



## Ocio, ociosidad y recreación en América Latina<sup>1</sup>

### Leisure, idleness and recreation in Latin America

Efrén Rodríguez Toro<sup>2</sup>

#### *Resumen*

¿Son equivalentes el ocio, la ociosidad y la recreación? El presente artículo intenta responder a dicha interrogante con el objetivo de que América Latina participe más activamente en la discusión global e incida con toda la riqueza de su capital humano y acervo cultural en la configuración del ocio como experiencia personal y fenómeno social. El ocio, como concepto, ha variado significativamente en diferentes períodos históricos, pero la adquirida y prolongada confusión de términos entre ocio, ociosidad y recreación ha impedido el tratamiento adecuado en nuestra región de un tema que no sólo representa un ideal de una vida buena, sino que también se constituye en un derecho fundamental con amplias repercusiones en la promoción de la salud, el bienestar y la creatividad, entre otros muchos aspectos, incluido el de servir de guía para el disfrute de una creciente oferta de entretenimiento digital e innovación disruptiva.

Palabras clave: ocio, ociosidad, recreación, tiempo libre, América Latina

#### *Abstract*

Are the terms leisure, idleness, and recreation equivalent? This article tries to answer this question. An added aim is to contribute to a more active participation of Latin America in the global discussion. This region can use its human capital and cultural heritage to help configure leisure as a personal experience and a social phenomenon. Leisure as a concept has varied significantly along different historical periods. But the acquired, prolonged confusion between the terms leisure, idleness, and recreation has precluded from and adequate assessment in the Latin American region of an issue that, not only refers to a good life,

---

<sup>1</sup> Fecha de recepción: 15/09/2017. Fecha de aceptación: 06/12/2017.

<sup>2</sup> Universidad de Deusto. Programa de Ocio, Cultura y Comunicación para el Desarrollo Humano, bajo el auspicio del Programa de Becas Cátedra Unesco-Grupo Santander.



but that is also a fundamental right pertaining to the promotion of health, wellbeing, and creativity, among many others aspects, including serving as a guide for the enjoyment of an increasing supply of digital entertainment and disruptive innovation.

*Keywords:* leisure, idleness, recreation, spare time, Latin America.

---

### *Introducción*

Ocio, ociosidad y recreación son conceptos estrechamente relacionados. No obstante, distan mucho de ser sinónimos. El ocio responde a una realidad histórica que tiene en la Antigua Grecia un indiscutible punto de referencia, el cual, siendo contrario al trabajo, encontraría en la Edad Media la necesidad de ser transformado por la Iglesia Católica en femenina ociosidad con la finalidad de establecer rutinas para la práctica diferenciada de actividades y la propia organización de la cristiandad. La recreación, por su parte, es un fenómeno mucho más reciente producto de la sociedad industrial, cuyo epicentro lo podemos encontrar en la Inglaterra victoriana, pero que sería desarrollado de un modo más sistemático hacia finales del siglo XIX en los Estados Unidos de América bajo el rótulo de recreacionismo higienista.

En consecuencia, en el presente artículo se realiza un sucinto recorrido histórico de tales conceptos, así como su incidencia en países de América Latina, fundamentalmente de raigambre lusa e hispana, en virtud de un cambio que pareciera estar ocurriendo en algunos de ellos al dar cuenta de experiencias que hablan de la apropiación del ocio sin la carga peyorativa que ha solido acompañarla en medios de comunicación e incluso en documentos oficiales o académicos.

Así las cosas, parecería razonable utilizar el mismo criterio de considerar al ocio como auténtico legado de la civilización griega, a la par de tantas otras disciplinas científicas que son parte de nuestro acervo cultural, y continuar impulsando una necesaria discusión para precisar el significado de palabras que nos acompañan en nuestra vida cotidiana y, de igual forma, revisten especial importancia como factor clave para el desarrollo humano.

### *Una primera distinción*

Algunos autores como Hernández y Morales (2000), consideran que los conceptos de ocio, recreación y tiempo libre pueden ser abordados sintéticamente al unísono por compartir áreas comunes, pero lo cierto es que cada noción responde a su propia especificidad y describe realidades históricas distintas. América



Latina, culturalmente influenciada tanto por Europa como por los Estados Unidos de América, ha dado señales de querer superar tal confusión, a partir de una clara distinción elaborada por académicos de la región: “El ocio es más amplio que la recreación. Al ser el ocio entendido como una necesidad humana fundamental, la recreación pasa a ser uno de los posibles satisfactores de la necesidad de ocio. Por esto, el concepto de ocio puede abarcar a la recreación, lo que no ocurre de forma inversa” (Elizalde y Gomes, 2010, p.12).

Un argumento que obliga a repasar brevemente la historia de ambos conceptos para intentar precisar algunas diferencias básicas que, consciente o inconscientemente, ejercen una direccionalidad en la vivencia de sus significados. No olvidemos que el lenguaje ejerce una función que va más allá de comunicar verdades establecidas, siendo su verdadero propósito actuar como medio para abrir la realidad misma (García, 2006).

En este sentido, una primera y obvia distinción es que el ocio es mucho más antiguo que la recreación. Si bien su consideración como objeto de estudio, en el marco de los Estudios de Ocio o *Leisure Studies*, puede situarse en el establecimiento de la sociedad industrial moderna, no es menos cierto que su tratamiento científico, como tantas otras disciplinas, le debe a la Antigua Grecia sus prolegómenos y, a nuestro siglo XXI, sus necesarias y sustanciales advertencias.

