

DIMENSIONALIZACIÓN DEL CONSTRUCTO DE OCIO EN UNIVERSITARIOS

Jesús San Martín García, Alicia Eva López Martínez y Rosa Esteve Zarazaga
Universidad de Málaga

Podemos encontrar numerosas definiciones de ocio en la literatura científica de los últimos veinte años. Sin embargo, cada nueva definición ha ido añadiendo elementos a las definiciones previas sin un trabajo empírico como respaldo. Es por ello que este trabajo intenta contribuir a aclarar el concepto de ocio desde una base empírica. Se construyó una escala en la que se incluían los diversos componentes del concepto de ocio recogidos en la literatura y se aplicó dicha escala a una muestra de universitarios. Se estudió el ocio desde una triple perspectiva: a) el grado en el que los sujetos consideraban que los ítems representaban el concepto de ocio (escala de Definición); b) el grado en el que sus actividades de ocio les eran útiles para lograr los objetivos que planteaban las diferentes variables presentadas (escala de Actividades), y c) por último, los sujetos debían valorar, de forma descontextualizada del concepto de ocio, cada uno de los ítems, de acuerdo a su grado de importancia (escala de Importancia). Las técnicas de escalamiento multidimensional arrojan dos dimensiones mediante las que se pueden representar los componentes del concepto de ocio: nivel de esfuerzo y finalidad (para las escalas de Definición e Importancia), y nivel de esfuerzo e interacción social (para la escala de Actividades). Finalmente, se comentan las implicaciones de estos resultados para la definición del concepto de ocio.

Main dimensions in the construct of leisure in a university sample. Numerous definitions of leisure can be found in the literature of the last twenty years. New elements are successively added to previous definitions with no much empirical research. The aim of this study is to contribute to the clarification of the concept of leisure from empirical bases. Taking into account the different dimensions of leisure suggested in the literature an scale to measure such dimensions was constructed and applied to an university sample. Leisure is studied from a triple perspective: what subjects think is leisure (Definition scale), the value they assign to leisure components (Importance scale) and, the level in which the leisure activities they practice are related to the different components of the definition of leisure (Activities scale). Multidimensional scaling techniques yielded two dimensions in which the components of the concept of leisure can be represented: level of effort and aim (for Importance and Definition scales). For the Activities scale the dimensions yielded were: level of effort and social interaction. The implications of these findings for the definition of leisure are discussed.

Correspondencia: Jesús San Martín García
Facultad de Psicología
Universidad de Málaga
29071 Málaga (Spain)
E-mail: sanqar@uma.es

Como consecuencia de la cada vez mayor disponibilidad de tiempo no ocupado por obligaciones, con las consecuencias positivas y negativas que esto conlleva, se ha

generado un gran interés a la hora de entender qué es realmente el ocio y si éste es verdaderamente importante en la vida de la mayoría de las personas. Son muchos los autores que han ofrecido una definición del mismo (v. g. Iso-Ahola, 1976; Munné, 1980; Smith, 1990), siendo una de las más recientes la de Argyle (1996) para quien el ocio comprendería todo el «conjunto de actividades que una persona realiza en su tiempo libre, porque desea hacerlas, sin presiones externas, con el objetivo de divertirse, entretenerse, desarrollarse a sí mismo, o cualquier otro objetivo que no implique beneficios materiales» (p. 3). Otros autores, como Neulinger (1974), plantean las dimensiones que subyacen al concepto, concretamente libertad percibida, motivación intrínseca, orientación a objetivos y relación con el trabajo. La primera, la libertad percibida, se experimenta cuando una persona atribuye la iniciación de la conducta de ocio a sí misma, siendo ésta la variable clave a la hora de definir una conducta como ocio. En cuanto a la motivación intrínseca, es considerada como una actividad realizada por sí misma, en la que no existe ninguna recompensa ajena a la propia acción. La orientación a los objetivos se refiere a la distinción entre metas instrumentales y finales, es decir, entre el objetivo último de la acción y los objetivos intermedios que llevan al mismo. Por último, la relación con el trabajo hace referencia al grado en el que la actividad de ocio de una persona se asemeja a su trabajo. De esta forma, la percepción de ocio será mayor cuando exista percepción de libertad, la motivación sea intrínseca, se dé una baja relación con el trabajo y se trate de una actividad coincidente con su objetivo final.

Otro aspecto al que se ha prestado gran atención es al del papel del ocio en el bienestar de los sujetos. Se afirma que la satisfacción con el ocio es una de las principales fuentes para la obtención de calidad de vida, en algunas personas, incluso la más impor-

tante. En este sentido, para Neulinger (1981) «el ocio no es sólo un componente de la calidad de vida, sino la esencia de ella. El ocio no es un estado neutral de la mente, es un estado positivo, muy deseable y un importante valor. El ocio (...) es la línea guía necesaria para cualquier decisión relacionada con la calidad de vida» (p. 66). A partir de revisiones, como las realizadas por Iso-Ahola (1980) o San Martín (1997), podría considerarse que la satisfacción con el ocio será mayor si: se produce percepción de libertad, la actividad se adecua a las necesidades de comprensión de la realidad del sujeto, conlleva un cierto nivel de activación física ajustado, también en este caso, a las preferencias del individuo, la motivación es intrínseca y se acompaña de sentimientos de competencia, se percibe que se posee una cantidad adecuada de tiempo disponible para la actividad y, por último, cuando implica interacción social.

