sentido productivo. Ya que se explica como la perseverancia sistemática de un aficionado, de un voluntario o de un coleccionista en la realización de una actividad de la que se obtienen no sólo satisfacción y compensación hedónica, sino que desarrollan unas habilidades que pueden suponer una carrera u oficio para la persona que la desarrolla.

Este ocio puede tener su origen en el ocio casual, cuando éste se transforma en la medida en que la persona se interesa e incrementa su actividad o cuando en el entretenimiento activo se requiere un nivel significativo de habilidad, conocimiento o experiencia.

Además en el ocio, se puede obtener la satisfacción de lograr algo con un esfuerzo significativo y encontrar recompensas adicionales como una identidad personal especial y el auto-enriquecimiento, lo que se constituye en el ámbito individual, en pauta para la posibilidad de *Generar Flujo* y entrar en una experiencia óptima (Csikszentmihalyi, 1998), cuando una actividad que presenta un desafío substancial para los participantes les reporta la satisfacción de sentirse competente al llevarla a cabo.

En todo caso, es necesario tener en consideración que el ocio ha sido un tema de discusión de las ciencias sociales y que por lo tanto es pertinente y necesario abordar una definición que comienza al analizarse el papel social del ocio al relacionarlo como un reflejo de estatus o diferenciación social, ligado a aspectos de consumo y hábitos sociales y culturales, la cual se expone sobre la clase ociosa en los postulados de Veblen (1899).

Los aportes de Veblen (1899) en la teoría de la clase ociosa, describen convenciones y propiedades sociales del ocio de clases sociales que viven a expensas de las clases industriales y que demuestran un estilo de vida mediante el consumo ostensible, la emulación pecuniaria y el desperdicio. Es decir es una clase social que demuestra que no necesita trabajar realizando prácticas fútiles diseñadas para hacerlo, lo que es imitado por clases sociales bajas ya que a su vez buscan hacer una demostración de poder y estatus.

Teoría que se diversifica en los propósitos sociales de emulación por un lado o de distinción por otro lado, si se siguen los postulados de Bourdieu (1979,) ya que es lograda a través del establecimiento de un estilo de consumo del ocio, basada en una combinación del capital cultural y recursos económicos que llevan a patrones que reafirman el estatus del individuo

en una jerarquía, es decir, que hace uso de diferentes recursos para construir un estilo de vida distintivo y reafirmarse en la sociedad moderna.

El capital social definido por Bourdieu, (1989) es considerado como un propósito, un recurso para facilitar la acción individual, en virtud de la ubicación del individuo dentro de las redes sociales y los grupos para distinguirse. Por lo tanto puede ser creado deliberadamente por la construcción de vínculos sociales, durante el tiempo libre y como recurso con propósito instrumental para reproducir relaciones sociales que se pueden utilizar posteriormente, tales como el ocio que se realiza durante el tiempo libre que resta después de una labor cumplida, que tiene un propósito social y se puede establecer de acuerdo a sus propias actividades y posibilidades de realización.

En esta investigación entenderemos como ocio aquellas actividades con base tecnológica que el individuo realiza en el hogar, o incluso en el trabajo, para relajarse, disfrutar, mejorar sus competencias y conectarse con sus amigos y familia. Así nuestro interés radica en estudiar el uso que el individuo hace de las tecnologías de la información y la comunicación durante sus prácticas de ocio.

2.2 Los aportes de la tecnología al Ocio.

La variedad de alternativas que ofrece la tecnología para llevar a cabo actividades de ocio abre la discusión sobre su definición y ha dificultado su análisis. Bryce (2001) desde una concepción constructivista, -un enfoque que considera el fenómeno desde las

estructuras cognitivas de los sujetos sociales que permiten darle lectura a eventos o fenómenos sociales-, establece una concepción tomando los conceptos de ocio y de tecnología y enfatizando que los dos emergen de procesos sociales e interacciones individuales con el contexto, en los que la tecnología existe como algo neutral, por lo que su significado emerge de procesos de negociación entre grupos sociales especializados y de usuarios de esa tecnología. Es decir, quien hace uso de esa tecnología para ocio no copia un comportamiento, hace una construcción propia de ocio que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre sus disposiciones internas cognitivas y las actividades de ocio digital.

Además, siguiendo la línea de discusión de Bryce (2001), el ocio digital cabe dentro de la categoría de ocio durante el tiempo libre desde varias perspectivas y así se pueden establecer varias características. Por un lado se puede efectuar en el tiempo libre y por otro puede realizarse también en momentos cortos entre actividades, como puede ser en un trayecto hacia el trabajo en el que se puede leer un libro o después de comer, lo que son en términos más coloquiales las "horas muertas".

Teniendo en cuenta estas consideraciones, el concepto de ocio digital podría considerarse para su definición como una actividad que se realiza en relación al tiempo libre y esta ligado a las posibilidades que ofrecen los componentes y aplicaciones que se llevan a cabo usando tecnología.

Sin embargo, en lo que se refiere al impacto de la tecnología en el ocio, es necesario asumir que existe una correspondencia entre la forma en que se concibe el trabajo y la

dedicación de tiempo al ocio (Cropley y Millwar, 2009). Esa correspondencia se debe buscar y comprender en la actitud orientada hacia el trabajo y hacia la vida, el nivel de compromiso, las motivaciones extrínsecas o intrínsecas, el control cognitivo sobre ideas de trabajo y el establecimiento de las fronteras para cada actividad de quien establece esa relación entre ocio y trabajo.

Esa relación comprende la existencia de una serie de aspectos que inciden en la actividad de ocio, que pueden conllevar a la difuminación o la segregación de los límites entre los espacios del trabajo y del ocio, para lo que un individuo puede establecer o no la función del espacio de acuerdo a su predisposición a dedicar su tiempo y esfuerzo de manera equilibrada o no, al trabajo y al ocio.

En ese sentido, en los estudios de Cropley y Millwar (2009) se halló que los que tenían un alto nivel de dedicación al trabajo escogían actividades de ocio de corta duración y fácilmente accesibles, mientras que los de bajo nivel de dedicación al trabajo buscaban actividades de ocio que les facilitaban desconectarse y a la vez su interacción con los espacios doméstico y laboral resultaba más armónica y podían separarlos.

Así que éstos investigadores exponen que la relación entre hogar y trabajo tiene unos tiempos de dedicación y una forma de verlos que depende de los mismos individuos, dado que pudieron comprobar que los de alto nivel de dedicación al trabajo no mostraban una demarcación clara entre ambos espacios y lo extendían, y en contraste los de bajo nivel los podían considerar dos mundos diferentes y opuestos. Por lo que se puede interpretar que el uso de la tecnología depende de factores personales y sociales, para tener en cuenta, por

ejemplo con la incidencia de las facilidades de los portátiles y las redes wi fi para comunicarse remotamente y plantearse que el límite físico natural entre trabajo y espacios de ocio como el de casa se ha fragmentado.

Ante esto, Cropley y Millwar (2009) igualmente expresan que las tecnologías son capaces de transformar los espacios naturales para adaptarlos a las actividades. Lo que puede analizarse empíricamente en la forma en que los usuarios de tecnologías hacen en sus momentos de ocio y que hay tiempos de ocio que se pierden en la posibilidad de pasar de una actividad a otra en diferentes contextos. En ese sentido, las TIC permiten a la gente extender su disponibilidad independientemente del espacio geográfico, pero la centralización de diversas redes sociales tiene consecuencias para que la gente este disponible más tiempo en diversos espacios (Quan -Haase, 2008), lo que es un primer ejemplo de las transformaciones que propician las tecnologías no solo en el ocio sino en otros ámbitos.

Una transformación que se evidencia se da en lo que se refiere a los límites entre el tiempo privado y público. Éstos se definían por la locación física y el papel social (Zerubabel, 1979), pero con la expansión de las tecnologías de la comunicación esto ya no parece mantenerse, ya que la gente no esta limitada a los modos de comunicación de un espacio físico y de esa manera se hacen difusos los límites entre el tiempo para lo privado y lo público y puede haber movimiento entre uno y otro (Quan –Haase y Collins citando a Wellman, 2008).

De hecho en una investigación de Quan-Hasse y Collins (2008) se demostró que el tiempo dedicado por los sujetos estudiados a actividades digitales de socialización, (que pueden ser por ocio) se realizaba durante su trabajo ya que estaban online, pero aunque eran accesibles, su disponibilidad estaba igualmente condicionada al hecho de estar trabajando.

Así visto, el ocio digital se construye espacial, temporal y experiencialmente en el marco de esas tecnologías, de tal manera que puede satisfacer una serie de necesidades a través de funciones integradas y disponibles que van más allá de un entretenimiento pasajero y puede convertirse en algo más que aporta al que se dedica a la actividad de ocio digital.

Retomando los conceptos de ocio expuestos, se puede asumir que el espacio de ocio digital se conforma de acuerdo con las actividades y objetivos del ocio, pero también en función de los dispositivos y el alcance de su misma esencia: ser digital y virtual. Por ejemplo, las comunidades virtuales - un espacio en el que mucha gente actualmente pasa buena parte de su tiempo de ocio, según Bryce citando a Holderness (2001), conforman espacios de ocio en el ciberespacio.

Estas comunidades están estructuradas sobre ideologías de ocio, intereses y estilos de vida (Jones, 1998) y en el ciberespacio la ideografía reemplaza la geografía (Bryce citando a Holderness, 2001) de manera que las ideas son el motor de la organización del ocio en este sentido. Esas ideas entonces surgen y luego moldean la forma en que el ocio se manifiesta en lo digital.

Otra incidencia de las tecnologías puede verse en lo que autores como Kress (1992) resaltan sobre que Internet es multimodal dadas las posibilidades multimedia y acceso cada vez más global y por las aplicaciones y servicios de la web que son participativos y colaborativos (O'Reilly, 2007), por lo que requieren de competencias y habilidades (Eshet-Alkala 2004) y eso nos puede indicar que se adquiere conocimiento durante el ocio digital.

En ese sentido, la idea de ocio serio en el marco de lo digital comienza a manifestarse. Por ejemplo en la interacción de los juegos online que ofrece más que un espacio de divertimento, ya que el juego requiere de habilidades que se demuestran en los niveles del juego (PEGI¹⁰).

Otros aportes de la tecnología para considerar en la definición de lo que constituye el espacio para las actividades de ocio digital, son las de Smith y Kollok, (1999) que consideran que en el ciberespacio se altera la experiencia de tiempo e interacción. Explican que la interacción puede ser tanto sincrónica como asincrónica y en ese estado, el individuo puede estar simultáneamente envuelto en ambos tipos de interacción, estar dentro de los espacios virtuales de ocio mientras también está presente en su entorno real. Los ordenadores personales e Internet desafían las concepciones tradicionales de la organización espacial y la interacción del ocio haciendo borrosos los límites entre los espacios laborales, domésticos, virtuales y de ocio.

Siguiendo ese punto de vista se puede agregar que los cambios en la forma en que se dan las relaciones interpersonales y la comunicación social son indicadores de cambios

¹⁰ Pan European Games Information.

socio tecnológicos o de innovación social según Gershuny (1992), lo que puede considerarse otro aporte al ocio en su carácter socializador.

Con la adquisición y uso de Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) tales como móviles, ordenadores personales e Internet, se busca establecer actividades en que las personas usan un grupo de TIC para ocio digital en un plano social, posiblemente relacionado con medios, cine y teatro; en las prácticas comunicativas, las conversaciones telefónicas por Internet o las citas con un amigo para charlar en un chat; y las prácticas informacionales para tomar una decisión, aprender y orientarse respecto a algo en espacios colaborativos propios del *Crowd Sourcing* digital (Howe, 2006).

Además, la comunicación en la red es no sólo un producto del medio usado (Internet y los espacios digitales), es también un fenómeno en el que la naturaleza de la relación, la red social y la posición social de los participantes influyen en lo que es comunicado y en los medios que son usados para comunicar (Koku y otros, 2001).

Esto se puede mostrar por ejemplo en la habilidad para comunicarse rápida y descentralizadamente con todos en red, en un sistema en que se acercan a las periferias los centros del sistema para que puedan conectarse como exponen Garton y Wellman, (1993).

Situación que además lleva a otra característica aplicable al ocio digital, partiendo de tomar el concepto de Glocalización de Robertson (1995), como la interacción local con alcance global, que permite pensar que es posible reducir las limitaciones de las distancias para lograr contactar y entrar en una dialéctica continua, que permite alianzas e interacciones

globales y locales para compartir intereses y suponer que se está más conectado (Hampton, 1999).

Estas últimas implicaciones de tipo social, que se aplican ejemplarmente a través de las redes sociales ya que en éstas las fronteras son más permeables, las interacciones se hacen con diversos enlaces intercambiándose entre múltiples redes y las jerarquías son más recursivas (Hampton citando a Castells, 1997). Esto explica la rápida inserción de estos servicios en las actividades de quienes usan las tecnologías y las integran a su entorno y rutina de la vida cotidiana que incluye el ocio.

Finalmente hay que incluir en los aportes sociales el hecho de que quienes se comprometen con los medios digitales desarrollan varias tareas al tiempo, no se enfocan en un asunto en particular y mezclan medios y modos de expresión. Estos modos están formados, seleccionados y ensamblados mientras son usados. Las relaciones sociales en estas actividades son muchas veces más importantes que las tareas o tecnologías al alcance (Drotner, 2008) y por eso su incidencia como factor social y de practicidad puede caracterizar el ocio digital.

2.3 Actividades y espacios de ocio digital.

Como ya lo establecíamos al principio, la literatura contiene variadas definiciones de ocio que ya hacen difícil una definición, situación que en lo que se refiere al ocio digital sigue.

Para analizar las posibles incidencias de las TIC en el ocio y hacer una exploración conceptual, el ocio digital se puede definir desde la concepción del ocio como un conjunto de actividades sociales, recreacionales o de entretenimiento cuyas características se revelan sobre el hecho de que todas son experiencia de ocio que contemplan un bienestar como algo esencial (Passmore y French, 2001) y que el individuo escoge libremente porque es intrínsecamente satisfactorio, puede generar excitación de manera óptima y requerir de sentido de compromiso. A lo que se puede agregar la concepción de (Mocktarian en mención a Meurs y a Kalfs 2000) que conciben el tiempo de ocio como todo el tiempo que una persona no usa para asegurarse su futuro bienestar, dejando claro que esta definición excluye actividades asociadas con generar ingresos, administrar bienes y mantener el bienestar físico.

Sobre esas propuestas que perfilan la amplitud del ocio y su relación con el uso del tiempo, Mocktarian y Salomon (2006) en su interés por definir el ocio digital, dejan ver que la dificultad también subyace en las características de percepción de la actividad de ocio del individuo y en el caso del ocio digital (ocio y TIC) a la facilitación de las tecnologías y a las TIC en sí mismas.

Esto es que para estos autores muchas de las actividades poseen características similares, por lo que una misma actividad de ocio digital puede ser experimentada de manera diferente por la gente varias veces, Así también, una misma persona según el número de veces que haga una actividad puede tener una experiencia diferente o una actividad para una persona en un momento determinado puede mezclar múltiples categorías y tipos de

actividades que se pueden fragmentar, secuenciarse y hacer que la experiencia de ocio sea diferente siempre.

En ese orden de ideas, los límites entre varios tipos de actividad se hacen difusos, dada la creciente fragmentación de actividades que se hacen posibles con las TIC, porque las actividades se pueden romper en varios pedazos intercalados con fragmentos de otras actividades y dispersos en un vasto número de espacios localizados (locaciones).

Contando además, con que a la actividad se le puede agregar la versatilidad de funciones o “multitareas” que permiten ya de por sí las TIC (Mocktarian y Salomon citando a Couclelis, 2006). Por todo esto, el estado de ocio en el entorno de las TIC se hace complejo porque se va construyendo una situación con respecto al sentido de espacio durante el ocio digital en una forma de fragmentación que permanece, gracias al sentido de su propia significación que le da continuidad.

Por lo que es importante tener en cuenta lo que explican Mocktarian y Salomon (2006) cuando establecen que hay actividades que están fijas en el espacio y hay otras en el tiempo que no pueden ser alteradas por las TIC. El grado de dependencia o independencia del tiempo o el espacio localizado (locación) de una actividad puede influenciar las posibilidades de lo que se escoge pero no determinar lo que se va a escoger.

Todo esto puede significar que las características de independencia de tiempo o espacio y fragmentabilidad de las actividades basadas en TIC se pueden insertar en los pequeños bloques de tiempo disponibles durante el día, que resultan muy cortos para hacer

cualquier otra actividad significativa, pero con las TIC se desplazan y esos espacios en los que se pierde tiempo le permiten a los individuos aprovecharlos economizando tiempo.

