

# ¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación?

(Aportes para el estudio de la Recreación)

Propone una indagación conceptual que apunta, mediante las perspectivas de análisis histórica, semántica y teórica, a desentrañar los significados de estos tres conceptos que aparecen habitualmente como sinónimos encubriendo sus especificidades; en segundo lugar define a la <Recreación> e introduce el concepto <Modo de Recreación> que integra las multideterminaciones que constriñen o posibilitan las prácticas recreativas en una sociedad concreta. La propuesta en su conjunto aporta elementos significativos para la investigación en el campo de estudios de la Recreación.

**educo**  
EDITORIAL  
Universidad Nacional  
del Comahue

  
**REUN**  
RED DE EDITORIALES  
DE UNIVERSIDADES  
NACIONALES

educo

¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación?

Julia Gerlero

Julia Gerlero

# ¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación?

(Aportes para el estudio de la Recreación)



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE  
  
1972

# ¿ Ocio, Tiempo Libre o Recreación ?

Aportes para el estudio de la Recreación

**Julia C. GERLERO**



Editorial de la Universidad Nacional del Comahue  
Neuquén, 2004

**Universidad Nacional del Comahue**

**Rectora**

Dra. Ana PECHEN de D'ANGELO  
Universidad Nacional del Comahue  
Buenos Aires 1400 - (8300) Neuquén  
Tel: (0299) 4490363 / Fax: (0299) 4490351  
sprector@uncoma.edu.ar

**Secretaría de Extensión Universitaria**

Lic. Marcelo LOAIZA  
Tel: (0299) 4490328  
secunc@uncoma.edu.ar

**Editorial de la Universidad Nacional del Comahue**

Luis Alberto NARBONA  
Tel: (0299) 4490300 - Int. 617  
educ@uncoma.edu.ar

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio,  
sin el permiso expreso de *educ*.



**Universidad Nacional del Comahue**

# ¿ Ocio, Tiempo Libre o Recreación ?

**Julia C. GERLERO**

*educ*

**Editorial de la Universidad Nacional del Comahue**  
Neuquén, 2004

Gerlero, Julia Cristina  
¿Ocio, tiempo libre o recreación? : aportes para el estudio de la recreación.- 1° ed. –  
Neuquén : Educo, 2004.  
162 p. ; 21x14 cm.

ISBN 987-1154-16-X

1. Recreación-Estudio Sociológico I. Título  
CDD 306.48

**Julia C. GERLERO**  
**Dirección de Tesis de Posgrado:**  
**Lic. en Sociología,**  
**Demetrio TARANDA.**

El libro que aquí se presenta corresponde a la Tesis de Posgrado, *Maestría en Teorías y Políticas de la Recreación*. Facultad de Turismo. Universidad Nacional del Comahue. Neuquén- Argentina.  
Título original de la Tesis: *"El Modo de Recreación". Aporte Teórico para el estudio de la Recreación.*

*educo*

**Editorial de la Universidad Nacional del Comahue**  
**Neuquén, Agosto 2004.**

Ilustración y diseño de tapa: Enzo Canale  
Diagramación de texto: María Julia Barsottelli  
Primera Edición  
Impreso en Argentina - Printed in Argentina  
ISBN: 987-1154-16-X  
Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

© 2004 - Editorial de la Universidad Nacional del Comahue  
Buenos Aires 1400 – (8300) Neuquén – Argentina  
[educo@uncoma.edu.ar](mailto:educo@uncoma.edu.ar)

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

## INDICE

<b>Presentación</b> .....	7
<b>Introducción</b> .....	9
<b>Análisis conceptual</b>	
Imprecisión inicial: Ocio -Tiempo Libre – Recreación .....	13
Análisis conceptual .....	14
Perspectiva Histórica .....	15
Perspectiva Semántica .....	28
Perspectiva Teórica .....	62
Conclusiones Preliminares .....	67
Anexo: Esquema .....	70
<b>Recreación</b>	
Aproximación conceptual: Recreación.....	71
Juego y Recreación .....	72
Propuesta de definición .....	76
Prácticas recreativas subsidiarias.....	80
Anexo: Esquema .....	82
<b>Dimensiones de la recreación</b>	
Dimensiones de la Recreación:	
Antecedentes .....	83
Propuesta de dimensionamiento .....	86
Mimético.....	87
Consuntivo .....	88
Ilinx.....	92
Alea .....	94
Anexo: Esquema .....	95
<b>Propuesta y Conclusiones</b>	
Modo de Recreación .....	97
Estructura Interna del Modo de Recreación .....	99
Soporte de las destrezas intelectuales y motoras .....	100
Soporte temporal .....	101
Soporte espacial .....	102
Soporte tecnológico .....	102
Matriz Ideológica Vigente .....	103
Esquema: Modo de Recreación .....	106
Anexo: Esquema .....	107

**Conclusiones** ----- 115

Anexo: Esquema Metodológico ----- 117

**Bibliografía general**

Bibliografía Consultada ----- 119

Bibliografía Citada ----- 121

### Presentación

Los desarrollos alcanzados en los estudios del ocio, el tiempo libre y la recreación, sugieren la urgente disponibilidad de un cuerpo teórico específico que articule pertinentemente conceptos, dimensiones y categorías que faciliten el análisis de la recreación y las prácticas recreativas en sus multideterminaciones y complejidad entre distintas sociedades concretas.

El estudio que aquí se presenta intenta ser un aporte en ese sentido. Se ha decidido mantener el diseño del trabajo en sus características generales tal como fue concebido, es decir, como una *tesis de investigación*, en razón de poner a consideración del lector la lógica, los argumentos y métodos que permitieron arribar a la formulación de determinados conceptos y aproximaciones metodológicas; de esta forma se intenta compartir una discusión de la temática entre quienes actúan en el campo de estudio del ocio, el tiempo libre y la recreación, en función de sus propios recorridos en realidades próximas.

La propuesta, está conformada por dos aspectos complementarios. El primero, atiende a la necesaria comprensión a través del análisis histórico, semántico y teórico, de la evolución de los conceptos <ocio - tiempo libre y recreación>, a fin de posibilitar la definición de <recreación> así como la de sus propias <dimensiones de análisis>. El segundo, sólo posible a partir del primero, presenta la definición del <Modo de Recreación> como instrumento conceptual que posibilita el estudio integral de la *recreación* en una formación socioeconómica particular.

## Introducción

Se parte del supuesto de reconocer que los significados otorgados a los conceptos <ocio>, <tiempo libre> y <recreación>, se entremezclan con una característica: se ha pretendido incorporar en viejos conceptos una nueva realidad histórica, sin desprenderlos de la vieja significación surgida para un grupo social determinado en una formación socioeconómica particular<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Para una mayor profundización de estos conceptos, ver bibliografía citada; a continuación se sintetizan solo en sus ideas principales, para facilitar el seguimiento de este trabajo.

*Formación Socioeconómica.* Categoría de análisis elaborada por la ciencia marxista. Sereni (1973) explica que la noción de <formación socioeconómica> es una concepción dinámica del devenir social que expresa un proceso histórico natural; no tanto el proceso de formación de la sociedad en general, sino el de una determinada sociedad. La Formación Socioeconómica "es una sociedad determinada, históricamente concreta, que constituye un sistema de fenómenos y relaciones sociales en su unidad orgánica e interacción, sobre la base de un modo concreto de producción, un sistema que se desarrolla con arreglo a leyes específicas" (Kelle y Kovalzon ,1985: 92). El concepto de F.S. entre otras cosas, pone al descubierto, la unidad y la conexión dialéctica que existen entre los fenómenos de la vida social en cada período concreto y destaca la base material de la interacción de todos los fenómenos sociales. La estructura de toda F.S. está determinada por el *modo de producción* de la vida social que le es propia. En él se articulan dos aspectos indisolublemente ligados -las fuerzas productivas y las relaciones de producción- que expresan, respectivamente, dos series de relaciones entre los hombres: las relaciones de éstos con la naturaleza y las relaciones entre sí.

*Capitalismo.* Régimen económico que se basa en el predominio del capital como elemento de producción o creador de riqueza. Según Przeworski "el capitalismo es una forma de organización social en que toda la sociedad depende de las acciones de los capitalistas. Las fuentes de esta dependencia son dobles: primero, el capitalismo es un sistema en que la producción se orienta hacia la satisfacción de las necesidades de otros, hacia el intercambio, lo que implica que en tal sistema los productores inmediatos no pueden sobrevivir por sí mismos. Segundo, el capitalismo es un sistema en que una parte del total del producto es sustraído de los productores inmediatos en forma de beneficios que acumulan los propietarios de los medios de producción. Aquellos que no poseen los medios de producción han de vender su capacidad de producción a un capitalista, si bien son libres de elegir a uno u otro. Obtienen un salario, que no es ningún título de propiedad de ninguna parte del producto que generan, sino un medio para la adquisición de bienes y servicios." Continúa explicando el autor que "Una regla de todo sistema económico es que no puede haber desarrollo a largo plazo si no se separa una parte del producto y se invierte para aumentar la productividad. Lo que hace que un sistema sea capitalista es que la parte que se separa del consumo sale en gran medida de la parte que no se da a los productores inmediatos y se invierte de la manera que prefiere o conviene más al capitalista privado" ... "en un sistema capitalista los beneficios son necesarios para la inversión. Si los capitalistas no se apropian de unos beneficios, si no explotan, la producción baja, el consumo disminuye, y ningún grupo puede satisfacer sus intereses materiales de cualquier otro grupo dentro del sistema capitalista. Esta organización del sistema de producción capitalista es la

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

En el marco de la temporalidad social no destinada al trabajo, desde los griegos a la actualidad aparece una temporoespacialidad identificada con acciones destinadas al descanso, la diversión, la contemplación, el placer, la socialidad entre otras similares denominadas casi indistintamente <ocio>, <tiempo libre> o <recreación>. Una consecuencia de tal tratamiento conceptual es la desvinculación del concepto con sus referentes empíricos. Las actividades de los sujetos se identifican indistintamente como *actividades de ocio*, *actividades de tiempo libre* o *actividades recreativas*. A su vez, estas actividades han sido explicadas desde categorías tales como cultura, deporte, o arte, identificándose como “actividades culturales”, “actividades deportivas” o “actividades artísticas”, vinculadas a otros aspectos de la vida social mayormente atendidos por el interés científico, pero han permanecido sin explicación desde categorías propias del fenómeno recreativo.

La indagación conceptual realizada ha incorporado también la relación entre <juego y recreación>, despejando las ideas que habitualmente los señalan como sinónimos, para rescatar la especificidad de cada uno de los términos. El análisis de la Teoría del Juego abrió las puertas a reconocer lo propio de la recreación superando así las referencias a las prácticas recreativas desde las categorías de la cultura o el deporte mencionadas con anterioridad.

Por otra parte, el estudio de las prácticas en este campo, se presenta casi preponderantemente en una visión desarticulada y desde visiones fragmentadas del sujeto, que solo han dado lugar a la búsqueda de “motivaciones intrínsecas de las actividades”, “funciones psicológicas” o meras descripciones de las mismas. La dimensión de la práctica queda atrapada casi con exclusividad en un nivel subjetivo, lo que dificulta nuevamente un estudio social.

El objetivo propuesto es presentar –una vez aclarados los conceptos aludidos– el desarrollo conceptual del <Modo de Recreación> para el estudio de la recreación en las formaciones socioeconómicas capitalistas recientes, vinculando <recreación> y <prácticas recreativas> en un nivel conceptual y metodológico.

Tres son los autores que atraviesan con diferente intensidad este estudio y han contribuido a su organización y diseño. *Norbert Elías (1897-1990)*: su contribución se ubica en la dimensión de los interrogantes que permitieron profundizar en el tema. Su propuesta de establecer una ruptura en el estudio de la dicotomía ocio-trabajo y abordar de lleno la temática del ocio en su estructura interna, desencadenó la formulación de algunas de las preguntas que dieron forma a este trabajo. ¿En qué consiste la recreación? ¿Es posible identificar formas de recreación? ¿Qué relación existe entre la recreación y el juego? ¿El placer es un componente de toda recreación? ¿Cómo se podría identificar la relación entre una configuración social y sus formas de

---

base de organización de la hegemonía ideológica y política de la clase capitalista o de algunos sectores de ella” (Przeworski 1990: 21-22)

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

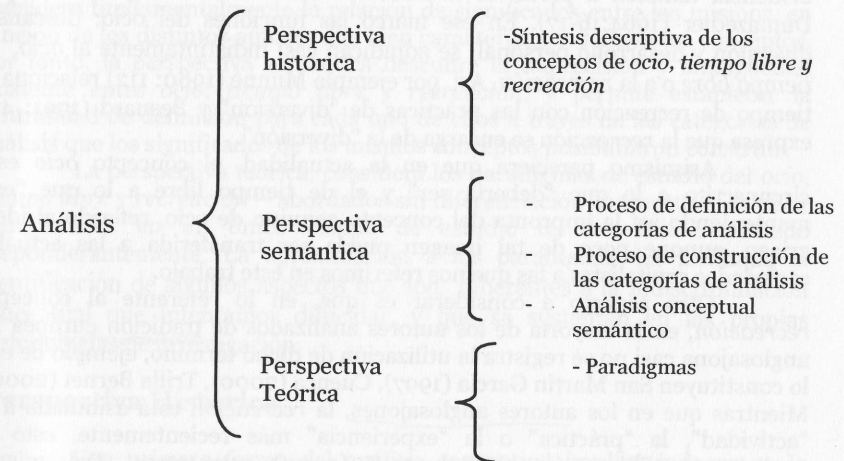
recreación? *Roger Caillois (1913)*<sup>2</sup>: El exhaustivo análisis de los juegos propuestos por este autor ha permitido encontrar elementos decisivos para la formulación de esta propuesta. Por un lado, la clasificación a partir de los principios organizadores o actitud psicológica del juego, al considerarse vigentes, han facilitado la identificación de las dimensiones de la recreación en la sociedad capitalista. En segundo lugar, la clasificación contenida en la anterior – la tensión entre los extremos “paidia y ludus”- ha facilitado significativamente la definición de recreación adoptada, a su vez, con origen en la teoría de los juegos de Caillois, el análisis de la recreación cobra entidad propia, al permitir definir dimensiones de análisis subyacentes al fenómeno que vinculen las prácticas con las características del mismo. *Pierre Bourdieu (1930 - 2002)*, su perspectiva de análisis del mundo social es por demás valiosa atento a que su preocupación constante ha sido superar la oposición entre objetivismo y subjetivismo, oposición que ha atravesado también el campo de estudio del ocio, el tiempo libre y la recreación. El autor otorga centralidad a la “práctica” considerada como producto de la relación dialéctica entre la acción y la estructura. Esta perspectiva ha permitido una reflexión teórica en referencia al tema que nos ocupa, y ha contribuido a analizar y comprender aspectos disímiles del campo de estudio abordado.

---

<sup>2</sup> Único dato biográfico que se dispone.

## Análisis Conceptual

### Contenido



### Imprecisión inicial: Ocio, Tiempo Libre y Recreación.

Los términos “ocio”, “tiempo libre” y “recreación” denotan significados la más de las veces compartidos. Así por ejemplo, lo que Lundberg (1934) define como *ocio* es equiparable a *tiempo libre* en la concepción de Gete (1987); del mismo modo al referirse a *recreación* reconoce Cushman Grant (2000: 193): el término se superpone con el de *ocio*, pero “en ocasiones se realiza una distinción entre ocio como una cualidad de la experiencia, y la recreación, como un conjunto de actividades...”. A su vez *recreación* es entendida como el resultado de la participación en una actividad, y la satisfactoria emoción que provoca (Gray:1972).

La traducción de conceptos entre distintos idiomas es otro elemento que ha provocado confusión en los significados de los términos, pero más allá de lo que tales traducciones pudieran originar –por ej. entre el inglés y español-, también se constatan menciones a la imprecisión entre conceptos dentro del mismo idioma inglés. Usamos “leisure” –señalan Goodale y Godbey (1988:4)- en una definición que no es tan clara y precisa; desde que las cosas tienen lugar en el tiempo, hemos aprendido a usar “time” llegando a una enunciación particular del tipo “leisure time”, expresión que ha venido a sustituir a “free time”, sustitución que expresa a priori la ambigüedad



### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

existente en la lengua inglesa –al menos- para las denominaciones “ocio” y “tiempo libre”<sup>3</sup>, al homologar ambas a la temporalidad.

La falta de precisión al momento de diferenciar los tres conceptos se evidencia también a partir de la clásica definición de *ocio* propuesta por Dumazedier (1964:16-17). En ese marco las funciones del ocio: descanso, diversión y desarrollo personal se adjudican casi indistintamente al *ocio*, al *tiempo libre* o a la *recreación*. Así por ejemplo Munné (1980: 112) relaciona el tiempo de recreación con las prácticas de “diversión” y Besnard (1991: 40) expresa que la *recreación* se encarga de la “diversión”.

Asimismo pareciera que en la actualidad, el concepto *ocio* está circunscrito a lo que “debería ser” y el de tiempo libre a lo que “es”, manteniendo así la impronta del concepto genuino de ocio, referido al ideal griego, aunque poco de tal imagen pueda ser transferida a las actuales sociedades capitalistas a las que nos referimos en este trabajo.

Otro aspecto a considerar es que, en lo referente al concepto *recreación*, en la mayoría de los autores analizados de *tradición europea* no anglosajona casi no se registra la utilización de dicho término, ejemplo de ello lo constituyen San Martín García (1997), Cuenca (2000), Trilla Bernet (2000). Mientras que en los autores anglosajones, la *recreación* está asimilada a la “actividad”, la “práctica” o la “experiencia” más recientemente, esto se explicita en Williams (1995); Roberts K. (2000), entre otros. Del mismo modo suelen atribuirse las características del *ocio* a las actividades que denominan “de ocio” o “actividades de tiempo libre”, contribuyendo una vez más a la confusión general.

Como se evidencia en esta breve descripción inicial, la poca claridad existente entre estos tres conceptos, remarca la necesidad de diferenciarlos en primera instancia cuando la intención es profundizar en el campo de estudio que les es propio.

*La definición de Modo de Recreación que se pretende alcanzar en este estudio requiere la aclaración de los conceptos antes mencionados a fin de esclarecer específicamente el de recreación. Solo a partir de esta aclaración será posible identificar las dimensiones de análisis que se desprenden del mismo para el estudio de las prácticas recreativas en una sociedad concreta.*

### **Análisis conceptual**

El análisis de los conceptos *ocio*, *tiempo libre* y *recreación*, se realizó desde tres perspectivas: 1- histórica; 2- semántica; 3- teórica.

La perspectiva histórica describe sintéticamente cada uno de los conceptos y sus vinculaciones a través de la historia, facilita por tanto la

<sup>3</sup>De acuerdo con este comentario y para el presente trabajo se ha adoptado la traducción del inglés “leisure” al español “ocio” y “free time” por “tiempo libre”.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

identificación de las particularidades del *ocio*, el *tiempo libre* y la *recreación* en su relación con las características más significativas del momento histórico que los contiene en un modo de producción determinado.

La perspectiva semántica analiza el significado de los términos y considera fundamentalmente la relación de significados entre los mismos, en función de los distintos autores que bien caracterizan o definen los conceptos. Por tanto, la perspectiva semántica descubre la imprecisión y ambigüedad existente entre *ocio*, *tiempo libre* y *recreación*, y permite establecer la centralidad de definición para cada uno de ellos a través de las categorías de análisis que los significados de los mismos conceptos posibilitaron construir.

La perspectiva teórica, considera los paradigmas de estudio del *ocio*, *tiempo libre* y *recreación* –abordados sin diferenciación conceptual-, es decir considerados en un único campo de estudio tal se viene realizando preponderantemente. La aproximación a los paradigmas ha facilitado la identificación de algunos aspectos que son inherentes a la indiscriminación conceptual que intentamos dilucidar, y que se sustentan en las propias metodologías de investigación.

### **Perspectiva Histórica**

Una primera forma del análisis conceptual implicó indagar en la historia, intentando establecer una descripción que permitiera determinar el momento de surgimiento de cada concepto a fin de considerar las características sociales de las que emerge.

El enfoque histórico, parte del *ocio* definido para las civilizaciones griegas y romana, luego incorpora el *tiempo libre* y la *recreación*, todo esto sin desestimar el primero. La confusión aquí es la pervivencia de un concepto que pareciera tener explicación en un contexto histórico determinado, y que se superpone con aquellos que han venido a reemplazarlo. El *ocio* de los griegos, se describe en función de las actividades- la guerra, la política y la contemplación- de la clase social superior, ya que la clase que podríamos denominar inferior, los esclavos, se dedicaba al trabajo y carecía de *ocio* en este sentido. Es decir que en ese momento histórico, en función de la organización social imperante, trabajo y ocio, no se distribuían en los tiempos de un mismo sujeto, sino en sectores sociales bien diferenciados.

*Tiempo libre* es el término más utilizado en la bibliografía específica, sus diferentes análisis soslayan un aspecto que a nuestro entender explica las diferencias con el *ocio*, nos referimos al análisis de las implicancias de la revolución industrial en las conductas de los ámbitos de no trabajo de las personas y la transformación que ellas deben sufrir para cimentar el capitalismo.

La *recreación* se presenta con las características que la revolución industrial impone al trabajo, pero en el ámbito del *tiempo libre*; esto es actividades para la reproducción social, organizadas, eficientes y previsibles. Posteriormente, la *recreación* aparece como uno de los campos específicos de

## *Ocio, tiempo libre o recreación?*

la expansión del capitalismo de consumo una vez superado el capitalismo de producción. A su vez, con un antecedente lejano en la idea de "recreo", el concepto *recreación* aparece vinculado directamente con la actividad y a través de ésta con el juego.

El camino iniciado en el análisis de conceptos intentará dibujar el recorrido de los mismos para precisar en mayor detalle, el de *recreación*.

## Ocio Mundo Griego

Indagar en el concepto *ocio* implica situarse inicialmente en las civilizaciones griega y romana. Partiendo de los griegos, quienes le dan su carácter primigenio, el *ocio*, queda definido no como actividades -finitas en su expresión concreta-, sino como expresión totalizadora de la realización del hombre. Para entender el significado de esta concepción totalizadora, recurriremos a la consideración de algunos aspectos históricos y filosóficos.

El desarrollo cultural de la civilización griega se manifestó con múltiples diferencias; desigualdades en cuanto a la riqueza, población, vida espiritual, especulaciones intelectuales, etc., pero todas estas diferencias no opacaron aun la primacía cultural de Atenas, la que se considera indiscutible (Aymard-Auboyer, 1969: 398).

Durante el siglo V aC, el desarrollo de la filosofía, ocupa el primer lugar entre las demás actividades intelectuales al cimentar ideas precedentes y proseguir en la búsqueda de una explicación lógica de la naturaleza de las cosas; ya en el siglo IV aC., Platón y Aristóteles, imbuidos de la herencia presocrática intelectual de la antigua Grecia, logran dar un paso adelante al sentar los fundamentos de lo que sería la filosofía occidental.

En parte, con anclaje en la codicia y el imperialismo que dio por finalizada la Edad de Oro Ateniense, se impone la razón, cualidad que se ofreció como la capacidad del hombre para dominar sus instintos, pasiones y deseos más bajos. Esta capacidad racional sirve como una fuente para la ética del ser humano, y como piedra angular del ocio clásico (Byron Dare: 1991). Según Platón en La República, la ética -que presenta un modelo de comportamiento apropiado o ideal- se extiende desde un plano personal a otro social, argumentando que los capaces racionalmente -que son una minoría- deberían controlar la sociedad en su totalidad. Por tanto el *ocio* como contemplación activa de las verdades espirituales llega a ser la clave para lograr una sociedad ejemplar, que no sucumbiría a los caprichos del deseo o la ceguera de la pasión, como le sucedió a Atenas.

Aristóteles, al tomar postura frente a las ideas predominantes entre la tensión<sup>4</sup> -ideal - realidad - manifiesta que la naturaleza abarca expresiones

<sup>4</sup> Esta interacción dialéctica entre los ideales y la realidad estaba ya presente en el siglo IV aC. Platón distingue entre el mundo verdadero de las ideas espirituales y el mundo de la ilusión empírica.

## *Ocio, tiempo libre o recreación?*

reales de una cosa y la forma potencial en lo que se convierte, por lo tanto cada cosa es algo más de lo que parece ser. La jerarquía de la naturaleza se establece por el grado en que una cosa participa en forma consciente, en la realización de su potencial. Los seres humanos somos los primeros en la jerarquía ya que tenemos "razón activa", única capacidad para contemplan y generalizar nuestra vida, sociedad, historia y nuestro futuro. La esencia de los seres humanos es entender el mundo que nos rodea, el *ocio* en consecuencia aparece como nuestra meta en la vida, ya que es participar en nuestra realización propia, buscando nuestra esencia como seres racionales, más allá de las necesidades materiales.

A partir de Platón y Aristóteles fundamentalmente, se configura entonces el ideal ateniense del *ocio*<sup>5</sup> desde la suposición que somos más de lo que parecemos ser (Byron Dare, 1991). El *ocio* permite el desarrollo de la potencialidad del ser humano, y en este sentido se configura en ideal. Es así como entendían los griegos que los esclavos eran necesarios porque con su trabajo se cubrían las necesidades materiales de una sociedad, mientras otros dedicaban su tiempo y energía al intelecto activo, a la búsqueda de las verdades supremas. La contemplación -destacada habitualmente como actividad del *ocio* griego- se fundó en la razón<sup>6</sup>, a diferencia de la contemplación en el cristianismo de la que hablaremos más adelante. Esta característica de la contemplación griega fundada en la razón, es condición para sentar las bases de la ciencia. De allí que la contemplación griega también se interprete como "ocio creativo"<sup>7</sup>, es decir la contemplación implicaba accionar en el mundo de las ideas lo que arrojaba una productividad intelectual que pareciera pasar desapercibida generalmente cuando se considera a la contemplación como mera pasividad.

Se encuentran además en el inventario de los griegos, grandes fiestas y espectáculos para los habitantes de la ciudad; pero se reconoce también que la intención de tales manifestaciones respondía al deseo de asociar, de unir a los miembros de la ciudad a través de un homenaje colectivo a sus dioses protectores; fundida con un interés egoísta, la religión servía de base al patriotismo, proporcionando a la vez la cohesión moral en el pueblo, y con frecuencia brindando elementos preciosos de información intelectual y estética (Aymard-Auboyer, 1969: 407-409).

Goodale y Godbey (1988:18) reconocen tres elementos contenidos en el ideal griego del *ocio*: *tiempo*, necesario para la elaboración y elevación de la

Aristóteles, a partir de los intereses éticos de Platón, reconoce la potencialidad de la "razón" en los seres humanos.

<sup>5</sup> Considerando la preeminencia cultural de Atenas antes mencionada, y el origen ateniense de Platón, así como el desarrollo ateniense de la filosofía de Aristóteles -estagirita de Macedonia- cabe la enunciación más precisa de "ideal ateniense" tal lo menciona la bibliografía citada de Byron Dare, 1991.

<sup>6</sup> Corresponde al período antropológico, centrado en el hombre -iniciado por Sócrates- en contraste con el cosmológico, centrado en el -arje-.

<sup>7</sup> Si bien esta adjetivación se considera que surge una vez que el ocio desarrolla su faz negativa, es decir en Grecia, ocio en sí mismo era positivo, no era necesario adjetivarlo en este sentido.

cultura; *fermento intelectual*, dado en la necesidad de explicaciones mitológicas o metafísicas constantes, y *seguimiento de un ideal*, premisa más característica de la Grecia antigua que de cualquier otra cultura; por tanto, agregan, el "ocio" tal lo entendieron y usaron los primeros filósofos griegos, solamente puede ser entendido a la luz de los *ideales* de la cultura griega.

Otra significación del ocio griego devenida de las propias características de la cultura pero poco reconocida por la bibliografía específica, da cuenta de que el ideal masculino en dicha cultura es "a favor de los ocios" (Aymard-Auboyer, 1969:396). Esto implica que el ideal del ocio griego encierra también una definición de género.

Como ha sido bastamente trabajado por la bibliografía especializada, *ocio* -skholé- es una voz griega que significa parar o cesar; en su sentido habitual era estar uno desocupado y disponer tiempo para sí mismo (Munné, 1980:40). En la antigüedad clásica, "los filósofos podían discutir de cualquier cosa, menos de la necesidad de tiempo libre, al que reconocían como primera condición para que el hombre alcanzara su dignidad..." (G. Llaca 1975:25). Según expresa F. Munné (1980), la expresión "tiempo libre" presente entre los griegos, no alcanzó valor sociocultural. Quizás pueda explicarse esta afirmación, a partir de entender que el ocio era una condición que se "tenía" o "no se tenía", no daba lugar a interpretarla como una condición transitoria del individuo. La palabra cotidiana que designaba la actividad laboral era el "no ocio", como expresión que refuerza la idea de ocio como fin en sí mismo. Tal concepción no daba lugar a que se afiance la idea de tiempo libre. La unicidad que encierra el concepto del ocio griego no reconoce fragmentaciones de la temporalidad, los griegos desconocían nuestro domingo, que corona la sucesión de los días de labor (Aymard-Auboyer, 1969:407).

Si nos centramos en el modo de producción para otorgar mayor sentido al concepto del ocio griego, y tal como se sugiere en el párrafo anterior, el ocio solo podía existir en el espíritu de hombres libres, aquellos de condición no sometida o esclava, y los hombres libres solo podían existir en tanto se mantuviera en Grecia la esclavitud. El ocio y el ideal de ocio griego deben ser entendidos entonces como parte de una formación socioeconómica esclavista, como una configuración de significados específicos que surge de la forma que toma la organización para la subsistencia material de los griegos.

En síntesis, el ocio griego encierra la condición de ser un interrogante, una búsqueda de la expresión del hombre en su condición ética, no es una expresión acabada y concreta en actividades del tipo que en nuestros días pretendemos definir.

El ocio como concepto -de estar vigente en nuestros días- debiera guardar esa característica. No ya en una expresión individual de actividad, sino por el contrario, en una búsqueda del destino de los hombres, de la sociedad en su conjunto. Tal fue su origen.

Pero, ¿es posible alentar en nuestras sociedades modernas tal concepción del ocio? ¿no han sido adoptados por otros ámbitos del quehacer

humano estos interrogantes acerca del destino de los hombres, como por ej. ciencia, religión?

## Mundo Romano

Los Atenienses, al parecer, fueron intelectualmente más escépticos y curiosos que complacientes, y más gustosos en encontrar un placer compatible con la moralidad, de lo que lo fueron los romanos (Goodale y Godbey 1988:31). Esta afirmación anticipa la concepción del ocio a la que adhirieron los romanos. La tensión entre realidad e ideal -preocupación constante en el pensamiento griego-, no encontró resonancia en el espíritu del Imperio Romano. A Roma le interesaban sus asuntos interiores; la expansión imperial y el enriquecimiento personal -fundado en el desarrollo de la moneda-, los que a su vez arrojaban una sostenida y creciente urbanización, diferenciación de sectores sociales, grandes masas de desocupados "libres", nuevos oficios y ocupaciones que derivaban de la urbanización, lo que los mantenía ajenos a intereses comunes que se dilucidaran en el plano de las ideas<sup>8</sup>.

