

Ocio, crisis y futuro

ideas para mejorar la sociedad



Victor Alonso Molina Bedoya
Cleber Dias
(Coordinadores)

OCIO, CRISIS Y FUTURO
IDEAS PARA MEJORAR LA SOCIEDAD

Coordinadores

Víctor Alonso Molina Bedoya

Cleber Dias

Catalogación en la publicación – Biblioteca Nacional de Colombia

Ocio, crisis y futuro ideas para mejorar la sociedad / coordinadores, Víctor Alonso Molina Bedoya, Cleber Dias -- Primera edición -- Armenia : Editorial Kinesis, 2022

Incluye datos curriculares de los autores

ISBN 978-628-7516-36-6

1. Ocio - Aspectos sociales - Investigaciones 2. Recreación - Aspectos sociales - Investigaciones 3. COVID-19 (Enfermedad) - Aspectos sociales 4. Epidemias - Aspectos sociales I. Molina Bedoya, Víctor Alonso, coordinador II. Dias, Cleber, coordinador

CDD: 306.4812 ed.23

CO-BoBN - a1097356

© 2022, Víctor Alonso Molina Bedoya - Cleber Dias
Ocio, crisis y futuro. Ideas para mejorar la sociedad

Derechos Reservados
ISBN: 978-628-7516-36-6
Primera Edición: 2022

Corrección de estilo: Carlos David Leal Castro, cadaleal@hotmail.com
La corrección de estilo contó con apoyo económico del Instituto Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia.

Carátula: Jean-Baptiste Debret, Regresso a cidade de um dono de chácara, c.1834-1839. Litografía sobre papel. Coleção Martha e Erico Stickel / Acervo Instituto Moreira Salles.

Diagramación Electrónica: Editorial Kinesis
Carrera 25 No. 18-12 Armenia, Quindío - Colombia
Teléfono/Whatsapp: (+57) 312 7672797
E-mail: editorial@kinesis.com.co
www.editorial-kinesis.com

El conocimiento es un bien social que debemos preservar y engrandecer para el beneficio de todos. Se autoriza la reproducción total o parcial de esta obra siempre y cuando se respete la autoría y se haga con fines académicos y no de lucro económico.

A Raúl

Compañero Raúl, ya habías aceptado hacer parte de este trabajo colaborativo, y aquí estás entre nosotros.



Tu espíritu de explorador te definió muy bien para quienes tuvimos la oportunidad de conocerte, pero no fue menor tu personalidad crítica. Muchas conversaciones tuvimos sobre el gran estallido social sucedido en Colombia durante el 2021, y ahí estabas siempre presto a divulgar y generar acciones para concienciar —en tu patria y entre tus contactos— sobre las atrocidades de los regímenes de muerte que se han enquistado en nuestros países y, en general, en nuestra querida América Latina. Vuelo alto, compañero Raúl.

Contenido

Prólogo. Ocio, crisis y futuro: ideas para mejorar la sociedad..... 11

Presentación..... 15

1. Deporte, salud, globalización, ocio y recreación desde la perspectiva del poder 19

Eloy Altuve Mejía

2. Escuela y ocio en pandemia: del espacio físico social al espacio virtual social.....27

Alejandro Escobar Chavarriaga

3. Aceleración, ocio y pandemia35

Jorge Humberto Ruiz Patiño

4. Producción y consumo en el contexto de la virtualización del sector cultural en Brasil durante la pandemia por Covid-19 y sus implicaciones43

Mariana de Araújo Aguiar

Luciana de Araújo Aguiar

5. Costa Rica: ocio y recreación durante la pandemia por Covid-1951

Patricia Fumero-Vargas

6. Recreación en confinamiento. La experiencia del programa ecoandinia.....59

Ricardo Ahualli Guevara

Rubén Sindoni

7. Indagación sobre las prácticas de ocio positivas y negativas para afrontar la ansiedad y la depresión en futuras pandemias71

Lupe Aguilar Cortez

Vidal Francisco Pérez Velázquez

8. Desafíos en la pospandemia para el campo de estudios de la recreación79

Julia Cristina Gerlero González

9. Por un ocio entrecultural y solidario para los buenos vivires en tiempos difíciles87

Víctor Alonso Molina Bedoya

10. Del sofá a los cinco kilómetros: una app nos recuerda que las nuevas tecnologías digitales pueden apalancar las políticas de salud pública.....95

Cristina T. Marins

**11. Re-creando sentidos y sentires de la recreación desde
abya yala..... 103**

Sergio Toro Arévalo

Eliana Castiblanco Rodríguez

12. Lúdica política latinoamericana 115

José Fernando Tabares Fernández

**13. La pandemia como oportunidad para la humanización
del ocio121**

Ricardo Lema Álvarez

14. Ocio y trabajo como dimensiones del desarrollo127

Wecisley Ribeiro do Espírito Santo

Antônio de Salvo Carriço

15. Ocio y trabajo en contra de una crisis estructural ...139

Cleber Dias

**16. La verdadera transformación. Claves para construir
entornos deportivos sustentables y democráticos en el
capitalismo pandémico147**

Nemesia Hijós

**17. Prácticas discursivas y no discursivas: relaciones de
poder de la recreación y el ocio155**

Robinson Meneses Llanos

18. Rasgos de la Covid-19. Esbozos interculturales de ocio y recreación para tiempos de emergencia165

Arnulfo Hurtado Cerón

19. Entre la crisis y la esperanza. La respuesta recreativa es colectiva 173

Ricardo Peralta Antiga

20. Perspectivas de la recreación ante las transformaciones socioculturales en el siglo XXI 181

Gladys Guerrero

Prólogo

OCIO, CRISIS Y FUTURO: IDEAS PARA MEJORAR LA SOCIEDAD

Desde el 11 de marzo de 2020, cuando la Organización Mundial de la Salud declaró oficialmente una pandemia mundial provocada por la COVID-19, esta situación ha cambiado abruptamente la rutina diaria de las actividades humanas en todo el mundo, especialmente en los países más afectados. El brote de la enfermedad obligó a los gobiernos a imponer políticas de distanciamiento social por un período prolongado de tiempo, lo que resultó en el confinamiento de gran parte de la población en todo el mundo y, en consecuencia, impactos en la salud mental, el bienestar y la calidad de vida de la población.

Las investigaciones realizadas sobre los impactos de la COVID-19 se han multiplicado en los últimos meses y ayudan a identificar el mal tiempo que sufren las poblaciones en los más diferentes contextos socioculturales. Refuerza la concepción de que una parte importante de la población mundial parece experimentar lo que convencionalmente se denomina “coronafobia”. Se trata de una situación en la que las políticas de confinamiento y cuarentena están estrechamente asociadas con niveles crecientes de ansiedad y depresión, trayendo consigo vulnerabilidad de la población en cuanto a su bienestar físico y mental. En este

sentido, la salud mental se muestra en una considerable relación con la incertidumbre y la percepción de enfermedad.

Muchos de estos estudios convergen en que las actividades asociadas al Ocio en sus más variadas posibilidades (y siempre que se realicen de forma responsable, respetando las formas de prevención ya conocidas) pueden simbolizar una importante estrategia para hacer frente a la pandemia provocada por COVID-19. Ello favorece en la necesaria resiliencia ante este momento tan adverso. Asegurar el acceso al Ocio puede ayudar en la esperanza de días mejores como estrategia para reducir los factores de ansiedad y depresión, buscando una mejor salud física y mental, incidiendo de manera decisiva en el bienestar y en la calidad de vida de la población.

La pluralidad de experiencias presentadas en este libro ayuda a comprender la importancia del Ocio en su correlación con el momento actual de la crisis, especialmente provocada por la pandemia de la COVID-19. Lo mismo sucede con las valiosas perspectivas futuras del desarrollo del Ocio que en este texto se presentan. En una sociedad que prioriza la dimensión del trabajo, la oportunidad de experimentar el Ocio puede jugar el papel más importante en la vida de las personas, denotando sentimientos profundamente arraigados en la calidad de vida y el bienestar.

Vale la pena reiterar que el Ocio es un componente universal de la cultura humana que adquiere diferentes formas y significados en función de las características de una determinada sociedad. De hecho, la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* promulgada en 1948 por las Naciones Unidas reconoce en sus artículos 24 y 27 la importancia de la ocurrencia del Ocio para el derecho de ciudadanía y como elemento fundamental para el desarrollo personal y social. Así mismo, la literatura académica

sobre los estudios del Ocio converge en el reconocimiento de que la cultura juega un papel central en la comprensión de esta esfera social, cualquiera que sea el contexto en el que se encuentre.

Entendido como un derecho social, el Ocio debe articularse a un contexto democrático y participativo, además de hacer una crítica necesaria al hecho de que está excesivamente arraigado en la lógica del consumo. Además, el Ocio promueve la oportunidad de mejorar y ampliar la libertad de elección en las decisiones cotidianas, constituyéndose en un poderoso vehículo que tiene el potencial de influir en las personas en sus viajes por la vida.

Así, el Ocio no puede entenderse sin reconocer sus relaciones recíprocas con los campos social, económico, cultural, ambiental y político. Conocer los hábitos, las actitudes y los valores que se dan en el Ocio son fundamentales para la planificación, la gestión y las políticas asociadas. Por ello, el Ocio se destaca como un campo imperativo para el desarrollo humano y social relacionado con la felicidad, el bienestar y la calidad de vida, en su necesaria articulación con la vida cotidiana y con los más diversos sectores de la sociedad en general. Cuando se entiende como un campo de promoción humana, más allá de la simple perspectiva económica, es posible vislumbrar esta dimensión social como una posibilidad real para valorar el Ocio y entenderlo como un elemento de cultura.

Las agendas establecidas a nivel global pueden ayudar a fortalecer el Ocio como instrumento fundamental al servicio del establecimiento de los derechos fundamentales y del desarrollo humano y social. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), vinculados a la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, constituyen un buen ejemplo de lo anterior y un importante instrumento para la promoción de la sostenibilidad entre las

partes interesadas en los países desarrollados y en desarrollo, siendo uno de los planes de acción más importantes a nivel mundial. Es un documento con diecisiete ODS, varios de ellos con claras interfaces con el Ocio. Para ilustrar lo anterior, véanse en particular el objetivo #3 relacionado con la salud y el bienestar, el #5 asociado a la igualdad de género, el #8 afín al trabajo decente y al crecimiento económico, el #10 que versa sobre la reducción de las desigualdades, el #11 sobre ciudades sostenibles y comunidades, y el #17 relacionado con alianzas para alcanzar metas.

Al traer autores que aporten al desarrollo de capítulos relacionados con el deporte, la salud, el papel de la escuela en la educación formal, la crítica al consumo desenfrenado que impone la sociedad capitalista actual, la lucha contra la pandemia por COVID-19, entre otros aspectos, esta publicación apuesta por realizar una contribución notable al reconocimiento del Ocio como elemento fundamental para la transformación social. De la misma forma, inspira caminos para hacer frente a las más diversas barreras. Les deseo a todos una grata lectura, con muchos momentos de reflexión, inspiración y conocimiento de las más diversas realidades aquí discutidas.

*Ricardo Ricci Uvinha**

* Ricardo Ricci Uvinha es profesor titular de la Facultad de Artes, Ciencias y Humanidades de la Universidad de Sao Paulo, Brasil. Coordinador del Centro Mundial de Excelencia de Estudios de Ocio (WLCE, Brasil). Becario del Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (CNPq)

Presentación

Las dos primeras décadas del siglo XXI han sido testigos de una serie de transformaciones, vistas y experiencias por muchos catalogadas como abruptas y desorganizadoras. En primer lugar, las incorporaciones de nuevas tecnologías a diversos procesos productivos amenazan los puestos de trabajo. Algunos estiman que uno de cada tres empleos podría desaparecer hasta 2030 debido a la automatización.

Si las innovaciones tecnológicas han marcado el trabajo social y creado sentimientos de amenaza de pérdida del empleo desde el siglo XIX, ahora la velocidad del cambio y el alcance de la automatización, que posibilitan los robots y el internet de las cosas, parecen dar aires más dramáticos al proceso. No es casualidad que los analistas sociales hablen incluso de *crecimiento sin empleo*, de modo que la oferta de productos o incluso servicios podría, en teoría, seguir ampliándose. Esto mismo sucede con la disminución del número de trabajadores involucrados en el asunto.

Así, la globalización-internacionalización no parece representar un incremento de oportunidades para amplias mayorías, como tampoco una vida más armónica con el gran entorno natural. Contrariamente, lo que se constata es un notable incremento de los flujos de mercancías, capitales y tecnologías como nunca antes. Con ello se puede afirmar que lo que marca la realidad mundial del presente son las desigualdades social, económica, ambiental y cultural.

Además, en otra capa de complejidad del escenario la inclusión de los trabajadores en la *nueva economía del conocimiento* depende del acceso a altas calificaciones educativas, las cuales de ninguna manera están al alcance de toda la población. Pese a los posibles aumentos en las estadísticas de escolaridad o incluso en los ingresos medios, como pocos logran acumular el capital económico, cultural y tecnológico necesario para participar de estas transformaciones, los beneficios de estas innovaciones se han concentrado cada vez más en una pequeña porción de la población. Varios análisis han señalado la fuerte y acelerada concentración del ingreso en las últimas décadas. Las medidas para tratar de sortear la gran crisis económica de 2008, cuando los gobiernos pusieron a disposición grandes sumas de recursos públicos para salvar bancos y grandes inversores privados, solo parecen haber ampliado la contradicción e injusticia de este modo de organización.

Asociado a este escenario de desempleo estructural, estancamiento económico y aumento de las desigualdades, el estrechamiento del horizonte de expectativas de pobres y trabajadores ha estimulado la exacerbación de las polarizaciones políticas y, por tanto, la corrosión de la cohesión social. A la manera del investigador Renán Vega Cantor, esto se puede entender como el genocidio económico y social del capitalismo contemporáneo.

El anterior es un crimen programado por los detentadores del poder que se sirven, entre muchos otros elementos, del chantaje económico, de los crímenes económicos de lesa humanidad, de los crímenes económicos de lesa naturaleza, de la deuda externa, de los ejércitos económicos de ocupación, de la mafia económica neoliberal, de las medicinas económicas mortíferas, de los planes de ajuste estructural, la privatización, el libre mercado

y la violación de todo tipo de derechos económicos y sociales¹. Todas estas son medidas que han sido diseñadas para asfixiar a los países y sus pobladores, para someterlos a su arbitrio e interés de extracción y acumulación insaciable.

Si bien todo esto describe sumariamente un contexto que es global, sus consecuencias parecen especialmente graves en los países empobrecidos o de ingresos medios, donde las condiciones de vida ya eran bastante precarias desde antes. Particularmente, en la región latinoamericana estas inequidades estructurales, el deterioro de la justicia social, de la dignidad de los diferentes pueblos, de los procesos identitarios, de la soberanía e independencia parecen aspectos exacerbados. Es un contexto que en los últimos años ha experimentado daños notorios en su tejido social y en sus políticas sociales públicas a partir de la profundización de los procesos de extracción de recursos.

De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, América Latina vive un enorme retroceso en materia de pobreza y pobreza extrema, como también un aumento significativo de la exclusión y de procesos migratorios intrarregionales en los últimos años². Por su parte, en consonancia con el informe regional de desarrollo humano elaborado en 2021, tres factores atrapan la región en la desigualdad y el bajo crecimiento económico: la excesiva concentración del poder, la violencia en todas sus formas y las políticas de protección que no funcionan³.

-
- 1 Vega Cantor, Renán. *Los economistas neoliberales: nuevos criminales de guerra*, Bogotá, Impresol, 2010.
 - 2 Comisión Económica para América Latina y el Caribe [Cepal]. *Informe panorama social de América Latina*, 2019.
 - 3 Naciones Unidas para el Desarrollo. *El informe regional de desarrollo humano. Atrapados: alta desigualdad y bajo crecimiento en América Latina y el Caribe*, 2021.

A partir de estos factores se puede comprender la precarización de los modos de vida de amplios sectores de la sociedad en la región latinoamericana con restringido acceso a educación, trabajo, ingresos, seguridad, servicios y formas específicas de disfrute de la cultura y de la vida. Mirando el presente desde este punto de vista, pero también buscando maneras alternativas de imaginar el futuro, este libro reúne una serie de artículos de diferentes estudiosos latinoamericanos que analizan la situación del continente. Más concretamente, el libro incluye diagnósticos y pronósticos sobre el Ocio ante esta crisis estructural que se profundizó con la pandemia de la COVID-19.

En el proceso de analizar el Ocio en Latinoamérica las categorías desarrolladas en Europa o Estados Unidos parecen cada vez más inadecuadas o insuficientes. En América Latina, el régimen de empleo formal en industrias o sectores tecnológicamente sofisticados, y la vanguardia de las fronteras productivas y capaces de remunerar mejor el trabajo que ha sido ampliamente difundido en Europa y Estados Unidos, nunca ha sido tan generalizada. Entre otras consecuencias de esta situación, la propia oposición entre trabajo y Ocio que marca muy fuertemente las elaboraciones teóricas y conceptuales dentro de la bibliografía especializada en el tema no tiene mucho sentido y debe ser pensada de manera crítica y creativa.

Los coordinadores

1.

DEPORTE, SALUD, GLOBALIZACIÓN, OCIO Y RECREACIÓN DESDE LA PERSPECTIVA DEL PODER

Eloy Altuve Mejía

Antes, durante y después de la COVID-19 se han realizado reflexiones y encuentros sobre el Ocio y la Recreación. El tratamiento desde la óptica del poder ha sido muy limitado. Este trabajo pretende ser una reflexión-propuesta desde la perspectiva del poder en términos globales.

GLOBALIZACIÓN=TRANSNACIONALIZACIÓN

La globalización o transnacionalización es el proceso de creciente protagonismo de las transnacionales, las cuales pasan a tener un papel rector en la economía extendido al resto de la sociedad. Este reforzamiento del poder transnacional, iniciado en las décadas de los años setenta y ochenta y consolidado a fines del siglo XX, continúa floreciente en el siglo XXI. Para ilustrar lo anterior, 1) las transnacionales de la guerra se denominan contratistas, desempeñando tareas cada vez más amplias que antes solo realizaban los ejércitos. Así, en casos como el de la invasión de

EE. UU. a Afganistán concluida en 2021, fue(ron) mucho más importantes la presencia, el financiamiento y las funciones de las contratistas que el ejército estadounidense. Además, 2) en la política los dirigentes o propietarios de transnacionales tienen cada vez más relevancia hasta ejercer funciones de Gobierno. Un caso ilustrativo es el de Donald Trump como presidente de EE. UU.

CONVERSIÓN DEL OCIO Y DE LA RECREACIÓN EN LA TRANSNACIONAL INDUSTRIA DEL BIENESTAR⁴

ANTECEDENTES

Algunos antecedentes de la conversión del Ocio y de la Recreación en la transnacional son la transnacionalización del deporte, una empresa atípica de espectáculo y entretenimiento.

4 Altuve Mejía, Eloy. Deporte, poder, globalización y sociología política / Fútbol y terremoto por el poder en pandemia, En *Serie Sociología política del deporte desde América Latina y el Caribe* (pp. 234-295), Maracaibo, Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo”, 2020.
Altuve Mejía, Eloy. Deporte, salud, ideología, poder y globalización. En *Autogestión cotidiana de la salud. Seminario de Ilusionistas Sociales del País Vasco* (UPV/EHU) (pp. 259-295), España, Volapuk Ediciones, A. C., 2018
Instituto Global del Bienestar. *Economía global del turismo de bienestar / Conoce los resultados de la investigación de la industria del bienestar / Patrocinantes de la Industria del Bienestar Miami*, 2018. Consultado en: <https://globalwellnessinstitute.org/press-room/statistics-and-facts/>. <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/global-wellness-tourism-economy/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/global-wellness-tourism-economy/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/asia-pacific-wellness-tourism/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/europe-wellness-tourism-economy/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/mena-wellness-tourism/>; <https://bewe.io/blog/conoce-los-resultados-de-la-investigacion-de-la-industria-del-bienestar/>. <https://globalwellnessinstitute.org/get-involved/research-sponsor/>.

El deporte, empresa atípica de espectáculo y entretenimiento (EDTEE)

Mundialmente, el deporte es la cuarta actividad económica lícita. En **2014** generó 1% del PIB y su valor fue 1,5 billones US\$, creciendo en **2018** a un ritmo superior al de la economía en 4,5%. El fútbol es su negocio fundamental: en 2015 fue el primer rubro de la industria cultural global y el quinto de mayor facturación mundial. Es una de las instituciones de más rápida incorporación y adecuación a la “nueva normalidad social” creada por la COVID-19. Así mismo, en 2021 se activaron las ligas nacionales, los torneos continentales, los campeonatos de Europa y las eliminatorias para la Copa mundial de fútbol de la FIFA Catar 2022.

El poder en la EDTEE comprende lo económico (producción del espectáculo y apropiación de los beneficios generados) y lo competitivo (apropiación de medallas, tanto de campeones como de campeonas, distribuidas en el espectáculo). Se concentra en la Organización Deportiva Mundial (ODM), el gobierno del deporte (dirigido por el COI y la FIFA) y organizador o gestor de una parte del espectáculo. Se trata de transnacionales que organizan y gestionan las otras partes del espectáculo, de manera que lo difunden, patrocinan y dotan. De él hace parte un reducido grupo de Estados encabezado por el G-9, de donde proceden la mayoría de los deportistas competidores ganadores de la mayor cantidad de medallas de los campeones en los eventos principales. Dichas transnacionales organizadoras y gestoras, los medios de comunicación y patrocinantes de artículos e implementos se apropian de los más elevados volúmenes de ingreso generados por el espectáculo.

Lo anterior opera como ciclo competitivo y económico que empieza y termina en EE. UU., Europa, Japón y China, con una apropiación significativa del ingreso por la ODM.

De la salud

En el siglo XX se identifica la salud con la economía. La medicina incorpora la salud al mercado, involucrando laboratorios, farmacéuticas, médicos, clínicas, aseguradoras y consumidores (enfermos reales y potenciales). En este sentido, el cuerpo es objeto de consumo y producción de capital, promoviéndose estilos de vida sana, cuidado de la alimentación, cuerpo en forma.

Así mismo, la salud establece un modo de relación del sujeto con su cuerpo, produce y reproduce la ideología individualista, reduce los lazos de solidaridad y privatiza las contradicciones estructurales sociales, ocultando las relaciones de poder. Adicionalmente, cumple un rol decisivo en la construcción de una sociedad inmunitaria, de individuos encerrados en el espacio aséptico privado.

RELACIÓN ENTRE EDTEE Y SALUD: ¿CÓMO SE POTENCIÓ EL SURGIMIENTO Y DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DEL BIENESTAR?

La relación entre **EDTEE** y salud parte del complemento de sus ideales centrales. La vida sana y el cuerpo en forma de la **medicina** se complementan con la idea del bienestar corporal del **deporte** para todos, forman parte de la producción y reproducción ideológica de ambas instituciones para justificar y mantener su objetivo: convertir los habitantes del planeta en público fanático consumidor del deporte y en pacientes (o clientes) de la medicina.

A propósito del **EDTEE**, el dispositivo o la infraestructura médica de la salud como medicina deportiva (nutrición, psicología, tecnología, medicamentos...) refuerza la producción de récords o campeonessn alimentando la idea del bienestar físico individual y se convierte en consumo obligatorio e indispensable para que el público fanático consumidor del deporte pueda acceder al

bienestar físico colectivo. En lo que respecta a la 2) **salud**, el dispositivo científico-técnico productor de récords o campeones de **EDTEE**, reelaborado y adaptado a las necesidades de las personas comunes y corrientes, permite ampliar la oferta de servicios de salud con más alternativas para alcanzar el cuerpo en forma, para una vida sana y un bienestar colectivo.

La relación EDTEE y la salud es decisiva en el desarrollo de la industria del bienestar porque le aporta mercado al público fanático consumidor del deporte y paciente o cliente de la medicina, así como equipos, material, personal.

Entre 2013 y 2015 la industria del bienestar creció el 10,6%, mientras que la economía mundial (el PIB) se redujo el 3,6% y constituyó el 5,1% del PIB. Ahora bien, en 2015 movió 3,7 trillones de dólares, más del 10% durante 2013 y 2015. Merece decirse que en octubre 2016 se cristalizó la megaindustria de 3,72 billones US\$. Entre 2015 y 2017 creció 6,4% al año, de modo que pasó de un mercado de 3.7 a 4.2 trillones de dólares, casi el doble de rápido que el crecimiento económico global (3.6% anualmente, según el FMI). Así mismo, el 2017 representó el 5,3% de la producción económica mundial. Los gastos en salud global fueron de 7.3 billones de dólares según la OMS, de los cuales el 57,53% (4.2 billones de dólares) fueron en industria del bienestar. Además, en 2018 el mercado fue de 4.5 billones de dólares y en 2019 el mercado fue superior a los 4.5. trillones de dólares.

En 2019 hubo varios sectores clave del mercado que a continuación se mencionan: cuidado personal, belleza y antienvjecimiento con 1.083 millones de dólares); alimentación saludable, nutrición y pérdida de peso con 702 millones de dólares; turismo de bienestar con 639 millones de dólares; fitness y mente-cuerpo (deportes, acondicionamiento físico,

movimiento consciente y Recreación activa, con equipos, suministros y tecnología) con 595 millones de dólares; medicina preventiva y personalizada y salud pública con 575 millones de dólares; medicina tradicional y complementaria con 360 millones de dólares; sector inmobiliario de bienestar con 134 millones de dólares; spa economy con 119 millones de dólares; fuentes termales / minerales con 56 millones de dólares, y bienestar en el lugar de trabajo con 48 millones de dólares.

Ahora bien, los principales mercados de actividad física recreativa fueron EE. UU. con 264,6 millones de dólares; China con 109,3 millones de dólares; Japón con 43,9 millones de dólares; Reino Unido con 40,9 millones de dólares; Alemania con 39,4 millones de dólares; Francia con 26,3 millones de dólares; Corea del Sur con 23,5 millones de dólares; Italia con 19,3 millones de dólares; Canadá con 18,1 millones de dólares; Australia con 16,7 millones de dólares. En total, lo anterior suma 602 millones de dólares.

Según proyección mundial, el mercado de la actividad física que incluye los sectores de acondicionamiento físico, deportes y Recreación activa, movimiento consciente, equipos, indumentaria, calzado y tecnología superará los 1,1 billones de dólares para 2023. Asia y el Pacífico superarán a América del Norte como el mayor mercado, representando un 40% del crecimiento mundial hasta 2023, mientras que China e India juntas representan casi el 33,33%.

En conclusión, al desarrollar de forma legítima al deporte como elemento primordial de salud, la industria del bienestar dota de vigencia a la salud, reforzando el apego del público fanático consumidor al EDTEE y del paciente cliente a la medicina. Esta exitosa relación trilateral le permitió y permite a cada una de las partes aumentar su poder e influencia, al crecer económicamente, reforzar y ampliar su legitimidad o aceptación como instituciones indispensables en la cotidianidad.

PODER Y POLÍTICA PÚBLICA EN OCIO Y RECREACIÓN EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

La indiscutible relevancia social de cualquier aspecto o actividad se evidencia al formar parte de la política pública. Esta constituye una importante expresión del poder en la sociedad, materializado en su presupuesto y definido como un “programa de gastos, plan de acción político y administrativo de una organización para realizar su acción de gobierno”⁵. Las metas que se propone alcanzar son sus prioridades con su correspondiente asignación de recursos. “Ellos reflejan con fidelidad, más que cualquier retórica, lo que hay que hacer y para quién hay que hacer desde el poder”⁶. El presupuesto del Estado “es la expresión fidedigna de la orientación ideológica del gobierno”⁷.

Pareciera ser que el accionar del Estado en Ocio y Recreación no cumple los indicativos para ser calificado como política pública. Las razones de ello se exponen a continuación.

1) Su incorporación a la Constitución —el primero y más importante paso jurídico— es muy limitada. Cuando aparece la Recreación suele hacerlo como accesorio o complemento del deporte; por su lado, el Ocio es prácticamente invisible, de modo que solo se conoce de su inclusión en Brasil. 2) No se dispone de un aparato orgánico, administrativo y humano (ministerios, institutos, secretarías) para materializar programas y proyectos en lo nacional, regional y municipal. Suelen formar parte de la estructura de la política pública deportiva o de otro tipo. 3) En

5 Prieto Oberto, César. Análisis del presupuesto del Instituto Nacional de Deporte de Venezuela. En: *Deporte y Revolución en América Latina*, Maracaibo, Ediciones del Vicerrectorado Académico de la Universidad del Zulia, 2007, p. 201.

6 *Ibíd.*, p. 201.

7 *Ibíd.*, p. 201.

última instancia, su presupuesto suele depender de decisiones que toman los organismos que dirigen la política pública (casi siempre la deportiva) a la que están adscritos.

El Ocio y Recreación: **1)** suelen incorporarse como parte o componentes de otra política pública, generalmente la política pública deportiva. **2)** Su figura jurídica determina su aparato orgánico, administrativo y humano, además de la forma y del contenido de las decisiones o acciones que le afectan. Si forman parte de la política pública deportiva, los organismos deportivos dirigentes tienen incidencia decisiva. Igual pasa con cualquier otra forma de inserción jurídica que tengan. **3)** Su presupuesto es decidido por los organismos dirigentes de la política pública, de la que forman parte.

Para hacer algo distinto al discurso y al accionar dominante comercial, de negocio, tanto en el Ocio como en la Recreación, se propone: **1)** dotar al Ocio y a la Recreación de la condición de política pública. Pasar a considerarlos importantes socialmente, ubicados en el mismo rango y en la misma categoría de los demás aspectos que son políticas públicas. Se trata de obtener un espacio social propio, independiente del deporte y de cualquier otro aspecto. **2)** Diseñar una política pública en Ocio y Recreación que responda a los intereses de las personas en lo local, regional y nacional, con vocación latinoamericana y caribeña; además, discutirla con todos los sectores sociales, tratando que desde su propia gestación sea un proceso de participación y construcción con la gente, a fin de presentarla al Estado y presionarlo para que la tome en cuenta.

2.

ESCUELA Y OCIO EN PANDEMIA: DEL ESPACIO FÍSICO SOCIAL AL ESPACIO VIRTUAL SOCIAL

Alejandro Escobar Chavarriaga

LA CRISIS

El espacio físico de la escuela es el lugar donde se suceden los relatos, los cuales se conectan con lo social: los actores en el escenario y sus dinámicas que luego posibilitarán la construcción de lo social, cada quien con su rol. Así, la escuela se convierte en un espacio empírico, poniendo de manifiesto lo impredecible desde la práctica, la experiencia, la vivencia, la observación, la construcción y participación de los hechos sociales y las tradiciones culturales, como un micromundo que luego será transferido a la comunidad ampliada en un contexto cultural determinado. Es en este espacio físico tradicional donde se otorga la investidura de un rol en interacción con otros roles (el de profesor, estudiante, directivo, acudiente, etc.). Ese espacio físico con deterioro, oxidado, envejecido y en la mayoría de los casos saturado de personas en sus jornadas es el posibilitador de construir sociabilidades.

Es menester caracterizar a dicho escenario empírico para un análisis sacudido por la pandemia del COVID 19, determinando generalidades para el conjunto. Así, debe reconocerse inicialmente que la estructura organizativa de la educación en occidente desplazó gradualmente la transmisión cultural contextual desde la oralidad y la demostración. Además, históricamente fue orientada como un proceso evangelizador o de fidelización religiosa, tejiendo curricularmente contenidos de conocimiento científico de la época a los cuales se tenía acceso y la moralidad o la fe cristiana.

Esta autoridad superlativa no era controvertida de la figura de maestras principalmente⁸ y monodocentes, docilidad y dependencia de alumnos, madres acudientes confiando plenamente en las maestras con la expectativa de un mejor futuro no descifrable o expresable en concreto. Desde la estructura orgánica legal en nuestra sociedad, en la contemporaneidad este se ha estructurado curricularmente en grados, niveles y ciclos para la educación básica (primaria, secundaria y media, de grado preescolar a 11). Dichos grados configuran una institución educativa tendencialmente en varias sedes como una herencia de décadas, pues con antelación cada jardín (preescolar), escuela (primaria) o colegio (secundaria) funcionaban de manera administrativa independiente con su propia teleología.

En general, esto pretende conducir noblemente a personas o ciudadanos de bien, orientados por profesionales de la educación formados desde diferentes saberes que dialogan entre sí, pese a que hoy la escuela como espacio físico no está dando respuestas

8 En la historia de la educación en occidente, en los centros educativos orientados por comunidades religiosas católicas (internados, orfanatos, asilos y enfermerías) quienes asumían el trabajo de voluntariado en cuidado y enseñanza eran las monjas y novicias, mujeres que no constituían matrimonio y, por ende, eran consideradas permanentemente «señoritas».

situadas a las necesidades de la sociedad y la educación. Grosso modo, la escuela no cumple con la promesa del futuro para “ser alguien” en la vida en este modelo generador de deseos no necesarios, para dinamizar la relación de producción, consumo y obsolescencia, cuya noble finalidad sería menos probable desde el espacio virtual: la cibersociedad y la ciberciudadanía.