Un problema subyacente a muchas de las definiciones de ocio es su excesiva vaguedad, lo que provoca con frecuencia que el concepto derivado tenga bastante poco que ver con lo que la mayoría de las personas realizan durante su ocio. De hecho, el ocio no se define objetivamente porque no se ha sido capaz de hacerlo (Langenhove; 1992). Esta vaguedad conceptual provoca que no exista ni un objeto específico que pueda identificarse como ocio, ni un campo concreto que constituya los estudios de ocio (Hallé, 1990; Langenhove, 1992). En cuanto a la importancia otorgada al ocio nos encontramos con que se asume, a priori, que el ocio es beneficioso para las personas y que, por tanto, es una de las parcelas más importantes de sus vidas. El problema es que la mayoría de los trabajos que relacionan diversas prácticas de ocio con la mejora de la calidad de vida son de naturaleza correlacional (v. g. Paffenbarger et al., 1991; Headley y Wearing, 1992; Vihjalmsson y Thorlindsson, 1992; Winfield, Tiggemann y

Winefield, 1992), lo que dificulta el concluir que sea el ocio la variable que está provocando los beneficios encontrados.

El principal objetivo que persigue el presente trabajo es realizar una primera aproximación al concepto de ocio, intentando, para ello, aunar las definiciones y dimensiones propuestas por otros autores con lo que las personas, en este caso una muestra de universitarios, consideran que es el ocio. Asimismo, se ha intentado delimitar lo que sienten realmente los sujetos cuando realizan una actividad que ellos consideran ocio. Junto a lo anterior, se pretende comprobar si el ocio es un valor en sí mismo y si, por tanto, podría considerarse una parcela importante en la vida de las personas.

Método

Sujetos

La muestra de sujetos participantes fue de 335, todos ellos alumnos de la Universidad de Málaga, de los que 143 eran estudiantes de quinto curso de la Facultad de Psicología, 25 de primer curso de la Escuela Universitaria de Relaciones Laborales y 167 eran alumnos de segundo curso de la Facultad de Ciencias de la Información. La edad media de la muestra era de 22 años (desviación típica de 5 y un rango de 18 a 55 años), y su distribución por sexos era de 99 hombres y 236 mujeres.

Variables e instrumentos de evaluación

Basándonos en la literatura al uso, se consideraron dos grandes grupos de variables, aquellas que determinan que una conducta sea percibida como ocio, y aquellas que guardan relación con la satisfacción generada con la práctica del mismo. Las primeras fueron: percepción de libertad, motivación intrínseca, objetivo final y baja relación con el trabajo/obligación. Respecto a

las segundas, se consideraron: activación, comprensión de la realidad, interacción social, sentimientos de competencia y percepción de disponibilidad de tiempo. Sobre estas nueve variables, se elaboró un total de 180 ítems (20 por cada variable) de acuerdo con las definiciones anteriormente expuestas en la introducción.

Procedimiento

Los 180 ítems resultantes, y la correspondiente definición de cada variable, fueron presentados a un total de ocho jueces, profesores del área de Psicología Social de la Universidad de Málaga, que voluntariamente decidieron cooperar en la investigación. Todos ellos debían valorar el grado en que consideraban que cada ítem era adecuado para evaluar la variable que pretendían medir de acuerdo a la definición facilitada, siguiendo para ello una escala de seis puntos (de Nada adecuado a Totalmente adecuado). En función de los juicios emitidos, se retuvieron todos aquellos ítems cuya media fuese equivalente a cinco o más puntos (es decir, que cumplieran la condición de ser considerados como Muy o Totalmente adecuados) y cuya desviación típica no fuera superior a uno. Como resultado, se construyó un instrumento con un total de 45 ítems, cinco por cada una de las nueve variables consideradas. El formato resultante fue el que finalmente se presentó, en una única sesión, a los sujetos de la muestra, pero con instrucciones distintas, para lo cual fueron divididos al azar en dos grupos. En el primero de ellos (compuesto por 168 sujetos, de los cuales 50 eran varones y 118 eran mujeres) se les pedía que valorasen cada uno de los ítems en una escala de seis puntos de acuerdo a su grado de importancia (de Nada importante a Absolutamente importante) sin que se hiciera ningún tipo de referencia al ocio. El otro grupo (compuesto por 167 sujetos, siendo 49 varones y 118