#### *Antigua Grecia e Imperio Romano: Skholé y Otium*

El ocio de los griegos, entendido como *skholé* o ejercicio de contemplación filosófica, fue un ejercicio reservado para hombres libres que, a partir de las condiciones propias de su sociedad y ajenos al trabajo de subsistencia realizado por los esclavos, intentaban descifrar el mundo bajo el designio de procurarse una vida dichosa, placentera y feliz. Un ocio, *stricto sensu*, de pocos, fruto de un modelo de organización social basado en la esclavitud y un limitado número de habitantes.

De acuerdo con cifras históricas, la proporción de hombres libres en la Atenas de Aristóteles en relación con aquellos que no gozaban de tal condición era de uno a cuatro. Es decir, mientras los ciudadanos atenienses alcanzaban una cifra cercana a los veinticinco mil, los sometidos a esclavitud, procedentes fundamentalmente de Asia Menor, superaban los cien mil. Un censo poblacional que, al día de hoy, correspondería a pequeños centros urbanos (De Grazia, 1966).

Ahora bien, con todos los matices que puedan darse en torno a la esclavitud griega, donde los privados de ocio contaban con la posibilidad de vivir de forma independiente siempre y cuando pagaran una renta anual a sus dueños, e incluso compraran su libertad, el ideal del ocio tarde o temprano se vería afectado por asuntos relacionados con la administración de las ciudades o el apremio de satisfacer necesidades básicas.



En este orden de ideas, Roma, heredera de la tradición griega, evidenció la complejidad de contar con una población mucho más numerosa, la cual llegó a rondar el millón de habitantes en su momento de mayor apogeo, y la necesidad de repensar el ocio en función de las responsabilidades de su clase dirigente y la segmentación de una sociedad notoriamente disímil.

Será Marco Tulio Cicerón (106 a.C. - 43 a.C.), al enunciar el *otium cum dignitate* (ocio con dignidad), quien repara en el tiempo dedicado a actividades satisfactorias, principalmente de índole intelectual por parte de las élites romanas, pero aportando un matiz de cauto y necesario equilibrio: “Pues ni es conveniente que los hombres se dejen arrastrar por el honor de desempeñar cargos públicos hasta el punto de no mirar su tranquilidad, ni que se entreguen a una vida apacible que los aparte de los honores” (Cicerón, 1994, p.351).

De igual forma, Lucio Anneo Séneca (4 a.C. - 65 d.C.) insiste en el necesario equilibrio o complementariedad en su concepción del ocio, el cual influirá en el pensamiento posterior de destacadas figuras del cristianismo: “el hombre es demasiado mortal para el conocimiento de lo inmortal. (...) la naturaleza ha querido que yo haga lo uno y lo otro, tanto actuar como dedicarme a la contemplación” (Séneca, 2001, p.220).

Por su parte, el ocio del *populum* (ocio del pueblo), producto de la distintiva segmentación de la sociedad romana, estará más asociado a la diversión en clave masiva. Un ocio distractor en el que espacios como El Coliseo fungían de escenario para eventos multitudinarios que apaciguaban con perdurable eficacia el descontento popular. De ahí, la advertencia contemporánea del carácter manipulador o alienante que puede tener el ocio si la mera diversión llegase a dominar completamente su tiempo y espacio en función de reducir al pueblo a la condición de simple espectador.

Al igual que en Grecia, la esclavitud desempeñaría un papel significativo en la sociedad romana, siendo ésta más o menos severa en función de las diferencias culturales, intelectuales o aptitudinales de los sometidos. Adicionalmente, se reconoce la importancia de los términos latinos *otium* (ocio) y *negotium* (negocio) que, procedentes del contexto militar, serán claves en el desarrollo del concepto. El ocio implicaba el descanso o pausa de la guerra (enero y febrero) mientras que el negocio era el servicio o trabajo dedicado a la guerra y a la agricultura (resto del año).

### *Edad Media: Ocio transformado en ociosidad*

En términos generales, la literatura referente a los Estudios de Ocio no suele profundizar en este periodo, pero su incidencia en la actual realidad latinoamericana sigue resultando evidente. El ocio no sufrirá mayores cambios en su pensamiento y acción hasta el predominio medieval de la Iglesia Católica y, posteriormente, por la influencia de la ética protestante en la denominada modernidad. Su conversión en



algo pecaminoso, además de vicioso, provocará un declive del que no se recuperará, más allá de las tentativas renacentistas, hasta el siglo XX.

El pecado y el vicio, prescritos indistintamente por el catolicismo y el protestantismo para todo aquello que no implicara actividad productiva, restarán nobleza al ocio y exaltarán la virtud del trabajo, aunque en menor medida en la primera de las creencias religiosas gracias a las enseñanzas de San Agustín y Santo Tomás de Aquino, quienes vieron en la contemplación una actividad de índole superior en su incesante búsqueda de la verdad.

Efectivamente, la contemplación como sustento del ocio, tras la caída del Imperio Romano y la ulterior decadencia de las ciudades y el endurecimiento de las condiciones de vida, hubo de padecer importantes alteraciones. En el cristianismo, el contemplador continuará siendo divino no tanto por lo que contempla sino porque “la contemplación se convierte más en una búsqueda religiosa y menos en aquello en que Platón pensaba cuando hablaba de aplicar lo bueno descubierto en la contemplación como norma de la polis” (De Grazia, 1966, p.14).

De esta forma, *skholé* y *otium* se vieron inexorablemente perjudicados por un conjunto de creencias que situaban la salvación de las almas en el centro de todas las cosas. No obstante, ante las apremiantes necesidades terrenales, el trabajo manual, redimido por los monjes medievales, se transformó en una actividad tan habitual como la plegaria para asegurar la labranza de la tierra y, al mismo tiempo, organizar a la propia cristiandad.