La organización socioeconómica del Imperio -a diferencia de Grecia- contempla una transformación incipiente frente al surgimiento de pequeños artesanos demandados por las nuevas formas de ocupar el espacio -la urbanización-. Si bien la formación socioeconómica sigue teniendo su esencia en el esclavismo, el Imperio encuentra en el ocio una forma de dominación.

Se destaca entonces cómo, una modificación en relación con la organización socioeconómica impacta con una modificación en la concepción del ocio, evidenciando la vinculación del concepto con las condiciones materiales de existencia del conjunto social.

Los aspectos del ocio resignificados en Roma pueden centrarse en:

- 1- se inicia una fusión en el ámbito individual de las categorías "ocio-trabajo", reconocida socialmente.
- 2- El tiempo de ocio (reservado a los hombres libres en Grecia), es en Roma atributo de las grandes masas -aunque no en forma exclusiva- para quienes los poderosos sirven con fiestas y espectáculos. Esto marca un perfeccionamiento del ocio popular que deriva en ocio de masas como arma de "dominación" del Estado.
- 3- El ocio se expresa en actividades. Importa esta aclaración pues significa identificar expresiones "finitas", concretas, no ya "infinitas"

<sup>8</sup> Tal se puede sintetizar en la cita: "La verdadera figura representativa de la actitud romana clásica ante la ciencia, no es Lucrecio, sino aquel soldado romano que mató a cuchilladas a Arquímedes en el asalto a Siracusa". (Wells, H. 1952:75)

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

- en términos de ideas o ideal; el ocio es aprensible en prácticas concretas y colectivas fundamentalmente del tipo espectáculos.
- 4- La búsqueda del placer está impregnada de materialidad y desprovista de los parámetros de la moralidad eteniense, de allí que tome la forma de actividades concretas, tal se especifica en 3-

Cicerón refleja esta nueva concepción cuando nos habla del *otium* como tiempo de descanso del cuerpo<sup>9</sup> y recreación del espíritu, necesario para volver a dedicarse –una vez recuperados- al trabajo o al servicio público.

La negación del *otium* romano, es el *neg-otium*, de donde deriva “negocio” es decir, trabajo al que se dedicaban negociantes y mercaderes. Pero ambos, *otio* y *negocio*, son parte constitutiva del hombre completo, y desde esas dos dimensiones el hombre se manifiesta.

Las características de la vida en Roma facilitan y a la vez configuran las condiciones para el surgimiento del *otio* de masas. El incremento poblacional alcanzado bajo la forma del Imperio impuso a la par que una monumentalidad en el trazado urbano de la ciudad, una masividad en sus manifestaciones populares. En un principio, los programas de fiestas romanas consistían básicamente en juegos de circo, carreras de carros y de caballos y algunas pantomimas. Posteriormente se incorporan los espectáculos escénicos en sus diversas festividades, que cada vez eran más numerosas y prolongadas. Desde los “ludi”<sup>10</sup>, y los “munera”<sup>11</sup> hasta los mimos y la comedia (atellane), organizados por el Estado en los días de fiesta que ocupaban casi la mitad del calendario de *otio* popular. Este *otio* popular, masivo y anónimo, es despreciado por las élites que lo alientan y utilizan como instrumento de dominación. La clase dominante da *panis et circenses*. Tanto el juego como el espectáculo se instalan en la plebe por apatía, en espera de los alimentos y las alegrías que brinda la buena voluntad de los poderosos (Grenier:1961).

Una referencia específica de la combinación <*otio*-dominación> alcanzada en el Imperio Romano se encuentra en las palabras del senador Dion Casio, al honrar la memoria de Trajano por la habilidad que había dado muestras al explotar los recursos más poderosos a su alcance: “*La sabiduría de Trajano –declaró- nunca dejó de atender a las figuras de la escena, el circo y la palestra. Sabía bien que la excelencia de un gobierno se muestra tanto en su atenta vigilancia de las diversiones como su preocupación por asuntos más serios, y que aunque la distribución de dinero agrade a los individuos, también debe haber espectáculos que satisfagan al pueblo en masa*” (Carcopino 1968:136).

<sup>9</sup> Las prácticas de descanso incorporadas en Roma quedan reflejadas claramente en “los baños” a los que asistían tanto a mos como esclavos.

<sup>10</sup> “ludi” refiere a juegos realizados por legión de soldados, así estaban por ej. los “ludi martiales” el 1 de Agosto, los juegos de los soldados pertenecientes a la legión de “marte”.

<sup>11</sup> “munera”, el que dá espectáculos al pueblo. Otra forma posible, el que dá espectáculos de gladiadores, de fiestas, etc.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

El *otio* vivido por la plebe constituye un medio eficaz de despolitización del pueblo, de un pueblo al que se ha reducido, en gran parte, a la condición de espectador. Anfiteatros, teatros, stadiums, circos, termas, todas éstas monumentales instalaciones dan cuenta que el *otio* en Roma, adquirió una expresión finita, concreta, y programada a través de actividades.

Es de resaltar aquí, y en función del tema que nos ocupa, que no se encuentran frecuentemente en la bibliografía teorizaciones a cerca del *otio* Romano, como sí es posible encontrarlo para Grecia. Es de suponer que los romanos “practicaron” y “planificaron” prácticas desde ésta concepción que se ha bosquejado, pero no tradujeron al mundo de las ideas su vivencia del fenómeno. De allí que el *otio* en Roma algunos lo puedan entender como una transformación del *otio* griego, por la misma transformación política, económica y social, pero sin más identidad que la de ser masivo y herramienta de dominación popular.

### **Mundo Cristiano**

Con la caída del Imperio romano, la iglesia organizada hizo valer su autoridad y se propuso llenar un vacío institucional. La dificultad planteada en el imperio, dar instrucción a las masas del pueblo en un ideal político y social, viene de la mano del cristianismo. Esta doctrina propicia la soldadura mental y moral de la sociedad con su ideal de salvación e inmortalidad de las almas. El mensaje de trascendencia espiritual posibilita la superación del caótico mundo empírico. Así se reemplaza la razón por la fe, y ésta –tal como lo formula San Agustín-, es el objeto de la contemplación. La razón –objeto de contemplación para los griegos-se abandona, por tanto se ha dejado de lado uno de los aspectos fundantes de la concepción del *otio* griego. ☞

La noción del “tiempo”, es para los cristianos de por sí sagrada. El tiempo de la Iglesia tiende hacia una plenitud futura, pertenece al mundo venidero, pero debido a la realidad humana deben ser signos visibles para el hombre los que marquen los tiempos sagrados; es así como se impone el domingo<sup>12</sup> o “día del Señor”(León-Dufour 1967:198-202) en el calendario litúrgico. Este día tiene sus raíces en la obra de la creación, en el misterio del descanso bíblico de Dios representado en la frase “al séptimo día descansó”; rememora también la travesía del pueblo de Israel y su descanso del “domingo” en un día que debía dedicarlo para tributar a Dios. El “descanso” señalado para el domingo lleva implícita la idea de alabanza, de culto; el cristiano descansa de las tareas cotidianas pero para ofrecerlas a su Dios, para elevar su mirada al Dios que promete un tiempo mejor. El culto es la alabanza al Señor y se realiza en domingo, el día del Señor ; la alabanza es para el

<sup>12</sup> La palabra *domingo* (*domenica, dimanche, diumenge*) es un adjetivo convertido en sustantivo. Deriva del griego *kiriake* que en latín se traduce *dominikus* de donde *dominikus dies* (= el día del Señor).

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

cristiano la celebración de su Resurrección, es la "fiesta primordial", la fiesta de la "nueva creación", el domingo es día de *re-creación*.

Tanto el "descanso" como la "contemplación" y la "fiesta" representan la posibilidad material para el hombre de profundizar y tomar conciencia de su dependencia con el creador y disponerse espiritualmente a recibir su gracia. Así puede resumirse el nuevo sentido otorgado por la doctrina cristiana al tiempo de descanso, a la interrupción laboral que se impone con el domingo.

Durante el siglo XVI, con el incipiente surgimiento de la economía de mercado comienza a gestarse como derivación del ocio, el concepto de ociosidad. Enrique VIII al expulsar al catolicismo romano de Inglaterra da lugar a la Reforma impulsada por Lutero. La condición humana adquiere la condición natural de impureza y pecado, y la potencialidad del ser humano - defendida por Aristóteles - se circunscribe a la superación de esa naturaleza a través del trabajo. El trabajo pasa a ser el elemento que dignifica al hombre y la ociosidad su condena. La crítica al ocio que surge en este período abarca dos dimensiones: la económica y la moral.

Así queda planteado que lo opuesto al trabajo es la ociosidad, no el ocio. La diferencia es significativa pues, la polarización que se evidencia en nuestros días entre ocio-trabajo<sup>13</sup>, no debiera ser tal. Como lo muestra la valoración del período histórico de referencia es hacia la ociosidad, interpretada como una instancia de improductividad material, de un no obrar en función de alcanzar un beneficio material. La ociosidad es el no trabajo pero con la desvalorización implícita que se entiende en la haraganería; es un no hacer nada interpretado desde la importancia de la producción material. Se deduce que debió derivar el ocio en otro concepto -ociosidad- para explicar lo que el sentido otorgado al ocio, ya no transmitía.

A partir de aquí el concepto de ocio, tal como lo hemos analizado, no tiene la capacidad de expresar un contenido válido en diferentes momentos históricos. Cuando se intenta recobrarlo, da lugar -por las condiciones históricas-, a un nuevo concepto, el *Tiempo Libre*.

### **Tiempo libre**

La revolución industrial marcó el punto de partida en la concepción del *tiempo libre*. Tal lo describe Thompson (1984), la revolución industrial no era una situación consolidada, sino una fase de transición entre dos modos de vida. Antes de la revolución industrial, el hombre mantenía un ritmo de trabajo irregular, disponía de tiempos alternados no destinados a tareas

<sup>13</sup> Sin llegar a precisarlo en estos términos, Elias y Dunning (1986:87) plantean " la familiaridad tiende a oscurecer la imprecisión de los conceptos de <ocio> y <trabajo>... Ambos conceptos están distorsionados por una herencia de juicios de valor."

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

obligadas, sino a lo que hoy podemos asociar con el esparcimiento<sup>14</sup> y la impronta religiosa del domingo cristiano.

Hacia el 1700 en Inglaterra comienza a instalarse el panorama capitalista industrial superponiendo a los patrones de conducta socializados, los esquemas del disciplinamiento en el trabajo con hojas de reloj y vigilantes del tiempo, entre otros, e introduciendo en las escuelas la crítica a la moral de la ociosidad y la prédica a favor de la industriocidad. La transformación en las conductas laborales que la mecanización y la fábrica imponían, transformaban el modo de vida de los obreros, y es así como el tiempo de no trabajo desaparece, no sólo en forma concreta a favor de las horas de trabajo, sino como valor social, a favor del metodismo y del utilitarismo, que pasan a considerarse ideología dominante. El tiempo de trabajo a favor del capitalismo, llegó al extremo de jornadas laborales de 16 horas para adultos y niños. En una clara referencia de Totti (1963:30), "el capitalismo en expansión se alimentaba de tiempo, se desarrollaba con el tiempo de trabajo". En Inglaterra, las transformaciones en lo que a la esfera del tiempo libre pre industrial se refiere, pueden describirse como resultado del disciplinamiento y el orden en el trabajo que pasó a invadir todos los aspectos de la vida, las relaciones personales, la forma de hablar, los modales, al punto tal que fueron minando la alegría y el humor; "se predicó y se legisló contra las diversiones de los pobres" (Thompson, 1984: 449), en un intento de suprimir bailes y ferias tradicionales, como parte de la desvalorización a la comodidad, el placer y las cosas de este mundo. Estas medidas tienden a desterrar los "habitus" de campesinos, socializados en un tiempo y espacio signado por el ritmo de la naturaleza en una forma de producción agropecuaria, es decir una formación precapitalista no urbana. Tales prohibiciones pretenden a la vez que acabar con dichas prácticas, instaurar nuevas formas de apropiación del tiempo - fundamentalmente en la fábrica- desde la nueva racionalidad del tiempo de reloj, que debería conducir a un trabajo sistemático, regular y metódico. Esta nueva concepción del tiempo no daba lugar a estados de "ociosidad" - de tal forma comienzan a percibirse las fiestas tradicionales- en un todo de acuerdo con las prédicas de industriocidad y la crítica de la moral de la ociosidad que evoluciona en la ética puritana (Munné, 1980: 46-48).

En el período de fines del siglo XVIII y principios del siglo XIX, sumado a aspectos de base en la industrialización, tal como la urbanización entre otros, se ubica el surgimiento de "el problema y la ideología del tiempo libre" (Totti, 1961:26).

De acuerdo a las características descriptas anteriormente con relación a las transformaciones sufridas en la cotidianidad por la mecanización industrial, se llegó a un momento, en que las demandas por "*tiempo libre*" se hicieron sentir a través de las incipientes organizaciones gremiales. Las

<sup>14</sup> Para una amplia descripción ver Thompson, E.P. Tradición, revuelta y consciencia de clase. Edición 1979 - 2da. 1984. Grijalbo. Barcelona. Pag. 258 a 270.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

condiciones laborales eran tan extremas que se hacía necesaria la disposición de un *tiempo libre* para descansar. Cabe aquí señalar dos cosas:

- 1- esta demanda de *tiempo libre* es en función del tiempo de trabajo, del tiempo vendido para la subsistencia, del tiempo laboral que ha pasado a tener para un sector de la sociedad inglesa –los obreros– características deshumanizantes. Se está hablando aquí entonces, de “tiempo libre de trabajo”, libre de la actividad obligada para ganarse el sustento. He aquí el significado primigenio del *tiempo libre*.
- 2- El contenido que tendrá el tiempo “liberado” del trabajo será el descanso. El descanso físico, mental, el que se demanda a partir de las agobiantes jornadas laborales.

La lucha por la conquista de *tiempo libre* se sucede logrando paulatinamente una reducción de las horas de trabajo. Al mismo tiempo, se diversifican las consignas para la utilización del tiempo liberado. Aparece la demanda por la necesidad de tiempo libre para el desarrollo cultural y la socialidad. Se resumen aquí aspectos vinculados a la participación social, la educación e instrucción en sociedades cada vez más complejas.

Alrededor de 1890, el reclamo es por un “verdadero tiempo libre”, se reconoce aquí un *tiempo libre* también de la necesidad de descansar. Es el momento en que se tiene como meta la jornada de 8 hs. Retomando ideas de la revolución francesa, se vuelve a citar al Dr. Von Hufeland (1796), quien había afirmado: “la más natural división de la jornada es ciertamente ésta: 8 horas de trabajo, 8 horas de descanso, 8 horas dedicadas a las comidas, la gimnasia y a la diversión” (en Totti, 1961: 84).

Hasta aquí entonces, las reivindicaciones del *tiempo libre* demandaban:

1. tiempo libre para descansar.
2. tiempo libre para participar en la vida social y cultural.
3. “un verdadero tiempo libre”, libre de la necesidad de descansar.

Es a partir de esta última demanda de tiempo, descrita en la reunión de Chicago de 1919 que comienza la preocupación social por la utilización del *tiempo libre* (Totti, 1963).

Del análisis de las reivindicaciones, se desprende que, el *tiempo libre* comenzó siendo “instrumental” y en su propia evolución se impuso una mayor independencia en el contenido del mismo. Conceptualmente la conjunción de los términos “tiempo” y “libre” se entienden directamente con relación a la disponibilidad de tiempo fuera del tiempo de trabajo, es decir, *tiempo libre de trabajo* tal lo señalado como primera reivindicación. Esta aclaración refiere a la idea que encierra inicialmente el concepto; posteriormente en una

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

concepción que pudiéramos identificar como autónoma, es decir una vez alcanzada esa disponibilidad de “tiempo” por parte del trabajador, se configura el concepto “tiempo libre” que pasa a abordar la problemática de uso, de contenido de ese tiempo liberado, que demanda y propone a la vez nuevas significaciones según la óptica de diferentes ideologías que opinarán al respecto.

Retomando la descripción de algunos aspectos del industrialismo, en el marco del capitalismo en consolidación, se puede identificar un creciente impulso al desarrollo de tecnologías de uso doméstico, que afectan directamente esta esfera de *tiempo libre* autónomo. La radio, la televisión, el cine, capturan horas de tiempo libre diario, y de fin de semana, al punto de ejercer una hegemonía en las posibilidades de uso del tiempo. Reconocida esta hegemonía cultural, en manos del propio capitalismo, se modifica la demanda y se alude a la libertad, en términos de alcanzar una vivencia real de libertad –al menos– en el *tiempo libre*.

Se plantea entonces la discusión acerca de la “libertad”, y se discute entre distintos enfoques sociológicos, las posibilidades de vivir la libertad en el tiempo de no trabajo.

La literatura marxista presenta –por ejemplo– una distinción en cuanto a lo que se entiende por “tiempo libre” y “tiempo disponible” (Lippold-Manz: 1982). El concepto *tiempo libre* es el que plantea la discusión acerca de la libertad del individuo, mientras que el de <tiempo disponible> es aquél que se refiere al tiempo que se dispone fuera del trabajo. La diferenciación entre “libertad” y “disponibilidad” del tiempo implica reconocer –desde esta perspectiva– que la libertad individual ya sea de elección de las propias actividades, de disfrute, de autorrealización, no se alcanza sin una acción económica y política que favorezca la libertad de la sociedad del sistema capitalista. Se reconoce aquí que los hombres de hoy han llegado a ser lo que son en la escuela del capitalismo: la no libertad está dentro de sus mismas necesidades y satisfacciones (Rusconi, 1979:315). La no-libertad es propia del sistema capitalista, recobra sentido entonces referirse a un “tiempo disponible”, acepción que no discute aspectos de la libertad y admite un reconocimiento a que en él se manifieste la alienación u otras formas de dominación a partir del tiempo de explotación laboral.

A partir de lo expresado en el párrafo anterior queda planteada otra dimensión de análisis en el plano de la “libertad” en el tiempo, y es la alienación en el trabajo y sus efectos en el *tiempo libre*. Termina de configurarse –señalado como ítem 4– la problemática con relación al análisis del *tiempo libre*.

4. Tiempo de “libertad” – “libertad” en el tiempo.
  - de los efectos del trabajo.
  - de los medios masivos de comunicación.

Resumiendo, la idea de *tiempo libre* en las sociedades pre-industriales no tiene prácticamente, puntos de relación con el concepto que se gesta a partir de la revolución industrial. Nace en términos cuantitativos y en su desarrollo encuentra la necesidad de cualificarse. Inicialmente también, se configura como instrumental, para ganar un espacio de autonomía, que encierra problemáticas propias de la era industrial, como el tema de la libertad. Si bien nace como tiempo "liberado" del trabajo, debe posteriormente, plantear una liberación de la "cultura jerarquizada" tal como lo plantea Touraine (1973: 197-230), y la cuestión de la alienación en el trabajo, para poder seguir fundamentándose como *tiempo libre*. Aquí la expresión ya tiene los dos conceptos considerados en todas sus implicancias: *tiempo libre*, en tanto horas de no trabajo; y libertad en el tiempo; en tanto libre disposición de ese tiempo, considerando la libertad ideológica como psicológicamente, tal lo señala Munné (1980).

Los diferentes enfoques del *tiempo libre* analizados hasta aquí han llegado a conceptualizaciones en las que se fundían la aproximación instrumental y la de característica autónoma en algunos casos, lo que ha contribuido a arrojar poca claridad en el análisis del tema. Desde la perspectiva de la concepción autónoma, la confusión parece instalarse entre los planos del "debería ser" y lo que "es". En el primer caso, desde un ideal de libertad asociado al "ocio griego" que no llega a clarificarse en su totalidad, en función de ser una temática filosófica y no sociológica específicamente, de presencia más común en orientaciones neo-marxistas. En segundo lugar, el plano de lo que "es", interpretado en forma más habitual -no exclusiva- por las corrientes funcionalistas.

Más recientemente el aumento del *tiempo libre* en las sociedades capitalistas responde a una necesidad estructural del sistema: descansar para seguir produciendo y disponer de tiempo para el consumo (Alvarez Sousa: 1994, 40).

Esta afirmación supone un análisis de la realidad en las sociedades actuales, en su relación con el desarrollo del sistema capitalista. Plantea el desplazamiento de la demanda de tiempo para destinar al trabajo, en el capitalismo de producción, hacia la demanda de tiempo disponible para el consumo, en el <capitalismo de consumo> (Bocock 1993:27). Aparece entonces un aspecto novedoso: la función que se atribuye al *tiempo libre* con relación al consumo. "El consumidor y la economía exige disponer de un *tiempo libre* para realizar sus operaciones de consumo [...] El crecimiento del *tiempo libre* -menos horas de trabajo por semana, más vacaciones, etc., no es, pues, solamente una reivindicación dirigida a aumentar el bienestar del trabajador, sino una condición necesaria para el desarrollo del sistema económico" (Zorrilla C.:1990,22).

La disponibilidad de *tiempo libre* para el consumo en las sociedades capitalistas deja planteada la vinculación directa entre éste, y el concepto de *recreación*.

## Recreación

*Recreación*, término puesto de moda en los años cincuenta (Munné 1980: 13) viene a sumarse a los ya expuestos de *ocio* y *tiempo libre*. Tal afirmación no significa que antes no hubiera estado presente, implica que en ese momento comienza a generalizarse su uso y por tanto, llenarse de contenido.

Desde una perspectiva subjetivista, la *recreación* es entendida como expresiones finitas del *ocio*, es decir, acciones externalizadas u objetivaciones. En estrecha relación con los ideales del *ocio* griego, estas expresiones finitas - actividades de ocio- se vinculan directamente con la belleza, la bondad, la verdad (Kestenbaum:1991). Por tanto quienes hablan de "prácticas" en este sentido, donde se capturan los aspectos del ideal griego del *ocio*, solo atienden a aquellas conductas de signo positivo, en consonancia con la impronta del denominado "ocio creativo".

A su vez, las connotaciones negativas dadas al *ocio* en el puritanismo inglés, afianzadas en un nuevo término "ociosidad", dificultan encontrar el sentido del ideal griego conceptualmente hablando. Paralelamente, el problema que plantea el concepto *tiempo libre*, que demanda discutir ideológicamente el contenido de la "libertad" en las sociedades capitalistas, facilita la utilización de un nuevo concepto *recreación*, que evita de alguna manera, abordar tal discusión, o la deja en última instancia para quienes se alinean en las posturas marxistas o neo marxistas casi con exclusividad.

Según Argyle (1996), una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad de *tiempo libre*, comienza a hablarse de una "recreación racional". Afirma el autor que la clase media desarrolla una especie de ideología que pretende unir las diferencias sociales generadas por la nueva organización del trabajo, por medio de actividades tales como deportes; paseos al aire libre; acceso a parques; y música entre otras.

Otro aspecto que explica el surgimiento de este tipo de actividades es no solo la reducción en las horas de trabajo logradas a partir de una mayor productividad -tal consideramos con relación a la evolución del *tiempo libre*-, sino al desarrollo de nuevas *necesidades* y *capacidades* para actividades de *ocio* (Sayers, 1989:46). Esta afirmación implica que se reconoce la autonomía progresiva que va tomando un conjunto de actividades, que en estrecha relación con las demandas de las destrezas exigidas en los ámbitos laborales, se adaptan al ámbito del *tiempo libre* y van a su vez evolucionando con características propias, perfilando el contenido de la *recreación*.

Margaret Mead (1957) expresa que la *recreación* "condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego" (en Munné 1980:13). Esta definición es oportuna pues sintetiza, junto a lo expresado por Argyle (1996) anteriormente, la idea bajo la cual se desarrolla el concepto. Como ya se mencionara, a partir de finales del siglo XIX, la racionalización de los sistemas de producción, transformaba al trabajo en una actividad cada vez mas reglamentada en el tiempo y el espacio. Es así como la esfera del

## *Ocio, tiempo libre o recreación?*

*tiempo libre* también es invadida por el criterio de racionalidad que imponía organizar, programar, prever las actividades que se desarrollaran fuera del ámbito laboral, además de conferir a muchas de ellas la necesidad de disponer de diversos instrumentos para su realización.

De esta forma se explica el disfrute de actividades muy difundidas en la bibliografía específica, el "bricolage", "jardinería", "do it your self" todas actividades que promovían las habilidades manuales, en reacción a los objetos fabricados en serie y desde el supuesto que el ejercicio de las habilidades manuales respondería a una necesidad de romper el trabajo automatizado. Lo cierto es que tales actividades transferían los criterios de eficiencia, utilidad, racionalidad presentes en el mundo del trabajo industrial en consolidación, y a su vez demandaban la adquisición de las "herramientas" para su ejecución, es decir comenzaban a imponer el consumo en el ámbito del *tiempo libre* del trabajador.

En este sentido, la *recreación* es concebida como programada, al conjugar el disfrute con las características de la racionalidad imperante en la esfera laboral a la vez que se imponía a través del consumo como resultado del capitalismo en expansión.

### **Perspectiva Semántica**

La perspectiva semántica analiza el significado de los tres términos y considera también la relación entre significados a fin de descubrir la imprecisión y ambigüedad existente entre ellos.

Para realizar este análisis fue necesario diseñar un proceso que facilitara la "descomposición" de los conceptos, como paso indispensable a la identificación de las características esenciales de cada uno de ellos en diferentes autores. Tal procedimiento permitiría posteriormente una comparación, y reagrupación por significados para - en última instancia- alcanzar la identificación y definición de las categorías de análisis.

### **Proceso de definición de las categorías de análisis semántico.**

#### **a- Recopilación de conceptos.**

En primer lugar se recopilaron nociones de *ocio*, *tiempo libre* y *recreación* correspondientes a diferentes autores.<sup>15</sup> La muestra de autores se

<sup>15</sup> Si bien estos dos criterios se vieron limitados por la real disponibilidad de acceso bibliográfico, cabe aclarar que se realizaron actividades de investigación en las siguientes bibliotecas, entre otras: Universidad Nacional del Sur -Bahía Blanca- Argentina; bibliotecas públicas y universitarias de la ciudad de Córdoba, Argentina; University of Victoria. Victoria -Canadá-; Universidad de Deusto, Bilbao -España-.

## *Ocio, tiempo libre o recreación?*

corresponde con el siguiente criterio de selección: -representar los distintos paradigmas del campo de estudio; representar un recorrido cronológico de producción de los conceptos.

Una primera comprobación realizada fue que no todos los autores trabajados e inscriptos en este campo, han definido o conceptualizado los términos que aquí nos ocupan. Por tanto, para el caso de aquellos autores que no explicitaban su concepción del fenómeno que trataban, ya sea que se refirieran al *ocio*, al *tiempo libre* o la *recreación*, se optó por caracterizarlos a partir de los elementos que el autor aportara, a fin de utilizar dicha caracterización como elemento discriminatorio en el análisis del concepto.

#### **b- Determinación de "palabras claves".**

Posteriormente, y a partir de tener identificados los cuerpos conceptuales o caracterizaciones de cada término en cuestión, se procedió a la "descomposición" de los mismos, a fin de identificar "palabras claves" para cada uno de ellos.

Se consideró "palabra clave" a aquella palabra o conjunto de palabras que, habiendo sido sugerido por el autor, actuaba como elemento determinante en la conceptualización o caracterización realizada. La "palabra clave" intenta a la vez que corresponderse con la sintaxis del autor, guardar el significado que éste procuró para el conjunto del concepto.

El proceso hasta aquí descrito, se ejemplifica como sigue:

<b>Autor</b>	<b>Ocio, concepto, características</b>	<b>Palabra Clave</b>
Jaume Trilla Bernet (2000)	El ocio, independientemente de la actividad concreta que se trate, consiste en una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación autotélica y autónomamente elegida dentro de un campo determinado de libertad, cuyo desarrollo resulta satisfactorio o placentero al individuo. (2000:136)	. actividad de tiempo libre . ocupación autotélica. . libertad percibida. . placentero.

<b>Autor</b>	<b>Tiempo Libre, concepto, características</b>	<b>Palabra Clave</b>
Gete (1987)	Es aquél del que se dispone una vez se ha abandonado el centro del trabajo o la ocupación profesional; destinado a la satisfacción de necesidades biológicas y de conservación; desplazamientos; obligaciones familiares y sociales, entre otras. Dentro del Tiempo Libre y como tiempo que resta de entre esas múltiples obligaciones, se encuentra el tiempo de ocio.	. Tiempo de no trabajo. . Contenedor del ocio.



Autor	Recreación, concepto, características	Palabra Clave
Mead (1957)	"La Recreación condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego".	. actitud de placer. . relación trabajo-juego.

**c- Agrupamiento de Palabras Claves.**

En tercer lugar se agruparon las "palabras claves" de cada concepto - ocio, tiempo libre, y recreación- desestimando los autores tratados, sobre la base del siguiente criterio discriminador: compartirían el mismo conjunto aquellas palabras o grupo de palabras que se reconozcan como portadoras de igual o similar significado. Es decir que todas las palabras claves apuntadas por ejemplo para el concepto ocio se ordenaron en grupos de igual o similar significado. El procedimiento mencionado, realizado para los tres conceptos en cuestión, dio lugar al "esquema de categorías preliminares".

**d- Determinación de la "Unidad de Significados".**

Cada agrupamiento de palabras claves, gráficamente identificados con un mismo color, sugería un significado lo suficientemente preciso como para identificarlo con una palabra del conjunto o bien con otra que expresara lo que el conjunto de palabras proponía. De esta forma quedó plasmada en una palabra la "unidad de significado" para cada grupo de palabras claves. Así por ejemplo parte del concepto ocio quedó representado:

Ocio, Palabras claves.	Unidad de significado
estado del ser disposición de ánimo motivación intrínseca actitud de la mente .....	Actitud
tiempo improductivo tiempo no obligado tiempo libre neto tiempo personal .....	Tiempo
.....	.....

A partir de la síntesis analizada en el esquema antes mencionado se identificaron la totalidad de "unidades de significado" reconocidas para los tres conceptos. Ellas son: actitud; tiempo; libertad; actividad; placer; contexto; institucional.

A través de este procedimiento lógico, tal se enunciara al introducir el objetivo propuesto para el análisis semántico, se buscó el camino que permitiera con la mayor precisión alcanzar la definición de las categorías de análisis para los tres conceptos.

De este modo, las unidades de significado enunciadas se constituyeron en las categorías de análisis.

**e - Categorías "centrales" - Categorías "específicas"**

A partir de diferentes ensayos de análisis de los conceptos se puso en evidencia una diferencia cualitativa entre las categorías. Algunas como <actividad> o <temporalidad>, por ejemplo, se presentaban como "neutras", mientras que otras <placer>, <libertad> presentaban un significado acabado y cualificado en sí mismo.

Luego de numerosas evaluaciones al sistema de categorías propuesto, se determinó que en función de la diferencia enunciada en el párrafo anterior, el sistema de categorías funcionaba con una especie de jerarquía al momento de hacerlo jugar entre los tres conceptos.

Esta observación exigió definir entonces dos tipos de categorías a fin de optimizar los resultados del análisis semántico.

Se estableció que indistintamente y según fuera el caso a la hora del análisis del ocio, el tiempo libre o la recreación, las categorías definidas podrían actuar como:

- categorías que otorgan centralidad al concepto: aquellas que aparecen como eje de definición.
- categorías específicas: aquellas que "predican" o "adjetivan" a la anterior y se presentan con mayor exclusividad en el concepto analizado; contribuyen a identificar "lo propio" del concepto.