2.3.1 Las fronteras entre los espacios son más difíciles de trazar en actividades de ocio digital.

Bajo la óptica del trabajo de los Hacker¹¹ en Internet, quienes realizan producciones que se hacen en el tiempo de ocio pero requieren de mucho esfuerzo y constancia, Brown (2008) examina cómo se está reconfigurando el trabajo y el ocio en la web. El colapso de los límites entre actividades y roles son un reto interesante para los estudiosos del ocio.

La disciplina continua buscando una huella entre los extremos de la utopía y la distopía para determinar cómo la sociedad red de Castells (2000) se encamina hacia espacios virtuales lejos del ocio, caracterizado en previas concepciones por el transporte físico de la gente, de los objetos culturales o de la diseminación de imaginarios culturales desde fuentes identificables individuales. (Brown citando a Rowe, 2008).

Brown (2008) retomando las discusiones de expertos sobre el tema de ocio apunta en sus estudios sobre el ocio vinculado al trabajo del Hacker para el que incluso “jugar” puede ser a menudo trabajo. El Hacker, especialmente es un ejemplo que da razón del porqué el ocio ha llegado a ser tan estructurado como el trabajo, y la vida fuera del trabajo, ha llegado a ser otra y a tener que manejarse eficientemente.

¹¹ Aficionados que aportan al desarrollo e implementación de tecnologías informáticas.

Así que el ocio como trabajo en esas circunstancias asociadas al uso de tecnología, es un ejemplo de cómo se está haciendo borrosa la línea entre trabajo y ocio, y haciendo flexibles y combinadas las diferentes instancias de la vida, de manera que el trabajo no es siempre el centro del mapa. (Brown citando a Himanen, 2008).

Para poner en consideración otra circunstancia en la que la tecnología incide en el espacio, rescatamos concepción del espacio que se aplica en la interacción en el espacio virtual y que explica de otra manera la forma en que se posibilita el salto de espacio a espacio y las fronteras se desdibujan. La interacción humana tiene lugar en un emplazamiento físico que esta situado geográficamente y los escenarios están regionalizados internamente (Giddens, 1991). Estas subdivisiones de la funcionalidad social son regiones espaciales demarcadas por diferentes tipos de actividad social y así pueden expresar diferentes modos de práctica espacial.

Las teorías de la interacción humana de Goffman (1971) y Giddens (1991) hacen una distinción entre la conexión compartida en un espacio dado o conectividad social (Co locación) como espacio de relaciones entre individuos que pone a la gente en la cercanía física de cada uno y la presencia compartida (Co presencia) como la relación social que conlleva a que la gente sea accesible una a otra. La co presencia esta demarcada por regiones para diferentes tipos de actividad y la colocación se da en la proximidad del otro, pero es en esencia una relación en el espacio caracterizada por la presencia mutua en que se pone la gente al alcance de percepción.

En el entorno online la conectividad social (*Co locación*) es de sitio a sitio o blog, o correo electrónico o chat entre otros, la presencialidad esta a un clic, pero sigue dependiendo de que haya una intención de interacción entre la gente. La presencia compartida (co presencia) puede ser tomada como una relación faz – interfaz (face to interface) en la que se pueden comunicar usando dispositivos, en ese sentido la presencia compartida permite a los interlocutores estar presentes en diferentes lugares a diferentes momentos. Este aspecto asincrónico de la comunicación que libera la presencia compartida de los límites del tiempo puede llevar a un efecto importante de Internet en la liberación de las limitaciones del espacio (Zhao y Elesh 2008), dado que es la tecnología la que determina la conectividad social.

Entonces en el entorno digital el contacto social esta regionalizado y puede ser dividido en privado y público de acuerdo con Giddens (1991), por lo que cambia. La conectividad (presencial) social se diferencia de la conectividad espacial que pone a la gente en proximidad (co presente), la conectividad social (colocación) puede establecerse en la esfera electrónica por propósitos de comunicación, pero hay regiones demarcadas por los tipos de actividades que especifican que hay un uso del espacio, una regionalización para el contacto social, una jerarquía de popularidad o marginación así como afinidad, animosidad, privilegio e intolerancia, es decir, hay relaciones de poder en la práctica de esos espacios.

La invención y uso de las TIC afecta la conectividad social, no cambiando la naturaleza del poder de las relaciones en la práctica espacial, pero si lo hace con la conexión espacial e incrementando la presencia social, haciendo más fuertes las relaciones sociales ya establecidas por un lado, y estableciendo relaciones parasociales por el otro. Hay barreras

sociales y espaciales que separan a la gente en diferentes grupos de interés y diferentes posiciones jerárquicas, habría fragmentaciones del mundo online que hacen de la ubicuidad de la conectividad social como tal, imposible (Zhao y Elesh, 2008).

2.3.2 Simultaneidad y yuxtaposición en los espacios en el ocio digital.

Los espacios de ocio contemporáneo, según Kress (1992), son experimentados como múltiples, diversos y simultáneos y no solo integran el espacio físico ya que se diversifican en la virtualidad. Si bien es cierto que se hace complejo describir esos espacios, ya que es un problema que se resuelve de acuerdo a las clasificaciones individuales o múltiples de su uso y función.

Según Bryce (2001) podría verse que para el caso del usuario de Internet o del ordenador, la idea de éste espacio aplica, ya que es un espacio real aunque se le reconozca como virtual, es un sitio que ocupa un lugar o emplazamiento y las funciones y uso las determina quien las usa (el usuario), así el “lugar en Internet puede ser socializador, de aprendizaje, de juego, de trabajo, de acceso a información o incluso puede ser de tránsito.

Estas circunstancias llevan a sugerir la capacidad de la tecnología de crear los espacios “Heterotópicos” expuestos por Foucault (1986), dada la yuxtaposición en un mismo lugar de varios lugares. Espacios en los que la fantasía, la realidad y la ficción convergen en un desarticulado espacio; en este caso, los dedicados al ocio (Rojek, 1995). En los cuales, los individuos habitan para llenar un número de funciones. Esos espacios ya están integrados a

la experiencia de ocio, Internet puede extender la noción de espacio heterotópico incrementando el anonimato y reduciendo la inhibición según Bryce (2001).

Así que basándose en las propuestas de Foucault (1967) sobre los espacios y aplicándolas a su factible simultaneidad en el ocio digital, en los que además se perciben relaciones proximidad y de dispersión. Se puede aplicar el postulado de que la localización queda sujeta a la percepción del espacio por parte de su ocupante, y en este caso el usuario de las tecnologías de la información y la comunicación y de los espacios virtuales de los entornos digitales.

Ese estado de percepción se da en razón a que el sitio es sustituido por la extensión y a su vez es reemplazado por el emplazamiento y es definido por las relaciones de proximidad entre los elementos que conforman el espacio.

Hay entonces que partir de que los espacios de trabajo y de tiempo libre dedicado al ocio que han sido tradicionalmente espacios normales (puros o utópicos), de acuerdo a que en ellos se realizan actividades específicas para cada contexto, y así son espacios ideales o puros que en esencia responden a la condición de “normales” y son desarrollados dentro de unos tiempos de ocio de acuerdo a la clasificación de Parker (1971). Esos tiempos que se pueden seguir considerando como puros o normales, tendrían un cambio en el sentido de que lo que es propio de hacer durante uno (pureza), se pierde en la posibilidad de que se expanden al hacer actividades que van de uno a otro y las tecnologías de la información y la comunicación y lo digital incrementan la posibilidad de esos procesos.

Para exponer cómo esos espacios puros cambian y tienen un comportamiento anormal, volvemos a la conceptualización de Parker (1971) del uso del tiempo, en la que se dividen los acontecimientos de la vida cotidiana de un individuo en espacios de tiempo para determinadas actividades. Este autor califica las actividades en obligatorias como el trabajo remunerado o el trabajo obligado y viajar al trabajo, de obligaciones no laborales, (como las tareas del hogar), de las necesidades fisiológicas (como dormir y comer) y de ocio. Ante lo que afirma que el tipo de trabajo que la gente hace y el grado de autonomía que tienen sobre el mismo, está relacionada con sus actividades de ocio.

En cuanto al ocio según este autor, hay patrones de actividad de ocio y el patrón de extensión del ocio es una extensión del trabajo. Este patrón ocurre con las ocupaciones donde hay un alto grado de autonomía y la satisfacción laboral es intrínseca y obedece a una satisfacción intrínseca. En el ocio, el patrón es muy diferente del trabajo, ya que el ocio es el foco central de interés.

Con el apoyo de estos aportes y considerando que los espacios de ocio en el entorno digital pueden ser múltiples y simultáneos y están presentes virtualmente al estar disponibles en todos los lugares y a la vez en ninguno en concreto. Se puede establecer que se aplica el concepto de espacios “Heterotópicos” de Foucault (1986) caracterizados por la yuxtaposición en un mismo contexto de varios lugares.

En esos espacios heterotópicos los individuos habitan para llenar un número de funciones entre las que la experiencia de ocio también se desarrolla cumpliendo con las características de Parker (1971), con respecto a que cada actividad es un tiempo que conlleva un

propósito, ya sea de subsistencia, de trabajo, de obligaciones, de la mera existencia, de semi ocio y de ocio, en el que se dispone de tiempo libre que no se ha comprometido o se ha escogido para usarlo libremente.

3. METODOLOGÍA

3.1 Pregunta de investigación.

Describir la manera en la que los informantes interpretan las actividades digitales que realizan en los espacios domésticos y de trabajo, y establecer lo que consideran como momentos de ocio de esas actividades.

Para ello esta investigación se enmarca en el ámbito de las metodologías cualitativas interpretativas (Lincoln y Guba, 1989; Schwandt, 2007) y más concretamente en el análisis temático de un conjunto de textos proporcionados por las transcripciones de las entrevistas realizadas para este estudio. Nuestro propósito es realizar una descripción densa (Geertz 1973) de los usos que realizan los informantes, de las tecnologías digitales para el ocio, de manera que nos permita descubrir la manera en la que éstos interpretan el uso de las tecnologías digitales según el contexto en el que las realizan.

3.2 Selección de la muestra.

Debido a la pregunta de investigación el primer criterio de selección muestral ha sido que los informantes fueran usuarios de entornos digitales tales como el ordenador, Internet y videoconsolas desde las cuales fuera posible realizar actividades de ocio.

Una vez cumplido este criterio, la muestra de informantes debía ser lo suficientemente heterogénea como para poder observar patrones comunes así como diferencias. Por ello se establecieron ciertos criterios en la edad, el género y la posición social basada en sus niveles de estudios.

Así, se tuvieron en cuenta aspectos como que el grupo de entrevistados tuviera el mismo número de mujeres y de hombres, con una distribución similar en su posición social de acuerdo a sus niveles de estudios, mientras que para la edad buscamos informantes con una edad igual o inferior a los 25 años o superior.

Sin embargo, la distribución por edades se fragmenta, ya que de acuerdo al interés por obtener una muestra de usuarios de tecnologías, encontramos que la mayoría entra en los rangos de los grupos de 20 a 25 años y de 26 a 35 años. Lo que coincide con la realidad de los usuarios de ordenadores y de Internet de indicadores estadísticos como el de Eurostat¹² y del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI),¹³ que tienen en cuenta factores como que el uso de las tecnologías es de historia reciente y por lo tanto los rangos de mayor edad pueden resultar ser insuficientes y los menores de 16 años tienen características diferentes en cuanto al uso y el acceso.

¹² Organismo de estudios y estadísticas de Europa. Sociedad de la información disponible en http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/information_society/introduction.

¹³ El Informe del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información-ONTSI, utiliza los datos del Instituto Nacional de Estadística INE

3.2.1 Obtención de la muestra.

Para obtener la muestra se hizo primero contacto con los asistentes a una institución prestadora de servicios de formación en tecnologías, que tiene un programa que abarca desde los más expertos hasta los que recién se integran como usuarios de tecnologías y de telemática, de esa manera se logró contactar rápidamente con informantes de 23 a 36 años.

Sin embargo, como se buscaba una distribución tanto en el aspecto de género como de nivel de estudios en un determinado momento se tuvo que recurrir a los mismos informantes con la técnica de bola de nieve.

El muestreo de bola de nieve es una técnica aportada por la sociología para el desarrollo de una muestra de investigación donde los sujetos de estudio existentes son la base para reclutar a otros informantes que son sus conocidos, de manera que se acumula para reunir datos suficientes para la investigación. Esta técnica de muestreo se utilizó debido a que pensábamos tener una muestra heterogénea pero que cubriera género y niveles educativos de manera distribuida.

Las ventajas son muchas, se puede asegurar encontrar una muestra centrada en el tema, dado que los informantes que han sido entrevistados conocen el propósito de la investigación y así refieren a personas que consideran que podrán contribuir.

Las dificultades fueron manejadas en su momento sin implicaciones en el desarrollo del trabajo de campo, la primera se dio en relación a mantener un flujo en la obtención de la información con uno de los casos referidos, cuyos aportes eran reducidos y breves al ser entrevistado.

La otra se dio porque a que algunos de los referidos mostraron resistencia y no quisieron que la entrevista se hiciera en su casa, sin embargo esta circunstancia generó una nueva fortaleza en la consecución de los informantes en relación al diseño de la muestra, ya que esos informantes sí accedieron a ser entrevistados en otro lugar y las entrevistas resultaron de provecho, puesto que los mismos entrevistados hicieron notar que su dedicación al ocio digital también se hacía fuera de casa, porque contaban con ordenadores portátiles y otros dispositivos para hacerlo. Lo que se consideró un aspecto a valorar con respecto al ocio digital e implicación en relación a los espacios en que se desarrolla.

En ese sentido y para finalizar, es importante resaltar que para la consecución de la muestra se recurrió al mismo contexto digital y a sus aplicaciones. Por ejemplo, en varios casos se dieron referidos de la red de contactos de los informantes de Internet, es decir, relaciones que se mantenían online y en relación al ocio digital. Así, encontramos informantes con la gama específica de habilidades relacionadas con el ocio digital que incluso podrían considerarse para un posterior ejercicio sobre la posibilidad de construir una red de contactos y conexiones.

Es de anotar que muchos de los referidos se podían contactar fácilmente e incluso de inmediato por Internet, pero se hizo contacto personal primero con todos, aunque en cuanto

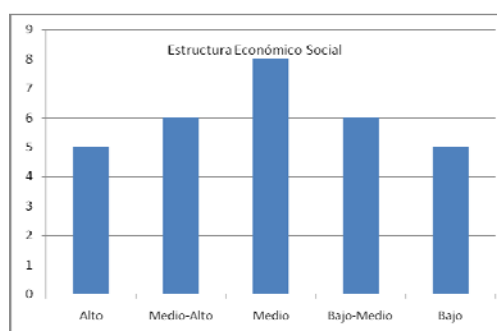
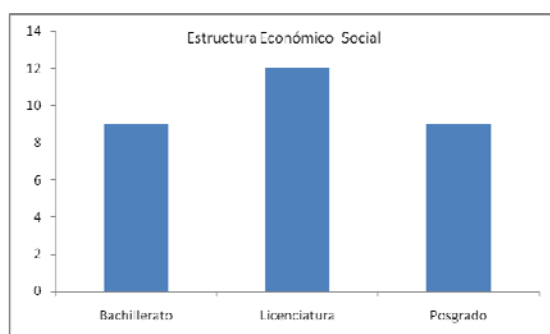
a la realización de la entrevista se hizo una excepción con un entrevistado que sugirió hacer posteriormente la entrevista mediante Internet utilizando el servicio de Skype, para lo cual se hizo del programa *Free Skype Recorder*, que graba en directo la conversación online.

3.2.2 Descripción de la muestra.

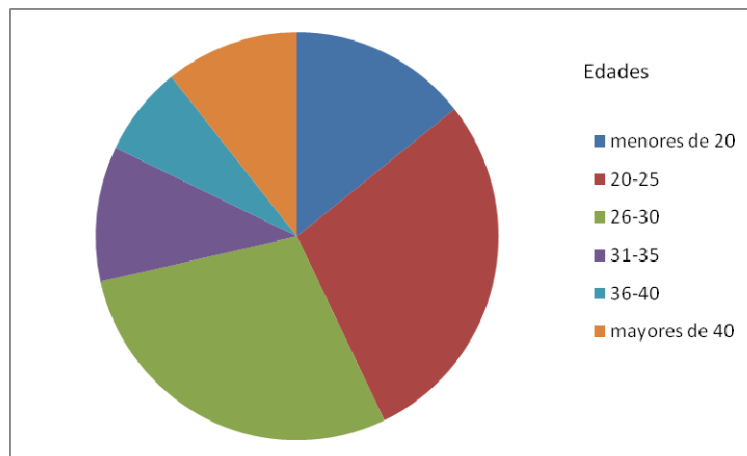
La muestra se compone de 30 informantes, 15 mujeres y 15 hombres. En ese sentido se logró una muestra distribuida de manera equitativa en la variable de género.