mujeres) debía indicar, también en función de una escala de seis puntos, el grado en que esos mismos ítems representaban lo que para ellos era el ocio (de Totalmente en desacuerdo a Totalmente de acuerdo). En segundo lugar, se solicitó a todos los sujetos que enumerasen las actividades habituales de su tiempo libre, especificando la que realizaban más frecuentemente. Considerando esta actividad, debían juzgar el grado en que ésta les permitía realizar lo que los 45 ítems planteaban, en función a una escala de seis puntos. A modo de ejemplo, en el primer grupo, los sujetos debían indicar el grado en el que el ítem 1 («Hacer lo que desea») era importante para ellos. El otro grupo de sujetos, debía señalar el grado en que «Hacer lo que desea» representaba su concepto de ocio. Finalmente, ambos grupos debían valorar el grado en que una determinada actividad les permitía «Hacer lo que desea». Este procedimiento posibilitaba explorar tres aspectos que pueden contribuir a clarificar el constructo de ocio : a) la importancia de los elementos que supuestamente lo conforman (escala de Importancia), b) el grado en que dichos elementos definen el ocio (escala de Definición), y c) la medida en que las actividades más frecuentemente realizadas por los individuos durante su tiempo libre contienen o no dichos elementos (escala de Actividades).

Puesto que la principal finalidad del estudio era clarificar la dimensionalización del constructo de ocio, el objetivo que nos planteamos fue la comprobación de la estructura subyacente de los datos. Los análisis fueron realizados para cada una de las tres escalas elaboradas: Definición, Actividades e Importancia. Debido a las peculiaridades del constructo en cuestión, sobre el que no suponíamos una relación lineal entre las variables, optamos por emplear el método de Escalamiento Multidimensional no métrico mediante el programa ALSCAL (Alternating Least Squares sCALing) de Takane,

Young y Leeuw (1977). Este método permite obtener una representación geométrica intuitiva de los datos, fácilmente interpretable, basado en un modelo de distancia euclidiana. Asimismo, arroja una solución de baja dimensionalidad, lo que redundaba nuevamente en la facilidad de su interpretación (Arce, 1993).

Resultados

Para determinar la fiabilidad (consistencia interna) de cada una de las tres escalas, se calculó el Coeficiente Alpha de Cronbach (1951). De acuerdo a los resultados de estos análisis, fueron eliminados cinco ítems, quedando un total de 40 elementos. En el caso de la escala de Importancia, los coeficientes para los nueve factores contemplados oscilaban entre .49 (para la dimensión activación) y .89 (para la dimensión interacción social). En el caso de la escala de Definición, los coeficientes obtenidos iban de .42 (en el caso de la dimensión objetivo final) a .90 (para la dimensión interacción social). Finalmente, en la escala de Actividades, los coeficientes arrojaban valores de .65 (para la dimensión de activación) a .95 (en el caso de la dimensión de interacción social). Asimismo, y en orden a determinar la estructura interna de las escalas, se procedió a realizar un análisis factorial de componentes principales sobre cada una de ellas. En todos los casos, se obtuvo un sólo factor que explicaba una parte sustancial de la varianza (entre 49.9% para motivación intrínseca y 83.5% para interacción social). Además, los pesos factoriales resultaron ser elevados en todas las variables (entre .58 y .94) (Esteve, San Martín y López, 1998).

A) RESULTADOS PARA LA ESCALA DE DEFINICIÓN

Se obtuvieron representaciones del espacio perceptual en 4, 3 y 2 dimensiones. Por tanto, la primera tarea fue decidir el número

óptimo de dimensiones. Shepard (1972) recomienda que se tengan en cuenta tres aspectos: la bondad de ajuste, la interpretación y la parsimonia de la solución. Es por ello que, de acuerdo a nuestros resultados, se optó por la solución de dos dimensiones. Las medidas de ajuste para esta matriz (Stress = .07 y la proporción de varianza común al modelo y los datos, RSQ = .98) es ciertamente notable, si se toma en consideración que el valor ideal de Stress sería 0 y el de RSQ sería 1. Este ajuste resulta ser prácticamente idéntico a la solución de tres y cuatro dimensiones, no obstante la solución bidimensional es más parsimoniosa y más fácilmente interpretable. En la Tabla 1 quedan recogidos los pesos de las variables en cada

dimensión para cada una de las tres escalas consideradas (Definición, Actividades e Importancia)

Los pesos más altos para la dimensión I, en la escala de Definición, corresponden a percepción de libertad, disponibilidad de tiempo y ausencia de obligaciones. En el polo opuesto, las variables dominantes son activación, comprensión de la realidad y objetivo final. Esta dimensión fue interpretada como Nivel de esfuerzo. En lo referente a la dimensión II, ésta viene definida principalmente por la interacción social, en un extremo, y por la disponibilidad de tiempo, en el otro. Estos resultados nos llevaron a interpretar esta dimensión como Finalidad del ocio, pues se refiere al grado en que el ocio