Una vez explicitadas las precisiones metodológicas que dieron lugar a la definición de categorías se presenta el proceso de construcción de las mismas.

**Proceso de construcción de las categorías de análisis semántico.**

La primera instancia corresponde a la recopilación de conceptos; a continuación se presenta cada uno de los tres conceptos trabajados, según autor y definición de "palabras claves".

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Autor	OCIO, conceptos, características	Palabras Claves
Veblen (1899)	"... el término "ocio", tal como aquí se emplea, no comporta indolencia o quietud. Significa pasar el tiempo sin hacer nada productivo: 1) por un sentido de la indignidad del trabajo productivo, y 2) como demostración de una capacidad pecuniaria que permite una vida de ociosidad." (1963:51)	*demostración pecuniaria
Craven (1933)	"Para el propósito del análisis sociológico el concepto es usualmente restringido - y ampliado- para significar simplemente la libertad de actividades centradas en ganarse la vida o procurarse el sustento." (1933: V, 402)	*actividades libres de no trabajo
Lundberg (1934)	"Popularmente se define al ocio como el tiempo en el que somos libres de las obligaciones mas obvias y formales que un trabajo remunerado o cualquier otra ocupación obligatoria nos impone." (1934:2)	*libertad de trabajo de obligaciones
Neumeyer (1936)	"Se considera al ocio como el tiempo extra que queda luego de atender a las obligaciones formales y a las necesidades de la vida. Es el tiempo libre, que le permite a una persona hacer lo que quiere". (1936:1)	*tiempo libre
Dumazadier (1964)	Actividad aparte de las obligaciones del trabajo, la familia, la sociedad, a las que el individuo se vuelca para relajarse, divertirse, e incrementar sus conocimientos y su participación social, haciendo un ejercicio de sus capacidades creativas. Tales son las funciones del ocio: descanso, diversión y desarrollo personal. También entendido como horas no obligadas y disponibles después del trabajo o de actividades demandadas para el propio mantenimiento, equiparable al concepto de tiempo libre utilizado en la lengua española.	*actividades de relajación, diversión, desarrollo personal *participación social *tiempo no obligado/libre
Pieper Josef (1974)	"Solo puede haber ocio cuando el hombre se encuentra consigo mismo, cuando asiente a su auténtico ser." (1998:44) El ocio no se debe solamente a hechos externos como pausa en el trabajo, tiempo libre, fin de semana, permiso, vacaciones; el ocio es un estado del alma. El ocio es la actitud de la no-	*estado del alma  *actitud de no actividad, percepción receptiva en el propio ser

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

	actividad, de la íntima falta de ocupación, del descanso, del dejar hacer, del callar; es la actitud de la percepción receptiva, de la inmersión intuitiva y contemplativa en el ser. "En el ocio hay, además, algo de la serena alegría del no poder comprender, del reconocimiento del carácter secreto del mundo, de la ciega fortaleza del corazón del que confía y que deja que las cosas sigan su curso..." (1998:45)	
Gonzalez Llaca (1975)	"Es el margen temporal para, por libre elección, realizar todas aquellas actividades que se nos dé la gana." El ocio es el tiempo libre neto, ausente de necesidades; es la parte, la especie, la consecuencia. "Su origen etimológico se halla en el latín <i>licere</i> que significa libre disposición sobre el tiempo propio." (1975:19)	*libre elección en el tiempo propio  *tiempo libre neto *ausencia de necesidad
Sue Roger (1980)	"El significado del ocio varía de un país a otro, e incluso de un individuo a otro" (1982:75) El ocio debería representar el espacio de libertad de expresión propia de cada individuo, sería ante todo una actitud psicológica del individuo.	*expresión de propia libertad  *actitud psicológica
Patmore (1983)	Se presenta en tres aspectos: a- en términos de tiempo, período del día que queda luego de cumplir con los compromisos cotidianos (trabajo, tareas domésticas y otras obligaciones); b- actitud de la mente, reflexión individual de lo que significa "estar ocioso"; c- asociado con la actividad, y es en este contexto donde emerge más claramente la recreación.	*tiempo diario desocupado *actitud de la mente *actividad=recreación
Cuenca (1985)	Area específica de la experiencia humana que hace que nos sintamos libres y dispuestos a actuar por el solo hecho de aquello que nos proporciona satisfacción; es una vivencia propiciada por un estado mental que permite al sujeto disfrutar de algo con lo que otros tal vez no disfrutan. Es un "ámbito caracterizado por la libre elección y motivación intrínseca que nos mueve hacia lo que nos gusta" (2000:11) "El ocio moderno es un atributo de la vida de la persona, un espacio vital que la ayuda a realizarse" (2000:16) "La distinción entre tiempo social, del que forma parte el tiempo libre, y tiempo personal, en el que se inserta la experiencia de ocio, es esencial para diferenciar <ocio> y <tiempo libre>, el hecho de tener tiempo libre no implica vivir el ocio." (2000:21)	*experiencia de libertad  *estado mental  *disfrute subjetivo  *motivación intrínseca

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Argyle (1996)	"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." (1993:3)	*actividad de tiempo libre *libertad, motivación intrínseca
Cushman Grant (2000)	"... en ocasiones definido como un estado del ser, una disposición de ánimo o una cualidad de la experiencia"; "se distingue por la libertad que percibe el individuo para actuar, además se diferencia de las condiciones impuestas por la necesidad; es algo placentero, motivado intrínsecamente, fin en sí mismo y valioso de por sí." (2000:192)	*estado del ser *disposición de ánimo *libertad percibida *placer *motivación intrínseca
Trilla Bernet (2000)	El ocio, independientemente de la actividad concreta de que se trate, consiste en una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación autotética y autónomamente elegida y realizada dentro de un campo determinado de libertad, cuyo desarrollo resulta satisfactorio o placentero al individuo. (2000:136)	*actividad de tiempo libre *ocupación autotética *libertad percibida *placer *satisfacción intrínseca

AUTOR	TIEMPO LIBRE, conceptos, características	Palabras Claves
Totti (1961)	"... es el instrumento de integración de la personalidad y no ya el momento de ruptura de una rutina o de una norma, no es el resultado de una serie de contraposiciones con otros momentos de la vida" (1961:224) Integra la personalidad escindida con la irrupción del capitalismo. La liberación del tiempo es lo que daría el máximo significado al tiempo libre; que el hombre pueda experimentar la vivencia de libertad en el tiempo.	* instrumento integrador de la personalidad * liberación del tiempo - vivencia de libertad
Dumazedier & Guinchat (1965)	"... es el conjunto de ocupaciones a las cuales el individuo se entrega con la plena aceptación para descansar, divertirse, o desarrollar su información y su formación desinteresada, y su participación social voluntaria, después de ser liberado de las obligaciones profesionales, familiares y sociales." (1965:2)	*actividades de ocio *descanso, desarrollo personal *participación social voluntaria
Ortuño Martínez	"... gran porción de la vida humana que se sitúa al margen del trabajo, o de la ocupación remunerativa, tanto si ésta se	*tiempo no obligado *actividades de ocio *descanso, desarrollo

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

(1966)	entiende como oficio, como profesión, o como comercio, etc. El tiempo libre a su vez se descompone y pluraliza para dar lugar al descanso, al recreo, a la distracción, a las actividades culturales, artísticas, sociales, a las vacaciones, a los viajes."	personal, turismo
Touraine Alain (1969)	Aquel tiempo no solo liberado del trabajo sino de la cultura de masas cuando ésta ya está jerarquizada; se origina en un "retraimiento cultural activo", cuando los individuos se sustraen de fuerzas de manipulación cultural y adquieren una libertad de movimiento y elección progresiva más considerable.	* tiempo liberado del trabajo y de la cultura de masas.
Gonzalez Llaca (1975)	"Es un concepto de índole negativa; se refiere al tiempo ausente de la obligación profesional; en este sentido estricto, se trata del tiempo residual, de aquel que sobra una vez cumplido el tiempo laboral." El tiempo libre es la condición, el género.	*tiempo residual no obligado *tiempo como condición
Munné F. (1980)	"... el tiempo libre consiste en un modo de darse el tiempo social, personalmente sentido como libre y por el que el hombre se autocondiciona para compensarse, y en último término afirmarse individual y socialmente." (1980:105) La definición "pone de relieve por una parte el doble carácter subjetivo y objetivo del tiempo libre, y por otra, su ambivalente sentido contrafuncional y funcional como tiempo, liberador y liberado." (1980:105)	*modo del tiempo social *libertad percibida *autocondicionamiento: compensación - afirmación individual y social *tiempo liberador *tiempo liberado
Gete (1987)	Es aquel del que se dispone una vez se ha abandonado el centro del trabajo o la ocupación profesional; destinado a satisfacción de necesidades biológicas y de conservación; desplazamientos; obligaciones familiares y sociales, entre otras, Dentro del tiempo libre y como tiempo que resta de entre estas múltiples obligaciones, se encuentra el tiempo de ocio.	*tiempo de no trabajo *tiempo contenedor del ocio
Zamora R. Garcia M. (1988)	"Tiempo que la sociedad posee estrictamente para sí una vez que con su trabajo ha aportado a la colectividad lo que ésta necesita para su reproducción material y espiritual. Ello a su vez es premisa para una reproducción material y espiritual superior. Desde el punto de vista individual se traduce en un tiempo de actividades de opción no obligatoria, donde interviene su propia voluntad (influida por el desarrollo	*tiempo social *tiempo de reproducción superior *actividades individuales voluntarias *condicionamiento social

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

	espiritual de cada personalidad) aunque, en última instancia, dichas actividades estén socialmente condicionadas.” (1988:15)	
Sean Sayers (1989)	El tiempo libre alcanzado a partir de un incremento en la producción, decrecimiento en las horas de trabajo, creciente estándar de vida, ha creado las bases para el fenómeno moderno del tiempo libre de masas. Tiempo libre en este moderno sentido –como esfera positiva de actividades de no trabajo disfrutada por la masa de trabajadores- es un fenómeno moderno y producto de la industria moderna. Crucial para su desarrollo ha sido no solo la reducción de las horas de trabajo sino también el capacidades para actividades del ocio. Esto es lo que dio al tiempo libre su característica distintiva y hace de él no un tiempo pasivo y de ociosidad sino una esfera de actividad y creatividad. Excepto en situaciones de desempleo, estas actividades tienen carácter de actividades de ocio: ellas están fuera de la esfera de las necesidades económicas y el compromiso es por el placer de la actividad misma. (1989:46)desarrollo de las necesidades y	<p>*actividades de no trabajo</p> <p>*esfera de actividad y creatividad</p> <p>*actividad carente de necesidad económica</p> <p>*compromiso por placer de la actividad misma</p>
Pain Abraham (1994)	“La definición de tiempo libre presenta ahora tres aspectos: tiempo objetivamente libre, tiempo vivido subjetivamente como tal y actividades que son psicológicamente vividas como tales”. “El tiempo libre se caracteriza por prácticas que permiten recuperarse de la fatiga, combaten el aburrimiento y desarrollan las fuerzas creadoras que liberan de los estereotipos y rutinas impuestas por la vida cotidiana. Las consecuencias se observan en la esfera de la individualidad y en las relaciones con los demás y con la naturaleza”. “Actualmente el tiempo libre no es mas un simple producto de la civilización del trabajo y la sociedad industrial, sino también productor de comportamientos y valores nuevos cuyo impacto aumenta en función de la reducción del tiempo de trabajo y del crecimiento correlativo del tiempo liberado.” (1994:131)	<p>*tiempo objetiva y subjetivamente libre</p> <p>*actividades psicológicamente vividas como libres</p> <p>*prácticas de descanso, diversión, desarrollo creador</p> <p>*productor de comportamientos y valores</p>
Trilla Bernet	Como parte de la realidad social, el tiempo libre es una realidad contradictoria; se nos presenta como un ámbito privilegiado de la	*libertad, autonomía e independencia

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

(2000)	libertad, la autonomía y la independencia, pero también ofrece las mejores posibilidades para la manipulación, la alineación y las presiones subterráneas. Es el contenedor no necesariamente neutro sino ambivalente. (2000:136)	*manipulación, alienación, presiones subterráneas.
<b>Autor</b>	<b>RECREACIÓN,</b> Conceptos, características	<b>Palabra Clave</b>
Brightbill y Meyer (1953)	“Actividad de compromiso voluntario en el ocio y primariamente motivada por la satisfacción o el placer derivado de ella.”	*actividad de compromiso voluntario en el ocio *motivada en el placer
Mead Margaret (1957)	La recreación “condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego”.	*actitud de placer, relaciona trabajo-juego
Butler (1959)	“Cualquier actividad que no se realiza conscientemente con el fin de un beneficio o recompensa fuera de ella misma, en la que usualmente se compromete durante el ocio y que ofrece al hombre una oportunidad para ejercer sus poderes físicos, mentales o creativos, y en la cual uno se compromete por su deseo interior y no por una compulsión externa.”	*actividad de ocio fin en sí misma *motivación intrínseca
Tutti (1961)	Doble análisis: 1- Recreación como diversión compensatoria; la mecanización que surge del maquinismo industrial, también está presente en las actividades recreativas, al igual que en el trabajo. Utiliza como sinónimos recreación y diversión. La compensación buscada en la recreación es imposible de alcanzar, ya que la recreación posee las mismas graves deficiencias del trabajo. 2- “... el propio término recreación indica que el hombre en libertad re-crea, o sea vuelve a crearse él mismo, según modelos e imágenes libres, por lo menos en parte.” (1961: 129-130)	*diversión compensatoria *libertad de volver a crearse
Loughlin A. (1971)	Recreación es una ruptura de lo habitual o cotidiano, pero con un matiz de goce estético; es el descubrimiento de un nuevo sentido de las cosas que nos rodean, aparentemente conocidas; es descubrir un nuevo sentido, posible o ignorado hasta	*goce *experiencia de plenitud *experiencia conciente de enriquecimiento propio

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

	entonces, de la propia existencia; es el descubrimiento del "otro" como alguien diferente del que estoy acostumbrado a ver u oír todos los días; es vivida como una experiencia de plenitud; es una experiencia de enriquecimiento de la propia existencia; quién experimenta la vivencia de "recrearse", debe poder, luego, tomar reflexivamente conciencia de ello.	
Driver B. Tocher Ross (1974)	Es útil considerar a la recreación no solo como una actividad sino como una experiencia psico-fisiológica valuada en términos de respuesta recreacional y/o modos o procesos de respuesta. Bajo este acercamiento conductista, la recreación será mas que participación en una actividad. Este planteo contempla que la recreación es una experiencia que resulta del compromiso personal; la ocupación recreativa es en sí misma valiosa: se encuentra placer en y de sí misma; el compromiso recreativo requiere de una elección libre y personal; los compromisos recreativos ocurren en el tiempo no obligado.	*compromiso personal *placer en sí misma *elección libre y personal * ocurre en el tiempo no obligado
Munné F. (1980)	El tiempo de recreación es otro modo de emplear el tiempo de ocio. En él se desarrollan las prácticas de "diversión" – como contrafunción del aburrimiento. Este tiempo de diversión se manifiesta en las "conductas lúdicas" ya que "el juego, ampliamente entendido es la forma genérica de la diversión" (1980:112) La conducta lúdica es autocondicionada por su relación con la diversión puede funcionar como fin en sí misma o como medio compensatorio para escapar del aburrimiento. El juego expresivo, es fin en sí mismo y actividad recreadora del propio sujeto, a partir del propio placer que proporciona; el juego compensador nos vuelve a crear para lo heterocondicionado, es contrafuncional. La diversión compensadora modifica circunstancialmente lo cotidiano, y encierra la posibilidad de transformarlo en tanto el sujeto pueda prolongar el autocondicionamiento en sus acciones, la actividad adquiere entonces una fuerza recreadora. La actividad ya no es recreativa, en el sentido compensador, sino	*práctica de diversión  *juego  *placer  *goce autocondicionado  *actividad como expresión de la propia personalidad

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

	propiamente recreadora al transformarse en expresión de la propia personalidad. El goce de la diversión recreadora es autocondicionado y reafirma por lo tanto valores individuales y sociales.	
Gray y Graben (1983)	"La recreación es una condición emocional interior del ser humano individual, que emana de una sensación de bienestar y de propia satisfacción. Se caracteriza por engendrar sentimientos de maestría, consecución de logros, alegría, aceptación, éxito, valía personal y placer. Refuerza la imagen positiva de uno mismo. La recreación es una respuesta a la experiencia estética, al logro de metas personales o la información de retorno positiva procedente de otras personas. Es algo independiente de la actividad, del ocio o de la aceptación social."	*condición emocional interior  *engendra alegría, aceptación, éxito, autoestima, placer.
Elías – Dunnig (1986)	"... las actividades recreativas son una clase de actividades en las cuales más que en ninguna otra, la contención rutinaria de las emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social" (1986:126) Constituyen el área social destinada a mitigar las restricciones no recreativas. Son recreativas aquellas actividades que, dentro del espectro del tiempo libre manifiestan un menor grado de rutinización; generan tensiones agradables; y en las que la consideración del placer y la satisfacción hacia el propio yo puede ser lo primero a tomar en cuenta por parte del individuo.	*actividades del tiempo libre  *expresión de emociones públicamente  *tensión agradable *placer, satisfacción hacia el propio yo.
Besnard Pierre (1991)	Reconoce en la animación sociocultural, "una función de recreación ligada al ocio y su organización"; la recreación "se encarga de la diversión y de la actividad lúdica de los individuos..." (1991: 39-40)	*diversión *actividad lúdica *ocio organizado
Waichman Pablo (1993)	"Desde una visión pedagógica – no didáctica- y desde el sistema educativo –no desde el punto de vista individual o personal- podemos definir a la recreación como educación en y del (o para) el tiempo libre" (1993:132) Implica: temporalidad, intencionalidad, y organización; no supone una obligatoriedad exterior, pero tiende a generar una obligatoriedad interior; participación voluntaria; toda estructura recreativa es, básicamente contrafuncional, compensadora. La expresión práctica de la	*educación en/para el tiempo libre *actividades elegidas, placenteras, voluntarias  *implica temporalidad, intencionalidad, organización

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

	recreación son las actividades elegidas y placenteras.	
Pain Abraham (1994)	Refiere a "actividades recreativas" elaboradas a partir de la implicancia de los protagonistas en un proyecto común, en un ámbito institucional extraescolar, con una intencionalidad educativa. Advierte, "... la falta de definición de la noción de recreación es un inconveniente mayor." (1994:151)	*actividad de tiempo libre *proyecto común institucionalizado
Stephen Williams (1995)	Actividad en la cual los participantes eligen comprometerse; uso activo del tiempo libre dentro de cada estilo individual; es vista como uso discrecional del tiempo, por eso es que el individuo probablemente siente haber ganado un beneficio o satisfacción a través de su participación. Lo que constituye la actividad recreacional varía de persona a persona ya que responde a una estructura más compleja, la "experiencia recreativa". La experiencia recreativa depende en parte de la actividad y en parte del contexto (entorno ambiental -natural o urbano- y social)	*actividad voluntaria en el tiempo libre *uso discrecional del tiempo libre *obtención de satisfacción *experiencia dependiente de la actividad / del contexto
San Martín García (1997)	"Cualquier experiencia disfrutable del ocio en la cual el participante se compromete voluntariamente y de la cual recibe satisfacción inmediata". "La recreación está centrada en la persona: la actitud de la persona hacia la actividad es lo más importante"; "no puede ser entendida desde la actividad sino desde el significado que esa actividad adquiere para el sujeto, aquí es donde la idea mas apropiada entonces es hablar de "experiencia recreativa".	*experiencia disfrutable, voluntaria, de satisfacción inmediata *actitud personal, centrada en la persona
Cushman Grant (2000)	"... se considera recreación a la actividad a través de la cual puede experimentarse y disfrutarse el ocio, pero también se percibe como una institución social, organizada socialmente con fines sociales". La recreación genera beneficios personales y sociales; es un medio para lograr un fin y puede justificarse racionalmente. El término se superpone con el de ocio, pero "en ocasiones se realiza una distinción entre ocio como una cualidad de la experiencia, y la recreación, como un conjunto de actividades ..." (2000:193)	*actividad de ocio *institución social *medio para alcanzar un fin *fines sociales *beneficios personales / sociales

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

**Esquema de categorías preliminares por concepto**

El esquema presenta la agrupación de las palabras claves de los conceptos trabajados según se interpretan como de igual o similar significado .

**Ocio**

Los agrupamientos de significados reconocidos en el concepto ocio fueron seis.

<p><b>Estado del alma</b> Actitud de no actividad, percepción receptiva en el propio ser Actitud psicológica Actitud de la mente Estado mental Motivación intrínseca Motivación intrínseca Estado del ser Disposición de ánimo</p>
<p><b>Tiempo libre</b> Tiempo no obligado, libre Tiempo libre neto Tiempo diario desocupado</p>
<p><b>Actividades libres, de no trabajo</b> Actividades de diversión, relajación, desarrollo personal Actividad de tiempo libre Actividad de tiempo libre Ocupación autotélica Actividad=recreación</p>
<p><b>Libertad de trabajo, de obligaciones</b> Libre elección en el tiempo propio Expresión de propia libertad Ausencia de necesidad Libertad, motivación intrínseca Experiencia de libertad Libertad percibida Libertad percibida</p>
<p><b>Placer</b> Placer Disfrute subjetivo Satisfacción intrínseca</p>
<p><b>Demostración pecuniaria</b> Participación social</p>

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

- a. Se incluyeron en este grupo a aquellas palabras claves que se referían a aspectos subjetivos del *ocio*; “estado del ser”, “estado del alma”, “motivación intrínseca”, “actitud psicológica”, etc; por considerárselas homogéneas en cuanto al significado que intentan dar al concepto. Se entendió que tales palabras o frases señalaban una predisposición o una condición interna del sujeto para vivir el *ocio*.
- b. El segundo grupo refiere en su significado al “tiempo”; algunos conceptos de *ocio* aportados por los autores tratados han incorporado la temporalidad en la definición de *ocio* al identificarlo con el “tiempo libre”, “tiempo diario desocupado”.<sup>16</sup>
- c. El tercer grupo está conformado por las palabras claves que identifican al *ocio* con la actividad. Se observa que en algunos casos se caracteriza a la actividad únicamente como de *tiempo libre* y en otros se enuncian las funciones de diversión, relajación y desarrollo personal que las mismas debieran satisfacer, según Dumazedier. Lo que se considera en esta instancia como unidad que otorga significado es la utilización de la palabra <actividad> u otra que evoque a la misma ya que las enunciaciones del tipo “de tiempo libre” o “autotélica”, aparecen adjetivando a la actividad.
- d. El cuarto grupo se configura en torno al aspecto de <libertad> presente en el *ocio*. Se identifican dos tendencias, una referida a aspectos subjetivos de la libertad: “percepción”, “expresión” de la propia libertad; y una segunda referida a las condiciones externas al sujeto con relación a la <no obligación>, según indican expresiones como: “libertad de trabajo y de obligaciones”. Ambas adjetivan a la <libertad>.
- e. El quinto grupo, para el concepto *ocio*, esta conformado por las palabras claves que definen en un plano subjetivo al placer, tal se entiende de las formulaciones: “disfrute subjetivo”, “satisfacción intrínseca”, además de la mención directa de “placer”, cualidad intransferible de la experiencia humana.
- f. Otra agrupación de palabras claves, sugerida del conjunto de palabras reconocidas para el concepto en cuestión, es la que señala alguna forma de vinculación del *ocio* con el contexto social; las palabras claves consideradas para este grupo están indicando acción en el medio social.

<sup>16</sup> Considere el lector la aclaración realizada en relación a la traducción del inglés al español de los conceptos tratados; en función de tal problemática se entiende que se traduce <leisure> o <leisure time> por <tiempo de ocio> o <tiempo libre>, utilizándose éste último casi como sinónimo de <ocio>.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

## Tiempo Libre

Los agrupamientos de significados reconocidos en el concepto *tiempo libre* fueron cinco.

<p><b>Tiempo residual no obligado</b> Tiempo no obligado Tiempo liberador Tiempo liberado Tiempo de no trabajo Tiempo contenedor del ocio Tiempo social Tiempo de reproducción superior Tiempo objetivamente libre, subjetivamente libre Tiempo liberado del trabajo, de la cultura de masas Tiempo como condición</p>
<p><b>Actividades descanso, diversión, desarrollo personal</b> Actividades de descanso, recreo, distracción, desarrollo personal, turismo Actividades individuales voluntarias Actividades de no trabajo Esfera de actividad y creatividad Actividad carente de necesidad económica Actividades psicológicamente vividas como libres Prácticas de descanso, diversión, desarrollo creador Compromiso por placer de la actividad misma</p>
<p><b>Liberación del tiempo, vivencia de libertad</b> Libertad percibida Autocondicionamiento, afirmación individual y social Libertad, autonomía e independencia</p>
<p><b>Productor de comportamientos y valores</b> Modo del tiempo social Manipulación, alineación, presiones subterráneas Instrumento integrador de la personalidad Condicionamiento social Participación social voluntaria</p>

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

- 1- El primer grupo de palabras claves analizadas para el concepto *tiempo libre* reúne las referencias directas a la <temporalidad>. Las diferentes alusiones al tiempo, aparecen vinculadas a un tiempo “liberado” del heterocondicionamiento laboral y cultural; a una libertad tanto objetiva como subjetiva y a un señalamiento del *tiempo libre* en cuanto “liberador” y de “reproducción superior” entre otras. La utilización del término “tiempo” o las referencias a la “temporalidad” realizada por los diferentes autores no es neutra, aparece siempre articulada con la libertad, ya sea objetiva o subjetiva, y en ese marco con el contexto social, pero se las ha agrupado en función de su referencia directa al tiempo.
- 2- El segundo grupo de palabras claves se reúnen en torno al término <actividad>. Aparecen aquí caracterizaciones de la función de la actividad de *tiempo libre*: descanso, recreo, etc.; así como de la condición de voluntariedad para su realización, entre otras. Lo central para el análisis que se realiza es la relevancia de la palabra <actividad> como elemento de definición del concepto en cuestión. A diferencia de este mismo agrupamiento reconocido en el concepto *ocio*, las referencias a la actividad se muestran caracterizadas o mayormente adjetivadas.
- 3- El tercer agrupamiento se refiere en su significado a la <libertad>, e incluye referencias tanto a la libertad percibida por el sujeto como a la “liberación del tiempo” en un plano más objetivo. De entre el conjunto de palabras claves agrupadas en torno a la libertad, predomina la libertad en términos objetivos, a diferencia del mismo grupo de palabras, identificado en el concepto *ocio*, en torno a una libertad de tono más subjetivo.
- 4- El último grupo que fue posible conformar para el concepto *tiempo libre*, reúne aquellas aquellas expresiones o palabras claves que hacen referencia al <contexto> social. Se resume en términos como “manipulación”, “alienación”, “presiones subterráneas”, que dan cuenta de un sujeto inmerso en un ambiente social, e indican que el *tiempo libre* debe entenderse considerando el mundo social o contexto por ser un “instrumento integrador de la personalidad”, “productor de comportamientos y valores”. A diferencia del grupo conformado en torno a la referencia hacia el contexto social en el concepto *ocio*, aquí aparecen expresiones que abarcan diversos aspectos de ese ambiente, tanto desde el punto de vista de la acción del sujeto como descripciones propias de la estructura social que condicionarían la acción del mismo. No obstante se reconocen ambos grupos –el correspondiente al *ocio* en sexto lugar y este señalado en cuarto lugar para el *tiempo libre* – como de una misma naturaleza.

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

**Recreación**

Los agrupamientos de significados alcanzados para este concepto fueron siete.

<p><b>Actitud de placer relaciona trabajo-juego</b>                  Motivación intrínseca                  Compromiso personal                  Experiencia consciente de enriquecimiento propio                  Condición emocional interior                  Actitud personal, centrada en la persona</p>
<p><b>Ocurre en el tiempo no obligado</b></p>
<p><b>Actividad de compromiso voluntario en el ocio</b>                  Actividad de ocio, fin en sí misma                  Prácticas de diversión                  Juego                  Actividad como expresión de la propia personalidad                  Actividades del tiempo libre                  Actividad lúdica                  Actividad de ocio                  Actividades elegidas, placenteras, voluntarias                  Actividad de tiempo libre                  Actividad voluntaria en el tiempo libre                  Experiencia dependiente de la actividad</p>
<p><b>Libertad de volver a crearse</b>                  Elección libre y personal/ Uso discrecional del tiempo libre</p>
<p><b>Motivada en el placer</b>                  Goce                  Experiencia disfrutable, voluntaria de satisfacción inmediata                  Experiencia de plenitud                  Placer en sí misma                  Placer                  Goce autocondicionado                  Engendra alegría, aceptación, éxito, autoestima, placer                  Expresión de emociones públicamente                  Tensión agradable                  Placer, satisfacción hacia el propio yo                  Diversión                  Obtención de satisfacción                  Beneficios personales</p>
<p><b>Ocio organizado</b>                  Implica temporalidad, intencionalidad y organización                  Proyecto común institucionalizado                  Medio para alcanzar un fin                  Educación en / para el tiempo libre                  Institución social</p>



**Experiencia dependiente del contexto**

Beneficios sociales

Fines sociales

Diversión compensatoria por condición del trabajo

- 1- Las palabras claves agrupadas en primer lugar para el concepto *recreación*, se refieren a una predisposición personal y condición interior; en algunas expresiones aparece vinculada al placer y en otras a la libertad, pero a diferencia de lo señalado para el *ocio*, tal predisposición aparece tácita o explícitamente referida a la actividad.
- 2- En segundo lugar se agruparon las referencias a la temporalidad. La mención encuadra a la *recreación* en el tiempo no obligado o libre; la <temporalidad>, en este concepto no está ausente, se encuentra más comúnmente, adjetivando a la actividad en la expresión “actividades de tiempo libre”. Esto estaría indicando que el eje de definición pasa de ubicarse en la <temporalidad> para el concepto *tiempo libre* al de la <actividad> para el concepto *recreación*.
- 3- El tercer grupo se configura en torno a la <actividad>. La misma se presenta con diferentes características: voluntariedad, placer, de libre elección, entre otras. A sí mismo se las describe como actividades de *tiempo libre*, de *ocio* o lúdicas. Se ha incluido también en este grupo el término “experiencia” ya que se constata que indirectamente hace referencia a la <actividad>. Tal lo señalado en el ítem anterior y avanzando en una comparación entre conceptos, la <actividad> se estaría presentando como eje de definición de la *recreación*.
- 4- La cuarta agrupación de palabras claves corresponde a la <libertad>, las expresiones que se registran en este grupo se ubican en una dimensión personal, “libertad de volver a crearse” y otra que se articula con la actividad, al decir “elección libre y personal”. Las referencias a la libertad en el concepto *recreación* aparecen distribuidas, adjetivando a la actividad, como “actividad elegida, voluntaria” o enmascarada como “motivación intrínseca”, en el plano netamente subjetivo que se vislumbra como “actitud”, en el primer agrupamiento de palabras claves.
- 5- Las expresiones que se han considerado relacionadas al término <placer> están representadas por las palabras: “goce”, “tensión agradable”, “experiencia de plenitud”, etc. En el concepto *recreación* el placer aparece representado en múltiples expresiones, lo que pone de manifiesto –si se compara con los restantes conceptos trabajados– que para definir a la *recreación* adquiere mayor protagonismo, el sujeto de la acción. El placer, como vivencia intransferible del sujeto, aparece también bosquejado en el primer agrupamiento –el que podríamos denominar a priori <actitudinal>- según se señalara oportunamente.