Con respecto a lo relacionado con la distribución por niveles de estudios hay una predominancia de los que hacen segundo ciclo. Así, 12 de los informantes realizan o tienen estudios de licenciatura, 9 realizan o tienen un posgrado y 9 realizan o tienen estudios de bachillerato.

Por otro lado, la mayoría tiene un nivel cercano o está en el nivel medio de ingresos, esto se establece de acuerdo al nivel de estudios y porque para procurar una mayor precisión a este dato se pidió información sobre su lugar de residencia y lugar de procedencia.



Gráficas 1 y 2. Estructura económica – social.



Gráfica 3. Rangos de edad de los informantes.

La mayoría de los informantes están en los rangos de 20 a 30 años, esta característica obedece a que la selección de la muestra se centraba en que fueran usuarios de tecnologías y que afirmaran dedicarse al ocio digital

3.2.3 Limitaciones de la muestra.

La muestra no se distribuye equitativamente por edades debido a las mismas características de uso de entornos digitales, al acceso y a que no contempla menores de 16 años que podrían tener un comportamiento de uso distintivo y susceptible de valorar en lo que se refiere al ocio digital.

Por otro lado se obtuvieron más informantes en segundo ciclo, en primer lugar porque fue más fácil encontrar informantes con estudios de licenciatura y también a circunstancias especiales en dos de los casos; el primero que uno de los informantes fue

contactado a finales del año escolar y cuando se le realizó la entrevista su estatus en relación a ser estudiante de bachillerato cambió porque entró a la universidad y en otro caso, al hacer el contacto el informante afirmó estar en un posgrado, proceso que había abandonado cuando ya se le hizo la entrevista.

3.3 Trabajo de campo.

Los datos se obtuvieron mediante las siguientes herramientas de investigación:

3.3.1 Entrevista.

Se realizó un protocolo de entrevista de 26 preguntas para realizar las entrevistas semiestructuradas, después de la prueba piloto el cuestionario se cerró en 20 preguntas. Este protocolo tiene una secuencia de acuerdo a unas categorías de análisis, en todo caso, dentro del desarrollo de las entrevistas se realizaron preguntas para profundizar en aspectos que se consideraron de interés para el objetivo de la investigación o que se perfilaban como un área de profundización de ciertos aspectos.

Para la apertura de la entrevista se hizo un planteamiento general del propósito de la entrevista, la importancia del consentimiento de la persona y la confidencialidad. Esta apertura también buscaba establecer si el entrevistado tenía una definición por experiencia propia, del concepto de ocio digital antes de comenzar y evitar explicaciones que condicionan las posibles respuestas.

En total se realizaron 30 entrevistas a informantes residentes en el área metropolitana de Barcelona, primero de marzo a mayo de 2009 y en un segundo momento en busca de ampliar la muestra en noviembre de 2009 y se grabaron en formato digital MP3, en resolución media para su posterior transcripción, ésta se realizó con ayuda de un programa digital de transcripción denominado Natural Dragon Speaker que también sirvió para tener notas en voz a manera de apuntes durante el trabajo de campo y en el desarrollo del informe.

Se elaboró una ficha de contacto del grupo de entrevistados con los datos socio-demográficos, en éstos se contemplan edad, género, niveles de estudios y de ingresos, nombre del entrevistado y código de clasificación de la entrevista. Como datos adicionales se integra información sobre su lugar de residencia y lugar de procedencia.

Para iniciar la exploración, se hizo una pregunta inicial antes de la entrevista, relacionada con si eran usuarios de ordenador y de Internet y si los usaban en sus momentos de ocio.

En las entrevistas se obtuvieron datos en su mayoría cuantitativos dado el diseño de éstas, sin embargo se pueden recoger algunos datos cuantitativos relacionados con aspectos socio-demográficos y de frecuencias de acuerdo al tiempo dedicado al ocio digital, tiempo que llevan haciendo este tipo de actividades y a las actividades de ocio en general y digitales.

Estos datos se tuvieron en cuenta para relacionar algunos aspectos que se exponen en este informe y como base para el análisis de otros datos que no relacionamos en éste documento por requerir una aproximación a otras temáticas de análisis.

3.3.2 Fotografías.

En algunas de la entrevistas se lograron imágenes fotográficas que dejan un registro de cómo las personas se reflejan en el carácter especial y material de los hogares en la realización de actividades de ocio digital, los espacios en que se desarrollan y los objetos que se encuentran alrededor y forman parte de la organización y la disposición espacial de los sitios del hogar destinados a desarrollar las actividades de ocio digital.

A cada entrevistado se le preguntó previamente sobre la posibilidad de hacer las fotografías, sin embargo la disponibilidad de los entrevistados en la mayoría de casos, se dio de acuerdo a que se hiciera fotografía del lugar de uso común para actividades de ocio o de los espacios de uso individual, sin hacer registro de la casa o quedar registrada la persona, en otros casos no se contó con aprobación o la entrevista se hizo en otro lugar diferente a la casa, dado que la mayoría son usuarios de portátiles y lo llevan con ellos.

En la entrevista que se desarrolló utilizando el entorno de Internet las fotografías se capturaron desde la óptica de la cámara web del entrevistado.

El propósito de las fotografías es captar información acerca de las dimensiones espacio temporales de las actividades de ocio digital de los entrevistados y explorar elementos que se puedan relacionar con el consumo, uso y asignación de espacio ocio digital como marco del estilo de vida.

Para eso se pueden por ejemplo examinar los hábitos perceptibles en la organización en contenidos simbólicos, en las limitaciones y comodidad o que el lugar sea público o privado. Además de aspectos estéticos, organización de los objetos en relación con la identidad del ocupante como los muebles y dispositivos o el mantenimiento y acumulación de estos.

En esencia, el uso de documentación en imágenes fotográficas busca explorar cómo las personas se reflejan en el carácter espacial y material de los hogares en la realización de actividades de ocio digital, los espacios en que se desarrollan y los objetos que se encuentran alrededor.

Por esto, la obtención de las fotografías comenzó por la observación de la organización y disposición espacial de los sitios del hogar destinados a desarrollar las actividades de ocio digital. Teniendo esto en cuenta, se buscó establecer una serie de caracteres que encadenan tanto los planos abiertos como los de detalle.

Para el propósito de este informe se han hecho grupos por características comunes sirvieron como puntos referentes de análisis que corresponden con el objetivo buscado en algunos de los casos.

En este análisis se vieron las imágenes como referentes poniendo atención a aspectos como la disposición de los espacios, los contenidos (entendidos como elementos y objetos dispuestos en el sitio) y las características colectivas e individuales de los habitantes.

Los elementos que no se tuvieron en cuenta en el momento de tomar las fotografías pueden ser detallados y analizados posteriormente con la revisión minuciosa de las imágenes.

Finalmente es importante dejar en claro que las fotografías se convierten en elementos susceptibles de ser analizados de manera más profunda para desarrollar posteriores informes o un estudio centrado en las imágenes.

3.3.3 Notas de campo.

Se tomaron notas sobre las impresiones del entrevistador, en esencia describiendo el lugar, el entrevistado y fecha para referencia posterior. Entre estas notas también se tomaron apuntes sobre aspectos del desarrollo de la entrevista, en especial sobre reflexiones del entrevistado y aspectos no verbales como el tono de voz, risas y gestos de la cara muy evidentes.

Por otro lado, se tomaron notas que no hacían parte del propósito inicial de la entrevista tales como la participación de una persona que estaba cerca pero no fue entrevistada pero hacía parte del grupo familiar o de amigos del entrevistado o del propio

entorno digital que se podía ver en las pantallas de los ordenadores como por ejemplo video juegos o modificaciones personales al navegador o el escritorio hechas por los entrevistados.

3.4 Análisis y sistematización de los datos.

A partir de la ficha se extractaron algunas características que describen el grupo de personas que conforma la muestra y sobre la base de que la selección de entrevistados con el mismo número de mujeres que de hombres, que estuvieran en diversos niveles educativos y que se identificaran como usuarios de ocio digital.

Así se desarrollan una serie de hallazgos sobre las implicaciones de lo digital en el ocio, buscando algo en lo concreto, lo singular del uso que una persona hace de sus espacios y actividades dedicadas al ocio, desde su experiencia, con sus relatos propios y en la interpretación que hace de esta realidad que se crea a partir de tecnologías que permiten crear nuevas realidades.

En este sentido se tuvo en cuenta que para los entrevistados, la experiencia del que investiga y las interrelaciones entre ambos condensan no solo una experiencia, dejan también vislumbrar una perspectiva y unas tendencias suficientes para generar una teoría.

Desde un enfoque de análisis temático cualitativo se realizó un análisis multitemático y multicaso con ayuda de software para el análisis de datos cualitativos

(EDET). Para ello, se establecieron temas comunes en las respuestas tanto para la codificación como para la estructuración de los resultados, de ésta manera cada tema fue insertado en una matriz de análisis en las que se desplegaron las categorías más relevantes y cada una se consideró desde las dimensiones más significativas.

Comenzamos primero por una selección y reducción de los datos brutos y fragmentados asignándoles un código. En dicha matriz, los datos sobre actividades de ocio relacionados con entornos digitales se relacionaron a su vez con los momentos en que el usuario se dedicaba a estas (tanto tiempo de ocio, como tiempo de trabajo), a la cantidad de horas y a los usos, de manera que luego se pudo contrastar y establecer en los datos el impacto del ocio digital en las actividades en la vida personal.

Las incidencias, aportes, percepción y conceptos de Ocio Digital de cada informante se tomaron como posibles indicadores para establecer los factores y las diferencias entre éstos.

Sobre la base del protocolo de preguntas se creó una matriz en la que se establecieron los códigos generales denominados Actividades de Ocio (AO) y Espacios de Ocio (EO), de esta forma se fueron clasificando en el programa EDET los espacios de ocio en el trabajo (OT), en casa (OC) y en otros lugares (OO), para luego sacar resultados por coincidencias y argumentos similares y algunas variaciones que se analizaron en concordancia a los aportes y evidencias con mayor relevancia y contundencia.

Como resultado se establecieron datos suficientes para plantear una categoría a la que se denominó Relación Trabajo y Ocio de la cual se extractaron los resultados que muestran la

rutina de los usuarios y los usos que hacen del ocio digital en los momentos de ocio y el tiempo dedicado al trabajo y así lograr establecer los límites entre ambos en los que se realizan actividades digitales para así conocer el significado de ocio digital para los informantes y poder definir el concepto ocio digital.

Esta técnica es una estrategia de investigación que busca evitar en lo posible imprimir impresiones personales subjetivas y lograr una mejor comprensión de los datos (Bardin, 1986).

4. HALLAZGOS

A continuación se desarrolla el análisis de las entrevistas de manera que se reflejen los aspectos en los que se configuran contextos de ocio digital de manera que se exponen las características de cada uno en relación a la experiencia de ocio digital y cómo esta experiencia a partir de las posibilidades que dan las tecnologías digitales, cambia el concepto de los espacios convirtiéndose en espacios anormales cuando sus límites se difuminan y es el sujeto usuario quien determina el sentido, desde los significados que le son propios a los espacios.

4.1 Lo que entienden por ocio digital los informantes.

Estableciendo que los espacios de trabajo y de ocio han sido tradicionalmente espacios normales en los que se realizan actividades específicas y que así entendidos son espacios ideales o puros que en esencia responden a la condición de “normalidad”, es importante explorar la forma en que las actividades de ocio digital propician una anormalidad, cómo el individuo que realiza actividades da significado a esos espacios y ver las interrelaciones e implicaciones de esos cambios. Para comenzar es necesario exponer lo que los entrevistados hacen como actividad de ocio digital, el concepto que tienen y lo que posibilita su dedicación al ocio digital.

Más de la mitad de los informantes lleva más de 10 años usando tecnologías, los que menos tiempo llevan se integraron a las tecnologías hace menos de tres años. Al preguntarles sobre la cantidad de tiempo que dedican al ocio digital en su tiempo libre, los entrevistados consideran que no dedican la misma proporción al ocio digital en comparación con las otras actividades, y sólo los que recientemente se han integrado a los espacios digitales consideran que prefieren actividades de ocio no digitales.

El tiempo libre dedicado a las actividades de ocio se centra en el descanso de las rutinas de trabajo o de estudio y en general prefieren hacer actividades de socialización, de descanso, entretenimiento y relajación dando importancia a las actividades fuera de casa. En este sentido, las respuestas a la pregunta ¿qué actividades de ocio realiza? tienen ejemplo en las siguientes apreciaciones:

“para ocio... por un lado, digamos conectarme a Internet, por ejemplo, y en algún aspecto... o también jugar en la Play Station, y la Wii, pero lo que sí, es Internet. Aunque pues de ocio, también me gusta mucho caminar por la montaña, la música, ir conciertos, un poco tocar guitarra, cantar un poquillo, bueno lo que pueda y más o menos.” (M, mujer de 22 años).

Sin embargo, en todos los casos mencionan el ocio digital pues reconocen que la dedicación a las actividades de ocio ha aumentado con las posibilidades tecnológicas y porque resulta más económico dedicarse a éstas. Las respuestas también establecen que estas actividades sólo varían de acuerdo a las circunstancias de cada uno, al tiempo que requieran, al deseo de hacer alguna en especial y al tipo de relación que se tenga con

quienes se comparten. También pueden hacerse como parte de una rutina, en especial cuando se relacionan con deportes y aficiones.

“Pues principalmente me conecto a Internet y leo la prensa, por Internet, también juego a un juego online y, mayoritariamente consulto el e-mail, mantengo en contacto con la gente por el Messenger o por el Facebook y bueno, básicamente eso” (S, hombre mayor de 25 años).

“Cuando estoy en casa la cosa se puede dividir más o menos en dos, o conectarme a Internet y hacer algo relacionado con Internet; lo cual puede ser consultar el periódico, ver la información de algo que me interesa sobre alguna novedad cultural o como algo así; o por otro lado pues el tema de la música, para tocar la guitarra” (M, mujer de 22 años).

Las actividades de ocio en general que se hacen en casa están muy relacionadas con la necesidad de descanso y relajación. Las razones para quedarse en casa se dan en relación a no tener otra opción, a que el clima no lo permite, por el deseo de descansar y no salir o por la situación económica ya que salir de casa requiere de gastos o de esfuerzo adicional.

“...en fin de semana, bueno en principio pues depende de cómo este el día. Porque si es un día soleado prefiero aprovecharlo, pero según el día yo aprovecho a estar en casa y hacer por así decirlo, labores domesticas y ya una vez no tengo nada que hacer pues entonces me paso al ordenador” (A, mujer de 25 años).

Es por estas razones, que a pesar de preferir hacer ocio saliendo de casa todos realizan actividades de ocio en casa y éstas en su mayoría están relacionadas con ocio

digital, la lectura, ver televisión y ocasionalmente películas en DVD, aunque estas actividades, es posible hacerlas también mediante Internet y con la llegada de la TDT podrían haber cambios. Esta última recién empieza a considerarse como opción de ocio en casa, en relación a los componentes digitales que no tienen que ver con el ordenador e Internet, los que ya la tienen expresan que hay una mejor propuesta, pero aun siguen usando la opción de la TV por Internet (IPTV).

“... tengo TDT ahora, ha mejorado bastante la televisión y si es cierto que tiene una variedad de canales que antes no tenía...

... a mí me gusta mucho ver documentales, vídeos, no sé, audiovisuales en general y eso en Internet es una ventaja, puedo ver lo que quiera” (J, hombre de 29 años)

En menor medida mencionan actividades de ocio en casa como la lectura, así como escuchar música. Actividades sociales como estar con la familia o los compañeros de piso, dormir o dedicarse a alguna afición, son actividades consideradas como de ocio.

“...si tengo que quedarme en casa, me gusta bastante leer y... bueno ver la televisión” (C, mujer de 26 años)

“Me gusta mucho cuando tengo tiempo libre en casa, ver una serie de televisión o notas deportivas y luego también cuando no leo, los juegos de mesa con compañeros de piso.” (Y, hombre de 24 años)

En general, los entrevistados consideran que ha disminuido la actividad dedicada a otros tipos de ocio, pero en contraste reconocen que dedicarse al ocio digital les permite opciones que no serían posibles y que se relacionan con la posibilidad de realizar ocio digital con más constancia.

En cuanto a lo que consideran ocio digital, todos los entrevistados al establecer sus actividades de ocio incluyen alguna relacionada con ocio digital usando un servicio de Internet, también se mencionan los videojuegos, especialmente mediante el uso de video consolas o video juegos portables como PSP (Play Station Portable) o Nintendo DS y con el ordenador como reproductor de música o de video.

4.1.1 La diversidad y la variedad de opciones.

En lo que concierne al uso de Internet los informantes mencionan como parte del ocio digital diversas actividades que se pueden clasificar por sus características.