El concurso de los monjes medievales, especialmente el de los monjes agustinos y benedictinos, impactó crucialmente el modo de entender el ocio y el trabajo. El diseño e incorporación de relojes provistos de pesas, ruedas y cuerdas en sus monasterios ayudó a establecer de modo uniforme un disciplinado reparto del día para la práctica diferenciada de actividades, incluida la lectura de textos sagrados y la contemplación. El ideal griego del ocio contemplativo o el ardid romano de la diversión masiva daban paso a la necesidad de una reglamentada rutina.

Sin embargo, al igual que en el mundo antiguo, la existencia de jerarquías en el seno de los monasterios posibilitaban la exención del trabajo manual para que miembros privilegiados de la orden dedicaran su jornada de manera exclusiva al trabajo espiritual. La Iglesia Católica, Apostólica y Romana proveerá así un nuevo imaginario colectivo en el cual la división del trabajo resultaba útil y necesaria para la consecución de una forma superior de vida.

Paralelamente, en el esfuerzo de convertir a los paganos, el cristianismo impuso pautas para afianzar el trabajo y días feriados para alentar la contemplación divina. Así mismo, una vez superado el fanatismo inquisitorial, tolera mimetizarse en tradiciones vernáculas que, expresadas en juegos, fiestas o danzas,



terminarán por marginar y reprobar la *skholé* griega y el *otium* romano. De acuerdo con José Luis López Aranguren: “el ocio antiguo, transformado en su femenino, la ociosidad, pasa a ser la madre de todos los vicios” (López Aranguren, 1989, p.49).

Una noción que, pasados los siglos, aún prevalece en naciones latinoamericanas de tradición católica, mayoritariamente dependientes de materias primas y tardío desarrollo industrial, pero apenas superada en países rectores de la economía mundial o pertenecientes a redes de carácter académico donde el ocio ha ido recuperando su antiguo prestigio, no sin antes haber sido anulado taxativamente por la Reforma Protestante del Siglo XVI.

### *Edad Moderna: Anulación del ocio*

La Edad Moderna, convencionalmente asumida como el tercero de los periodos históricos después de la Edad Antigua y la Edad Medieval, suele fijar su inicio en acontecimientos decisivos como la invención de la imprenta (hacia 1440), la caída de Constantinopla (1453) o el descubrimiento de América (1492), siendo ésta última la más aludida por los estudiosos de la historia dada su especial trascendencia: “los hombres han descubierto la totalidad de la que forman parte mientras que, hasta entonces, formaban una parte sin un todo” (Todorov, 1998, p.15).

A pesar de ello, los hombres que llegaron a América procedentes de Puerto de Palos no eran modernos. Su cosmovisión, como lo demostrarían los hechos, aún estaba alejada de los valores del progreso, la comunicación o la razón que más adelante ayudarían a forjar con su gesta. El afán extractivo por hacerse de las riquezas del nuevo mundo y la heterogénea servidumbre a la que fueron sometidos sus pobladores describen esa circunstancia:

...era necesario, con cualquier pretexto, saciar la sed de oro que devoraba a los cristianos y suplir, en parte, con el precioso metal, la falta de las perlas, de las piedras preciosas, de los perfumes y especerías y otras fabulosas riquezas de la India con que habían soñado, y que una fatal equivocación de Colón, harto prematuramente comprobada, había hecho extender por todas partes la noticia de su existencia, estimulando con la avaricia todas las pasiones; y pues era tan crecido el número de indios de aquella isla, era lógico pensar que la imposición de tal tributo proporcionaría en poco tiempo pingües ganancias (Serrato, 1893, p.233).

Así pues, las sucesivas etapas de descubrimiento, conquista y colonización por parte de potencias europeas como España, Portugal, Inglaterra, Francia u Holanda, harían posible el flujo de recursos desde América indispensables para la configuración de la era mercantil del capitalismo, la cual entrañaría el dominio de la vieja Europa sobre el nuevo mundo y promovería un sentimiento de gran calado en los tiempos por venir:



“el mundo existe para ser transformado; la grandeza del hombre, su divinidad, no se encierra en su capacidad de contemplación, sino en su habilidad para someter a la naturaleza y doblegarla a su voluntad” (De Grazia, 1966, p.16).

En un período de profundas renovaciones, la consideración del trabajo y el ocio encontrarán primero en el Renacimiento, movimiento cultural originado en la ciudad de Florencia que obró de transición entre la Edad Media y la Edad Moderna, y luego en la Reforma Protestante del Siglo XVI, importantes mudanzas como resultado de una nueva concepción del hombre y del mundo.

El Renacimiento, al reivindicar nociones de la cultura grecolatina, apostará por un talante indagador y práctico con la intención de forjar una impronta productiva sustentada en el dominio de la naturaleza, pero sin renunciar a su necesaria contemplación. El humanismo que subyace al hombre renacentista intentaba hacerle frente a la rígida e imperativa mentalidad de la Europa medieval mediante el posicionamiento del ser humano como medida de todas las cosas.

Por su parte, la Reforma Protestante del Siglo XVI promoverá un cisma en la Iglesia Católica y anulará del todo el ideal del ocio al exaltar el trabajo como máximo valor moral. El protestantismo de raíz calvinista asume el cumplimiento de las tareas diarias, en consonancia con las sagradas escrituras, como el mejor itinerario para servir a Dios. Todo lo demás, incluida la tentativa reivindicativa del Renacimiento, será decididamente inútil.

Un desprecio compartido por el pensamiento del viejo continente que desembarcó en costas americanas y ofreció al ocio una precisión momentánea en el mundo moderno y mucho más perdurable en el mundo periférico: “En la Europa del siglo XVII (...) la relación entre el ocio y la ausencia de utilidad de las actividades realizadas por los ociosos es la idea dominante” (Muñoz de Escalona, 2004, p.122).