- 6- Significados diferentes a los señalados hasta el momento para los otros dos conceptos *ocio* y *tiempo libre*, son el que se verifica en las expresiones agrupadas aquí para el de *recreación*: “organización”, “intencionalidad”, “institución social”. A partir de estas palabras claves se entiende que la *recreación* se refiere en uno de sus aspectos a prácticas cristalizadas, es decir a lo “institucionalizado” en una sociedad concreta.
- 7- El último grupo para el concepto *recreación* se ha delineado anteriormente en los conceptos *ocio* y *tiempo libre*, e incluye las expresiones que se refieren al ambiente social en forma amplia. Aquí aparece el contexto de emergencia de la práctica institucionalizada.

**Esquema de categorías preliminares articulado en los tres conceptos.**

El esquema presenta la articulación de los agrupamientos de significados construidos para cada uno de los conceptos en estudio. Esta presentación, –en una lectura horizontal del esquema– facilita la identificación de la presencia de las categorías preliminares de análisis en los distintos conceptos; a su vez la lectura vertical, es decir hacia dentro de cada concepto, permite identificar la forma en que se vincula cada grupo de palabras en sus significados, tal como se comenzara a explicar anteriormente para cada concepto por separado.

OCIO	TIEMPO LIBRE	RECREACION
Estado del alma Actitud de no actividad, percepción receptiva en el propio ser Actitud psicológica Actitud de la mente Estado mental Motivación intrínseca Motivación intrínseca Estado del ser Disposición de ánimo		Actitud de Placer relación trabajo-juego Motivación intrínseca Compromiso personal Experiencia conciente de enriquecimiento propio Condición emocional interior Actitud personal, centrada en la persona
Tiempo libre Tiempo no obligado, libre Tiempo libre neto Tiempo diario	Tiempo residual no obligado Tiempo no obligado Tiempo liberador Tiempo liberado	Ocurre en el tiempo no obligado

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

desocupado	Tiempo de no trabajo Tiempo contenedor del ocio Tiempo social Tiempo de reproducción superior Tiempo objetivamente libre, subjetivamente libre Tiempo liberado del trabajo, de la cultura de masas Tiempo como condición	
Actividades libres, de no trabajo Actividades de diversión, relajación, desarrollo personal Actividad de tiempo libre Actividad de tiempo libre Ocupación autotélica Actividad=recreación	Actividades descanso, diversión, desarrollo personal Actividades de descanso, recreo, distracción, desarrollo personal, turismo Actividades individuales voluntarias Actividades de no trabajo Esfera de actividad y creatividad Actividad carente de necesidad económica Actividades psicológicamente vividas como libres Prácticas de descanso, diversión, desarrollo creador Compromiso por placer de la actividad misma	Actividad de compromiso voluntario en el ocio Actividad de ocio, fin en sí misma Prácticas de diversión Juego Actividad como expresión de la propia personalidad Actividades del tiempo libre Actividad lúdica Actividad de ocio Actividades elegidas, placenteras, voluntarias Actividad de tiempo libre Actividad voluntaria en el tiempo libre Experiencia dependiente de la actividad
Ausencia de necesidad Libertad de trabajo, de obligaciones Libre elección en el tiempo propio Expresión de propia libertad Libertad, motivación intrínseca Experiencia de libertad Libertad percibida Libertad percibida	Liberación del tiempo, vivencia de libertad Libertad percibida Autocondicionamiento, afirmación individual y social Libertad, autonomía e independencia	Libertad de volver a crearse Elección libre y personal Uso discrecional del tiempo libre

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Placer Placer Disfrute subjetivo Satisfacción intrínseca		Motivada en el placer Goce Experiencia disfrutable/ voluntaria de satisfacción inmediata Experiencia de plenitud Placer en sí misma Placer Goce autocondicionado Engendra alegría, aceptación, éxito, autoestima, placer Expresión de emociones públicamente Tensión agradable Placer, satisfacción hacia el propio yo Diversión Beneficios personales Obtención de satisfacción
		Ocio organizado Implica temporalidad, intencionalidad y organización Proyecto común institucional Medio para alcanzar un fin Educación para / en el tiempo libre Institución social
Demostración pecuniaria Participación social	Productor de comportamientos y valores Modo del tiempo social Manipulación, alineación, presiones subterráneas Instrumento integrador de la personalidad Condicionamiento social Participación social voluntaria	Experiencia dependiente del contexto Beneficios sociales Fines sociales Diversión compensatoria por condición del trabajo

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Cada agrupamiento de palabras claves, -en una lectura horizontal abarcando los tres conceptos-, sugiere un significado lo suficientemente preciso como para identificarlo con una palabra del conjunto o bien con otra que exprese lo que el conjunto de palabras propone. Esta palabra se ha denominado “*unidad de significado*” pues refleja el significado del conjunto de palabras claves en los tres conceptos.

Es así como se estableció que:

Palabras Claves	Unidad de significado
Estado del ser Motivación intrínseca Actitud de la mente Actitud de placer Compromiso personal .....	Actitudinal
Tiempo libre Tiempo diario desocupado Tiempo liberado Ocurre en el tiempo no obligado Tiempo residual no obligado .....	Temporalidad
Ocupación autotélica Esfera de actividad y creatividad Prácticas de descanso, diversión, desarrollo personal Actividad lúdica Actividad de tiempo libre .....	Actividad
Libertad percibida Expresión de propia libertad Libertad, autonomía e independencia Elección libre y personal Liberación del tiempo, vivencia de libertad .....	Libertad
Placer Disfrute subjetivo Satisfacción intrínseca Engendra alegría, aceptación, éxito, autoestima, placer	Placer

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Goce autocondicionado .....	
Ocio organizado Institución social Proyecto común institucional Implica temporalidad, intencionalidad y organización .....	Institucionalidad
Productor de comportamientos y valores Modo del tiempo social Manipulación, alineación, presiones subterráneas Beneficios sociales Condicionamiento social .....	Contextual

**Definición de las categorías de análisis semántico.**

De este modo, las “*unidades de significado*” enunciadas se constituyeron en las categorías de análisis que se definen a continuación:

**Categoría Actitudinal:** refiere a la relación con la “actitud”, en tanto la cosa -ej. el *ocio* - se concibe como una predisposición del ánimo, del ser, como un conjunto de creencias relativas a ese objeto o cosa de manera que solo se lo identifica en su esencialidad en el ámbito de la predisposición o la disposición inherentes a la actitud. Lo incorporado en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que nombran a la actitud o actitudes como núcleo o parte de la caracterización conceptual.

**Categoría de la Temporalidad:** refiere tanto al tiempo en términos físicos -lapso que transcurre en unidades de medida homogéneas- como al tiempo social y personal, referido a la experiencia y representación conscientes que de ese tiempo físico tiene la persona.

Lo definido en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que refieren al “tiempo” como núcleo o parte de la caracterización conceptual.

**Categoría de la Actividad:** denota una acción que, mediante un gasto de energía, produce un cambio en la situación existente o el logro de fines exteriores, en otro sentido se refiere al uso de los poderes inherentes del hombre, se produzcan o no cambios externos. Es la estructura de acción, que mediante la realización de movimientos intelectuales o motores tiende a satisfacer un interés.

### Ocio, tiempo libre o recreación?

Lo definido en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que mencionan a la actividad como núcleo o parte de la caracterización conceptual.

**Categoría de la Libertad:** libertad es entendida como independencia o autonomía de coacción; la libertad brinda la posibilidad de elección, de realizar un acto desde la propia voluntad; también es entendida como autodeterminación, como liberación frente a algo y para algo. El alcance del término abarca tanto la esfera personal como social.

Lo definido en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que mencionan a la libertad como núcleo o parte de la caracterización conceptual.

**Categoría del Placer<sup>17</sup>:** refiere a la sensación agradable producida por la reducción de la tensión que se sustenta en una acción tendiente a sustraerse de impresiones penosas.

Lo definido en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que refieren al disfrute y placer como núcleo o parte de la caracterización conceptual.

**Categoría Institucional:** refiere a la esfera social de desarrollo de la actividad o acción y que imprime una intencionalidad a la misma.

Lo definido en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que mencionan lo "institucional" como núcleo o parte de la caracterización conceptual.

**Categoría Contextual:** se entiende como "contexto" de algo a una estructura dentro de la cual figura algo que sin consideración de la misma resultaría ininteligible o menos inteligible; considera -esa estructura- características sociales, históricas, políticas, y económicas.

Lo definido en esta categoría comprende aquellas palabras claves de los conceptos inicialmente tratados que mencionan la palabra "contexto", o bien hacen mención particularizada de algunos de sus elementos.

En síntesis, las categorías definidas para el análisis conceptual desde la perspectiva semántica, reflejan literalmente, el significado de los mismos términos utilizados por los diferentes autores en sus definiciones, y responden en ese mismo sentido, a través de la *unidad de significado* a la agrupación de las palabras consideradas *claves* para cada definición.

<sup>17</sup> Definida en el marco de la teoría psicoanalítica donde el "principio del placer" regula el funcionamiento del aparato psíquico. Se entiende que las definiciones que señalan al placer como elemento presente en el ocio, el tiempo libre o la recreación, aluden a este principio pero a partir del resultado de la acción que arroja al sujeto a experimentar sensaciones agradables, satisfactorias o placenteras. La experiencia del placer implica una acción que progresivamente y por medio del aprendizaje de la realidad permite a través de rodeos la satisfacción buscada. (Freud, 1973:1638-1642).

### Ocio, tiempo libre o recreación?

#### Análisis conceptual semántico

El análisis semántico combina dos instancias: la primera, requiere determinar el rango de categorías abarcado por cada autor en su definición, para cada uno de los tres conceptos estudiados; la segunda, -solo posible de concretar a partir de la primera- focaliza la mirada en cada concepto <ocio, tiempo libre y recreación> con el fin de determinar el rango de categorías que abarca cada uno de ellos, independientemente de los autores citados. A través de esta secuencia de análisis, se establece que la imprecisión y ambigüedad de significados que se plantean entre los tres conceptos radica -desde esta perspectiva- en que los mismos comparten un mismo ámbito de categorías de definición, por tanto de significados.

A su vez, y a través de la jerarquización de categorías se identifica para cada concepto de los tres estudiados, la categoría que otorga centralidad a la definición, y aquella que le es propia o específica. A continuación se detalla la primera instancia del análisis conceptual semántico:

Cuadro N° 1: Análisis del "ocio", según autor y categorías. Fuente: elaboración propia.

OCIO								
Autor	Año	Acti- tudinal	Tempo- ralidad	Acti- vidad	Liber- tad	Placer	Insti- tucio- nal	Con- tex- tual
Veblen	1899							X
Craven	1933			X	X			
Lundberg	1934				X			
Neumayer	1936		X		X			
Dumazedier	1966		X	X	X			X
Pieper	1974	X						
Gonzalez L	1975		X		X			
Sue	1980	X			X			
Patmore	1983	X	X	X				
Cuenca	1985	X						
Argyle	1996			X	X			
Cushman Grant	2000	X			X	X		
Trilla B. J.	2000	X		X	X	X		

El "ocio" caracterizado como "pasar el tiempo sin hacer nada productivo pero con una intencionalidad de demostración de capacidad pecuniaria", está indicando en Veblen una ubicación del concepto en la categoría <contextual>; Craven y Argyle definen al "ocio" en las categorías de la <actividad> y la <libertad> al expresar que el mismo se entiende como

### Ocio, tiempo libre o recreación?

actividades libres exentas de presiones externas; Lundberg pone énfasis en la <libertad> y se ubica por tanto en esa categoría; Neumayer combina aspectos de la <temporalidad> con la <libertad> al igual que Gonzalez Llaca quien expresa la ausencia de necesidad como libertad en el ocio. Dumazedier expresa el significado del ocio tanto desde la <temporalidad> como en consideración a la <actividad>, con especificación funcional en el descanso, diversión y desarrollo personal, así como en la <libertad> y el <contexto> representado este último en la participación social; en Pieper y Cuenca se observa lo <actitudinal> como eje de definición del ocio, mientras que Sue combina lo <actitudinal> con la <libertad> describiendo un aspecto subjetivo de esta última; Patmore expresa con claridad las categorías que considera al definir ocio, ellas son: <actitudinal>, <temporalidad> y <actividad>, estableciendo que la actividad en el ocio emerge como recreación; Cushman Grant pareciera definirlo en un plano netamente subjetivo evidenciado esto en las categorías <actitudinal>, de la <libertad> y el <placer>; Trilla Bernet comparte la perspectiva de Grant, pero agrega una categoría más en su propuesta, la de la <actividad> al decir “ocupación autotélica”, completando así su interpretación del ocio.

Cuadro N° 2: Análisis del “tiempo libre”, según autor y categorías.

TIEMPO LIBRE								
Autor	Año	Acti- tudinal	Tem- poralidad	Acti- vidad	Libertad	Placer	Ins- titucional	Conte- tual
Totti	1961		x		x			x
Dumazedier & Grinchart	1965			x	x			x
Martínez O.	1966		x	x				
Touraine	1969		x		x			x
Gonzalez Llaca	1975		x					
Munné	1980		x		x			x
Gete	1987		x					
Zamora-García	1988		x	x	x			x
Sayers	1989			x	x			x
Pain	1994		x	x	x			x
Trilla B. J.	2000				x			x

Fuente: elaboración propia

El concepto *tiempo libre* es presentado por Totti como “instrumento integrador de la personalidad” en el tiempo social que no debiera haberse escindido por la irrupción del capitalismo, por lo que queda representado en las categorías de <temporalidad>, <libertad> y <contextual> de entre las propuestas para este trabajo; Dumazedier & Grinchart, junto a Sayers,

### Ocio, tiempo libre o recreación!

plantean el *tiempo libre* con relación a la <actividad>, la <libertad> y el <contexto>; el espectro de categorías en Dumazedier es el mismo que propone para el concepto ocio, paradójicamente con excepción de la <temporalidad>, lo que podría estar indicando alguna imprecisión de la traducción de los textos al idioma español; Touraine plantea como eje de definición conceptual la <temporalidad> y la articula con la <libertad> y el <contexto> al analizar al *tiempo libre* como liberado no solo del trabajo sino también liberado de la cultura de masas; el mismo rango de categorías es abarcado por la definición de Munné, esta combinación de categorías refleja la discusión de la libertad con relación al contexto para determinar si ese tiempo es verdaderamente libre para el hombre, preocupación presente en los autores mencionados; así mismo comparten tal preocupación Zamora-García, quienes abarcan las categorías antes mencionadas e incluyen más específicamente la referencia a la <actividad>; Gonzalez Llaca lo define con relación a la <temporalidad> al considerar al tiempo como condición o género, al igual que Gete; Martínez Ortuño para definir *tiempo libre* centra su atención en la <temporalidad> y la <actividad>; Pain confiere al concepto *tiempo libre* cuatro dimensiones de análisis, <temporalidad>, <actividad>, <libertad> y <contextual>; Trilla Bernet al expresar la realidad contradictoria del *tiempo libre* como tiempo social, abarca las categorías de la <libertad> y <contextual> al especificar la posibilidad de manipulación y alienación del sujeto.

El concepto *recreación* es presentado por Brightbill-Mayer y Elías-Dunning con referencia a las categorías de la <actividad> y el <placer> exclusivamente; Mead sitúa a la *recreación* en la categoría del <placer>, de similares características es el planteo de Loughlin y Gray-Grabben, quienes consideran una condición emocional interior y el goce como experiencia de plenitud en lo recreativo con lo que abarcan además de la categoría del <placer> la <actitudinal>; Totti define a la *recreación* desde su propio significado “volver a crear” asignando esta posibilidad a los sujetos, es decir, “volver a crearse”, y lo enmarca en la <libertad> y el <placer> para referir esa posibilidad en última instancia, al contexto social inscribiéndose finalmente en la categoría de la <contextualidad>; Butler encuentra en la *recreación* una motivación intrínseca para realizar la actividad, con lo que se ubica para el espectro de categorías propuestas en la <actitudinal> y la de la <actividad>; Tocher Ross y Munné abarcan en sus conceptos de *recreación* las categorías de la <actividad>, la <libertad> y el <placer>, agregando el último la categoría <contextual>; Las únicas referencias a una dimensión institucional de la *recreación* se expresan en Besnard, Waichman, Pain y Cushman Grant, los tres autores mencionados en primer lugar incorporan junto a la categoría <institucional> la de la <actividad>, mientras que Cushman Grant abarca además de estas dos categorías la <contextual> al referirse a los beneficios y fines sociales que la *recreación* posibilita; Williams Stephen en su propuesta para el estudio de la *recreación* la define con relación a las categorías de la <temporalidad>, de la <actividad>, del <placer> y de la <contextualidad>; San Martín García considera a la <actividad> y al <placer> en su

*Ocio, tiempo libre o recreación!*

conceptualización de *recreación*, y resalta particularmente la actitud personal como lo más importante, por lo que incluye además la categoría <actitudinal>.

Presentados los conceptos <ocio, tiempo libre y recreación>, en función de la primera instancia de análisis anteriormente explicada –y a partir de ella- corresponde ahora encarar la segunda instancia, en la que se determinará el rango de categorías abarcadas por cada uno de los conceptos estudiados, así como la relación entre los mismos.

Cuadro N° 3: Análisis de “recreación”, según autor y categorías.

RECREACIÓN								
Autor	Año	Actitudinal	Temporalidad	Actividad	Libertad	Placer	Institucional	Contextual
Brightbill-Mayer	1953			X		X		
Mead	1957					X		
Butler	1959	X		X				
Totti	1961				X	X		X
Loughlin	1971	X				X		
Tocher Ross	1974			X	X	X		
Munné	1980			X	X	X		X
Gray-Graben	1983	X				X		
Elías-Dunning	1986			X		X		
Besnard	1991			X			X	
Waichman	1993			X			X	
Pain	1994			X			X	
Williams S	1995		X	X		X		X
Garcia S	1997	X		X		X		
Cushman Grant	2000			X			X	X

Fuente: elaboración propia.

**Ocio, Tiempo Libre y Recreación según su participación en las distintas categorías de análisis.**

Para determinar el rango de categorías abarcadas por cada uno de los conceptos estudiados, se resumió la información presentada en los cuadros n° 1, n°2 y n°3, consignando en un nuevo cuadro –n°4- las menciones de los distintos autores en cada categoría y para cada concepto. De esta forma se obtuvo una síntesis de los datos trabajados por categoría y concepto:

*Ocio, tiempo libre o recreación!*

Cuadro N°4: Conceptos “ocio-tiempo libre-recreación” según categorías de análisis.

Concepto Categoría	OCIO	TIEMPO LIBRE	RECREACION
Actitudinal	XXXXXX		XXXX
Temporal	XXXX	XXXXXXXXX	X
Actividad	XXXXX	XXXXX	XXXXXXXXXXXX
Libertad	XXXXXXXXX	XXXXXXXXX	XXX
Placer	XX		XXXXXXXXXXXX
Institucionalidad			XXXX
Contextual	X	XXXXXXXXX	XXXX

Fuente: elaboración propia.

A partir de la lectura del cuadro se establece que:

- *Ocio*, es el concepto que se define en las categorías <actitudinal>, de la <temporalidad>, de la <actividad>, de la <libertad>, del <placer> y <contextual>.
- *Tiempo Libre*, es el concepto que se define en las categorías de la <temporalidad>, de la <actividad>, la <libertad> y <contextual>.
- *Recreación*, es el concepto que se define en las categorías <actitudinal>, de la <temporalidad>, de la <actividad>, de la <libertad>, del <placer>, de la <institucionalidad> y <contextual>.

**Cabe reconocer que los tres conceptos comparten un mismo campo de categorías dentro del cual son definidos: <temporalidad>, <actividad>, <libertad> y <contextualidad>.**

A su vez se observa que los conceptos *ocio* y *recreación*, además de aquellas categorías comunes a los tres conceptos enunciadas anteriormente, comparten su definición en relación con lo <actitudinal> y al <placer>.

La única categoría no compartida por los tres conceptos –propia de la *recreación* en este sentido- es la categoría de la <Institucionalidad>, según se observa en el cuadro.

**Hasta aquí se ha demostrado entonces que existe una indiferenciación entre los significados de los conceptos ocio, tiempo libre y recreación, al ponerse en evidencia que las unidades de significado devenidas en categorías, son compartidas casi en su totalidad por los tres conceptos analizados.**

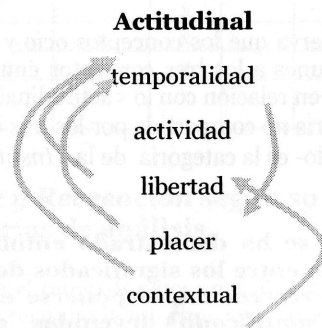
Demostrada desde la perspectiva semántica, la indiscriminación conceptual presente en la bibliografía de este campo de estudio, de acuerdo a la hipótesis inicial, y con los instrumentos metodológicos contruidos a tal fin, se completará el análisis buscando encontrar algunos elementos que permitan bosquejar la especificidad de los conceptos *ocio*, *tiempo libre* y *recreación*<sup>18</sup>.

### Centralidad y especificidad conceptual.

La "centralidad" y "especificidad" para cada concepto, se determinó analizando la articulación interna de las categorías presentes en cada uno de ellos; a fin de evidenciar dicha articulación es necesario utilizar el denominado "esquema de categorías preliminares" y analizar en sentido vertical el contenido de las diferentes agrupaciones de palabras claves al mismo tiempo que las definiciones de las categorías. De esta manera se evidencia a través de las palabras claves como se articulan significados, permitiendo que se identifique algún grupo de palabras como "núcleo" de definición -lo que hemos denominado "centralidad conceptual"- y otro u otros como adjetivación o predicación de ese núcleo central -identificado como aquello que otorga "especificidad" al concepto, que enuncia lo que le es propio.

A continuación se grafica la "centralidad y especificidad conceptual". Las líneas de color gris indican las articulaciones entre categorías que identifican a aquellas que actúan como centro o núcleo de definición, y las líneas de color negro señalan la articulación que da lugar a lo específico de cada concepto.

### Ocio. Centralidad y especificidad conceptual.

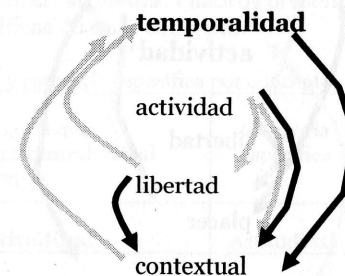


<sup>18</sup> Solo se pretende "bosquejar" aspectos que discriminen los conceptos, puesto que excede el objetivo de este trabajo el lograr una definición de los mismos, objetivo a alcanzar solo para el término "recreación".

En el *ocio* se reconoce a la categoría <actitudinal> como la que otorga centralidad al concepto en función de que la articulación vertical entre las distintas categorías muestra una subordinación directa de las categorías de la <libertad> y el <placer> a la <actitud>; la <temporalidad> refiere indirectamente a la <libertad> y ésta, como se indicara, se subordina a la <actitudinal>; la categoría <contextual> refiere a la de la <actividad> indirectamente, y ésta se articula con la <actitudinal>.

Según lo explicado, todas las categorías consideradas para el concepto en cuestión, se subordinan a lo "actitudinal", no identificándose otra categoría que pudiera actuar como específica del concepto, más que ella misma. Es decir, para el *ocio* la centralidad y especificidad conceptual están dadas por la categoría <actitudinal>.

### Tiempo Libre. Centralidad y especificidad conceptual.



La categoría que otorga *centralidad* al concepto *tiempo libre* es la <temporalidad>. La articulación entre las distintas categorías se muestra referida al "tiempo" como núcleo de definición, ya sea por la adjetivación presente en la misma categoría <temporalidad>, por ejemplo la expresión "tiempo social" que refiere al contexto, "tiempo liberador y liberado" que refiere a la <libertad>, lo que está demostrando que subordina la libertad y el contexto a la <temporalidad>, como por las definiciones presentes en las categorías de la <libertad> y <contextual>, que aparecen adjetivando también al tiempo. La categoría de la <actividad> se vincula indirectamente a la de la <libertad> y <contextual>, al enunciar por ejemplo, "actividades individuales voluntarias" o "actividades de no trabajo". La categoría que otorga *especificidad* al concepto *tiempo libre* es la <contextual> en razón de que las predicaciones de la <temporalidad> implican relación con el ambiente social o el contexto social en alguna de sus formas, por ejemplo las

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

expresiones “tiempo social”, “tiempo liberado del trabajo, de la cultura de masas”. A su vez, la categoría de la <libertad> alude indirectamente al contexto en enunciaciones como: “autonomía e independencia” y la categoría de la <actividad> lo hace al señalar: “actividades carentes de necesidad económica”, “actividad de no trabajo” (la que se vincula al <contexto> mediante una articulación indirecta con la <libertad>). En términos generales se entiende que la discusión de la “libertad” en el tiempo, está referida al “contexto” histórico social, por lo tanto la primera se subordina a la última.

**Recreación. Centralidad y especificidad conceptual.**



La articulación de categorías definidas para el concepto *recreación* muestra a la categoría de la <actividad> como la que otorga centralidad al concepto. Las menciones de la actividad remiten según algunas palabras claves a las restantes categorías de análisis, las que se muestran como predicado de ésta; por ejemplo: “elección libre y personal”, “engendra alegría, aceptación, éxito ; autoestima, placer”, entre otras. La <temporalidad> se subordina a la <actividad> al decir “ocurre [la actividad] en el tiempo no obligado”. La <libertad> ofrece en este concepto un tono más subjetivo y se vincula por ello con la categoría <actitudinal>, a su vez ésta última –a diferencia del concepto *ocio*- aparece tácita y/o explícitamente referida a la <actividad>. El <placer> se subordina a la <actividad> en tanto es condición de alcanzar mediante una acción, expresada aquí en las palabras “ experiencia disfrutable”, “placer en sí misma”. Finalmente tanto la categoría de la

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

<institucionalidad> como la <contextual> caracterizan el marco en el que se desarrolla la acción o <actividad>.

La especificidad del concepto se entiende que está dada en dos categorías: el <placer> y la <institucionalidad>. Si bien –y como ya se explicitara- a lo “placentero” se alude por ej. en el concepto *ocio*, en el concepto *recreación* pareciera otorgar mayor contundencia de significado en razón de expresarse en formas diversas y en distintas categorías, indirectamente en algunos casos. La categoría <actitudinal> refiere al placer; la categoría de la <actividad> señala: “actividades elegidas, placenteras”; la categoría de la <libertad> representada en una dimensión subjetiva, remite al placer en las palabras “ elección libre y personal”, atento a que se elige voluntariamente aquello placentero.

La <institucionalidad> alcanza el status de categoría específica del concepto *recreación*, en función de ser la única categoría no considerada en los otros dos conceptos; lo institucional es propio de la *recreación* en este sentido y expresa una esfera más amplia de atención al fenómeno, es decir, inscribe a la <actividad> en un marco mayor que le imprime direccionalidad e intencionalidad a la acción. El siguiente cuadro presenta en síntesis las categorías centrales y específicas de cada concepto.

Cuadro N° 5: Categoría central y categoría específica por concepto.

Concepto	Categoría que otorga centralidad al concepto.	Categoría específica
Ocio	<b>Actitudinal</b>	Actitudinal
Tiempo Libre	<b>Temporalidad</b>	Contextual
Recreación	<b>Actividad</b>	Placer Institucionalidad

Fuente: elaboración propia.

-En el concepto *ocio* se constata que la idea de “estado”, de “actitud”, de “no actividad”, “estado psicológico” está presente como en ningún otro concepto de los analizados. La categoría <actitudinal> que reúne estas apreciaciones, es núcleo entonces tanto de las menciones a la <temporalidad> como la <actividad> y <libertad>. La categoría que otorga centralidad al concepto *ocio*, es la <actitudinal>, y la misma se reconoce como categoría específica, por lo ya expuesto.

-El concepto *tiempo libre*, mantiene su centralidad en la <temporalidad>, pero incorpora –como se constató en el análisis histórico- la discusión a cerca de la libertad. La referencia a la <libertad>, como categoría vinculada al tiempo, aparece desde dos perspectivas, ambas constitutivas de la libertad misma: una subjetiva, “libertad percibida”, o “tiempo subjetivamente libre”, y otra de tono objetivo que indica la consideración exclusiva del



<contexto>; aquí la discusión planteada entre distintos autores<sup>19</sup> al definir el *tiempo libre* demuestra la preeminencia de lo <contextual> como ámbito que posibilita o constriñe la acción, temática que no se evidencia significativamente en los conceptos *ocio* y *recreación*. Por tanto la categoría <contextual> se reconoce como categoría específica del *tiempo libre*.

-El concepto **recreación**, comparte en su totalidad el campo de categorías de definición del *ocio* y el *tiempo libre*. Obtiene su centralidad de definición en la <actividad>, y agrega la categoría denominada de la <institucionalidad>. Reconoce como categorías específicas el <placer> y la <institucionalidad>. El concepto *recreación* compartiendo el mismo campo de categorías de definición del *ocio* y del *tiempo libre*, propone un nivel de concreción o de materialidad específicos a través de la categoría núcleo de definición -la <actividad>- y de sus categorías específicas.

## Perspectiva teórica.

### Paradigmas de estudio y su relación con los conceptos *Ocio, Tiempo Libre, Recreación* <sup>20</sup>.

De acuerdo con lo explicitado en el ítem planteamiento del problema, un aspecto de la complejidad del mismo radica en que los términos *ocio*, *tiempo libre* y *recreación*, proponen una referencia de significados ostensiblemente análoga y por tanto una desarticulación entre esos conceptos y las prácticas que se les adjudican, correspondiendo las mismas teóricamente otras categorías conceptuales como el deporte o la cultura mas generalmente.

El análisis conceptual iniciado a fin de despejar dichas imprecisiones deberá posteriormente, facilitar la definición de *recreación*. Siguiendo este recorrido y con tal propósito, resta indagar en los aspectos teóricos - configurados como paradigmas de estudio- delineados hasta el momento por la teoría social en este campo de estudio.

Los paradigmas de estudio en el tema han considerado acertadamente dentro de su campo de interés tanto al *ocio*, el *tiempo libre* como la *recreación*, pero no han atendido en demasía las diferencias de significado que pudieran existir entre ellos.

Los enfoques que priorizaron las distintas investigaciones contribuyeron a consolidar aspectos disímiles de este campo de estudio, y con ello, homogeneizaron los conceptos de referencia, fundamentalmente con relación a que centraran su interés en aspectos internos o externos al sujeto.

<sup>19</sup> La consideración del contexto social como elemento en el que se dirime la existencia de la libertad en el *tiempo libre* es común a Totti; Touraine; Munné; Zamora García; Sayers; Pain y Trilla Bernet.

<sup>20</sup> Se parte de reconocer que en las propias teorías contenidas en los paradigmas citados y los mismos paradigmas no discriminan los conceptos de <*ocio*, *tiempo libre* y *recreación*>, por tanto se intentará determinar qué aspectos de la investigación social en este campo contribuyeron a mantener a los mismos casi como sinónimos, lo que aporta no pocas dificultades al momento de la expresión discursiva que nos ocupa.