En primer lugar las relacionadas con aspectos comunicativos y de socialización como revisar el correo electrónico en diferentes cuentas, chatear usando mensajería instantánea, en especial la aplicación de chat en servicios de correos o redes sociales (como Facebook, Hi5 y Tuenti.) .en las que se consultan y usan las aplicaciones y de las que de éstas redes sociales Además de actividades relacionadas con la participación como hacer parte de foros y comunidades temáticas y ver, participar o crear Blogs.

Luego están las actividades relacionadas con el acceso a la información y la obtención de conocimiento como buscar en la red algo de interés personal que no tiene que ver ni con trabajo ni con estudio, buscar, consultar y seguir noticias ya sea mediante sindicación o el

uso de Feeds o en diarios digitales y aprender el uso de una aplicación, servicio o de un programa nuevo.

Finalmente las actividades relacionadas con entretenimiento como lo son ver online series de televisión, películas y vídeo, escuchar música usando programas en el ordenador o desde emisoras en Internet. Para lo que se realizan descargas de música, películas, que también pueden ser de software o de textos en alguna ocasión y jugar con videoconsolas o con el ordenador ya sea con programas de juegos o en red y con simuladores.-También es importante exponer que hay una relación con actividades de ocio no digital que se pueden realizar mediante el Internet como el hecho de utilizar buscadores de actividades culturales y de ocio.

Por otro lado, los dispositivos digitales y actividades de ocio digital para desarrollar actividades de ocio digital más comunes son los ordenadores de escritorio y portátiles, las videoconsolas y videojuegos portátiles como PSP y Nintendo DS, los reproductores de DVD, Los televisores y receptores de Televisión Digital Terrestre TDT, los dispositivos de reproducción de uso personal como reproductores de archivos MP3, los iPod, iTouch y muy recientemente los eBook e iPad.

También hay dispositivos que funcionan para otras actividades y que tienen un carácter ligado a las aficiones como lo son las cámaras digitales de fotografía y de vídeo, de las cuales las cámaras de fotos son las más utilizadas para ocio digital porque registran momentos de ocio en general, para lo que se cuenta con dispositivos de almacenamiento y otros dispositivos electrónicos.

Los Móviles y PDA son también mencionados aunque en menor relación con ocio y para actividades puntuales durante momentos de espera por ejemplo.

Teniendo todo esto en cuenta comprobamos que todos tienen móvil, la mayoría tiene portátil y algunos además del portátil tienen ordenador de escritorio. La cámara digital y los reproductores portátiles son otros dispositivos muy utilizados, también se mencionan otros como los reproductores de DVD, receptores y televisores de TDT y otros dispositivos periféricos del ordenador. Las videoconsolas y Video consolas portátiles también son mencionados y quienes tienen una video consola estacionaria también tienen una videoconsola portátil, pero a diferencia de los demás dispositivos estos tienen una función específica para el entretenimiento y el ocio.

..." tengo un ordenador portátil, en casa tengo dos ordenadores portátiles, tengo dos discos duros, extraíbles, un disco es para leer multimedia, tengo un reproductor portátil para ver películas, tengo dos cámaras de fotografía digital y varios aparatos USB, debo tener cuatro o cinco MP3 de diferentes generaciones para escuchar música de torrents, tengo varias de estas de estas cosillas distintas y eso de la música. También utilizó para eso y aparte (muestra una taza llena de conectores y USB) tengo uno de Videoconsola, el sistema de televisión por Internet, en uno de los portátiles recibo televisión TDT y canales por Internet... tengo dos Nintendo, antes que eso he tenido consolas que funcionan con televisión, el televisor de la sala de casa, es para ver y otro para jugar, pero con el portátil dejó de ocuparse una consola y se quedó abandonada hasta hace un tiempo que la he configurado a mi gusto y la Nintendo DS." (X, hombre 24 años)

Las cámaras digitales están asociadas a actividades de ocio porque se usan para registrar momentos con los amigos y la familia o momentos de viajes, paseos o excursiones y luego se comparten en redes sociales y otros servicios. Se pueden tomar muchas fotos y luego escoger y descartar o en algunos casos editarlas, usarlas para hacer presentaciones o incluir en páginas personales, lo que significa que se requiere de tiempo, práctica y conocimiento que se obtienen durante las actividades y momentos de ocio digital. Las cámaras de video se pueden usar para lo mismo sólo que requieren mayor conocimiento por parte de quien las usa para editar los videos y publicarlos.

“ Me gusta fotografiar como hobby luego subo las fotos al Facebook, para los relacionados con eso que tomo, bueno también tengo un blog de fotos y entonces al subir fotos también me invento un texto o lo intento relacionar con una canción que incluyo en el blog.

Tampoco tiene mucho público, son mis amigos los que miran las fotos y tampoco es que me obligo a colgar cada día las fotos, es por algo o cuando hay una reunión el fin de semana o salgo y veo que me salió alguna foto bonita entonces se las pasó, no por nada, es porque es una cosa más mía.” (M, mujer de 24 años).

El uso de los móviles es para descargar juegos o melodías que en general son para usar en momentos de espera. El móvil con acceso a Internet no es tan usado aunque no se descarta su utilización sobre todo para aplicaciones como el Google Maps y consulta de correos electrónicos. La posibilidad de estar conectado todo el tiempo que aporta el móvil

es un aspecto por explorar de acuerdo a la evolución del mercado de los móviles y a la subsecuente utilización masiva de los mismos.

“Para momentos de estar esperando... uso los juegos del móvil, es una cosa de estar esperando un autobús”.

“... otra cosa son los móviles que tienen capacidad para conectarse a las redes wi-fi, que eso esta muy bien, porque luego lo de entrar en Internet pues se te va, no controlas lo que gastas...el móvil no lo controlo tanto me da un poco de miedo así, utilizarlo mucho.” (C, mujer de 26 años).

«Sí, tengo móvil con acceso Internet, lo utilizo en tarifa plana, también lo utilizo para ocio digital. Es muy fácil puedo pulsar un botón y tengo el correo, que es lo que más uso... tampoco lo utilizo mucho para ocio la verdad. Tiene música y tiene juegos, pero lo que si permite el teléfono es tener ocio cuando no estas en casa, por Bluetooth me conectó a un modem y navegó... por eso sí es una fuente de ocio para mí, el teléfono.» (X, hombre de 24 años)

Por otro lado es posible que un programa tenga preferencia frente a otros por el software que se usa por ejemplo, el navegador se menciona con base a que sus aplicaciones permitan actividades relacionadas con ocio en Internet.

... " cuando puedes jugar por Internet conectándote con un amigo... cuando empiezan a aparecer páginas web en que el juego funcione sobre el navegador o hay bases para que haya interacción... pues hay juegos de rol y eso que van por el navegador..." (X, hombre de 24 años)

Así mismo, servicios en la red asociados a software en el ordenador y el móvil sirven no solo para trabajar, también constituyen un recurso del ocio digital asociado a las relaciones sociales o para información sobre aficiones.

" ... usualmente utilizo el móvil para el correo electrónico y lo tengo para consultar páginas, puede ser cuando no estoy en casa; miró la página web en el trabajo para saber qué está pasando o sea porque trabajo por la tarde y por la mañana no trabajo y si estoy en casa me pongo a mirar la página web y tengo que saber qué ha pasado durante el día y consulto, si, en el mismo momento entro al Facebook, y entro en otras páginas de deportes y así las consulto". (X, hombre de 24 años).

Teniendo en cuenta que las evidencias muestran un uso más o menos constante y una variación en las actividades de ocio digital y que los diferentes dispositivos pueden facilitar que éstas se puedan hacer en diversos espacios y momentos. Es posible interpretar que al realizar actividades digitales de ocio se pueden dar variaciones en esos espacios de ocio, de manera que se pueden crear espacios anormales.

4.2 Propiedades del ocio digital.

Los datos proporcionados por los informantes indican unas propiedades que se visualizan con la forma en que se desarrollan las actividades digitales de ocio, a continuación hacemos una descripción.

4.2.1 Simultaneidad en las actividades digitales.

Las actividades ocio y de trabajo se hacen de manera indistinta en espacios de ocio y de trabajo de tal forma que se borran los límites entre los espacios y los significados de las actividades. Las actividades de ocio se realizan durante momentos de la rutina diaria en casa, pero también en el trabajo y durante los desplazamientos de un lugar a otro, de esta forma el tiempo dedicado al ocio digital se yuxtapone al tiempo de trabajo y viceversa. Esta yuxtaposición de espacios producida por la realización de actividades de ocio en el trabajo y de actividades de trabajo en los espacios de ocio, sugiere que es preciso entender cómo los individuos ordenan y dan significado a las actividades de ocio y trabajo que realizan. Para ello, primero vamos a aportar evidencia de la creación de espacios de ocio y trabajo anormales (espacios que mezclan actividades de ocio y trabajo) y después, mostraremos evidencia basándonos sobre qué circunstancias los individuos dan significado a sus actividades de ocio y trabajo en espacios anormales con el objeto de mantener separados los conceptos de ocio y trabajo.

Partiendo del propósito de establecer el concepto de ocio en relación a sus espacios de uso, se pueden exponer algunas de las circunstancias encontradas durante el estudio en las que se puede constatar que los límites se difuminan y las actividades digitales tanto de ocio en casa, como en el trabajo, ya no se insertan exclusivamente en un espacio - contexto normal.

4.2.2 Las necesidades de ocio y los momentos de satisfacerlas.

Para empezar, estas circunstancias se dan por factores relacionados con el uso del tiempo y los beneficios que se pueden lograr en ese sentido con los dispositivos digitales, lo que se evidencia en las respuestas de los entrevistados en relación a su comportamiento de uso y dedicación a actividades de ocio digital, cuando se les pregunta acerca de los horarios en que se dedican a estas actividades y a los lugares en que las realizan.

En lo que se refiere a los momentos de uso, la mayoría de los entrevistados en realidad no pudieron establecer un itinerario de dedicación al ocio digital o una asignación establecida de horarios para hacerlo, porque lo integran a sus rutinas cotidianas y de acuerdo al lugar en que las realizan.

En cuanto a las horas dedicadas al ocio digital varían para la mayoría; entre semana estas actividades se hacen al final de una jornada para relajarse, o se pueden estar haciendo en momentos de espera, como algo que hacer entre actividades o incluso mientras se hacen labores cotidianas a manera de acompañamiento, como algo que hace parte de la rutina diaria.

“Eso es difícil, es que depende, bueno entre semana por la noche para ver alguna serie antes de dormir y el fin de semana sí puede ser más, pero si estoy en la casa y depende de lo que me salga, es que empiezo con algo y termino con otra cosa, pueden ser horas o solo ver si me escribieron un correo (A, mujer de 18 años).

La dedicación en horas al ocio digital el fin de semana también varía de acuerdo a la disponibilidad de quedarse en casa y al tipo de actividades que se hagan de manera individual o en compañía. Son pocos los que dedican menos de dos horas al ocio digital, un tercio de los entrevistados dicen hacerlo menos de dos horas, de estos 8 lo hacen entre semana y 2 el fin de semana y un poco más de la mitad lo hacen más de dos horas, de los cuales la mitad lo hace entre semana y la otra mitad el fin de semana. Sin embargo todos consideran que cada vez es mayor el tiempo de dedicación que puede variar de acuerdo a la rutina de cada día.

Retomando el aspecto del uso del tiempo, la dedicación a actividades de ocio digital también se corresponde con las necesidades de los usuarios y a las oportunidades que se dan para satisfacerlas y esto se establece por las siguientes razones:

La necesidad de estar activo

La primera es la necesidad de estar activo, tener algo que hacer entre los espacios y aprovechar el tiempo en "las horas muertas". Esto ocurre en todos los espacios, pero en especial en momentos de espera en los que no se puede realizar otra actividad propia de la rutina.

"...no sé, es que tengo que estar ocupada o me despisto, entonces a veces que no tengo faena, me pongo a ver algo en Internet y así me distraigo, no me gusta estar desocupada, por eso también tengo el netbook ese pequeñito con la USB con

conexión para usarlo cuando no tengo nada mejor que hacer” (A, mujer de 18 años)

La relajación y escape de la rutina.

La segunda es que las actividades digitales son una forma de relajarse como una vía de escape para descansar la mente o evadirse de la rutina. Esto es mencionado en especial cuando se relaciona con trabajo en el que se necesita descansar la mente.

“Es que me paso en el ordenador todo el día y pues ya es una necesidad, es decir, como estas conectado, aprovechar a chatear con la gente y yo ya no utilizo ni el teléfono para dejar mensajes, lo hago directamente por medio del chat, es que estoy trabajando y si quiero por ejemplo hablar con alguna amiga mía, no tengo más que mirar si está conectada, es un ejemplo. A veces son otras actividades... bueno es que cada vez salen más cosas... primero era el Messenger y luego el Facebook y luego el Gmail... tienes muchas posibilidades” (A, mujer de 24 años)

“Este tipo de ocio (el digital) pues te puede aportar un momento de relajación, más de desconectar de tus tareas diarias.” (M, mujer de 22 años).

«”Con el ocio digital ya sea con películas, como ya sea con Internet lo que yo hago es intentar desconectar de mi día a día y bueno y no pensar en cosas que son los que pienso en el 90% del tiempo” (DM, hombre de más de 25 años)

La espontaneidad en la elección de la actividad.

La tercera es porque las actividades digitales permiten realizar una actividad de ocio sin que se tenga que planear por anticipado y se puede escoger hacerlas. En este último aspecto, de las respuestas de los informantes se puede vislumbrar que muchas de estas actividades se realizan en espacios de ocio por un interés personal, sin compensación económica, y no son realizadas porque se les requiera o se hayan planeado.

“...ahora desde que me he metido en el ordenador, me meto varias horas en el ordenador, me gusta hacer power point mientras busco información y fotos de lo que quiero y yo estoy mucho tiempo y muchas horas en eso.” (I, mujer de 57 años)

La disponibilidad de los elementos para dedicarse al ocio.

La cuarta es porque las actividades de ocio digital están al alcance cuando se usa un ordenador con conexión a Internet, por lo que se pueden hacer en cualquier momento y lugar si el dispositivo tiene movilidad, como es el caso de los MP4, los PDA, Netbook o los móviles con acceso a Internet. Con los dispositivos digitales con las características de portabilidad y movilidad se da la posibilidad de dedicar un momento a una actividad de ocio digital en cualquier momento y lugar.

“Con el portátil ya me muevo por la casa para descansar de lugar y cambiar de ambiente o de no oír a mi hermanito, con el netbook es mejor porque ese si me lo llevo a todas partes, fue muy buen regalo y es por ocio la verdad... y eso que el

móvil sirve. En la casa todos estamos así, mi mamá no se separa de su PDA, mi papá tiene todo en su Blackberry – ¡y a veces chateamos! (se ríe) y mi hermanito con su mp4 no molesta en los viajes” (A, mujer de 18 años)

En ese sentido se da posibilidad a la simultaneidad en el desarrollo de actividades de ocio digital, puesto que los entrevistados le dan uso a dispositivos digitales para resolver necesidades con respecto a su uso del tiempo, dado que estos dispositivos pueden facilitar el dedicarse al ocio saliéndose del momento contextual y obedeciendo a una conexión temporal en la que el eje puede ser el ocio digital.

4.2.3 Anormalidades en el espacio de Ocio doméstico.

Según los informantes en casa hay espacios destinados al ocio digital, ya sea en el despacho, porque el ordenador de escritorio es más cómodo; en la habitación personal sobre todo en la noche para ver películas; en habitaciones o lugares destinados en el hogar para el desarrollo de actividades de ocio de todo tipo; el salón comedor mientras se esta con otros miembros de la casa y con el portátil, si hay Wi – Fi en la casa puede ser en cualquier parte porque, según los informantes, “moverse de sitio relaja” . Esto se confirma cuando la mayoría de los entrevistados tiene portátil y afirman que pueden cambiar de lugar, por otro lado los que tienen ordenador de escritorio lo utilizan porque tienen a disposición otros elementos y los muebles están diseñados para obtener la mayor comodidad.

Las actividades digitales en casa tiene varias particularidades, empezando porque se puede hacer de manera más o menos constante en momentos cortos en casa durante los “tiempos muertos” al realizar una actividad que forma parte de las rutinas domésticas. En este caso se trata de actividades de trabajo realizadas en el espacio doméstico de ocio.

“...de forma instintiva mientras caliento la leche o mientras estoy desayunando estoy mirando el correo electrónico o algo en el periódico digital y también me pasa por la noche, de forma instintiva cuando acabo de cenar recojo los platos y bueno voy al ordenador pero ya es de forma sin pensar, pero no tengo un horario estipulado” (C, hombre de 24 años)

Luego hay que tener en cuenta que el ocio digital es una actividad personal en la que se está solo frente al ordenador pero que puede ser compartida con otros en la distancia y se siguen las actividades de los demás ya sea en el lugar o de manera *online*.