La aspiración académica de educación continuada superior y de posgraduación no repercute sustancialmente en muchos educandos de la formación básica secundaria. Además de otros factores, esto se genera por las realidades de los contextos socioeconómicos precarios y también por la penetración de medios culturales como la radio, la televisión, el internet y, más recientemente, las aplicaciones móviles. Es así como cobra mayor relevancia ser influencer, tiktokker, youtuber, prestadiario u otras ocupaciones, que profesional de alguna área del conocimiento científico, asuntos estos que desvían del tema generador pero que evidencian cambios en los roles y en los espacios físico y virtual.

Como estrategia formativa, la educación formal y las otras formas múltiples y efectivas han estado prestas en todos los niveles para la retención e instrucción como máquinas para el aparato productivo (producción, consumo, obsolescencia). Esto se ha hecho realidad con una intencionalidad soterrada por las clases dominantes: un tipo de formación privilegiada, contenidos orientados desde afuera y no construidos desde adentro en cada comunidad, encierro en escuelas cada vez más disfrazadas de reclusorios, privilegio a algunas ciencias o saberes, poco desde la experiencia sensible y mucho desde el competir.

En últimas, se pretende constituir un ser de la clase o quedar desclasado, pero, más hoy, esto se logra mediante una educación comprada. Por esta razón, no es extraño encontrar inquietudes

como ¿a qué tipo de formación académica puedo acceder y en instituciones de qué naturaleza?, ¿cuáles opciones de éxito financiero, laboral y profesional puedo obtener?, ¿qué tanto esfuerzo académico debo realizar?, ¿todo esto es equiparable con opciones no escolares?

En el aparato productivo lo anterior conduce a identificar qué hay debajo de esto: extracción de recursos, fabricación, distribución, comercialización, consumo y desecho, acelerando la destrucción planetaria, distinguiendo clases sociales por el consumo, países tercerizadores de productos después de ser explotados sus recursos, pero con poca cohesión de especie o conciencia terrenal, como lo describe Morín⁹. Esto se convierte en una oportunidad educativa para cada comunidad que, reconociendo sus vocaciones productivas situadas, declare armónicamente con el ambiente la soberanía productiva. Eso marcará en gran medida el acceso al mercado y a los bienes en las capas socioeconómicas en una comunidad.

Retornando al espacio físico de la escuela, la finalidad de esta hoy para conectarse con el mundo se instala en prepararse para pruebas estandarizadas. Estas poseen baremos de referencia como escalafón de naciones, desempeño en áreas de conocimiento, zonas geográficas y personas, todo individualizado con un número de identificación que, sin estar en igualdad de condiciones, suman, la mayoría, frustraciones en esta competencia formativa, otros títulos de formación, algunos registros de deserción y, en otros casos, acceso a empleos aislados para el modelo productivo global. Así mismo, la voluntad política de los administradores del Estado hacia la escuela es terca en que aquella cumple una

9 Morín, Edgar. Los siete saberes necesarios para la educación del futuro, Bogotá, Editorial magisterio, 2001.

labor de albergue que, escuetamente, es un lugar de protección o amparo temporal, jornada que sirve para protegerse de peligros o inclemencias, aunque ahora ni esto se cumple.

Dicha retención en la educación básica se aprecia en las aulas de clases atestadas de estudiantes, donde los procesos de apropiación de los contenidos curriculares que interesan al cuerpo docente y por el cual serán evaluados es poco efectivo. Cabe añadir que es allí, en la presencialidad y apropiación en el escenario físico, donde se posibilitan otras interacciones y construcciones sociales, de manera que se le carga de sentido, vivencias y tejidos de fraternidad. Es de reconocer que la pedagogía y didáctica han reflexionado suficientemente sobre el aprendizaje, las metodologías y recursos que facilitan su implementación, pero la presencialidad es el alma del colectivo para sus propósitos. Así, el espacio físico educa y condiciona acorde a muchos factores como temperatura, iluminación, amplitud, distribución, dotación, usos, acceso y características que permiten allí muchos eventos sociales.

Es posible imaginar con acierto que aun hoy existen escuelas en edificaciones monásticas, donde priman los corredores silenciosos, espacios para la meditación sin mezclar los géneros y en los cuales se actúa en consecuencia. También hay escuelas tipo taller o granja, donde se forman los aprendices desde los oficios por maestros en las técnicas, herramientas y procesos. Hay escuelas de formación militar con rigidez de postura, jerarquía de mando sólida, castigos físicos, insignias, etc. De la misma forma, hay escuelas o internados de convivencia como una familia ampliada, así como escuelas regulares como las públicas.

Se puede señalar que esa figura de escuela presencial —del espacio físico social— también se aplica para las escuelas de teatro, de música, de deportivas, de mecánica o de cocina, donde

el escenario físico edifica los aprendizajes desde la vivencia y la convivencia. Con todo y esto, pueden ser tantas las experiencias acumuladas en cada quien que de seguro han sido sus forjadoras bien sea para aceptar su apariencia física, su etnia, la organización política para la resolución de conflictos, el relacionamiento de género u otras. Allí, como el espacio físico educa y los adultos lo transmiten, se tiene en cuenta qué se puede hacer o qué está permitido en cada espacio, cuáles son las responsabilidades para actuar en el espacio. También, implícitamente, las prácticas del Ocio y de la Recreación escolar de múltiples formas entre pares y los actores sociales en la escuela.

Manifestado lo anterior, es claro que la escuela como espacio físico es posibilitadora del Ocio y de la Recreación colectiva por la convocatoria de personas que tiene, los intereses y las aficiones de pares generacionales, así como la construcción de tradiciones socioculturales.

EL FUTURO

La vida en una pantalla. Este parece ser el futuro ineludible. Estamos rodeados de dispositivos de comunicación, pantallas, cámaras, redes inalámbricas y alámbricas, aplicaciones, poca privacidad, mucha exposición y virtualización. Esta pretensión global permite presumir que, según la generación y el consumo de contenido digital, tendremos un perfil vigilado elaborado por los algoritmos de la inteligencia artificial (IA) para la mayoría. En efecto, quienes no cumplan con la cadena de esta premisa (energía eléctrica, dispositivo, conectividad web, aplicaciones, perfil) serán de otra estirpe o, en palabras de García-Canclini¹⁰, diferentes, desiguales y desconectados.

10 García-Canclini, Néstor. *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, Buenos aires, Gedisa, 2004.

Así las cosas, esta dirección para la vida se aceleró —quizás de manera intencionada— con el confinamiento derivado de la pandemia por COVID-19. Dicha estrategia propició la producción, el consumo y la obsolescencia de dispositivos, redes, aplicaciones y, por ende, la dedicación temporal extendida frente a la pantalla, en un sistema frágil para el planeta. Esto obedece a que aún no se ha estimado una catástrofe debido a la total dependencia de la disponibilidad de energía eléctrica para mantenerlo activo e interconectado.

Dicha dirección para la vida toca a todos los rangos etarios, pues desde la conectividad se procedió con la telemedicina, el trabajo en casa, la adquisición de bienes y servicios, la formación académica, la actualización de noticias en todo el territorio, los viajes virtuales, el romance y el relacionamiento, el entretenimiento, toda la vida. Esta es la forma de acceder, acumular, apropiarse y transmitir información que Derrick de Kerckhove¹¹ definió como «cibercultura», una estrategia que posibilita la «aldea global» planteada por McLuhan con las características de interactividad, hipertextualidad y conectividad en extensión del ciberespacio.

Dentro de los efectos del confinamiento se lograron pretensiones como el aislamiento de las comunidades vecinas sobre sus problemáticas colectivas, la dependencia de los artefactos tecnológicos y la conectividad, el desinterés por los espacios públicos abiertos y al interior de cada hogar. También se gestó un aislamiento de cada persona, al punto de tener por casa más dispositivos que residentes. A lo anterior se sumaron otros efectos del espacio virtual como la simulación o suplantación de la identidad, el espionaje, las posturas con afectación al cuerpo y la robotización.

11 De Kerckhove, Derrick. *La piel de la cultura*. Bogotá, Gedisa, 1999.

Para el caso de los escolares y la sociedad en general, debe reivindicarse la escuela de puertas abiertas con sus servicios y posibilidades del espacio físico: bibliotecas, auditorios, zonas verdes y laboratorios, canchas y aulas de la libre expresión; tecnología, artística y educación física. Lo anterior también incluye la interacción entre los comunes del barrio con sus olores y colores, sus roles u oficios, la tienda y el tendero, los juegos tradicionales y de la calle, el convite, la vecindad solidaria y fraterna para resistir el modelo avasallante del individualismo y la *selfie*.

3.

ACELERACIÓN, OCIO Y PANDEMIA

Jorge Humberto Ruiz Patiño

INTRODUCCIÓN

Si se acepta la tesis de Harmut Rosa de que la aceleración en la modernidad constituye la imposibilidad de llevar una vida plena, ello nos conduce a la pregunta sobre la forma como la pandemia por COVID-19 se relaciona con este signo de la vida contemporánea. Además, lo anterior lleva a preguntarnos sobre el lugar del Ocio en el cruce entre aceleración y pandemia. La siguiente reflexión en forma de ensayo se pregunta por los efectos que la pandemia y las cuarentenas tuvieron en las decisiones de los individuos respecto de sus formas de llevar el Ocio. El hilo de la argumentación se sostiene sobre la idea de aceleración social y, en torno de ella, se plantea cuál es el carácter del Ocio en la contemporaneidad; además, se delinearán diferentes expresiones que tomó aquel durante la pandemia.

MODERNIDAD Y ACELERACIÓN SOCIAL

De acuerdo con Harmut Rosa¹², uno de los signos de las sociedades modernas es la aceleración de las sociedades, es decir, la sensación de acortamiento de los segmentos temporales dentro de los cuales se realiza la actividad humana, los cuales se suceden unos a otros de forma cada vez más inmediata. Esta aceleración resulta de la acción de dos fuerzas: por un lado, el desarrollo tecnológico que permite reducir tanto el tiempo necesario para transitar el espacio como para realizar todos los procesos productivos; por otro, la necesidad sentida por los individuos, sustentada en imperativos culturales, de multiplicar las acciones sobre el mundo, es decir, de multiplicar su *hacer*. Así, la aceleración tecnológica y la aceleración del ritmo de vida son las fuerzas que impulsan la aceleración de las sociedades.

El encuentro entre estas dos fuerzas conduce a una paradoja: mientras el desarrollo tecnológico libera distintas cantidades de tiempo, el ritmo acelerado de la vida impide la posibilidad de lo que podría llamarse *tiempo disponible*. La razón de ello es que el individuo se encuentra constreñido por la necesidad de aumentar su *hacer*, por lo que esa disponibilidad no llega nunca a percibirse. Escasez de tiempo es la expresión de dicha paradoja en la contemporaneidad.

A este respecto, Rosa afirma que el ideal de vida plena en la modernidad está definido, precisamente, como la posibilidad de realizar la mayor cantidad de acciones sobre el mundo dentro de un abanico de opciones disponibles en un momento dado. *Hacer* más es el camino hacia la plenitud de la vida. Sin embargo,

12 Rosa, Harmut. *Alienación y aceleración. Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*, Buenos Aires, Katz editores, 2016.

debido a la constante innovación y diversificación de opciones para *hacer* gracias al desarrollo tecnológico, la vida plena se convierte en un horizonte de imposible satisfacción. La acelerada necesidad de *hacer* implica que los objetos del mundo deban disfrutarse también de forma acelerada, por lo que la relación de identidad entre el yo y los objetos del mundo se convierte en extrañamiento o, en palabras de Rosa, en vivencias efímeras más que en experiencias duraderas. La vida plena como ideal da paso al extrañamiento y a la ausencia de sentido.

EL OCIO EN LA ACELERACIÓN SOCIAL

La experiencia del Ocio, si se puede llamar así, se ve afectada de dos formas por la aceleración social. Por un lado, se encuentra limitada por la ausencia de sentido respecto de lo que se ha llamado «Tiempo libre», pues como tiempo ganado a los procesos productivos (por la aceleración tecnológica) se descentra de su lugar en el momento en que se entrecruza con la compulsión por el hacer (por la aceleración del ritmo de vida). En realidad, no hay tiempo ganado o Tiempo libre. La reducción de los segmentos de tiempo para realizar los procesos necesarios de la vida se corresponde con el aumento de la necesidad de *hacer* y de obtener vivencias de corto plazo.

De otro lado, si se entiende el Ocio a la manera de De Grazia y Elias, como un ámbito relativamente autónomo para la realización humana, es decir, como un ámbito que favorecería una vida plena, el Ocio así definido no tendría lugar en un mundo cuyos objetos son extraños para los individuos. La razón es que, si no existe relación de identidad entre el yo y los objetos, tampoco existe sentido en la acción que se ejerce sobre ellos y, por tanto, ninguna plenitud es posible. Así, lo que se llama Tiempo libre sería, sencillamente, el segmento de tiempo

en el que se realizan actividades necesarias para cumplir con el imperativo del *hacer*, sin que importe el sentido que tengan dichas actividades. Antes bien, el Ocio solamente sería una manera de nombrar y agrupar formas específicas de consumo dentro del *hacer*: turismo, entretenimiento, etc.

PANDEMIA, CUARENTENAS Y EXPRESIONES DEL OCIO

Ahora bien, el efecto que sobre el Ocio ha tenido la pandemia global por COVID-19 se expresa de diversas maneras. La primera de ellas consiste en una combinación de angustia y sosiego. Las cuarentenas decretadas durante los primeros meses de la pandemia pudieron percibirse como una pausa en el ritmo de vida, una desaceleración tanto del trabajo como del Ocio, en general, del *hacer*. Dos signos o sensaciones fueron predominantes: sosiego respecto al imperio del *hacer* y angustia por la aparición de un exceso de tiempo que no existía con anterioridad, todo un acontecimiento extraño en el mundo moderno. ¿Qué hacer, ahora, con el tiempo? Liberación del *hacer* y desorientación por el *no hacer*.

La segunda expresión se caracteriza por síntomas de cansancio e *hiperaceleración*. La ralentización que traen consigo las cuarentenas por la paralización del trabajo y el cierre de todos los espacios de socialización tiene su contraparte en un nuevo impulso acelerador de la tecnología respecto de la ciencia y las comunicaciones, a diferencia de la producción material que sufre una desaceleración. El teletrabajo y el consumo digital reinstalan el *hacer* bajo nuevas condiciones, pues los límites temporales entre el trabajo y el Ocio se difuminan. No se trata de una invasión del trabajo sobre el Ocio, sino de una mutua penetración entre ellos.

La extensión de la jornada de trabajo durante las cuarentenas es en realidad una fragmentación de la jornada en múltiples segmentos temporales que se intercalan con los segmentos destinados al Ocio, ahora totalmente definido como consumo digital. De esta forma, se experimenta una exacerbación del *hacer*, una *hiperaceleración*. La angustia da paso al cansancio, a un agotamiento que se forma en el discurrir sin sobresaltos rítmicos del *hacer* que ahora, por la fragmentación temporal de los límites entre Ocio y trabajo, se realiza con una constancia percibida como plana e intensa a la vez.

Una de las consecuencias de la pandemia global sobre la vida cotidiana fue la pérdida de las certezas, el desajuste de los marcos que daban sentido a los acontecimientos de todos los días. La respuesta inmediata a esta situación fue la reorganización del sentido mediante la activación del miedo como defensa y el repliegue en estructuras simples de acción como estrategia. En relación con el Ocio, tercera expresión que se menciona, los repliegues tienen el carácter de ralentizaciones deliberadamente operadas por las personas, desde prácticas contemplativas como el *mindfulness* hasta actividades lúdicas de carácter colectivo y familiar. Acá el Ocio es el ámbito de lo conocido en donde se recrean solidaridades o se defienden fueros individuales buscando autoconocimiento.

No fueron objeto de impulsos aceleradores quienes se encontraron trabajando en renglones de la economía no adaptados a la innovación tecnológica de las comunicaciones. Las personas no incorporadas al teletrabajo, fundamentalmente pertenecientes a los sectores sociales no privilegiados y para quienes las cuarentenas carecieron de sentido, vieron disminuir drásticamente sus ingresos e incrementar, en consecuencia, el tiempo destinado a mantener un nivel básico de sustento

por causa de la desaceleración económica. Aunque los ritmos del *hacer* pudieron mantenerse relativamente estables, el empobrecimiento y las consecuentes medidas individuales o colectivas para evitarlo redujeron el tiempo disponible para el Ocio. Se configura la paradoja de una vida con un alto grado de desaceleración en la que también se observan altos niveles de escasez de tiempo. Esta es la quinta expresión que tomó el Ocio durante la pandemia.

La última expresión es la resistencia festiva a las cuarentenas. El goce festivo, encarnado principalmente en toda clase de juergas clandestinas, fue controlado tanto por los gobiernos como por redes vecinales de vigilancia conformadas de manera espontánea y sin que mediara una coordinación central. Por ser manifestación de la transgresión y el exceso, dicho goce fue identificado con la indisciplina republicana como si fuera la antítesis de la responsabilidad pública, pero no así el goce del consumo en grandes plataformas comerciales. Tal vez por ser una de las pocas prácticas sociales no colonizadas por el *hacer* y que difícilmente se deja encauzar por el poder, la fiesta fue colocada bajo sospecha por los gobiernos, pues en periodos de crisis generalizada no pueden tolerarla de igual forma a como lo hacen en épocas de normalidad, cuando no se ponen en riesgo los sistemas regulatorios de la población.

CIERRE

El escenario de la transición a una endemia y del retorno consistente a la normalidad conduce a la reflexión reposada y al trazo de derroteros hacia el futuro. Por ejemplo, se encuentra la posibilidad de realizar estudios empíricos que combinen información consignada en las encuestas en torno al uso del tiempo con información de tipo cualitativo que permita indagar

sobre las pautas, dinámicas, estrategias y representaciones de las prácticas de Ocio que se recrearon en los hogares durante la pandemia y, especialmente, en medio de las cuarentenas. ¿Qué prácticas nuevas se crearon durante la pandemia?, ¿cuáles se reprodujeron? ¿qué papel jugaron las emociones en relación con el Ocio?, ¿cómo se transformaron las pautas temporales?

De la misma forma, conviene preguntarse cuál será el efecto a largo plazo de las cuarentenas sobre el Ocio: si se mantendrá, por ejemplo, la hiperaceleración o si, por el contrario, tendrán mayor vigencia las acciones ralentizadas; si todo retornará a su cauce anterior o si nos abriremos a formas cada vez más individualizadas de Ocio. ¿Habrá alguna oportunidad para que la vida plena pueda realizarse en el Ocio? Y para que esto suceda, ¿tendremos que modificar todas nuestras pautas de vida, como lo plantea Byung-Chul Han a propósito del arte de demorarse en una nueva clase de *vita contemplativa*?¹³

13 Han, Byung-Chul. El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse, México, Herder, 2015.

4.

PRODUCCIÓN Y CONSUMO EN EL CONTEXTO DE LA VIRTUALIZACIÓN DEL SECTOR CULTURAL EN BRASIL DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19 Y SUS IMPLICACIONES

Mariana de Araújo Aguiar
Luciana de Araújo Aguiar

El contexto del distanciamiento social provocado por COVID-19 ha exacerbado el impacto de las tecnologías digitales en la dinámica económica mundial. En el contexto de la cultura, el análisis del impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la producción y el consumo cultural se viene debatiendo desde la década de los años 90, cuando se empezó a generar el concepto de economía creativa con la confluencia entre el trabajo creativo, la globalización y el papel de las tecnologías¹⁴.

Bajo esta perspectiva, el concepto de las TIC se ha utilizado

14 Fonseca Reis, Ana Carla. *Cidades criativas: análise de um conceito em formação e da pertinência de sua aplicação à cidade de São Paulo*. Tese (doutorado) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade São Paulo, São Paulo, Brasil, 2011.

para analizar la dinámica de la producción de bienes y servicios que tienen la creatividad como insumo principal. En ese sentido, el término abarca desde los sectores artísticos culturales tradicionales hasta los relacionados con las TIC (los juegos digitales y las animaciones, por ejemplo) y las industrias tradicionales como la moda, la publicidad, la arquitectura y otras basadas en la creatividad. Por lo tanto, las TIC implican una variedad de servicios y productos distintos con diferentes especificidades.

Aunque uno de los aspectos que caracterizan a la economía creativa refiere a las TIC, son diversas las formas en que los sectores de la economía creativa se relacionan con estas tecnologías y variado su grado de intensidad tecnológica. Por ejemplo, el sector cultural más tradicional de las artes es menos intensivo en tecnología que las industrias de la moda o el cine. Desde esa perspectiva, el presente análisis surge del cuestionamiento de los cambios que sufrió el sector cultural más tradicional vinculado a las artes, las fiestas y la cultura popular al verse obligado a que sus producciones fueran permeadas por las TIC con la imposición del distanciamiento social.

En cuanto a las formas de hacer y producir cultura, estas fueron ampliamente impactadas y modificadas durante el periodo pandémico. Los *lives* (transmisiones en directo en plataformas digitales) y las grabaciones en *streaming* se convirtieron en herramientas para exponer, difundir y presentar las producciones culturales. Las instituciones culturales de todo el mundo movilizaron recursos digitales y virtuales para mostrar expresiones, formas y elementos culturales y artísticos durante la pandemia. Además, la virtualización del sector cultural fue uno de los aspectos más destacados durante la pandemia por COVID-19¹⁵

15 De Araújo Aguiar, Mariana & De Araújo Aguiar, Luciana. A pandemia da COVID-19 e seus impactos no setor cultural brasileiro. *Sociedade e Cultura*, v. 24, 2021.

Como lo mencionan Cavalvanti y Gonçalves, se produjo una transición de la presencia física a la forma remota de contactos virtuales sincrónicos y asincrónicos, pues los recursos electrónicos permitieron la continuidad de los contactos y los vínculos¹⁶. Los autores señalan que con las fiestas no fue diferente dado que la explosión creativa de vidas y eventos similares en el mundo festivo ha intensificado enormemente el uso de recursos tecnológicos para la comunicación, e incluso para la realización a distancia de algunos eventos o parte de ellos.

Principalmente a través de medios digitales, durante los años 2020 y 2021 la producción creativa ha sufrido un cambio drástico para la mayoría de los artistas y creadores culturales. De acuerdo con la investigación publicada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura¹⁷ sobre los impactos de la COVID-19 en los sectores cultural y creativo en Brasil, de los 2.667 encuestados el 19% contrató publicidad por internet, el 12,6% contrató herramientas en línea para el trabajo a distancia y el 6,94% contrató el servicio de internet de banda ancha. Ahora bien, según una encuesta realizada por De Araújo Aguiar y De Araújo Aguiar sobre las percepciones de los trabajadores de la cultura en Río de Janeiro en relación con los impactos de la pandemia, de los 106 encuestados “el 76,4% de los entrevistados comenzó a utilizar herramientas en línea para continuar sus actividades profesionales, y solo el 8,5% de ellos ya lo hacía antes de la pandemia”¹⁸.

16 Cavalvanti Maria Laura & Gonçalves, Renata de Sá. *A falta que a festa faz: celebrações populares e antropologia na pandemia*. Rio de Janeiro, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2021.

17 UNESCO. *Pesquisa de percepção dos impactos da COVID-19 nos setores cultural e criativo do Brasil*, 2020. Consultado en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375069?posInSet=13&queryId=341e9048-f941-45cf-8445-efdb43251ed0>

18 De Araújo Aguiar & De Araújo Aguiar. Op. cit., p. 18.

Visto así, las formas de producir y crear cultura prácticamente han intentado mitigar los efectos de la pandemia en el sector. Sin embargo, muchos artistas y creadores de cultura han visto muy afectados sus ingresos por el impacto del aislamiento social. Según la encuesta realizada, “el 79,2% de los encuestados vieron reducidos sus ingresos, y para el 39,6% de ellos los ingresos se redujeron en más del 50%; para el 22,6% se redujeron en menos del 50%, y para el 17% se redujeron en torno al 50%”¹⁹. Cuando se les preguntó por las formas de monetización con plataformas *online* como Youtube, Instagram, Facebook y otras, “sólo el 7,9% de los encuestados consigue monetizar sus servicios a través de estas plataformas”²⁰.

En cuanto al consumo cultural, la investigación *Hábitos culturais II* publicada en julio de 2021 y realizada por Itaú Cultural Datafolha indica que el consumo de actividades culturales en el entorno *online* aumentó durante la pandemia²¹. Según esa encuesta, el consumo de actividades (por ejemplo, leer libros digitales, escuchar podcasts, desarrollar juegos electrónicos y realizar cursos gratuitos con ofertas exclusivamente *online*) tuvo un mayor consumo, destacando el aumento del 7% de los podcasts y del 9% de los cursos gratuitos, en relación con el 2020. Ahora bien, expresiones artísticas como la música y el cine que ya dominaban el sector del *streaming* seguían la misma tendencia antes de la pandemia.

No obstante, en el caso de las ofertas que no son exclusivas de internet como las representaciones artísticas, los eventos infantiles, los centros culturales, las exposiciones, los museos, los

19 *Ibíd.*, p. 20.

20 *Ibíd.*, p. 20.

21 Itaú Cultural Datafolha. *Hábitos culturais II*, 2021. Consultado en: https://portal-assets.icnetworks.org/uploads/attachment/file/100847/Pesquisa_H%C3%A1bitos_Culturais_-_divulga%C3%A7%C3%A3o_cred.pdf

talleres artísticos y los proyectos artísticos guiados, el consumo era mayor antes de la pandemia que durante la misma. Esto se cristalizó con la excepción de las representaciones artísticas, cuyo porcentaje era equivalente al de antes de la pandemia (40%). Por ejemplo, el 36% de los encuestados declaró haber acudido a centros culturales antes de la pandemia y después de esta solo el 15% realizó esta actividad por internet. Ante la oferta simultánea de actividades presenciales y *online* para todas las actividades, la mayoría elegiría realizar las actividades de forma presencial y el principal motivo es el contacto personal.

Por lo tanto, si bien hay un tipo de consumo cultural exclusivamente virtual que se exacerbó durante la pandemia, otras actividades culturales vieron reducido su consumo con el aumento de la virtualización. Esto lleva a percibir una disparidad entre los sectores de la economía creativa, destacando que el consumo en el sector cultural tradicional se ha reducido. Lo anterior provoca una asimetría entre la oferta que debía ser exclusivamente virtual y la del consumo.

Los análisis sobre el consumo y la producción cultural en el periodo de la pandemia por COVID-19 y la virtualización de la cultura llevaron a reflexionar sobre el argumento de la democratización del acceso a los bienes y servicios culturales²². Según la investigación *Hábitos culturales II*, el 72% informó que los contenidos en línea permitieron el acceso a actividades culturales que, de otra manera, no se experimentarían; ahora bien, el 57% declaró que el interés por las actividades culturales en línea aumentó. La misma encuesta señala que en 2021 el 76% de los entrevistados afirmó acceder a internet todos los días, lo

22 Lévy, Pierre. *Cibercultura*, São Paulo, Ed. 34, 1999. / Lemos, André. *Cibercultura, tecnología e vida social na cultura contemporânea*, Porto Alegre, Sulina, 2002.

que supone un crecimiento de cinco puntos porcentuales respecto del 2020. Este crecimiento se produjo en la clase económica C y, a medida que aumenta el nivel de educación y de ingresos, el acceso diario tiende a ser mayor²³.

Por lo tanto, aunque la virtualización ha permitido un mayor acceso a las actividades culturales, los ingresos y la escolaridad siguen constituyéndose en barreras para el consumo cultural en línea. En lo que respecta a la oferta, las formas de monetización siguen siendo un reto para los creadores de cultura. Como lo señala Rüdiger, la apropiación de los ingresos generados por el entorno virtual está impulsada por el poder económico de grandes empresas como Google, Facebook y otras²⁴.

Los dos años de la pandemia por COVID-19 mostraron hasta qué punto las artes intentaron ajustarse al periodo de distanciamiento social mediante la virtualización de las producciones culturales de forma temporal. La apertura de teatros, salas de conciertos y galerías de arte, el regreso de los conciertos, las rondas culturales y los talleres culturales en modalidad presencial en 2022, confirman que, aunque ha sido importante para la continuidad y sea parcial, la virtualización del trabajo de los artistas durante dos años no es suficiente para suplir la necesidad creativa del contacto directo y el compartir con el otro.

Si bien se ha señalado que el consumo cultural se ha incrementado en la modalidad *online*, este consumo remite a las producciones culturales que ya venían dominando el sector del *streaming* y a las creadas e impregnadas por las TIC, como el *streaming* de

23 Itaú Cultural Datafolha. Op. cit., p. v.

24 Rüdiger, Francisco. A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas. *Matrizes*, v. 5, n. 1, pp. 45-61, 2011.

películas y música, los podcasts y los juegos. La producción de obras de teatro en línea, así como los conciertos (*lives*) que estallaron durante la pandemia, dejaron de representarse tal como empezaron, en un chasquido de dedos. Festivales de música abarrotados como el *Lollapalooza* en São Paulo en marzo de 2022 muestran hasta qué punto faltaba la viveza del cara a cara tan ausente en línea. Dicha falta de viveza de lo *online* impidió la continuidad a largo plazo de los festivales de música y otras producciones virtuales como las que se vieron en 2020.

5.

COSTA RICA: OCIO Y RECREACIÓN DURANTE LA PANDEMIA POR COVID-19

Patricia Fumero-Vargas

El presente estudio sobre el Ocio y la Recreación durante la pandemia por COVID-19 en Costa Rica surge de la necesidad de analizar las actividades efectuadas por las personas durante la crisis sanitaria entre 2020 y 2022. Del 13 al 20 de enero de 2022 se realizó una encuesta mediante muestreo no probabilístico de conveniencia, la cual fue respondida por 423 personas. Se eligió esta metodología al ser un primer acercamiento a la problemática de estudio, por lo cual no se esperaba que la muestra fuera representativa de la población. La categoría etaria fue aplicada en el proceso de selección al ser los 18 años la mayoría de edad legal en el país.

¿QUIÉNES PARTICIPARON?

La mayoría de las respuestas, el 64.3%, fue dada por mujeres, mientras que un 35.5 % por hombres, con un solo caso en el cual la persona se identificó como no binario. Tal sesgo de

género se va a ver reflejado en las decisiones que se tomaron durante la pandemia en relación con el entretenimiento y el deporte. Por rango de edad, el mayor porcentaje de las personas que respondieron la encuesta está entre los 55 y los 64 años (25.5 %), seguido por aquellos entre los 34 y 44 años (el 18.9%). Luego están aquellos entre los 18 y los 25 años (el 16.1%), los de 45 a 54 años (el 15.8%), los de 26 a 34 años (el 13.7%) y aquellos mayores de 65 años (el 9.9%) fueron quienes menos participaron.

Al detallar los datos se encontró que en el rango de jóvenes y de adultez temprana, es decir, quienes están entre los 18 y los 34 años, respondió el 29.8% de la muestra, lo cual permite visibilizar las actividades que este grupo etario realizan. Le sigue el rango de 34 a 54 años (el 34.5%), una edad muy productiva pues, en términos generales, han finalizado sus estudios, se han incorporado al mundo laboral y la mayoría han construido una relación sentimental o familiar. Así, la encuesta permite asomarse a las actividades que tales grupos realizan para enfrentar la pandemia, como se analizará posteriormente. El peso de las respuestas fue brindado por personas entre los 55 y los 64 años (el 25.3%), quienes aún están en edad productiva, en términos laborales, pues en estos momentos en Costa Rica la edad de jubilación es de 62 años para las mujeres y 65 para los hombres.

En procura de caracterizar el universo encuestado, fue necesario preguntar sobre el aspecto educativo para saber si este afecta las decisiones que se tomaron con respecto al tipo de esparcimiento. La muestra refleja que en total 297 personas completaron los estudios universitarios y 89 tienen tales estudios incompletos. Ello puede suponer que están en proceso de terminar su educación, en especial cuando vemos que un 29.8% está en edades en las cuales aún podrían mantenerse en las aulas universitarias. Debe

decirse que el 91% de las personas encuestadas tiene estudios universitarios de forma completa o parcial, lo cual supone que la muestra tiene un claro sesgo hacia un sector poblacional cuyas posibilidades de acceder a la educación superior son mayores que el resto de la población.

Los estudios universitarios no están restringidos a sectores de más alto ingreso, pues en especial las universidades estatales tienen un robusto sistema de becas. Se debe advertir que el patrón de escolaridad que surge de la muestra se contrapone al del país, donde las categorías anteriores a los estudios universitarios son las que predominan. Es interesante añadir que un porcentaje de quienes participaron en la encuesta son mujeres con estudios universitarios, un 58.9 %, en comparación con el 32.2 % de hombres.

En cuanto a su lugar de residencia, la mayoría de las personas participantes son de la provincia de San José (65.5%), seguidas por las de Heredia (11.8%), Cartago (11.1%), Alajuela (8.5%), Puntarenas (1.8%), Guanacaste (1.2%) y Limón (0.7%). De lo anterior se infiere que la encuesta refleja, en su mayoría, las prácticas del centro del país, de la llamada Gran Área Metropolitana (GAM).