Centrados en la subjetividad, los conceptos de *ocio*, *tiempo libre* y *recreación*, cualquiera de ellos, resaltarían lo actitudinal, la voluntariedad, o la libertad percibida en la elección de la actividad; si por el contrario se focalizaban los condicionantes externos al sujeto, nuevamente, los tres conceptos aparecerían impregnados de discusiones sobre la <libertad> y lo <contextual>, si utilizamos las categorías definidas para el análisis semántico.

A su vez, las mismas metodologías de estudio facilitaban la preponderancia de algunos aspectos del fenómeno sobre su propia definición, por ejemplo, los estudios de "presupuestos de tiempo", obligaban a cronometrar las actividades, por tanto la idea de "temporalidad" prevalecía sobre otros aspectos igualmente constitutivos de las prácticas, bien fueran denominadas *recreativas*, de *ocio* o de *tiempo libre*.

Rojek<sup>21</sup> (1989: 71-72) señala que en los estudios realizados en el campo del *ocio* y el *tiempo libre* ha predominado una marcada dicotomía entre "agente" y "estructura"<sup>22</sup>. Esta dicotomía representa también un dilema teórico básico de la sociología (Giddens 1999:714) y se plantea con relación a la acción humana y la estructura social.

El conjunto de las teorías del "agente" -señala Rojek (1989:73-77) focaliza en los pensamientos, sentimientos y conductas del actor. Tales teorías suscriben al modelo voluntarista de la acción social en el cual la libertad, la elección, y la propia determinación son atribuidas al actor; enfatizan en las capacidades interpretativas del actor para dar sentido al mundo y en sus habilidades para darle forma. Estas teorías están asociadas a un sistema social básicamente estable, con foco en una cultura normativa. El *ocio*, desde esta perspectiva, se caracteriza como tiempo residual, el que sobra del trabajo y provee el mantenimiento requerido por el hombre; el *ocio* -entonces- fue entendido como recuperativo, beneficioso para la salud física y mental de un trabajador, que por su intermedio, se vuelve apto para una máxima productividad.

La crítica principal a las teorías centradas en el "agente" es que en ellas se exageran la libertad y el poder de los actores sociales, para actuar de acuerdo con su voluntad y deseo.

<sup>21</sup> En este trabajo de tesis se ha optado por presentar el análisis de los paradigmas propuesto por Rojek por entender que su planteo facilita la interpretación del tema en los términos que aquí se pretenden. La teoría social en este campo registra otros estudios en relación a las corrientes teóricas. Cabe mencionar a Kelly (1983:181-201) quien destaca que el estado del arte en el tema del *ocio* se ha desarrollado en torno a las disciplinas teóricas antropología y sociología, limitando la atención a investigaciones explicativas de las conductas de ocio. Señala a sí mismo que en la sociología de occidente han sido dominantes las aproximaciones teóricas realizadas desde el estructural funcionalismo, el correspondiente al paradigma del hecho social o sociología de la norma, que incluye el aporte de K. Davis y R. Merton, el énfasis en el sistema social de T. Parssons y la tensión entre factores sociales perspectiva que reconoce como padre a E. Durkheim. En contraste - aclara el autor- la teoría del conflicto ha recibido poca atención en cuanto a la producción de investigaciones en el tema.

<sup>22</sup> Los términos del inglés "agency" y "structure" han sido traducidos como "agente" y "estructura" respectivamente en razón de transmitir el sentido más próximo a la teoría sociológica.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

En el campo de estudio que nos ocupa se reconoce que tradicionalmente los estudios del *ocio*, *tiempo libre* y la *recreación* han estado asociados a las teorías del "agente". Las definiciones de cualquiera de los tres conceptos en cuestión<sup>23</sup>, consideraron a la elección y propia determinación del sujeto como fundamental y asociaron a su vez las prácticas a experiencias positivas de libertad; aprendizaje; creatividad y crecimiento. Tal se reconoce en autores como Dumazedier, por ejemplo, quien rescata los aspectos positivos del *ocio* en su descripción de "las tres D", descanso, diversión y desarrollo personal.

Desde la perspectiva de las teorías tradicionales, señala Rojek (1989), el hombre dispondría de capacidades uniformes y universales para acceder al placer, la felicidad y el disfrute en el *ocio*; a su vez, se afirmaba que existe un balance natural entre trabajo y *ocio*, presentándose como opuestos, por tanto el individuo tenía una considerable libertad de elección en las ocupaciones de *ocio* o *recreación*; otra característica significativa de estos estudios tradicionales es el marcado peso de principios utilitarios otorgados a tales ocupaciones. Es decir que, solo se podía entender en su especificidad este campo de estudio a través de su vinculación con el trabajo lo que arrojó como resultado una identificación del fenómeno -en cualquiera de las formas que estamos analizando-, con "actividades utilitarias", desde un presupuesto de utilidad subyacente.

Los conceptos <*ocio* y *tiempo libre*> - desde esta perspectiva subjetivista - se transformaron, en pos de satisfacer las necesidades de estudio en una observación controlada y medida. Así *ocio* y *tiempo libre* comienzan a emparentarse con la actividad -qué hace el sujeto-, y el *ocio* se asimila al tiempo para encontrar una escala de medición -cuántas actividades; en cuánto tiempo-. Nuestros conceptos comienzan a estar limitados por lo que puede ser medido y cuantificado (Goodale-Godbey 1988:5) He aquí como una limitación metodológica ha producido una alteración conceptual.

En razón de la diferenciación de conceptos sobre la que estamos trabajando es posible encontrar un elemento de explicación con relación a que, aquellos autores enrolados en una mirada "subjetivista" del fenómeno, ya sea que refieran a *ocio*, *tiempo libre* o *recreación*, hagan hincapié en la voluntariedad, en el actuar de acuerdo a los propios deseos, en el tener una predisposición para, ... en definitiva están señalando aquellos aspectos de la conducta que pueden -a priori- identificarse con lo definido como <actitudinal>. En tanto *ocio*, como el primer concepto que aparece en el interés de este campo de estudio, tiene una impronta en lo <actitudinal> que se refuerza posteriormente en el concepto de *recreación*, según sea la mirada del fenómeno que tiene el autor de que se trate; de situarse en una perspectiva subjetivista, seguirá atribuyendo al hombre su capacidad de elección y habilidad de controlar sus deseos, de voluntariedad, sin importar que hable de

<sup>23</sup> Ejemplifican esta perspectiva teórica, Pieper J.; Argile; Loughlin; Butler; Brightbill y Meyer; Neumeier; Ortuño M.; Cushman Grant; entre otros de los autores tratados.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

*ocio*, *tiempo libre* o *recreación*. Y esto es lo que aparece como constante en los tres conceptos, la voluntariedad como actitud en el *ocio*, bajo el concepto de "libertad percibida" en el *tiempo libre*, y nuevamente desde la categoría <actitudinal> en el análisis de la *recreación*.

En el marco de la sociología, la reacción al grupo de teorías "del agente" implicó cuestionamientos a la noción de que la acción humana es voluntaria dando lugar a las teorías de la "estructura" que ponen énfasis en el contexto social en el cual el individuo está inmerso. Estas teorías adhieren a un modelo determinista de la conducta personal; enfatizan que las conductas del individuo están influenciadas por las estructuras sociales, y están más allá de la capacidad de control individual o de grupos de individuos, y surgen a partir de la interacción de los individuos a través del tiempo. Las teorías de la estructura reconocen el conflicto en la sociedad y ven el desarrollo social como resultado de la lucha social.

La principal debilidad señalada a este grupo de teorías, es sobre el determinismo visto desde el poder de las estructuras sociales para formar pensamientos, sentimientos y acciones individuales.

Entre las características aportadas por las teorías de la estructura para el estudio del *ocio* y la *recreación* Rojek (1989:77) menciona: éstas ubican al *ocio* y la *recreación* dentro del modelo determinista de análisis, la creatividad y reflexividad del actor está puesta en la periferia, por eso el actor aparece como un autómatas de la posición social; a su vez, estas teorías tratan regularmente la falta objetiva de libertad y la alienación que la gente sufre en el ámbito del *tiempo libre*.<sup>24</sup>

Kelly (1983: 184) afirma que aquí la mayor atención fue dada a la determinación del *ocio* por el trabajo, y las contribuciones del *ocio* a la productividad fueron investigadas en una variedad de formas; se intentaba predecir conductas de *ocio* desde la presunción básica que la posición social determinaba tales manifestaciones. La inclinación cuantitativa de este modelo de investigación ha sustentado la definición del *ocio* como tiempo, en un ejercicio constante de la aplicación de técnicas de medición cada vez más sofisticadas, se impuso -tal lo afirma Kelly-, una identificación del fenómeno del *ocio* con el tratar de cuantificar el "tiempo" que se dedicaba al *ocio*. Se explica en esto, la definición de *ocio* desde la temporalidad, realizada por varios autores de los analizados, tal el caso de Veblen; Neumayer, entre otros. Nuevamente la "cuantificación" como recurso metodológico incide en la definición conceptual.

A su vez, desde este enfoque teórico, y en función del problema conceptual que nos ocupa, podemos señalar que en el período de posguerra se operó una transformación en las preocupaciones del *ocio* y la *recreación*. Junto a la propia determinación del sujeto reconocida en las teorías del "agente", se suma el reconocimiento a la determinación ejercida por la

<sup>24</sup> Ejemplifican esta perspectiva teórica Totti; Touraine; Munné; Zamora- García, de entre los autores tratados.

estructura social, sobre el mismo. Es así como en este campo de estudio se reconoce una discusión en torno -específicamente- al concepto tiempo libre: para aquellos autores de influencia marxista prevalece la preocupación por la "libertad" del sujeto, e incorporan en el estudio de estas temáticas el análisis del contexto social como factor que posibilita o constriñe la libre disposición del tiempo. El término que adquiere protagonismo en este momento particular, es el tiempo libre.

Según Rojek (1989:80), la reacción contra el esquema <agente-estructura> cristaliza en un nuevo enfoque, el de "proceso". La vida social es vista como movimiento, el nuevo aporte al estudio de las relaciones sociales retiene los conceptos de acción y estructura, pero situados indisolublemente en el tiempo. La estructura no es considerada meramente como que "constriñe", acepta ambas características, permite y constriñe.<sup>25</sup>

En este sentido se inscribe la propuesta teórica de Giddens (1995) afirmando que no habría acción sin estructura ni estructura sin acción; hay que pensar que ambas son parte de un todo.

Esta tercera perspectiva teórica, dentro del campo de estudio del ocio, tiempo libre y recreación, reconoce al investigador Norbert Elías (1986) quién, como hemos visto, rompe con el tratamiento de la dicotomía ocio-trabajo y profundiza en el componente emocional de las actividades recreativas, sin reconocerlas como autodeterminadas, sino como emergentes de una red de estructuras que habilitan y constriñen, que forman parte del proceso de civilización. Por eso reconoce que las actividades recreativas de las sociedades modernas permiten que el individuo encuentre un campo para desarrollar sentimientos de placer, pero solo en formas aprobadas socialmente, es decir que reconoce un marco de constreñimiento.

Otro de los autores tratados en esta tesis y situado en este enfoque teórico de "proceso" es Kelly (1983) quien explícitamente reconoce en este campo de estudio una doble vertiente "existencial y social", si bien se evidencia una evolución hacia esta perspectiva desde sus primeros escritos.

En relación con el problema del análisis conceptual, desde esta última perspectiva planteada es atinado pensar que ni lo <actitudinal> ni la estructura de <temporalidad> del tiempo libre caracterizan las acciones en este campo de estudio. Como señaláramos en el caso de Elías, existe una doble consideración al sujeto y al contexto social en su definición de actividades recreativas; tales actividades se ubican -temporalmente- en el tiempo libre y poseen características propias, que no se resuelven únicamente por la actitud del sujeto ni por el contexto estructural, sino que son posibles en las sociedades concretas por la conjunción de ambas.

Pareciera entonces superada la dicotomía de la que partimos, en la que se presenta más claramente la relación entre el autor y su identificación con uno u otro extremo de la misma -sujeto o estructura-. Tal como se fuera

<sup>25</sup> La estructuración del sistema social es ampliamente trabajado por Giddens (1995); según Rojek las ideas de Giddens están siendo activamente aplicadas en el campo de estudio del ocio y la recreación.

detallando, la mayoría de los autores tratados se distribuyen entre estos dos grupos teóricos, con excepción de Elías y Kelly, ya mencionados para el tercer grupo.

Ha quedado planteada entonces la impronta que sobre los conceptos de referencia imprimió la propia investigación.

## Conclusiones del análisis conceptual

Las tres perspectivas de análisis -histórica, semántica y teórica-, han demostrado la imprecisión conceptual con la que se ha mantenido a lo largo de los años la investigación en este campo; las razones que dieron lugar a la escasa precisión conceptual oscilan entre estudios que emulan el ideal de la cultura griega independientemente de la formación socioeconómica de base; predominio de enfoques en extremo subjetivistas, que derivaron en un desconocimiento de los contextos sociales como parte configurativa de un fenómeno particular, o técnicas de investigación que reforzaron lo cuantificable y medible por sobre cualquier otra consideración, homogeneizando aspectos de los tres conceptos en cuestión y encubriendo sus diferencias.

**Cabe recordar que el análisis conceptual respondió solo a la necesidad de despejar términos, a fin de aislar el alcance de cada uno en su especificidad para definir particularmente el de recreación e identificar las dimensiones que contengan las prácticas en un cuerpo teórico propio de la misma.**

A modo de conclusiones preliminares del análisis conceptual, que permitan avanzar en el trabajo iniciado, se establece:

### Perspectiva histórica:

- Los conceptos ocio, tiempo libre y recreación debieran definirse en función de las particularidades que adquiere el modo de producción en una formación socioeconómica concreta, considerando que existe una conexión dialéctica entre los diversos fenómenos de la vida social y la base material que la sustenta (Kelle y Kovalzon 1985). El ocio, el tiempo libre y la recreación, como manifestaciones de la vida social aparecen impregnados a lo largo de la historia de las características de esa base material que los posibilita.
- El ocio solo puede entenderse acabadamente, y en todo su significado, en el marco de una formación socioeconómica esclavista como son la griega y la romana en donde se desarrolló; en una cultura que también se explica en ese contexto y con relación a una vida cotidiana que solo podía expresar las diferencias sociales que la caracterizaban y por tanto expresar esas mismas diferencias en el ocio entre otras manifestaciones que le son propias.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

La formación socioeconómica capitalista en consolidación – justamente por no poder contener el significado original del *ocio* con base en otro modo de producción, da lugar tempranamente a la transformación conceptual del *ocio* en *ociosidad*.

- A su vez, surge el *tiempo libre*, concepto que se desarrolló a la par que el trabajo industrial evolucionando en su contenido tal como fuera descrito, según fueran las modificaciones referidas a las conductas exigidas a los trabajadores, además de las que imponían las propias transformaciones tecnológicas acaecidas a consecuencia del industrialismo.
- Finalmente el concepto *recreación* se impone en las sociedades modernas avanzadas como una forma social de favorecer la expansión del capitalismo de consumo en el ámbito temporal no dedicado al trabajo. Quienes intentan resistir a esta realidad y persisten en encontrar el ideal del ocio griego en la práctica de las sociedades capitalistas, utilizan la denominación “actividades de ocio” en lugar de “recreación”; la diferencia existente entre ambas expresiones – aunque en ocasiones se soslaye- niega la realidad de la *recreación* con sus prácticas de signo positivo y negativo en relación con la formación socioeconómica que la contiene, y mantiene la valoración inherente al *ocio* griego, emulando una realidad cultural inexistente.
- La *recreación* incluye prácticas novedosas pues da cuenta de las habilidades y destrezas que se desarrollan por necesidad en el mundo del trabajo y que se transfieren para el disfrute al ámbito recreativo; en este sentido las prácticas de recreación ponen en evidencia su articulación permanente con el modo de producción y el mundo del trabajo.

#### **Perspectiva semántica:**

- Los conceptos *ocio*, *tiempo libre* y *recreación* comparten el mismo campo de categorías en su definición: < temporalidad>; < actividad>; < libertad>; < contextual>.
- Se identifican para cada concepto categorías que otorgan “centralidad” a la definición: < actitudinal> para el *ocio*; < temporalidad> para el *tiempo libre* y < actividad> para la *recreación*; así como categorías “específicas”: < actitudinal> para el *ocio*; < contextual> para el *tiempo libre*; < placer> e < institucionalidad> para la *recreación*.

#### **Perspectiva teórica:**

- Indiscriminación conceptual, se abordan los tres conceptos como parte de un mismo campo de estudio pero –por lo general- no se diferencian internamente.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

- Amplio desarrollo de las teorías subjetivistas en el estudio del *ocio*, el *tiempo libre* y la *recreación*. Marcada impronta del ocio voluntario, desvinculado de la esfera social, esta característica impregna a los otros dos conceptos.
- Las teorías de la “estructura” se centran en el análisis del *tiempo libre* y la posibilidad de vivir la libertad partiendo de un marco de explotación laboral. A partir de allí, la investigación en este campo de estudios permanece en la dicotomía <ocio-trabajo>.
- Escasa integración de los aspectos social y subjetivo a la vez; comienza a dibujarse en nuevas perspectivas teóricas.

Parte 1

Análisis Conceptual

Perspectiva Histórica:

<formación socioeconómica>.

Perspectiva Semántica:

Proceso de definición de las categorías de análisis
Recopilación de conceptos según distintos autores
Determinación de "palabras claves".
Agrupamientos de "palabras claves" (categorías preliminares).
Determinación de las "unidades de significado.
Definición de las categorías de análisis
Definición de las categorías <centrales> y <específicas>
Proceso de construcción de las categorías de análisis.
Cuadro por concepto; autor y palabra clave.
Esquema de categorías preliminares por concepto.
Esquema de categorías preliminares articulando los tres conceptos
Definición de las categorías de análisis semántico.

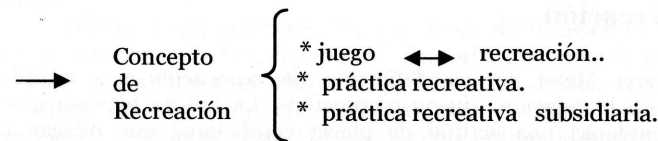
Análisis conceptual semántico :

Análisis según rango de categorías abarcado por cada autor para cada uno de los conceptos <ocio - tiempo libre - recreación>.
Análisis según rango de categorías por concepto.
Matriz de conceptos por categorías.
Matriz de conceptos según categorías <central> y <específica>
Perspectiva Teórica:
Paradigma centrado en el "agente".
Paradigma centrado en la "estructura".
Paradigma centrado en el "proceso".

Análisis de los conceptos Ocio, Tiempo Libre y Recreación

Recreación

Contenido.



Aproximación conceptual: Recreación

El análisis realizado a los conceptos ocio, tiempo libre y recreación, desde la perspectiva histórica nos ha permitido reconocer que el estudio de dichas manifestaciones de la vida social debe realizarse con anclaje en el <modo de producción>, puesto que es éste quien configura las formas materiales y la dinámica interna de la sociedad y por ende las formas que adquieran las prácticas sociales, entre ellas las recreativas.

El análisis desde la perspectiva semántica ha permitido identificar el campo de categorías compartidas por los tres conceptos, así como aquellas categorías que otorgan centralidad y aquellas que brindan especificidad al momento de la definición conceptual. La recreación aparece en consecuencia como actividad placentera e institucionalizada.

A su vez, desde la perspectiva teórica se ha podido constatar el predominio de los estudios subjetivos para este campo de investigación, lo que contribuyó a imprimir en los tres conceptos una marcada direccionalidad en la búsqueda de explicaciones acotadas a la voluntariedad para individuos sociales que parecen controlar todas sus condiciones de vida, lo que impidió que se contemplara en demasía la historicidad del fenómeno.

Corresponde ahora analizar en mayor profundidad las ideas presentes en el concepto de recreación -el que interesa a este estudio- y su relación con el "juego", a fin de definirlo de acuerdo con el objetivo de esta tesis.

La relación de análisis propuesta -juego y recreación- ha sido incluida en el ámbito de definición de entre los autores citados, por Margaret Mead, no encontrándose otras alusiones al "juego"26. La vinculación entre juego y recreación proviene básicamente de la bibliografía referida a la

26 Nótese la intención, si bien otros autores como Sue (1982), Munné (1980) refieren al juego al tratar la recreación, no lo hacen en términos de "definición" como se constata en M. Mead.

temática del juego; es decir que desde los estudios del juego se alude a la *recreación* lo que marca otra vertiente necesaria de abordar en el estudio de la misma.

## **Juego y Recreación**

Margaret Mead, en su definición de *recreación* nos introduce directamente en la relación *-juego-recreación-*. La autora expresa que la *recreación* "condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego" (en Munné 1980:13).

La proposición de Mead no debe pasar desapercibida, pues revela la transferencia operada en los criterios introducidos a partir de la revolución industrial en el mundo de la organización laboral, al ámbito del *tiempo libre*. Esto significa que algunas de las características entendidas como *racionalidad Weberiana* -referidas a los procesos de trabajo- podemos reconocerlas hoy presentes en el "juego" y esto nos permite considerarlo socialmente como *recreación*. La "racionalización formal" para Weber es "la búsqueda, por parte de las personas, de medios óptimos para conseguir un fin dado" y "viene conformada por medio de leyes, regulaciones y estructuras sociales" (Ritzer, 1999:35). Para Weber, una vez establecida la racionalización formal -como procedimiento que conduce, e incluso obliga a escoger determinados medios considerados óptimos para alcanzar un fin- el individuo no se vería obligado a descubrir tales mecanismos; es más encontraría normas, regulaciones y estructuras que facilitarían su acción.

Entendemos que estos criterios de racionalización burocrática se extendieron adquiriendo matices propios, a otros ámbitos de la vida social. Volviendo a la proposición de Mead, el juego -espacio de libertad por excelencia- se modeló socialmente con regularidades y estructuras análogas a las del trabajo y el hombre no tuvo que dedicar más tiempo a buscar los medios que le permitieran alcanzar el placer, la sociedad se lo ofrecía bajo la forma de *recreación* en actividades lúdicas eficientes y previsibles -tal algunos de los preceptos de la racionalización.

Otra reflexión que contribuye a sustentar el argumento anteriormente esgrimido es la que aporta Maillard (1998) al resaltar que el juego adquirió importancia en la sociedad industrializada cuando se descubrió su utilidad ya que -precisa la autora-: una máquina trabaja mejor después de un descanso. El juego se convirtió entonces en <ocio>, y su territorio en <espacio recreativo> (Maillard, 1998:104). Nuevamente queda explicitada aquí la vinculación entre el ámbito del trabajo y el *tiempo libre*. Al reconocer en el juego la utilidad -premisa íntimamente relacionada al industrialismo - éste aparece como medio "compensador" frente al trabajo y se lo reconoce "asentado" en un <espacio recreativo>, esto es el juego llevado a la dimensión "social" se desenvuelve como *recreación*.

Para continuar profundizando la relación planteada, es oportuno recurrir ahora a Roger Caillois (1958) investigador que ha realizado uno de los estudios más críticos y florecientes del juego, pese a encontrarse entre los primeros que atendieron la temática. El tratamiento de este autor brindará las bases para definir *recreación* y "Modo de Recreación" (MR) objetivos de esta propuesta.

Roger Caillois (1958) reconoce respecto de su clasificación de los juegos<sup>27</sup>, y hacia el interior de cada categoría clasificatoria, extremos de tensión entre la turbulencia y la libre improvisación -paidia- y una tendencia complementaria que disciplina o intenta encausar ese caos mediante convencionalismos organizadores -ludus-. Esta idea de fuerzas enfrentadas en función de una existencia o ausencia de organización del impulso espontáneo de alegría, diversión, libertad, esta oposición entre caos y orden como extremos de un continuo configuran el universo del juego, es decir determinan las posibles alternativas de juegos hacia el interior de una especie particular. Ludus, según el autor, perfecciona el juego permitiéndole alcanzar pureza en su especie particular.

En el extremo -ludus- Caillois incorpora actividades tales como competencias deportivas, teatro, loterías, esquí, fútbol, billar, atracciones de ferias, alpinismo, entre otras. En el extremo paidia reconoce que muchas manifestaciones no alcanzan a tener nombre, luego esto se resuelve por una especie de analogía que establecen los propios jugadores a partir de sus propias acciones y técnicas o elementos puestos al servicio de su actividad, así surgen las denominaciones "salto de rana", "jugar a las muñecas", "rondas infantiles", etc. Es decir el extremo paidia carece de convencionalismos es en sí mismo la espontaneidad, mientras que ludus se presenta como la organización y el control a ese impulso primitivo.

En general es el extremo <ludus> presentado por Caillois el que a nuestro entender corresponde al ámbito de la *recreación* en las sociedades modernas, sumado a una amplia serie de actividades que han desbordado el universo cerrado del juego. Para acompañar esta afirmación es necesario comprender primero que en los términos presentados por Caillois, "el juego" refiere a "juegos", a diseños de formas para "jugar", aunque por momentos su texto parece sugerir a un sujeto jugando, un párrafo posterior nos vuelve a la idea inicial, al intento de descifrar las actitudes psicológicas que demandan al sujeto "los juegos". De allí que la enumeración de actividades tales como, alpinismo, teatro, etc. nos resulte tan extraño de pensarlas como juegos.

La diferencia entonces, volviendo a lo anteriormente enunciado, es que estas actividades cercanas a ludus, no son patrimonio exclusivo de un grupo de jugadores, se han generalizado como práctica social. Por tanto son

<sup>27</sup>La clasificación de los juegos en cuatro grupos propuesta por Caillois corresponde a: agon -competencia-, mimicy -simulacro-, ilinx-vertigo- y alea -azar-. El autor presenta su teoría en el libro "Teoría de los Juegos". Barcelona: Seix Barral. 1958.

actividades colectivas, grupales o masivas, planificadas, que no pueden quedar identificadas como juegos, pero sí se corresponden con el principio organizador de los mismos propuesto por el autor.

El elemento del que estamos hablando, que complementa y a la vez permite una más clara diferenciación entre ambos extremos –paidia y ludus– es el siguiente: la idea de que el juego se reconoce como un universo cerrado<sup>28</sup>. Las reglas se aceptan “voluntariamente”, los sujetos se autoimponen la regla y las mantienen en un proceso de negociación constante<sup>29</sup>, de no respetarse la regla desaparece la posibilidad de jugar, desaparece el juego. Aceptada la regla en el marco de esa interacción se accede a un mundo ficticio, existente solo para los participantes del juego, es decir, en un universo cerrado.

Lo “ficticio” es propio del juego en tanto establece interacciones entre los participantes desde aquello que se está “fingiendo” o “simulando” en el juego. Según expresan Franch y Martinell (1994: 99) el juego “es acción situada en un contexto de significaciones imaginarias”, los jugadores son quienes definen cual será el acuerdo para compartir esos significados, allí se instaura lo simbólico, un ej- de esto es el que un grupo de jugadores acuerde que “la sogá será la víbora” o “la escoba el caballo”, allí se reconoce el hecho simbólico del juego; no obstante, entendemos que en el juego predomina lo ficticio y en la *recreación* lo simbólico, en tanto las prácticas recreativas se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social que no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y a su vez está impregnado de ideología por las condiciones histórico sociales.

A partir de este planteo podremos convenir que las actividades enunciadas por el autor próximas a ludus, son –tal él lo explicita– organizadas, dependientes de la moda, ... lo que supera el mundo cerrado del juego por él mismo caracterizado y las sitúa en el ámbito de la interacción social, es decir –desde nuestra perspectiva– el recreativo.

A diferencia del juego, la *recreación* no es un universo cerrado, no se constituye a partir de la interacción de sujetos en aceptación a una regla, sino que el universo recreativo existe, con su universo simbólico compartido por el conjunto de la sociedad al que los sujetos *adhieren* desde la convicción de que en esa adhesión particular accederán al placer buscado. A su vez, y como

<sup>28</sup> El juego se ha caracterizado a partir del trabajo de Huizinga (1954) como: voluntario; improductivo; reglado; separado; incierto; y ficticio. La existencia de la regla, por sí misma, y según plantea Caillois, crea la ficción. Puestos a jugar a partir de la aceptación voluntaria de la regla, entramos en un mundo de ficción, que nos separa de lo cotidiano, nos adentramos en un tiempo y un espacio de otra naturaleza. De tales características del juego –la voluntariedad y la regla – se articulan para configurar la situación de juego, es decir dan como resultado lo ficticio, y por tanto una temporalidad y espacialidad que difiere de la habitual. La ficción es válida para quienes están en situación de juego, acceden a ella solo quienes están jugando, de allí que se entienda al juego como universo cerrado.

<sup>29</sup> En relación a la “negociación en el juego”, ver Pavía y otros, *Juegos que vienen de antes*. Humanitas, Buenos Aires, 1994.

contrapartida, el juego desaparece cuando desaparece el acuerdo de los participantes a jugar.

El continuum entre paidia y ludus presentado por Caillois, permite pensar en un continuum entre juego y recreación, en el que los principios organizadores y características del juego lo recorren en su totalidad, es decir caracterizan en su esencia tanto al juego como a la recreación. **La diferencia, cuando se abandona el mundo cerrado del juego pero se mantienen sus características se ingresa en el mundo de la recreación. La recreación es la organización y el control social para los impulsos de alegría, diversión, y libertad presentes en el juego, y en este sentido la ubico en el extremo ludus, presentado por Caillois.**

Ahora bien, si tal como afirmaron Huizinga (1954) y Caillois, el juego se instaura a partir de la aceptación de la regla en ese universo cerrado, para el caso de la *recreación* –tal y como intentamos explicarla en su relación con el juego–, afirmamos que **la misma se instaura a partir de la adhesión a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, emociones placenteras, libertad de elección, etc.**

La organización que viene a encausar los impulsos del juego se resuelve en el mundo social por *adhesión* a aquellas propuestas que los sujetos consideran satisfacen su búsqueda de emociones agradables.

La relación entre juego y *recreación*, parece diferenciarse también según se trate de niños o adultos. Para Smith (1996: 33) “... El juego adulto [...] existe en una forma de limbo desconocido. No es llamado juego, pero se lo denomina deporte, entretenimiento o recreación”. Esta afirmación viene a reforzar lo argumentado anteriormente, las formas de juego que el adulto encuentra en el ámbito social, corresponden al modo de *recreación* de su sociedad.

Paralelamente podemos encontrar que los atributos del juego han sido reconocidos como atributos del *ocio*, o de actividades de *ocio* y *recreativas*, para algunos autores.

Aristóteles en atención a la importancia del juego le asigna una función catártica, de liberación; la tragedia griega –juego en su acepción más general– permitía la liberación y resolución de conflictos por medio de la imaginación. Elías (1986) incorpora esta función del juego y la transfiere a las actividades recreativas de nuestras sociedades modernas. Sue (1982: 81) asimila el juego a la función de diversión del *ocio* propuesta por Dumazedier; a su vez reconoce en el juego un desinterés que manifiesta en su realización una carencia de objetivo, libertad para liberar tensiones e impulsos reprimidos por las reglas que impone al individuo la vida social fundamentalmente, en el trabajo. Munné (1980: 117) reconoce que el juego es en el hombre una manifestación de libertad, ya que el juego es una actividad realizada por el placer que proporciona, y ese placer es reconocido por el hombre en el juego, y por disfrutar de ese placer busca el juego.

