

# El ocio y la ficción

Pablo Lorente Muñoz



La RAE define *ocio* como “cesación del trabajo, inacción o total emisión de la actividad”, de tal modo que el negocio sería, sin más, el trabajo. Mal que nos pese, y sin tener en cuenta a los jubilados que pueblan los bancos de pueblos y ciudades en busca del sol, parece que la práctica de este ocio es del todo inexistente. En las siguientes entradas se habla de “tiempo libre de una persona” y “diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas”.

Para muchas generaciones, la literatura, la lectura, ha supuesto una forma de ocio primordial. Todavía lo es para mucha gente, sin embargo, este ocio ha mutado por otros, sobre todo para los más jóvenes, por ejemplo, los videojuegos, en donde el hecho de jugar rompe los esquemas del ocio antes visto. Esto mismo ocurre, bajo mi punto de vista, en los entretenimientos hasta ciertos puntos adictivos del hipertexto y asociados a internet, como podría ser adentrarse en el marasmo de las redes sociales u otras formas de ocio de gran popularidad en nuestros días, como el visionado de series o de películas.

Sea como fuere, todos los elementos antes mencionados se basan en un elemento profundo

que nos debe hacer desconfiar de la palabra *ocio*, y es que todos ellos fundamentan su existencia en la ficción que podemos definir, *grosso modo*, como la posibilidad de lo real, antes que la mentira. Numerosos estudiosos y escritores se han detenido en la formulación de los *mundos posibles* y la utilidad de los mismos, no solo en su concepción de mero entretenimiento, sino también, en su utilidad y directa aplicación en nuestra vida, por lo que, de nuevo, el término ocio en su sentido de descanso, queda dislocado puesto que aprendemos constantemente de la ficción.

“ (Con la literatura) no es menos cierto que obtenemos una buena cantidad de frutos de las lecturas (negocio). ”

La literatura, por ejemplo, nos ofrece infinidad de mundos posibles y vidas ajenas prestadas por vivir; es cierto que, normalmente, lo hacemos desde un mero punto intelectual, es decir, imaginamos lo que tenemos ante nuestros ojos, sin embargo, no es menos cierto que obtenemos una buena cantidad de frutos de las lecturas (negocio).

El tiempo que dedicamos a las redes sociales, de algún modo, también se rige por la ficción. Eliminando el punto de vista utilitario de *Facebook* o *LinkedIn*, su mecanismo se basa en la ficción de conocer vidas cercanas y ajenas, mientras que las redes sociales de encuentros se basan en la ficción de encontrar el amor o de encontrar parejas sexuales, noción asociada al éxito social.

Las series de televisión pueden ser superiores al cine en muchos aspectos, el esencial es que, puesto que se desarrollan en un tiempo más prolongado, el procedimiento de identificación del espectador con los personajes es mucho mayor, vivimos sus vidas, y el mero ocio no puede explicar su proliferación ni su éxito.

Por último, el ocio total sería el de los video juegos, no sólo porque implica el mero pasatiempo, sino porque uno mismo es el generador de ese ocio y su protagonista, no hay que identificarse con nadie, porque ese aparato que lee tu movimiento te traslada a la pantalla, por lo que los límites entre el yo y el yo ficcional se han borrado.

Libros digitales, ordenadores, consolas, tabletas, móviles, en el futuro, ¿acaso nos convertiremos en ocio?