¿EN QUÉ SE DESEMPEÑAN?

La ocupación también incide en el tipo de entretenimiento y deporte que se realiza, pues a mayor ingreso producto del nivel educativo mayores oportunidades de tener acceso a lugares privados como los gimnasios y las plataformas de pago. Así, con el objetivo de determinar la condición socioeconómica y ocupacional se preguntó sobre la profesión y la ocupación en la cual se desempeñan, con la finalidad de comprender el lugar que

los encuestados ocupan dentro del espectro laboral, pues una misma ocupación puede dar lugar a trabajos diferentes.

Diferenciar ambos resultó necesario dado que la profesión seleccionada o para la cual estudiaron no es necesariamente en la cual la persona se desempeña. Es especialmente importante separar las dos condiciones por cuanto en el periodo de la pandemia el nivel de desempleo alcanzó cifras récord. Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), la tasa de desempleo hacia finales de 2020 fue de un 20%, siendo el punto más alto el IV trimestre de ese mismo año con una tasa del 24% de desempleo. El IV trimestre de 2021 cerró con un 13,7 % de desempleo.

En cuanto a lo que se dedican, en su mayoría los encuestados son economistas y administradores (el 19.3%), seguidos por las profesiones de ingeniería y arquitectura (el 12.5%); ciencias sociales (el 11.1%); educación y orientación (el 9.6%); estudiantes (el 8.1%); comunicación, información y publicidad (el 8.1%), y el sector salud (el 7.8%). Si se examina el tipo de profesiones, todas, con excepción de los estudiantes, están posicionadas a nivel profesional y social en niveles medios e intermedios. Ello se ve reflejado en los salarios recibidos por la cohorte.

Para completar el análisis se considera el nivel de ingreso. El 29,5 % de los que respondieron tiene un ingreso inferior a 500,000 colones (USD\$ 770.61), mientras que el 54,6 % de los participantes tienen un salario inferior a un millón de colones, lo cual supone al cambio del día USD\$ 1.541,22 mensuales. Ahora bien, en un rango medio se encuentra el 17% con ingresos entre un millón de colones y un millón, quinientos mil colones (USD\$ 1541,22 y USD\$ 2311,82), y solo un 14% tiene ingresos superiores a 2,500,000 colones (USD\$ 3853,04 en adelante). Estas condiciones laborales y educativas se ven reflejadas en la

selección del Ocio. En el caso de la muestra, el 35,9% de las mujeres recibe un salario menor a un millón de colones, mientras que en los hombres representa un 18,4%.

¿EN QUÉ SE ENTRETENEN?

Los estudios académicos indican el impacto significativo que ha tenido el confinamiento por COVID-19 alrededor del mundo. De hecho, Costa Rica sufrió la cuarentena de toda la población desde el 10 en marzo de 2020 y a partir de allí se iniciaron múltiples medidas sanitarias vinculadas con la pandemia. Las limitaciones al movimiento de los habitantes se mantuvieron en 2020 y empezaron a flexibilizarse en 2021. Claramente, la actividad física y el entretenimiento se vieron afectados. Algunas personas empezaron a realizar ejercicios en sus hogares durante 2020 al ver que el confinamiento se alargaba, de manera que, para el segundo semestre de ese año, los implementos deportivos escasearon en las principales tiendas del país, en especial al estar cerrados los parques y gimnasios.

Las respuestas recibidas indican que la mayoría de las personas participantes, el 76.8%, realizó actividades deportivas, mientras que el 23.2% no lo hizo. La mayoría se ejercitó en sus propias casas (el 76.4%), seguida por la contratación de clases en un gimnasio (el 25.3%) a partir de 2021 y en parques públicos (el 17.3%). Sobre este último punto se evidencia la importancia de la inversión pública en el mobiliario para deportes en los parques públicos, lo que brinda posibilidades a diversos grupos etarios y socioeconómicos.

Algunas pocas personas (el 2.7%) de esta muestra informaron que realizan deporte en canchas privadas, lo que supone prácticas asociadas con el fútbol. El 10.2% realiza diversas prácticas

deportivas y de entretenimiento. En suma, los datos muestran que los deportes privilegiados son las caminatas, el correr, el ciclismo recreativo, el gimnasio, el yoga, la natación, el baile y las pesas. Por lo tanto, se encuentran todo tipo de actividades y de espacios utilizados para ejercitarse o recrearse. Cabe resaltar que el 19.2% no realiza ningún tipo de ejercitación.

Quienes participaron indican que al menos un 15.1% realiza actividad física con el objetivo de tener Recreación y para estar en consonancia con la naturaleza. Por ello, este grupo se acerca al entretenimiento y a él pertenecen quienes caminan, corren y realizan ciclismo. El peso mayor del estímulo para dedicarse a realizar deporte es la salud, pues el 60.8% del total así lo reconoce. Ello es relevante, pues este porcentaje cuida su salud física y mental junto con el grupo anterior.

El confinamiento producto de la pandemia por COVID-19 supuso que muchas personas se orientaran hacia entretenimientos encaminados a una vida sedentaria. Si bien esto puede afectar su salud física, también puede apoyar la salud mental. Las redes sociales, ver películas tanto en cine como en diversas plataformas y la práctica de la lectura fueron las formas privilegiadas para entretenerse. Las tres redes sociales preferidas fueron Facebook (59%), YouTube (49.9%) e Instagram (48%), seguidas en menor número por TikTok (16.9%) y Twitter (11.8%). La selección de tales redes se vincula con el grupo etario, pues redes sociales como TikTok son utilizadas mayormente por jóvenes menores de 24 años.

Ver películas tanto en el cine como en varias plataformas es el segundo tipo de entretenimiento mencionado por quienes respondieron la encuesta. El tercer tipo fue la lectura de diversos tipos de textos literarios, eligiéndose primero las novelas, luego la ciencia ficción, el drama, el cuento y la poesía. De la misma

forma, algunas personas mencionaron la lectura de temas especializados vinculados con investigaciones científicas. En cuanto a la lectura, se resalta el hecho de que se leen mayormente los periódicos en formato digital sobre los físicos. En seguida se menciona el consumo de música a través de radio, discos o plataformas de pago.

Además, las actividades de esparcimiento incluyen fuertemente la cocina (35,7%), una tendencia mundial que ha cambiado la forma en que nos acercamos a la gastronomía y al autocuidado. El confinamiento produjo su revalorización al estar más en el hogar y en familia o con allegados. De igual forma, las huertas caseras y el contacto con las plantas se convirtieron en una actividad esencial y, a la larga, de seguridad alimentaria en el marco del aislamiento.

6.

RECREACIÓN EN CONFINAMIENTO. LA EXPERIENCIA DEL PROGRAMA ECOANDINIA

Ricardo Ahualli Guevara
Rubén Sindoni

LA ALTERACIÓN DEL TODO

COMO DE CIENCIA FICCIÓN - I.

Cuarentena. Día quince.

Me visto (no, más bien, *me equipo*) para salir a las calles de mi barrio. Hacen falta comestibles en casa y el Gobierno ha autorizado la apertura de algunos “comercios de cercanía” (así se les llama). Llevo puesto un barbijo, antiparras, guantes de látex y, aunque hace calor, voy de mangas largas.

Las calles están casi desiertas. “Mejor”, pienso. Siento mi respiración como si llevara puesta una escafandra. Al doblar la esquina, veo un vecino ataviado con este mismo equipo que te hace sentir astronauta. Levantamos la mano, a modo de saludo,

pero con cautela y manteniendo una “distancia segura”, como si dijéramos: “no tema, soy humano”.

Me siento en una mala película de *science fiction*. Pero tiene sentido, la ciencia ficción crea mundos nuevos, con leyes físicas, condiciones de vida, formas vivientes, organizaciones políticas diferentes. Crea mundos paralelos, lo mejor y peor de esos mundos y, cuando se trata de nuestro mundo (humano), la condición es que se haya vuelto suficientemente irreconocible como para devenir en otro²⁵.

De contrapartida, a la ciencia ficción le cuesta crear personajes singulares como los que produce la literatura clásica. Habitualmente, suelen ser individuos que están en el relato para mostrar cómo un mundo funciona o se estropea, y que permitan comprender a qué leyes obedece el mundo en el que se sumergen o del cual intentan escapar. Dado un grupo de personajes, estas son las dos preguntas principales que animan los relatos de ciencia ficción: ¿a qué mundos extraños se enfrentan?, ¿cómo se adaptan a ellos?

INDIVIDUOS Y PERSONAS

En esta alteración del mundo conocido, la primera adaptación que impuso la pandemia fue retrotraernos hacia el *individuo*. El miedo al *otro* como vector de contagio, el montaje de “burbujas”, la infame práctica del “yo primero” y la apología de “lo mío”. Lo segundo que impuso fue la incertidumbre. Hoy, ante aquello que conocíamos, que sabíamos, nos encontramos con que no sabemos cómo *no saber*.

Sabíamos que disponer de Ocio se da antes o después de las

25 Lapoujade, David. La alteración de los mundos, Buenos Aires, Editorial Cactus, 2022.

obligaciones, que las personas disfrutaran de esa disponibilidad en su casa y muchas fuera de ella. Pero ahora que la obligación aumenta en el hogar —o con el teletrabajo, que se instala ahí— no sabemos cómo hacernos un Tiempo libre.

Dominábamos el espacio público y cuándo las actividades de Ocio se desenvuelven fuera de la casa. En cambio, hoy tenemos que salir a la calle según el número de documento. Entendíamos cuándo jugar y cuándo no, y lo hacíamos por placer, no por necesidad. Hoy la lúdica se ha convertido en algo que nos sostenga. Hemos concedido nuestra certidumbre y ahora no estamos tan seguros de saber.

En esta alteración de lo conocido, la pandemia nos quitó la fe en que es el *otro* el que nos hace persona. Y “persona” no es sinónimo de “individuo”. El individuo (el indiviso) no se divide, no está partido por considerar la necesidad del otro. Él quiere todo para sí, y lo quiere ahora. En un espejo, en un reflejo enfrentado, está la persona²⁶. Que lo es porque hay otro que la hace persona, y la presencia de esta otra persona lo requiere, le impide, lo condiciona, en fin... lo divide. Deja de ser individuo para que pueda vivir en sociedad con otras personas, con los otros... que somos nos-otros²⁷. Y “nosotros” se escribe en plural.

En esta alteración de nuestro mundo la pandemia solo nos deja más interrogantes: ¿qué pasará ahora con el cuerpo, con el movimiento, con el juego?, ¿cómo se percibe en momentos de aislamiento, de confinamiento, al otro?, ¿cómo se constituirá la

26 Quizá se comprenda la complejidad del término recurriendo a su raíz latina del etrusco *phersu*, es decir, «personaje» y del griego *prósopon* o «máscara». De esta forma, «personalidad» hace referencia a la persona que se construye.

27 Ahualli Guevara, Ricardo Luis et al. *Educación física en tiempos de pandemia y confinamiento*, Chillán (Chile) / Cundinamarca (Colombia), Alixon Reyes & Carlos Romero Editores, 2021.

otredad?, ¿qué será de una actividad que promueve el cuerpo en movimiento, el contacto con el otro, el dinamismo?, ¿qué pasará con la Recreación que alienta el ejercicio de las elecciones libres, del placer y de la creatividad?

No sabemos qué pasará, pero sí sabemos cómo pasó.

LA RECREACIÓN EN ASEPSIA²⁸

En cuanto las prácticas y actividades físicas fueron reguladas, la gente, habituada a ellas, intentó resolverlo en sus hogares. Pero las limitaciones del confinamiento fueron ganándole al dinamismo y el tedio de la monotonía hogareña pareció encontrar la solución en las pantallas. Y aquí hubo distintas reacciones, en el campo de la Recreación dirigida, por parte de sus agentes. En diversas consultas y observaciones no homologadas se encontró que los Recreadores en Argentina pasaron por varias etapas que a continuación se mencionan.

- Una parálisis activista: se trata de una primera reacción desde el humor y, simultáneamente, en la medida en que la información iba llegando, la ironía y el sarcasmo invadían los chats y los contenidos de las redes.
- La siguiente reacción se caracterizó por la producción y oferta de “kits antiaburrimento” mediante un sinnúmero de propuestas lúdicas por parte de varios colectivos de Recreación, para ser apropiadas desde las pantallas; se trata de producciones divertidas para pasar el confinamiento, es decir, actividades para hacer en familia, en pareja, solos, con cualquier cosa o con nada.

28 *Ibíd.*

- Las acciones de los Recreadores decantaron luego en un repliegue hacia preguntas y respuestas para iniciar el acto reflexivo: la autoobservación, el interrogante, la referenciación, la suposición, la experimentación.
- Como expresión concreta de estas reflexiones comenzó un esfuerzo de algunas organizaciones y colectivos de Recreación para generar instancias de conversatorios, foros, estudios de campo y ejercicios de pluridisciplina.
- Finalmente, las respuestas superaron las posibilidades de lo virtual con impensadas “reuniones”, comidas aparentes, “fiestas” de cumpleaños, simulación de fogones, de campamentos y hasta desafíos por video, para realizar y mostrar. Otros colectivos, sencillamente, se volcaron al voluntariado para atender sectores sociales más vulnerados.

En una gran mayoría de colectivos de Recreación y Recreadores, la anterior fue la respuesta lógica: adaptarse. Sin embargo, frente a la crisis algunos pocos adoptaron una postura y una mirada más desafiante.

A continuación, se presenta la experiencia de Ecoandinia, un programa de Laberinto Sur²⁹ con sede en la provincia de Mendoza, Argentina.

ECOANDINIA COMO AUTONOMÍA EN EL TIEMPO

Ecoandinia intenta formar y consolidar grupos que deseen acercarse a los ambientes naturales, sobre todo a la montaña

29 La asociación civil Laberinto Sur, con personería jurídica 1025/10, trabaja en Argentina en el marco de proyectos sociales en el Tiempo libre, la Recreación y el ambiente, entendidos como la sinergia entre lo económico, lo social, lo político, lo cultural y lo ecológico en los procesos sociales actuales.

de Mendoza, a partir de la realización de salidas recreativas que permitan transitar estos escenarios geográficos. Lo anterior permite construir un vínculo humano desde una visión integradora de las múltiples miradas que tiene el ambiente. Como tareas indispensables, la propuesta incluye el acondicionamiento físico y la capacitación técnica para poder desempeñarse con autonomía en los ambientes naturales. En los últimos doce años se ha logrado brindar un espacio alternativo, donde todos sus integrantes se sienten protagonistas del proyecto y disfrutan de la pertenencia al grupo, siendo partícipes de su construcción.

Así mismo, el programa propicia la generación de un espacio que posibilite a las personas lograr un estado de bienestar psicofísico y también de contención afectiva, entendiendo el tiempo compartido como un espacio de salud social, en donde el grupo actúa como sostén de las actividades. Ecoandinia se plantea como propósito desarrollar la autonomía en la naturaleza, tanto de la persona como del grupo, y que esto les permita mejorar su calidad de vida, recreando su Tiempo libre de obligaciones dentro del Ocio disponible.

El desafío de los Recreadores es que todos los integrantes, independientemente de su estado físico y su antigüedad en el programa, participen según sus posibilidades y puedan compartir sus logros con el grupo.

LA METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología de trabajo, se parte de una actividad física recreativa en grupo como sostén de las relaciones humanas, donde la superación personal es lograda siempre en complicidad con los integrantes. Se busca de forma explícita e implícita trabajar sobre los siguientes ejes: a) el propio desafío, b) la comunicación interna, c) la lúdica y el juego, y d) el placer por la actividad física.

- a) El desafío está en explorar los propios límites, de caminar a trotar, de trotar a correr; involucra ser autónomo, pero pensando colectivamente. Nadie se queda solo, pues todos y todas son esperados en todo momento. Esto también implica salir de la propia zona de confort, de romper con alguna marca de tiempo, de distancia, de tolerancia, de escuchar al otro.
- b) En las prácticas de Ecoandinia cada uno pone en juego su nivel de comunicación con uno mismo para conocer sus límites, saber del propio cuerpo, de su rendimiento, del movimiento del cuerpo en forma dinámica. En el recorrido hay momentos para uno mismo y allí la comunicación interior y con el ambiente prevalece, se inunda de registros, para luego pasar a vincularse con ese(a) otro(a) que también está librando esa suerte de sentir, intra e interpersonal, lo cual es clave para recrear su momento de contacto con la naturaleza.
- c) Se juega. ¿A qué?, ¿cómo se hace? La gente deja de trabajar, de estudiar, de hacer sus actividades para disponer un tiempo para recrear su vida, sus relaciones, sus prácticas, espacio donde se ponen en juego sus propias matrices de aprendizaje. Cada vez que se plantea una consigna de juego es donde la lúdica abraza a todos y, de alguna manera, se vuelve a esa necesidad de jugar con otros para reír, para mirarse, para gritar, para ser. Es un conectarse con algo diferente y, a veces, por primera vez.
- d) Todo sujeto se mueve por el placer de sentirse bien, sobre todo cuando se deciden o eligen espacios de Recreación vinculados a la salud en el libre tiempo. Esta necesidad de sentirse bien, contento, de estar bien con otros, es un objetivo en este programa. En Ecoandinia se adopta la corriente de

la pedagogía de la motricidad, donde la educación física en tanto que educación organizadora de conductas con sentido emancipador de la naturaleza humana pone en valor la necesidad de reincorporar la dimensión ambiental y natural de la motricidad.

Aparece aquí el desafío pedagógico de los educadores físicos que educan en medios naturales: constituir procesos duraderos en los que se comience a movilizar el reencuentro con la motricidad olvidada. Por lo tanto, son muy considerados en las salidas la dosificación del esfuerzo y el grado de dificultad propicio para desencadenar encanto y no rechazo hacia la actividad. Esto puede apreciarse cada vez que se sale a la montaña en la elección de un itinerario donde se acuerde con los participantes la motricidad, la motivación y los intereses varios, para que los aprendizajes se tornen significativos.

EL AISLAMIENTO Y LA DISTANCIA COMO PRESCRIPCIÓN

Algo para la historia (pandémica).

El viernes 20 de marzo de 2020 el Gobierno argentino decretó una cuarentena estricta que se extendió por casi dos meses. Solo quedaron exceptuados el personal para “actividades esenciales”, y podía salir, individualmente, un integrante por familia para aprovisionarse en “comercios de cercanía”. El esparcimiento quedó reducido a caminar, también individualmente, con un límite de radio de quinientos metros. Cuando las restricciones por la pandemia alcanzaron aun a aquellas actividades que se realizaban al aire libre, muchos agentes de la actividad física, educadores y Recreadores optaron por la suspensión de aquellas.

Se esperaba que “las cosas mejoraran”. Para Ecoandinia esto significó sacrificar seis encuentros semanales para un centenar

de participantes, actividades de caminata, trote o carrera con todos los cuidados que una actividad física requiere, salidas de distinto tipo, intensidad y nivel (las diarias y las planificadas), así como suspender la formación técnica. Además, lo anterior implicó perder la gimnasia del encontrarse. Se trata de una organización en el tiempo y el espacio que se había desarrollado de forma sistemática e ininterrumpida durante nueve años y que, en muchos de los integrantes, había generado una marcada afiliación y pertenencia.

LA ALTERIDAD COMO SÍNTESIS

Fue la necesidad del encuentro, de verse, aun con barbijo, incluso con distanciamiento, de *saberse estando*, lo que determinó la continuidad del programa después de aquel período de confinamiento. Los siguientes tiempos se caracterizaron por buscar en el encuentro el *espacio sanador*.

Apenas se liberó la posibilidad de practicar actividad física en espacios abiertos, siempre a cargo de un profesional de la educación física, se pudieron desarrollar aquellas actividades de a tres participantes. Esos pequeños grupos eran citados cada veinte minutos, de tal modo que nunca se agruparan. De esta forma se identificó la necesidad de moverse y compartir como algo primordial, pero, sobre todo, la presencia del otro como espejo de cada uno se volvió esencial. Todo esto llevó a los coordinadores del programa a diseñar un protocolo que fue aceptado por las autoridades municipales.

De a poco se fueron liberando de a diez personas por grupo, siempre con barbijo y distanciamiento, con lo que se confirmó que, sin duda alguna, el estar bien física y emocionalmente disminuía la posibilidad de contagio. Así también se recuperaron

las salidas a la montaña. Con límite de diez personas para moverse y disfrutar grupalmente, aún con la terminación del número del documento de identidad como regla, se los veía felices de estar en contacto con la naturaleza, de compartir, de vivir plenamente junto con otros.

Vale aclarar que, en términos sociales, hubo una explosión por el deseo de salir a la naturaleza, a cualquier sitio. Esto derivó también en inconvenientes como el del aumento de basura dejada por la gente. El impacto fue notable y la educación para el Tiempo libre desde la Recreación en la naturaleza se volvió muy importante. Ante esto, la respuesta del programa incluyó capacitaciones virtuales sobre Recreación y ambiente. Muchos más se sumaron a Ecoandinia durante la pandemia y hoy siguen participando regularmente con encuentros semanales y salidas al monte. Actualmente, el programa cuenta con más de ciento ochenta personas comunicadas por grupos, siendo unos noventa los que participan activamente del proceso completo.

Un dato que no es menor es que el programa lanzó hace cuatro años la iniciativa Ecopeques, actividades en la naturaleza para niños y niñas entre cuatro y catorce años. Dicha experiencia creció en estos dos años de pandemia y, a la fecha, cuenta con más de ciento cuarenta participantes. Hoy un total de veintidós Recreadores educativos son responsables de la concepción, del desarrollo del programa y de la Recreación permanente.

Merece añadirse que en Ecoandinia la superación personal y el grupo como sostén de la misma son muy valiosos. En ese sentido, lo anterior reivindica la filosofía del pueblo Tarahumara³⁰ en el

30 Entre ellos se llaman «rarámuri», que quiere decir «pie corredor». Son capaces de correr distancias de más de 250 km sin detenerse. La carrera tiene un componente ideológico y de cosmovisión, y se realiza con sus prendas y calzados tradicionales.

sentido de «correr junto con otros». Correr con la tribu es muy propio de ellos. La colaboración hace más fuerte y más feliz al otro. No se trata de una competencia, sino de transitar juntos hacia un destino, alimentándose de la energía y camaradería de los otros. Sumado a lo anterior, el respeto por lo que cada uno(a) puede lograr con el(la) otro(a) y desde el(la) otro(a) constituye un eje fundante de este proyecto.

COMO DE CIENCIA FICCIÓN - II.

En el año 2000 Liliana Bodoc, escritora argentina no hace mucho tiempo fallecida, escribió *La saga de los confines*. Una historia que describía la epopeya de un mundo de leyenda que, en el relato de sus tres libros, narraba la puja entre dos hemisferios. El eje de la saga era la lucha de los pueblos de las «tierras fértiles» contra las huestes de las «tierras antiguas».

En este último continente, un territorio de pesadilla sojuzgado por la encarnación del odio eterno e hijo de la muerte, los habitantes habían perdido, casi por completo, su condición humana. Con un estilo sensible y épico a la vez, Bodoc contó las cuatro prohibiciones que se les impuso a mujeres y hombres de esas tierras: la honra de llevar un nombre, el conocimiento de las causas, la memoria y la poesía. Se trata de cuatro virtudes primordiales en las criaturas humanas.

Creemos que ninguna catástrofe (una pandemia, el capitalismo total o la guerra final) podrá doblegar al ser humano si este mantiene su identidad, el saber por qué y para qué estamos (y somos), la capacidad de recordar y la facultad de generar lo hermoso. Esta especie de cuadrupedia de la humanidad será completa si hay *comunión*, común unión entre todos, todas y todo. Por tal motivo, pensar en una Recreación aséptica, limpia, sin contacto con el barro social, resulta un desatino porque será estéril. El rol de la Recreación continuará siendo el

acompañamiento hacia la autonomía, la innovación y el placer autocreado, una tarea para la educación de la libertad en el Ocio, lo que algunos llaman Tiempo libre.

En medio de las restricciones, de la *virtualidad*, del *aislamiento conectado* y de una *nueva normalidad* que alguien prescriba, la Recreación encontrará el camino hacia las personas, por las personas y para los otros³¹.

31 Ahualli Guevara, op. cit.

7.

INDAGACIÓN SOBRE LAS PRÁCTICAS DE OCIO POSITIVAS Y NEGATIVAS PARA AFRONTAR LA ANSIEDAD Y LA DEPRESIÓN EN FUTURAS PANDEMIAS

*Lupe Aguilar Cortez
Vidal Francisco Pérez Velázquez*

INTRODUCCIÓN

La pandemia por COVID-19 que recientemente se ha vivido produjo aislamiento social y la necesidad de las personas a recluirse en casa. Al adaptarse a la nueva situación epidemiológica la población presentó síntomas o signos de ansiedad o depresión, además de un impacto en las prácticas de Ocio en el núcleo familiar.

METODOLOGÍA

En la investigación cuantitativa, correlacional y longitudinal se aplicaron dos cuestionarios autoadministrados. El primero

denominado *Prácticas de Ocio y Tiempo libre*, de Cuenca³², fue validado en el *Instituto de estudios de Ocio* de la Universidad de Deusto; por su parte, el segundo cuestionario de Goldberg y Hillier³³ se empleó en búsqueda de síntomas o signos de ansiedad y depresión. Debe añadirse que estos se aplicaron a 764 sujetos de ambos sexos de 8 Estados de la república mexicana. Se empleó un muestreo no probabilístico por cuotas en tres zonas: el norte, el centro y el sur de México. En el norte se consideraron los Estados de Aguascalientes, Baja California Sur y Tamaulipas; en el centro se consideraron los Estados de Ciudad de México y el Estado de México, y en el sur los Estados de Chiapas, Oaxaca y Tabasco.

ENCUADRE TEÓRICO

LA ANSIEDAD Y LA DEPRESIÓN

Montón et al. describen la ansiedad como aquella sensación o aquel estado emocional normal que se constituye en una respuesta habitual ante situaciones estresantes³⁴. Es una señal de alerta que advierte un peligro inminente y motiva a la persona a adoptar las medidas necesarias para enfrentarse a esa amenaza. Por ello, es un motivo de consulta muy frecuente en atención primaria y es el problema de salud mental más prevalente, más frecuente en mujeres.

32 Cuenca Cabeza, Manuel. *Ocio Humanista, Dimensiones y manifestaciones actuales del Ocio. Documentos de estudios del Ocio*, Bilbao, España, Universidad de Deusto, 2000.

33 Goldberg & Hillier. Scaled version of the General Health Questionnaire. *Department of Psychiatry*, n. 9, pp. 139-145, 1979.

34 Montón Franco, Carmen; Pérez-Echevarría MJ; Campos, R, et al. Escalas de ansiedad y depresión de Goldberg: una guía de entrevista eficaz para la detección del malestar psíquico. En: *Aten Primaria*, 345-349, 1993.

La depresión es el resultado de interacciones complejas entre factores sociales, psicológicos y biológicos. Quienes han pasado por circunstancias vitales adversas (desempleo, luto, traumatismos psicológicos) tienen más probabilidades de sufrir de ella. A su vez, puede generar más estrés y disfunción, así como empeorar la situación vital de la persona afectada y, por consiguiente, la propia depresión³⁵.

Siguiendo lo mencionado por Sperling, la ansiedad y la depresión son resultado del cambio abrupto vivido durante el periodo de la pandemia³⁶. Debido al cierre de escuelas, oficinas y negocios a raíz de la contingencia por el nuevo coronavirus (COVID-19), las familias se tuvieron que adaptar a nuevas rutinas y retos que implicaron aprendizajes en línea y permanecer largos periodos de convivencia, para lo cual no estaban preparados.

PRÁCTICAS DE OCIO POSITIVO Y NEGATIVO

Las diversas formas como se presenta y vive el Ocio ha sido motivo de reflexión para varios autores. De hecho, en el año 2007 Watkins y Bond describieron los significados del Ocio a partir de lo que los individuos experimentan. Sintetizaron en cuatro las formas más usuales en que se presenta: a) como modo de lograr la más completa satisfacción, la más generalizada, b) como medio para escapar de la presión, c) como posibilidad de ejercitar la elección y d) como experiencia para pasar el tiempo³⁷.

Para Cuenca, el Ocio no se refiere a la mera diversión, al

35 Organización Mundial de la Salud [OMS]. *Global surveillance for COVID-19 disease caused by human infection with the 2019 novel coronavirus*, 2020

36 Sperling, Jacqueline. *Find your fierce: how to put social anxiety in its place*, Boston, Harvard Health Publishing, 2021.

37 Watkins, Michael & Bond, Carol. (2007). Ways of experiencing leisure, En: *Leisure Science*, v. 29, n. 3, pp. 287-307.

consumo material, al Ocio pasivo o a la simple utilización del Tiempo libre³⁸. Se alude a un concepto de Ocio abierto a cualquier perspectiva presente y futura, pero, al mismo tiempo, entendido como marco de desarrollo humano y dentro de un compromiso social. De esta forma, el Ocio es multidimensional y se concibe en diferentes coordenadas que le dan la direccionalidad positiva y negativa.

Desde una visión social, las prácticas de Ocio se convierten en Ocio autotélico cuando no poseen una finalidad utilitaria, presentan un carácter desinteresado, promueven la libertad interna y son una vivencia satisfactoria, representada en cinco dimensiones: lúdica, creativa, ambiental ecológica, solidaria y festiva. La segunda coordenada, la exotélica, define al Ocio como una práctica que es un medio para conseguir otro objetivo y comprende las dimensiones productiva, consuntiva, educativa y terapéutica.

Esta última define el Ocio como instrumento para la recuperación o prevención de la salud. Las siguientes dos coordenadas se refieren al Ocio ausente, en el cual, como su nombre lo sugiere, se observa la ausencia del Ocio. Por su parte, la cuarta coordenada del Ocio nocivo incluye dañinos para la persona o la sociedad. De esta manera, las prácticas de Ocio positivo se relacionan con las coordenadas del Ocio autotélico y exotélico, y las negativas a las coordenadas del Ocio nocivo y ausente.

HALLAZGOS

No cabe duda que las coordenadas positivas y negativas

38 Cuenca Cabeza, Manuel. *Ocio y formación. Hacia la equiparación de oportunidades mediante la Educación de Ocio. Documentos de Estudios de Ocio*, Bilbao, España, Universidad de Deusto, 1999.

estuvieron presentes durante el aislamiento social por la COVID-19. De hecho, en los resultados se encontró que el Ocio ausente se presentó como el no saber cómo ocupar su Tiempo libre ni qué hacer con él, por lo que las personas se sentían aburridas y ansiosas. La pandemia los llevó a experimentar un Tiempo libre en casa al cual no estaban acostumbrados, un mayor Tiempo libre (aunque no tan libre) en el que se incrementó la angustia y la depresión en ellas.

Por otro lado, el Ocio positivo incluyó prácticas desinteresadas con un fin en sí mismo, causando satisfacción en las personas. En aquel están presentes las prácticas lúdicas, modo en que una comunidad o persona vive y asume el tema de la diversión y el juego tanto en niños como adultos. Además, deben mencionarse las experiencias creativas, relacionadas directamente con el capital cultural de las personas y grupos, expresando modos de vida o mentalidad.

Desde la dimensión ambiental-ecológica, el Ocio comunitario está relacionado en parte con el entorno físico y urbano de la comunidad, así como con la vivencia de Ocio unida a la naturaleza, la más castigada sin duda alguna. Desde una óptica festiva, las experiencias tuvieron poder de cohesión familiar y, desde una perspectiva solidaria, el Ocio estuvo presente como vivencia altruista que da satisfacción por el hecho de ayudar desinteresadamente a otros. En cuanto al Ocio exotélico, este se practica y vuelve medio, no fin en sí mismo.

Con todo y esto, se presentaron prácticas con otra finalidad específica, pues, aunque el Ocio a su vez cause satisfacción se obtiene de él un beneficio económico y social. El Ocio exotélico comprende las dimensiones productiva, consuntiva, educativa y terapéutica. La dimensión productiva refiere al Ocio como servicio o producto; la consuntiva considera el Ocio como

mercancía; la educativa trata el Ocio como medio para la formación personal o comunitaria, y la terapéutica define el Ocio como instrumento para la recuperación o prevención de la salud.

De la misma forma, se encontró ansiedad y depresión durante la fase dos en el total de la población, representada por un 67.26%, siendo mayor en mujeres que en hombres. De la misma manera, la edad de la muestra estudiada resultó tener diferencias significativas, puesto que los hombres y las mujeres más jóvenes sufrían de más ansiedad y depresión que los(as) mayores.

PRÁCTICAS DE OCIO NEGATIVO EN PANDEMIA

Las prácticas de Ocio negativo que presentaron mayores niveles de ansiedad y depresión consistieron en 1) destinar demasiado tiempo para el trabajo en casa; 2) dedicar demasiado tiempo a las labores domésticas; 3) navegar por internet mucho tiempo (sobre todo, revisar redes sociales); 4) ver televisión por mucho tiempo (más de dos horas); 5) actuar de manera pasiva o como espectador en las prácticas de Ocio familiar, y 6) sentir que se está perdiendo el tiempo cuando no se va al trabajo.