Tabla 1
Pesos de las variables en cada dimensión e índices de ajuste

Escala	Variabes	Stress	RSQ		
Dimensión I	Dimensión II				
Definición	Interacción social	.0194	.7972		
	Activación	-2.0327	-.2128		
	Percepción de libertad	1.7059	-.0683		
	Objetivo final	-1.2159	-.3483		
	Percepción de disponibilidad de tiempo	1.5966	-.0189		
	Baja relación con el trabajo/obligación	1.4433	-.5479		
	Comprensión de la realidad	-1.8193	.2431		
	Sentimientos de competencia	.2179	.4679		
	Motivación intrínseca	.0848	-.3120	.07893	.97593
	Actividades	Interacción social	-.5089	-1.4435	
Activación		.7525	-.1395		
Percepción de libertad		-1.3595	.4655		
Objetivo final		2.0666	-.3800		
Percepción de disponibilidad de tiempo		-1.2669	.5462		
Baja relación con el trabajo/obligación		-1.5049	-.1286		
Comprensión de la realidad		1.9632	.6614		
Sentimientos de competencia		-.1648	.2005		
Motivación intrínseca		.0227	.2180	.10015	.95065
Importancia		Interacción social	.9377	1.0364	
	Activación	-.6007	.2293		
	Percepción de libertad	1.7221	-.4400		
	Objetivo final	-1.9089	.0086		
	Percepción de disponibilidad de tiempo	.9100	-.5186		
	Baja relación con el trabajo/obligación	.9003	-.3155		
	Comprensión de la realidad	-2.0169	.1499		
	Sentimientos de competencia	1.1325	.2998		
	Motivación intrínseca	-1.0761	-.4497	.10274	.95408

es un fin en sí mismo o, por el contrario, un medio para lograr algo, como sentirse competente, comprender la realidad o interactuar con los demás. Considerando que, de un lado, el escalamiento multidimensional resulta apropiado para descubrir grandes estructuras subyacentes y, de otro, que en la configuración obtenida se observaba la existencia de agrupaciones de estímulos en ciertas zonas del espacio, se optó por investigar las pequeñas estructuras al objeto de desvelar si tales agrupaciones tenían o no una realidad distinta a la visual. Para ello se utilizó el análisis de clusters mediante la técnica jerárquica ascendente de distancias mínimas (Sánchez Carrión, 1984). Este análisis arrojó una solución de tres clusters para la escala de Definición: el primero compuesto por las variables comprensión de la realidad, activación y objetivo final; el segundo englobaba las variables sentimientos de competencia, motivación intrínseca e interacción social. Finalmente, el tercer cluster incluía las variables ausencia de obligaciones, percepción de libertad y disponibilidad de tiempo. De acuerdo a los resultados obtenidos, el primer cluster ha sido denominado como Activación, el segundo se ha considerado como Finalidad y el tercero como Relajación. La configuración gráfica de los es-

tímulos para la solución obtenida en la escala de Definición, contenida en la Tabla 1, así como la representación gráfica de los clusters resultantes sobre el modelo de escalamiento de esta misma escala, se recogen en la Figura 1. Debe indicarse que la dimensión I queda representada por el eje horizontal, en tanto que la dimensión II se representa en el eje vertical.

B) RESULTADOS PARA LA ESCALA DE ACTIVIDADES

También en este caso, y por razones equivalentes, se adoptó la solución de dos dimensiones. Las medidas de ajuste para esta matriz (Stress = .08 y la proporción de varianza común al modelo y los datos, RSQ = .98) es ciertamente notable. De nuevo, soluciones con un número mayor de dimensiones añaden poco al ajuste del modelo y le restan interpretabilidad. En la Tabla 1, anteriormente expuesta, quedan reflejados los pesos de las variables de esta escala para cada dimensión. Como puede observarse, en la dimensión I se sitúan en sus valores extremos las variables objetivo final y comprensión de la realidad, de un lado, y la ausencia de obligación, la variable percepción de libertad y la de disponibilidad de tiempo, en el otro. Esta dimensión, consiguiente-

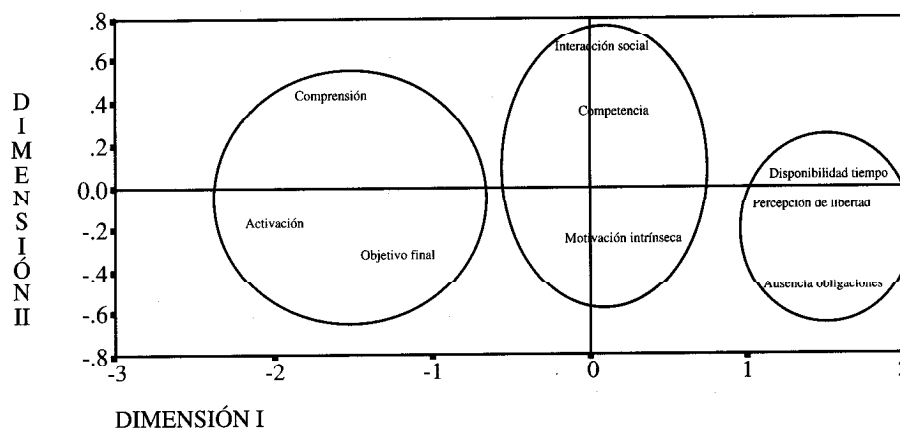


Figura 1. Gráfica de configuración de estímulos. Escala de Definición.

mente, fue interpretada como Nivel de esfuerzo. Respecto a la segunda dimensión, ésta queda representada principalmente por la variable interacción social frente a todo el resto de variables. Este resultado nos llevó a interpretar la dimensión II como Interacción. Sometidas las variables al análisis de clusters, se obtuvo una solución de tres clusters: Interacción (que incluye la variable interacción social), Activación (formado por las variables comprensión de la realidad y objetivo final) y Resultado (que engloba todas las variables restantes que aluden a todas aquellas consecuencias que tiene el ocio), solución que refleja claramente las soluciones de tres y cuatro dimensiones. En la Figura 2 puede inspeccionarse la configuración gráfica de los estímulos para la solución bidimensional obtenida, así como las tres agrupaciones de variables derivadas del análisis de clusters.