Sin embargo, un ocio de reminiscencias romanas, entendido como símbolo de distinción u ostentación, también persistirá a ambos lados del Atlántico ante lo que sus respectivas élites consideraban seres inferiores o, peor aún, carentes de humanidad. En el caso de las colonias americanas, las prácticas autóctonas carecerán de valor para el recién llegado de la vieja Europa:

El encuentro entre los conquistadores y los mayas, los aztecas y los incas, por ejemplo, no permitió el reconocimiento y la valoración de las grandezas de estas sociedades nativas, como las invenciones técnicas, la arquitectura, los monumentos religiosos, los objetos de arte, los canales de irrigación y cultivos agrícolas, los conocimientos matemáticos, de medicina y astronomía, sus juegos, fiestas y otras tradiciones culturales. Todo esto fue visto como primitivo y pagano, teniendo que seguir un largo camino lineal hasta un punto superior, donde los conquistadores europeos pensaban estar ubicados (Gomes, 2010, p.5).





La historiadora Mirla Alcibiades, al analizar una de las obras más leídas por los hispanoamericanos del siglo XIX, *El manual de urbanidad* de Manuel Antonio Carreño, también advertirá en las nuevas élites un sentimiento de superioridad y exclusión con respecto al resto de la población mestiza o autóctona a través de una “explosiva inclinación a las celebraciones, las fiestas y la ostentación citadina” (Alcibiades, 2012, p.179).

Llegados aquí, resultará inteligible afirmar que ningún proceso histórico es lineal, pero a pesar de ello sí que podemos apreciar tendencias significativas. En el caso que nos ocupa, la América hispana y lusa asumirá la noción medieval del ocio al equipararla con ociosidad y, consecuentemente, minusvalorará las tradiciones indígenas y africanas en beneficio de las peninsulares. Aun así, el mundo seguirá su curso y el capitalismo mercantil dará paso a una revolución que, una vez más, hará variar el concepto de ocio.

#### *La Revolución Industrial y los Estudios de Ocio*

Entre los años 1904 y 1905, Max Weber publicará en *Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik*, la revista académica más prestigiosa de ciencias sociales de Alemania, sendos artículos que contendrán *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Una obra que, al interrogarse por el origen de la mentalidad capitalista moderna, ha permitido a los estudiosos del ocio precisar el momento de su declive en el mundo occidental y apreciar su lenta reivindicación en el marco de la Revolución Industrial.

Efectivamente, la Revolución Industrial del siglo XVIII es heredera de una concepción del ocio desprovista del prestigio que ostentó entre los griegos, los romanos y determinados teóricos cristianos. El ocio trastocado en ociosidad y la nueva consideración del tiempo libre en oposición al tiempo de trabajo permitirá suscitar una necesaria discusión en los países transformados por la nueva dinámica.

La Revolución Industrial, con sus profundas y manifiestas realidades: migración del campo a la ciudad, instauración de horarios desmedidos, paga de salarios y explotación de mujeres y niños, impactará de modo decisivo el debate sobre el trabajo y el ocio. El denominado tiempo libre se revelará apenas como tiempo de recuperación de fuerzas al contrastarlo con las duras condiciones fabriles:

...aumenta la presión del trabajo sobre el individuo, de manera que a éste no le queda ya sino el tiempo mínimo necesario para reproducir su fuerza de trabajo. No hay que olvidar que la legislación social tardó mucho tiempo en entrar en vigor, y que la reducción de las horas de trabajo fue muy progresiva. Hubo que esperar hasta el 24 de marzo de 1841 para que se implantara una ley que limitaba el trabajo de los niños de 12 a 16 años a doce horas diarias; y a ocho, el de los niños menores de 12. Sólo en 1884, con la ley Waldeck-Rousseau, se obtuvo la libertad de formar sindicatos, y apenas el 30 de marzo de 1900 se limitó el trabajo a diez horas diarias (Sue, 1987, pp.19-20).





Hechos perceptibles que llevarán a diversos autores a inaugurar, desde diferentes perspectivas y sin desmerecer el recorrido que hemos realizado hasta ahora, la moderna concepción de los Estudios de Ocio o *Leisure Studies*. Una disciplina que emerge “en el momento en que el desarrollo de la sociedad industrial impele al sector público a intervenir, al mundo asociativo a denunciar, a la iniciativa privada con ánimo de lucro a crecer y a los ciudadanos a reclamar” (San Salvador del Valle, 2006, p.1).

Antes bien, el ocio seguirá siendo objeto de miradas disimiles. Estados Unidos de América, por ejemplo, optó por el denominado recreacionismo higienista, el cual influiría a lo largo de los años en el conjunto de los países del continente americano en un intento por “frenar el surgimiento de males sociales (delincuencia, alcoholismo, libertinaje y otros vicios), pero a la vez como una forma de control social” (Elizalde, 2010, p.441).

Dicha concepción, sobre la cual profundizaremos en el siguiente apartado, hizo que la recreación arraigara en América Latina, pero sin posibilidad alguna de comprender que se trataba de un satisfactor del ocio y no de algo completamente diferenciado, al tiempo que se mantenía en el imaginario colectivo la vieja concepción medieval de equiparar ocio con ociosidad.

Mientras tanto, en una Europa enfrascada en el trabajo como ideal de su tiempo, el ocio contará con sucesivos y multidisciplinarios aportes que harán factible, apenas en el siglo XX, la consideración del ocio como derecho fundamental y factor clave para el desarrollo humano. Un logro que no hubiera sido posible sin la participación de nombre propios como Dumazedier (1964), Huizinga (1972), Lafargue (1991), Rusell (1987) o Veblen (1995), entre otros.