LAS PRÁCTICAS DE OCIO POSITIVO

Las prácticas de Ocio positivo que presentaron menos niveles de ansiedad y depresión fueron las de 1) oír la radio; 2) realizar actividad física; 3) cuidar plantas; 4) leer libros; 5) ayudar a la familia; 6) escuchar música; 7) apoyar en la labor del hogar; 8) recrearse con juegos de mesa; 9) comprar por internet; 10) cuidar animales; 11) ver películas; 12) realizar un curso en línea; 13) comer en familia; 14) jugar con la familia, y 15) organizar las actividades del día.

DISCUSIÓN

Las prácticas de Ocio negativo se relacionan al no saber qué hacer y al percibirse cierto aburrimiento producto del incremento del Tiempo libre en aislamiento, lo que aumentó la ansiedad y la depresión por no saber qué hacer con aquel. Por otro lado, las prácticas de Ocio positivo causan satisfacción y tienen un carácter autotélico, de manera que tienen un fin en sí mismas y son más estructuradas. Así mismo, las prácticas de Ocio positivo son un medio para la formación personal, la recuperación y prevención de la salud. Como principal conclusión, los datos indicaron que a mayor Ocio positivo menor depresión, de modo que el efecto del Ocio positivo es mucho menor en la ansiedad y solo se da con el Ocio autotélico. También se puede observar que a mayor Ocio negativo mayor ansiedad y depresión, por lo cual particularmente el Ocio ausente se relaciona con el aburrimiento y es el que más impacto negativo tiene en cuanto a ansiedad y depresión.

Lo mencionado hasta acá implica que se pueden disminuir las prácticas que incrementaron la ansiedad y la depresión. Este es un motivo de consulta muy frecuente en atención primaria y es el problema de salud mental más predominante. Lo anterior indica que este tipo de prácticas positivas pueden prevenir y disminuir los problemas de ansiedad y depresión en futuras pandemias y en otros escenarios donde existe mayor prevalencia de estos problemas de salud.

LAS PRÁCTICAS DE OCIO DESPUÉS DE PANDEMIA

Considerando los resultados de la investigación realizada en México durante la pandemia por COVID-19, se puede afirmar que la direccionalidad del Ocio está relacionada con los niveles de ansiedad y depresión. Como principal conclusión, los datos

indicaron que a mayor Ocio positivo tanto autotélico como exotélico hay menor depresión, por lo cual el efecto del Ocio positivo es mucho menor en la ansiedad y solo se da con el Ocio autotélico. También se puede observar que a mayor Ocio negativo mayor ansiedad y depresión; además, particularmente el Ocio ausente es el que más impacto negativo tiene en la ansiedad y depresión. Estos resultados permiten afirmar que efectivamente el Ocio positivo tiene efecto sobre la salud mental de los individuos:

Todo lo anterior lleva a la primera reflexión que se encamina a la necesidad de continuar con las investigaciones y los estudios del Ocio, el Tiempo libre y la Recreación, así como sus relaciones e impactos con otras áreas y problemas sociales, psicológicos, económicos, de salud entre otros. Una segunda reflexión unida a la anterior consiste en fomentar los estudios de posgrado en los ámbitos del Ocio, incluyendo la Recreación, la cultura, el deporte y el turismo, promoviendo la formación de investigadores.

Una tercera reflexión para las prácticas de Ocio después de la pandemia se relaciona con la necesidad de apresurar y presionar en todos los países y en todos los niveles educativos la inclusión de la educación para el Ocio como asignatura. Debe decirse que la educación para el trabajo está al mismo nivel de importancia que la educación para el Tiempo libre, pues esto permite que los individuos de todas las edades se vean expuestos a aprendizajes de prácticas positivas de Ocio que se conviertan en hábitos de vida saludable.

Finalmente, el derecho al Tiempo libre, a personal capacitado, a instalaciones para este disfrute ha sido establecido como derecho desde el siglo XX y sigue siendo un bien que pocos países disfrutan, por lo que la discusión de las políticas públicas debe incluirse.

8.

DESAFÍOS EN LA POSPANDEMIA PARA EL CAMPO DE ESTUDIOS DE LA RECREACIÓN

Julia Cristina Gerlero González

INTRODUCCIÓN

Una vez declarada la pandemia por COVID-19, la humanidad quedó sumida en la incertidumbre, la desazón y el miedo. La pandemia modificó la cotidianidad global. Con alternancia desigual en cuanto a su intensidad, durante el año 2020 y la primera mitad del 2021 las medidas gubernamentales para mitigar la propagación del virus provocaron que los estamentos de dominación del sistema (instituciones educativas y laborales) perdieran su hegemonía y control en las trayectorias de tiempo y espacio de los(as) ciudadanos(as), es decir, en la organización de la vida cotidiana de las sociedades. La pandemia fue caracterizada como una “crisis sistémica del desarrollo humano”³⁹, expresión que sintetiza adecuadamente el impacto que produjo en la población mundial.

39 Informe "Covid-19 and Human Development. Exploring global preparedness and vulnerability", Part 1.PNUD, 29-04-2020. Recuperado de: <https://datastudio.google.com/u/0/reporting/abd4128c-7d8d-4411-b49a-ac04ab074e69/page/QYXLB>

Desde este marco situacional, el artículo reúne reflexiones sobre cuatro ejes inherentes a la Recreación, al Tiempo libre y al Ocio, los cuales son observados principalmente en las etapas definidas por los gobiernos como de confinamiento o aislamiento social. Tales aspectos se configuran con base en la observación y la reflexión de las vivencias en pandemia desde una localidad del sur argentino. Se trata de introducir la reconfiguración de problemáticas propias de nuestro campo de estudios, a la luz de la pandemia por COVID-19. Los cuatro aspectos considerados relevantes para el análisis propuesto se presentan a continuación.

PÉRDIDA DEL CONTROL HEGEMÓNICO EN LAS TRAYECTORIAS DE TIEMPO-ESPACIO, DE INSTITUCIONES QUE ESTRUCTURAN LA VIDA COTIDIANA

Ante las medidas destinadas a mitigar la pandemia, se observa una inversión de la ecuación de tiempo-espacio tradicional para el campo de estudios objeto de reflexión del presente acápite. Es posible reconocer que el desarrollo del conocimiento del Ocio, de la Recreación y del Tiempo libre estuvo tradicionalmente asociado a la “temporalidad” como categoría fundamental. En principio, esto sucedió ante la relevancia que asumió la definición del Tiempo libre, frente al tiempo productivo laboral.

Si bien la unidad espacio-tiempo como convergencia de toda acción humana es indisoluble en el marco de la teoría social, es posible destacar que la temporalidad como categoría de análisis ha predominado en el campo de estudios que acá se reflexiona. Los inicios del campo de conocimiento dejan entrever que el tiempo detenta una prioridad causal para definir el fenómeno de la Recreación y el Tiempo libre en su conjunto, lo que permite inferir que el mismo impone las bases para el control de toda otra referencia.

Sin embargo, durante la pandemia se sufrió el confinamiento en el espacio, lo cual alteró la vivencia de la temporalidad pre-pandemia. De hecho, las medidas de restricción en pandemia actuaron sobre los desplazamientos en el espacio. La ocupación de los espacios concretos de los lugares de trabajo y estudio, por citar los de las instituciones que hegemonizan la vida cotidiana, fueron vaciados de los cuerpos que quedaron en un verdadero aislamiento social. Así, para muchos ciudadanos en el espacio acotado del hogar se fusionaron la vida pública y la vida privada. Con todo y esto, la ecuación se invirtió: es la nueva configuración espacial de tareas en el espacio privado del hogar la que define, inhibe o posibilita la libertad en el tiempo.

La pandemia ofrece una recombinación de esa relación entre tiempo y espacio en cuanto a sus determinaciones sobre la Recreación y el Ocio. Nunca antes ha sido posible mirar e interrogar el contexto como condición de posibilidad para la Recreación como sucedió en la pandemia por COVID-19. El espacio del hogar es el escenario recreativo en su combinación con el espacio laboral, el educativo y el de convivencia.

Analizar el espacio para la Recreación a partir de la nueva configuración espacio-temporal que ofrece la pandemia pone en valor aspectos de la Recreación que la muestran a aquella como si estuviese estrechamente asociada con las problemáticas de la vida social en su conjunto.

IMPACTO EN LA MOVILIDAD Y LA SOCIABILIDAD RECREATIVAS⁴⁰

La búsqueda de satisfacción impulsa a que las personas se orienten hacia otras personas, puesto que es en el encuentro con el(la) otro(a) donde se apertura el propio campo emocional. La interacción lúdica, vivencia satisfactoria que proporciona el estar con otros(as), constituye el núcleo del disfrute recreativo. La cuarentena prohíbe los desplazamientos, afectando la movilidad y la sociabilidad recreativas. Así mismo, el aislamiento de los cuerpos pone de relevancia el protagonismo que estos asumen en el hecho recreativo. Las medidas de excepción que impidieron desplazarse y agruparse imposibilitaron el desarrollo de prácticas recreativas y, en consecuencia, de la sociabilidad recreativa. Si los cuerpos en interacción producen riqueza y conocimiento mediante el trabajo físico e intelectual, el cuerpo en la sociabilidad recreativa alimenta la construcción de lazos de cohesión social, de colectividad, de identidad.

La prohibición de desplazamiento y la consecuente desaparición de la sociabilidad recreativa maximizaron inicialmente una forma de entender la Recreación como entretenimiento. Así, se legitimó la idea de mantenerse entre-tenido, suspendido irreflexivamente en el tiempo ante un desarraigo forzoso de los cuerpos del espacio específico en el que «se ancla» la actividad social. En su lugar se impuso la virtualidad con variadas propuestas de juegos recomendados por los medios de comunicación y las redes sociales.

Si se parte de considerar la *sociabilidad recreativa* como elemento

40 Parte de las reflexiones incorporadas en este apartado se basan en el artículo de García Linera, Álvaro. *Pánico global y horizonte aleatorio*, 2020. Consultado en <https://www.celag.org/panico-global-y-horizonte-aleatorio/>.

fundante de la Recreación, surgen cuestionamientos como los siguientes: ¿es posible la sociabilidad recreativa sin los cuerpos?, ¿qué aspectos hacen que el hecho recreativo sea considerado como tal, si se le quita el protagonismo de los cuerpos en una interacción desinteresada y lúdica?, ¿es posible la Recreación virtual?

LEGITIMACIÓN SOCIAL Y NORMATIVA DE LA RECREACIÓN COMO APOORTE A LA SALUD

La pandemia ha puesto en evidencia la estrecha relación entre la Recreación y la salud tanto física como mental. Por un lado, existió una legitimación de esta articulación por parte de la ciudadanía mediante el reclamo por salidas recreativas al aire libre frente al confinamiento; por otro, la Recreación tuvo protagonismo en las decisiones gubernamentales en tanto se dictaron normas sobre salidas y prácticas recreativas a partir del análisis de su aporte a la salud de la población. Inicialmente, la normativa contempló colectivos específicos que no podían sostener el aislamiento y posteriormente alcanzó a la población en general.

La discusión sobre las “salidas recreativas” en el marco del aislamiento giró en torno a la prioridad dada a la paulatina apertura de algunas actividades y no de otras, al estatus del *recreacionista* como sujeto de derecho, al cuestionamiento acerca de si las restricciones recreativas vulneraban las libertades individuales, al interrogante sobre si las actividades sociales y físicas no eran parte del derecho a la salud, y a la disputa entre derechos individuales y derechos colectivos, entre otros aspectos. Ante esta puesta en agenda pública de la Recreación se sumó, por ejemplo, la normativa generada en Argentina por parte del

Poder Ejecutivo Nacional, a fin de resguardar la afectación de derechos. A esto le siguió una serie de normativas orientadas en el mismo sentido por parte de los Estados provinciales. La legitimación operada de la Recreación en pandemia abonó la importancia del par «Recreación-salud integral» para el campo de estudios objeto de reflexión.

EVIDENCIA SOBRE EL APORTE DE LA RECREACIÓN EN LA MEDICIÓN DE LA DESIGUALDAD SOCIAL ESTRUCTURAL⁴¹

La pandemia puso en evidencia que la Recreación participa de la dimensión programática de la vulnerabilidad para grandes sectores de la sociedad. Las medidas de aislamiento igualaron a los(as) ciudadanos(as) en tanto se impusieron para todos(as) por igual, pero las condiciones para vivir el aislamiento no fueron las mismas para todos(as). La igualdad formal de la imposición normativa chocó contra la desigualdad concreta en las posibilidades de acatar la norma. Nuevamente, aquí la noción de espacio adquiere relevancia.

El espacio privado del hogar para sectores acomodados permitió vivir el aislamiento y ensayar una Recreación intramuros o en espacios al aire libre privados, además de disponer de las conexiones digitales con acceso a plataformas de entretenimiento diversas. Por su parte, los sectores marginales no dispusieron de elementos básicos para enfrentar la pandemia y cumplir el aislamiento por el hacinamiento habitacional. Así mismo, una vez flexibilizadas las medidas de encierro no contaron con espacios públicos recreativos o los mismos carecían de mantenimiento.

41 Parte de las reflexiones de este apartado se basan en el relevamiento del impacto social de las medidas de aislamiento dispuestas por el PEN, Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Argentina, CONICET, 2020.

Apréciase así que, si bien la Recreación no está incluida como indicador formal de la desigualdad social estructural, ofrece evidencias para que así lo sea.

REFLEXIONES FINALES

Los cuatro elementos presentados están estrechamente relacionados. El primero de ellos se impone como determinante del resto y se presenta como tal, en tanto aparece como novedoso en el campo de estudios para que la noción de espacio se imponga determinando condiciones para la Recreación en su conjunto.

El segundo aspecto plantea un desafío para el campo de estudios en relación con la delegación que se podría hacer en los *sistemas expertos* para el disfrute. En este escenario, las afirmaciones sobre el protagonismo de los cuerpos en el hecho recreativo dejan aún vigente la pregunta acerca de la posibilidad de la Recreación virtual. Ello exige valorar adecuadamente dos de los componentes de la Recreación: la sociabilidad y la movilidad.

El reconocimiento explícito (social y normativo) sobre las prácticas recreativas y su participación en la salud integral legitiman el hecho recreativo. Se trata de una evidencia fundamental que es necesario aprovechar para generar estrategias tendientes a consolidar a la Recreación en sus diversas manifestaciones. Esto es viable mediante las políticas públicas, los procesos formativos y de investigación en el propio campo de estudios, así como en el reconocimiento de la Recreación como un derecho.

Simultáneamente, esta legitimación *des-oculta* la tensión que se plantea entre la desigualdad estructural y la posibilidad de Recreación de sectores marginales. Aquí cabe reiterar que, si bien la Recreación y el Ocio no son aún considerados en los países latinoamericanos para estimar la desigualdad social, la

pandemia ha aportado evidencias suficientes para entender que las condiciones de hacinamiento y precariedad habitacional, así como de accesibilidad a espacios públicos de calidad, son un componente más de la desigualdad. Por esta razón, deberían incorporarse como indicador formal de la misma.

En síntesis, sin considerarlos excluyentes de otros que puedan acudir en el mismo sentido, los cuatro aspectos señalados han permitido valorar la importancia de profundizar analíticamente una Recreación enraizada en las problemáticas sociales actuales. Esto atiende a las manifestaciones concretas que impone la realidad como forma de orientar el desarrollo del conocimiento específico.

9.

POR UN OCIO ENTRECULTURAL Y SOLIDARIO PARA LOS BUENOS VIVIRES EN TIEMPOS DIFÍCILES⁴²

Víctor Alonso Molina Bedoya

*Somos la alegría y la vida en tremenda lucha contra
la tristeza y la muerte (Alberto Barrera).*

Resulta paradójico que, ante el confinamiento y la imposición de un tipo de relacionamiento mediado por las plataformas virtuales y la tecnología digital, al parecer casi todos, desde diferentes campos del conocimiento y de la realidad misma, reprodujéramos de forma acrítica, una excesiva dedicación a estos artefactos. Incluso, esto sucede en muchos de los casos desconociendo las recomendaciones de entidades reconocidas del campo de la salud sobre los cuidados, las regulaciones y los efectos negativos para la salud de las personas, resultado de una alta exposición a las pantallas.

42 Este texto fue construido en el marco de la investigación denominada *Formas otras de construcción de paz a partir de las prácticas deportivas y recreativas en el corregimiento de San José de Apartadó* (convocatoria temática de la Universidad de Antioquia, 2020-33773).

Esto llama poderosamente la atención para quienes, como en el caso particular, se desempeñan en el ámbito del Ocio y de la Recreación. Este fue un escenario en el cual recayeron gran parte de las medidas de encierro, aislamiento y soledad, en tanto algo que marca el campo de manera importante es la apropiación y el uso de los espacios abiertos y públicos como formas de estar, de ser, de compartir y de sociabilidad.

Aun cuando muchos, en especial desde la academia, critican la forma como los jóvenes han sido cooptados por las pantallas como forma principal del relacionamiento, en la crisis la reproducimos perdiendo de vista el sustento. Esto ha sucedido muchas veces de manera velada, como una forma de control social y de seguimiento que se conoce como control cibernético de las relaciones humanas y de la vida cotidiana por parte de los gobiernos y de sectores comerciales dominantes a nivel planetario. Como bien lo advierte Breilh⁴³, se asiste a una gran paradoja social y ética en esta nueva fase de avance del capitalismo.

Esta consiste en tener un acelerado y potente desarrollo tecnológico y, simultáneamente, una brutal e inaceptable destrucción de la vida en el planeta, junto con un crecimiento de la desigualdad. Dicha paradoja se acompaña de una ignorancia estratégica planificada y funcional impuesta a nivel mundial que somete las formas de conocimiento, comunicación e información que este epidemiólogo crítico, con apoyo en Robert Proctor, acertadamente llama «agnotología».

Ingresando en uno de los aspectos centrales de la pandemia, el encierro, es legítimo hacer aquí una crítica puesto que,

43 Breilh, Jaime. Conferencia *Promoción de la salud para la sociedad de la vida*, 2021, 9 de noviembre.

como se sabe, la sindemia ha tenido una estrecha relación con formas de dominación. Esto no es nuevo, dado que ya había sucedido a comienzos de los siglos XIX y XX, y ni que decir más recientemente, específicamente en 2005 con la influenza y en 2009 con la seudopandemia⁴⁴. Esto ha de tenerse en cuenta puesto que el poder mundial y hoy transnacional se ha rodeado de experimentos científicos para generar, en determinados momentos de la historia, específicas formas de desorganización controlada de la economía global. Algunos analistas han dado en llamar a esto «reseteo», algo de mucha relevancia para una mejor comprensión de lo que sucede en la actualidad.

No debiera generar extrañeza que, justo cuando esta nueva crisis (que de nueva no tiene nada) de la COVID-19 estallara en un momento histórico de la humanidad marcado por amplias revueltas, afloraran fuertes procesos de movilización planetaria en contra de la organización criminal, injusta y desigual del sistema-mundo moderno colonial, extractivista, racista, patriarcal y capitalista.

Para Boaventura de Sousa Santos⁴⁵, la pandemia hizo mucho más evidentes las profundas consecuencias del orden —o mejor, del desorden— mundial. Esto se cristalizó soportado sobre los tres todopoderosos (el capitalismo, el colonialismo y el patriarcado), lo que permite hablar más que de crisis de una teoría o de un modelo político, de una crisis civilizatoria.

Con esto el sociólogo portugués pretende apartar la reflexión de la crisis centrada en el virus y sus efectos en la salud (que no deben

44 Henao-Kaffure, Liliana. *El concepto de pandemia: debate e implicaciones a propósito de la pandemia de influenza de 2009*, 2010. Consultado en <http://www.scielo.org.co/pdf/rgps/v9n19/v9n19a05.pdf>

45 De Sousa Santos, Boaventura. *La cruel pedagogía del virus*, Buenos Aires, CLACSO, 2020.

ser omitidos, por supuesto) para situarse en la comprensión de la determinación social. Gracias a ella se entiende que el momento que como humanidad se vive es resultado de la inequidad estructural de la sociedad que menoscaba la justicia social, la dignidad humana, la democracia y las buenas formas de vida en el planeta. Esta crisis civilizatoria se produce y reproduce a partir de la excesiva concentración de los bienes sociales, la explotación de los seres y el entorno, así como la exclusión social de amplias mayorías de la sociedad.

¿QUÉ HACER? REIVINDICAR UN OCIO CREATIVO, SOLIDARIO, CRÍTICO, INTEGRADOR, ARMONIZADOR Y ENTRECULTURAL

No cabe duda que, como construcción sociocultural, el Ocio ha estado y seguirá estando determinado por las macropolíticas globales interesadas en hacer de esta importante dimensión humana y social un gran negocio e instrumento de reproducción de la lógica mercantil hegemónica imperante. De allí que la crítica a la domesticación y virtualización del Ocio sea contundente y radical, pues se necesita pasar del plano del espectadorismo a un Ocio vivido y consentido, que acentúe la humanidad y la capacidad de construcción colectiva de otros mundos posibles.

Así, el Ocio-Recreación se entiende como una práctica social determinada por las condiciones sociohistóricas del momento y del lugar. Si bien hay allí un condicionamiento, una determinación como construcción sociocultural, también se da desde un vaivén dialéctico entre la determinación e indeterminación. En esta última reside precisamente la potencialidad para la emergencia de lo nuevo y la construcción de alternativas posibles, esto es, la dialéctica entre las prácticas de reproducción y las de

resistencia-superación de las formas y los ordenamientos sociales expropiativos, acumulativos y excluyentes tan hegemónicos en el mundo.

Desde esta óptica, se comprende el Ocio-Recreación como un amplio ámbito de prácticas, saberes, discursos, experiencias, instituciones, escenarios, formas de subjetividad y de relacionamiento que, en un marco de diversidad y diferencia, y articuladas al contexto, generan complacencia, encuentro, sociabilidad, bienestar y realización para las personas y los colectivos. Si bien esto se plantea en un escenario de libertad en el tiempo y de libre elección, hoy se propone como un factor potente para reducir el impacto negativo de la contingencia generada por la sindemia y la consecuente acentuación del modelo social dominante causante de la crisis global.

El Ocio hace parte del acervo cultural de los pueblos, de sus procesos identitarios. Además, ha sido considerado por muchos estudiosos como una necesidad humana fundamental al mismo nivel de aspiraciones y conquistas históricas legítimas tales como la educación, la salud, el trabajo, el ambiente, la seguridad, la paz, entre muchas otras. Por tanto, se reivindica un Ocio que, como práctica social, recree y actualice a sujetos y colectivos, que propicie la reciprocidad, la humanización y horizontalización de los encuentros con actividades y vivencias significativas para quien las vive, desde aproximaciones queridas, compartidas, integradoras, entreculturales y felicitarias.

La condición de confinamiento forzado que marcó los primeros momentos de la pandemia (comienzos de 2020) y que hoy es más flexible evidencia una cierta seducción y fascinación porque gran parte de las obligaciones laborales y de estudio sigan a partir de estas modalidades de virtualidad o de distancia. Esto genera un escenario complejo que demanda capacidad de imaginación

y creatividad para hacer que esta situación sea modificada. En la medida de lo factible, la pretensión es que desde los distintos campos de conocimiento se pueda contribuir a superar el impacto negativo de esta emergencia en sintonía con otros ámbitos de la actuación humana. Estos son necesarios para mejores formas de vida, diferentes tipos de relacionamientos y armonización con el gran entorno, la Gran Casa.

Se requiere de un Ocio con arraigo en los territorios, situado y local, con potencialidad dialógica, que reconozca y converse con experiencias y manifestaciones diversas propias de geografías humanas diferentes. Lo anterior implica un Ocio que potencie la capacidad imaginativa para superar esta realidad, a todas luces imperfecta para amplias mayorías en el mundo.

La intención es que, tal como lo sugería Mariátegui⁴⁶, se pueda avanzar por la realidad imaginada, potenciada y superior. Se trata de un Ocio que auxilie en la superación de los despojos materiales, de recursos, de seres, de prácticas, de mentalidades, de saberes y de conocimientos, de relacionamientos característicos del proyecto modernizador y desarrollista que se ha impuesto históricamente sobre la región. A su manera, este ha interferido significativamente en la armonía de la vida individual y colectiva con el territorio y las comunidades, constitutivo esencial de estas ontologías relacionales.

Desde la opción entrecultural se precisa de un Ocio-Recreación que reconozca y posibilite la diversidad de manifestaciones, de interpretaciones, de significaciones, de saberes, de haceres, de seres y de formas de relación con el espacio, el tiempo y los territorios de este amplio ámbito, anclado a las dinámicas

46 Mariátegui, José Carlos. *Por um socialismo indo-americano*, Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 2011.

culturales y espaciales propias de la región latinoamericana. Se pretende que propicie la heterogeneidad y la simultaneidad de las experiencias vitales para resistir al modelo social imperante del eurocentrismo y del globocentrismo.

Este ha marcado y marca el campo del Ocio y de la Recreación en clara dirección hacia la homogeneización cultural y el imperio del consumo como ordenador existencial de los tiempos presentes, de fuerte impacto en las prácticas y los discursos del Ocio. Si bien es cierto que como organizador epistemológico y conceptual no existe en muchas comunidades de la región, desde la opción de traducción intercultural comparte muchos de los rasgos definitorios y su relevante rol para los buenos vivires, para la vida plena a la manera del pueblo awá, para caminar bonito. En síntesis, se busca hacerlo parte importante de la racionalidad-emocionalidad comunitaria afianzadora de lo común y la reciprocidad para el bienestar social.

Finalmente, urge un Ocio concienciado, concienciador, liberador y transformativo que auxilie, de una parte, en la superación de esta suerte de naturalización de la crisis que actualmente vive la humanidad. De otra parte, se promueve un Ocio tendiente a fracturar las estructuras que reproducen la injusticia social, la falta de democracia, el extractivismo, la excesiva concentración, el deterioro ambiental y, en definitiva, este mundo malsano y de muerte para caminar en sentido de recuperación de la relacionalidad radical. Como lo advierte e invita el profesor Arturo Escobar⁴⁷, se trata de que la humanidad se aproxime a nuevos y fortalecidos entrettejidos, a rediseñar la urdimbre de la vida, a reunir y reparar y, especialmente, a reinventar otras formas de comunalizar, de lugarizar y de habitar. En suma, de nuevas formas de mundificar la existencia.

47 Escobar, Arturo. *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*, Buenos Aires, Tinta limón, 2017.

10.

DEL SOFÁ A LOS CINCO KILÓMETROS: UNA APP NOS RECUERDA QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PUEDEN APALANCAR LAS POLÍTICAS DE SALUD PÚBLICA

Cristina T. Marins

Mientras se escribe este texto, el mundo parece estar en camino de superar la pandemia por COVID-19. Con una parte importante de la población mundial vacunada y las consecuencias más graves del virus bajo control, la vida social parece volver a la normalidad, o al menos asentarse bajo un nuevo orden. Si, por un lado, “la nueva normalidad”, como la llaman, está en construcción y es objeto de disputas políticas; por otro lado, ya se puede observar el mundo transformado por el coronavirus. Entre los cambios más destacables se encuentra la fuerte presencia de las plataformas digitales en los más diversos ámbitos de la vida social. Han pasado casi dos años desde el inicio de una crisis sanitaria, económica y humanitaria sin precedentes. De hecho, las personas han cambiado significativamente la forma como se comunican, trabajan, socializan, aprenden, compran, comen y hacen ejercicio. En este último aspecto se centrará el ensayo que sigue.

En pocas palabras, una plataforma digital podría definirse como un modelo de negocio difundido a principios del siglo XXI que, a través de tecnologías digitales, conecta a diferentes grupos de personas. Uber, por ejemplo, conecta a conductores y pasajeros. iFood está en el centro de la relación entre productores de alimentos, repartidores y consumidores. Los gigantes Facebook y Google median la relación entre los anunciantes, el público y varias empresas (desde pequeñas empresas locales hasta grandes corporaciones transnacionales).

Como lo dice el filósofo Nick Srnicek⁴⁸, es fundamental señalar que las plataformas digitales inauguran un nuevo modelo de negocio en el que los datos adquieren centralidad, rompiendo así con el actual modelo de capitalismo del siglo XX. Fundamentalmente, el valor de empresas como Google, Facebook (recientemente rebautizada como Meta), iFood y Uber está directamente relacionado con su capacidad para capturar, almacenar y analizar datos complejos generados por sus usuarios.

Actualmente, las plataformas digitales están tan presentes en el día a día que es difícil imaginar la vida sin ellas. La cara más visible de ellas son las llamadas aplicaciones (o *apps*, en algunos casos), descargadas en los smartphones y utilizadas, entre otras cosas, para la comunicación, el transporte y las transacciones financieras. Si bien son indiscutibles los numerosos beneficios que producen estas plataformas (permiten ahorrar tiempo, tener acceso a bienes y servicios a un costo considerablemente menor, por ejemplo), sus efectos sociales suelen ser preocupantes.

48 Para Srnicek, la importancia de las plataformas digitales en la sociedad es el tamaño que, en gran medida, redefinen el funcionamiento del capitalismo. El autor presenta una reflexión sobre el tema en su libro *Capitalismo de plataforma*. Srnicek, Nick. *Platform Capitalism*, Cambridge and Malden, Polity, 2017.

Uno de los aspectos más debatidos en la literatura se refiere a la forma en que las plataformas utilizan los datos capturados para predecir, influir y modificar el comportamiento de los usuarios de acuerdo con sus intereses de mercado. Como lo demuestra la investigadora Shoshana Zuboff, la nueva forma de organizar el capitalismo (que ella llama «capitalismo de vigilancia») amenaza los sistemas democráticos en todo el mundo⁴⁹. El campo de estudios relacionado con la salud pública también trae datos inquietantes. Uno de los temas más reveladores de cómo las nuevas plataformas amenazan las políticas de salud pública establecidas desde hace mucho tiempo se refiere al movimiento antivacunas, cuyo crecimiento está asociado en gran medida con las plataformas de redes sociales⁵⁰.

Sin embargo, una mirada de cerca a las iniciativas únicas revela que las plataformas digitales pueden brindar importantes beneficios para la salud pública. En este sentido, un caso digno de nuestra atención es el de *Couch to 5K* (que se puede traducir como «*Del sofá a cinco kilómetros*»), resultado de una asociación entre la agencia de salud pública inglesa, Public Health England (PHE), y el conglomerado de medios estatal británico, British Broadcasting Corporation (BBC). El *Couch to 5K* (C25K) es una aplicación gratuita lanzada en 2016, dirigida a personas que no hacen ejercicio regularmente, desde un programa en ejecución del mismo nombre.

El programa que dio origen a la aplicación fue creado en 1996

49 Zuboff, Shoshana. *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*, Nova York, Public Affairs, 2019.

50 Puri, Coomes, Haghbayan, & Gunaratne, K. Social media and vaccine hesitancy: new updates for the era of COVID-19 and globalized infectious diseases. En *Hum Vaccin Immunother*, v. 16, n. 11, pp. 2586–2593, 2020. doi:<https://doi.org/10.1080/21645515.2020.1780846>.

y alterna caminar y correr en sesiones de entrenamiento de 30 minutos. En la primera semana el corredor novato alterna un minuto de carrera con un minuto y medio de caminata en el transcurso de 20 minutos (más una caminata de cinco minutos antes y después). Con la regularidad del ejercicio practicado, idealmente con un día de descanso entre entrenamientos, se aumentan los períodos de carrera y se reducen los de caminata. El plan está diseñado para una duración de nueve semanas, al final de las cuales el individuo idealmente adquiere la condición física para correr una distancia de 5 kilómetros o 30 minutos sin descanso. No es precisamente un programa innovador en cuanto a metodología, pero el resultado de la iniciativa de transformarlo en una aplicación digital fue notable.

Desde su lanzamiento por parte del sistema de salud pública inglés, la aplicación ha sido utilizada por millones de usuarios en el Reino Unido. Solo entre marzo y junio de 2020, período de confinamiento en ese país, la aplicación registró 858.000 descargas. Se estimó en agosto de 2021 que más de 5 millones de personas habían participado en el programa⁵¹. Aunque versiones similares de la *app* están disponibles en diferentes partes del mundo, el caso de la aplicación británica lanzada por la iniciativa pública reúne algunos elementos que la distinguen de otras similares. Un elemento crucial para el éxito de la iniciativa es que, en cada detalle, la aplicación refleja el objetivo de promover la mejora de las condiciones de salud de sus usuarios, basada en el consenso científico de que la práctica regular de correr ayuda a prevenir enfermedades, además de aumentar la calidad de vida de los practicantes de ejercicio.