En síntesis, el juego y la recreación comparten las mismas características porque son extremos de un mismo continuum; el juego -como universo cerrado conserva lo más genuino de dichas características-, la recreación en su universo social, corrompe las características esenciales del juego, y genera espejismos de placer inalcanzables en una sociedad concreta, al organizar y controlar los impulsos de alegría, diversión y libertad, propios del juego.

### Propuesta de definición

Basándonos en lo planteado anteriormente estamos en condiciones de proponer un concepto de recreación para este trabajo:

***Recreación es aquel conjunto de prácticas de índole social, realizadas colectiva o individualmente en el tiempo libre de trabajo, enmarcadas en un tiempo y en un espacio determinados, que otorgan un disfrute transitorio sustentado en el valor social otorgado y reconocido a alguno de sus componentes (psicológico, simbólico, material) al que adhieren como satisfactor del placer buscado los miembros de una sociedad concreta.***

Una aclaración inicial corresponde realizarla a partir de identificar a la recreación como un conjunto de "prácticas". Según se consigna en el "esquema de categorías preliminares" se han agrupado bajo la categoría denominada "actividad", expresiones como "experiencia recreativa" presente en los autores Williams S. (1995:5-6), o Driver B.- Ross T. (1974:93-94). Bajo esas denominaciones los autores intentan incorporar en lo recreativo, la dimensión psicológica del sujeto. Tal ellos lo consideran, buscan una expresión que reemplace a la de "actividad recreativa". La preocupación es no quedar atrapados conceptualmente en un término que nos sitúa en una estructura puramente objetiva como es el de actividad<sup>30</sup>.

El término actividad, denota una acción que, mediante un gasto de energía, produce un cambio en la situación existente o el logro de fines exteriores, en otro sentido se refiere al uso de los poderes inherentes del hombre, se produzcan o no cambios externos. Todas las actividades tienen en común el estar dirigidas hacia una meta exterior. Lo que no se tiene en cuenta es la motivación de la actividad, se atiende a la actividad como un resultado.

<sup>30</sup> La búsqueda de nuevos conceptos se entiende que pretende superar los paradigmas que los contienen desde la dicotomía <objetivo - subjetivo>; en la sociología esta dicotomía ha sido replanteada por Bourdieu (1995) al señalar la necesidad de revelar las estructuras profundas del universo social en su doble vida: "objetividad del primer orden" y "objetividad del segundo orden", lo que exige al cientista social una doble hermenéutica.

Ahora bien, la síntesis adecuada entre <práctica y actividad> solo se alcanza si nos remitimos a las categorías de análisis inicialmente tratadas e incorporamos junto a la actividad la correspondiente al "placer". Como ya hemos demostrado, la "actividad" es eje de definición para la recreación, pero no puede estar desvinculada del "placer", categoría que según ha quedado demostrado también es específica de la recreación. La articulación entre <placer y actividad> deviene tanto de la definición de actividad como de la de placer, según se estableciera en las categorías de análisis. La actividad es una estructura de acción que se realiza en función de un interés, a su vez -el placer- se logra mediante una acción la que progresivamente y por medio del aprendizaje de la realidad permite alcanzar la satisfacción buscada. La idea de "práctica" articula convenientemente -para el campo de lo recreativo- estos dos elementos puesto que no deja de contener a la <actividad> como acción prefijada, y a la vez incorpora al sujeto en la acción, en la búsqueda del placer.

Desde otro aspecto - referido al aprendizaje que está implícito en la idea de práctica- podemos mencionar que <práctica> implica poner en acción destrezas que se han aprendido, implica el ejercicio propio, la puesta en acción de algo por parte del sujeto. El término denota - en parte - la realización de una actividad para la cual el sujeto tiene una disposición - búsqueda del placer como ya se mencionara- y aporta lo incorporado, lo aprendido. Es consecuente también la utilización del término <práctica>, con la incorporación al análisis de la recreación del concepto de habitus aportado por Bourdieu como se explicará posteriormente.

A su vez, y a partir del enfoque que desde esta tesis se pretende incorporar al estudio de la recreación, afirmamos que esas prácticas recreativas son de "índole social" porque se entienden institucionalizadas - cristalizadas- en una sociedad concreta. La institucionalización de las prácticas otorga cierta direccionalidad a las mismas.

En segundo lugar, el acto recreativo "ocurre enmarcado en un tiempo y un espacio" con lo que estamos reconociendo que estas prácticas institucionalizadas, por ende "sociales", muestran un nivel subyacente de "organización" temporoespacial. Esta característica pone en evidencia la no-espontaneidad del hecho recreativo. Cualquier práctica recreativa se sustenta en una forma de organización más o menos próxima a la realización de la misma. Desde una perspectiva subjetivista puede afirmarse que para el sujeto la práctica puede explicarse como espontánea, en contrapartida y según ya se explicará, cualquiera de los *sportes* que sustentan dichas prácticas responden a una previsión, a un tiempo previo de programación ya sea los que refieren al equipamiento en el que se sustenta la práctica -tecnológicos por ejemplo-, o los que hacen a las propias destrezas motoras o intelectuales desarrolladas e internalizadas por el sujeto como habitus.

Al mismo tiempo, la organización temporoespacial, se relaciona con la categoría identificada en el análisis conceptual como específica de la recreación, la "institucionalidad". Tal categoría surgió por parte de aquellos



autores que destacan una intencionalidad educativa en las actividades recreativas, Pain (1994) o Besnard (1991), asociada a un contexto institucional. Pero también, claramente Cushman Grant reconoce que la *recreación* es percibida como una institución social, y que las actividades recreativas requieren de una organización formal en un marco no solo temporal, sino que abarca códigos y normas, disponibilidad de recursos y provisión legal (Cushman Grant 2000,191-203) así como políticas de gestión y control.

En tercer lugar al decir "valor social otorgado y reconocido" nos referimos al carácter dinámico e ideológico de la *recreación*. Ya Elías (1986) ha expresado que las distintas formas de actividades tendientes a mitigar las tensiones producidas por la vida social, se han presentado en las sociedades en todas las fases de desarrollo, lo que equivale a afirmar que todo conjunto social ha "institucionalizado" un espacio social para la realización de actividades que permitieran la diversión colectiva, o en términos del mismo Elías, la búsqueda de emociones agradables.

Lo pertinente de resaltar es que las "formas" en las que los distintos grupos sociales han llenado ese tiempo institucionalizado para la diversión, han variado a lo largo de la historia; el significado que las diferentes actividades tuvieron para el conjunto social, se fue modificando. Sabemos que las distintas expresiones del hombre -el arte por ej.- surgen de configuraciones ideológicas, que tales manifestaciones no son ideológicas en sí mismas, sino que son las que "mediatizan" la ideología, en este sentido las actividades recreativas encarnadas en los hábitos de una sociedad concreta, emergen como portadoras de las ideologías del colectivo humano que las desarrolla. Cada sociedad ha expresado en la institucionalización de determinadas prácticas, un significado particular de su concepción en el tema. El <modo de recreación> que intentamos definir, será contenedor de prácticas recreativas institucionalizadas, portador de aspectos ideológicos por demás significativos para el estudio de la *recreación* en la sociedad capitalista. A su vez, las dimensiones identificadas para el estudio de la *recreación*, tal como se explicará más adelante, por la misma estructuración de las prácticas que le sean inherentes, se presentará como más o menos permeable a que dichas prácticas sean un medio de control ideológico<sup>31</sup>.

Se constata a esta altura del análisis, que la **recreación compone un universo social de significados compartidos por un conjunto social que se expresa con matices diferentes según sea la condición social de los participantes**, como contrapartida el juego se configura en un universo cerrado en torno a la ficción que el conjunto de jugadores crea en el marco que configuran las reglas del mismo. Según hemos explicado la *recreación* presenta las características del juego en tanto es una expresión

<sup>31</sup> Control Ideológico, en términos de O'donnell G. (1984). Se está pensando a priori en la "dimensión consuntiva" de la Recreación.

socioinstitucional del mismo. Las características esenciales del juego toman en la *recreación* diferentes formas de expresión, justamente por ser esta un producto histórico social. Así mismo, las características que se identifican se presentan en distintos grados según sea la representación que asuma la práctica para el sujeto con relación a su grupo social.

En cuarto lugar cabe mencionar que las satisfacciones recreativas están muchísimo más confinadas al momento que cualquier otro tipo de actividades. Son altamente *transitorias* (Elías 1986:148). Generalmente las prácticas recreativas son vividas como una instancia de "plenitud" por parte del sujeto, pero es una plenitud restringida en cuanto a su duración.

La evidencia de lo efímero de las prácticas recreativas se evidencia también en el interés de los participantes de posibilitar que el recuerdo perdure, de allí parte la necesidad de la repetición de la experiencia (Hiernaux 2000:116). El turismo es un claro ejemplo de ello, la fotografía, el souvenir, el regreso al lugar visitado no hablan más que de lo efímero del placer experimentado y de la búsqueda de una reactualización en el recuerdo.

Finalmente cabe una referencia específica a la idea de placer a partir de Elías y Csikszentmihalyi (1985) en sus análisis que podríamos considerar complementarios. Sin duda ha sido Elías (1986) quién ha identificado y explicado detalladamente la búsqueda de emociones agradables que guarda el hecho recreativo. Si bien desde el ámbito de la psicología -el psicoanálisis más específicamente- se nos podría refutar que la búsqueda de placer es inherente al ser humano en todo orden de la vida, corresponde la aclaración con relación a que socialmente, son los espacios recreativos los que se programan con una clara intencionalidad de proveer ese placer o esa emoción agradable al hombre y es el sujeto mismo el que reconoce la posibilidad de acceder públicamente al placer en lo recreativo y por lo tanto intencionalmente lo busca, adhiriendo a las propuestas que le proporciona la sociedad.

La teoría "flow experience", "vivencia flow" o "experiencia fluida" de Csikszentmihalyi (1985) permite describir detalladamente una de las formas que facilitan el placer recreativo. El investigador determinó empíricamente que existen cualidades psíquicas comunes a actividades intrínsecamente gratificantes y tan disímiles como por ejemplo, el montañismo o el ajedrez. Esta -señala- es la característica por la cual uno es compelido a realizar determinada actividad, por lo que despierta la actividad misma, no por la existencia de provocaciones exteriores. La experiencia fluida hace referencia al sentimiento de intensa participación y progreso sin esfuerzo al realizar una actividad, todo envuelto en una sensación de placer. Dicha experiencia otorga seguridad en uno mismo, al afianzar el concepto positivo del self<sup>32</sup>, por la

<sup>32</sup> El self es la capacidad que desarrolla el ser humano de considerarse así mismo como objeto; es la capacidad de los individuos de salir <fuera de sí> para poder evaluarse a sí mismos, es decir convertirse en sujetos para sí. El self presupone un proceso social de comunicación e interacción. (Ritzer 1993: 230-235). El self como capacidad de evaluarse a sí mismo es entendido también como el concepto de sí mismo que una persona ha desarrollado.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

sensación que invade al protagonista quien se siente como “maestro” en la actividad y experimenta una fusión entre actividad y conciencia difícil de explicar, además de percibir la temporalidad como suspendida. La teoría destaca la importancia de este tipo particular de experiencia como necesaria para mantener el equilibrio emocional del hombre, al generar un nivel de excitación medio que mantiene la atención adecuada respecto de las exigencias del medio y también prevé fases emocionales relajadas. La posibilidad de la experiencia flow se encuentra en cualquier ámbito de la vida social del individuo (en Einsiedler 1996: 89-90).

Para el caso de la *recreación* la vivencia fluida en una práctica específica puede sintetizarse como atención concentrada, enriquecimiento de la percepción, total compromiso con la actividad, pérdida del registro espacio temporal y alta satisfacción o disfrute (Kelly 1983: 153).

La forma en la que se entiende la vivencia flow, nos acerca a una precisa explicación de cómo, en algunas prácticas recreativas, el participante llega a experimentar el placer. Viene a reforzar la idea de que las prácticas recreativas involucran destrezas tanto intelectuales como motoras de los sujetos, y que tanto mayor sea el nivel alcanzado en el desempeño de la práctica, es decir la “maestría” en la realización de la misma, se facilitará la fusión entre < actividad y conciencia > acercando al sujeto a mayores niveles de disfrute y de placer.

### **Prácticas recreativas subsidiarias.**

El habitus (Bourdieu - Wacquant: 1995) como disposición que organiza las apreciaciones, percepciones y actuaciones de los agentes ha dado lugar a reconocer en el análisis de la recreación, una serie de prácticas del tiempo libre vinculadas más frecuentemente a la conformación del capital cultural y social, las que hemos denominado “*prácticas recreativas subsidiarias*”.

Neulinger (1974) (en San Martín García 1997:24-26) analiza como una de las dimensiones subyacentes de la definición individual de *ocio*, a la orientación a objetivos tanto extrínsecos como intrínsecos al momento de elegir una actividad; considera que las recompensas que se derivan de una actividad orientada a objetivos intrínsecos –motivación en la propia acción– es más gratificante que aquella orientada a objetivos extrínsecos –busca recompensas diferentes, desplazadas de la propia actividad.

A partir de este planteo ha sido posible diferenciar prácticas recreativas de distinto orden, las que suelen estar vinculadas al desarrollo del capital cultural (Bourdieu, 2000) o bien al entrenamiento de destrezas motoras, y que son atendidas por el sujeto considerando el propio placer que proporcionan, pero como acciones que fortalecen, consolidan y preparan para otra práctica considerada como principal. Tales prácticas subsidiarias,

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

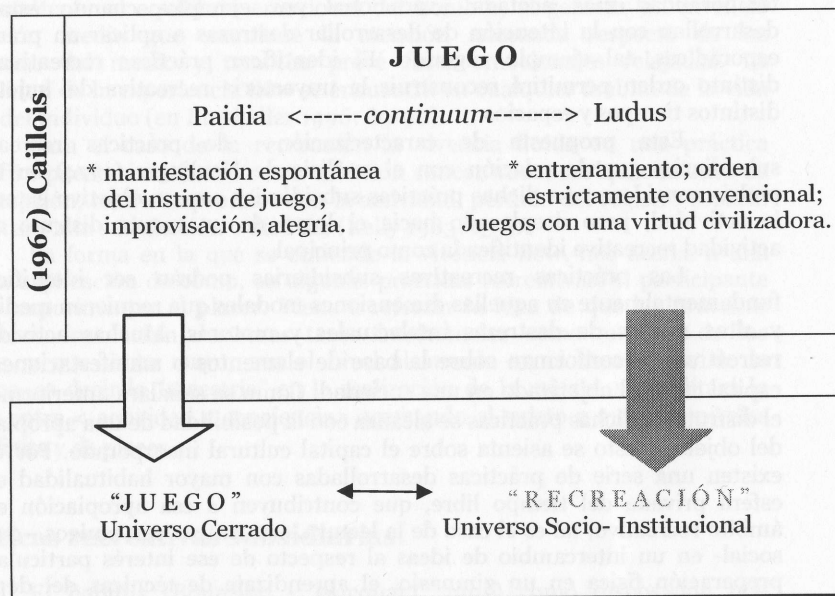
guardan relación directa con otra práctica recreativa principal, y por tanto emergen de las disposiciones y tendencias que configuran los habitus de cada sujeto. Es decir que coherentizan y ayudan a entender la predisposición o actitud del sujeto hacia ciertas prácticas desarrolladas por lo general en una temporalidad más acotada –vacacional por ejemplo– cuando éstas se desarrollan con la intención de desarrollar destrezas a aplicar en prácticas esporádicas, tal ejemplo sugerido. El identificar prácticas recreativas de distinto orden permitirá reconstruir la trayectoria recreativa del sujeto en distintos tiempos y espacios.

Esta propuesta de caracterización de prácticas recreativas subsidiarias guarda relación con el análisis de Neulinger (1974) en tanto podría considerarse a dichas prácticas subsidiarias con un objetivo externo a la actividad, pero desplazado hacia el logro de un mayor disfrute de la actividad recreativa identificada como principal.

Las prácticas recreativas subsidiarias podrán ser identificadas fundamentalmente en aquellas dimensiones modales que requieran medianos y altos niveles de destrezas intelectuales y motoras. Muchas actividades recreativas se conforman sobre la base de elementos o manifestaciones del capital cultural objetivado en una sociedad. Como se señalara anteriormente, el disfrute en dichas prácticas se alcanza con la posibilidad de una apropiación del objeto, y esto se asienta sobre el capital cultural incorporado. Por tanto existen una serie de prácticas desarrolladas con mayor habitualidad en la esfera privada del tiempo libre, que contribuyen a esa apropiación en el ámbito recreativo, tal es el caso de la lectura, encuentros con amigos –capital social– en un intercambio de ideas al respecto de ese interés particular, la preparación física en un gimnasio, el aprendizaje de técnicas del deporte preferido, la información, etc. Es en este sentido que se desarrolla, refuerza y alimenta –por ejemplo– el capital cultural a través de actividades recreativas subsidiarias para el posterior disfrute de la actividad recreativa principal.

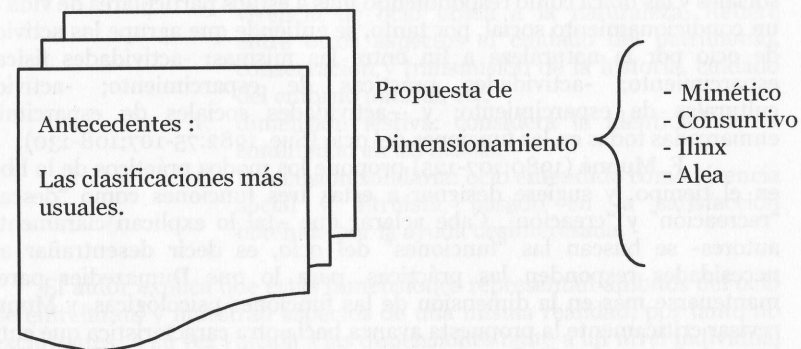
Las propuestas conceptuales delineadas hasta el momento procuran un sistema conceptual que se articule internamente en forma coherente al momento de estudiar la recreación. Estamos en condiciones de proseguir con el desarrollo de las dimensiones de la *recreación*, tal es uno de los objetivos de este trabajo.

## Recreación



## Recreación: sus dimensiones

### Contenido:



### Dimensiones de la recreación: los antecedentes

“La preocupación por encontrar rasgos comunes a cualquier experiencia de ocio ha sido y continúa siendo un tema de estudio constante” (Cuenca 2000: 87). Bajo las denominaciones de *ocio*, *tiempo libre* o *recreación*, las actividades recreativas o de ocio, según fueran llamadas, han sido clasificadas en categorías íntimamente relacionadas con la naturaleza de la actividad, o con relación a la función social de la misma. Como se mencionara en la introducción, este aspecto ha contribuido a que los estudios de casos concretos no respondieran en su análisis al fenómeno de la *recreación*, sino que se difuminaran en categorías correspondientes a la cultura, el deporte, el arte, etc. Algunos ejemplos representativos se encuentran plasmados en las clasificaciones y categorizaciones que a continuación se detallan y que prevalecen en las investigaciones actualmente.

La propuesta por Jofre Dumazedier (1967), puede citarse como una de las más clásicas en el sentido de clasificaciones u operacionalizaciones en el ámbito del ocio, también el punto de partida para otras propuestas. Me refiero a su formulación de las tres “d”. Este autor identificó el “descanso”, la “diversión” y el “desarrollo personal” como las tres funciones psicológicas del

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

ocio. Luego, cada función integraba un conjunto de actividades a través de las cuales los individuos satisfacían su tiempo de ocio.

Alrededor de la propuesta de Dumazedier se diseñaron distintos tipos de clasificaciones, valga como ejemplo citar a Roger Sue (1982), quien analiza las funciones psicológicas, sociales y económicas del ocio y especifica que las prácticas del ocio son a veces una posibilidad de emanciparse de las divisiones sociales y las ubica como respondiendo más a estilos particulares de vida que a un condicionamiento social, por tanto, se entiende que agrupe las actividades de ocio por la naturaleza a fin entre las mismas: -actividades físicas de esparcimiento; -actividades prácticas de esparcimiento; -actividades culturales de esparcimiento; y -actividades sociales de esparcimiento, enmarcadas todas en las funciones del ocio (Sue, 1982:75-107;108-130).

F. Munné (1980:107-125) propone los modos prácticos de la libertad en el tiempo, y sugiere designar a estas tres funciones como "descanso", "recreación" y "creación". Cabe aclarar que -tal lo explican claramente los autores- se buscan las "funciones" del ocio, es decir desentrañar a que necesidades responden las prácticas, para lo que Dumazedier pareciera mantenerse más en la dimensión de las funciones psicológicas, y Munné, al revisar críticamente la propuesta avanza hacia otra característica que entra en juego, la "contrafunción", en un marco psicosocial. Pero no es en este sentido -el funcional- en el que se intenta dimensionar a la recreación.

Elías y Dunning (1986:121-127) proponen en el "espectro del tiempo libre" una categorización del mismo que citaremos, en lo que refiere a las actividades recreativas:

- a- Actividades pura o principalmente sociales.
- b- Participación en leisure-gemeinschaften.
- c- Actividades miméticas o de juego.
- d- Actividades recreativas varias menos especializadas, en su mayoría de agradable índole des-rutinizadora y con frecuencia multifuncionales.

El eje de análisis en torno al cual se determina esta clasificación es "la rutinización" y "desrutinización" de las emociones a través del control social.

Con la denominación de Dimensiones del ocio, Cuenca (2000:91-139; 145-147) propone cinco esferas que se relacionan con distintos modos de vivir el ocio, ellas son:

- i. dimensión lúdica: responde a como la gente se divierte, incluye entre otros el mundo de los hobbies y entretenimientos generalizados; considera como una comunidad vive y asume la diversión y el juego, los lugares, medios y relaciones que se establecen.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

- ii. dimensión creativa del ocio comunitario: hace alusión a experiencias culturales de ocio, unidas tradicionalmente al desarrollo de prácticas musicales, dramáticas, literarias, artesanales, pictóricas, folklóricas, etc.
- iii. dimensión ambiental ecológica : se relaciona con el entorno físico y urbano de la comunidad y con la vivencia de ocio unida a la naturaleza. Refiere entre otros aspectos al cuidado del patrimonio, conservación y transmisión de la historia, cuidado del entorno natural, etc.
- iv. dimensión festiva: considera la identidad de la comunidad en las fiestas.
- v. Dimensión solidaria: ocio entendido como vivencia social y altruista, basado en la satisfacción obtenida por la ayuda desinteresada.

El autor explica que estas dimensiones representan ámbitos del ocio que se entrelazan, y muestran aspectos de una misma realidad, por tanto no son excluyentes. A su vez vincula a las dimensiones tanto a un nivel individual como social y, atento a su concepción subjetivista del ocio se entiende que cada una de las dimensiones aparezca impregnada de una concepción "actitudinal" de la que no logra desprenderse aún al referir las dimensiones al ámbito social.

Setién y Marugán (2000: 35) en su investigación de la clase apresurada en la sociedad vasca, presentan las siguientes categorías de ocio:

- vi. vida social: incluye el tiempo dedicado a estar con familiares y amigos, bien sea en el hogar o fuera de él. También se distinguen dentro de este apartado la participación cívica en iniciativas sociales y la participación en actividades religiosas.
- vii. ocio activo y deportes: recoge actividades relacionadas con la práctica de distintos deportes, tanto de competición como amateurs, así como los paseos y excursiones.
- viii. ocio pasivo: este apartado comprende el tiempo dedicado al consumo de medios de comunicación audiovisuales, la asistencia a espectáculos culturales y deportivos y el tiempo destinado a lectura de libros y prensa.

En este caso como han sido común a diferentes investigaciones empíricas las categorías provienen de estudios de presupuestos de tiempo a

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

través de los cuales se registran las actividades realizadas por los encuestados y luego se agrupan de acuerdo con algún criterio.

Por lo general todos estas categorizaciones responden a una primera discriminación temporal –se hacen en el tiempo libre-, que luego da lugar a describir características aparentes de la actividad y lograr una clasificación a partir de algún rasgo común entre las mismas. No están, por lo tanto, respaldadas en categorías de análisis teórico que las vinculen estrictamente a los grandes conceptos –ocio o recreación-, por lo que no suelen aportar mas que buenas descripciones de uso del tiempo y favorecer los análisis que en ese sentido se quieran emprender, pero poco contribuyen al análisis de alguno de estos fenómenos desde sus múltiples implicancias.

Si aceptamos que convivan en este campo de estudio actividades tan disímiles como las que intentan agrupar las categorías anteriormente detalladas, deberíamos aceptar también que no será posible alcanzar una más acabada comprensión del fenómeno, puesto que tales categorías no se sustentan en cuerpos conceptuales que fundamenten la construcción de las mismas. Estaríamos aceptando entonces el quedarnos en estudios de la recreación que se contentan con la descripción de numerosas actividades, explicadas por lo general a partir de que son realizadas en el “tiempo libre” pero sin más razón para ser consideradas recreativas.

Por lo tanto, conviene a esta altura del argumento aclarar que imponer al estudio de la recreación una intencionalidad “explicativa” e “interpretativa” supone construir marcos teóricos que guarden una vinculación real y una comprobable coherencia entre los niveles conceptuales abstractos y prácticos operativos.

Como aproximación en este sentido, y con base en la definición de recreación elaborada, se proponen las siguientes dimensiones para el concepto recreación.

### **Propuesta de dimensionamiento**

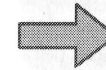
Las dimensiones de la recreación han sido definidas a partir de la clasificación de los juegos propuesta por Roger Caillois, tal como ya se mencionara en reiteradas oportunidades. **Valga entonces esta reiteración para insistir en que a partir del reconocimiento de la vinculación teórica entre juego y recreación las dimensiones que a continuación se detallan conforman un cuerpo explicativo coherente del fenómeno de la recreación, tal es la preocupación recurrente en esta tesis.**

Examinados distintos juegos, Caillois (1958) propone reunirlos con relación a su carácter fundamental o especie que distribuye en cuatro grupos según predomine la <competencia>, el <simulacro>, el <vértigo> o el <azar>. La división que establece, afirma el autor, responde a los impulsos esenciales e

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

irreductibles, también citados como “actitud psicológica” (Caillois 1986: 88) del jugador, en relación con una determinada estructura de juego que los pone en acción.

Analizar esta clasificación inicial, nos ha permitido identificar cuatro dimensiones de análisis para la recreación: mimética; consuntiva; alea; e ilinx. La formulación de tales dimensiones capta la esencia presente en los principios organizadores del juego reinterpretados a la luz del concepto de recreación elaborado en este trabajo, es decir, en consonancia con el universo social que la recreación implica.



### **Mimético**

Metexis para Platón, Mimesis para Aristóteles, Mimicry para R. Caillois y Mimético para Elías, han sido las denominaciones adoptadas por un concepto aún difícil de precisar pero reconocido tempranamente como central en el placer recreativo. Como antecedente muy temprano, la metexis de Platón intentaba vincular las cosas sensibles con las ideas. Aristóteles descubriría aquello que se imita –la presencia de ideas y sensaciones en las cosas-, así llegó a afirmar que la tragedia griega “es una imitación, no de los seres humanos sino de la acción y de la vida, de la felicidad y la desgracia”. La mimicry de Caillois, en relación con estas ideas primeras, y en su clasificación de los juegos, se refiere al simulacro constante, presente fundamentalmente en los juegos de roles donde prevalece el disfraz y la máscara. En estos, la única regla existente es el “como si...”, el placer radica en ser otro diferente al de la vida real disimulando a la persona real. Y esto es posible también cuando el simulacro se transfiere, por ejemplo en la identificación del lector con un personaje de novela, o el espectador con el héroe de la película; unos y otros “fascinan” y se dejan “fascinar”, se prestan a la ilusión, abandonándose en la ficción propuesta (Caillois 1986:56). Mimicry es simulación de una segunda realidad donde todo es posible.

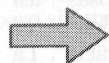
Elías (1986) quien desarrolla con detenimiento los contenidos emocionales de lo recreativo, caracteriza a la emoción mimética como aquella emoción buscada, placentera y agradable que es el elemento central de la recreación en las sociedades complejas. Por tanto afirma que la mayoría de las actividades recreativas que conocemos son de naturaleza mimética. Para el autor, el concepto mimesis o mimético indica algo más que imitación, reconoce que las emociones reales de la vida cotidiana en el ámbito de lo recreativo sufren una transformación, adquieren una tonalidad diferente, por lo que aún tratándose de emociones fuertes como el miedo, pueden vivirse en una dimensión de placer, lo que posibilita que al experimentarlas el sujeto no afronte riesgo ni sufra daño alguno. A su vez, la expresión de estas emociones a través del llanto, la risa, o la exaltación es aceptada públicamente. La

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

emoción mimética se produce a partir de la similitud, la mimesis que el participante del acontecimiento recreativo establece con las emociones que éste le provoca, no estrictamente con los hechos que tal acontecimiento recreativo represente.

Es a partir de estas ideas que se identifica la dimensión mimética en el concepto de *recreación*. Si bien se reconoce que la emoción mimética – según lo afirma Elías – es común a casi la totalidad de las actividades consideradas recreativas, se propone considerar aquí solamente aquellas *actividades de naturaleza representativa*. Se entiende que la tensión-emoción que generan las actividades recreativas es de naturaleza compleja, por tanto si bien el componente mimético está presente en la mayoría de las actividades, actúa con preponderancia en alguna de ellas. Así planteado, queda lugar para caracterizar las restantes dimensiones de la *recreación*, a partir de los principios organizadores del juego propuestos por Caillois y en función de su vinculación teórica con el juego.

La dimensión mimética define a aquellas actividades de naturaleza representativa tales como el cine, el teatro, la televisión, los espectáculos deportivos y musicales, exposiciones de arte, museos, entre otros.



### **Consuntivo**

La búsqueda del placer, de emociones agradables, no puede resolverse en forma integral en las sociedades capitalistas, es decir no es asequible en todos los ámbitos de la vida social del hombre. La necesidad de proveerse los medios de vida en el trabajo, hace que la finalidad de trabajar quede atrapada en el cobro de un salario que le garantice la subsistencia. En las sociedades capitalistas, la satisfacción [realización del placer buscado] se da como algo accidental al proceso [de trabajo] en la esfera del consumo (Rusconi 1969:311). El consumo –por parte del sujeto– aparece como espacio de gratificación al esfuerzo puesto en el trabajo en el capitalismo. El desarrollo social del consumo puede describirse sintéticamente y en función de grandes hitos, a fin de explicar su configuración en prácticas recreativas.

Thorstein Veblen (1857- 1929) presentó en su Teoría de la Clase Ociosa, a las prácticas de *ocio* como “consumo ostentoso” para la clase media norteamericana en su afán de imitación de las clases medias europeas, definiendo también un *ocio vicario*, en referencia a aquellos que consumían y representaban el poder de consumo de quienes los mantenían; el aprendizaje de modales para la vida “en sociedad”, era demostrativo del tiempo disponible y los preparaban entre otras cosas para el consumo ostentoso. A su vez, Simmel G. (1858 – 1918) investiga el consumo como elemento central en los patrones de vida de los habitantes de Berlín a principios del siglo XX, incorporando en sus consideraciones fundamentales el proceso de

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

urbanización creciente; los grandes almacenes en las principales ciudades de Europa, el aumento del comercio y también de las instalaciones dedicadas al ocio tales como teatros, cines, estadios deportivos, entre otras. El anonimato planteado por la metropolización supone el consumo como forma de retener una identidad propia en los estilos de vida urbana que se gestan, la gente se reconoce en sus mercancías (Marcuse 1993:39).