En este sentido, el ocio ha ido recuperando el significado de quehacer libre de los griegos, pero con un carácter inclusivo, además de contar con organismos globales que posibilitan una mayor visibilidad del concepto. Tal es el caso de la *World Leisure Association* (WLA), fundada en 1956, la cual se apresta a celebrar en 2018 el XVII Congreso Mundial de Ocio en la ciudad de Sao Paulo, Brasil.

La WLA asienta su trabajo en convenciones, pactos internacionales y en redes globales de colaboración integradas por instituciones educativas, organizaciones no gubernamentales y gobiernos, así como ejerciendo el rol de entidad consultiva de la Organización de Naciones Unidas (ONU). Por otra parte, la *Carta Internacional para la Educación del Ocio*, elaborada y aprobada en 1993 en el seno de dicha organización, ha servido de referente para precisar el significado del fenómeno del ocio, así como de punto de apalancamiento para el desarrollo de la mencionada disciplina.

En contrapartida, el concepto que ha predominado históricamente en América Latina es el de recreación. Por ello, resulta necesario abordar dicha realidad para intentar encontrar puntos de encuentro que faciliten una discusión honesta e integradora que supere la recurrente diatriba del eurocentrismo o imposición de



modelos porque, a fin de cuentas, tanto el ocio como la recreación son construcciones teóricas foráneas que han sido asimiladas por la modernidad, la cual, según Habermas (2008), posee una serie de atributos ampliamente compartidos en el concierto de las naciones, a saber: control científico-tecnológico de la naturaleza, ejercicio burocrático del poder y producción capitalista de la riqueza.

### *Recreación y otras nociones*

Si bien el ocio es un concepto eminentemente europeo, la recreación es ante todo una formulación norteamericana, pero más en función de una categorización de conocimientos y metodologías y no como algo socialmente novedoso. De acuerdo con Rodrigo Elizalde y Christianne Gomes, es evidente que “prácticas recreativas como los juegos y otras formas de diversión ya existían, pero en ese momento fueron sistematizadas como parte integrante de un concepto de recreación elaborado en los EEUU” (Elizalde y Gomes, 2010, p. 5).

La recreación, claro está, posee un menor recorrido histórico que el ocio, pero ello no ha sido obstáculo para apreciar de igual forma la variabilidad de su significado primario o incluso advertir la proliferación de conceptos asociados. Así las cosas, al recreacionismo higienista de raigambre anglosajona le han surgido, entre otros constructos, la animación sociocultural de inspiración europea y, más recientemente, la recreación educativa de perfil latinoamericano.

El recreacionismo higienista de finales del siglo XIX inauguró en el nuevo mundo una forma de entender el ocio centrada en el activismo, el cual, más allá de los mencionados constructos diferenciadores, aún sigue teniendo especial relevancia en países de América Latina en virtud de la rentabilidad política que suelen generar los discursos sobre el uso positivo y constructivo del tiempo libre, al tiempo que se constituye en una serena desactivación de la crítica ciudadana mediante la generación de actividades políticamente correctas. En este sentido, autores como Pablo Alberto Waichman destacan lo siguiente:

El eje del recreacionismo está puesto en las instalaciones, técnicas de trabajo, instrumentos, materiales y espacios especializados, más que en las personas y grupos con los que operan, siendo su objetivo el uso placentero y saludable del tiempo y donde la actividad más frecuente es el juego. Este enfoque, particularmente desarrollado en EEUU, es el más generalizado en América Latina. El recreacionismo suele considerar a la recreación como una sumatoria de actividades cuyo único fin es divertirse, lograr una forma de compensación del cansancio y aburrimiento producido por las tareas cotidianas. No interesa en demasía el porqué de las actividades más allá del uso del tiempo desocupado (Waichman, 2009, pp. 102-103).

Ahora bien, América Latina no sólo adoptará el recreacionismo higienista de origen anglosajón de finales del siglo XIX sino que años más tarde, hacia mediados del siglo XX, hará suyo también el enfoque europeo



de la animación sociocultural, aunque con menor impacto, dotando a las actividades recreativas de una significación educativa que critica el individualismo e impulsa la participación social.

Sus promotores, entre quienes destaca el teórico del ocio Joffre Dumazedier (1915-2002), la asumen como un medio de educación popular y de adultos que ambiciona comprender la sociedad para su posterior transformación. Dicha noción se hará tangible en los años de posguerra en el seno de los sindicatos franceses y, de igual forma, en asociaciones voluntarias, organizaciones culturales y movimientos políticos.

La animación sociocultural contará con promotores y detractores. Por una parte, las ideologías progresistas la verán como una forma de acceso a la cultura diferente a los modelos monopólicos de las élites y, al mismo tiempo, como promotora de una sociedad más solidaria en relación con el individualismo pregonado por el recreacionismo higienista. Por la otra, las ideologías conservadoras advertirán en ella una vía de instrumentalización para la difusión de ideas de carácter socialista.

Sin embargo, en sintonía con la variabilidad de los conceptos relacionados con el ocio y la recreación, la animación sociocultural también ha sido percibida como mecanismo de contención o adaptación social al configurarse, entre otros perfiles, un animador centrado en dinámicas de grupo, técnicas de comunicación o resolución de conflictos y no en la creación de cambio social. En cualquier caso, la emergencia de la animación sociocultural en la región latinoamericana fue considerada como una respuesta al recreacionismo higienista, teniendo como referentes a países europeos, incluyendo aquellos que estuvieron bajo la influencia de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

Finalmente, en la prolífica y a menudo ideológica discusión sobre la materia, en las últimas tres décadas se ha estado divulgando la propuesta de un modelo pedagógico designado con el nombre de recreación educativa, el cual, de acuerdo con autores de la región, “es consecuencia de la adaptación de enfoques anglosajones y europeos a la realidad latinoamericana” (Lema y Machado, 2015, p. 9).