51 Fonte, *Couch to 5K - a nine-week programme for beginners*, 2021. Consultado en <https://www.bbc.com/sport/get-inspired/43501261>

La persona sedentaria o poco familiarizada con el *running* que descarga la aplicación encuentra una interfaz sencilla, funcional e intuitiva. Sin la distracción de los anuncios tan habituales en otras aplicaciones gratuitas a disposición del público, el usuario encuentra un plan a seguir representado gráficamente en una pantalla titulada «*my runs*» («mis carreras»). Todo lo que se necesita para comenzar a correr, además de la ropa adecuada y la disponibilidad de 30 minutos tres veces por semana, es un teléfono celular y un auricular. Cada paso del entrenamiento es simplificado por el narrador o la narradora (que puede ser un atleta olímpico o comediante famoso, según la elección del usuario), quien acompaña a los corredores novatos a lo largo de todo el programa.

La aplicación se puede utilizar simultáneamente con los principales servicios de *streaming* disponibles en el mercado. De esta forma, encaja a la perfección en la costumbre generalizada de escuchar música mientras se hace ejercicio. Cada paso del desafío cumplido por el usuario es celebrado por el narrador, quien se convierte en un personaje fundamental del programa de entrenamiento. El estímulo también es esencial en ciertas partes particularmente desafiantes del programa, como la primera sesión de entrenamiento que incluye 20 minutos seguidos de carrera al final de la quinta semana.

En todo el material de comunicación publicado por el Gobierno británico está presente el espíritu de la iniciativa de promoción de la salud pública. «No es porque no corre que no puedas correr» (*Just because you don't run doesn't mean you can't*), se lee en las campañas del programa. Las personas retratadas en las imágenes que ilustran la aplicación muestran cuerpos de diferentes formas y tamaños, produciendo una identificación inmediata del usuario sedentario. De hecho, aquellas se parecen

más a las personas de carne y hueso que habitan las ciudades que a los cuerpos delgados y musculosos que son habituales en la publicidad para el sector privado del fitness.

La aplicación también fomenta la conexión con los usuarios que han cumplido o están participando en el programa, en una comunidad de Facebook o en un foro de Internet. Las dificultades comunes a quienes hacen ejercicio regularmente (por ejemplo, el riesgo de lesiones) también se abordan en la aplicación, que dirige al usuario a las páginas del portal del Servicio Nacional de Salud (NHS). La aplicación también fomenta la lectura de artículos breves que apoyan el ejercicio y brindan consejos para mantener motivado al lector y completar el programa.

En definitiva, la app C25K, avalada por el servicio de salud pública británico, ofrece un plan a seguir, información fiable y apoyo emocional. Sin incentivar la compra de equipos o servicios ni buscar retener la atención de los usuarios más allá del tiempo de uso de la aplicación, presenta una oportunidad accesible y segura para difundir la práctica de ejercicios regulares entre la población. Al hacerlo, la aplicación también ofrece un recordatorio de que es posible explorar el potencial de las nuevas tecnologías digitales, anteponiendo el interés social. En un momento en que los teléfonos inteligentes (*smartphones*) están dominados por aplicaciones desarrolladas en el Silicon Valley, que capitalizan los datos que proporcionamos (muchas veces sin siquiera darnos cuenta) y operan a través de un control algorítmico cuya opacidad caracteriza su funcionamiento. Así, el éxito de la asociación entre la agencia de salud británica y la BBC señala la demanda actual de iniciativas que pongan las nuevas tecnologías al servicio del colectivo. Sin crear ni fomentar ideales de *fitness* que respondan a intereses privados no declarados, la app ha logrado un éxito extraordinario.

Mirar una aplicación tan sencilla en este ensayo es una forma de invitar al lector a pensar el Ocio a partir del papel que juegan las tecnologías en estos ámbitos fundamentales de la vida social. Si hoy en día las grandes corporaciones desarrollan nuevos productos y servicios en el lucrativo sector del *fitness*, es necesario concebir un mundo altamente tecnológico que no esté impulsado predominantemente por un espíritu emprendedor. Un primer paso para construir un imaginario político que desarrolle el tema de la salud centrado en los intereses colectivos sería comprender los usos, las percepciones y los efectos de las nuevas tecnologías en el tejido social, tanto en términos materiales como simbólicos. Esto permitiría rediseñar nuevas tecnologías, incluidas las plataformas digitales que actualmente están presentes en las más diversas experiencias cotidianas, las cuales escapan a la lógica concentradora y excluyente que prevalece hoy.

11.

RE-CREANDO SENTIDOS Y SENTIRES DE LA RECREACIÓN DESDE ABYA YALA

Sergio Toro Arévalo

Eliana Castiblanco Rodríguez

En el presente contexto generado desde los mismos presupuestos ontológicos y epistemológicos que originan la Recreación y el Ocio, es posible comenzar acordando cinco situaciones relevantes que manifiestan el estado la sociedad occidental. Al menos dos de ellas son globales. A continuación, se enuncian.

- La pandemia actual se encuentra en una fase de conducción, pero no de control. Ello ha modificado gran parte de las relaciones en los distintos niveles (macro, meso y micro) de concreción.
- El cambio climático, por no decir el colapso climatológico⁵², ha revelado su condición de irreversibilidad, por lo que en los próximos años las personas podrán ser protagonistas y actores de cambios geoclimáticos devastadores.

52 Baquedano, Manuel. *Colapso. Cuando el clima lo cambia todo*, Santiago de Chile, Cuarto Propio, 2019.

- El conflicto social generado por condiciones y modos de existencia han excluido —o al “menos abusado” de— gran parte de la humanidad en beneficio de algunos conglomerados que manejan y conducen las relaciones y los modos de producción económica.
- La “soledad” o la carencia de sentido de pertenencia y vínculo desde lo micro a lo macro social, generada desde la cosificación de las relaciones sociales y personales en función de la productividad y eficiencia, una vez más económica, propia del neoliberalismo, provoca una sociedad cansada y autoexplotada⁵³, sin un sentido del o sensibilidad por el vivir.
- El doble estándar sociopolítico de la cultura occidental hegemónica en el contexto de la guerra entre Rusia y Ucrania, rasgando vestiduras en pos de la democracia y la soberanía, cuando se ha mostrado indiferentemente cómplice frente a los innumerables casos de masacres, invasiones y genocidios en otras partes del mundo, especialmente en la Abya Yala.

Este contexto descrito es una crisis de suyo ontológica, manifestada en las dimensiones epistémicas, social, política, estética y, por cierto, disciplinar. Lo anterior se manifiesta, por ejemplo, en los estallidos sociales de 2019 en Chile y de 2020 en Colombia. Esta situación ha puesto sobre las propias encarnaciones la posibilidad de rehacer modos de relación que impliquen la legitimidad de diversos tipos de conocimiento, de estéticas diferenciadas, subalternas y subversas. Para ilustrar lo anterior, las manifestaciones desbordaron en expresiones de bailes, juegos, disfraces, consignas que explicitan vidas o modos de existencia que, hasta ese momento, al menos estaban ocultas.

53 Han, Byung-Chul. *La sociedad del cansancio. De la sociedad de los locos a la sociedad de los cansados*, Barcelona, Herder, 2017.

Sin embargo, para ir avanzando en el presente trabajo sustentado en lo vivido y desarrollado a través de diálogos, experiencias y el caminar junto con diferentes comunidades originarias de la Abya Yala, se propone lo siguiente.

En primer lugar, la Recreación como forma de actuación sustentada en la relación comunitaria desde el buen vivir, o desde el bien estar tanto a nivel humano como de otras especies y entornos, en la legitimidad de seres complejo que se acoplan con el entorno y desde allí constituyen un mundo. Lo anterior se plantea no como una aspiración a construir, sino precisamente desde la experiencia de caminar sucesos comunitarios y sociales que han permitido el diseño de procesos personales y sociales, que han provocado una renovación, resignificación y Recreación de devenires existenciales que abordan el contexto señalado más arriba.

Así, la Recreación como un sentir-acto centrado en los procesos personales y comunitarios sigue presente más allá de las lógicas y restricciones del mercado y del neoliberalismo. Al contrario del neoliberalismo, se manifiesta como un modo de diseñar la comunidad de sentidos compartidos que permite reivindicar modos de convivencia que legitiman a sus integrantes. Al mismo tiempo y desde la experiencia, el solo hecho de compartir desde las relaciones de aceptación genera condiciones de amplitud y profundización de esos mismos modos. Esto permite no solo dar curso a diferentes actividades, sino a la experiencia de afirmación a la vida, de alegría y pertinencia del compartir y la construcción dialógica de la identidad.

En segundo lugar, resaltando la experiencia de lo acontecido en los procesos sociales, la Recreación como disciplina está en un momento crucial de refundarse o, dicho de otro modo, de desaprender desde las lógicas funcionales y compensatorias

para reaprenderse desde las comunidades y los simbolismos existenciales. En esta perspectiva, se trata de reconstruirse desde una (desde otra) ontología fundamentalmente relacional⁵⁴. Concretamente, desde el vivir bonito, el buen vivir, el bien estar, la comunidad, la naturaleza, la organización social, los sentidos compartidos que empujan hacia una comprensión y entendimiento del proceso del vivir, que supere el dualismo ontológico de la sociedad occidental.

El trabajo y el Ocio, tan propios de la tradición griega y de su fusión con la ética protestante, así como con el servicio y encuentro con la ética católica, se contrastan con las éticas del cuidado y las cosmovisiones sistémicas y fractales de gran parte de los pueblos y las culturas originarias, presentes y explícitas más que nunca en las sociedades criollas y en los movimientos sociales. Es tiempo de proponer otras concepciones más cercanas y pertinentes a las comunidades, no con un afán intelectualista y academicista sino como una consecuencia para recoger y sistematizar aquello que se vive y se comprende en ellas.

Por ejemplo, dentro de ciertas comunidades el Ocio, concepto excluyente y exclusivo en su origen griego, no tiene un sentido en razón a que el vivir es, de hecho, un acto creativo y de responsabilidad personal-cósmica, que implica de suyo un sentido caótico y articulado, inaprensible pero al mismo tiempo constatable y evidente, impregnado de condiciones posibilitantes y en dinámica transformación. ¿Es posible leer esa experiencia y comprensión del mundo con una categoría que distancia o distingue al siervo-trabajador-negociante, de quien es libre-sabio-ocioso?

54 Escobar, Arturo. *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*, Buenos Aires, Tinta y Limón, 2021.

Lo anterior lleva al tercer desafío que consiste precisamente en ampliar la dimensión política de la Recreación hacia las sociedades no humanas y que posibilitan la existencia de lo humano. De suyo, desde la acción guiada por la emoción del placer, la Recreación como proceso de construcción, estabilización o transformación de las relaciones humanas en el contexto de pandemia y de colapso climatológico puede proporcionar el encuentro y la resignificación de un mundo y sus relaciones, de modo que contemple también personas no humanas.

La Recreación que históricamente ha estado centrada más bien en los procesos personales o individuales en relación con el contexto, parece no tener opción de centrarse en una apertura hacia lo colectivo y comunitario. Tampoco hacia el entorno y lo ambiental como dimensiones de un actuar responsable y éticamente comprometido. En otras palabras, la Recreación se orientaría o comprendería una perspectiva militante, éticamente posicionada y con un horizonte político y epistémico incluyente de lo no humano y lo ecosistémico.

En relación con la soledad crónica de la sociedad capitalista y neoliberal, le compete a los profesionales y a las comunidades de la Recreación una revalorización del juego como acción primordial del conocer, tendiente a la construcción de identidad desde y en el placer del hacer. El juego no solo ha sido proscrito de los ambientes sociales instituidos en América Latina desde sus expresiones más espontáneas⁵⁵, sino que además ha sido superficializado al nivel de diluirlo en diferentes formas de manipulación y consumismo.

55 Díaz Antillaca, Óscar & Toro Arévalo, Sergio. Fuga lúdica: aspectos configurativos de la emergencia del jugar en la dinámica escolarizada contemporánea, En: Paideia Surcolombiana, n. 21, pp. 105-112, 2016.

Por ejemplo, el mercado del juguete y de los videojuegos fácilmente puede confundir o reducir las características y particularidades que presenta la experiencia óptima del jugar. Dicha experiencia es radical para la construcción de un mundo personal y compartido. Recrear el juego es recrear los sentidos del vivir desde la infancia hasta la edad senescente. Si se puede asumir y concretar este desafío, la soledad no tendrá lugar como enfermedad sino como momento o situación de experiencia íntima en función y relación de un mundo que se comparte y se recrea dinámicamente. No obstante, esa Recreación del jugar, hacerla desde un lugar otro, desde las comunidades y sentidos originarios, implica entender lo bonito del jugar.

Lo bonito de jugar, su gran placer, tal vez radique no en la soberanía de quien juega con algo sino, más bien, en la posibilidad de que —al compartir— el juego cobre vida y empiece a jugar con nosotros. Porque nos jugamos la vida en algunos pensamientos, y algunos pensamientos se juegan en vida. Y, aunque muchas veces no se escriban o no se puedan escribir, esos pensamientos del juego cotidiano que implica vivir pintan el paisaje que llevamos dentro gravitado por el suelo (o los suelos) que habitamos⁵⁶.

REACTUAR DESDE DONDE ESTAMOS SIENDO... ARMANDO UN JUEGO OTRO, EN DIVERSIDAD.

La acción, incluida la de jugar, por muy personal que se sienta, es siempre un fenómeno naturalmente social. Por ello, los primeros registros o las primeras experiencias de esta condición social son en y desde la encarnación, directas y concretas, basándose especialmente en el afecto o carácter de quien cuida al recién

56 Giuliano. Facundo; Aguer, Bárbara; Dabashi, Hamid; Downar, Camila & Mignolo, Walter. ¿Podemos pensar lo no-europeos? Ética decolonial y geopolíticas del conocer, Buenos Aires, Ed. del Signo, 2018, p. 19.

nacido. Lo mencionado implica un acoplamiento estructural⁵⁷ con un entorno inmediato que está contenido en una red más amplia, la cultura.

En términos más situados, en la Abya Yala se encuentran una infinidad de formas y tipos de manifestaciones sobre diversas sensibilidades y contextos del sentir, dependiendo de los entornos y paisajes, de las historias que cada pueblo y cultura construye y recrea en sus generaciones. No obstante, no es un descuido epistémico ni menos ontológico sostener que, en esa diversidad, al menos desde la matriz de pueblos originarios o ancestrales como las diversas poblaciones de la cultura bantú⁵⁸, se expresan sentires que comparten ciertos aspectos fundamentales.

Lo mencionado propicia maneras sistémicas y complejas de comprensión y vivencia muy diferentes o, mejor dicho, radicalmente distintas en comparación con las que se han impuesto como cultura hegemónica desde la modernidad. Esta se caracteriza por una ontología fragmentaria, racionalista y dualista⁵⁹.

Por tanto, el sentido del presente trabajo tiene dos dimensiones: por un lado, explicitar una matriz ontológica relacional de las culturas originarias y de la cultura mestiza; por otro lado, realizar una propuesta que permita entender los modos de existencia y sus posibles desafíos disciplinares, situados y profesionales en el marco de *la Recreación*. La apuesta consiste en situarnos y

57 Maturana, H. y Varela, F. (2004) *El árbol del conocimiento. Bases biológicas del entendimiento humano*. Buenos Aires; Lumen.

58 Dussel, Enrique. *Filosofía de la liberación: una antología*, Madrid, Akal, 2021.

59 Vallega, Alejandro Arturo. *Tiempo y liberación. Exordio a pensamientos libertarios, vivenciales y decoloniales*, Madrid, Akal, 2021. / Bouteldja, Houria. *Los blancos, los judíos y nosotros. Hacia una política de la amor revolucionario*. México, Akal, 2017. / Dussel, Enrique. Op. cit.

proyectarnos desde un posicionamiento que recoja aspectos de base de las culturas, donde se desenvuelven modos de existir que se construyen y reconstruyen desde otras aproximaciones, conocimientos y comprensiones.

Como forma de pensamiento y acción cultural, la modernidad se basa en el racionalismo, dimensión fundamental de la condición humana⁶⁰. Esto se traduce en una metodología del conocer que se caracteriza por la medición y el control de las variables que se presentan en un fenómeno o hecho cotidiano. Así mismo, la labor del conocimiento formal y científico precisamente se basa en el control de las mencionadas variables y en explicitar de forma cuantitativa y objetiva las relaciones de causalidad entre ellas⁶¹.

Por otra parte, en el respeto que merecen las culturas milenarias de la Abya Yala, es posible interpretar de una forma más clara y pertinente lo que significaría en términos pedagógicos y por sobre todo didácticos el trabajo situado y concreto con las comunidades originarias; al mismo tiempo, con las fusiones que han ido tejiendo las comunidades criollas o mestizas. Cabe recordar que en ellas se presentan formas de conocer y estar que implican actuaciones, modos de existir que superan el racionalismo. Por ejemplo, en el conocimiento andino no se comprende la separación de lo que se denomina razón y cuerpo, así como conjuntamente el proceder se comprende desde el sentir o lo afectivo⁶².

60 Vallega, Alejandro Arturo. Op. cit.

61 Vallega, Alejandro Arturo. *Ibíd.* / Dussel, Enrique. Op. cit. / Ochoa Muñoz, Karina. *Miradas en torno al problema colonial. Pensamiento anticolonial y feminismos descoloniales en los sures globales*, México, Akal, 2019.

62 Vallega, Alejandro Arturo. Op. cit. / Bouteldja, Houria. Op. cit.

En este sentido, la visión particular sobre sí mismo o personal no es lo que permite el devenir fructífero de las comunidades, sino un proceso comunitario que propone la individuación desde la construcción y Recreación de las condiciones relacionales del propio vivir, en la experiencia cotidiana y convivencia situada de cada comunidad. El vivir se traduce en una constante experiencia de sentir colectivo, lo que implica la presencia plena de un ser vivo que se constituye desde lo orgánico, intra e interpersonal, así como lo ecológico.

Estas dimensiones son distinguibles en una red o un entramado infinito de relaciones de carácter visible e invisible, material e inmaterial, racional e irracional, concreto y espiritual. Son comprensiones abrazadoras de supuestos no centrados ni menos excluyentes; más bien, son abarcadores o sistémicos y se encuentran con algunos enfoques y programas de investigación sobre el conocer humano propios de la cultura científica dominante.

Específicamente, se hace referencia al programa investigativo que tiene su origen en la biología del conocer y que derivó en una propuesta más particular⁶³. De hecho, como alternativa epistémica «la enacción» se sostiene en la comprensión de los procesos cognitivos, fenómenos encarnados sujetos a tres invariantes de base⁶⁴. Cada una de ellas es fácil de entender, pues refiere a tres dimensiones articuladas del vivir: las dinámicas metabólicas y moleculares (autopoiesis); los despliegues comportamentales que permitan adecuarse a las condiciones del

63 Varela, Francisco (2016). *El fenómeno del vivir*. Santiago de Chile: J.C. Saez Editores.

64 Varela, Francisco. *El fenómeno del vivir*, Santiago de Chile: J. C. Sáez, 2016. / Varela, Francisco; Thompson, Evan & Rosch, Eleanor. *The embodied mind. The cognitive sciences and human experience*, Massachusetts, Mit Press, 2017. / Gallagher, Shaun. *Action and interaction*, New York, Oxford University Press, 2020.

entorno, y los procesos que involucran la emergencia, presencia y cambio de otros y otras en el devenir.

Si bien se pueden caracterizar como categorías de actuación y estructura por separado, cada una no puede considerarse en la experiencia por sí misma; por el contrario, se entienden y despliegan como planos de hacer y ser de un ser vivo, se articulan circularmente desde lo biológico a lo relacional simbólico y viceversa.

Ahora bien, como dicha relación se manifiesta en el acontecer cotidiano, tiene que ver fundamentalmente con la distinción o educación que cada cultura desarrolla en la convivencia cotidiana, donde se pueden observar cuáles énfasis y sentidos se potencian y cuáles no. Esto ha llevado a entender que el criterio del amor o la legitimidad del existir del otro o de la otra⁶⁵ se amplía más allá de lo humano.

Este acto, de suyo, es constitutivo en dos sentidos. Por un lado, la presencia de un agente o actor que siente su mundo y, al sentirlo, lo nombra, constituye y cuida; por otro, un ambiente que posibilita determinadas formas de actuación y sentir. Así, lo diferenciador de las culturas originarias se ancla en sus afectos o en su corazón como núcleo orgánico-simbólico en el cual se renueva y recrea la relación ecológica que abastece el sentido y horizonte del sentir y hacer como cultura particular.

Se trata de un corazón constituido como dispositivo central de la experiencia de sentido, de arraigar y anclar los excedentes de significado. En este sentido, el *sentimiento* se convierte en el sustento del actuar desde lo más básico o estructural de lo humano, definiendo el ritmo orgánico que orienta los procesos

65 Maturana, Humberto & Verden-Zoller, Gerta. *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano desde el patriarcado a la democracia*, Santiago de Chile, J. C. Sáez, 2003.

vitales que son experimentados como un flujo o torrente de fuerza propia, de constitución e interpretación tanto del viviente como de lo vivido. Por esto, es pertinente reivindicar la encarnación del vivir y el conocer que en las culturas originarias se expresa como forma natural. Dicho formalmente, es su ontología que se expresa en la coordinación de encarnaciones o en su convivencialidad, donde, al decir-vivir de las comunidades, las intencionalidades más explicitadas son las siguientes:

- El cuidado del vivir.
- El servicio a las personas y a la comunidad.
- El pensar bonito, el buen vivir o el vivir sabroso.
- Honrar las relaciones de aquello visible con lo no visible (espiritualidad).
- Vivir activo y a tiempo fluido.
- La reciprocidad como balance dinámico.
- Escuchar, observar y actuar.

Lo anterior permite apreciar que la acción responsable y placentera no emerge en sí misma y por sí misma, sino como un modo de coordinación y comunicación con lo que se entiende y legitima como ser vivo o no vivo. Esto genera otras habilidades y capacidades que en occidente pueden considerarse inútiles o poco valoradas. Entre ellas se relevan la sensibilidad frente a los animales y sus formas de actuación; el conocimiento de plantas y árboles en función del cuidado y la protección del agua o de los tipos de hongos que pueden ser usados con fines de salud o alimentación; la capacidad de lectura sobre el clima a partir del flujo del viento; el tratamiento de los cultivos y los ciclos lunares, o la detención de enfermedades por medio de la orina o el pulso.

Resulta muy interesante conocer el tipo de conocimiento que se logra desde las culturas y las formas generadas en la construcción del mismo, a partir de los principios señalados preliminarmente. De hecho, en la dinámica de la organización de estos conocimientos lo que se observa es que la escuela como artefacto u objeto es una construcción occidental, pues la *Recreación* en las comunidades está precisamente en la convivencia situada y también sitiada en torno al buen vivir o al vivir bonito. Ello siempre implica una relación virtuosa con todo lo que existe, lo visible e invisible, lo humano y lo no humano. Con todo y esto, tal vez la *Recreación* desaparezca como concepto y se transforme en un modo de vivir bien.

12.

LÚDICA POLÍTICA LATINOAMERICANA

José Fernando Tabares Fernández

PRESENTACIÓN

Uno de los temas objeto de estudio del grupo de investigación *Gocemos* en la actualidad es la reflexión desde la racionalidad lúdica. En el caso específico de este texto, el interés se centra en la lúdica política, con la intención de restituir lo político del campo de estudios. Se trata de un ámbito cuyo posible abordaje político pueda promover, de un lado, los actores que pugnan por su hegemonía mediante diferentes estrategias; del otro, presentar alternativas para su abordaje a partir de propuestas que amplíen la mirada a los conflictos entre intereses para actuar diferentes formas del campo en los contextos. En este marco, el juego no debería —como hasta ahora sucede— ser un objeto comprendido al margen de los contextos, soslayando los abordajes con mayor presencia en su tratamiento.

Como cualquier otro ámbito de la vida, el juego es un escenario de pugnas entre intereses y racionalidades que condicionan sus formas. Esta situación ha conducido a la preeminencia de

algunas miradas desde las cuales se ofrecen variadas ópticas para su tratamiento. Así mismo, afirmar que el juego también es político permite visibilizar sus condiciones, lógicas e intereses.

De acuerdo con los actores más críticos del tema, el juego representa una instancia contrahegemónica que se instala frente a la utilidad de la racionalidad instrumental. En el estado actual del mundo, las consecuencias del modelo predominante de racionalidad han conducido a una inminente crisis y a un colapso de la vida. Por ello, se requiere de alternativas que pugnen con las hegemónicas, las de los omnipotentes intereses corporativos para los cuales lo único importante es la acumulación *per se*, a costa de la miseria y la exclusión de las grandes mayorías.

En esta dirección, la apuesta es por el reconocimiento de otras formas que en sí mismas porten racionalidades alternas. Por ejemplo, las lógicas de lo colectivo, de la comunalidad y la comunitariedad, de la inutilidad y la ecología de las prácticas, por solo nombrar algunas. En suma, se trata de una apuesta por mundos posibles que en sí mismos porten el reconocimiento de otras formas heterogéneas, pluriversales y múltiples. Para esto, se partirá de la pugna entre actores, ontologías, epistemologías, racionalidades y prácticas relacionadas con la configuración del campo de interés. En esta dirección, la ecología política latinoamericana se muestra como un referente pertinente para el estudio del campo de lo lúdico, pues este, como cualquier otro, está configurado por la tensión entre distintas perspectivas.

LA ECOLOGÍA POLÍTICA COMO ALTERNATIVA PARA LA LECTURA DE LO LÚDICO

En este documento se reivindica la ecología política como posibilidad a partir de la cual es posible el estudio de los conflictos socioambientales.

En esta misma línea, Leff parte del concepto de racionalidad ambiental para indicar que “a la ecología política le conciernen no solo los conflictos de distribución ecológica, sino el explorar con nueva luz las relaciones de poder que se entretujan entre los mundos de vida de las personas y el mundo globalizado”⁶⁶. En este sentido, Escobar añade que

el campo de la ecología política, corresponde al estudio de las múltiples articulaciones, mediadas culturalmente, de la historia y la biología, trazando y caracterizando dichos procesos para sugerir articulaciones potenciales que permitan el despliegue de relaciones sociales y ecológicas más justas y sostenibles, encontrando “nuevas formas de entretujan lo ecológico (biofísico), lo cultural y lo tecnoeconómico para la producción de otros tipos de naturaleza social”⁶⁷.

LA LÚDICA POLÍTICA LATINOAMERICANA

En este sentido, en lo referente a la problematización del campo de la lúdica, primeramente, es oportuno poner en cuestionamiento la posibilidad de que, a partir de una definición única, pueda darse cuenta de su complejidad y heterogeneidad. Para este proyecto o trabajo el juego se configura desde la tensión entre intereses, actores, epistemologías, ontologías, prácticas, etc. que la constituyen. Así, la lúdica política se muestra como un concepto desde el cual se pueden hacer visibles las tensiones que la constituyen. En esta dirección, algunas propuestas son importantes en el entendido de plantear que el juego no es lúdica.

66 Leff, Enrique. *Imaginación sociológica e imaginarios sociales en los territorios ambientales del sur*, Brasil, Vozes editora, 2014, p. 1.

67 Escobar, Arturo. *Más allá del Tercer Mundo. Globalización y diferencia*, Bogotá, Colombia, Instituto Colombiano de Antropología e Historia, 2005, pp. 280-281

Estos interrogantes sobre la naturaleza del juego permiten pensar un poco más sobre su configuración. Al respecto, se asume que el estudio del juego está ocupado por racionalidades que lo configuran.

Así, la lúdica política se propone hacer visibles los intereses que la constituyen y la explicitación de los conflictos entre ellos. De esta forma, partiendo de los planteamientos de la ecología política sobre los conflictos socioambientales, la lúdica política tendría la tarea de estudiar los conflictos sociolúdicos en la configuración del campo. Dicha situación contribuirá a una mejor comprensión del objeto y a posibles lecturas que amplíen el espectro de los marcos de análisis existentes.

En la realidad de los contextos latinoamericanos marcados por la diversidad y heterogeneidad, los marcos de análisis han sido predominantemente los procedentes de otros lugares con sus propias realidades, formas de comprensión y gestión de la vida. En el caso de los estudios sobre la lúdica y el juego, la investigación sobre los “clásicos” ha imperado adaptando las complejas condiciones de los territorios de la región a dichos discursos. Así, se reivindican narrativas centradas en imaginarios y conceptos universales, mediante los cuales es posible explicar un objeto dado, verbigracia la lúdica.

Quizás uno de los principales puntos comunes sobre el estudio del juego es su neutralidad, su sin interés, su neutralidad, su separación de otras esferas de la vida, etc. Sin embargo, la lúdica también es política en el sentido de los intereses de los actores que la configuran. Así pues, de la mano de la ecología política latinoamericana se propone el concepto de lúdica política latinoamericana que, en la misma línea de la ecología política latinoamericana que centra su atención en el estudio los conflictos socioambientales, se basa en los conflictos sociolúdicos. En este

contexto, se gira en torno a la dinámica que se gesta entre los intereses de los distintos actores, epistemologías, artefactos, espacios del campo en su configuración

La problematización se realizará a través de la *lúdica política latinoamericana*, un campo de estudio que se ocupa de los conflictos sociolúdicos entre diferentes formas, lógicas e intereses que lo configuran. Como cualquier objeto de estudio, el juego también es político, es decir que no está dado en sí, sino que es el resultado de la tensión entre motivaciones de los actores involucrados.

Con todo y esto, la pretensión es fundamentar un marco de análisis que posibilite el tratamiento de lo político de la lúdica a partir de la ecología política latinoamericana como ruta para el tratamiento de los conflictos y desigualdades sociolúdicos. Esto puede propiciar el estudio de las tensiones e inequidades que configuran el campo desde la lúdica política latinoamericana.

13.

LA PANDEMIA COMO OPORTUNIDAD PARA LA HUMANIZACIÓN DEL OCIO

Ricardo Lema Álvarez

La pandemia por COVID-19 que se expandió rápidamente por el mundo y se instaló durante más de dos años en la región ha tenido un impacto drástico. Esto se ha cristalizado no solo en las condiciones sanitarias y en la situación económica de los diferentes segmentos de la población, sino que también ha afectado directamente las condiciones de bienestar y la percepción de felicidad de los sujetos.

Si bien el impacto económico se ha visto en todas las ramas de la actividad productiva, sin duda las industrias del Ocio, del turismo, de la cultura y del deporte han sido de las más afectadas. La excepción han sido servicios de entretenimiento digital como las plataformas de *streaming* o de videojuegos). Esto ha tenido un efecto desestabilizador en las prácticas hegemónicas de Ocio, algunas de cuyas propuestas (por ejemplo, la del turismo de masas) se desmoronaron y otras emergentes adquirieron nueva visibilidad. Pero, ¿cuál era el modelo de Ocio predominante antes de la pandemia?

EL OCIO PREPANDÉMICO

Las industrias del Ocio se han constituido en el siglo XXI en uno de los sectores de la economía más dinámicos. Esto ha llevado al desarrollo de prácticas de consumo en el Tiempo libre orientadas por la lógica de un mercado especulativo, que no se detiene a medir costos sociales y ambientales. Se puede caracterizar al Ocio prepandemia por los siguientes rasgos:

- Distribución desigual del Tiempo libre, con sectores de profesionales hipercalificados que tienen alta renta y poco tiempo disponible; en el otro extremo, se observan altas tasas de desempleo en sectores de población con pocos recursos para acceder a oportunidades de Ocio.
- Desigualdades en el acceso a las oportunidades de Ocio, acentuadas no solo por razones económicas sino también por diferencias de género, étnicas y geográficas.
- Globalización de los espacios de Recreación, lo que barre con la diversidad de experiencias y las identidades locales.
- Aceleración del tiempo, con una búsqueda de mayor intensidad de las experiencias de Ocio en el menor tiempo posible.

Estas condiciones han impulsado a un modelo hegemónico del Ocio que tiene consecuencias deshumanizantes para los sujetos y las comunidades, reproduciendo lógicas de consumo no sustentables. Además, este modelo de Ocio, especialmente el modelo de turismo (masivo y de grandes distancias) que conlleva, es uno de los responsables de la globalización de la propia pandemia a escala planetaria. Los rasgos antes descritos ilustran una visión hegemónica del Ocio que entra en crisis durante la pandemia, siendo una oportunidad para el desarrollo

de otro tipo de prácticas emergentes que desafían esta visión predominante.

EFFECTOS DE LA PANDEMIA EN EL OCIO

La primera reacción ante la presencia de la COVID-19 en los países del mundo fue el encierro en los hogares, lo que afectó directamente las prácticas de Ocio social y los espacios de Recreación. En los primeros meses se pudieron observar algunos efectos preocupantes que a continuación se enuncian:

- La desaparición de los espacios públicos de Recreación y su función socializadora.
- La disminución drástica del acceso a clubes deportivos, centros culturales, espacios gastronómicos, viajes, etc., afectando los beneficios que estas prácticas conllevan.
- La preminencia de las pantallas digitales, donde los videojuegos, las redes sociales y las plataformas de *streaming* mediatizan las formas de entretenimiento y convivencia.
- La generalización del teletrabajo, lo que provocó el desdibujamiento de las fronteras entre Ocio y trabajo. Las prácticas de Recreación pasaron a convivir con el trabajo remunerado y las tareas domésticas.