La atención hacia los fundamentos que en el capitalismo moderno hacen posible el consumo, es atraída por Henry Ford en las primeras décadas del siglo XX, quien al desarrollar la producción en serie para su producto –el automóvil– modifica el consumo, y en definitiva transforma el desarrollo del capitalismo en Occidente. La evolución del sistema introducido por Ford (con la adición posterior de los elementos de publicidad y del marketing) da lugar hacia mediados del siglo XX al reconocimiento del fenómeno de “consumo de masas”. Superada la segunda guerra mundial, e iniciado un próspero desarrollo en las naciones de Europa los trabajadores pueden volcarse a la adquisición de los nuevos productos que facilitaban las actividades del hogar, accediendo a más horas de *tiempo libre*, con lo que acercaban las posibilidades del entretenimiento.

Durante la década del 50<sup>33</sup>, en los países del norte más desarrollados, aparecen los jóvenes como segmentos de mercado claramente identificados para el consumo. Se asocia el propio proceso de construcción de la identidad de estos grupos etareos, con una formación identitaria que involucra también el status, a través del consumo de indumentaria, músicos favoritos, actividades deportivas, y otros novedosos productos inducidos por el mercado. Estas características sumadas a las posibilidades económicas de cada grupo, pasan a ser estudiadas como “estilos de vida”.

Se suceden durante los años setenta y ochenta distintas transformaciones que continúan profundizando el consumo, haciéndolo más y más abarcativo, siempre dentro de un sistema económico dominado por el capital privado que incentiva el consumo en su propio beneficio.

El progresivo desarrollo del consumo moderno permite identificar un profundo cambio en el sistema capitalista. Tal lo señala Bocoock (1993:57) .... “la cantidad y variedad de artículos que se venden y consumen actualmente son tan elevados que puede afirmarse que el capitalismo ha sufrido un cambio *cuantitativo* ... si se acepta esta tesis, ello implicaría la existencia en la actualidad de una forma nueva y diferente de capitalismo en el mundo, basada en la continua y creciente producción de nuevos artículos para el consumo. Este nuevo sistema podría denominarse <capitalismo de consumo>”.

Si se acepta la propuesta de Bocoock en su mirada del desarrollo capitalista, es posible establecer entonces una clara conexión entre el consumo y el mismo desarrollo del *tiempo libre*. Aquellos investigadores del campo de estudio que nos ocupa han vislumbrado y detallado tal relación a partir del

<sup>33</sup> Nótese esta década señalada como primera referencia de definición de recreación, por M. Mead.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

análisis mismo del tiempo vital de un individuo desde una perspectiva social. Así afirma De la Peza Casares (1997:148) "El tiempo del sujeto se divide en dos grandes segmentos, el tiempo de trabajo (tiempo para la producción) y tiempo de *ocio o tiempo libre* (tiempo encaminado al consumo, a la reproducción) en el que los mecanismos y dispositivos de consumo y la publicidad ejercen un control general del tiempo encaminado a drenar la economía de la población y controlar la forma y el momento en que los sujetos utilizan su salario".

A su vez Cuenca considera que, "la relación del ocio con la sociedad de consumo es algo tan cotidiano que no necesita demostración. La vivencia del ocio se asocia a valores hedonistas (placer, bienestar, felicidad, diversión ...) constituyendo una de las principales motivaciones del consumo. Tener, comprar y consumir son verbos esenciales para entender el modo en que se nos quiere vender el ocio. La concepción consumista del ocio ha logrado algo impensable hace tiempo: <ir de compras> es la primera de nuestras aficiones y entretenimientos de ocio." (Cuenca 2000:43)

### **El consumo como forma alienada de Mimicry.**

Roger Caillois explica que toda contaminación del juego con la vida corriente amenaza con corromper y arruinar su propia naturaleza. Esto sucede cuando el impulso que rige el juego se despliega fuera de los límites estrictos de tiempo y lugar, que el juego exige. Tal queda planteado en su clasificación, uno de esos impulsos es el denominado Mimicry, a partir del cual hemos propuesto la dimensión mimética de la *recreación*. La contaminación posible para mimicry es claramente identificable cuando el "simulacro" deja de ser un atributo voluntario del jugador, y la "máscara" -tal lo explica el autor- se adueña del personaje, cuando las emociones generadas por el acontecimiento mimético dominan al individuo, sobrepasando la primera impresión de placer espontáneo. Dice Caillois "convencido de que es el *otro* (el jugador), se conduce en consecuencia y olvida el ser que es. La pérdida de la identidad profunda representa el castigo de quien no sabe limitar al juego el gusto que tiene por adoptar una personalidad ajena, en forma voluntaria y transitoria. Sería correcto hablar de *enajenación*" (Caillois, 1986:96).

De acuerdo a la proposición de Caillois, la enajenación puede entenderse como la adopción de una personalidad ajena, lo que implica la pérdida de la propia identidad; en contraposición, la compulsión al consumo es entendida a priori como una búsqueda de identidad, o al menos la búsqueda de una identificación y/o diferenciación con otros a través del objeto consumido. Es en ese proceso, de inducción de compra por el mercado, que el sujeto, atrapado en una búsqueda artificial, pierde su propia identidad, se enajena. Este es el ejemplo más claro y acabado de corrupción de mimicry en las sociedades de fines de la modernidad. Ya no es "la máscara", en el sentido de la representación tribal o de juego, quién se apodera del sujeto, sino que este queda atrapado en su afán de consumir, desnaturalizando el impulso

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

primitivo de mimicry, es decir enajenándose. Es aquí entonces, con origen en lo mimético, y con referencia a la evolución del capitalismo de consumo y sus características propias, que he caracterizado la dimensión consuntiva en las prácticas recreativas.

Sue Roger (1982) se pregunta, "¿No es este consumo de bienes para diversión una fuente de enajenación? Y el ocio, ¿no es mas bien un consumo de mercancías de todo tipo que un tiempo libre para descansar?" (Sue Roger, 1982:104). A su vez Cuenca (2000) afirma, "Las diversiones modernas de ocio son inseparables del consumo de objetos y mercancías, de manera que puede ocurrir, y de hecho ocurre así, que el sentido de la acción y el desarrollo personal posible se transforme en algo secundario, pasando a un primer plano el consumo en sí mismo y convirtiendo la experiencia de ocio en enajenación" (Cuenca, 2000:59). El disfrute se encuentra en la adquisición y no en el uso, en la acumulación de objetos.

Según Marx la enajenación es parte del proceso de alienación<sup>34</sup>. Este proceso constante de enajenación a través del consumo, constituye agentes socializados en la matriz ideológica dominante en el sistema capitalista, por tanto los hábitos de dichos agentes configurados en el campo del consumo estarán presentes tanto en sus prácticas obligadas como en las no obligadas, contribuyendo a la reproducción del sistema.

Las prácticas recreativas en nuestras sociedades modernas están concebidas y atravesadas por el consumo. La dimensión consuntiva que proponemos, reúne aquellas prácticas que se definen en sí mismas por el acto de consumir, en un espacio destinado exclusivamente a tal fin, y que ofrecen en consecuencia la posibilidad del consumo real y simbólico.

<sup>34</sup>Bocock (1993:71-75) se refiere a la *alienación* en los términos propuestos por Marx en sus Manuscritos de 1844 y los hace extensivos a la esfera del consumo; señala que las tres formas de *alienación* abordadas por Marx son: <cosificación> que se refiere a la posición legal de los productos fabricados por los trabajadores; <enajenación> presentada como el sentimiento que experimentaban los trabajados ores durante el propio proceso de producción, no solo en cuanto a las propiedad de los productos manufacturados sino al sentimiento de estar separados de otros individuos así como de los patronos y sus representantes; y la <pérdida de la actividad creativa>.

Rinehart (1987:17) Manifiesta que de los múltiples usos que se ha hecho de este concepto, prevalecen dos ideas comunes: la *alienación* siempre conlleva una noción de separación humana - de las personas, los objetos, los valores o de uno mismo; la *alienación* es vista como residiendo en la estructura social más que en las personalidades individuales, responde a las características de la organización del trabajo que acompañan el desarrollo del capitalismo industrial.

Para Gurvitch Georges (1970:105-131) el concepto de *alienación* propuesto por Marx encierra una variedad de sentidos y atañe tanto a lo individual como a lo colectivo; en uno de sus sentidos más esenciales implica "pérdida de realidad". La *alienación* se explica como resultado de: 1- dominación total de las fuerzas productivas que se han vuelto independientes y trascendentes, lo que las hace ingobernables; 2- sujeción de las relaciones de producción a la propiedad privada; 3- envilecimiento de las relaciones humanas por el dinero, que las "desnaturaliza" y las "desrealiza"; 4- Descomposición del trabajo humano en mercancía, con lo que el trabajo se convierte en algo insoportable para el hombre; 5- Pérdida y disolución de los burgueses y los proletarios en sus propias clases, proyectados fuera de sí mismos; 6- La última *alienación* analizada por Marx en el régimen capitalista consiste en la dominación del Estado político, proyectado como entidad trascendente fuera de la sociedad.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

Ejemplos de prácticas recreativas a incluir en esta dimensión son las desarrolladas en los centros y grandes superficies comerciales, los restaurantes de comidas rápidas, super e hipermercados, en los que se ofrece mucho más que un producto, en ambientes excesivamente ornamentados en los que se impone un mundo de fantasía tan eficazmente planificado que incluye en su artificialidad tanto el producto a consumir como la forma en la que el mismo es consumida; estos espacios demandan tiempo por parte del consumidor, se intenta deslumbrarlo en cada detalle para que permanezca transitándolo en un consumo que ya sea simbólico o real, apunta a crearle la ilusión de entrar en un mundo distinto del habitual. La dimensión consuntiva del modo recreativo es en alto grado estructurante de habitus.

### Ilinx

Para definir esta dimensión de la *recreación* –Ilinx<sup>35</sup>– se consideran los ejes del vértigo, el riesgo y la aventura como rectores de las prácticas. En este caso –fundamentalmente para el vértigo– es preponderante la búsqueda de la perturbación de la percepción para imponer a la conciencia una sensación de placer; la percepción pierde la estabilidad por unos instantes y la conciencia lúcida entra en una especie de pánico voluptuoso; se trata de alcanzar un tipo de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana (Caillois, 1958:41-42); tal sensación de aturdimiento proviene de las modificaciones de naturaleza orgánica producidas por la práctica. El riesgo y la aventura se mueven en el marco de la definición aportada por Caillois para el vértigo, aunque con diferentes matices de intensidad. La aventura, en tanto es sorpresa, vivencia de lo inesperado o bien vivencia de lo desconocido que entraña el riesgo; y el riesgo en tanto significa exponerse a situaciones límites que lo emparentan con el vértigo según fuera descrito.

La necesidad de caracterizar esta dimensión recreativa en las sociedades de la modernidad tardía surge por la preeminencia de prácticas recreativas de este estilo. La recreación según ha sido definida, responde a los criterios de racionalidad imperantes en las formas de la producción que invadieron también las formas de la reproducción social en el tiempo libre. Las premisas de racionalización formal definidas por Max Weber (en Ritzer: 1999) en cuanto a eficiencia, previsibilidad, cuantificación y control se evidenciaron en las propuestas recreativas. Baste como ejemplo el turismo organizado de principios del siglo XX en el que todo estaba pensado para

<sup>35</sup> "Ilinx, nombre griego del remolino de agua, de donde se deriva precisamente en la misma lengua el nombre del vértigo (ilingos)". (Caillois, 1994:61)

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

evitar al pasajero imprevistos<sup>36</sup>. Fundamentalmente la idea de lo previsible que se desarrolló y demandó en las prácticas recreativas de la modernidad temprana, pareciera estar modificándose. Si bien siempre el sujeto retendrá un margen de previsibilidad –seguridad ontológica<sup>37</sup>– en la actualidad, las prácticas buscadas entrañan un nivel de desafío y de riesgo mayores. Desde la perspectiva subjetiva de abordaje de la *recreación* se entendería que las distintas actividades "elegidas" por el sujeto tienen la intencionalidad de sacarlo de su rutina; la transformación que van sufriendo las prácticas daría cuenta de que, por ejemplo, no alcanza el esfuerzo intelectual por el que hay que dejarse llevar en lo mimético, para encontrar el placer o la emoción agradable, y que sí se encuentra en un sometimiento del cuerpo a una experiencia física de intensidad que produzca una reacción tal que dentro del marco de lógica seguridad permita la irrupción de esa turbación placentera. Es decir que el aparente corte con la rutina, para muchos, solo es posible encontrarlo hoy en prácticas recreativas de vértigo, riesgo, desafío y aventura. Marcando una diferencia con lo propuesto por Caillois en sus principios organizadores del juego, considero que la dimensión Ilinx resultante admite dos tipos de prácticas: aquellas en las que el sujeto se abandona totalmente a una alteración de la percepción por medio del sometimiento sin control a una situación externa, generalmente un artefacto o maquinaria que propicia el vértigo –ej. montaña rusa– y aquellas en las que a partir de la puesta en juego de determinadas destrezas motoras se perturba su situación perceptiva o le permite vivenciar otras en un nivel de mayor profundidad –ej. esquí–. En el último caso la práctica recreativa alcanza fundamentalmente la característica de vivencia flow (Csikszentmihalyi 1985). En uno y en otro caso el vértigo está presente.

Para el caso específico de las actividades incluidas en esta dimensión, el placer buscado por el participante aparece representado simbólicamente en la fuerza y capacidad personales para controlar una situación determinada que a su vez se presenta para el mismo como un descubrimiento. El vértigo, el riesgo y la aventura aparecen desafiando, pero, explicado nuevamente desde los aspectos que permiten alcanzar el placer en una experiencia fluida, nos sentimos desafiados, pero capaces (Hooper-Greenhill 1998:204-205).

La dimensión ilinx – del vértigo, el riesgo y la aventura–, incluye prácticas como la montaña rusa, la rueda del mundo, la pandereta y aquellas similares presentes en parques de diversiones tanto como el esquí, parapente, wind surf, motonáutica, rapel, tirolesa, paracaidismo, skating, etc.

<sup>36</sup> Ver Lash Scott y Urry John. *Economías de Signos y Espacio. Sobre el capitalismo de la posorganización*. Amorrortu Editores. 1994. Cap. 10 "Movilidad, modernidad y lugar".

<sup>37</sup> Giddens (1995:399) Seguridad Ontológica: "Certeza o confianza en que los mundos natural y social son tales como parecen ser, incluidos los parámetros existenciales básicos del propio – ser y de la identidad social".



➔ Alea

La propuesta de esta dimensión del modo recreativo casi no presenta alteración con relación a los principios organizadores del juego presentados por Caillois. Alea<sup>38</sup> representa el azar, y reúne las prácticas que, -tal lo expresa el autor- enfrentan al jugador con el destino o la fortuna.

Los <juegos de azar> no son sino la manera en que se nos permite acercarnos al destino, a la posibilidad, sin demasiado riesgo. En ellos se nos ofrece un espacio y un tiempo restringidos en el que podemos entregarnos al azar arriesgando nuestros propios límites dentro de un límite (Maillard, 1998:105). En definitiva, el azar, junto a las otras expresiones lúdicas en su forma recreativa, no es más que una forma de búsqueda incesante de renovación y cambio.

Íntimamente relacionado con la dimensión consuntiva, Alea, incluye prácticas institucionalizadas en las sociedades modernas, incluso a través del Estado, cuyo eje rector es el azar. La actitud que demanda al participante es la de la inmovilidad en espera de la suerte, en el caso de prácticas que se apoyan en tecnologías diseñadas para presentar un amplio margen de probabilidades tanto de éxito como de fracaso.

Las sociedades modernas han desarrollado espacios altamente tecnificados para el desarrollo de estas prácticas, tal es el caso de los casinos con máquinas tragamonedas o propuestas similares; a su vez se ha creado un mundo particularizado para jóvenes y niños por medio de los "juegos electrónicos", propuestas que les posibilita un aparente uso de destrezas frente a obstáculos casi imposibles de superar y que en definitiva los introduce en la pasividad del azar, constituyéndose también en habitus.

Las dimensiones <mimética>, <consuntiva>, <ilinx> y <alea> han sido presentadas como categorías de análisis propias de la recreación. Entendemos que el acontecimiento recreativo expresa simultáneamente en las prácticas características correspondientes a las cuatro dimensiones enunciadas. Las prácticas recreativas podrán ser identificadas a partir del componente predominante, ya sea mimético, de consumo, de riesgo y vértigo o de azar. Aislar cada uno de ellos contribuye a diferenciar los principios organizadores que rigen las prácticas, atento a que como ya se explicara la práctica sintetiza una doble vertiente -objetiva y subjetiva- del hecho recreativo.

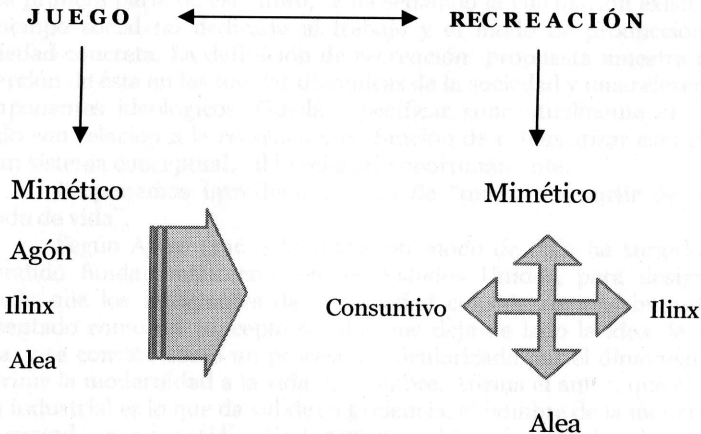
De esta forma nos acercamos a conformar un cuerpo conceptual propio de la recreación coherente con el ámbito práctico operativo.

<sup>38</sup> Alea, en su etimología refiere a la suerte, el azar o la fortuna; también designa el juego de dados o juegos de azar.

Dimensiones de la Recreación.

Antecedentes de clasificaciones

- \* Dumazedier                      Descanso  
    Desarrollo personal  
    Diversión
- \* Cabezas                              Dimensión lúdica  
    Dimensión creativa  
    Dimensión Ambiental Ecológica  
    Dimensión festiva  
    Dimensión solidaria
- \* Setién y Marugán                  Vida Social  
    Ocio activo y deportes  
    Ocio pasivo
- \* Otros



**Contenido**

**Modo de recreación**

- Estructura interna:

- Soporte de las destrezas intelectuales y motoras
- Soporte temporal
- Soporte espacial
- Soporte tecnológico
- Matriz ideológica vigente
- Dimensiones de la recreación

**Modo de Recreación**

Desde el recorrido de los conceptos a través de la historia presentado en la primera parte de este libro, se ha señalado la vinculación existente entre el tiempo social no dedicado al trabajo y el modo de producción en una sociedad concreta. La definición de *recreación* propuesta muestra una clara inserción de ésta en las fuerzas dinámicas de la sociedad y una referencia a sus componentes ideológicos. Queda especificar conceptualmente el “modo” y modo con relación a la *recreación* en función de coherentizar esta propuesta en un sistema conceptual, tal lo señalado oportunamente.

Proponemos introducir la idea de “modo” a partir del concepto “modo de vida”.

Según Ayres (1964) la expresión *modo de vida* ha surgido y se ha extendido fundamentalmente en los Estados Unidos, para designar todo aquello que los integrantes de la sociedad consideran más importante; es presentado como un concepto secular que deja de lado la idea de situación dada, y se concibe como un proceso particularizado por el dinamismo que le imprime la modernidad a la vida del hombre. Afirma el autor, que el modo de vida industrial es lo que da validez a la ciencia, el hombre de la modernidad ha incorporado a su cotidianidad aspectos derivados de la ciencia por la influencia decisiva en su trabajo, lo que tiñe de cierta particularidad todo el espectro de actividades que desarrolla. Desde este punto de vista, el modo de vida responde –sin más–, a la evolución misma de las sociedades, evolución

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

que no aparece determinada por condiciones preestablecidas para la vida de los hombres, y que puede caracterizarse por las formas del hacer cotidiano que son predominantes.

Desde otra perspectiva, Bromlei explica que el *modo de vida* se define como el "conjunto de formas, variedades y mecanismos típicos de actividad vital de los hombres, tomada en su unidad con las condiciones que la determinan" (Bromlei 1985:133)

Este planteo en comparación con el anterior, incorpora las condiciones que determinan la vida de los sujetos como tipología formacional del modo de vida, y por tanto de las actividades que éstos realizan cotidianamente. Tales condiciones se refieren -en el pensamiento de Marx y Engels- al modo de producción<sup>39</sup> de una sociedad. Desde esta perspectiva, es reconocido que el modo de producción ejerce una influencia decisiva sobre todas las formas de actividad que realizan los hombres en los distintos ámbitos de su vida. El modo de vida, por tanto, se afianza y desarrolla a partir del modo de producción establecido para una sociedad dada. Las actividades del hombre ya no se caracterizan por la inercia en el desarrollo de cada sociedad, sino que es el modo de producción el que imprime las características a los distintos ámbitos de la vida, la cultura, el orden público, los servicios y entre otros, el tiempo libre y las actividades recreativas.

La idea de Modo Recreativo, adquiere su significado a partir de este último enfoque incorporando en el análisis de las prácticas recreativas de una sociedad concreta, los elementos político e ideológico implícitos o subyacentes, que se configuran en el modo de producción.

*El "modo de recreación", refiere en su significado a la complejidad de factores que en una formación socioeconómica permiten y a la vez constriñen la posibilidad del acto recreativo, que expresa el resultado de la práctica recreativa y la condición en una sociedad concreta, así como refleja una unidad particular entre lo objetivo y subjetivo configurado en habitus, en razón de que los factores que posibilitan y constriñen las prácticas recreativas guardan una estrecha relación con las condiciones de vida de la sociedad y ejercen, a la vez, influencia en ella.*

<sup>39</sup> "Según Marx, el desarrollo de la sociedad es consecuencia de la continua interacción productiva entre los hombres y la naturaleza.[...] ... la actividad productiva está en la raíz de la sociedad, tanto en sentido histórico como analítico"(Guiddens 1998:81). El "modo de producción" es "un determinado modo de la actividad...[de los individuos] ... un determinado modo de manifestar su vida [...] La estructura de la formación socioeconómica está determinada por el modo de producción en sus dos aspectos indisolublemente ligados -las fuerzas productivas y las relaciones de producción- que expresan, respectivamente, dos series de relaciones entre los hombres: las relaciones de éstos con la naturaleza y las relaciones entre ellos"(Kelle y Kovalzon 1985: 94)

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

Este es el sentido que encierra el "modo recreativo", el que intenta explicar y abarcar la complejidad que da lugar al origen y cristalización de las prácticas recreativas en una sociedad concreta, en un intento de superar las propuestas de estudio de la *recreación* a partir de clasificaciones que tienden a agrupar actividades en atención a algunas características de su forma o función. El estudio de las actividades recreativas en forma aislada, o individualizadamente, ha orientado la búsqueda de las motivaciones intrínsecas de las mismas, no permitiendo avanzar, tal lo plantea Smith en el reconocimiento de que cada forma de recreación organizada involucra una fantasía colectiva y persistente sobre el comportamiento, metas y valores sociales (Smith 1996:31).

**El concepto de modo de recreación contribuye a integrar el estudio de la recreación y las prácticas recreativas en su realidad histórica, no desarticulada ni fragmentada sino explicada a partir de los habitus corporizados de los sujetos en el contexto social que los configura y del cual emergen en relación con las condiciones de vida.**

### **Estructuración Interna del Modo de Recreación**

El análisis de las prácticas recreativas a través del concepto Modo de Recreación propuesto, adquiere sentido operacional al incorporar en el estudio los "soportes de estructuración del modo de recreación" - presentados a continuación- junto a las *dimensiones de la recreación*: mimética, consuntiva, ilinx y alea. Los denominados "soportes de estructuración" tienen por objeto facilitar una profunda caracterización del modo de recreación (MR) para una sociedad concreta. Atento a que el modo reúne prácticas incluso de naturaleza diferente, se reconoce que los soportes que estructuran el mismo le otorgan coherencia interna al momento de explicar las prácticas de los sujetos, posibilitan la identificación de relaciones entre dimensiones de la *recreación*, y permiten interpelarlo con relación a aspectos políticos e ideológicos al explicar la Matriz Ideológica vigente que lo sustenta en una sociedad concreta.

A continuación se explican los soportes que estructuran el Modo de Recreación. Cada uno de ellos se expresan en aspectos que permitan una identificación material, a fin de acceder a la constatación empírica al momento de encarar una investigación sobre la base de los lineamientos que se presentan en esta tesis. En función de que no se está trabajando sobre una propuesta metodológica, sino en los lineamientos de un cuerpo teórico que haga coherente el estudio de la *recreación* y sus prácticas, cabe aclarar que las opciones contempladas en cada soporte, podrán ser ajustadas al momento de un estudio de aplicación concreta.

### Soporte de las destrezas intelectuales y motoras

Soporte Práctica Recreativa	Destrezas intelectuales				Destrezas motoras			
	Alta	Media	Baja	Sin dest. específicas	Alta	Media	Baja	Sin dest. específicas
"X"								

Para la definición del soporte de las destrezas intelectuales y motoras se han tomado como referencia las nociones de Bourdieu sobre habitus y capital cultural. El habitus es interpretado por el autor como "el conjunto de disposiciones de los agentes en el que las prácticas se convierten en principio generador de nuevas prácticas" (Bourdieu, 2000:24). Como conjunto de disposiciones a actuar, pensar, sentir se constituyen como producto del entorno físico y afectivo del sujeto, es decir se adquieren socialmente y como generador de nuevas prácticas, los habitus son el producto social internalizado que le permite al sujeto orientarse en el mundo social sin necesidad de reflexión permanente. A su vez la acción realizada en el espacio y el tiempo organiza nuevas prácticas. Los habitus, por tanto son organizadores de las prácticas, son al decir de Bourdieu, estructuras estructuradas y a un mismo tiempo estructurantes.

El habitus presentado como disposición indica una inclinación, una tendencia a actuar, a pensar, que se manifiesta tanto en la actividad motriz como intelectual, está inscripto en definitiva en el cuerpo y a través de él actúa. Es el cuerpo el que actúa con sus registros mnémicos, y es el que retiene y produce las estructuras objetivas socializadas y aprendidas.

Las acciones de los sujetos entonces no podrían ser explicadas en su totalidad a partir de actitudes puntuales, específicas, de un momento dado, como así tampoco referirlas a un aspecto intelectual o corporal en forma aislada, es necesario entenderlas como habitus.

Proponer el soporte de destrezas intelectuales y motoras para el estudio de las prácticas recreativas en un modo de recreación concreto, significa explicarlas en el sentido de habitus.

El soporte de las destrezas intelectuales y motoras, conjuga el análisis de una actividad determinada con referencia al grado de destreza que demanda la actividad, atento a que se diferencia lo intelectual y motor con fines netamente operativos. Una actividad podrá demandar entonces una "alta" (a) destreza, pasando por "mediana" (m) y "baja" (b), hasta no requerir

destrezas específicas (s/d), según se trate<sup>40</sup>. Considerando como destreza aquellas habilidades incorporadas por el sujeto que permiten la realización y disfrute de la actividad en cuestión.

En este sentido las destrezas conforman el capital cultural incorporado del sujeto según Bourdieu. Este estado del capital cultural es "una posesión que se ha convertido en parte integrante de la persona, en habitus" (Bourdieu, 2000:142). El monto disponible de capital cultural incorporado por un sujeto refiere también a una relación con el capital económico, pues la acumulación del primero demandó tiempo y este gasto de tiempo presupone disponibilidad de capital económico. Luego el capital cultural permite obtener beneficios en términos de "disfrute" en el tiempo libre. Para una verdadera apropiación de algunas prácticas recreativas es indispensable disponer de capital cultural incorporado, como por ej. para disfrutar de la visita a un Museo, una exposición de pintura, u otras formas de aquellas manifestaciones que Bourdieu denomina del capital cultural objetivado. Así mismo, el dominio de técnicas para prácticas comúnmente asociadas al deporte no se adquiere espontáneamente, sino que demanda en mayor o menor medida, el desarrollo de habilidades específicas que se expresan en la acción del sujeto no ya intelectualmente sino como -destrezas motoras-.

### Soporte Temporal

Frecuencia Práctica	Sistemática		Asistemática	
	Diurna	Nocturna	Diurna	Nocturna
"X"				

El soporte temporal refiere a la frecuencia de realización de la práctica recreativa y se propone dividirlo en "sistemática", "asistemática" aceptando para cada caso una subdivisión en "diurna" y "nocturna"<sup>41</sup>.

El soporte temporal debe entenderse también con relación a los habitus. La disposición hacia determinadas prácticas recreativas diarias -por ej- puede guardar relación con otras posibles de realizar en otra temporalidad para las que el sujeto posee cierto capital. Permite por ej. identificar aquellas prácticas recreativas incorporadas como rutina, de aquellas que no lo son, a la

<sup>40</sup> La escala o graduación propuesta -alta, media y baja- sugiere a priori una rango de posibilidades; un estudio empírico posibilitará la definición de una variación más adecuada y precisa.

<sup>41</sup> Nuevamente se considera que los valores que asuma el soporte están sugeridos, un estudio empírico facilitará un rango quizás más apropiado.

vez que explicitar aspectos del contexto político e ideológico que posibilita que dicha práctica adquiera en una sociedad dada determinada frecuencia.

En otro sentido este soporte como parte estructurante del MR, puede contribuir a reconstruir la "trayectoria recreativa" en el tiempo de un grupo social.

### Soporte Espacial

Espacio Práctica	Natural	Antrópico -ornamentación-		
		A	M	B
"X"				

Toda actividad se desarrolla en un tiempo y un espacio determinados. De acuerdo a la temporalidad especificada anteriormente los escenarios de realización de las prácticas recreativas variarán. La diferenciación más general refiere a escenarios naturales o antrópicos, y dentro de estos últimos aquellos "altamente" (a) ornamentados y los de "mediana" y "baja" (b) ornamentación<sup>42</sup>. Si bien, como ya se mencionara, el rango de variabilidad de "ornamentación" podrá ser susceptible de modificación ante la aplicación del MR a una sociedad concreta, es necesario aclarar que se considera necesario constatar el grado de ornamentación presente en el espacio que alberga una práctica recreativa, en función de aislar tal componente, para determinar si la ornamentación actúa como atracción para la práctica, por ejemplo, en la dimensión "consuntiva" de la *recreación*.

### Soporte Tecnológico

	Tecnología de Apoyo		
	Alta	Media	Baja
Práctica Recreativa "X"			

<sup>42</sup> Idem (35).