C) RESULTADOS PARA LA ESCALA DE IMPORTANCIA

Una vez más, y de acuerdo a los resultados, se optó por la solución de dos dimensiones, siendo las medidas de ajuste para esta matriz (Stress = .08 y la proporción de varianza común al modelo y los datos, RSQ =

.98) igualmente notables. Los pesos más altos en la dimensión I (ver Tabla 1) corresponden a las variables percepción de libertad y sentimientos de competencia, en tanto que los más bajos son los de comprensión de la realidad y objetivo final. Esta dimensión fue interpretada como Nivel de esfuerzo apareciendo, de nuevo, un ocio caracterizado por «hacer» frente a «no hacer». Respecto a la dimensión II, ésta se encuentra dominada, principalmente, por la variable interacción social (con un peso de 1.03), frente a la disponibilidad de tiempo, en el otro extremo, por lo que esta dimensión ha sido interpretada como Finalidad, es decir, aquello que no tiene un fin aparente, que resulta ser importante en sí mismo, frente a lo que es relevante porque permite lograr algún beneficio que, en este tipo de muestra y en consonancia con los resultados obtenidos, tendría su máximo exponente en la interacción social. Sometidos los resultados obtenidos mediante el escalamiento multidimensional al análisis de clusters, se optó de nuevo por una solución de tres clusters: el primero formado por las variables comprensión de la realidad, activación, objetivo final y motivación intrínseca, por lo que se ha denominado a este cluster como Activación.

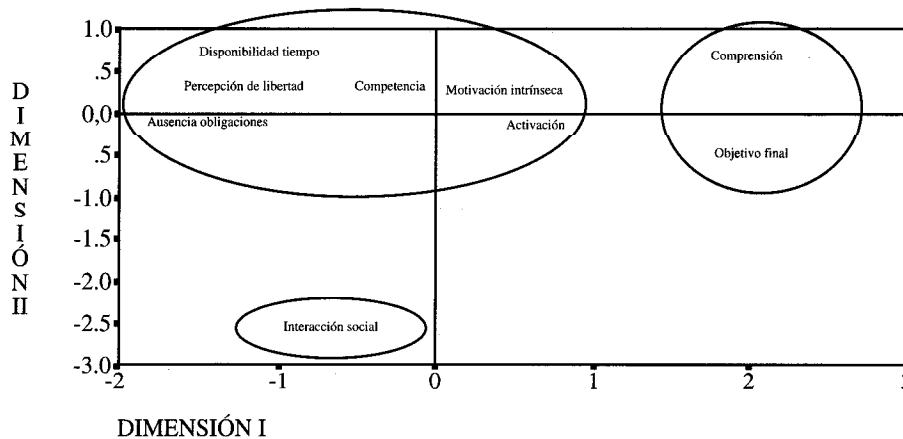


Figura 2. Gráfica de configuración de estímulos. Escala de Actividades.

El segundo cluster, al que se ha denominado como Bienestar, incluye las variables sentimientos de competencia, ausencia de obligaciones, percepción de libertad y disponibilidad de tiempo. Finalmente, interacción social es una variable con entidad suficiente como para constituir un sólo cluster al que, consiguientemente, se ha considerado como Interacción. En la Figura 3 quedan representadas las soluciones obtenidas en los análisis de escalamiento multidimensional y de clusters efectuados sobre las variables de la escala de Importancia.

Discusión y conclusiones

La primera valoración realizada por los sujetos nos informaba sobre la estructura del concepto de ocio. Los resultados arrojados por el escalamiento multidimensional ponen de manifiesto que los individuos diferencian dos dimensiones subyacentes al concepto de ocio: una relacionada con el grado de actividad requerida por la práctica del ocio, denominada Nivel de esfuerzo, y otra asociada al objetivo perseguido con dicha práctica, a la que se denominó Finalidad. En cuanto a la primera, puede observarse que aparecen dos conceptos, o visiones, diferentes del ocio. La primera se rela-

ciona con disponibilidad de tiempo, percepción de libertad y baja relación con las obligaciones. Coincide con la idea más cercana y simple que se suele tener del ocio, en la que se le asocia a actividades desestructuradas, a descansar o a no hacer nada (Harré, 1990), en resumen, a muy bajo nivel de esfuerzo. Esta visión se relaciona, por un lado, con lo propuesto por autores como Neulinger (1974), Iso-Ahola (1980) o Munné (1980), para quienes es la dimensión percepción de libertad el componente más importante del ocio; y, por otro, con el hecho de que el ocio, para que sea percibido como tal, debe tener una baja relación con las obligaciones del sujeto. Por otro lado, es necesario resaltar la importancia de la percepción de disponibilidad de tiempo, dimensión a la que no se hace referencia en la mayoría de las definiciones (v.g. Mannell, 1984; Cuenca, 1995; Kelly, 1996) o que simplemente es relacionada con la satisfacción con el ocio (v.g. Iso-Ahola, 1980). No obstante, tal y como se defiende desde algunas conceptualizaciones (Munné, 1980), el componente temporal es fundamental, ya que el ocio se da en un tiempo libre. De acuerdo a los resultados obtenidos en el presente estudio, la percepción de disponibilidad de tiempo efectivamente parece consti-