Pese a que al panorama antes descrito auguraba una situación preocupante para el Ocio, lo cierto es la mayoría de los sujetos aprendieron a convivir con esta situación, pudieron adaptarse a las nuevas condiciones y encontraron en las prácticas de Ocio emergentes una oportunidad para resistir a las condiciones deshumanizantes de la pandemia. Algunas evidencias permiten argumentar en este sentido:

- En varios países de la región se registró un aumento de prácticas culturales y deportivas, incluso en comparación con los meses de prepandemia. Esto se explica gracias al aumento de propuestas públicas y privadas que vieron en los medios digitales una posibilidad para facilitar el acceso. De esta forma, sectores de la población que antes no realizaban actividad física o de consumo cultural por barreras económicas y de transporte tuvieron nuevas oportunidades de acceso gracias a la pandemia. Más allá del aumento de la oferta privada, los gobiernos nacionales y locales tuvieron un rol destacado en esto, redirigiendo sus recursos y programas hacia los servicios digitales.
- Lejos de la generalización de prácticas de entretenimiento digital, la pandemia impulsó el desarrollo de prácticas emergentes. En este sentido, en varios países se ha destacado el crecimiento de los juegos de mesa durante este período, algo que favoreció una experiencia de Ocio familiar que se había reducido en las últimas décadas.
- Con las primeras aperturas al confinamiento y alentando prácticas de Ocio al aire libre, se desarrollaron propuestas que colocaron a las ciudades en una escala humana. Así, servicios gastronómicos ocuparon metros de calle antes destinados al automóvil, hubo aumento de los kilómetros destinados a ciclovías recreativas, etc.
- Por otra parte, con el cierre de fronteras se privilegió el turismo interno y en la naturaleza. Esto provocó la explosión de propuestas de turismo local y en la naturaleza (vías verdes, senderos de ecoturismo, etc.).

Ante la finalización de la emergencia sanitaria en la mayoría de los países de la región, lo mencionado lleva a interrogar

cuáles pueden ser los aprendizajes que se pueden continuar reivindicando de la experiencia de Ocio durante la pandemia. No se trata de volver a la situación de prepandemia, retomando prácticas de Recreación que reproducen otras pandemias⁶⁸, sino transformar el modelo de Ocio desde un paradigma más humanizante.

OPORTUNIDADES PARA LA POSTPANDEMIA

Quizá la consecuencia de la pandemia más positiva sea la revalorización social del Ocio. Los efectos emocionales del confinamiento y el descenso de la autopercepción de felicidad visibilizan el potencial del Ocio y de la Recreación para el desarrollo del bienestar subjetivo y la satisfacción sinérgica de las necesidades personales. Esto genera una oportunidad para los países de la región, en aras de transformar las prácticas de Ocio y Recreación. Algunos lineamientos estratégicos pueden ayudar a proyectar estas oportunidades más allá de la pandemia. Entre ellos se destacan:

- Favorecer un turismo sustentable y regenerativo que priorice el disfrute de los destinos cercanos por sobre los exóticos. Para ello, los gobiernos deben invertir más en fomentar el desarrollo de microoperadores, emprendimientos de turismo comunitario y capacidades locales para mediar entre el turista y los sitios de interés, etc.
- Desarrollar un urbanismo táctico en las ciudades, que privilegie a la persona. Para ello, los gobiernos locales deberán

68 Como lo plantea San Salvador del Valle, la COVID-19 es producto de las grandes “globaldemias” del siglo XXI: la ecológica, la especulativa, la demográfica y la xenófoba. Ver al respecto la ponencia en el *Simposio de Recreación y ciudad* realizado en agosto de 2020 en la Universidad Católica del Uruguay. Consultado en: https://youtu.be/Nts-MDSn1_Tg

apostar a reducir los espacios destinados al automóvil (vías y plazas de estacionamiento), privilegiando el desarrollo de vías y ciclovías recreativas, terrazas gastronómicas, ferias artísticas y culturales.

- Potenciar el uso de la tecnología para promover prácticas de consumo cultural y de producción artística de calidad.
- Del mismo modo, aprovechar los canales digitales para facilitar el acceso a actividad física recreativa dirigida.

La humanización del Ocio pospandemia requiere de un modelo de Ocio inclusivo para todas las personas, sustentable en lo ambiental, justo, solidario en lo social y culturalmente diverso. Esto es necesario e indispensable para un futuro viable en la región latinoamericana. Como lo plantean los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, se trata de diseñar un futuro mejor, sin dejar a nadie atrás.

14.

OCIO Y TRABAJO COMO DIMENSIONES DEL DESARROLLO ⁶⁹

*Wecisley Ribeiro da Espirito Santo
Antônio de Salvo Carriça*

INTRODUCCIÓN

Como categorías distintas y especializadas, el Ocio y el trabajo fueron forjados por la modernidad industrial europea y luego americana. Fue el desarraigo del trabajo provocado por las relaciones salariales lo que dio lugar a la necesidad de referirse a actividades realizadas por placer que —a veces, o la mayoría de las veces— no son menos productivas que las estrictamente profesionales⁷⁰. Si, como lo sugieren los antropólogos, el

69 Este trabajo fue escrito bajo la inspiración del texto seminal de Cleber Dias titulado *El Ocio puede salvar al mundo*. Consultado en <https://www.temperancapolitica.com/post/o-lazer-pode-salvar-o-mundo>. Aquí se busca desarrollar algunos puntos de esta hipótesis como homenaje a este compañero.

70 Bourdieu, Pierre & Sayad, Abdelmalek. *Le déracinement : la crise de l'agriculture traditionnelle en Algérie*, París, Les Editions de Minuit, 1964.

parentesco, la religión, el arte, la economía, el juego y la educación componían aspectos de los mismos hechos, la especialización de estas esferas segmentó el tiempo, el espacio, los sentimientos y los afectos. Todo sucede como si la división del trabajo social⁷¹ fuera la expresión social de la división fordista de las etapas de los procesos de producción. Antes del fordismo, esta división no existía; después de él, entró en decadencia.

Este texto discute estas fronteras complejas (históricas, localizables y, por tanto, maleables), haciendo que algunos datos etnográficos suscitados por las propias investigaciones y por otros investigadores dialoguen con ciertos postulados comúnmente aceptados sobre el tema. Al mirar el ejercicio cotidiano profesional de los circuitos económicos populares con este sesgo, se presentan contextos que ya cuestionan esta separación y señalan caminos posibles de desarrollo económico y humano. Finalmente, se argumenta que una forma de hacerlo es construyendo una escuela que fertilice las vocaciones humanas, que no se pueden clasificar fácilmente según las categorías segmentadas de trabajo y Ocio.

Este proceso de fecundación del trabajo estudiantil presupone una organización social asociativa de la vida escolar cotidiana, donde las afinidades y complementariedades vocacionales hagan del currículo un laboratorio social del tipo de solidaridad orgánica indispensable para la eficiencia de la economía en escalas sociales más amplias, que van más allá de los límites de los sistemas educativos.

71 Durkheim, Émile. *De la division du travail social*, Paris, Félix Alcan, 1893.

MIRADAS ETNOGRÁFICAS

Inicialmente, se quiere traer a colación el caso de Caruaru, una ciudad de tamaño medio en Pernambuco, Brasil, que alberga un vasto circuito de producción y distribución de una infinidad de bienes, entre los cuales la ropa concentra la mayor parte de la mano de obra y la mayor parte del PIB local. Estos son producidos a través de la organización familiar y vecinal del trabajo. El parentesco y la afinidad constituyen los criterios fundamentales para la captación de unidades productivas que se extienden por barrios populosos, comprendiendo territorios habitacionales dotados de servicios de Ocio y educación (especialmente profesional), en vinculación orgánica con las actividades productivas. El *trabajo en familia* y *para la familia* son dos categorías nativas regulares, no solo en Caruaru sino también en las ciudades vecinas: *trabajo en familia*, con *conocidos*, *amigos*, *vecinos*, *personas de confianza*, *amigos cercanos*⁷².

Más importante para los propósitos que ahora ocupan es el hecho de que actividades típicamente concebidas como circunscritas a la esfera del Ocio se llevan a cabo durante el proceso de producción, en espacios que son al mismo tiempo profesionales y residenciales. Escuchar música, beber alcohol, bailar, ver partidos de fútbol, todo esto convive con el trabajo. Así mismo, las ferias de barrio, junto con la gran Feria de Caruaru, principales lugares de distribución de la producción, comprenden lugares de comercialización y Recreación en el sentido económico de reproducción de la fuerza de trabajo. Incluso, se constituyen en una experiencia de entretenimiento

72 Espírito Santo, Wecisley Ribeiro do. Não ser empregado, não ter empregado: o trabalho com a família, para a família e suas variações. En *Anuário Antropológico*, v. 40, n. 1, 2015 Consultado en: <https://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/6807>

privilegiado para la población local y el turismo de Ocio, junto con el turismo comercial. La suspensión intermitente del trabajo a favor de unos minutos de visita y *prosa* (es decir, conversación libre, con fines de sociabilidad) con los vecinos es también una actividad habitual de Ocio.

En Nova Friburgo, localidad serrana de Río de Janeiro y segundo caso que se presenta, tampoco se observan con la misma profusión vastos circuitos de arreglos productivos familiares, aunque la afinidad y el conocimiento previo constituyen un criterio ineludible para la contratación profesional. Hay mayor especialización productiva que en Caruaru, siendo la confección un motor de la economía no solo en Friburgo sino en toda la región montañosa del estado de Río de Janeiro. La inexistencia de un circuito robusto de ferias libres en Friburgo se traduce en la concentración de los medios de distribución por parte del gran capital textil, objetivada en los almacenes de las grandes empresas. Este hecho impide en gran medida el desarrollo de la producción por cuenta propia entre las costureras (aquí predominan las mujeres en la confección, a diferencia de Caruaru, donde los hombres comparten con ellas el trabajo de costura).

Sin embargo, como acontece en el nordeste, aquí también predomina la producción familiar y doméstica de prendas de vestir como resultado de la tercerización realizada por las empresas. Merece remarcar que cerca del 90% de las costureras entrevistadas prefieren trabajar bajo el régimen de domicilio, sin ningún registro formal, en lugar de estar empleadas en las secciones de una fábrica⁷³. De hecho, las costureras de estas secciones son predominantemente más jóvenes y ven su permanencia en la fábrica como algo temporal, siendo solo un

73 Espírito Santo, Wecisley Ribeiro do. Trabalho, gênero e lingerie: tradição e transformação nas trajetórias das costureiras de roupas íntimas de Nova Friburgo-RJ. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro, PPGAS/MN/UFRJ, 2009.

medio de mejora profesional de cara a futuros emprendimientos. En cambio, las costureras a domicilio utilizan argumentos muy recurrentes para justificar su preferencia. La distancia con el jefe es uno de ellos; la posibilidad de gestionar el tiempo de producción se convierte en otra razón.

En la práctica, actividades reproductivas como el cuidado de los niños y las tareas del hogar coexisten con la costura. Más fundamentalmente, las entrevistadas aprecian la posibilidad de suspender temporalmente la producción con miras a prácticas de entretenimiento idénticas a las observadas en Caruaru, de las cuales la sociabilidad barrial es la más constante. Si, por un lado, el menor ingreso proporcional de la costura doméstica en comparación con el empleo formal del sector lleva a los trabajadores a una mayor jornada laboral, por otro lado, esta extensión es compensada por la porosidad del período trabajado. Esta dinámica se expresa émicamente por la *libertad de organizar el tiempo*.

La importancia de esta capacidad de organización del tiempo aparece en contextos aparentemente bastante diferentes, como en el caso de la tercera investigación que se presenta sobre el sector de panaderías comerciales en Río de Janeiro. En un contexto de alta rotación de empleados provocada por la dureza del trabajo diario y del trato con jefes y clientes, el día libre aparece como un factor fundamental en la organización de la vida social más allá de la panadería (el manejo de sus terrenos, pagar facturas, citas médicas, pequeños trabajos complementarios, etc.).

Más que eso, revela sintomáticamente la dinámica de interpenetración del Tiempo libre y el trabajo, materializada en el sueño, en la insuficiencia del descanso, en el dolor corporal⁷⁴.

74 Carriço, Antônio de Salvo. Além do descanso: os lugares da “folga” no trabalho em padarias, *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, v. 2, n. 3, 2018.

Allí no se habla del Ocio como algo separado del trabajo: las posibilidades de jugar no están “ahí afuera”, sino precisamente entre ellos mismos y con los clientes. Al igual que la rutina que trajo Donald Roy⁷⁵, no se trata de un juego inocente y depurado, sino de un arte desarrollado a lo largo del tiempo por quienes permanecen en el cargo y cuya gestión tiene implicaciones directas y profundas para la jerarquía laboral del establecimiento⁷⁶.

Por tanto, si el trabajo entendido como creación de la actividad humana y realización estética⁷⁷ prolifera más allá del tiempo que circunscribe el trabajo como producción económica⁷⁸, a la inversa, también este tiempo es capilarizado por la libre sociabilidad⁷⁹. En efecto, incluso en el seno mismo del capitalismo clásico consolidado bajo Frederick Taylor y Henri Ford, ese desarraigo del trabajo abrió un espacio continuo para un otro arraigo operado por el compañerismo de los trabajadores⁸⁰. Así, el régimen fabril, instituido por la devoción del capital al dios Kronos, nunca dejó de estar atravesado por agujeros de gusano excavados por el dios Kairós, patrón del juego obrero.

-
- 75 Roy, Donald. (1959). Banana time: job satisfaction and informal interaction. En *Human Organization*, v. 18, n. 4, pp. 158-168, 1959.
- 76 Carriço, Antônio de Salvo. Histórias, sentidos de vida e relações de trabalho: a trajetória e o cotidiano de um balconista de padaria. En: *Etnografias contemporâneas*, v. 3, n. 4, pp. 176-198, 2017. Consultado en <http://www.unsam.edu.ar/revistasacademicas/index.php/etnocontemp/article/download/219/241>.
- 77 Bourdieu, Pierre. *Meditações pascalianas*, Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2001.
- 78 Weber, Florence. *Le travail à côté: étude d'ethnographie ouvrière*, Paris, Institut National de la recherche agronomique, 1989.
- 79 Simmel, Georg. The sociology of sociability. En *The American Journal of Sociology*, v. 55, n. 3, 1949.
- 80 Leite Lopes, José Sergio. A tecelagem dos conflitos e classe na cidade das chaminés. Brasília, Editora UNB, 1988. / Beaud, Stéphane & Pialoux, Michel. *Retour sur la condition ouvrière : enquête aux usines Peugeot de Sochaux-Montbéliard*, Paris, Fayard, 1999. / Schwartz, Oliver. *Le monde privé des ouvriers : homes et femmes du Nord*, Paris, Presses Universitaires de France, 1990. / Weber, Florence. Op. cit.

OCIO, EDUCACIÓN, TRABAJO

Cuando en 1962 Lévi-Strauss⁸¹ notó que incluso un niño de las Islas Ryukyu puede identificar la especie de un árbol en posesión de un pequeño trozo de madera y que cada niño conoce cientos de especies de plantas, él nos enfrentó con el inevitable fracaso de educación occidental, extirpada del Ocio y también del trabajo en el sentido de realización de que habla Bourdieu. *Educación, Ocio y trabajo* son tres abstracciones irreconocibles para el pueblo Ryukyu.

También la economía moral que precedió a la economía de mercado⁸² estaba anclada en relaciones sociales sustantivas de uso de la tierra en las que el trabajo, la educación y el Ocio eran aspectos integrados de la vida, no esferas distintas. Los circuitos de reciprocidad constituyeron el principio integrador de la economía, apoyados en un intercambio mercantil subsidiario⁸³ y en experiencias dispersas de redistribución centralizada⁸⁴. Ahora bien, la lógica trágica descrita por Marcel Mauss⁸⁵, que consiste en dar, recibir y devolver, otorga a la actividad económica el placer intrínseco de la sociabilidad.

Por su parte, la sociabilidad pura en sí misma también es productiva en la medida en que sedimenta la cohesión que engendra y es engendrada por la distribución del trabajo social. A este respecto, Marx arrojó luz sobre el fetichismo que consiste

81 Lévi-Strauss, Claude. *O pensamento selvagem*, Paris, Minuit, 1962.

82 Thompson, Edward. *Costumes em comum*, São Paulo, Cia das Letras, 1998.

83 Polanyi, Karl. *A grande transformação: as origens de nossa época*, Rio de Janeiro, Campus, 2000. / Weber, Max. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*, São Paulo, Martin Claret, 2009.

84 Polanyi, Karl. Op. cit.

85 Mauss, Marcel. *Sociologia e antropologia*, São Paulo, EDUSP, 1974.

en tomar las relaciones entre personas por relaciones entre cosas, trastornando la economía como si las mercancías fueran agentes y los sujetos reales objetos. No obstante, la deformación de la economía (mera dimensión de los hechos sociales totales) implica la anomalía de todo lo demás.

Por ello, Huizinga nota una inversión semántica homóloga con respecto a la palabra “escuela”:

Originalmente significando ‘Ocio’, [este] ha adquirido hoy el significado exactamente opuesto de trabajo y formación sistemáticos en la medida en que la civilización restringe cada vez más el libre disfrute del tiempo de los jóvenes y conduce a clases cada vez más numerosas de jóvenes a una disciplina severa desde la infancia⁸⁶.

Por otro lado, las etnografías muestran una vez más que las redes de sociabilidad que se despliegan desde las instituciones educativas formales subvierten (o al menos contrarrestan) tales intenciones de control. Esto es lo que revela el estudio de Willis⁸⁷ en Inglaterra, el cual destaca que no es posible entender las escuelas populares sin tener en cuenta las redes de relaciones y disputas que se forman dentro y fuera de sus muros: oposiciones entre buenos y malos estudiantes, estudiantes y profesores, hombres y mujeres. Ello incluye asociaciones derivadas de estas oposiciones como las que forman una cultura de masculinidad obrera y reproducen todo un modo de vida característico. En definitiva, la escuela forma trabajadores y ciudadanos, pero, paradójicamente, no lo hace por su dinámica prevista sino por la distancia y la negativa a seguir sus reglas.

86 Huizinga, Johan. *Homo ludens: a study of the play-element in culture*, Boston, Massachusetts, Beacon Press, 1955.

87 Willis, Paul. *Aprendendo a ser trabalhador*, Porto Alegre, Ed. Artes Médicas, 1991.

A este respecto, Carriço⁸⁸ destaca otro aspecto de esta inversión al entrar en el ámbito cotidiano de la calificación profesional en Río de Janeiro, puntuando todo el humor que dicta el ritmo de las clases y que va más allá de un mero accesorio superfluo, siendo fundamental para la formación de una creencia en la calificación como un valor deseable. Efectivamente, analizar los cursos es toparse, sobre todo, con narrativas: historias, anécdotas y chistes que persisten desde la primera clase teórica hasta el último día de taller.

Esta intensa práctica dialógica marca el escenario cotidiano de la escuela y hace del curso un contexto privilegiado de elaboración discursiva en el que alumnos, docentes y empleados se construyen como personas y trabajadores, reinventando la visión que tienen de su lugar en el mundo. Después de todo, es precisamente la elaboración y el intercambio de tales dispositivos narrativos lo que genera un proceso en el que los aprendices, en lugar de someterse al yugo de los patrones o del mercado, se vuelven capaces de apropiarse creativamente de estas relaciones.

Por tanto, es posible y necesario aprovechar la sociabilidad espontánea imperante en la escuela (a la manera de la camaradería obrera que prevalece a pesar del régimen fabril) para organizar una estructura curricular basada en el asociativismo. Se trata de ir más allá para que las afinidades fusionen equipos y proyectos no solo sustentados en la reciprocidad, sino también capaces de producir fertilización cruzada entre grupos y solidaridad orgánica entre escuelas. Aquí está la base que puede sustentar un sólido desarrollo humano y económico, puesto que el único factor de convergencia económica (es decir, de reducción de

88 Carriço, Antônio de Salvo. Uma abordagem etnográfica do ensino profissionalizante. En: *Iluminuras*, v. 13, pp. 280-292, 2012. Consultado en <http://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/download/27946/pdf>.

desigualdades, que es básicamente lo que importa) basado en evidencia sólida es la democratización del conocimiento⁸⁹.

Para que la economía se beneficie de las múltiples vocaciones humanas, es necesario que las personas tengan la oportunidad de construir una trayectoria formativa que les permita cooperar, haciendo de la diversidad un abono para la solidaridad orgánica. Este concepto durkheimiano podría definirse como cohesión social con interna diferenciación. Para adaptar un poco el concepto de Boaventura de Souza Santos⁹⁰, una ecología de saberes y habilidades debe ser el tipo ideal de escuela que pretenda ser la semilla del desarrollo de varias escalas, desde la local a la planetaria, pasando por la regional y la nacional. Este fructífero aprovechamiento de la prodigiosa variación de las capacidades humanas supone, por las razones antes expuestas, el abandono de las clasificaciones segmentadas de *trabajo* y *Ocio*, dimensiones de la economía humana.

El cambio en las finanzas de la esfera material a la inmaterial que ha tenido lugar en las últimas décadas sugiere un proceso de transformación de los objetos de deseo que impulsan la producción. En última instancia, la definición misma de lo que son las actividades productivas sufre hoy una transformación importante. Los servicios juegan un papel cada vez más destacado en la producción de riqueza.

Entre ellos, los servicios de educación, salud y esparcimiento constituyen segmentos que, por su propia naturaleza que sitúa el desarrollo humano como actividad final, no pueden desaparecer;

89 Piketty, Thomas. *Capital in the twenty-first century*, Cambridge, Massachusetts, Belknap Press, 2014.

90 Santos, Boaventura de Sousa. *Semear outras soluções: os caminhos da biodiversidade e dos conhecimentos rivais*, Porto, Afrontamento, 2004.

por el contrario, su peso proporcional debe aumentar. Por tanto, la automatización de la producción material no debe asustar a los economistas que tienen el vasto campo de la producción cultural en el cual desarrollar su ciencia. La etnografía y la economía tenderán a converger a partir del siglo XXI, puesto que esta última deberá forzarse a transitar desde los modelos matemáticos hacia las prácticas microeconómicas imperantes a escalas regionales.

A nivel comunitario, las actividades de Ocio pueden ofrecer un núcleo articulador de múltiples actividades económicas locales capaces de fecundarse mutuamente. Entre ellas se destacan servicios de alimentación, alojamiento, atención especial a niños y ancianos, venta de insumos para actividades finales y representaciones artísticas de estas mismas actividades. A este respecto, Janes Jacobs llama a los usos émicos del espacio “necesidades primarias”⁹¹. ¿Qué quiere la gente cuando visita un determinado territorio? Esta es la cuestión fundamental que debe presidir la planificación regional y económica. La autora ofrece algunos ejemplos negativos y positivos de lo que ella quiere decir, en el contexto norteamericano.

De forma particular y en procura de contextualizar lo anterior, es oportuno agregar equivalentes brasileños a través de preguntas etnográficas, pues

magníficas vistas o hermosos paisajes [en el sentido estrictamente técnico de arquitectos y urbanistas, por supuesto,] no son elementos esenciales; tal vez ‘debería’, pero evidentemente no funcionan. Solo pueden funcionar como un complemento. Por otro lado, la natación funciona como una necesidad básica. Y también la pesca, si hay tanto cebos en venta como embarcacio-

91 Jacobs, Jane. *Morte e vida das grandes cidades*, Rio de Janeiro, Martins Fontes, 2000, p. 115.

nes. Pistas deportivas también. E incluso fiestas o actividades que tengan este carácter”⁹².

Lo anterior implica un proyecto de desarrollo humano y económico que cuente con un amplio apoyo social, el cual debe aprovechar, como punto de partida, estos artículos esenciales que podrían traducirse recurriendo al concepto de “temas generativos” de la economía popular formulado por Paulo Freire⁹³. A este respecto, Bourdieu⁹⁴ sugiere que el trabajo está dotado de doble verdad: la verdad de la utilidad social suministrada por el producto del trabajo, por un lado, y la verdad de la utilidad existencial, realizada a través de la dimensión creativa y la activación de las facultades humanas características del trabajo, por el otro. En una economía integrada por algoritmos y automatizada el advenimiento de formas de trabajo capaces de armonizar esta doble verdad es una cuestión de ajuste educativo y vocacional.

Se trata de permitir la fructificación del potencial personal de cada trabajador, a través de la cualificación del trabajo. Ahora bien, si se considera precisamente que el aprendizaje significativo, esa concepción de los educadores que sitúa la subjetividad de los alumnos en el centro de la pedagogía, es aquel que se produce gravitando en torno a los intereses del aprendiz, debe recordarse que la superación de la crisis estructural del trabajo en el mundo contemporáneo no demanda más que erigir el edificio del sistema económico sobre los cimientos del sistema escolar, organizando el árbol laboral de los recursos humanos a partir de la semilla de las asociaciones estudiantiles. Sin embargo, nada de esto puede suceder sin antes recuperar el significado original de la palabra *escuela* a la que se refiere Huizinga.

92 Ibidem. p. 119.

93 Freire, Paulo. *Pedagogía do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

94 Bourdieu, Pierre. *Op. cit.*

15.

OCIO Y TRABAJO EN CONTRA DE UNA CRISIS ESTRUCTURAL

Cleber Dias

La pandemia ha impuesto revaluaciones para nuestras expectativas de futuro y para nuestro horizonte de posibilidades. Dichas aspiraciones sobre el futuro tienen que ver con la manera con que se observan socialmente las relaciones con el tiempo, un aspecto importante para las reflexiones sobre el Ocio. En este artículo se abordarán las relaciones entre Ocio y trabajo, así como los vínculos entre Ocio, trabajo y la naturaleza estructural en medio de una crisis que la pandemia parece solamente tener acelerada.

Además de las inquietudes sobre los riesgos de contagio y los efectos económicos de la pandemia, la situación también ha suscitado de manera más general reflexiones sobre el futuro. Luego de la crisis, ¿las sociedades podrán retomar las actividades realizadas antes? Más que eso, después de la crisis, ¿las sociedades deberían retomar las actividades realizadas antes? De esta forma, las preocupaciones asociadas con los riesgos de colapso del tejido social ante las catástrofes ambientales, el desempleo estructural y la creciente desigualdad ocupaban ya

la agenda pública desde antes. La pandemia parece solamente haber ampliado estas intranquilidades.

Dichas ideas, que habían sido ridiculizadas antes, ahora están de vuelta no solo para ser consideradas, sino también para ser puestas en práctica en alguna medida. En efecto, los gobiernos amplían sus presupuestos con préstamos y emitiendo monedas, de manera que se facilitan servicios de salud pública, asistencia e ingresos básicos. Donde antes decían que no había alternativas, las alternativas surgieron.

Uno de los componentes a considerar en esta «nueva normalidad» se refiere a la forma en que trabajamos, con consecuencias de gran alcance sobre cómo disfrutamos o dejamos de disfrutar la vida. El imperativo de generar crecimiento económico bajo la convicción de que el excedente monetario es el principal elemento para garantizar una buena vida ha exigido cada vez más dedicación al trabajo.

Sin embargo, el ideal del crecimiento económico infinito, con sus promesas de felicidad, ha requerido, paradójicamente, el sacrificio de casi todo. Lo que podría llamarse simplemente vida, para ya no hablar de una buena vida, es decir, el descanso, las horas de sueño, el cuidado a los niños, el encuentro con amigos, la socialización con la familia y hasta la preservación de la naturaleza para la propia conservación, aparece en estos tiempos casi como una especie de ruido que interfiere en el trabajo.

De hecho, el trabajo realizado para acumular riqueza se ha convertido en un fin en sí mismo. Para decirlo mejor, no es el trabajo en sí lo que se valora, sino un tipo particular de trabajo, es decir, el trabajo vendido por dinero. El trabajo que aún no se ha convertido en una mercancía, es decir, el trabajo realizado sin remuneración, como las tareas del hogar, a menudo ni siquiera se concibe como trabajo. En el lenguaje cotidiano, alguien que se dedica por completo a los trabajos del hogar a menudo será visto como alguien que no trabaja.

Una de las consecuencias de esta extrema valorización del trabajo remunerado es el aumento generalizado de las horas trabajadas a pago en el mercado y también de la intensidad con que se trabaja, lo que, a su vez, reduce el tiempo de Ocio. Investigaciones indican que desde las décadas de 1970 y 1980, más o menos, después de algunas décadas de declive, el tiempo promedio dedicado al trabajo remunerado ha aumentado⁹⁵. Por otro lado, se estima que el tiempo consumido por el sueño disminuyó en unas tres horas y media entre principios del siglo XX y la actualidad⁹⁶.

Más que aumentar en cantidad o intensidad, el trabajo también se ha vuelto socialmente inútil. Este es un sentimiento compartido por muchos trabajadores, quienes a menudo no encuentran sentido en sus ocupaciones. Hoy ya no importa si el trabajo realizado es necesario o relevante; solo importa que se lleve a cabo, especialmente si genera lucro para alguien.

De hecho, el valor social asignado a un trabajo, medido por la cantidad de dinero que se paga por él, tiende a ser inversamente proporcional a la medida de su utilidad social. Ocupaciones como recolectores de basura, enfermeras, profesores o trabajadores de supermercados, por ejemplo, de hecho indispensables, tienen salarios bajos o muy bajos. Por otro lado, los “gerentes”, “supervisores” o asesores financieros, cuyo trabajo real a menudo es difícil saber cuál es, tienden a ser recompensados más generosamente. Los salarios precarios de las ocupaciones con obvias utilidades sociales parecen una especie de sadismo colectivo: el momento en que una parte pequeña de la sociedad que está implicada en tareas prescindibles y socialmente irrelevantes puede expresar su resentimiento hacia quienes se

95 Schor, Juliet B. Over turning the modernist a predictions: recent trends in work and leisure in the OECD. En: Rojek, Chris; Shaw, Susan; Veal, A. J. (eds.), *A handbook of leisure studies* (pp. 203-215), New York, Palgrave Macmillan, 2006.

96 Cray, Jonathan. *24/7: capitalismo tardío e os fins do sono*, São Paulo, Ubu, 2016.

dedican a trabajos innegablemente necesarios, castigándolos con salarios bajos, baja estima y una vida degradante.

Meditar sobre el trabajo socialmente útil o inútil implica un esfuerzo por priorizar los que más se deben incentivar y los que se pueden reducir. Pensar que determinadas ocupaciones son socialmente inútiles —o son “trabajos de mierda”, como lo decía el antropólogo David Graeber⁹⁷— abre la posibilidad de dedicar menos tiempo al trabajo, puesto que el esfuerzo productivo se centra en lo que efectivamente se reconoce como necesario. Centrar el trabajo en lo que es realmente relevante puede reducir el volumen de tareas a realizar, dado que habrá menos trabajo inútil por hacer, liberando así el tiempo que actualmente estos esfuerzos estériles consumen.

La reducción de las horas de trabajo, a su vez, además de crear la posibilidad de que más personas tengan acceso al trabajo realizado por dinero, ampliando las oportunidades de acceso a la riqueza, también tiene el potencial de ofrecer más tiempo para otras actividades, incluyendo el Ocio, el descanso y el trabajo de cuidados no remunerado que muchas veces se ha delegado a otros trabajadores (o, de hecho, a otras trabajadoras). De esta forma, en lugar del restaurante, se piensa en la preparación de la propia comida en casa; en lugar de bebés en guarderías, la intención es cuidar a los propios hijos en casa; en lugar de las señoras de la limpieza, se considera la limpieza de la propia casa por cuenta propia. En pocas palabras, el final de la vida de la subcontratación.

Una organización del trabajo así tendría muchas consecuencias sobre el tamaño, la estructura y las posibilidades de crecimiento de una economía, además de todos los demás efectos sobre la calidad de vida. La pandemia permitió u obligó a una paralización

97 Graeber, David. *Bullshit Jobs: a theory*. Nueva York, Simon & Schuster Paperbacks, 2018.

temporal de algunos sectores productivos. Esta experiencia compulsoria muestra que una reducción de la cantidad de trabajo o de las jornadas laborales es posible.

Quiere destacarse que siempre hay alternativas. No hay nada inevitable en la forma en que vivimos y otros mundos son perfectamente posibles. Además, muy poca de nuestra organización social está por fuera de la esfera de influencia de las decisiones políticas. La falta de ideas y cierto conformismo intelectual, quizás más que solamente las malas intenciones de nuestros representantes, son algunos de los principales factores que condenan a una buena parte de la sociedad a una vida degradante.

Definir lo que es necesario o socialmente inútil puede ser bastante subjetivo, es verdad. Sin embargo, un poco de “sentido común” puede mostrarnos sin mucha controversia lo que es lujo y lo que es indispensable. Definir qué es un trabajo necesario puede ser una de esas cosas difíciles de enunciar, pero que todos reconocemos cuando miramos uno.

Si la medida de prosperidad de un pueblo es la cantidad de Tiempo libre disponible, como lo argumenta el antropólogo Marshall Sahlins⁹⁸, nuestra civilización es una de las más miserables de todos los tiempos. Más que eso, si la cantidad de Tiempo libre disponible en una sociedad es una condición para la innovación tecnológica y para la propia “elaboración de la cultura”, como lo postula cierta teoría antropológica, la *teoría de los excedentes*, nuestra sociedad, con gente laboriosa y siempre ocupada, estará condenada al fracaso. En el siglo XIX Nietzsche⁹⁹, el filósofo

98 Sahlins, Marshall. A sociedade afluente original. En: *Cultura na prática* (pp. 105-152), Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 2004.