Esto es una estrategia para formar parte de un grupo, no quedar aislado de los nuevos entornos de encuentro y así estar presente en los espacios que permiten enterarse de algo y mantenerse al día hace que la actividad de ocio online no tenga establecido un control.

“Te conectas en el Messenger con gente que conoces del día a día y que vas conociendo digamos en tu vida social y vas conociendo y la agregas al mail y lo agregas al Messenger, porque bueno ahora es más práctico que te den su mail que el móvil o el teléfono...” (A, Mujer de 25 años)

Además, tener contacto con amigos, conocidos y familia en la distancia, es considerado dedicarse al ocio digital y lo relacionan con la necesidad social de comunicarse. A partir de

allí, pueden surgir nuevas actividades que incluso adquieren carácter de afición o sirven para estrechar lazos ya creados.

“... estoy armando mi árbol genealógico a partir de la gente que voy conociendo en la parte de la familia de mi padre, pues ellos tienen muy organizada la información y entonces así .pues ha sido simplemente conseguir integrarles y con e-mail conectarlos...” (A, mujer de 25 años)

Finalmente hay que dejar en claro que hay actividades que son realizadas en casa pero que pueden seguirse o utilizarse en otros contextos, pero que parten de una actividad que se hizo por interés personal o por el gusto de hacerlo.

“En mi caso personal como el tema digital ha sido parte profesional y parte ocio porque mi interés va más allá de la profesional, me ha aportado ampliar mis conocimientos, me aporta tener experiencia laboral, o sea meterme en el mundillo digital ” (M, mujer de 22 años).

Con la misma intención hay quienes dedican su espacio de ocio para aprender y utilizar aplicaciones y servicios para aprender algo que no harían por razones como no tener tiempo exclusivo para hacerlo o ser parte de una afición.

“Bueno he aprendido a hacer cosas que no sabía hacer, he aprendido a tratar programas de diseño, mirando manuales por Internet. Eso son cosas que a lo mejor no habría tenido iniciativa de ir a buscar, pero he aprendido así. Hacer videos con fotografía, con música, texto... quise hacerlo, me vi el programa, el Manual y eso.” (M, mujer de 24 años)

La música y los contenidos audiovisuales (películas o series) que se descargan en casa, se conectan a dispositivos móviles reproductores y en ese sentido, estas actividades que son más frecuentes en casa se pueden extender a contexto de trabajo en el caso de la música o al de transición entre casa y trabajo como sería del caso de la reproducción de durante los trayectos.

"... ahora entras a una página a cualquiera de puedes ver y sino descargar películas. Entonces en cualquier momento te pones y lo haces, es como más fácil acceder, y luego los juegos, es posible que haya uno que te gusta más, y te puedes enganchar a lo mejor o te vas definiendo dependiendo del tiempo; y entonces ya no es sólo jugar o verlas en casa, con el uso de Internet, yo creo que el ocio es para todo el mundo,... puedes hacer ocio en todas partes. "(C. Mujer, 26 años)

4.2.4 Anormalidades en el contexto de Trabajo.

En el espacio de trabajo las actividades de ocio digital también se realizan, en especial mientras se hace alguna tarea rutinaria, durante un tiempo de espera, como recurso de “descanso mental” ocasional o antes de finalizar algo que se esta haciendo.

..." mira que cualquier tarea que este haciendo, en el ordenador tengo una ventana con el Facebook o algo así y claro siempre una emisora online para escuchar música y si me gusta la voy bajando..."(A, mujer de 18 años)

En las circunstancias en que se toma al ocio digital como una vía de escape a la rutina, los juegos online que se encuentran en algunos servicios como *Yahoo*, *iGoogle* o

Facebook son mencionados porque se juegan en momentos cortos como escape a la rutina, con solo un clic en una de las ventanas abiertas se hacen en un momento para aprovechar antes de dejar de usar el ordenador.

“Facebook es más bien cosa de.... he terminado en el ordenador de hacer cualquier cosa y ahora qué miro antes de apagarlo...” (M, mujer de 24 años)

Además hay informantes que resaltan que en las redes sociales se accede a contactos de trabajo y a eventos que pueden hacerse como trabajo y que al mismo tiempo también se mantienen por diversión. Es decir es posible llevar a cabo una actividad de socialización e intercambio, entretenerse con una aplicación diseñada para jugar dentro de la red y al mismo tiempo establecer vínculos laborales con los contactos.

“Yo creo que si me pagaran por horas, sería millonario, me puedo pasar en el Facebook, en el Hi 5, en mi propia página web, enviando datos, correos y otras cosas para conseguir ¡Fuah! Es que hago de todo, es que de repente se me ilumina la cabeza y digo ¡ostras! Y si veo una pagina que se llama club in Spain que tiene todas las fiestas y digo voy a mirarla, empiezo a mirar y a descargarme los e mails de las discotecas que a mi me interesan... y yo que sé, en algunas páginas te dejan colgar eventos o de repente te dice un amigo que este programa esta guai para descargas y digo ¡pues la música se descarga! Entonces para mi, es un círculo vicioso, el trabajo y el ocio lo tengo unido.” (CH, hombre de 20 años)

Con esa misma intención hay búsquedas que tienen su propio comportamiento; en lo relacionado con documentos solo se da en casos específicos y se trata de documentos en formato liviano como PDF que sean de lectura fácil y rápida en consonancia con el

propósito de ocio, ya que si son más largos es probable que se dejen para luego o no se lean. También se buscan presentaciones animadas y con sonido, ya que se considera que el ordenador es también un reproductor de contenidos audiovisuales, de música y también de documentos.

“Pues yo utilizo el ordenador como he dicho antes para buscar información, para buscar cualquier cosa que me interese, pero más que todo para buscar...para hacer PPT, también me gusta mucho las fotos.” (I, mujer de 57 años)

“En su mayoría revisar Internet, diariamente, pues reviso el mail, siempre reviso todas mis cuentas de correo y me gusta investigar información y tenerla. Por ejemplo recibo Newsletter de cine que es una temática que me gusta, recibo newsletters de cuestiones digitales, de aparatos digitales... aparatos nuevos y guardo la información...” (A, mujer de 25 años)

Por otro lado, la música puede ser descargada, copiada o reproducirse online con un programa instalado en el ordenador y se usa al mismo tiempo que se desempeñan otras actividades. Escuchar música es una de las actividades más constantes y la descarga de programas como *Spotify* que permite crear listas de música que se pueden escuchar en cualquier ordenador o móvil que lo tenga, hace que una actividad de ocio digital que podría ser pasiva deje de serlo, ya que se hace un seguimiento ocasional para recibir nuevas propuestas, conocer nuevos grupos y tendencias musicales, completar las listas y programar lo que se quiere escuchar.

“Música es lo que es más seguido, de Spotify me llegó la invitación por un amigo, lo he instalado y lo utilizó para la parte de la música...” (F, Hombre de 36 años)

4.2.5 Ocio y trabajo en otros espacios de la rutina diaria.

Los dispositivos como los móviles, reproductores y en menor medida las consolas portátiles cuya movilidad hace que las actividades de ocio digital se salgan del contexto de la casa o del trabajo, facilitan el ocio digital en el tiempo dedicado a los trayectos entre contextos o en momentos cortos de tiempo.

Al establecer la razón para dedicarse al ocio digital en este sentido, ocupar los “tiempos muertos” es la razón más frecuente durante los desplazamientos entre la casa y el trabajo.

“Tengo mi netbook para distraerme mientras voy en el tren, a veces también llevo el MP4 y así el tiempo se me pasa rápido.” (C, mujer de 25 años)

Las actividades de ocio digital se llevan de un espacio a otro y se transforman en actividad de ocio constante ya que se aprovechan diversas circunstancias y esto lo propician las características propias de los dispositivos en su multifuncionalidad, movilidad y posibilidad de conexión a Internet. Hay una tendencia en los informantes usuarios de móviles de última generación a conectar, facilitar la comunicación y las relaciones sociales, hacer ocio digital y trabajo utilizando el mismo dispositivo digital.

“...el móvil me lo compré para que fuera PDA, grabadora y los otros múltiples servicios... entonces el software importante que podría destacar es el software... que

me permite traspasar los datos o sincronizar la agenda, con la música, con el móvil en el ordenador” (A, mujer de 26 años)

El móvil es mencionado como dispositivo de ocio, pero a pesar de que se cuenta con móviles con multiplicidad de servicios y acceso a Internet sólo los usan para algún juego y para escuchar música porque los nuevos modelos reemplazan a los mp3 y son utilizados para tomar fotos ocasionalmente.

"Tengo móvil de última generación tontamente, porque simplemente utilizó para llamar, tiene cámara buena y pocas veces utilizo la cámara porque yo tengo la mía profesional y prefiero hacer las fotos con la mía, tiene juegos, acceso a Internet pero no me conectó desde el móvil." (M. mujer, 24 años)

Sin embargo, el uso de Internet desde el móvil aun no es generalizado pues depende de las tarifas, los que cuentan con estas tienen el hábito de usar Internet desde el móvil o llamar para usar los planes en su totalidad, sin embargo es cuestión de hacer un seguimiento de la evolución de uso del móvil para acceder a Internet y puede ser un elemento importante para investigar posteriormente.

Estas circunstancias logran que los límites entre los tiempos de dedicación al ocio y los tiempos de trabajo se difuminen y que la misma actividad se plantee no en función de si misma sino de acuerdo al contexto o situación en la que se posibilita.

4.3 Significado de las actividades en los espacios anormales.

Considerando los espacios apropiados al desarrollo del ocio en consonancia con lo expuesto mediante los postulados de los espacios heterotópicos de Foucault. En el entorno digital puede haber espacios de carácter temporal que están vinculados con todos los demás, que son igualmente reales, están fuera de todos los lugares y a la vez puede ser posible indicar su ubicación en la realidad. Son espacios que se utilizan simultáneamente cuando se lleva a cabo una actividad de carácter digital.

Retomando parte de los principios que describen las heterotopías, cada sociedad de acuerdo a su desarrollo, puede hacer que cada heterotopía funcione de manera muy diferente y tenga una función precisa y determinada; y en sí misma puede de acuerdo con la sincronía de la cultura en que se produce, tener una función u otra.

Bajo esta formulación se puede explicar lo que en el ocio digital ha ocurrido con respecto a la concepción de simultaneidad en el tiempo y espacio cuando se dedican en el ocio. De acuerdo a lo encontrado durante las entrevistas a personas que se dedican a actividades digitales, muchas de las actividades consideradas como de ocio digital pueden hacerse durante una labor de trabajo o las actividades que se desarrollan como parte del trabajo también se pueden implementar para propósitos de ocio. Tanto en casa como en el trabajo esas actividades pueden continuar, porque el ocio digital es una actividad más que puede efectuarse individualmente de manera constante en casa, el trabajo o los desplazamientos entre ambos y en momentos de espera ya que se posibilita la simultaneidad de éstas.

"Pues establecer cuando es ocio y cuando es trabajo. No lo noto. A veces empiezo a hacer algo por diversión y digo eso que puede servir para trabajo, por ejemplo él

cinema 4 (programa de diseño) empecé por diversión con la intención en parte de hacer animaciones, pensando en como iba a ser que hiciera estas letras, pensando -quiero que exploten, que se deshaga en partículas, o haciéndola crecientemente-, entonces me leía en inglés - todos los tutoriales son en inglés- y ahora lo uso en el trabajo, aprendo inglés y hago cosas por diversión mientras tengo un tiempo.” (C, hombre de 20 años)

Entonces, lo que diferencia y da significado a las actividades digitales en cada contexto es, precisamente, el contexto y sus propiedades sociales y la forma en que el individuo las interpreta.

4.3.1 Significado en los contextos de ocio.

En el de ocio, la dedicación a una actividad de ocio digital está relacionada con la necesidad de descanso y relajación. Los informantes en este sentido escogen quedarse en casa en razón a no tener o no desear otra opción y realizar actividades de ocio digital para hacer algo sin entrar en gastos adicionales y porque hay variedad de posibilidades.

"Pues normalmente me gusta mucho estar relajado y ver series por Internet y lo combino navegando por Internet con el ordenador y es aquí donde acabó en alguna página de juegos en línea.

... o si cuando ya vengo cansado de estar afuera es cuando me pongo en el sofá con la mesa del ordenador y estoy viendo una película... un poquito de todo". (J, hombre de 33 años).

Hay espacios reservados para las actividades de ocio, la casa es uno de esos lugares, en relación al hecho de que es un espacio privado, en el que se realiza la parte personal de la vida cotidiana que incluye la relajación, la socialización y la dedicación a actividades de interés personal.

“...cuando llegó a casa normalmente lo que queda es ver televisión, algo en el ordenador y video juegos.

Si estoy con alguien en casa... normalmente es en compañía que juego -pueden ser amigos como A o J.A (menciona nombres de sus amigos) nos dedicamos a los video juegos porque tenemos gustos similares. Si estoy con mis amigos pues igual, hablar, discutir, ver una película, cenar, depende. Si estoy con mi pareja pues cenar, charlar, video juegos no. Depende del grupo de amigos, de las personas”. (A, hombre de 33 años)

En los espacios reservados al ocio digital hay itinerarios de dedicación para este ocio digital, aunque no se estipulan horarios ya que hay libertad de elección, si puede responder a una rutina de ocio, por así decirlo.

«Bueno por ejemplo está semana que fue más bien de ocio, lo hago. Es que entre semana no paso aquí (en casa) mucho tiempo, es que me voy muy temprano y llego tarde. Cuando llego muy tarde me conecto y veo alguna cosa y los fines de semana, en la mañana hacer cualquier otra cosa, salir de compras a veces también salir, pero después de la comida casi siempre es que me conectó a Internet y busco algo en Youtube.» (O, mujer de 37 años).

"...a lo largo del día en diversas ocasiones pero si tengo que comentarte exactamente, pues mira por la mañana al levantarme mientras me hago el café ya estoy encendiendo el ordenador en este caso, consulto el e-mail, miro, si me da tiempo, miro algo de prensa y si no ya la miraré escrita después; desayunando fuera. Luego al regresar a casa hacia media tarde, vuelvo a utilizarlo y dependiendo de si estoy ocupado o no, lo utilizó media hora o puedo estar una hora o dos horas delante del ordenador y posteriormente por la noche pues también hago una última conexión, porque escucho un programa de radio antes de irme a la cama, me lo descargo de Internet y lo escucho a la hora que quiero." (DM, hombre de más de 25 años)

Por otro lado, actividades generalmente asociadas con el trabajo se pueden convertir en ocio digital. Por ejemplo, las búsquedas de información son consideradas como ocio, cuando se realizan en casa y se centran en ampliar información sobre alguna actividad de ocio, para profundizar en una lectura o porque se quiere saber algo más de un tema que ha surgido en una conversación o se ha emitido en un medio de comunicación y se realizan en espacios usualmente dedicados al ocio.

"Te voy a contar una anécdota... la última duda que he tenido ha sido sobre el concepto de paciente 0 a raíz de la gripe A, que hablaron del paciente 0 que era un niño que se encontraba en México, tal. Entonces ese concepto de medicina tal, las críticas que ha tenido, pacientes que han tenido el concepto como HIV la gripe NIHI, todo eso me he dado cuenta que es como el periodo en que me encuentro ahora de investigar por mi cuenta a través de Internet." (C, hombre de 24 años)

Finalmente se puede establecer que en el contexto de ocio hay unas propiedades que le definen, comenzando por la capacidad para decidir qué hacer y a qué actividades dedicarse, dentro de la misma concepción que tienen los entrevistados de lo que significa el tiempo libre. En los espacios de ocio hay libertad para decidir el momento en que se realizará una actividad digital.

« Llegas a casa y de ahí te apetece usar el tiempo libre para conectarte Internet, yo creo que depende del estado de ánimo de cada uno, puedo poner un plan para que me conecte entre semana o no, sino me apetece no, -en casa también me gusta a leer mucho la prensa deportiva o las noticias de El País, y luego pues la música, más entretenimiento que otra cosa.

Luego esta la propiedad relacionada con la capacidad de disfrute, el hecho de encontrar placer en lo que se hace y el gusto por desarrollar determinadas actividades.