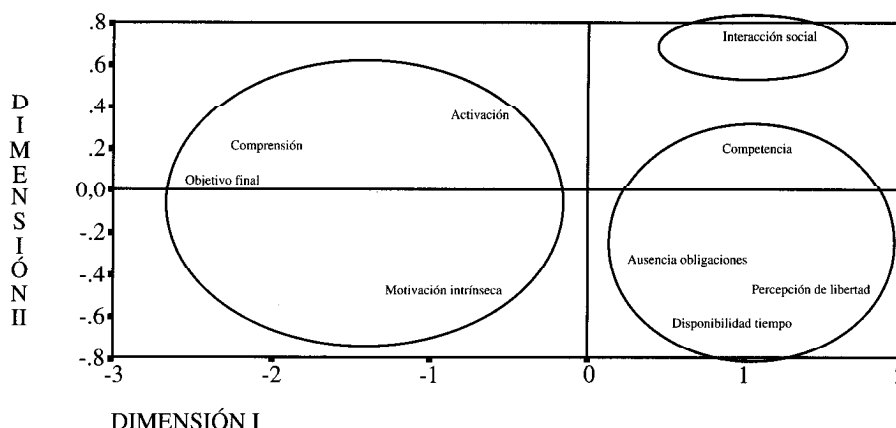


Figura 3. Gráfica de configuración de estímulos. Escala de Importancia.

tuirse en una variable relevante en la conceptualización del ocio.

La segunda visión del ocio, a la que se hacía referencia, alude a un ocio que implica desafíos y desarrollo personal, es decir un alto nivel de esfuerzo. Este acercamiento coincide en gran medida con las propuestas de autores como Weber (1969), Dumazeider (1974), Csikszentmihalyi y Csikszentmihalyi (1988) o Argyle (1996). Se trata de una práctica de ocio relacionada con el hecho de superarse a sí mismo, se relaciona con un cierto grado de disciplina (Harré, 1990) y coincide con el ocio serio (Stebbins, 1997). Aquí, lo importante es realizar actividades que permitan la obtención de sentimientos de competencia y de autorrealización (Iso-Ahola, 1980; Haworth, 1997).

Respecto a la segunda dimensión, Finalidad, se observa cómo la interacción social aparece claramente diferenciada del resto de las variables, especialmente de aquéllas que guardan una mayor relación con el modo en el que parece que los sujetos conceptualizan el ocio. Este resultado vendría a señalar que la interacción social, pese a ser una de las formas de ocio más importantes y que con más frecuencia se tiende a desarrollar, no formaría parte de la definición de ocio en sí misma. Las variables que aparecen más cercanas a la interacción social son las de sentimientos de competencia y comprensión de la realidad, dos aspectos que no se suelen utilizar para definir el ocio. La agrupación de las tres variables podría interpretarse como el modo en que los individuos adquieren su identidad social. En concreto, la interacción puede ser considerada como un medio para conseguir estatus, sentirse realizado, percibirse competente y conformar el autoconcepto personal y social. En este sentido, Argyle (1996) plantea que el ocio conduce al desarrollo y enriquecimiento del autoconcepto a través de la identidad que se deriva de la pertenencia a determinados grupos, el estatus poseído dentro de los mismos, las

habilidades especiales necesarias para realizar muchas formas de ocio o la ejecución pública del mismo, bajo todo lo cual subyacen, de un modo u otro, las variables interacción social, comprensión de la realidad y sentimientos de competencia.

Las dimensiones obtenidas con el escalamiento multidimensional se han visto confirmados por el análisis de clusters, ya que los agrupamientos resultantes (Activación, Finalidad y Relajación) corroboran las mismas. El agrupamiento Activación coincide con la consideración de un tipo de ocio que requiere un nivel de esfuerzo y un mayor grado de actividad. El agrupamiento Relajación confirma la existencia de un ocio más pasivo y relacionado con el «no hacer». Finalmente, las variables agrupadas bajo la denominación Finalidad coinciden con exactitud con las obtenidas mediante el análisis del escalamiento.

Podría concluirse, consiguientemente, que bajo el concepto de ocio subyacen dos aspectos que lo conforman: un ocio destinado al descanso o la relajación, en el que el sentimiento de la ausencia de obligaciones primaría sobre otros aspectos, frente a otro tipo de ocio en el que podría hablarse, incluso, de actividades que el sujeto se autoimpone de modo voluntario y que le ayudarían a desarrollar su autoconcepto, siendo la interacción social uno de los modos más importantes para lograr esta finalidad.