Inspirada en la dialéctica marxista, la recreación educativa subraya que no se trata de una simple aplicación de técnicas recreativas en el sistema educativo formal sino de una entidad propia que actúa como complemento de la escolaridad. Por tal razón, a diferencia de la animación sociocultural, no se limitaría únicamente a la educación de adultos sino que abarcaría todas las etapas de la vida en un intento de problematizar conceptos como libertad y necesidad para evidenciar la importancia de determinados modos de condicionamiento que toda sociedad posee para su propia subsistencia o, sobre todo, para el mantenimiento de ciertas prescripciones (Waichman, 2009).

La recreación educativa posee un nivel de acompañamiento que pudiera entrar en contradicción con la espontaneidad del ocio o la recreación, pero al mismo tiempo responde a una realidad latinoamericana en



la cual la libertad de elección suele estar limitada por los bajos niveles educativos de millones de ciudadanos en situación de pobreza, así como por una precaria red institucional.

Así pues, mientras que los Estados Unidos de América parece haber superado el recreacionismo higienista y se advierte más bien una tendencia hacia un ocio basado en el consumo, en el continente europeo se intenta limitar la influencia global anglosajona mediante un ocio de raíces clásicas, pero con una alta implicación del sector público que aspira promover el desarrollo humano. El ocio, desde esta perspectiva, sería visto como un “ámbito distanciado de las necesidades de subsistencia (comida, bebida, etc.), pero cercano a otro tipo de necesidades humanas igualmente importantes, como la necesidad de saber, obrar, actuar, expresar o, en definitiva, ser” (Cuenca, Bayón y Madariaga, 2011, p. 21).

Por su parte, América Latina parece estar en medio de múltiples concepciones que dificultan un diálogo consigo misma y, al mismo tiempo, apreciar el desarrollo de unos Estudios de Ocio cada vez más globales. En cualquier caso, la región comienza a dar muestras de querer insertarse en la discusión contemporánea, aunque acompañada de episodios que confirman la necesidad de seguir impulsando los esfuerzos iniciales.

#### *La discusión necesaria*

En la región latinoamericana, la discusión sobre el ocio ha ido cultivándose primordialmente en el ámbito universitario. En 2009, por ejemplo, la Universidad Federal Minas de Gerais de Brasil publicó un libro titulado *Lazer na América Latina/Tiempo libre, ocio y recreación*, el cual tenía como principal objetivo “registrar, sistematizar, difundir y ampliar el intercambio de experiencias sobre el ocio en América Latina” (Gomes, Osorio, Pinto y Elizalde, 2009, p.31).

Por su parte, en 2015, la Universidad de Caldas de Colombia dedicó la *Octava Jornada de Actualización en Educación Física, Recreación, Deporte y Actividad Física para la Salud* a la problemática de la recreación y el ocio para el desarrollo humano, incorporando en el debate a diversas instancias de la sociedad civil, la academia y la gestión pública del mencionado país neogranadino (Red Nacional de Recreación, 2015).

No obstante, la iniciativa académica más importante respaldada por países de la región, y que nítidamente separa los términos recreación y tiempo libre para evitar presentarlos como sinónimos de ocio, es la Asociación Iberoamericana de Estudios de Ocio, *Otium*. Integrada por trece universidades, entre ellas dos europeas, y nueve países (Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, España, México, Portugal, Puerto Rico y Uruguay), dedica sus esfuerzos “al desarrollo de acciones de investigación, innovación, formación, y difusión del estudio del ocio y temáticas afines” (Otium, 2016).



Mientras que en el ámbito de la administración urbana nos encontramos con intervenciones del tipo “Calles para la gente”, realizada en Mar del Plata, Argentina, y liderada por el prestigioso estudio del arquitecto danés Jan Gehl, así como por el ayuntamiento de la ciudad y la Iniciativa Ciudades Emergentes y Sostenibles del Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Si bien se trata de un esfuerzo que trasciende el mundo del ocio, no podemos dejar de percibir su conexión al privilegiar el objetivo de mejorar la experiencia de las personas en los espacios públicos (Martínez, 2015).

A su vez, existen ejemplos contrarios que dificultan la puesta en común. Uno de los más llamativos es el del Ministerio del Poder Popular para la Cultura de la República Bolivariana de Venezuela, el cual menciona en su memoria del año 2009 “la creación de infraestructuras culturales, como espacio para el esparcimiento, la recreación y en detrimento del ocio” o el Programa Misión Barrio Adentro Deportivo, también fechado en 2009, que habla de “propiciar el uso positivo del tiempo libre, combatir el ocio y la violencia, utilizando el deporte, la actividad física y la recreación” (Altuve, 2012, p.977).

De igual forma, servidores públicos en Uruguay o estudiosos del derecho en Costa Rica nos hablan de la necesidad de fomentar en centros penitenciarios “trabajo y estudio para combatir el ocio” (Caras y Caretas, 2014, p.3), así como también de la alarma social por observar “una gran cantidad de jóvenes en un estado de ocio (...) vestidos en forma muy particular, pantalones anchos, camisetas largas y gorras al revés y, por supuesto, algunos realizando actos delictivos” (Campos, 2007, p.178).

Ante tales disonancias, urge promover una discusión más abierta que trascienda el mundo académico e incorpore al conjunto de la sociedad latinoamericana a una problemática que en absoluto puede tildarse de trivial. El impacto del ocio como industria cultural que crea empleo, bienes y servicios, promueve la demanda de mejores espacios públicos o fomenta la salud y el bienestar colectivo, merece el esfuerzo.