99 Nietzsche, Friederic. *Humano, demasiado humano*: um livro para espíritos livres. São Paulo: Companhia das letras, 2017, p. 117

alemán, ya había registrado un pronóstico en este sentido, que ahora suena como una premonición sombría. En sus palabras, “por falta de descanso”, él decía, “nuestra civilización se encamina hacia una nueva barbarie”.

Los filósofos antiguos, Aristóteles en particular, decían que alguien que no puede dedicar parte de su tiempo a hacer lo que desea no es bien un ciudadano, sino un esclavo. Una sociedad donde la gente pasa casi todo el tiempo trabajando en ocupaciones desalentadoras de hecho parece una sociedad de esclavos. ¿No sería esto una forma de barbarie, con la diferencia de que estamos acostumbrados a ella?

Hasta la década de 1970, aproximadamente, los aumentos de los salarios se habían convertido en favor de una reducción del tiempo empleado en el trabajo remunerado. Hasta entonces, además de expandir los niveles de consumo, la prosperidad económica del siglo XX fue también convertida en Ocio. Conforme a la conclusión de Thomas Piketty, “todas las sociedades desarrolladas eligieron, a medida que se enriquecían, trabajar menos para disfrutar de más Tiempo libre”¹⁰⁰.

Todavía, desde entonces, una combinación de estancamiento económico, concentración de ingresos, niveles crecientes de deuda y mayor tiempo dedicado al trabajo remunerado han puesto fin al sueño de una *sociedad del Ocio*, como lo dijera ya muchos investigadores del Ocio desde la década de 1930. En verdad, este sueño fue reemplazado por la realidad de una *sociedad del cansancio*, caracterizada por excesos, agitación, histeria, hiperestimulación, hiperactividad, inquietud, excitación neurótica, depresión y trabajo continuo. Esto fue lo que básicamente la pandemia obligó a una interrupción parcial, que algunos miraran como algo insoportable.

100 Piketty, Thomas. *O capital no século XXI*, São Paulo, Intrínseca, 2014, p. 90.

Sin un salto tecnológico capaz de superar las barreras energéticas y ecológicas actuales (no sabemos si esto sucederá), la presión política sobre el proyecto socialdemócrata de reconciliación de clases, en el que se ofrece una determinada redistribución de la renta a los trabajadores a cambio del enfriamiento de cuestiones más generales sobre la disposición del sistema de producción, tenderá a ampliarse. El mantenimiento de este pacto socialdemócrata, sin embargo, depende del crecimiento económico, bien sea a través de ganancias efectivas de productividad, a través de la deuda o por exceso de trabajo. Todas estas alternativas se han probado durante más de un siglo, pero parecen ahora agotadas¹⁰¹.

La expansión de la productividad se mantiene, pero eliminando trabajadores del proceso de producción. ¿Qué harán los desempleados y desocupados? ¿Cómo se imagina que la gente comprará todos los productos hechos cada vez más rápidamente por las máquinas si no hay trabajo y si, sin trabajo, no hay tampoco salarios? Además, el agotamiento de los recursos naturales impone o impondrá luego límites para la producción y para el crecimiento económico.

El estancamiento económico en una sociedad democrática donde los votantes pueden expresar sus expectativas mediante el voto tiende a exacerbar los conflictos distributivos. ¿Qué partes de la sociedad cederán fracciones de sus ingresos a favor de otros y por qué medios? ¿Habrán menos ganancias, más trabajo, menos servicios públicos, más redistribución de ingresos a través de programas de asistencia? ¿Se planteará alguna otra alternativa? La crisis desencadenada por la pandemia parece haber acelerado estas dinámicas que ya estaban en marcha.

101 Streeck, Wolfgang. *Tempo comprado: a crise adiada do capitalismo democrático*, São Paulo, Boitempo, 2019.

¿Hay razones para creer que surgirán formas de vida diferentes después de la pandemia? ¿Un reseteo? Es posible. La experiencia cercana a la muerte a menudo produce una gran transformación de la forma en que la gente observa la vida. La valoración del Tiempo libre, en detrimento de la habitual dedicación al trabajo, es una de las transformaciones habituales tras experiencias de este tipo.

El enfrentamiento de toda una civilización con la muerte inminente durante una pandemia quizá puede desencadenar una reacción análoga. Además, la propia conciencia colectiva del tiempo, acostumbrada a la previsibilidad, o mejor, a la ilusión de previsibilidad, ha tenido que aceptar ahora una mayor incertidumbre sobre el futuro. Esta tiende a tener efectos en la forma como concebimos el trabajo y el Ocio.

Un reseteo posible, todavía, desafortunadamente no es una garantía de evolución. Todas las civilizaciones conocidas hasta hoy colapsarán un día. Es razonable imaginar que la civilización capitalista, con sus muchos objetos materiales, su hiperproducción y su trabajo infinito, algún día marchará para lo mismo destino. Quizá ya esté en esta marcha ahora mismo. Todavía, diferente de lo que piensan muchos teóricos marxistas o entusiastas del socialismo, tampoco hay garantías de que el colapso de la civilización capitalista dará lugar a algo mejor¹⁰². Sea como sea, la forma en que nos relacionamos con el tiempo, en el trabajo o en el Ocio, probablemente seguirá en el centro de este conflicto.

102 Wallerstein, Immanuel. *Capitalismo histórico e civilização capitalista*, Rio de Janeiro, Contraponto, 2001.

16.

LA VERDADERA TRANSFORMACIÓN. CLAVES PARA CONSTRUIR ENTORNOS DEPORTIVOS SUSTENTABLES Y DEMOCRÁTICOS EN EL CAPITALISMO PANDÉMICO

Nemesia Hijós

La pandemia por COVID-19 trastocó los modos en que vivíamos y develó nuestras capacidades —individuales y, especialmente, colectivas— de adaptación a la incertidumbre. Este acontecimiento también trajo diferentes lecturas sobre el devenir: en primer lugar, la cuarentena se presentó como una oportunidad para —quienes pudimos— quedarnos en casa y “aprovechar” el tiempo, reinventarnos. Mientras los(as) optimistas afirmaban que íbamos a salir mejores porque la solidaridad y la cooperación iban a imponerse como lema, los(as) “pesimistas” subrayaban la profundización de las desigualdades estructurales y el aumento de la pobreza.

Nuestro campo de estudios no quedó ajeno. El avance de la COVID-19 afectó, limitó y condicionó significativamente las prácticas y las conductas sociales e individuales, de las cuales

no se exceptúa el Ocio y la Recreación, la actividad física y el deporte, que en algunos casos fue suspendido. Esto se reflejó en la Encuesta Nacional de Educación Física y Deporte (ENAFyD), publicada por el Ministerio de Turismo y Deportes de la Nación Argentina a fines de 2021¹⁰³. El relevamiento, que había sido realizado por primera vez en 2009, presenta hipótesis y diagnósticos en relación con los cambios y las continuidades en los hábitos deportivos, así como en la forma de realizar actividad física en nuestro país.¹⁰⁴

En este texto se propone acoger tres elementos de la ENAFyD de 2021, en diálogo con investigaciones etnográficas propias realizadas con corredores(as) y deportistas amateurs en grupos de entrenamiento¹⁰⁵. La intención es reflexionar acerca de los accesos y las prácticas físicas y deportivas en los últimos años, como instancia que permita imaginar el futuro después, otra sociedad posible, incluso una más justa y solidaria. De este modo, se trata de idear acciones transversales y políticas de Estado consecuentes.

En primer lugar, se abordará el caso del *running* y los espacios verdes en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. La ENAFyD de 2021 confirma el aumento exponencial de la práctica del correr, siendo la segunda actividad más elegida entre las personas encuestadas, con el 50,3%¹⁰⁶. De este modo, la mitad de las personas que hacen alguna actividad física en Argentina la

103 Ministerio de Turismo y Deportes. *Encuesta Nacional de Educación Física y Deporte*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, 2021. Consultado en https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2021/06/encuesta_nacional_1.pdf

104 Frente a la pregunta de si habían realizado actividad física o practicado deportes desde el inicio de la COVID-19, el 50,9% de los(as) encuestados(as) dijo que sí.

105 Hijós, Nemesia. *Runners. Una etnografía en una plataforma de entrenamiento de Nike*, Buenos Aires, Argentina, Gorla, 2021.

106 La primera es caminar.

eligen. Este nivel de adhesión permite comprender la polémica que se desató a inicios del confinamiento, momento en el que los(as) *runners* se volvieron actores protagónicos de una puja por derechos como la salud y la libertad.

En la conferencia de prensa del 10 de abril de 2020, el presidente de la Nación, Alberto Fernández, esbozó la posibilidad de que se concedieran permisos para habilitar algún tipo de movilidad para quienes realizaran actividad física que, entre sus reclamos, aludían al incumplimiento de normas cívicas elementales. La posibilidad de una flexibilización del Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO)¹⁰⁷ fue un mensaje alentador para los(as) interlocutores(as), quienes experimentaban el hecho de mantenerse quietos(as), reclusos(as) y apartados(as) de su grupo de pertenencia como un padecimiento.

Los anuncios del jefe de gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Horacio Rodríguez Larreta, a comienzos de junio de 2020, retomaron argumentos del discurso de la salud y concedieron permiso para realizar actividad física, lo cual se vivió como un regreso democrático, un triunfo. No obstante, lo ocurrido el día de apertura habilitó una nueva grieta: a las 20 horas del 8 de junio de 2020 cientos de personas se aglomeraron en los parques para correr. Móviles con periodistas en los principales puntos narraban el acontecimiento como “*runners* en manada”.

El hecho de que los(as) corredores(as) se amontonaran en parques céntricos como los Bosques de Palermo no es solo resultado de una acción individual, que puede ser leída por algunos(as)

107 La expansión global del virus llevó a un confinamiento ordenado a través del Decreto 297/2020 en marzo de 2020. Durante más de 150 días las fases de la ASPO avanzaron y retrocedieron hasta que se estableció el DISPO (Distanciamiento Social, Preventivo y Obligatorio) en agosto de 2020.

como egoísta o inoportuna. Lo anterior fue consecuencia de la insuficiente cantidad de espacios verdes en la ciudad, los cuales además estaban irregularmente distribuidos. La razón es que el municipio decidió priorizar negocios, concesiones, emprendimientos y especulaciones inmobiliarias (exclusivas y excluyentes) que tienen efecto directo en la vida de los(as) porteños(as).

Frente al avance del urbanismo, la Organización Mundial de la Salud recomendó entre 10 y 15 m² de verde por habitante. Estas proporciones estaban muy lejos de aquello con lo que, por ejemplo, cuenta la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en la actualidad, que apenas llega a 5,13 m². Al respecto, un informe de la Facultad de Agronomía de la Universidad de Buenos Aires y del Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria¹⁰⁸ analizó la provisión de servicios ecosistémicos en 45 municipios urbanos y periurbanos del área metropolitana de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En este se advirtió que la mayoría no alcanza el promedio de los bienes y servicios que deberían brindar sus espacios verdes, en relación con la superficie urbanizada y la cantidad de habitantes. Además, señaló que cuando hay déficit de acceso a los espacios verdes hay consecuentemente una pérdida de salud, pero también una pérdida cultural.

El segundo elemento se vincula al uso de las bicicletas. La elección de andar en bicicleta también creció considerablemente en relación con la primera ENAFyD (un 12,5%), ubicándose en tercer lugar en 2021 (mencionada en el 50,1% de los casos). Más aún, en los tiempos de pandemia se encontraban vigentes

108 Civeira, Gabriela y Rositano, Florencia. Evaluación ambiental en áreas urbanas y periurbanas de la Región Metropolitana de Buenos Aires: ¿cuál es la relación entre servicios de los ecosistemas e indicadores demográficos?. Cuaderno Urbano, v. 28, n. 28, pp. 181-198, 2020. Consultado en <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/crn/article/view/4330>

las restricciones de circulación, la movilidad, así como el uso de transporte público y vehículos particulares. Aquí vale una aclaración: la bicicleta puede ser utilizada con distintas finalidades, aparte del ejercicio físico¹⁰⁹. De acuerdo con lo revelado en la última ENAFyD, el 73,6% de quienes la usan dijo hacerlo como medio de transporte y el 42% como herramienta de trabajo¹¹⁰.

Fuera de las particularidades producto de la emergencia sanitaria, el notable incremento del uso de la bicicleta es una tendencia a nivel mundial. La salud de las personas, lograr ciudades más limpias y con menos tráfico, y el respeto de la distancia social en tiempos de pandemia, han sido algunos de los argumentos que convierten a la bicicleta en una óptima alternativa de transporte. De hecho, la generación y el fortalecimiento de una movilidad pública activa, segura, sostenible y sustentable debería ser el compromiso de los gobiernos. En este rediseño de los grandes conglomerados urbanos se destacan políticas públicas como la planificación de kilómetros de ciclovías (aunque muchas hoy están en mal estado), la disponibilidad de bicicletas públicas (gratuitas o aranceladas) o planes de financiamiento como estrategias que contribuyan a democratizar el acceso.

Finalmente, el tercer elemento está relacionado con clubes,

109 Como acontece con el *running* (que antes fue trote y *jogging*), se identifica una aceleración en el ritmo de la práctica vinculada a la bicicleta como paseo, como medio de transporte, como herramienta de trabajo y como ejercicio aeróbico de alto impacto (*spinning*).

110 En Argentina, el desembarco de las empresas de plataformas de reparto, mensajería o delivery a domicilio (como *PedidosYa*, *Rappi*, *Glovo*) aumentó la circulación tanto de motos como de bicicletas, pero como una actividad de refugio y de precarización. Ver más en: Haidar, Julieta (Coord.); Diana Menéndez, Nicolás; Bordarampé, Gastón; Pérez, Milagros Ailén y Arias, Cora. Las plataformas de reparto en Argentina: entre el cambio de gobierno y la pandemia. Colección #MétodoCITRA, n. 8, 2021. Consultado en <https://citra.org.ar/wp-content/uploads/2021/12/Metodo-Citra-08.pdf>

asociaciones civiles sin fines de lucro con una tradición fundamental en la historia social, cultural, política y democrática argentina. Estas instituciones son un punto de encuentro para la socialización, donde niños(as) y jóvenes se desarrollan en prácticas recreativas y de esparcimiento hasta el alto rendimiento deportivo. En ambas ediciones de la ENAFyD, más de la mitad de las personas encuestadas respondió tener un vínculo con los clubes. La última encuesta marca un pequeño descenso en esta elección, lo que puede atribuirse a la crisis económica en Argentina, acentuada por la pandemia que mantuvo a los clubes cerrados por varios meses, repercutiendo en su sostenibilidad.

Así mismo, este sondeo distingue el hecho de estar asociado(a) a un club (o haberlo estado en el pasado) y el hecho de optar por ese espacio para la práctica deportiva. Solo el 6% dijo estar eligiendo hoy estos espacios para la práctica deportiva y de actividad física. Es posible que estén asociados(as) a estas instituciones, pero con el único objetivo de ir al estadio de fútbol a ver a su equipo, sin hacer uso de las instalaciones para el deporte. Esto puede vincularse, conjuntamente, a que la virtualidad extendida por la pandemia dio apertura a una (supuesta) democratización de posibilidades y accesos, y propició que muchos(as) se volcaran a la práctica física virtual, doméstica e individual.

La ENAFyD de 2021 confirma la tendencia anunciada en la edición previa a este sondeo: la existencia de mayor práctica deportiva y actividad física cuanto mayor es el nivel de escolaridad alcanzado. De hecho, la práctica física y deportiva aparece en buena medida como un privilegio de las clases medias y altas, en especial para los varones, quienes —a raíz de la configuración de tareas diferenciadas— históricamente han contado con mayor disponibilidad para el Ocio y el Tiempo libre. Bajo este panorama, los clubes de barrio, sociales y deportivos

pueden ser los espacios de contención e intervención desde los cuales generar transformaciones con impacto comunitario. Para ello, es necesario capacitar a su personal, reclutar e inscribir socios(as), promover las actividades, recuperar y revalorizar sus instalaciones a través de programas de asistencia económica, apoyos legales y contables.

El deporte y la actividad física son herramientas que favorecen la sociabilidad, la construcción de lazos vinculares, el encuentro y la relación con el entorno. La pandemia de la COVID-19 impactó directamente en estas utilidades, dejándonos como contracara la discusión sobre la salud mental. Distintos informes y sondeos¹¹¹ confirman que la pandemia agudizó los padecimientos de ansiedad y depresión, así como advierten las consecuencias nocivas y preocupantes, por ejemplo, en los(as) adolescentes, quienes en la actualidad cuentan con menos motivaciones para realizar actividades habituales, incluso las que antes disfrutaban.

De cara al futuro tecnológico mundial que se avecina, de la mano del recrudecimiento de las desigualdades sociales con la crisis, que llevarán a mayores niveles de sedentarismo y una nueva disposición del tiempo del trabajo y el Tiempo libre, es una urgencia de los Estados seguir repensando estrategias y formas de acceso a la actividad física y deportiva de toda la población como un problema comunitario y de interés público.

En medio de su carrera hacia la presidencia de la Nación en 2023, Horacio Rodríguez Larreta lanzó su plan de gobierno. En este se destaca que los juegos semánticos y la interpelación creativa son protagonistas. Alude a la racionalidad capitalista y

111 UNICEF. *El impacto de la COVID-19 en la salud mental de adolescentes y jóvenes*, 2021, Consultado en <https://www.unicef.org/lac/el-impacto-del-COVID-19-en-la-salud-mental-de-adolescentes-y-j%C3%B3venes>

neoliberal (donde transformarnos tiene una valoración positiva) y espeta que «la transformación no para». Mientras vecinos(as) de distintos barrios se organizan por la generación de espacios verdes en terrenos desaprovechados, se movilizan en contra de la demolición de viviendas históricas y se observa el avance de la construcción de grandes torres que aumentan la contaminación visual y sonora, otros(as) denuncian que el programa de parquización del Gobierno de la ciudad es un fraude.

El Plan Verde 2016-2019 prometía ofrecer más lugares de esparcimiento y reducir el déficit de espacios verdes para alcanzar 110 hectáreas de parques. Al momento solo se registran 31 manzanas, algunas incluso con menos de media hectárea de extensión, contabilizando plantaciones instaladas en las avenidas como áreas verdes. El plan de transformación no debería ser (solo) una estrategia publicitaria, sino un verdadero proyecto de intervención que atienda, por ejemplo, los ejes aquí presentados, con soluciones reales para una sociedad con entornos sustentables y democráticos. En efecto, idear líneas de acción es nuestra responsabilidad para crear un lugar que no existe, pero que aún se puede construir.

17.

**PRÁCTICAS DISCURSIVAS Y NO DISCURSIVAS:
RELACIONES DE PODER DE LA RECREACIÓN Y EL
OCIO**

Robinson Menezes Llanos

La formación ciudadana es un proceso de largo aliento, puesto que involucra muchas esferas del ser humano. Dormidas, somnolientas o despiertas e hiperactivas, todas ellas se encuentran entrelazadas en la urdimbre de la complejidad, posibilitan visibilizar acontecimientos sociales ocurridos en el intersticio de las prácticas discursivas y no discursivas del momento. Aperturar las reflexiones que le corresponden al campo del Ocio y de la Recreación, frente a las problemáticas y crisis de la sociedad, pone en tensión las concepciones de sujeto, discurso e institución. Pensar las nuevas relaciones de poder que producen los discursos que no solamente se encuentran ubicados en los saberes de la disciplina y de la ciencia, también en las instituciones y en lo que manifiestan los sujetos en forma de enunciados, permitirá encontrar las continuidades y

discontinuidades de lo acontece en el campo simbólico¹¹² del Ocio y de la Recreación en la sociedad.

Mucho se ha investigado, dialogado y hasta concertado sobre el campo del Ocio y de la Recreación, reflexiones que han posibilitado construir narrativas discursivas propias de los contextos culturales, sociales, políticos y hasta económicos en los diferentes países de América Latina. Dichas apuestas académicas trascienden las prácticas sociales propias del divertimento, del descanso y del desarrollo. Sin embargo, hace falta fortalecer y focalizar la mirada en aquellos discursos que están directamente relacionados con la aportación a la construcción del sujeto y sus subjetividades.

Estas posturas otras indican, manifiestan, significan y generan afectación sobre el otro. De esta premisa que incluye relaciones de discursos, instituciones y sujetos emerge el concepto de prácticas. Estudiar las prácticas de la Recreación y del Ocio en clave de tensión, debates de poder, posiciones, luchas y acercamientos permite configurar argumentos académicos críticos y propositivos en el abordaje del mismo campo. Lo anterior permite tomar distancia de posibles discursos hegemónicos que se ubican en la “formación” de sujetos pensados —quizás, solo— para el divertimento, el placer y el entretenimiento.

Estas perspectivas epistémicas y epistemológicas pueden ser una alternativa entre muchas más para estudiar el campo social del Ocio y de la Recreación, a través del *habitus* y de los intereses. Estos tienen que competir con las perspectivas simbólicas propuestas por los saberes de verdad que propone la educación física, la Recreación y el deporte, como fenómeno educativo

112 Bourdieu, Pierre. *Poder, derecho y clases sociales*, Bilbao, Editorial Desclée de Brouwer, S. A., 2001, p. 17.

propio de este periodo social de la información en el que nos encontramos transitando.

Este se encuentra directamente vinculado con la “condición de clase” y la “posición de clase” de los que se preparan para ser profesionales en el campo. Tras esta tradición, la condición de clase de las prácticas discursivas en Recreación y Ocio se fusionan con condiciones materiales de existencia, mientras que la posición de clase en Recreación se refiere al lugar ocupado en las estructuras de la clase respecto de las demás, vinculadas con aquellas prácticas no discursivas. En relación con lo anterior, Bourdieu destaca las diferencias entre las clases sociales y las relaciones que se pueden visibilizar en la distribución de capitales como espacios pluridimensionales de posiciones de los sujetos en el campo.

El volumen global del capital o los conjuntos de recursos y poderes efectivamente utilizables (capital económico, cultural, social y simbólico) determinan las diferencias primarias y, con ello, las grandes clases de condición de existencia. Además, la estructura patrimonial (forma particular de distribución del capital global entre las diferentes especies de capital) determina diferencias secundarias que separan distintas fracciones de clase y la evolución histórica (trayectoria) de ambas propiedades. En síntesis, el espacio social es un espacio pluridimensional de posiciones, donde toda posición actual puede definirse en función de un sistema con múltiples coordenadas, cada una de ellas ligadas a la distribución de un tipo de capital diferente¹¹³.

Los argumentos expuestos hasta el momento permiten encontrar que el campo de la Recreación puede subsistir así

113 Bourdieu, Pierre. *Las estrategias de la reproducción social*. Buenos Aires, Argentina, Siglo XXI Editores, 2018, p. 20.

sea por fuera de las instituciones educativas, sin que los sujetos tengan que recrear sustancialmente las acciones materiales y simbólicas. Después de todo, los beneficios de esas instituciones que se encuentran dentro del campo son objeto de una apropiación práctica que asegura, con intersticios diferenciales, la reproducción de las estructuras de distribución de los diferentes capitales. Esto significa que la Recreación y el Ocio a través de sus prácticas practicadas apropian sus perspectivas y, al mismo tiempo, las reproducen en estructuras de relaciones de dominación y de dependencia. Lo mencionado ha contribuido a la configuración de una tradición de la autonomía del consumismo de la industria del Ocio y de la Recreación como dependencia social de adquisición de prácticas que dejan de lado muchas veces al sujeto crítico y propositivo.

En este sentido, se trata de una lógica cultural propia del capitalismo. Aquella propicia los mecanismos que generan la construcción de subjetividades que se asemeja a la superficialidad fluctuante propia del zapping, de los videoclips, de los dispositivos móviles, del internet, de los juegos y de las experiencias virtuales, de la exposición televisiva en busca de fama y de dinero¹¹⁴. La comprensión del papel de la “virtualización” se convierte en un eje fundamental de la disposición de nuevos fenómenos sociales, económicos y culturales, frente a la construcción y configuración de la Recreación, del Ocio y del uso del tiempo como reflexión básica en las interpretaciones de los tiempos actuales.

En el transcurso de esta corta disertación y con todo lo anterior, se propone reflexionar a modo de apertura tres grandes horizontes de significación. El primero ubica los sujetos inmersos en el

114 Gomes, Christianne Luce. *El Ocio y la Recreación en las sociedades latinoamericanas actuales*. *Polis, Revista Latinoamericana*, v. 13, n. 37, pp. 363-384, 2014.

campo del Ocio y de la Recreación. El segundo tiene que ver con los discursos que enuncian y visibilizan a la Recreación como un entramado que orienta la vida de los ciudadanos desde la producción de conocimiento. Por su parte, el tercero muestra la institución como una forma pública que agencia las formas de asumir los abordajes de ser y estar en el mundo institucional, determinados en prioridades e intereses en los ámbitos de estudio que legitiman e institucionalizan diversos patrones que le son útiles al modelo social predominante. Para esta corta reflexión solo se abordará el primero, dado que puede brindar otras posibilidades de aproximación a la siguiente pregunta: ¿qué hacer para mejorar la sociedad?

De esta manera, lo que se ha pretendido focalizar es el plano de las prácticas discursivas y no discursivas como fenómeno de poder que no proviene de un lugar específico. Por el contrario, emerge de las relaciones de fuerza que nunca son singulares, puesto que su característica fundamental es estar en relación con otras fuerzas. La fuerza no tiene otro objeto/sujeto que la misma fuerza: el poder, una forma de relaciones produce discursos, regulaciones, controles. Focalizar esos discursos en el campo del Ocio y de la Recreación permitirá visibilizar qué efectos se producen en relación con las instituciones construidas y la norma. Así mismo, las prácticas de gobierno y las formas, maneras o actuaciones de producir subjetividades de poder distan un tanto de las prácticas hegemónicas estudiadas y reproducidas en la actualidad.

Con este tejido problémico se podría señalar la importancia del contexto educativo escolarizado y no escolarizado desde donde germinan prácticas sociales simbólicas que dan origen a dos preguntas por el momento: ¿de qué sujeto se habla cuando se pretende contribuir a la crisis social desde el campo objeto

de estudio para esta reflexión?, y ¿cuál es el sujeto que se ha configurado en el campo de la Recreación y del Ocio a nivel institucional?

Desde la perspectiva sociológica, el sujeto en esta construcción es asumido como aquella persona que de una u otra manera se encuentra vinculada con el campo específico del Ocio y de la Recreación a nivel de la producción conceptual o en la ejecución de las acciones prácticas¹¹⁵. En cierto sentido, existe tensión con otras formas de concebir al sujeto (recreador, recreacionista, recreólogo, guía y animador), aquellas que, teniendo claridad en su relación práctica, poco se han reflexionado en los linderos del *ethos* respecto de los campos específicos de la Recreación y del Ocio, y de su papel y contribución en la crisis social.

Estas consideraciones fundamentan la propuesta de actualización del sujeto recreador, recreacionista, recreólogo, guía y animador frente al sujeto agente, gestor y actor. En los diferentes subcampos de acción de la Recreación y del Ocio, aquel genera *habitus* e intereses que permiten visibilizar el papel que le otorga la responsabilidad intelectual, moral y ética frente al lugar que le corresponde como profesional. Esto le permite constituir el capital simbólico que, el mismo campo en el que él se desenvuelve, le otorga. De esta manera, el «sujeto-agente» es quien diseña el engranaje de una máquina llamada «Recreación», es quien está fichado y reconocido, pero que también se reconoce por el sistema que le exige tener habilidades y no pensar demasiado.

El concepto «agente» es muy utilizado por la UNESCO cuando recomienda que “el animador se movilizará como un agente educador obligado a desarrollar el sentido de la responsabilidad

115 Meneses Llanos, Róbinson. *Campo de la Recreación en Colombia: 1959-2019. Sujetos, conocimientos e instituciones*, 2021.

social y de la solidaridad”¹¹⁶, es un sujeto acción. De esta manera, Bourdieu lo referencia y considera eminentemente como “cualquier agente activo, parcialmente desposeído del control de su práctica”¹¹⁷. Por su parte, el sujeto-actor es el sujeto que trasciende su intencionalidad recreativa, tiene estrategia recreativa, está provisto de conciencia. Por lo tanto, tiene iniciativa para consolidar proyectos como posibilidad de cambio en el contexto en el que se desenvuelve, es el sujeto que proyecta e induce las problemáticas recreativas en la responsabilidad de la educación.

Con todo y esto, ser actor es situarse con intencionalidad presente en el fundamento de sus actos¹¹⁸. Según Bourdieu, “el actor se caracteriza por su intencionalidad, tiene estrategia, está provisto de conciencia, por lo tanto, de iniciativa para consolidar proyectos como posibilidad de cambio en el contexto en el que se desenvuelve”¹¹⁹. De esta manera, los «sujetos-actores» siempre están “ocupados en la tarea de definir el mapa del contexto social en el que están situados, ofreciendo así al analista una teoría completa de con qué tipo de sociología deben ser abordados”¹²⁰. Lo anterior permite ubicar al sujeto en otro contexto político y social.

Entre tanto, se puede destacar al «sujeto-gestor» como aquel

116 UNESCO. *La educación internacional de la UNESCO en la gestión del Ocio*. Materiales para la docencia. San Sebastián, Grupo Delta, 2017.

117 Bourdieu, Pierre. *El oficio del científico. Ciencia de la ciencia y reflexividad*, Barcelona, Editorial Anagrama, S. A., 2003. p. 20.

118 Pourtois Jean-Pierre & Desmet, Huguette. *La educación postmoderna*, Madrid, Editorial Popular, 2006, p. 290.

119 Bourdieu, Pierre. *Campo de poder, campo intelectual. Itinerario de un concepto*. Tucumán, Editorial Montessor, 2002. p. 54.

120 Latour, Bruno. *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor*. Buenos Aires, Ed. Manantial, 2008, p. 52.

sujeto profesional que debe disponer de información relevante que le garantice un conocimiento de tendencias recientes y previsibles de participación. Así mismo, ha de estar montado en la implementación gubernamental sobre las metas que persigue, tipos de ofertas que hace, presupuestos que designa, ingresos y gastos. Es el sujeto sujetado en el apalancamiento de los gobiernos locales y nacionales sobre sus propósitos, sus características frente a los recursos materiales y humanos. Se entiende al «sujeto-gestor» en Recreación y Ocio como un comunicador que tiene el privilegio de mantener contacto directo con la gente.

De la misma manera, oferta actividades, detecta intereses bajo el contexto del desarrollo sostenible, de tal manera que el «sujeto-gestor» propenderá por prestar un nuevo servicio de la forma más rentable posible, vinculado, entre otras cosas, con la responsabilidad en el sector de la industria del Ocio y de la gestión de los recursos humanos. La intención es evitar cualquier perjuicio en el aumento del gasto público, por lo que se le exige destrezas requeridas en la gestión general en economía, contabilidad, manejo de personal y marketing.

En esta perspectiva, el «sujeto-gestor» recreativo debe poseer habilidades y destrezas financieras, de promoción, de investigación social, y de identificación de mercados y necesidades comunitarias¹²¹. Como lo dijera Bourdieu, está vinculado al *habitus*, sistema de disposiciones adquiridas por medio del aprendizaje implícito o explícito que funciona como un sistema de esquemas generadores. De hecho, genera estrategias que pueden estar objetivamente conformes con los

121 UNESCO. Op. cit., pp. 6 -103.

intereses objetivos de sus autores, sin haber sido concebidas expresamente con este fin¹²².

Pensar los sujetos y en la constitución de las prácticas discursivas y no discursivas posibilitará construir otras posturas, relaciones de fuerza que ubican a los sujetos con las instituciones, a las instituciones con los discursos y a los discursos con los sujetos. Estos conceptos como horizontes de significación otorgan la posibilidad de articular, renovar, actualizar o profundizar el lugar que le corresponde al sujeto a nivel investigativo, formativo, de gestión y de vivencias. Posicionarse como sujetos comprometidos con las problemáticas sociales tiene que ver con el compromiso ético, lo que permitirá encontrar el lugar del ser sujeto en el campo de la Recreación y el Ocio.

122 Bourdieu, Pierre. *Sociología y Cultura*, Barcelona, Editorial Grijalbo, S. A., 1990. p. 141

18.

RASGOS DE LA COVID-19. ESBOZOS INTERCULTURALES DE OCIO Y RECREACIÓN PARA TIEMPOS DE EMERGENCIA¹²³

Arnulfo Hurtado Cerón

En el año 2019, en la República Popular de China, ciudad de Wuhan, se detectaron los primeros casos del enemigo invisible, la COVID-19. La Organización Mundial de Salud (OMS) declaró emergencia de salud pública a nivel internacional el 30 de enero de 2020 y el 11 de marzo la reconoció como pandemia debido a los 4.291 muertos y 118.000 casos de contagio en 114 países¹²⁴. Esta situación demandó a los gobiernos ordenar el cierre de establecimientos no primarios y a confinar a las poblaciones en sus hogares. Lo anterior implicó salir únicamente para trabajar o para adquirir necesidades básicas como medicinas o alimentos, entre otros, afectando en parte la salud mental e inclusive física.