En cuanto al hecho de si las actividades de ocio realizadas por los sujetos les servían para lograr determinados fines, los resultados obtenidos arrojan, nuevamente, una estructura bidimensional de las variables. La primera dimensión coincide, en gran medida, con la denominada en el análisis anterior como Nivel de esfuerzo, lo que indicaría que los sujetos obtienen dos resultados diferentes de su práctica de ocio: por un lado, relajación y, por otro, activación. La segunda, denominada Interacción, confirma lo señalado anteriormente: la interacción social

no define del ocio pero constituye su forma más importante para la muestra estudiada. El posterior análisis de clusters viene a confirmar, de un lado, y a perfilar, de otro, los resultados expuestos hasta el momento. En primer lugar, aparece una agrupación que recoge tan sólo la dimensión de Interacción. El segundo conjunto de variables (al que denominamos Nivel de esfuerzo) hace referencia a las actividades de ocio que requieren un mayor nivel de estructuración por parte del sujeto. El tercer agrupamiento (al que se ha denominado Resultado) reflejaría lo que los sujetos realmente consideran que obtienen de las actividades que practican en su tiempo de ocio. Este conjunto de resultados —los obtenidos por los sujetos en sus prácticas de ocio— se acercaría a una concepción del ocio algo más amplia a la obtenida en el caso de su definición, puesto que incluye tanto el aspecto más relacionado con la pasividad o relajación aportada por el ocio, como el hecho de hacer cosas y hacerlas por sí mismas. Esto refleja que, aunque a priori, el sujeto diferencia entre dos tipos de ocio, su práctica real no es tan diferenciada, de forma que ésta no es ni fundamentalmente pasiva ni fundamentalmente activa; más bien parecería que se llevan a cabo actividades que englobarían ambos aspectos: pasividad y actividad.

Finalmente, el tercer análisis parte de la necesidad de cuestionarse si algo trivial en la vida de las personas puede generar los beneficios descritos en numerosos trabajos (Levitt, 1991; Wankel y Berger, 1991; Coleman e Iso-Ahola, 1993). Para ello se ha intentado explorar si el ocio es lo suficientemente valorado y, consiguientemente, si es tan relevante como para constituirse en un constructo en sí mismo. Si a los sujetos se les pide que valoren, en función de su importancia, una serie de variables de forma ajena al concepto de ocio y estructuran estos elementos de modo idéntico al resultante cuando se les solicita, sobre las mismas va-

riables, que se pronuncien sobre su concepto de ocio, podría afirmarse que el ocio es lo suficientemente relevante para ellos como para generarse por sí mismo. Esto permitiría deducir que el ocio, al menos en la muestra considerada, es un valor per se. Los resultados obtenidos con el escalamiento multidimensional corroboran estas afirmaciones, en tanto que las dimensiones obtenidas son idénticas a las resultantes para la Escala de Definición: Nivel de esfuerzo y Finalidad. En lo referente a los tres clusters obtenidos sobre estos datos (Activación, Bienestar e Interacción), aunque no idénticos a los resultantes cuando se les solicita a los sujetos que definan el ocio, guardan una similitud lo suficientemente importante como para poder afirmar que la estructura subyacente en ambos casos es, esencialmente, la misma. No es de extrañar, no obstante, que existan ciertas diferencias en los resultados dirigidos a explorar las pequeñas estructuras subyacentes, puesto que los sujetos han respondido a cuestiones distintas.

A la luz de todo lo expuesto, cabría realizar una serie de consideraciones finales. En primer lugar, bajo la definición del ocio parecen subyacer dos aspectos claramente diferentes: de un lado, todo aquello que guarda relación con pasividad, relajación, descanso o, simplemente, no hacer nada; de otro, aquel conjunto de actividades que se relacionan con el hecho de hacer, por la importancia que dichas acciones tienen para el propio sujeto. En segundo lugar, la interacción social constituye una variable claramente relevante en la práctica del ocio, lo que apoya a quienes ven en el ocio social una de las formas más importantes que puede adoptar una conducta de ocio (v.g. Iso-Ahola, 1980 o Argyle, 1996). En tercer lugar, es necesario destacar la coincidencia entre lo que los sujetos entienden por ocio y lo que obtienen del mismo, aunque en este segundo caso se difumina la dicotomía ocio activo versus pasivo presente en la defini-

ción. Otro aspecto a resaltar es la constatación de que el ocio es un valor importante, en sí mismo, para los sujetos; como Iso Ahola (1997) afirma, el ocio está ahí, y es una fuente de calidad de vida, pero para poder disfrutar de sus beneficios es necesario ser consciente de su existencia e importancia. Por último, el Escalamiento Multidimensional se muestra como una técnica de análisis adecuada para descubrir las dimensiones que los sujetos utilizan para definir un constructo tan complejo como el del ocio.

