

¿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

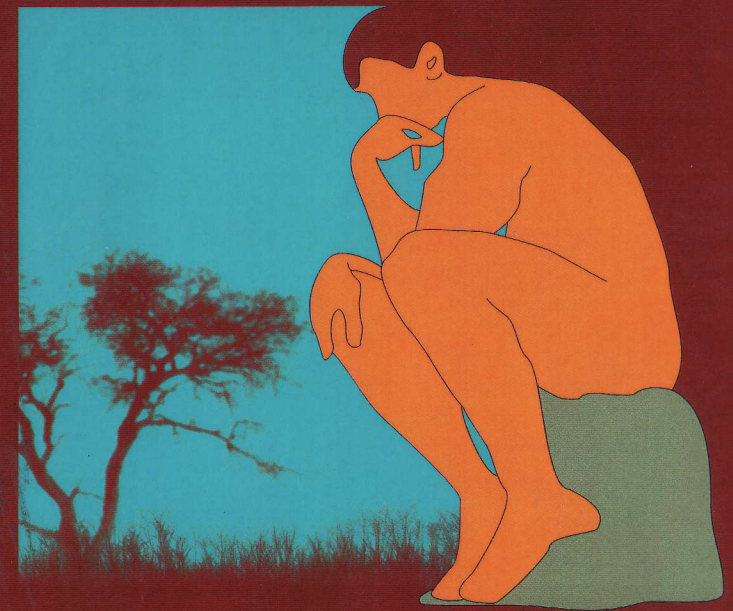
¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación?

Julia Gerlero

Julia Gerlero

¿Ocio, Tiempo Libre o Recreación?

(Aportes para el estudio de la Recreación)



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL COMAHUE
1972

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 juegos²⁷, 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

²⁷La clasificación de los juegos en cuatro grupos propuesta por Caillois corresponde a: agon -competencia-, mimicry -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 cerrado²⁸. Las reglas se aceptan “voluntariamente”, los sujetos se autoimponen la regla y las mantienen en un proceso de negociación constante²⁹, 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

²⁸ 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.

²⁹ 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 actividad³⁰.

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.

³⁰ 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 ideológico³¹.

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

³¹ 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 self³², por la

³² 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?

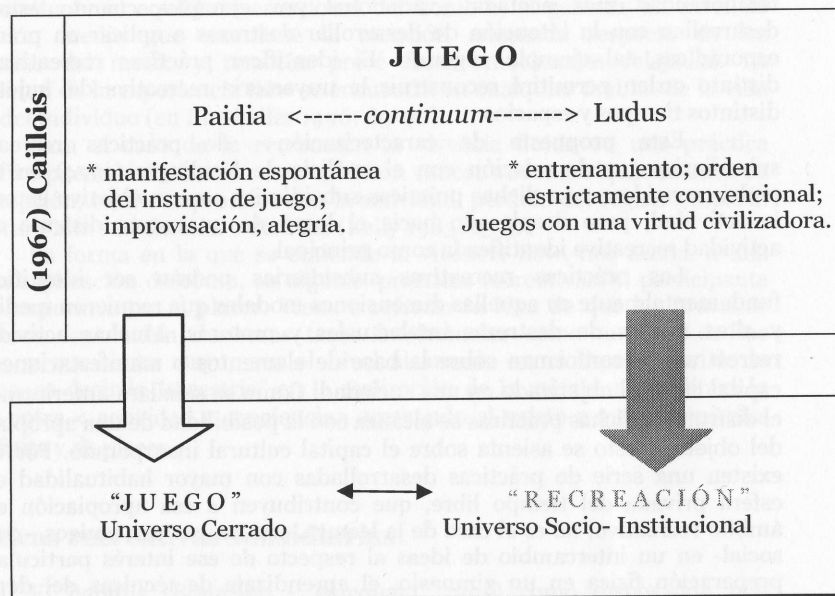
guardan relación directa con otra práctica recreativa principal, y por tanto emergen de las disposiciones y tendencias que configuran los habitus de cada sujeto. Es decir que coherentizan y ayudan a entender la predisposición o actitud del sujeto hacia ciertas prácticas desarrolladas por lo general en 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.

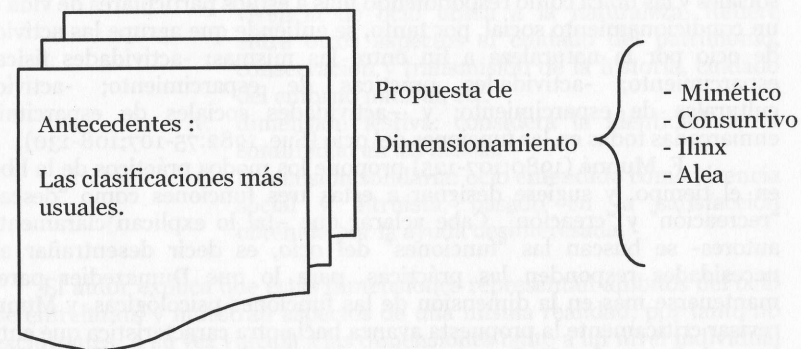
Las propuestas conceptuales delineadas hasta el momento procuran un sistema conceptual que se articule internamente en forma coherente al momento de estudiar la recreación. Estamos en condiciones de proseguir con el desarrollo de las dimensiones de la *recreación*, tal es uno de los objetivos de este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

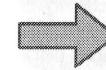
Las dimensiones de la recreación han sido definidas a partir de la clasificación de los juegos propuesta por Roger Caillois, tal como ya se mencionara en reiteradas oportunidades. **Valga entonces esta reiteración para insistir en que a partir del reconocimiento de la vinculación teórica entre juego 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.

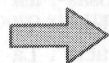
Elías (1986) quien desarrolla con detenimiento los contenidos emocionales de lo recreativo, caracteriza a la emoción mimética como aquella emoción buscada, placentera y agradable que es el elemento central de la recreación en las sociedades complejas. Por tanto afirma que la mayoría de las actividades 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 50³³, 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

³³ 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 alienación³⁴. 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.

³⁴Bocock (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* –Ilinx³⁵– 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

³⁵ "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 imprevistos³⁶. 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 ontológica³⁷– 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.

³⁶ 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".

³⁷ 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. Alea³⁸ 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 hábitos.

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.

³⁸ 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