### *El ocio en la actualidad*

No podíamos finalizar nuestro recorrido conceptual sin referirnos a los persistentes impactos que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) e Internet suscitan en la dinámica del ocio y que marcarán la pauta en los tiempos por venir. Constructos como ocio digital, ocio virtual u ocio conectado intentan explicar un escenario por demás vertiginoso, pero al mismo tiempo necesitado de la serena contemplación heredada de la *skholé* y el *otium cum dignitate* para separar lo novedoso de lo sustancial.

Inmersos en una época en la cual dispositivos electrónicos y programas informáticos desempeñan un papel predominante en la vida cotidiana a través de teléfonos inteligentes, redes sociales virtuales o videojuegos, cabe preguntarse si el e-Ocio (otra categoría ideada para referirse a un mismo hecho) no debiera tener prevenciones similares a las del mundo *offline*, en el entendido de que no se trata, como en el pasado, de



matar el tiempo o evadirnos de la realidad sino de vivir “experiencias personales complejas (direccionales y multidimensionales), centradas en actuaciones queridas (libres y satisfactorias), autotéticas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales)” (Cuenca, 2006, p.14).

Paradójicamente, en la llamada sociedad de la información y el conocimiento, el ocio digital (aunque para ser más justos con la compleja naturaleza del ocio optemos más bien por denominarlo entretenimiento digital) lleva consigo el riesgo de un uso irreflexivo y superficial del tiempo, la acción y la experiencia, razón por la cual necesitamos ser conscientes de ello para que, al tiempo que procuramos cerrar brechas tecnológicas, América Latina participe más activamente en la discusión global e incida con toda la riqueza de su capital humano y acervo cultural en la configuración de un fenómeno que es y será clave en los próximos años, pero teniendo presente, eso sí, que ocio, ociosidad y recreación describen diferentes realidades.

### *Conclusiones*

El presente artículo nos ha permitido apreciar la variabilidad semántica del ocio y la recreación como resultado de un recorrido histórico que ha tenido en cuenta la especificidad de sus contextos. En primer lugar, el ocio fundacional u ocio griego, así como tantas otras disciplinas que nos acompañan hasta nuestros días, fue potestad exclusiva de hombres libres que procuraban fines superiores y, por lo tanto, exentos del trabajo físico.

El Imperio Romano, por su parte, intentó equilibrar las nociones de ocio y trabajo en un periodo histórico de mayor complejidad, caracterizado por la administración de una ciudadanía más diversa y numerosa, así como por las propias necesidades de subsistencia, pero añadiendo un componente distractor o manipulador del ocio a través de actos multitudinarios que ha dejado para la posteridad la expresión *panem et circenses* o, simple y castellanamente, pan y circo.

Siglos más tarde, el ocio pasaría a ser femenina e inadecuada ociosidad de la mano de la Iglesia Católica medieval y enteramente anulado en la concepción de vida buena de la Reforma Protestante del siglo XVI. El trabajo, al ser exaltado como máximo valor moral, desacreditó al ocio por considerarlo improductivo descartando la tentativa renacentista de reivindicar nociones de la cultura grecolatina.

Así pues, la Revolución Industrial del siglo XVIII, heredera de una concepción del ocio desprovista del prestigio que ostentó en el pasado, promoverá la idea del tiempo libre en oposición al tiempo de trabajo, pero en clave de tiempo mínimo necesario para la reproducción de la fuerza laboral, haciendo patente nuevas contradicciones y posibilitando la inauguración de los Estudios de Ocio o *Leisure Studies*.



Sin embargo, el concepto de recreación y no el de ocio, sistematizado por los Estados Unidos de América hacia finales del siglo XIX, es el que más influencia ha tenido en la región latinoamericana, manteniendo una acusada presencia en el discurso contemporáneo mediante la fórmula del recreacionismo higienista que tan bien conectó con la tradición hispana de combatir la ociosidad.

Así mismo, en el transcurso del siglo XX y XXI, la animación sociocultural de inspiración europea y la recreación educativa de perfil latinoamericano han hecho un notable esfuerzo por ganar espacios en la región, aun cuando el trasfondo ideológico de ambas nociones hayan dificultado un diálogo regional y global y, al mismo tiempo, una puesta en común con ciertas certezas ofrecidas por los Estudios de Ocio.

Afortunadamente, esfuerzos académicos e intervenciones urbanas puntuales han propiciado que la región comience a despojarse de las visiones medievales y decimonónicas para entrar de lleno en una discusión global propia del siglo XXI, la cual incorpora una creciente oferta del entretenimiento digital basada en el uso simultáneo de pantallas, aplicaciones y contraseñas, así como de innovaciones disruptivas que suponen cambios drásticos en diversos productos y servicios, pero necesitada de trascender aulas, centros de investigación, equipos técnicos y encuentros académicos e implicar a otros sectores en la tarea no sólo de hacer visibles juegos, fiestas, danzas o deportes populares y/o tradicionales tan pertinentes para el enriquecimiento de la disciplina, sino de garantizar las condiciones de tiempo y espacio para su pleno ejercicio.

Lo fundamental, desde nuestro punto de vista, es aprender dialogar con el pasado, el presente y el futuro para intentar conseguir un sano equilibrio entre la serena contemplación clásica, la necesaria valoración de lo propio y la disruptiva innovación contemporánea. A fin de cuentas, el ocio no se trata de una moda pasajera. Es, ante todo, un ideal y una guía de vida buena que no deja de toparse con nuevos desafíos.