Antes de finalizar, es necesario resaltar que los resultados de este estudio están limitados a las características de la muestra estudiada, jóvenes universitarios. Esto obliga a una cautela en el análisis de las conclusiones anteriores, en tanto que éstas no son extrapolables a la población general o a grupos sociales concretos (García-Cueto y Cerro, 1990). Consecuentemente, entre las líneas futuras de investigación que se derivan del presente trabajo está la replicación de estos resultados considerando otros sectores de la población general.

Referencias

- Arce, C. (1993). Escalamiento multidimensional: Barcelona: PPU.
- Argyle, M. (1996). The social psychology of leisure. New York: Penguin Books.
- Coleman, D. e Iso-Ahola, S. (1993). Leisure and health: the role of social support and self-determination. *Journal of Leisure Research*, 25, 111-28.
- Cronbach, L.J. (1951). Coefficient Alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297-334.
- Csikszentmihalyi, M. y Csikszentmihalyi, Y. S. (1988). *Optimal experience*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cuenca, M. (1995). *Temas de pedagogía del ocio*. Bilbao: Deusto.
- Dumazeider, J. (1974). *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*. Paris: Du Senil.
- Esteve, R., San Martín, J. y López, A.E. (1998). Construcción de un instrumento para la evaluación del ocio: resultados preliminares. Trabajo presentado en el V Congreso de Evaluación Psicológica, Benalmádena Costa (Málaga), 30 abril-3 mayo, 1998.
- García-Cueto, E. y Cerro, V. (1990). Características individuales y tipo de ocio. *Psicothema*, 2, 173-177.
- Harré, R. (1990). Leisure and its varieties. *Leisure Studies*, 9, 187-195.
- Haworth, J. T. (1997). *Work, leisure and well-being*. London: Routledge.
- Headley, B. y Wearing, A. (1992). *Understanding happiness*. Melbourne: Longman Cheshire.
- Iso-Ahola, S. (1976). On the theoretical link between personality and leisure. *Psychological Reports*, 39, 3-10.
- Iso-Ahola, S. (1980). *The social psychology of leisure and recreation*. Dubuque, Iowa: Wm C. Drown Company Publishers.
- Iso-Ahola, S. (1997). A psychological analysis of leisure and health. En J. T. Haworth (Ed.). *Work, leisure and well-being*. London: Routledge.
- Kelly, J. (1996). *Leisure*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Langenhove, L. (1992). The identification and measurement of psychological aspects of leisure. *Leisure Studies*, 11, 147-156.
- Levitt, L. (1991). Recreation for the mentally ill. En B. I. Driver, P. I. Brown y G. I. Peterson (Eds.). *Benefits of leisure*. State College, Pa: Venture Publishing, Inc.
- Mannell, R. C. (1984). A psychology for leisure research. *Society and leisure*, 7, 13-21.
- Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre. Un enfoque crítico*. México: Trillas.
- Neulinger, J. (1974). *The psychology of leisure*. Springfield Ill: Charles C. Thomas.
- Neulinger, J. (1981). *The psychology of leisure* (2nd Edition). Springfield Ill: Charles C. Thomas.
- Paffenbarger, R. S., Hyde, R. T. y Down, A. (1991). Health benefits of physical activity. En

- B. L. Driver, P. J. Brown y G. L. Peterson (Eds.). *Benefits of leisure*. State College, Pa: Venture Publishing, Inc.
- San Martín, J. (1997). *Psicosociología del ocio y el turismo*. Archidona, MA.: Aljibe.
- Sánchez Carrión, J.J. (1984). *Introducción a las técnicas de análisis multivariable aplicadas a las ciencias sociales*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Shepard, S.R. (1972). A taxonomy of principal types of data and of multidimensional methods for their analysis. En R.N. Shepard, A.K. Romney y S. Nerlove (Eds.): *Multidimensional scaling: theory and applications in the behavioral sciences*. Nueva York: Seminar Press.
- Smith S. L. (1990). *Dictionary of concepts in recreation and leisure studies*. New York: Greenwood Press.
- Stebbins, R. A. (1997). Serious leisure and quality of life. En J. T. Haworth (Ed.). *Work, leisure and well-being*. London: Routledge.
- Takane, Y., Young, F. y Leeuw, J. (1977). *Nonmetric individual differences multidimensional scaling: an alternating least-squares method with optimal scaling features*. *Psychometrika*, 42, 7-67.
- Vihjalmsson, R. y Thorlindsson, T. (1992). The integrative and physiological effects of sport participation: a study of adolescents. *Sociological Quarterly*, 33, 637-47.
- Wankel, L. M. y Berger, B. G. (1991). Personal and social benefits of sport and physical activity. En B. L. Driver, P. J. Brown y G. L. Peterson (Eds.). *Benefits of leisure*. State College, Pa: Venture Publishing, Inc.
- Weber, E. (1969). *El problema del tiempo libre*. Estudio antropológico y pedagógico. Madrid: De. Nacional.
- Winefield, A. H., Tiggermann, M. y Winefield, H. R. (1992). Spare time use and psychological well-being in employed and unemployed young people. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 65, 307-13.

Aceptado el 28 de mayo de 1998