“A ver yo soy un poco enfermo de la tecnología, me gusta cualquier tipo de cosa electrónica entonces pues a nivel de gustos electrónicos me gusta la Play, el PSP y tener de todo en el portátil ...” (A, hombre de 33 años)

“Bueno en mi caso es complicado que pueda puedes distinguir lo que sería el ocio digital del trabajo. Porque mi trabajo también lo hago a manera de ocio. Empecé a interesarme por las tecnologías por el tema Internet y temas digitales. Entonces que pasa, digamos que una parte del trabajo es un poco diversión, por ahí es que una parte de mi trabajo proviene de conocimientos que adquirí teniendo ocio digital en algún momento... entonces hay momentos que yo claro estoy trabajando y me la estoy pasando bien”. (M, mujer de 22 años)

“Bueno, del ocio digital me atraen varias cosas. El principal motivo que encuentro es primero que me gusta, que me mantiene al día de muchas cosas a través de la web en el caso de Internet porque me gusta mucho el cine, veo muchas películas y por otro lado lo que veo que aporta, también es que no se necesita de nadie más en el sentido de compañía o de involucrar a ninguna persona más para poder desconectar, que es básicamente lo que hago” (DM, hombre de más de 25 años)

Cuando las actividades digitales como el uso de un programa o de un servicio se consideran como de ocio es porque se hacen por gusto, en cualquier momento y además sienten que les aporta, porque pueden actualizarse y llenar un vacío de conocimiento o porque se consideran actividades de socialización y comunicación que sirven en todo momento.

...“he hecho de este ocio que me gusta tanto, parte de mi trabajo y de lo que quiero hacer, entonces se ha vuelto como un recurso, para mi tener Internet es una inversión, tener un buen ordenador es una gran inversión y un gusto; entonces es como un equilibrio entre lo que quiero y lo que sé hacer”... (A, hombre de 23 años)

En los espacios de ocio digital en casa, las actividades están relacionadas con aspectos relacionados con el confort de hacerlo en el espacio doméstico y en relación a la necesidad de descanso y relajación, además tratar de evitar gastos adicionales y realizarlas en un espacio privado, personal e íntimo

También son importantes los aspectos relacionados con la posibilidad de elegir de una variedad de posibilidades conservando la libertad de elección de la rutina de ocio y conservando el carácter de distracción o entretenimiento para sentir disfrute, gusto o placer por hacerlo.

Por los hallazgos, se pueden establecer dos factores que pueden incidir en la constancia y dedicación a una actividad de ocio digital, primero que la mayoría están relacionadas con el hecho de socializar y de hacerlas en compañía y segundo que se trata de dedicarse a actividades de interés personal y así obtener un beneficio o aporte que sirva en otros ámbitos.

En este sentido la anormalidad se puede explicar en la medida en que los entrevistados reconocen dedicarse a actividades que no son propias de espacios de ocio, cuando se dedican a una actividad digital que generalmente se relaciona con trabajo o estudio y otros ámbitos que se salen del espacio de ocio como tal, como pueden serlo las búsquedas en Internet, el aprendizaje de programas, la utilización de aplicaciones que se utilizan en contextos de trabajo o simplemente el hecho de tener competencias que han adquirido en el trabajo y que utilizan durante el tiempo libre en el espacio de ocio en casa.

4.3.2 Significado en los contextos de trabajo.

En los espacios de trabajo la actividad de ocio es ocasional y está supeditada a las tareas que se requieren, y en los desplazamientos entre espacios puede ser el tiempo el que lo permita y le dé posibilidad como lo ejemplifica el apartado de la siguiente entrevista en el que se puede ver que hay una actitud diferente para cada contexto.

“...y está claro que en el trabajo, profesionalmente también. Yo soy encargado de los audiovisuales y estoy conectado en el trabajo porque lo hago con el ordenador y paso muchas horas... y yo hay muchos veces que me divierto haciéndolo porque está muy vinculado al mundo digital.» (J, hombre de 29 años)

En el trabajo, el ocio digital se somete a la requisición de las labores, se hace ocasionalmente como medio de escape y durante momentos cortos o en relación con obtener una habilidad o conocimiento adicional en el entorno digital que posteriormente pueda servir para ser más competitivo y destacar.

"Normalmente si estoy montando un proyecto, el ocio (habla de Internet) lo hago por el valor, de intentar estructurarme en temas de interés para el proyecto,... ¿que sí este es de ocio? También... pero es tiempo de trabajo y sé que tengo que tener en mente que es trabajo... sí, la pregunta es ¿si lo sé diferenciar?... No notó si es un trabajo, porque está unido a lo que me gusta... ¡pero claro estoy en el lugar de trabajo y es trabajo!" (A, hombre de 22 años).

El trabajo por otro lado es el lugar destinado para realizar tareas en las que la productividad de la persona se llevan a cabo y es un espacio compartido con un grupo que realiza tareas con el mismo propósito, de manera que existen convenciones que otorgan al

lugar de trabajo unas funciones y unas normas para cumplirlas, en ese sentido el contexto de trabajo no es un espacio de ocio en sí, pero el ocio digital es posible en la medida en que se posibilitan espacios virtuales mediante el uso de dispositivos digitales y así las actividades de ocio digital se combinan con las actividades laborales. La concepción de trabajo está presente incluso cuando a pesar de tener la posibilidad de hacer ocio en un dispositivo digital en casa.

«A nivel trabajo podría utilizar el portátil, no me cuesta, tiene exactamente los mismos programas que tengo en el trabajo, pero cuando estoy en casa uso el portátil controlando no usarlo para trabajar en casa, si es para eso me traigo el ordenador de la empresa y tengo un despacho para llevar el ordenador que es mi herramienta de trabajo. El ocio es en el comedor, es donde está la televisión y el equipo en música, la Play Station, esta todo lo que en está asociado a ocio y todo lo que son los videojuegos. Se centra en el comedor.» (A, hombre de 34 años).

Las actividades de ocio digital en los espacios de trabajo se caracterizan por y por ser una forma de escape o de evasión momentánea a la rutina de trabajo que las hace ser de uso ocasional, estar en segundo plano y bajo control, ya que priman las tareas que son requisito. En ese sentido están determinadas por la disponibilidad de tiempo y son realizadas aprovechando espacios cortos y alguna posibilidad de hacerlo.

Sin embargo, también varios de los informantes dejaron claro que se puede adquirir alguna habilidad o conocimiento adicional que no esta ligado a su labor y que es considerado ocio.

El espacio de trabajo puede tener designadas actividades digitales por lo que se puede dar la oportunidad de realizar ocio digital, sin embargo es reconocido por el informante como el espacio en el que realiza tareas que se le requieren y que por lo tanto le significan un compromiso. Por otro lado, hay quienes reconocen que el trabajo en espacios digitales puede ser significativamente placentero y por tal razón se pueden dedicar a actividades digitales sintiendo lo mismo que si fueran horas dedicadas al entretenimiento y sacar de eso beneficio.

4.3.3 Ocio durante las transiciones entre los espacios de trabajo y doméstico.

Las transiciones pueden ser esos breves periodos de tiempo previos a una rutina como pueden ser los que se dan antes de cerrar una sesión de trabajo en el ordenador, después de comer, mientras se espera o durante un trayecto corto hacia el trabajo. También son actividades resultado de la necesidad de dar continuidad a una actividad de digital asociada al ocio que se busca hacer a pesar de cambiar el contexto.

Cuando las actividades se realizan en momentos de espera, como algo que hacer entre actividades o incluso mientras se llevan a cabo labores cotidianas a manera de acompañamiento, sus propiedades son otras y en general los informantes las relacionan como actividades de ocio durante desplazamientos entre contextos y en ese sentido tienen la misma característica de ocasional y generalmente se escogen porque duran poco tiempo.

"...el móvil tiene juegos y los uso para cuando estoy esperando o en el metro y así"

(M, hombre de 18 años)

"Y tengo MP4 también que tiene la pantalla bastante grande y lo utilizó para cuando voy en el tren, a Barcelona, que es media hora, y llevo series para ver algo así". (C. Mujer de 24 años).

Adicionalmente, dentro de otras posibilidades de los espacios públicos y de acuerdo con lo aportado por los entrevistados, hay espacios en los que se desarrollan actividades de ocio digital que son ocasionales, como lo son los medios de transporte o sitios de encuentro, en los que el tiempo disponible en conjugación con la disponibilidad de dispositivos digitales posibilitan el ocio digital.

"...la videoconsola la utilizó mucho cuando estoy de viaje, de los viajes que hecho lo uso en el avión y eso va bien, después cuando regreso a casa no, lo uso solo cuando estoy en viajes y trayectos en el metro." (J, hombre de 29 años)

4.4 Implicaciones y efectos de la simultaneidad del ocio digital.

Esta simultaneidad de las actividades digitales, ya sean de ocio o de trabajo realizada en contextos anormales supone unas transformaciones en la valoración y concepción de las actividades de ocio.

4.4.1 Desarrollo de habilidades transversales.

Las competencias desarrolladas durante las actividades digitales son de aplicación universal, más allá del contexto donde se han realizado las actividades. Los informantes reconocen que dedicarse a actividades de ocio digital aporta conocimientos y habilidades que se convierten en competencias que posteriormente pueden ser requeridas y utilizadas en el trabajo. La dedicación continua a actividades de ocio digital, les da un beneficio cuando aseguran que durante el ocio digital pueden aprender el uso de una aplicación, servicio o un programa nuevo y que muchas veces dedicarse a esa actividad les ha servido posteriormente para el trabajo o el estudio.

“Gracias al auto-aprendizaje que Internet da, que es una herramienta super sencilla de utilizar y que abarca infinidad de campos. Tú sin saber nada o prácticamente nada puedes salir adelante, bueno aprender” (J, hombre de 29 años)

Los entrevistados consideran que obtienen un beneficio mientras navegan ya que encuentran que el simple hecho de hacerlo, les ayuda a entender y dominar los recursos.

“Yo creo que es en la medida que haces uso del ordenador yo antes no sabia ni instalarme un programa pero ... no se... he ido aprendiendo poco a poco ...” (C, mujer menor de 25 años).

En principio lo hacen en tiempos de ocio y a veces traspasan las expectativas ya que también experimentan emociones como la sensación de logro y la satisfacción que se da durante actividades que exigen algún tipo de experiencia o conocimiento.

“... experimento emoción al hacer cosas en las que me siento más seguro, más suelto...”. (D, hombre de 42 años).

“A ver, evidentemente, satisfacción, en el sentido de que... si tengo alguna duda, o por ejemplo si mi hija me pregunta algo de deberes y sé que es muy fácil ir al google e informarme y eso, la respuesta la sabemos al momento o sea no hay que consultar ni una enciclopedia, la enciclopedia la tiene el mismo ordenador. Satisfacción porque cuando estoy haciendo gimnasia y, escucho la música que me gusta la hago con más ganas, ¿vale? Porque, evidentemente mediante el mp4 yo, recibo un momento de bienestar ¿no? porque me enchufo con la música y en ese momento me siento mejor. Luego el tema de la televisión lo mismo, o sea, tener una buena calidad de imagen... y sí me siento mejor teniendo la posibilidad.” (S, mujer mayor de 25 años)

Los aportes del ocio digital se caracterizan por su capacidad de entretener, pero en relación a las tecnologías también son información que se puede convertir en conocimiento y ofrecer soluciones para resolver algo y por esta razón entran y salen de los diversos contextos de la rutina diaria de los informantes.

”Haciendo descargas de videos como parte de ocio...aprendí luego ya a usarlo como parte del trabajo, esa parte de saber descargar y subirlos, eso no lo hubiera hecho sino fuera por el ocio, creo. Sí, me sirvió la parte de descargas y la parte de edición de movie maker que es bastante básico, usado como parte de ocio de cuando bajaba un vídeo, almacenaba fotografías y cosas así,... eso también me sirvió para aplicar a la hora de crear un vídeo, subtítular y cosas así que tenía que completar y luego lo aplique en el trabajo.” (M, mujer de 37 años)

“Bueno, el desconectar, estar tranquilo, entretenerme... Si se consideran sentimientos, bueno, que me aporte... Me aporta eso, facilidad de adquisición de cosas, facilidad de acceso a informaciones, ampliar mi cultura porque en Internet todo lo que hay no es malo, no todo es violencia y todo es porno, también es cultura, enciclopedias, artículos... Me aporta todo eso, es decir, me aporta cubrir mis inquietudes, encontrar respuestas a lo mejor a dudas que tengo y me aporta desconectar, me aporta relajarme” (DM, hombre mayor de 25 años).

4.4.2. Estar conectados socialmente.

El concepto de "Estar conectados" se plantea como parte del ocio digital en relación a que los mismos espacios para desarrollar actividades de ocio digital son medios para comunicarse, interactuar y socializar, los programas de mensajería instantánea o las aplicaciones para chat, son tan utilizadas que pueden servir para trabajar, realizar actividades de ocio ocasional y mantener relaciones sociales con conversaciones y mensajes en todos los contextos.

"... estoy conectado a toda hora o sea si se conecta un amigo me pongo a hablar, ese es el tema del Messenger... estar conectado y disponible si quieres, o saber si se conecta un amigo y quieres decirle algo..." (F, hombre de 36 años).

Es así que en los casos en que el ocio digital se relaciona además con la necesidad de comunicarse pueden surgir actividades de carácter constante que hacen parte del acontecer

social de los informantes ya que les permite estar en un grupo en nuevos entornos de encuentro relacionados con varios ámbitos.

"...con el tema del Messenger, eso sí que es bastante, con contactos que iba conociendo en foros de mi afición a la guitarra, de música o del tema de informática y programación. Conoces gente y puede ser que al regresar en un momento en la noche en casa, sólo, te conectas a esta gente y charlas. Eso sí es una herramienta para momentos de soledad, pero la posibilidad de hablar con gente de lo que no hablaría nunca, más que por intereses, resulta que me va muy bien con mi trabajo porque tengo que viajar bastante y hablar por teléfono no es gratis, pero el Messenger si es gratis y es una forma de mantener en contacto, es una forma y ya está. "(A, hombre de 34 años.)

En lo que se refiere a este aspecto del ocio digital controlar las relaciones sociales de todo tipo y permanecer presente en los espacios digitales es una actividad más de interacción que reduce las limitaciones para contactar, posibilita un diálogo virtual en la interacción e interconectividad de Internet, de manera que se posibilita llevar al entorno virtual actividades cotidianas como la socialización del ocio.

"... me mantengo en contacto con la gente por el Messenger o por el Facebook y bueno básicamente a eso es a lo que dedico la mayor parte de mi tiempo de ocio digital en casa" (DM, hombre mayor de 25 años)

Para continuar con las implicaciones del ocio digital, es preciso anotar que las actividades mencionadas por los informantes se desarrollan en una interacción social

mediada por los recursos y tecnologías de manera que influyen o repercuten en sus dinámicas sociales y generan nuevos hábitos y formas de concebir en éste caso el ocio.

“El Youtube, ver videos en Youtube, el facebook, estar allá, tu sabes y ver que piensan... “mi maestro hoy me saco la lengua” “hoy pude tener una tarde muy feliz” “buenos días a todos los rincones del mundo” a veces yo creo que esa sí es la máxima expresión del ocio, son esos tipos de Websites en cuanto a tecnologías digitales.”

... por imitación porque algunos compañeros en el trabajo o compañeros en la universidad han empezado a utilizarlo y lo comentan y bueno es una mera imitación, si hablan es porque esta interesante y uno pretende hacer lo mismo que ellos y no se curiosidad también” (N, mujer de 25 años)

La posibilidad que dan los espacios digitales y en especial el ordenador para efectuar a la vez varias tareas con las ventanas y botones de funciones disponibles o cambiar la pantalla con un clic a lo que se esta haciendo en cada una, hacen posible que se pueda pasar de una labor de trabajo o estudio a una actividad de ocio e incluso responder a una acción comunicativa y después retomar la primera tarea. Esa versatilidad de los dispositivos digitales facilita momentos cortos de ocio en el trabajo y durante los trayectos de la rutina diaria o en casa cuando se utiliza una aplicación de ocio y se tiene abierta otra como canal de comunicación.

“ ...tan sencillo como que tengo un montón de ventanas y accesos directos a programas y con el teclado o el ratón paso de uno a otro... además te avisa con sonidos o cambio de colores que hay un evento o un cambio, todo al tiempo sí... pero no me molesta” (A, mujer de 18 años)

Para citar actividades de ocio digital en las que los límites entre ocio y trabajo se mezclan, las que se desarrollan en los servicios para compartir información o que ofrecen varias aplicaciones en el mismo servicio, como las redes sociales son las más mencionadas ya que es posible que se realice una actividad común.

"Pues aunque no te creas por estar tanto tiempo en Facebook conseguí mi trabajo y en el trabajo lo sigo usando, entonces eso me permite estar en contacto con mis amigos, centrar lo que me interesa de algunas web y hasta jugar una tontería" (A, mujer de 18 años)

Acceder al ocio digital no se trata únicamente de una actividad más, es poder contrastar con las distintas realidades que configuran el estilo de vida de muchas personas, ahora y en el futuro.

...“ya te digo que puedo empezar... pensando que es ocio y acabo pensando que es trabajo, entonces, no. casi que no puedo dividir ocio de trabajo” (M, mujer de 23 años).