---

### Referencias

ALCIBÍADES, M. (2012) Un manual de urbanidad para los hispanoamericanos. En: *Kipus*. Núm. 31. Semestre I. pp. 165-185. ISSN 1390-0102. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.

ALTUVE, E. (2012) Revolución y política pública en ocio, tiempo libre y recreación: Venezuela durante el gobierno de Hugo Chávez. En: *Educación Física y Deporte*, Núm. 2. Vol. 31. pp. 975-986. ISSN 0120-677X. Antioquia: Funámbulos Editores, Universidad de Antioquia.





- CAMPOS, M. (2007) La criminalización de la delincuencia juvenil: funciones y disfunciones del sistema penal juvenil costarricense. Tesis doctoral. Universidad Estatal a Distancia. San José. No publicada.
- CARAS Y CARETAS (2014) *Para combatir el ocio*. Recuperado de: <http://www.carasycaretas.com.uy/para-combatir-el-ocio/>
- CICERÓN, M.T. (1994) *Discursos*. Madrid: Editorial Gredos.
- CUENCA, M. (2006) *Aproximación multidisciplinar a los Estudios de Ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- CUENCA, M.; Bayón, F. y Madariaga, A. (2011) *Educación y ocio en Vitoria-Gasteiz*. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.
- DE GRAZIA, S. (1966) *Tiempo, trabajo y ocio*. Madrid: Editorial Tecnos.
- DUMAZEDIER, J. (1964) *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Editorial Estela.
- ELIZALDE, R. (2010). Resignificación del ocio: aportes para un aprendizaje transformacional. En: *Revista Polis*. Núm. 25. Vol. 9. pp. 437-460. ISSN: 0717-6554. Santiago de Chile: Universidad Bolivariana.
- ELIZALDE, R. y GOMES, C. (2010) Ocio y recreación en América Latina: conceptos, abordajes y posibilidades de resignificación. En: *Revista Polis*, Núm. 26. Vol. 9. ISSN electrónico 0718-6568. Santiago de Chile: Universidad Bolivariana. Recuperado de: <https://polis.revues.org/64>
- GARCÍA, R. (2006) La construcción de la realidad a través del lenguaje. En: *Eikasia Revista de Filosofía*. Núm. 3 (Marzo). ISSN 1885-5679. Oviedo: Eikasia Ediciones. Recuperado de: <http://www.revistadefilosofia.org/construccion.pdf>
- GOMES, C. (2010) Ocio, recreación e interculturalidad desde el “Sur” del mundo: desafíos actuales. En: *Revista Polis*, Núm. 26. Vol. 9. ISSN electrónico 0718-6568. Santiago de Chile: Universidad Bolivariana. Recuperado de: <https://polis.revues.org/236>
- GOMES, C., Osorio, E., Pinto, L. y Elizalde, R. (2009) *Lazer na América Latina / Tiempo libre, ocio y recreación en América Latina*. Belo Horizonte: Editorial UFMG.
- HABERMAS, J. (2008) El resurgimiento de la religión, ¿un reto para la autocomprensión de la modernidad? En: *Diánoia*. Núm. 60. Vol. LIII. pp. 3-20. ISSN 0185-2450. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- HERNÁNDEZ, A. y MORALES, V. (2005) Ocio, tiempo libre y animación sociocultural. En *Ciencia, deporte y cultura física*, Núm. I. Vol. I. pp. 4-36. ISSN 1870-7475. Colima: Universidad de Colima.
- HUIZINGA, J. (1972) *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.



- LAFARGUE, P. (1991) *El derecho a la pereza*. Madrid: Fundamentos.
- LEMA, R. y MACHADO, L.A. (2015) *La recreación y el juego como intervención educativa*. Montevideo: IUACJ.
- LÓPEZ ARANGUREN, J.L. (1989) *Ética de la felicidad y otros lenguajes*. Madrid: Editorial Tecnos.
- MARTÍNEZ, C. (2014) “Calles para la gente”: un proyecto de mejoramiento urbano para Mar del Plata con asesoría de Gehl Architects. Recuperado de: <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2015/07/20/calles-para-la-gente-un-proyecto-de-mejoramiento-urbano-para-mar-del-plata-con-asesoria-de-gehl-architects/>
- MUÑOZ DE ESCALONA, F. (2004) *Autopsia del Turismo: El vencimiento de la distancia*. Oviedo: eumet.net. Recuperado de: <http://www.eumed.net/cursecon/libreria/2004/fme/fme.htm>
- OTIUM (2016) *¿Qué es Otium?* Recuperado de: <http://www.asociacionotium.org/>
- RED NACIONAL DE RECREACIÓN (2015) *Octava Jornada de Actualización en Educación Física, Recreación, Deporte y Actividad Física para la Salud*. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/noticias.html>
- RUSSEL, B. (1987) *Elogio de la ociosidad*. Madrid: Eldhasa.
- SAN SALVADOR DEL VALLE, R. (2006) *Introducción a la Historia de los Estudios de Ocio en el siglo XX*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- SÉNECA, L.A. (2001) *Diálogos*. Madrid: Editorial Gredos.
- SERRATO, F. (1893) *Cristóbal Colón. Historia del Descubrimiento de América*. Madrid: El Progreso Editorial.
- SUE, R. (1987) *El ocio*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- TODOROV, T. (1998) *La conquista de América, el problema del otro*. Madrid: Siglo XXI editores.
- VEBLEN, T.B. (1995) *Teoría de la clase ociosa*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- WAICHMAN, P.A. (2009) ¿Cuál recreación para América Latina? En: *Espacio Abierto Cuaderno Venezolano de Sociología*. Núm. 1. Vol. 18. pp. 101-108. ISSN 1315-0006. Maracaibo: Universidad del Zulia.