El soporte tecnológico intenta describir la complejidad del aparato en el que se asienta la práctica, tal y como esa práctica es entendida. Intenta considerar aquello con lo que es necesario contar para el desarrollo de la práctica en los términos en que esa sociedad la ha concebido. Es importante aislar este componente de las prácticas recreativas para poder entender el M.R más acabadamente. Este soporte podrá estar tanto en un escenario natural como artificial.

Existe relación entre este soporte y el ornamental, puesto que en ocasiones -a priori podemos pensar en la dimensión consuntiva- la ornamentación de esos espacios está altamente tecnificada y esto constituye parte de la atracción que ejercen. De allí que sea necesario aislar uno y otro, reconociendo particularmente la incidencia que cada uno tiene en la realización de la actividad. Se propone graduarlo entre alto (a), medio (m) y bajo (b).

Cabe aclarar que como soporte tecnológico de una actividad -si nos atenemos a la tecnología en su definición- también debieran considerarse las diversas técnicas que facilitan el dominio y ejecución de la misma, pero éstas no son consideradas aquí, puesto que merecen un tratamiento particular para indagar en las formas de participación del sujeto en la actividad, por lo que ya fueron evaluadas bajo la denominación de "destrezas motoras e intelectuales", según se detallo oportunamente.

Nuevamente se resalta en relación a la tecnología, la vinculación existente entre los soportes que estructuran el modo y los hábitos en un contexto social determinado.

### Matriz Ideológica Vigente

El Modo Recreativo -como se expresara al momento de la definición- encarna su verdadero sentido en las acciones e ideas que a partir del modo de producción configuran las prácticas en una sociedad concreta. Los soportes que facilitan el análisis del MR estarán incompletos, si no se consideran los factores del contexto social que facilitan u obstaculizan las prácticas, es decir si no se analiza la Matriz ideológica vigente en la sociedad objeto de estudio. Marcuse (1993) introduce esta idea enfáticamente al sostener que el irresistible rendimiento de la industria de las diversiones lleva consigo hábitos y actitudes prescritas, ciertas reacciones emocionales e intelectuales que vinculan de forma más o menos agradable los consumidores a los productores y a través de estos, a la totalidad del sistema. Los productores adoctrinan y manipulan y, al llegar a mayor cantidad de individuos promueven una falsa conciencia -en opinión de éste- que se convierte en "modo de vida" Marcuse (1993:42).

Tales aspectos de vinculación entre productores y consumidores se refieren al análisis del esquema político e ideológico que se ha explicado como

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

la configuración modal recreativa. Es decir se impone la necesidad de reconocer que "todas las instituciones políticas y religiosas, junto con el aparato productivo y los establecimientos laborales, han creado una red que prescribe, selecciona, distribuye, organiza y distingue a los individuos a través de sus actividades recreativas y de trabajo, que realizan en distintos espacios especializados, tanto públicos como privados" (De la Peza Casares 1997:151). Por tanto es imprescindible reconocer que las prácticas que desempeñan los individuos en la sociedad no se explican solo a partir del análisis de las actividades aisladas sino en relación con las instituciones y poderes que las posibilitan o constriñen, idea expresada en este trabajo como "modo de recreación".

La expresión operacional de la Matriz Ideológica vigente en una sociedad concreta entonces, contempla indagar acerca de las condiciones sociales que favorecen u obstaculizan la realización de las distintas prácticas recreativas, esto es por ejemplo:

- considerar la existencia de políticas públicas y/o privadas;
- constatar la correlación de las prácticas recreativas con los recursos naturales del lugar y la infraestructura y/o equipamiento destinado a los mismos;
- constatar la correlación de las prácticas recreativas con la composición socioeconómica de la población;
- indagar sobre los orígenes de las campañas de difusión y apoyo al desarrollo de tales prácticas, así como los montos de las asignaciones presupuestarias que las impulsan, o los productos de consumo ya sea que se refieran a tecnologías, instalaciones, vestimentas o diferentes elementos que se promueven como indispensables para su realización.
- analizar los instrumentos jurídicos existentes (leyes, disposiciones, habilitaciones, prohibiciones, reglamentaciones, etc.) que se relacionan con las prácticas recreativas en esa sociedad.
- Otras.

### **Esquema: Modo de Recreación "X"<sup>43</sup>.**

La presentación del caso hipotético del Modo de Recreación "X" procura ejemplificar la dinámica que adquiere el estudio de la *recreación* por medio de tal instrumento.

El esquema describe los soportes constitutivos del MR en su estructura interna así como las dimensiones de la *recreación* consideradas. Cada una de las prácticas recreativas propuestas en el ejemplo y agrupadas según las dimensiones de la *recreación*, asume un valor en el rango de variación que ofrecen los soportes de las prácticas, así como incorpora la descripción de los diferentes factores que la sustentan desde la matriz ideológica vigente.

<sup>43</sup> "X" corresponde a la sociedad representada en el estudio de hacerse empíricamente.

### *Ocio, tiempo libre o recreación?*

La composición que adquiere el MR en cuestión, al completar la información, permite múltiples análisis. Se observan -por ejemplo para este caso hipotético- diferencias entre las distintas dimensiones modales. Ilinx, por ejemplo, demanda mayor nivel de destrezas motoras, mientras que la dimensión mimética parece no necesitarlas, y sí requiere destrezas intelectuales específicas, pero para algunas prácticas; en tanto que la dimensión consuntiva parece no demandar ni unas, ni otras; esta misma dimensión -siguiendo el ejemplo-, muestra un soporte espacial con ornamentación entre media y alta; mientras que el soporte tecnológico es de presencia importante en todas las dimensiones modales.

El soporte temporal muestra mayor sistematicidad en la dimensión Mimética, y para la dimensión Ilinx pareciera presentar asistematicidad - quizá en función de las prácticas relacionadas a un recurso natural en temporada - lo que permitiría sugerir también que el sujeto pudiera estar reemplazando las prácticas de esta dimensión por las prácticas que hemos denominado "subsidiarias", que exigirían destrezas similares, -habitus similares- pero que se desarrollan en otra temporalidad.

La consideración a la temporalidad de las prácticas permitiría también el estudio de las "trayectorias" recreativas de un universo determinado de sujetos en estudio. Es decir que de realizarse un seguimiento de los mismos sujetos en sus prácticas recreativas en el tiempo, en atención a los soportes de destrezas intelectuales y motoras considerados en el MR, obtendríamos una caracterización de los "habitus" recreativos de los mismos, en razón de que tales soportes devienen de la formulación teórica de Bourdieu que contiene dicho concepto entre sus categorías centrales de análisis del campo.

Otro dato a considerar, no representado en el ejemplo, es el que se construye a partir de la participación poblacional en el MR; la distribución de la población entre las distintas dimensiones, de acuerdo a su real participación; diferencias según edad, sector social; comparación de porcentajes de participación poblacional en las prácticas recreativas en relación con la <matriz ideológica vigente>, entre otras.

El análisis cuantitativo -de participación poblacional en las prácticas- permitirá inferir el peso específico de cada dimensión modal en la sociedad de que se trate, constituyendo un dato de interés tanto para el análisis interno del MR como en su comparación con otra u otras sociedades concretas.

Confeccionar el MR para dos o más sociedades concretas, abre la posibilidad de establecer comparaciones por demás valiosas para enriquecer este campo de estudio. Así se podría identificar cual de las dimensiones de la *recreación* se desarrollan con apoyo estatal -por ejemplo- entre dos sociedades y cuáles se sostienen por impulso privado o por gestión de organizaciones intermedias; qué prácticas son preponderantes en cada

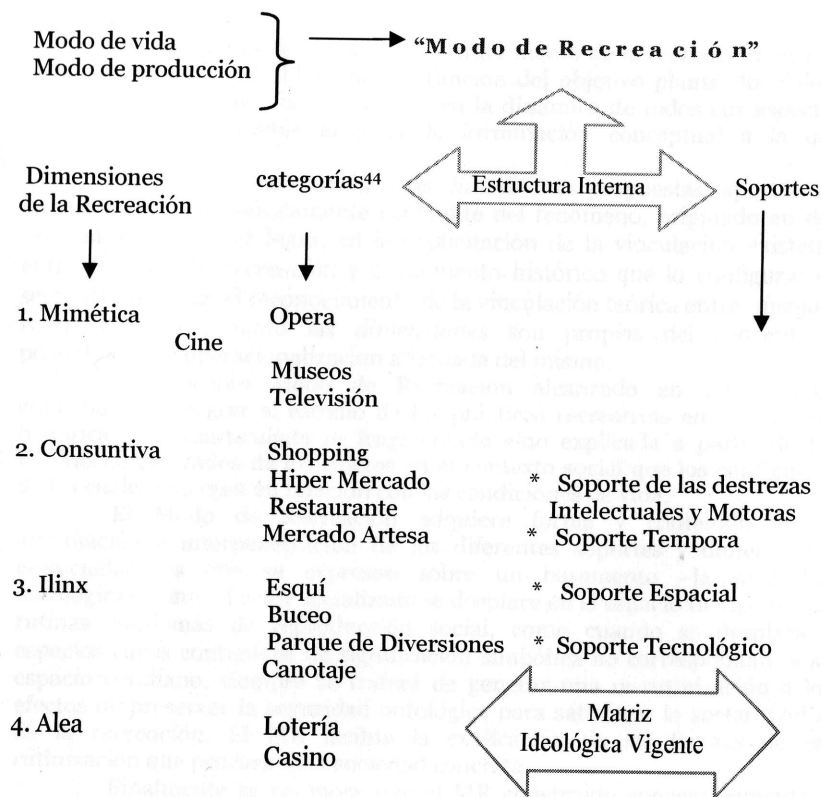
*Ocio, tiempo libre o recreación?*

dimensión modal por sociedad; qué diferencias de destrezas se evidencian en una misma dimensión modal entre uno y otro conjunto social, etc.

Soportes	Destrezas												Temporal		Espacial			Tecnológico				Matriz Ideológica
	Intelectuales				Motoras				Sist		Asist		Natural	Antropico Ornamentación		Alto	Medio	Bajo	S/soporte			
	A	M	B	s/d	A	M	B	s/d	D	N	D	N	A	M	B							
MIMETICO	Teatro			•				•			•			•								
	T.V			•				•	•	•				•					•			
	Opera	•						•			•			•					•			
	Esp. Fútbol			•				•	•					•					•			
	Museos		•						•													
	Cines		•						•			•			•				•			
CONSUNTIVO	Shoping			•				•			•			•					•			
	Feria			•				•			•			•					•			
	Mercado Artesanal			•				•			•			•					•			
	Comidas Rápidas			•				•	•					•					•			
	Hipermercado			•				•	•					•					•			
	Paseo de Compras			•				•			•			•					•			
ILINX	Esquí			•		•		•			•			•					•			
	Wund Surf			•		•		•			•			•					•			
	Parque de diversiones			•			•			•				•					•			
	Buceo			•		•		•			•			•					•			
	Canotaje			•		•		•			•			•					•			
ALFA	Lotería			•				•	•					•					•			
	Casino		•					•			•			•					•			
	Hipódromo			•				•		•				•					•			
	Tragamonedas			•				•			•			•					•			

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

**Modo de Recreación**



<sup>44</sup> Se presentan a modo de ejemplos, distintas prácticas recreativas por cada dimensión propuesta.

## Conclusiones

El carácter general que tuvo el tratamiento de la *recreación* en esta tesis, se impuso inevitablemente en función del objetivo planteado. Solo a partir de considerar a la *recreación* en la dinámica de todos sus aspectos constitutivos fue posible alcanzar la formulación conceptual a la que estuvimos abocados.

El concepto *recreación* y las *dimensiones* propuestas, aportan un cuerpo explicativo teóricamente coherente del fenómeno, originado en dos vertientes: en primer lugar, en la explicitación de la vinculación existente entre el concepto *recreación* y el momento histórico que lo configura; en segunda instancia, el reconocimiento de la vinculación teórica entre <*juego y recreación*>. Por tanto las *dimensiones* son propias del concepto y posibilitan una operacionalización adecuada del mismo.

El concepto Modo de Recreación alcanzado en este trabajo contribuye a integrar el estudio de las prácticas recreativas en su realidad histórica, no desarticulada ni fragmentada sino explicada a partir de los habitus corporizados de los sujetos en el contexto social que los configura y de los cuales emergen en relación con las condiciones de vida.

El Modo de Recreación adquiere forma y contenido en la articulación e interpenetración de los diferentes soportes y dimensiones enunciadas los que se expresan sobre un basamento –la seguridad ontológica-. Tanto el actor socializado se desplace en el espacio tiempo de sus rutinas cotidianas de reproducción social, como cuando se desplaza a espacios cuyos contenidos de significación simbólica no correspondan a su espacio cotidiano, siempre se tratará de generar una re-rutinización a los efectos de preservar la seguridad ontológica para satisfacer la sustantividad de la *recreación*. El MR facilita la explicación de las formas de re-rutinización que procura cada sociedad concreta.

Finalmente se reconoce que el MR construido conceptualmente y presentado en sus lineamientos metodológicos preliminares, demanda para su aplicación empírica ajustes referidos en términos generales a los rangos de variación de los soportes del mismo, a especificaciones técnicas en cuanto a la definición de la matriz ideológica vigente para un caso concreto, así como de otras sugerencias que concurren a consolidar la propuesta en este aspecto.

Como se señalara al inicio de este apartado, el carácter general del estudio ha sido indispensable en esta primera instancia, pero a su vez tal generalidad dictamina otras instancias posteriores de revisión y ajustes parciales que se sustentan en la lógica general ya planteada.

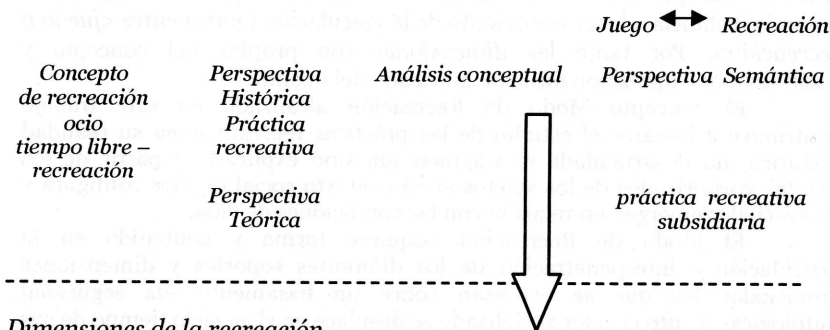
Es de señalar entonces la necesidad de cooperación de distintos profesionales que adopten el MR tratado como forma de estudio de la *recreación* para avanzar en el desarrollo y superación de las limitaciones impuestas en este trabajo.



**Esquema Metodológico**

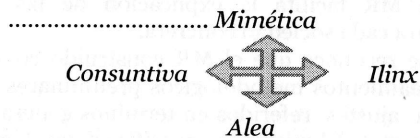
**Hipótesis de trabajo:**

Se reconoce que los significados otorgados a los conceptos "ocio", "tiempo libre" y "recreación", se entremezclan con una característica: se ha pretendido incorporar en viejos conceptos una nueva realidad histórica, sin desprenderlos de la vieja significación surgida para un grupo social determinado en una formación socioeconómica particular.



Dimensiones de la recreación.

Antecedentes de clasificaciones de actividades → Dimensiones



**Propuestas y conclusiones**

MODO DE RECREACIÓN	
Dimensiones	Soportes
Mimética	de las destrezas
Consuntiva	intelectuales y motoras;
Ilinx	temporal; espacial; tecnológico
Alea	matriz ideológica vigente.

**Bibliografía general**

**Bibliografía consultada**

Adorno W. Theodor. *Televisión y cultura de masas*. Eudecor, Córdoba. 1966. Primera ed. 1954.

Bernd Spillner. *Lingüística y Literatura. Investigación del estilo, retórica, lingüística del texto*. Editorial Gredos, Madrid España, 1979. pp 20-100.

Bourdieu Pierre y Wacquant Loïc. *Respuestas Por una Antropología Reflexiva*. Editorial Grijalbo, México. 1995.

Bourdieu Pierre. *Sociología y Cultura*. Editorial Grijalbo, México. 1990. Primera Edición 1984.

Bourdieu Pierre. *La distinción Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus, Madrid. 1998. Primera Edición 1979.

Cornic Michel. *Sociología del Ocio*, en *La Sociología* dirigida por Noiray André. Ediciones Mensajero, Bilbao España. 1985. Primera edición 1974. pp 352- 369.

Chueca Goitia Fernando, *Historia de la Arquitectura Occidental*. Editorial Dossat. Madrid, 1979. Cap 1, de Grecia al Islam.

Enkvist Nils Eric; Spencer John; Gregory Michael. *Lingüística y Estilo*. Editorial Catedra. Madrid, 1974. pp 17-75.

Farell Patricia, Lundegren Herberta. *The Process of Recreation Programming. Theory and Technique*. Venture Publishing, Inc. 1991.

Fischer Ernst. *La necesidad del arte*. Altaya España, 1999. Primera ed. 1985.

García Canclini Nestor. *Consumidores y Ciudadanos Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo, México. 1995.

Giddens Anthony. *Modernidad e Identidad del yo*. Ediciones Península, Barcelona. 1995. Primera Edición 1991.

Gorz Andre. *Metamorfosis del trabajo*. Editions Galilée, Editorial Sistema, Madrid. 1991.

- Héller Agnes. *La Revolución de la vida cotidiana*. Compilación y revisión técnica Jacobo Muñoz. Ediciones Península, Barcelona. 1994. Primera edición 1982.
- Hernández, Collado, Lucio. *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill. México. 1991.
- Jáuregui R.; Egea F.; De la Puerta J. *El Tiempo que vivimos y el reparto del trabajo*. Paidós, España. 1998.
- Lasén Díaz Amparo. *A contratiempo. Un estudio de las temporalidades juveniles*. CIS, Centro de Investigaciones Sociológicas. Siglo XXI Editores, España. 2000.
- Lash S y Urry J. *Economías de Signos y Espacio. Sobre el capitalismo de la posorganización*. Amorrortu Editores. 1994.
- Murillo Soledad. *El mito de la vida privada. De la entrega al tiempo propio*. Siglo XXI Editores, España, 1996.
- Mayntz, Holm, Hübner. *Introducción a los métodos de la sociología empírica*. Alianza. Madrid. 1975.
- Riesman David. *Abundancia ¿para qué?* Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1965. Capítulo 71.
- Staffan Burenstam Linder. *La acosada clase ociosa*. Editorial Sudamericana, Buenos Aires. 1983.
- Thompson E. P. *La formación de la Clase Obrera en Inglaterra*. Editorial Crítica. Grupo Ed. Grijalbo Barcelona, 1989. Tomo 1. Cap. 12. pags. 447 - 497.
- Peñalba Josué Llull. *Teoría y Práctica de la Educación en el Tiempo Libre*. Editorial CCS, Alcalá Madrid. 1999.
- Veal A.J. *Leisure and the Future*. Unwin Hyman, London. 1990. Primera ed. 1987.
- Vignaux Georges. *La argumentación. Ensayo de Lógica Discursiva*. Hachette, 1986. Capítulo VI- pp 141-150.

### Bibliografía citada

- Alvarez Sousa Antonio. *El ocio turístico en las sociedades industriales avanzadas*. Editorial Bosch. España. 1994.
- Ayres C.E. *Hacia una sociedad razonable*. México: Libreros mexicanos unidos. 1964.
- Argely, M. *The social psychology of Leisure*. New York: Penguin Books. 1996.
- Aymard A. - Auboyer J. << Roma y su Imperio >> en *Historia General de las Civilizaciones*. Volumen 2. Barcelona: Ediciones Destino. 1960.
- Besnard Pierre. *La Animación Sociocultural*. España: Ediciones Paidós. 1991.
- Bocock Robert. *El Consumo*. Talasa Ediciones. Madrid. 1993.
- Bourdieu Pierre. *Poder, Derecho y Clases Sociales*. Bilbao: Desclée de Brouwer. 2000.
- Bourdieu P. Wacquant L. *Respuestas por una Antropología Reflexiva*. México. Grijalbo. 1995.
- Brightbill C. and Meyer H. *Recreation: Text and Readings*. Englewood Cliffs, N: Prentice-Hall. 1953. p. 50.
- Bromlei Natalia. *La Sociedad del Socialismo Real: Modo de Vida en Ciencias Sociales*. Revista trimestral de la Sección de Ciencias Sociales de la AC de la URSS. N°1 (59) pags. 130-146. 1985.
- Butler George. *Introduction to Community Recreation*. New York: McGraw-Hill Book Company. 1959. p. 10.
- Byron Dare. << Ideals and Reality: Classical Leisure and Historical Change >> en *Leisure and Ethics. Reflections on the Philosophy of Leisure*. Virginia EE UU: Gerald S. Fain Editor. 1991.
- Carcopino Jérôme << La Roma de los Antoninos >> en *Ciudades de Destino* dirigida por Arnold Toynbee. España: Editorial Aguilar. 1968 pp 118-142.
- Craven, Ida. << Leisure >> in *The Enciclopedia of Social Sciences*, V, p 402. New York: The Macmillan Company. 1933.

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Caillois Roger. *Los Juegos y Los Hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica. 1986. Primera Edición en francés 1967.

Caillois Roger. *Teoría de los juegos*. Editorial Seix Barral, S.A. Barcelona. 1958.

Cuenca Cabeza M. *Ocio Humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Documentos de Estudios del Ocio, num. 16. Bilbao: Universidad de Deusto. 2000.

Cushman Grant. <<Ocio, desarrollo humano y política social: Una perspectiva neocelandesa>> en *Ocio y Desarrollo Humano. Propuestas para el 6to. Congreso Mundial del Ocio*. Bilbao : Universidad de Deusto. Ed. Manuel Cuenca Cabeza, 2000 pp. 191- 203.

De la Peza Casares M. Del Carmen. <<Medios de Comunicación, Gobierno de la Población y Sujetos>> en *Subjetividad: Umbrales del pensamiento social*. Coedición Anthropos Editorial y Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias Universidad Autónoma de México. México 1997.

Driver B. Tocher Ross << Towar a Behavioral Interpretation of Recreational Engagements, with Implications for Planning >> in *Land & Leisure, concepts and methods in outdoor recreation*. Fischer D.; Lewis J; Priddle G. Chicago: Maaroufa Press. 1974.

Dumazedier Joffre. *Hacia una Civilización del Ocio*. Barcelona: Estela. 1964.

Dumazedier J. – Guinchat C. *Les Sciences Sociales et L'organisation du Loisir*. Paris. 1965. p.2

Einsiedler Wolfgang. << El juego de los niños y jóvenes: divertido – estresado- en peligro ?>> en *Homo Ludens El hombre que juega -I-* . Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego, Sede Sudamérica. Argentina, 1996.

Eliás Norbert – Dunning Eric, *Deporte y Ocio en el Proceso de la Civilización*. México: Fondo de Cultura Económica. 1992.

Freud, S. *Obras Completas*. Editorial Nueva. España 1973. pp 1638-1642.

Franch J. – Martinell A. *Animar un proyecto de educación social. La intervención en el tiempo libre*. España: Paidós. 1994.

Gete E. *Tiempo de Ocio*. Barcelona: Plaza y Janés, 1987.

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

Gerth H. – Mills C. *Carácter y Estructura Social*. Paidós. Buenos Aires. 1963. Cap. II. Pp 39-52.

Giddens Anthony. *Capitalismo y la Moderna Teoría Social*. España. Idea Universitaria –Idea Books- 1998.

Giddens Anthony. *Sociología*. España: Alianza Editorial. 1999.

Giddens Anthony. *La Constitución de la Sociedad*. Buenos Aires: Amorrortu editores. 1995.

Gonzalez Llaca Edmundo. *Alternativas del Ocio*. Archivo del Fondo. México. 1975.

Goodale T. – Godbey G. *The Evolution of Leisure*. Venture Publishing, Inc. State College, PA 16803. 1988.

Gray D. << Explorer inner space>>. *Parks and Recreation*, 7 pp. 18-19. s.d. 1972.

Gray - Graben. *Leisure*. London. Ink Links. (1983).

Grenier Albert << El genio Romano en la religión, el pensamiento y el arte >> en *La Evolución de la Humanidad* dirigida por Henri Berr. Tomo XVIII. México: Editorial Uteha. 1961.

Gurvitch Georges. *Tres Capítulos de Historia de la Sociología. Comte, Marx, Spencer*. Ediciones Nueva Visión. 1970.

Hiernaux Daniel N. << La Fuerza de lo Efímero. Apuntes sobre la Construcción de la Vida Cotidiana en el Turismo >> en *La Vida Cotidiana y su Espacio – temporalidad*. Coedición El Colegio Mexiquense, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias- Universidad Autónoma de México , Anthropos Editorial, México. México 2000. pp. 95-122.

Hooper Eileen-Greenhill. *Los Museos y sus visitantes*. Ediciones Trea. Madrid, 1998.

Huizinga Johan. *Homo Ludens*. España: Editorial Alianza/Emecé 1968. Quinta reimpresión 1995. Primera Edición 1954.

Kelle y Kovalzon. *Teoría e Historia*. Moscú. Progreso. 1985.

Kelly John R. *Leisure Identities and Interactions*. London: George Allen & Unwin, 1983.

Kestenbaum Victor. << Introducción: Leisure and the "Perfection of Importance">> en Leisure and Ethics Reflections on the Philosophy of Leisure. Reston, Virginia, EEUU: Gerald Fain Editor. American Association for Leisure and Recreation an association of the American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance. 1991.

León-Dufour X. Vocabulario de Teología Bíblica. Barcelona: Editorial Herder. 1967 pp 198-203.

Lippold G. - Manz G. << Research Analyzes Time Budget and Free Time>> en WLRA Journal – World Leisure and Recreation Association – Volume XXIV Number 1 – January/February 1982 pp 14-21.

Loughlin Alfredo. Recreodinámica del Adolescente. Tiempo Libre y Recreación. Librerías del Colegio. Buenos Aires. 1971.

Lundberg George y otros. Leisure, a Suburban Study. New York: Columbia University Press, 1934.

Maillard Chantal. La Razón Estética. Barcelona, Editorial Laertes. 1998.

Marcuse Herbert. El hombre unidimensional. Argentina. 1993. Editorial Planeta. Primera edición 1954.

Munné Frederic. Psicosociología del Tiempo Libre. Un enfoque crítico. México: Editorial Trillas. 1980. Segunda reimpresión enero, 1985.

Neumeyer M. and Neumayer E. Leisure and Recreation. New York: A.S. Barnes & Company, 1936. 1<sup>st</sup>. Edition.

O'donnell Guillermo. <<Apuntes para una Teoría del Estado >> en Teoría de la Burocracia Estatal. Oszlak O. Compilador. Buenos Aires: Paidós 1984. pp 199-250.

Ortuño Martínez M. Introducción al estudio del Turismo. Textos Universitarios. México. 1966.

Pain Abraham. ¿Recrear o educar? Buenos Aires: Libros del Quirquincho. 1994.

Patmore, J. A. Recreation and Resources: Leisure Patterns and Leisure Places. Oxford: Blackwell, 1983.

Pavía V. Russo F. Santanera J. Trpin M. Juegos que vienen de antes. Buenos Aires: Humanitas. 1994.

Pieper Josef. El ocio y la vida intelectual. Madrid: Rialp 7ma ed. 1998. Primera Edición, s.d.

Przeworski Adam. Capitalismo y socialdemocracia. México: Alianza Editorial. 1990. pp 21-27.

Rinehart James W. The tyranny of work –Alienation and the Labour Process-. Harcourt Brace Jovanovich, Canada. 1987.

Ritzer George. La McDonalización de la Sociedad, Un análisis de la Racionalización en la Vida Cotidiana. Barcelona, Editorial Ariel, S.A. 1999.

Ritzer George. Teoría Sociológica Contemporánea. McGraw-Hill/Interamericana de España. Madrid. 1993.

Rojek Chris. <<Leisure and Recreation Theory>> in Understanding Leisure and Recreation, Mapping the Past Charting the Future. Edited by Jackson & Burton. State Collage: Venture Publishing.1989.

Roberts Kenneth. <<Ocio y desarrollo humano en un futuro inmediato>> en Ocio y Desarrollo Humano. Propuestas para el 6to. Congreso Mundial del Ocio. Bilbao: Universidad de Deusto, Ed. Manuel Cuenca Cabeza, 2000 pp. 105-107.

Rusconi, G. Teoría Crítica de la Sociedad. Barcelona: Editorial Martínez Roca.1969. pp 306-316.

San Martín García E. J. Psicosociología del Ocio y El Turismo. España: Ediciones Aljibe.1997.

Sayers Sean. << Work, Leisure and Human Needs >> in The Philosophy of Leisure. Edited by Tom Winniffrith and Cyril Barrett. London: Macmillan Press. 1989. pp 34- 53.

Sereni Emilio << La categoría de "formación económico-social" >> en El Concepto de "formación económico-social". Buenos Aires: Siglo XXI. 1973. pp 55-95.

*Ocio, tiempo libre o recreación?*

oSetián Santamaría M. L., Marugán López A. El Ocio de la Sociedad apresurada: el caso Vasco. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 10. Bilbao: Universidad de Deusto. 2000.

Smith Sutton Brian. *Notas hacia una Crítica de la Teoría de Juego Psicológica del siglo Veinte* en *Homo Ludens El hombre que juega -1-*. Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego, Sede Sudamérica. Argentina, 1996.

Sue, Roger. El Ocio. México: Fondo de Cultura Económica. 1982.

Thompson E. P. Tradición, Revuelta y Consciencia de Clase. Estudios sobre la crisis de la sociedad preindustrial. Barcelona: Grijalbo. 1984 pp 239 - 293.

Toti Gianni. El Tiempo Libre. Roma: Editorial Riutini. 1961.

Toti Gianni. Sociología del Tiempo Libre. Colección de Bolsillo Basica 15. Cuba. Instituto del Libro de La Habana. 1963.

Touraine Alain. << Tiempo Libre, participación social e innovación cultural >> en La Sociedad Post-Industrial. España: Editorial Ariel. 1973 pp 197 - 230. Primera Edición, 1969.

Trilla Bernet Jaume. <<Para una pedagogía del ocio que no se desmienta a sí misma>> en Ocio y Desarrollo Humano. Propuestas para el 6to. Congreso Mundial del Ocio. Bilbao: Universidad de Deusto, Ed. Manuel Cuenca Cabeza, 2000 pp. 135 - 142.

Veblen Thorstein. Teoría de la clase ociosa. México: Fondo de Cultura Económica. 1963. Primera edición 1899.

Waichman Pablo. Tiempo Libre y Recreación un desafío pedagógico. Buenos Aires: Waichman. 1993.

Wells H. Esquema de la Historia Universal. Tomo II. Ediciones Anaconda. Versión castellana Diez-Canedo y Baeza. Buenos Aires, Argentina. 1952.  
Williams Stephen. Outdoor Recreation and the Urban Environment. London: Routledge. 1995.

Zamora R.-García M. Sociología del Tiempo Libre y Consumo de la población. La Habana, Cuba : Editorial de Ciencias Sociales. 1988.

Zorrilla Castresana, R. El consumo del Ocio. España: Vitoria, Servicio Central de Publicaciones, Gobierno Vasco, 1990.



Este libro fue impreso bajo demanda,  
mediante tecnología digital Xerox  
en **bibliografika** de Voros S.A.  
Av. Elcano 4048. Capital.  
info@bibliografika.com  
www.bibliografika.com