5. DISCUSIÓN.

El estudio muestra la formación de espacios de ocio y trabajo heterotópicos facilitada, precisamente, por la propiedad digital de las actividades de ocio digital y también de algunas actividades laborales. La creación de estos espacios anormales supone un desafío para los individuos al tratar de dar significado a las actividades digitales (de ocio y laborales) propias de un contexto o espacio cuando son realizadas en otro contexto. Finalmente describimos cómo los informantes interpretan las actividades digitales que realizan en casa y en el trabajo, esa descripción muestra que los individuos consideran los momentos de ocio digital de acuerdo a las actividades que realizan tanto en los espacios de ocio, como en los de trabajo.

Las actividades de ocio digital que realizan los informantes en los espacios del hogar y del trabajo son constantes en la medida en que las tecnologías posibilitan su realización, por razones tan simples como que como que les resulta más económico y accesible. Igualmente están en relación a los propósitos del ocio en general, aunque con una característica esencial, su componente digital, pero aun así, cumpliendo con lo expuesto por Bryce (2001) que establece que las actividades de ocio digital, cumplen funciones similares a las actividades tradicionales de ocio.

Este componente les permite realizar una diversidad de actividades de ocio y hacerlo de varias maneras, en ese sentido los mismos dispositivos digitales incrementan las opciones o les dan un carácter de especialidad, por ejemplo para utilizarlas con propósitos de socialización en redes sociales manteniendo un contacto vía Internet o pasar momentos de espera usando el móvil por ocio.

Esto se debe a que por un lado las actividades de ocio digital conservan las propiedades del ocio y a que por otro lado tienen las propiedades de lo digital. Esto es, que el ocio digital tiene unas propiedades que le diferencian de otro tipo de ocio y que por lo tanto deben ser consideradas para su estudio.

Son propiedades que permiten que las actividades de ocio digital se realicen traspasando los límites de los espacios y que se hagan de manera simultánea, es decir una actividad de ocio digital se puede hacer en el trabajo y su vez, alguna actividad digital propia del trabajo se puede hacer en espacios usualmente establecidos para el ocio. Estas obedecen al uso del tiempo y a las necesidades de los informantes en relación a querer estar activos, a querer relajarse o escapar de una rutina, a poder realizarlas en cualquier momento que se quiera y a que están al alcance cuando se dispone de un dispositivo digital.

Esas características conllevan a que los espacios no se establezcan como espacios fijos en los que sólo pueden ocurrir determinadas actividades asociadas a éstos, de manera que en el espacio de trabajo pueden hacerse actividades personales como las de ocio digital y en el hogar pueden realizarse actividades digitales que podrían estar asociadas a las del trabajo.

Esto para nosotros significa que los espacios son anormales porque se yuxtaponen actividades mediante el uso de tecnologías, que facilitan llevar a cabo una actividad en un espacio o el otro, como espacios dentro de los espacios, o actividades que se hacen constantes saltando de un espacio a otro.

Esto se explica cuando las actividades de ocio digital se ofrecen de manera no excluyente en varios espacios e incluso en diferentes momentos temporales, en esa multiplicidad se convierten en espacios heterotópicos aplicando el concepto de Foucault (1967), porque se pueden llevar a cabo simultáneamente varias actividades, tanto de ocio digital como actividades que hacen parte de la organización espacial de los entornos laborales, domésticos y de existencia, en los que el espacio digital es parte de la realidad que permite que coexistan.

Esto es, porque las heterotopías tienen una función en relación con todo el espacio que queda y se desarrolla creando un espacio de ilusión que expone todos los espacios reales en los que la vida humana se divide, o crear un espacio que es "otro" espacio real perfecto de compensación.

Internet por ejemplo, es un solo lugar, en el que se acumula diversidad de información y al que se accede en cualquier momento , (y de no tener ese acceso, en todo caso existe) por lo que se puede ser perpetuo desde el punto de vista de disposición temporal como transitorio en la medida del acceso. Situación que los informantes dejan ver en claro en sus apreciaciones.

“... una página lleva a, la otra esto tiene infinidad de páginas, lo que para mí es adictivo, puedo pasar horas...”. (D, hombre de 46 años)

Resumiendo hasta aquí, lo que encontramos con este estudio es que las actividades de ocio digital se pueden realizar en varios espacios con las mismas propiedades del ocio en relación al entretenimiento y recreación, al uso del tiempo libre y como forma de socialización, en especial porque se escogen hacer libremente y por interés personal (Parker, 1976), ya sea por el simple hecho de hacer ocio por la satisfacción de la experiencia (Csikszentmihalyi, 1989) o para aprovecharlo de manera productiva desarrollando habilidades. (Stebbins, 1986).

Pero el ocio digital también contiene las propiedades de lo digital como la accesibilidad a diversas opciones de ocio, a la disponibilidad propiciada por la movilidad, a la practicidad de tener en un mismo dispositivo varias opciones y al hecho de que las distancias y diferencias de temporalidad se pueden superar (Hampton, 1999). Aspectos que favorecen la realización de actividades de ocio digital no sólo en diferentes espacios sino en diversos momentos, ya que se pueden alterar las experiencias de tiempo e interacción (Smith y Kollok (1999) y a que no dependen de espacios geográficos sino que son más bien ideográficos (Bryce citando a Holderness, 1994), es decir espacios que dependen de la idea de espacio de cada individuo.

Entonces el ocio digital cumple tanto con las propiedades de ocio, como con las propiedades de lo digital y eso es lo que permite que se den como espacios heterotópicos.

Teniendo en cuenta estos aspectos, es entonces necesario que se reconozcan las propiedades de cada espacio, de manera que cuando se realicen actividades de ocio en espacios de trabajo como ocio puedan ser reconocidos en referencia a su significado de ocio y por las propiedades del ocio en cuanto a ser escogidas y proporcionar espacios de distensión entre otros, o de trabajo porque se cumplen las propiedades de trabajo, tales como que sus actividades suponen ser de carácter obligatorio y que por lo tanto cumplen con las requisiciones de las labores desempeñadas (Parker, 1976).

Los informantes son quienes establecen el significado de las actividades digitales en cada espacio y así se es necesario tener en cuenta que puede manejarse una dicotomía conformada por las propiedades del ocio y de lo digital que hacen que se puedan realizar actividades ajenas a los espacios de ocio y de trabajo en un sentido tradicional, puesto que al englobarlas se hace más complejo.

La importancia de estos hallazgos en el estudio del ocio digital, reside en que es preciso tener en cuenta los espacios en los que se llevan a cabo actividades digitales que les convierten en anormales, porque se mezclan y no se mantienen los límites que les caracterizan. Por lo tanto en lo que se refiere al estudio del ocio en el contexto digital hay que estudiar actividades y espacios.

Esto lo queremos dejar planteado así ya que en lo que se refiere a los estudios de ocio, suelen estudiarse las actividades principalmente, porque se supone que se realizan en un mismo y único espacio (Zerubabel, 1979), es decir no era posible llevar actividades de ocio fuera de su espacio. Como sería el caso de llevar un campo deportivo o una sala de teatro o

un lugar de recreo fuera de su sitio o hacer una actividad de ocio que durara tiempos cortos como los de un momento de evasión de la rutina.

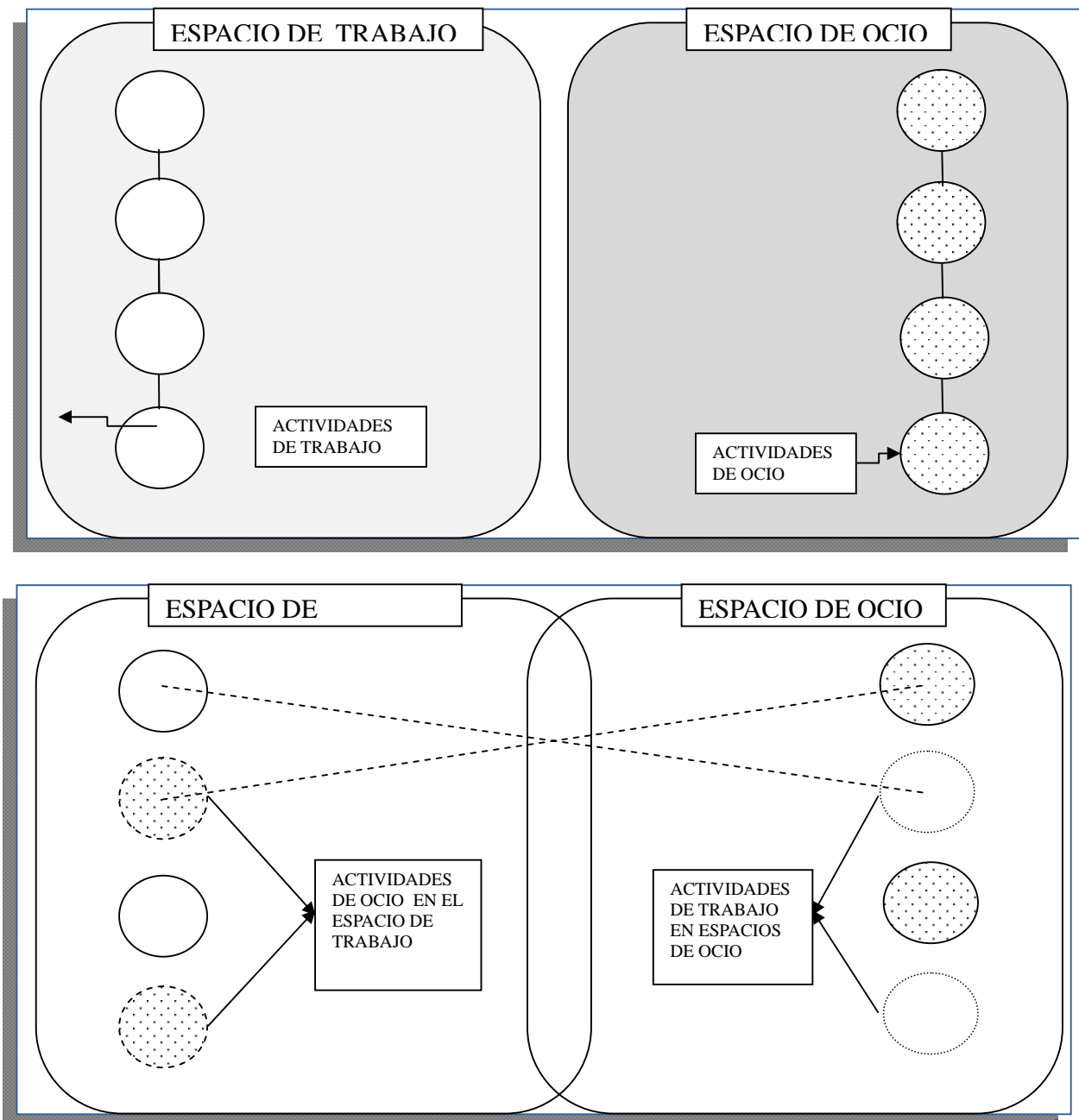
Situación que es posible desde un punto de vista de los entornos digitales y con las propiedades de lo digital si es posible en el ocio digital, dado que las tecnologías son capaces de transformar los espacios naturales para adaptarlos a las actividades (Cropley y Millwar, 2009), transformaciones que en los hallazgos de nuestro estudio se manifiestan en las actividades de ocio, pero también en actividades digitales en general.

En esencia las actividades de ocio digital que tienen las dos propiedades (ser de ocio y digitales) permiten que se puedan mezclar los espacios domésticos con las actividades digitales del trabajo y las del de trabajo con las de ocio, y de esta manera incidan en los espacios de manera que se convierten en heterotópicos.

Por lo que se hace necesario tener claro de dónde surge el significado de los espacios en actividades que parecen perder su significado, a lo que se puede responder que se da conforme a las propiedades del espacio en que se realizan (doméstico, de trabajo, de la existencia), que en términos de Mocktarian y Salomon (2006) podría contemplarse desde la idea de que hay aspectos fijos tanto en el tiempo como el espacio sobre los que se construyen los significados.

Así el significado de ocio lo darán las características de ser un espacio de relajación, descanso y libertad de elección tanto de la actividad como del momento de hacerla, que en general hacen parte del espacio privado como la casa y sobretodo de la capacidad de

disfrute y el gusto por hacerlo. Mientras que las características del espacio de trabajo están relacionadas con el cumplimiento de requisitos y la obligatoriedad, de manera que si se realiza una actividad asociada al ocio en el trabajo, el espacio no pierde la propiedad que le caracteriza.



Gráfica 5. Espacios Heterotópicos propiciados por la simultaneidad de actividades.

Las gráficas muestran lo que pueden ser los espacios de trabajo y de ocio, en los que las actividades de ocio son como una ventana dentro de una ventana, zonas que provienen de otro espacio y que están destinadas a una actividad en concreto, en un momento determinado.

Esta situación se evidencia aun más cuando se hacen actividades por gusto, por disfrute, por aprender algo más o por explorar como algo de valor subjetivo pero que se construye en otro espacio. Además el individuo que las hace, reconoce las propiedades de esos espacios que dan significado a la actividad, como sería el caso de tener un lugar en la casa destinado para completar alguna labor del trabajo a manera de despacho o tener dos ventanas abiertas en el ordenador y saber que una es de ocio mientras que la otra es el trabajo.

Por tanto lo que planteamos con este estudio es empezar a hablar del binomio actividad – espacio y tener en cuenta la subjetividad del individuo para los estudios sobre ocio digital.

En este estudio por ejemplo, ya surgen elementos de consideración para plantear las unas implicaciones que surgen a partir de las propiedades combinadas del ocio y de lo digital, la anormalidad de los espacios propiciada por esa conjugación y la significación de cada espacio en función de sus mismas propiedades.

Estas implicaciones se manifiestan en aspectos como la sensación de logro experimentada por los informantes además del reconocimiento en sus afirmaciones sobre que pueden adquirir conocimientos durante el ocio digital que se puedan utilizar en diferentes contextos o concebir algunas actividades digitales como experiencias de ocio. Lo que está en concordancia con Stebbins (1986) ya que las actividades de ocio digital consideradas como casuales o serias, les aportan a los informantes conocimientos, competencias y habilidades que pueden utilizar en otros espacios o sencillamente les permite adquirir un mejor manejo de las tecnologías al usarlas.

Otra implicación de interés es la percepción que tienen de estar conectados socialmente aprovechando las aplicaciones y herramientas digitales para comunicarse e interactuar de manera más constante y fácil, lo que incluso llega a considerarse una necesidad para “existir” socialmente y ser considerado en las dinámicas sociales que se manejan por los medios digitales como Internet o los móviles y que se constituye en un interesante objeto de estudio por ampliar y que tiene relación con teorías sobre las clases sociales en relación al consumo y uso del ocio digital como un aspecto de diferenciación y distinción social desde los postulados de Veblen (1989) y Bourdieu (1979).

El hábito de “estar conectados” responde a una necesidad de estar en contacto con la gente mediante los recursos que ofrecen los dispositivos y servicios digitales con movilidad y disponibilidad para comunicarse, que posibilitan de acuerdo a Hampton (1999) una interacción y contacto en una dialéctica continua, que también es local y global para compartir intereses.

Una última implicación tiene que ver con el hecho de aprovechar momentos cortos y así, optimizar el uso del tiempo como recurso, por ejemplo realizando actividades de ocio digital durante trayectos de la rutina diaria o momentos cortos durante el trabajo, lo que va en relación a la clasificación de Parker (1976) del ocio, para comprenderlo de acuerdo al uso del tiempo utilizado voluntariamente o escogido para realizar alguna actividad y que puede incluso insertarse en otros tiempos del espacio vital descrito por este autor.

También es posible que estos comportamientos no se apliquen a todos los usuarios de tecnologías, ya que por las características de los entornos digitales se requiere de conocimientos y habilidades (Eshet-Alkalai, 2007) que son resultado de procesos de aprendizaje previos, pero sí se puede buscar su utilidad como práctica que hace posible el uso de las TIC, ya que dedicarse al ocio digital conlleva a los informantes a un aprendizaje y manejo que es visto como ocio.

Cada vez más las actividades de ocio digital se insertan en la rutina cotidiana y un estilo de vida que sigue la evolución de las tecnologías, por lo que teniendo en cuenta lo mencionado en los hallazgos, los límites entre ocio, trabajo y rutinas cotidianas se difuminan en el uso de lo digital (Quan-Haase y Collins, 2008).

En este estudio hemos descrito la formación de espacios de ocio y de trabajo, anormales por la yuxtaposición de actividades digitales de ocio y trabajo. En estos contextos anormales la diferenciación entre las actividades de ocio y de trabajo se difumina y acaba por evadirse.

Así los individuos utilizan los espacios y sus propiedades para ordenar y dar significado a sus experiencias con las actividades digitales, heredando éstas las propiedades de los espacios donde tienen lugar.

Pero es importante dejar anotado lo que Mocktarian y Salomon (2006) consideran, en cuanto a que el ocio digital es un tema de investigación o de profundización. Entonces explorar lo que la gente percibe como ocio y lo que cualifica a una actividad de ocio digital para determinado individuo y qué factores hacen una clasificación que puede variar de persona a persona, es un proceso que no termina y puede tener muchas derivaciones y nuevos comportamientos, por lo que este estudio es un principio y en consecuencia se puede profundizar en varios de los aspectos mencionados o seguir la línea de lo expuesto y encontrar aportes que le sustenten.

Por esta razón es previsible que se hagan estudios e investigaciones con respecto a la visión del ocio digital y sus implicaciones sobre el espacio que se desarrollan ya sea éste normal o heterotópico y en lo que se deriva desde el punto de vista social.

6. CONCLUSIONES.

Hemos encontrado que los momentos de ocio digital concuerdan con la idea de que el ocio puede ser cualquier cosa y en esa medida los momentos están insertos en multiplicidad de actividades en igual proporción de posibilidades. Esto incide en que las actividades ya no están determinadas únicamente en relación a los espacios y tiempos de trabajo o de ocio porque más bien se puede hacer ocio digital simultáneamente cambiando las propiedades de los espacios que ya no se adecuan conceptos fijos de trabajo o de ocio, porque entran en la dinámica de lo que se considera un espacio heterotópico según los postulados de Foucault.

Así que la manera en la que los informantes interpretan las actividades digitales que realizan en los espacios domésticos y de trabajo es igualmente múltiple y las propiedades características de cada espacio, en el ocio digital se mezclan porque se puede pasar de un espacio a otro, hacer una actividad concebida para un espacio en otra o simplemente seguirlas. Esto porque los dispositivos digitales permiten un espacio que se puede apreciar como “constante” y en ese sentido dependen del significado de esos mismos espacios que los individuos conocen para mantener sus actividades en lo que se supone se puede hacer en cada espacio.

A partir de esto, es pertinente considerar que al hacer estudios sobre el ocio se deben considerar varias situaciones. La primera es que el ocio digital debe contemplar tanto las

características que le son propias al ocio, como las que se le vinculan de las tecnologías digitales y la segunda es tener en cuenta que se deben estudiar tanto las actividades como los espacios.

Por último podemos proponer que sobre las implicaciones del ocio digital en la vida de los individuos hay varios factores sobre los que se puede profundizar o formular nuevas investigaciones.

En cuanto a las que exponemos en este informe habría que profundizar sobre los factores que conllevan a que las actividades de ocio se consideren en relación a que aportan conocimientos y son una forma de obtener habilidades y competencias, teniendo en cuenta que el ocio digital no solo se considera entretenimiento, y ver la relación que este aspecto tiene con el hecho de tener las propiedades de las tecnologías digitales que se usan para también para el estudio y el trabajo.

Por otro lado se puede profundizar en las implicaciones sociales del ocio digital que de acuerdo a los hallazgos se considera como una actividad de socialización que es mediada por el entorno digital y que además en también puede llegar a percibirse como una necesidad si se trata de estar conectado socialmente.

Igualmente durante el desarrollo del estudio surgieron otros aspectos por considerar que denotan que la dimensión del ocio digital es extensa, lo que nos significa considerar nuevas perspectivas de estudio y seguimiento.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN.

- ANDERSON B Y TRACEY K. (2001). Digital Living: the impact of Internet on Everyday life. *American Behavioral Scientist*, 45; 456-475.
- ARNOLD J.E AND LANG U. (2006). Changing American home life: trends in domestic leisure and storage among middle class families. *Springer Science and Bussiness Media*, 23 – 48.
- BARDIN, LAURENCE (1986). *El Análisis de contenido*. Akal.
- BELL, DANIEL. (1976). *El Advenimiento de la sociedad post-industrial: Un intento de prognosis social*. Alianza, DL.
- BORDIEU PIERRE (1988). *La Distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Taurus.
- BROWN Jr. JAMES. (2008). From Friday to Sunday: The hacker ethic and shifting notions of labour, leisure and intellectual property, *Leisure studies*, 27: 4, 395 -409.
- BRYCE JO. (2001) The technological Transformation of Leisure. *Social Science Computer Review*,19; 7–19. 2001.
- CASTELLS, MANUEL.(2001). *La Galaxia Internet*. Plaza & Janés.
- COLEMAN DENIS. (1993). Leisure based social support, leisure dispositions and health. *Journal of Leisure Research*. 25: 4, 350-361.
- CROPLEY, MARK Y MILLWARD, LYNNE. (2009). How do individuals switch off from work during leisure? A qualitative description of the unwinding process in high and low ruminators. *Leisure Studies*, 28:3, 333 – 347.

- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY E ISABELLA SELEGA. (2001). Ocio y desarrollo: potencialidades del ocio para el desarrollo humano. *Universidad de Deusto*.
- CSIKSZENTMIHALYI MIHALY Y LEFEVRE J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of personality and social psychology*. 56(5): 815-822.
- DROTNER KIRSTEN. (2008). Leisure is hard work: digital practices and future competences, Youth, identity and Digital Media. *The MIT Press*, 167-184.
- DUMAZEDIER, JOFFRE. (1968). *Hacia una civilización del ocio*. Estela.
- ENGLISH LUECK J.A. (2002). Technology and social Change: The Internet Paradox Revisited. *The Society for the Psychological Study of Social Issues*; 49-74.
- ESHET- ALKALAI YORAM (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, vol 13.
- FOUCAULT, MICHEL (1994). *Dits et écrits 1954-1988* .Gallimard.
- FOUCAULT MICHEL. (1984). Dits et écrits, *Des espaces autres: Hétérotopies*. (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49. Disponible en <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>
- FRANZEN AXEL (2003). Social Capital and the Internet: Evidence from Swiss panel data. *Kiklos*. vol 6. fasc 3, 341 – 360.
- GARTON Y WELLMAN (1993). Social impacts of electronic mail in organizations: A review of the research literature. *KMDI Historical Papers*, KMDI-HP-93-13

- GEERTZ, CLIFFORD. (1973). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- GERSHUNY JONATHAN. (1983). *Social innovation and the division of labor*. Oxford University.
- GERSHUNY JONATHAN Y FISHER KIMBERLY. (1999). Leisure in the UK. Across the 20th century. *British social trends: The twentieth Century*. ISER working papers 1999-03.
- GIDDENS, ANTHONY. (1995). *La Constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Amorrortu.
- GOFFMAN, ERVING (1963). *Behavior in public places: notes on the social organization of gatherings*. The Free Press.
- GOLDFARB A & PRINCE J. (2007). Internet adoption and usage patterns are different: Implications for the digital divide. *Information, economy and policy*. Elsevier, vol. 20, Issue 1, 2-15
- HAMPTON, KEITH N. (2007). Neighborhoods in the e – Network society, the e neighbors study. *Information, Communication & Society*, vol. 10, Issue 5 , 714 - 748
- HIMANEN, PEKKA (2002). *La Ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Destino.
- HOLDERNESS (1994). *Welcome to the global village. Geographical*. Royal Geographic Society.
- HOWE, JEFF. (2006). The rise of crowd sourcing. *Wired Magazine*. 14:06.
- ISO_AHOLA (1986). A theory of substitutability of leisure behavior. *Leisure Studies*, 367 - 389.

- JONES, STEVEN G. (1998) *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*.
- KABANOFF BORIS (1986). Occupational and sex differences in leisure need and leisure satisfaction. *Journal of occupational behavior*, 3, 323.
- KRESS, GUNTER (2005). *El Alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Aljibe.
- KEYNES, JOHN MAYNARD (1974). *Teoría general de la ocupación, el interés y el dinero*. Fondo de Cultura Económica.
- KOKU EMMANUEL ET AL. (2001) Netting Scholars: Online and Offline. *American Behavioral Scientist*, 44; 1752-1774.
- KRAUT ET AL. (2002). Technology and social Change: The Internet Paradox Revisited. *The Society for the Psychological Study of Social Issues*, 49-74.
- KRESS GUNTHER Y VAN LEEUWEN. THEO (2006). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.
- LINCOLN YVONNA Y GUBA EGON (2005). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage Publications 3ra Ed.
- LINCOLN YVONNA Y GUBA EGON (1994). *Fourth generation evaluation*. Sage.
- LINDER, STAFFAN B. (1970). *The harried leisure class*. Columbia university press.
- LYND ROBERT Y LYND HELEN M. (1937). *Middletown in transition*. Harcourt, Brace and World.

- MÄKELA ANU ET AL (2000). Joking, storytelling, art sharing, expressing affection: A field trial of how children and their social network communicate with digital images in leisure time. *Chi letter*,. 2: 1 548 -555.
- MARX, KARL (1867) *El Capital*. Editorial 62.
- MEURS HANK Y KALFS NELLY (2000). Leisure and vacation: A forgotten travel market? *Transport and Leisure*.
- MILL, JOHN STUART (1871). *Principles of political economy with some of their applications to social philosophy*. Toronto University Press.
- MOCHTARIAN, PATRICIA Y OTROS (2006). The impacts of ICT on leisure activities and travel: A conceptual exploration. *Transportation*, Springer. 33: 263-289.
- O'REILLY TIM (2007). What is web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software? *Communication & Strategies*. 65: 1st quarter 2007, pg 17.
- PARKER, STANLEY (1983). *Leisure and work*. George Allen & Unwin.
- PASSMORE Y FRENCH, (2001). Development and administration of a measure to assess adolescents' participation in leisure activities. *Adolescence*, 36 (141), 67-74
- QUAN-HAASE ANABEL Y COLLINS JESSICA.L. (2008) I'm there, but I might not want you to talk to you. *Information, Communication & Society*. 11: 4, 526 - 543.
- ROBERTSON, ROLAND. (1995). *Global modernities*. Sage.
- ROJEK, CHRIS. (1985). *Capitalism and leisure theory*. Tavistock Publications.

- ROJEK, CHRIS (1995). *Decentring leisure: rethinking leisure theory*. Sage.
- SAHLINS, MARSHALL DAVID (1977) *Economía de la Edad de Piedra*. Akal.
- SCHWANDT, THOMAS A. (2007). *The Sage dictionary of qualitative inquiry*. Sage Publications, 3ra ed.
- SMITH MARC & KOLLOCK (1999). *Communities in Cyberspace*. Routledge.
- STEBBINS, ROBERT A. (1982). Serious leisure: a conceptual statement, *Sociological Review*. 115 -142.
- STEBBINS, ROBERT A. (1992). *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*, McGill-Queen's University Press.
- VAUGHNGERALD F. (2001). The influence of Veblen's theory of the leisure class on rural sociologist Fred Roy Yoder. *Journal of Economic Issues*. 35(4), 979-993.
- VEBLLEN, THORSTEIN (1974). *Teoría de la clase ociosa*. Fondo de Cultura Económica.
- WHITE RANDY (2009). The future of leisure time: the new value equation, *White Hutchinson Leisure & Learning Group*.
- YOUNG MICHAEL (1975). *La Familia simétrica: un estudio sobre el trabajo y el ocio*. Tecnos.
- ZHAO, SHANGYANG Y ELESCH DAVID (2008). Co presence as being with. *Information, Communication & Society*. 11:4 565 - 583

INDICADORES ESTADÍSTICOS Y FUENTES ONLINE

- EUROBAROMETER. Information society as seen by EU citizens - Analytical report, disponible en: http://ec.europa.eu/public_opinion/flash/fl_241_en.pdf
- EUROBAROMETER. E-Communications Household Survey. Disponible en http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_293_sum_en.pdf
- EUROSTAT. Estudios estadísticos de Europa. Disponible en: <http://epp.eurostat.ec.europa.eu>
- HOMENET REPORT. Disponible en: <http://HomeNet.hcii.cs.cmu.edu/progress/research.html>
- ONTSI. Perfil sociodemográfico de los internautas. Análisis de datos INE 2008 - 2009. Evolución de los usos de Internet en España. disponible en: <http://observatorio.red.es/index.action>
- Pan Europea Game Information (PEGI). Disponible en <http://www.pegi.info/es/>.
- TELEFÓNICA. Informe Telefónica de la sociedad e la Información disponible en: http://e-libros.fundacion.telefonica.com/sie08/aplicacion_sie.html
- TNS Global Market Research. Digital world. TNS. Disponible en <http://www.tns-global.es/actualidad/estudios-publicos/digital-world-digital-life>
- White Hutchinson Leisure & Learning Group. Disponible en <http://www.whitehutchinson.com>

ANEXOS

Protocolo de entrevista.

1. ¿Es usuario de tecnologías digitales? (ordenadores, Internet, video consolas...)
2. ¿Cómo cree que comenzó a dedicarse a actividades de ocio digital? ¿Hace cuanto lo hace?
3. Desde que comenzó a realizar actividades dedicadas al ocio digital ¿Ha variado algo?
4. ¿Qué actividades en general, lleva a cabo durante su tiempo dedicado al ocio?
5. Imagínese un día con tiempo libre. ¿cómo lo pasa?, ¿Qué hace? ¿Cómo distribuye cada actividad y para qué?
6. Dentro de las posibles actividades ¿escoge alguna relacionada con tecnologías y espacios digitales?
7. ¿Qué tipo de actividades relacionadas con ocio digital hace?
8. Describame en estas actividades, el tiempo que puede dedicarles y/o en qué momento se dedica.
9. ¿Qué lugar de la casa tiene destinado para dedicarse a actividades de ocio digital? (Espacio compartido o privado)
10. ¿Qué elementos digitales tiene en casa y utiliza? ¿para que los utiliza?
11. ¿Dónde suele conseguir éstos elementos? ¿Cuándo los adquiere en qué puede gastar más y por qué?
12. A parte de usted, ¿Algún miembro de la familia / de la casa, se dedica a actividades digitales en su tiempo de ocio? ¿Comparten algún elemento? ¿Alguna actividad?
13. ¿Qué características tendría su producto digital ideal?
14. ¿Qué le aportan las actividades de ocio digital que no le aportan otras actividades? ¿por qué?
15. El hecho de dedicarse al ocio digital ¿Ha cambiado su vida? ¿Ha afectado las relaciones con su familia / pareja / compañeros?
16. Desde su punto de vista. ¿Quiénes utilizan más las tecnologías y elementos digitales para actividades de ocio?
17. En el caso de que tuviera hijos, ¿Les proporcionaría estos elementos para sus momentos de ocio?
18. En su casa, ¿Existen normas respecto al momento y uso de actividades o elementos digitales para dedicarse al ocio?
19. Me podría describir ¿qué siente cuando hace uso de tecnologías o elementos digitales?
20. ¿Tiene algún comentario más que agregar?

Tabla de Características de los informantes.¹⁴

Nombre	Fecha	Sexo	Edad	Estructura Económico Social	
AM26	13/03/09	Mujer	26	Medio	Postgrado
FH36	14/03/09	Hombre	36	Medio / alto	Licenciatura
JH34	16/03/09	Hombre	34	Alto	Licenciatura
MM23	17/03/09	Mujer	23	Medio	Licenciatura
MM37	16/04/09	Mujer	37	Medio / alto	Postgrado
MH18	17/04/09	Hombre	18	Bajo	Bachillerato
XH23	27/04/09	Hombre	23	Medio / alto	Postgrado
IM58	27/04/09	Mujer	58	Bajo	Bachillerato
MM46	27/04/09	Mujer	46	Bajo /medio	Bachillerato
AM23	28/04/09	Mujer	23	Medio	Postgrado
AH33	29/04/09	Hombre	33	Alto	Licenciatura
CM22	06/05/09	Mujer	22	Bajo /medio	Postgrado
CH20	10/05/09	Hombre	20	Bajo	Bachillerato
MM24	12/05/09	Mujer	24	Medio	Postgrado
AH22	13/05/09	Hombre	22	Medio	Licenciatura
CH23	14/05/09	Hombre	23	Bajo /medio	Licenciatura
JH29	15/05/09	Hombre	29	Medio	Licenciatura
MH23	25/06/09	Hombre	23	Bajo /medio	Licenciatura
DH42	26/05/09	Hombre	42	Bajo	Bachillerato
AM26	02/06/09	Mujer	26	Bajo /medio	Postgrado
AM	15/06/09	Mujer	17	Alto	Bachillerato
CH29	29/11/09	Hombre	29	Medio alto	Licenciatura
OM23	25/11/09	Mujer	23	Medio	Licenciatura
MH25	23/11/09	Hombre	25	Bajo	Bachillerato
AH27	24/11/09	Hombre	27	Alto	Postgrado
LM19	27/11/09	Mujer	19	Medio	Licenciatura
JM29	21/11/09	Mujer	29	Medio alto	Licencia
AM35	25/11/09	Mujer	35	Medio Bajo	Bachillerato
SM26	24/11/09	Mujer	26	Alto	Bachillerato

¹⁴ Los nombres de los informantes han sido reemplazados por códigos,