123 Material construido en el marco del doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad de Antioquia.

124 Véase en el texto: Sopa de Wuhan, una compilación de pensamiento contemporáneo en torno al COVID-19.

Lo anterior se debió al cierre de espacios sociales como los gimnasios y las zonas recreativas, así como la prohibición de actividades deportivas, entre otras situaciones.

En el territorio colombiano la cuarentena se decretó a partir del 24 de marzo de 2020 en todo el país de manera obligatoria. Esta ordenanza empezó a generar un ambiente diferente, pues las relaciones sociales que normalmente se venían desarrollando se vieron alteradas debido al traslado del trabajo, de la educación, las prácticas de Ocio y la Recreación, entre otras actividades, a unidades familiares, espacios de vivienda compartidos o domicilios individuales, privados, de relación social.

De este modo, las experiencias se relegaron a esferas de relativo aislamiento, principalmente en los grupos más empobrecidos de las urbes periféricas. Así, a medida que pasaban los días el miedo se iba convirtiendo en el principal dispositivo de control social con la ayuda de los medios de comunicación que emitían datos formidables de personas muertas y contagiadas a nivel mundial. La desarmonía traspasaba fronteras y esto hacía que el encierro fuese más efectivo, de modo que la misma ciudadanía se encargaba de exigir a las otras personas para que se confinaran y asumieran los protocolos de bioseguridad.

Por otra parte, este fenómeno ratificó las políticas de desigualdad social en que los gobernantes de turno, en especial los de la casta política tradicional-ultraderechista, corrupta, racista y patriarcal, han mantenido sometida la diversidad cultural en la pobreza extrema. De hecho, el virus desnudó lo precario de la salud, la seguridad alimentaria y la vivienda digna, entre otros aspectos. Este reflejo se debe a que la mayoría de los derechos sociales en su gran proporción se han mercantilizado, es decir, se han entregado a las industrias privadas para que sean ellas las “garantes de derechos”. No obstante, la realidad es que

tales derechos han terminado reducidos en ofertas de servicio y de muy mala calidad, situación que arremete contra todas las esferas de la dignidad humana.

En ese sentido, el virus no es más que otra crisis que puso en evidencia las crueles políticas de muerte que, al decir de de Sousa Santos¹²⁵, proceden desde la década de los años ochenta. En este momento el neoliberalismo se impuso como la versión dominante del capitalismo y este se sometió cada vez más a la lógica del sector financiero, haciendo que en el mundo transitará la vida por un estado de crisis permanente.

Dicha crisis fue más difícil para algunos grupos sociales que para otros. Por ejemplo, por el incremento de obligaciones, a las mujeres además de asumir el teletrabajo se les sumó la educación de los niños por el traslado de la escuela al hogar, la atención familiar y el mantenimiento del mismo. Esta situación pudo haber generado ambientes de violencia intrafamiliar por el hacinamiento en espacios reducidos, sin salida y sin alternativas por parte del Estado. Igualmente sucedió con los adultos mayores, a quienes por lo general más les afectó el virus, un grupo social marginalizado por las lógicas del sistema capitalista que los considera improductivos luego de haberles entregado toda su fuerza, es decir, su vida a la sociedad.

Lo mismo sucedió con los niños exploradores del mundo, los discapacitados relegados por carencia de políticas interactivas de cara a sus necesidades, los rebuscadores informales (mal llamados «ambulantes»), las personas habitantes de la calle, las comunidades que resisten en los barrios olvidados y las familias que han llegado a las ciudades por causa del conflicto armado que históricamente ha perdurado en Colombia.

125 De Sousa Santos, Boaventura. *La cruel pedagogía del virus*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, CLACSO, 2020.

Todos estos grupos estaban más propensos a que se les despertara o incrementara el estrés, la ansiedad, el miedo y la depresión, afectándoseles la salud mental durante la pandemia y durante las medidas de aislamiento. De esto da cuenta un informe de Profamilia¹²⁶ realizado en el año 2020. No por cualquier motivo ya en el 2015 una Encuesta Nacional de Salud Mental reportó deterioro en un 53% de ansiedad y 80% de depresión. La razón de ello es la carencia de oportunidades para la realización personal, así como el panorama político y social del país, situaciones que afectaron directa o indirectamente.

Además de las realidades mencionadas, las múltiples prácticas de Ocio y Recreación que generalmente se realizan en ámbitos como la escuela, los espacios urbanos, industrias culturales, clubes de Tiempo libre, ludotecas, parques infantiles, zonas verdes, entre otros, también quedaron confinadas a los domicilios, acrecentando más las angustias de las personas y familias. Probablemente, los video juegos, la televisión, el internet y otros dispositivos electrónicos pudieron ser de ayuda para mitigar el tiempo, pero no suficientes para suplir las amenidades de Ocio que le subyace a cada ser. Por lo tanto, es necesario esbozar otras posibles alternativas de experiencias de Ocio y Recreación para este tipo de emergencias sociales.

En ese sentido, una posible estrategia podría ser la interculturalización del Ocio y de la Recreación, puesto que la interculturalidad como método¹²⁷ posibilita el intercambio se

126 Profamilia. *Informe 3. Ansiedad, depresión y miedo: impulsores de la mala salud mental durante el distanciamiento físico en Colombia*, 2020. Consultado en <https://profamilia.org.co/wp-content/uploads/2020/05/Informe-3-Ansiedad-depresion-y-miedo-impulsores-mala-salud-mental-durante-pandemia-Estudio-Solidaridad-Profamilia.pdf>

127 Fonet Batancourt, Raúl. Supuestos filosóficos del diálogo intercultural, En: *Utopía y Praxis Latinoamericana*, v. 3, n. 5. Consultado en <https://produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/17718>.

saberes, vivencias y prácticas. De hecho, en la medida en que se intercambia entre las personas y las culturas se opta por la universalización de los principios de coautonomía y cosoberanía, modos de vida que concretizan y realizan planes de liberación en todos y para todos.

Este proceso de liberación parte desde el sujeto a través de la interacción cultural endógena, es decir, aflorando desde uno mismo y poniéndose a disposición de las tensiones en la medida en que se comparta. Además, permite autoafirmar la identidad, oponiéndose a la integración y asimilación de la alteridad en tanto representa una opción política que incita a desasir ciertos estereotipos que no permite la comunicación. Igualmente, esta proposición podría ser el camino para continuar superando el machismo generado por el patriarcalismo a lo largo de la historia. La idea apunta a forjar familias equilibradas y armónicas, puesto que en tiempos de emergencia esto es lo que más se requiere para contraponer contingencias.

En este mismo orden de ideas, el diálogo intercultural podría ser un dinamizador y activador de la memoria social del Ocio, de la lúdica, del juego y de la Recreación. Dicha memoria se encuentra impregnada en la existencia, las prácticas y los significados adquiridos por cada quien en la comunicación cultural que se desenvuelve cotidianamente en las diversas temporalidades y espacialidades. Un prototipo activador para poner en contraste es el *Ipxkwet Kat'the Üss yah'nxi* («corazonando alrededor del fuego»), dispositivo cultural ancestral del pueblo nasa ubicado en el suelo del centro de la cocina. Aquel está conformado por tres piedras que representan la familia: padre, madre e hijo mayor.

Las piedras rodean al fuego para que se mantenga vivo y también para sostener las ollas en que se cocinan los alimentos.

Mientras los alimentos permanecen en ebullición, la familia espera a su alrededor sentada en pequeños troncos de madera para abrigarse del frío y, a su vez, para conversar sobre la cultura, rumiar los problemas de la familia y de la comunidad, compartir experiencias vividas, contar mitos, historias, jolgorios, dinamizar juegos, proyectar planes de vida, reconocer semillas, aprender de los estadios de la luna e interpretar los sueños que cuentan los abuelos. Se trata de un espacio en el que se pueden reflejar infinitudes de sentires y pensares relacionados con el Ocio y la Recreación.

Esta práctica puede realizarse en las viviendas de las ciudades, puesto que el fuego es posible representarlo con una vela o un cirio que por lo general muchas familias poseen en sus hogares. Así se puedan dinamizar conversaciones en las noches en torno al linaje familiar, a anécdotas, cuentos, chistes, historias de los padres y abuelos, adivinanzas en compañía de alguna bebida caliente, etc. Este espacio es un activador de ideas, sentimientos, creativities y, a la vez, de tensiones que permite cuestionarse y hasta encontrarse política y socialmente.

Este mismo dispositivo posibilita interactuar con aprendizajes de tejidos artesanales o ancestrales que cualquier integrante de la familia conozca y desee incitar a crear con los suyos. En caso de no saber, una estrategia a emplear para ejercitar la vida podría ser la de los videos tutoriales para guiarse, en caso de ser posible. Otra alternativa consiste en atreverse a desafiar la creatividad creando manualidades decorativas para el mismo hogar con material reciclable, que es común encontrar al interior de sus casas.

Otro dispositivo posible tiene que ver con las huertas urbanas o ecológicas, aprovechando los balcones, las terrazas, los patios u otros espacios vacíos en los que se puedan plantar hortalizas. En

estas actividades es posible involucrar a los niños, invitándolos a que adopten una mata o varias y lo hagan suyo, cuidándolas hasta que lleguen a su ciclo de cosecha, de modo que contribuyan para solventar la seguridad alimentaria. Esta estrategia posibilita aprendizajes de cultivo para la vida interactuando en familia y salvaguardando la salud.

Estas ideas esbozadas las promueve el diálogo intercultural a partir de estos dispositivos activadores de la memoria. Se espera que quien lea estos bosquejos destelle múltiples prácticas para enfrentar próximas emergencias sociales en familia.

19.

ENTRE LA CRISIS Y LA ESPERANZA. LA RESPUESTA RECREATIVA ES COLECTIVA

Ricardo Deralta Antiga

La actual crisis es una muestra de la compleja trama de relaciones que se establecen a partir de un fenómeno concreto como es el caso de la pandemia sanitaria. Como se sabe, esta tiene implicaciones políticas, económicas, sociales, culturales y, por supuesto, en el campo del Ocio y de la Recreación. No obstante, más allá de centrar la atención en el análisis de la crisis desde dicho campo de conocimiento, la actual coyuntura histórica obliga a pensar(nos) desde una crisis social mucho más compleja. Esta pone en duda la vigencia de los paradigmas económicos, políticos y sociales que han regido a occidente en los últimos 300 años.

Reflexionar sobre el punto de partida de la crisis actual invita a replantear una vieja pregunta cuya respuesta está determinada por la matriz de razonamiento desde la cual nos colocamos: ¿somos primordialmente sujetos individuales o esencialmente sujetos sociales?, ¿por qué hacernos esta pregunta nuevamente? La razón de la pregunta obedece a que los rasgos de la crisis en

las comunidades urbanas individualizadas asumen un carácter distinto si se comparan con las comunidades rurales y, sobre todo, con los pueblos originarios colectivizados. De lo anterior se gestan impactos diferentes en el Ocio y la Recreación de cada lugar.

RASGOS DE LA CRISIS EN COMUNIDADES URBANAS

Desde la mirada de este texto, el rasgo principal de la crisis en comunidades urbanas es la percepción de afectación individual y antropocéntrica.

1. Hiperindividualización. La lucha por el “estar bien” personal a lo largo de la crisis ha exacerbado el ocultamiento del otro, fortaleciendo con ello la mirada individual que coadyuva al debilitamiento del tejido social.
2. Incremento y diversificación de las violencias. Si bien el fenómeno de la violencia en América Latina es sumamente diverso, la actual crisis ha coadyuvado al aumento de ciertos tipos de violencia como los feminicidios y ha diversificado otros como los ejercidos por el crimen organizado.
3. Desvinculación con el entorno natural sagrado. En las grandes urbes latinoamericanas se está reduciendo lo natural sagrado a un producto de consumo de bienes y servicios “naturales” más cercanos a un síntoma de estatus social que a un vínculo con lo sagrado natural.
4. Ruptura de los paradigmas políticos y económicos que sostienen el paradigma occidental. No cabe duda que el actual sistema democrático en el cual se insertan los países latinoamericanos va perdiendo cada vez mayor vigencia, al igual que el modelo económico que lo sostiene; no obstante, la capacidad imaginativa aún es estrecha para pensar

“otras formas” que superen un sistema social en profundo agotamiento.

RASGOS DE LA CRISIS EN COMUNIDADES ORIGINARIAS

Por su parte, los rasgos de la crisis en comunidades rurales y, principalmente, en comunidades de pueblos originarios, son percibidos esencialmente de manera colectiva e integral. En esta perspectiva, sus afectaciones no son “puramente” humanas (antropocéntricas), sino que incluyen elementos naturales y sobrenaturales propios de las cosmogonías de cada región. A continuación, algunas de ellas.

1. Recuperación de saberes ancestrales. La reproducción de las comunidades de diferentes prácticas “occidentalizadas” de hacer la vida se vio altamente cuestionada en la pandemia. Esto sucedió principalmente en el ejercicio del cuidado de la salud, vinculado a la medicina, la alimentación, la producción de alimentos y los vínculos con los ciclos naturales. Ello obligó a las comunidades a recuperar saberes ancestrales que la comodidad de la medicina y la alimentación moderna les estaban ocultando.
2. Fortalecimiento de procesos organizativos propios. El cuidado colectivo ante la crisis obligó a las comunidades a fortalecer los procesos internos de toma de decisiones, organización para el cuidado colectivo y ayuda mutua. El sistema democrático venía rompiendo con dichos aspectos al momento de favorecer la votación sobre el consenso o, dicho de otra manera, favoreciendo la toma de decisiones a través de la rapidez del voto individual, frente al tiempo que toma construir consensos colectivos.
3. Replanteamiento de las economías sociales, solidarias

y comunales. Finalmente, la crisis ha impulsado a las comunidades originarias a repensar las formas de llevar a cabo las acciones que sostienen la vida, diferenciando “el trabajo individual-asalariado”, propio de occidente, del trabajo para el bien común y el sostenimiento de la vida colectiva. Ello da lugar a diferentes expresiones de organización económica que, incluso, ponen en duda el papel del dinero y de la moneda en el contexto actual.

¿CUÁL ES EL IMPACTO DIRECTO EN EL CAMPO DEL OCIO Y DE LA RECREACIÓN?

El Ocio y la Recreación se sitúan en un campo de relaciones e interacciones, por lo que sus efectos están intrínsecamente vinculados con los impactos sociales.

La crisis ha permitido identificar que:

- No somos una sociedad homogénea y, por lo tanto, no se pueden generalizar los impactos “generales” ni los “específicos” al campo del Ocio y de la Recreación. En este sentido, la crisis invita a pensar las especificidades de las prácticas de Ocio y Recreación en contextos concretos, retomando aspectos tradicionalmente abordados por la psicología social del Ocio como el género, la edad, la raza o la clase. Sobre todo, reconociendo las formas locales de percibir la realidad y las formas en que esta realidad es nombrada como punto de partida para reconstruir un campo que es, cada vez, más dinámico.
- Se requiere reformular los sustentos teóricos desde las cuales abordamos el fenómeno del Ocio y de la Recreación en América Latina. Si bien la realidad siempre va un paso delante de la teoría, diferentes actores del campo del Ocio y de

la Recreación en América Latina han venido reconstruyendo las matrices epistémicas, teóricas y metodológicas desde las cuales ordenamos nuestras prácticas. La actual crisis se presenta como una exigencia para fortalecer este proceso no solo desde entornos académicos y/o profesionales, sino desde las prácticas y vivencias concretas que se gestan en la vida cotidiana de nuestras comunidades urbanas, rurales y originarias a través de metodologías participativas que den voz a los sin voz.

- Es urgente repensar la función social del Ocio y de la Recreación (y, por lo tanto, del recreador) en América Latina como una apuesta por adentrarnos al cúmulo de problemáticas sociales que, desde dicho campo, se pueden coadyuvar a atender. Esto refiere principalmente a aquellas violencias que se exacerbaron a lo largo de la actual pandemia sanitaria, como la violencia por razón de género.

¿QUÉ HACER DESDE EL CAMPO DEL OCIO Y DE LA RECREACIÓN?

1. Fortalecer la mirada sobre el Ocio y la Recreación como una apuesta colectiva para el bien común. Se reitera la importancia de construir miradas colectivas del Ocio y de la Recreación que apunten al bien-ser, al bien-estar, al buen vivir, al vivir sabroso o al bien común, que permitan el fortalecimiento de los tejidos sociales en América Latina.
2. Favorecer prácticas recreativas que promuevan la cultura de participación y corresponsabilidad. Se requieren Recreadores que no recreen a nadie, sino que, como se ha mencionado en diversos encuentros latinoamericanos, posibiliten las condiciones para que las comunidades urbanas, rurales y originarias definan, diseñen, ejecuten y valoren sus propios

procesos recreativos. Esto implica apostar por la pertinencia cultural, geográfica, lingüística, política y social de las prácticas recreativas latinoamericanas.

3. Crear las condiciones de seguridad, equidad, inclusión y sustentabilidad entre otras. Precisamente, lo anterior se convierte en una necesidad para el ejercicio de las prácticas recreativas, coadyuvando con ello a la prevención de las violencias, la discriminación y la invisibilización de la diferencia.
4. Imaginación y creatividad. Estas se convierten en estrategias fundamentales para la ampliación del repertorio recreativo y la creación de nuevas prácticas en las comunidades diversas de América Latina. Se trata de una apuesta frente a la lógica de consumo recreativo que se ha venido consolidando en los últimos años.

ESBOZOS DE UN LUGAR EN CONSTRUCCIÓN

La crisis de los últimos años ha empujado a las personas a devolverse a preguntas en el campo del Ocio y de la Recreación en América Latina, las cuales motivan el ejercicio futuro. Algunas de ellas se mencionan a continuación.

¿Cómo fortalecer desde el campo del Ocio y de la Recreación la capacidad de las comunidades para promover acciones colectivas para el bien común?; ¿qué nuevas metodologías se deben construir para promover el ordenamiento colectivo de las experiencias recreativas de las comunidades?; ¿qué sentido y pertinencia tendrían en la actualidad latinoamericana las nociones de motilidad, sociabilidad y creatividad propuestas por Norbert Elias para el campo del Ocio?; ¿cómo favorecer una autonomía recreativa colectiva que permita la construcción de alternativas

de Ocio y Recreación basadas en cosmogonías propias?; en el campo del Ocio y de la Recreación, ¿cómo transitar del modelo de necesidades al de capacidades y resiliencia que atraviesa otros campos de conocimiento latinoamericano?; ¿cómo integrar otras formas de nombrar el Ocio y la Recreación desde las lenguas originarias para ampliar las miradas y los ángulos de análisis?; ¿cómo integrar una teoría dinámica del Ocio y de la Recreación latinoamericana que visibilice la diversidad cultural desde el ejercicio colectivo?; ¿es posible integrar miradas no antropocéntricas al campo del Ocio y de la Recreación?

La esperanza sigue guiando nuestras utopías.

20.

PERSPECTIVAS DE LA RECREACIÓN ANTE LAS TRANSFORMACIONES SOCIOCULTURALES EN EL SIGLO XXI

Gladys Guerrero

Desde tiempos inmemoriales, a lo largo de la historia los seres humanos se han abocado incesantemente a la búsqueda de su propia superación y al alcance de nuevas metas. Así, en el afán de estudiar y conocer su propia naturaleza, el movimiento físico, la conducta humana y el funcionamiento del cuerpo humano se han apoyado en la ciencia y en el desarrollo de diversos avances tecnológicos. Ello ha permitido perfeccionar la cibernética, creando implementos y artefactos altamente sofisticados. En la actualidad se ha logrado desarrollar una red comunicacional global jamás pensada, cuya influencia se deja sentir intensamente en la conducta, los hábitos y las costumbres de la sociedad mundial.

En las primeras décadas del siglo XXI estos avances incidieron notablemente sobre el estilo de vida, aumentando las tensiones asociadas a la dinámica de las grandes ciudades. En efecto, se han

modificado los hábitos alimenticios, se han adoptado prácticas nocivas para la salud, se ha desbordado el desapego al cuidado del ambiente y al uso indiscriminado de las TIC y los video juegos, sustituyendo la actividad físico-recreativa como alternativa para la ocupación del tiempo disponible.

Debe añadirse que el confinamiento social generado abruptamente por la pandemia de la COVID-19 obligó a cambiar hábitos y costumbres cotidianas. En este escenario, la sociedad toda se enfrentó a un fenómeno enigmático, cuya presencia exigió desaprender y aprender, accionar la virtualidad como vía de comunicación y formación para dar cumplimiento a los compromisos laborales desde los espacios familiares.

En unos países más que en otros, las consecuencias derivadas de dichos cambios se manifiestan en el deterioro progresivo de la salud por el aumento de los índices de obesidad asociados a la inadecuada alimentación y al sedentarismo. Esto ha sucedido especialmente en niños y jóvenes, lo cual ha propiciado un acelerado repunte de enfermedades cardiovasculares tanto como el incremento de las enfermedades asociadas a la depresión producto del temor al no saber cómo afrontar la nueva *realidad*. En este panorama se evidencia además la escasa participación en programas recreativos que involucren el movimiento físico dirigido al mejoramiento de la salud, dado que existe una marcada preferencia por las actividades relacionadas con las plataformas virtuales, aplicaciones de las tabletas y teléfonos inteligentes. De acuerdo con Hoeger Ibarra¹²⁸, este fenómeno se acrecienta por el poco interés de la población.

128 “El poco interés y la falta de programas para el bienestar de la salud, a corto y mediano plazo, disminuye el gusto por la vida, aumenta las enfermedades y es causa de muertes prematuras”. Ibarra, Hoeger.

Cabe destacar que este tipo de programaciones se desarrolla durante el tiempo disponible de quienes participan en ellas. Este tiempo ha aumentado en virtud de las obligatorias adecuaciones laborales y académicas generadas por la pandemia, cuya distribución está identificada con la tendencia al uso de las tecnologías comunicacionales avanzadas. Por ello, especialmente en la población más joven, se observan formas de comportamiento con tendencia al ascenso, inclinado o inducido a la disminución de la actividad física. Las consecuencias más resaltantes implican pérdida de la tonicidad muscular, pérdida global de la masa muscular, sedentarismo somatizado, agotamiento físico, deterioro de las condiciones físicas, disminución de las valencias físicas y aumento progresivo de peso. Otros efectos se evidencian en la disminución de la autoestima, estados depresivos, tendencia crónica al aburrimiento y al aislamiento.

Del mismo modo, se ven afectadas las relaciones humanas fundamentadas en la necesidad de comunicación, la integración, la convivencia y la participación. Estos aspectos forman, fomentan y consolidan los valores y principios éticos y morales que rigen una sociedad. En este sentido, el aislamiento comunicacional afecta la existencia y su razón de ser. Si bien es cierto que la tecnología ha incrementado los niveles de comunicación interpersonal, no es menos cierto que día a día esta práctica aleja más a las personas de su entorno, mostrándolas ajenas a los problemas sociales. Sumado a lo anterior, la distancia física que se observa entre las personas va en detrimento de la necesidad de compartir y de expresarse libremente, sin temor a equivocarse.

En este mismo sentido, se presenta una marcada y preocupante consecuencia evidenciada en una población infantil temerosa e insegura de comunicarse y relacionarse con grupos más allá de

su entorno familiar. De la misma forma, se perciben adolescentes ensimismados cuyo medio para comunicarse se limita en gran medida a las redes sociales, a través del uso indiscriminado del teléfono inteligente.

Por estas razones, la selección de alternativas recreativas se encuentra condicionada por las características sociales en que actualmente se desenvuelven los seres humanos. Cabe añadir que aquellas constantemente influyen y son influenciadas por todas las situaciones del quehacer de las personas. Indudablemente, la automatización ha afectado a la humanidad. De hecho, a pesar de que las personas poseen todas las condiciones racionales y estructurales para mantenerse en constante movimiento, prefieren utilizar la tecnología de punta para cubrir en su mayoría todas sus necesidades en la cotidianidad. La razón de esto es que las personas tienden a apoyarse en los avances tecnológicos para ocupar su tiempo disponible en función de sus intereses. Lo anterior evidencia una tendencia de aumento a la participación en actividades que exigen poco esfuerzo físico, fortaleciéndose así el sedentarismo.

Así mismo, la ciencia y la tecnología han marcado un hito en la historia. Este ha trascendido para permanecer en el tiempo por brindar bienestar y solucionar problemas que afectan la calidad de vida, inimaginables en otras épocas; no obstante, su utilización indiscriminada y sin control puede llegar a destruir la raza humana. Es por ello que deben buscarse alternativas para la ocupación del Tiempo libre. La intención es que el uso de la tecnología se equilibre mediante la prestación de servicios recreativos, cuya finalidad se centre en fomentar una cultura recreativa coadyuvante de la formación integral de la sociedad y que responda a los retos de este siglo.

La idea de concebir un mundo mejor, capaz de vivir en armonía,

fraternidad y paz, depende de la calidad de vida que los(as) ciudadanos(as) puedan obtener durante su existencia. La Recreación se constituye en un medio que conlleva al desarrollo de una sociedad integral, próspera y consecuente con sus intereses, y expectativas. Ahora bien, las manifestaciones más sinceras, espontáneas y auténticas se expresan y proyectan durante esos espacios de tiempo donde cada persona muestra el verdadero sentido de creatividad y felicidad, fomenta los valores y principios de vida que sustentan la existencia humana.

Al respecto, Sócrates consideraba el cultivo del Ocio como algo fundamental para la sociedad. De hecho, la ocupación del tiempo fuera de las obligaciones era utilizada para crear y recrear. Además, manifestaba que un pueblo culto demostraba un alto sentido del valor y de satisfacción de las necesidades internas, de modo que el amor por el cuerpo, la mente y el espíritu eran fundamento filosófico de una sociedad ideal.

De la misma manera, surgen manifestaciones artísticas, culturales y deportivas que a través de la historia han marcado un cambio correcto hacia la preservación de esos espacios temporales necesarios para la participación en actividades recreativas o de Ocio. De ello se infiere que actualmente no es fortuito el derecho al tiempo liberado o libre como compensación al tiempo del trabajo. Así, la sociedad se ha ganado el derecho a disfrutar y al deseo de vivir en armonía consigo mismo y con la naturaleza.

Sin embargo, en correspondencia con Ramos¹²⁹, al desviarse de

129 "A pesar de todo hemos llegado a un punto crítico en la vida del hombre en lo que se refiere al Tiempo libre, por cuanto muchos de los principios que han sustentado la exitosa supervivencia de ese espacio de tiempo se ven distorsionado o mal encaminado por el mismo deseo de las personas de querer ir en contra muchas veces de los principios de la naturaleza. La Recreación es un principio de la naturaleza inherente en la vida de cada uno de nosotros, es una cultura transmitida a través de las costumbres, los sentimientos, las emociones, y la personalidad espiritual de una nación" (p. 5). Ramos.

este principio **universal** es probable que se pierda la capacidad de amar y ser amados, de dar y recibir, de ser generosos y, sobre todo, de amarnos a nosotros mismos. Esta es la decisión y el camino, consistente en saber diferenciar entre el bien y el mal, lo correcto y lo incorrecto, lo justo y lo injusto, lo cual dependerá de cómo la tecnología y sus avances afecten la forma de vivir de cada quien.

Merece añadirse que, en esta segunda década del siglo XXI, los esfuerzos por alcanzar un mundo mejor sin menoscabo de las consecuencias de la COVID-19, si se trata de vivir en armonía, amistad y paz, debe asumirse que la Recreación depende de la calidad de vida que los ciudadanos puedan obtener durante su existencia. La actividad física, el deporte y la Recreación constituyen los medios que conducen al desarrollo de una sociedad plena y próspera, acorde con sus intereses y aspiraciones. Además, las instancias gubernamentales de todo el mundo encargadas de transformar las políticas públicas en Recreación han de desarrollar planes y programas diseñados para promover el desarrollo sociocultural en favor de una mejor calidad de vida.

Estos planes y programas deben sustentarse en prácticas recreativas que generen equilibrio en el proceso de comunicarse y relacionarse de las personas a través de sus diversas formas. Merece añadirse que el uso indiscriminado de la tecnología ha creado barreras comunicacionales, agudizando flagelos sociales que atentan contra la familia y la sociedad en general. Por esta razón, conviene diseñar programas recreativos sustentados en la política pública en materia de Recreación, dirigidos al fomento de la integración, la participación familiar y comunitaria que permitan la socialización espontánea y sincera entre las personas. En este escenario, la función de la familia es vital para

la optimización de las relaciones intersubjetivas inherentes al desarrollo humano individual y comunitario.

A propósito de la gestión de la política pública en materia recreativa, es importante considerar la necesidad de atender y subsanar el deterioro progresivo de la naturaleza que, en algunos casos, es generado por las actividades desarrolladas en espacios abiertos al aire libre, los cuales son de vital importancia en esta nueva realidad. En consecuencia, es necesario fomentar un cambio de actitud frente al entorno para posibilitar una configuración de un ambiente propio, adecuado a las condiciones humanas y conscientes que hay en las sociedades. Así mismo, el éxito o incluso la supervivencia depende en gran medida de su capacidad de percibir y reaccionar frente a variables naturales. De esta forma, el ambiente es una estructura donde se integran todos los componentes naturales y socioculturales que impactan la vida en sociedad.

En correspondencia con el diseño y desarrollo de programas que respondan a la política pública en materia recreativa, es necesario abordar los múltiples alcances para contribuir con la educación ambiental. Esta es vista como una dimensión indispensable, coadyuvante del desarrollo de la sociedad actual. Los programas de Recreación deben enfocarse hacia la gestión de actividades que contribuyan a disminuir los problemas del medio. Además, deben fomentar valores ambientalistas de tal manera que las personas se apropien de hábitos y conocimientos, para que internalicen valores sobre la necesidad de conservar y preservar el ambiente natural.

Merece destacarse la necesidad de control y seguimiento de tales programas, dado que las actividades recreativas, dependiendo de las organizaciones encargadas de desarrollarlas, obedecen además a intereses en el ámbito socioeconómico. En este sentido,

deben orientarse al cumplimiento de medidas de bioseguridad, especialmente en el desarrollo de los campamentos y los planes vacacionales para niños y adolescentes. Con todo y esto, deben evitarse consecuencias diversas en dirección e intensidad, variables que afecten la salud de las y los participantes.

La gestión de los programas recreativos por parte de instituciones u organizaciones públicas y privadas han de asumir la utilización adecuada de los parques nacionales y ambientes naturales durante el periodo vacacional. La razón de esto es que la práctica de determinadas actividades atentan contra los lugares declarados como patrimonios protegidos. Por tanto, sus planes deben incluir programas de formación e información sobre la necesidad de proteger y contribuir con su preservación y conservación, aspecto que en la actualidad se encuentra en desequilibrio. El motivo de ello son las acciones indiscriminadas del ser humano respecto del uso de estos espacios naturales. La preservación, la conservación y el mantenimiento de la naturaleza es fundamental para su subsistencia, pues en la concepción universal de la madre naturaleza esta es nuestro hábitat natural, lo cual nos compromete a preservarla racionalmente.

Así mismo, dichos programas deben contener programaciones dirigidas a orientar adecuadamente la tendencia de niños y adolescentes a adoptar modelos de comportamiento estereotipados. Esto están relacionados con actitudes agresivas físicas y verbales, adquiridos en gran parte a través de las redes sociales, la participación descontrolada en videojuegos y el uso indiscriminado de las aplicaciones en los teléfonos inteligente. Dichas experiencias se han convertido en unas de las actividades más atractivas para la población, las cuales hacen parte de las industrias más lucrativas del entretenimiento comercial.

Estos programas deben sustentarse en las características del

contexto donde se desenvuelven las personas para alcanzar el desarrollo acertado de las actividades recreativas. Estas están relacionadas con planes vacacionales o programaciones dirigidas al público en general desde las instituciones públicas o privadas, responsables de desarrollar la política pública recreativa establecida desde lo local, municipal, regional o nacional.

Colaboradores

Eloy Altuve Mejía

Profesor de sociología del deporte, seminarios de investigación y prácticas profesionales en la *Licenciatura en Educación Física, Deporte y Recreación*; investigador del *Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos Dr. Gastón Parra* en la Universidad del Zulia (Maracaibo, Venezuela). A la fecha tiene la condición de jubilado activo en investigación. Cuenta con diploma *honoris causa* en Juego Humano del Comité Organizador del Congreso y con el diplomado itinerante en línea *Vamos a jugar 2020-2021* de las instituciones que lo avalan (México, 2021).

Además, es miembro de la *Asociación Científico-Cultural en Educación Física y Deportes (ACCAFIDE)* de Las Palmas de Gran Canaria (España) y de la *Red Latinoamericana para el Deporte y la Inclusión Social*. Colaborador extranjero del *Grupo de Estudio e Investigación en Educación Física, Deporte y Ocio (LEPEL)*, registrado en el Directorio Nacional de Grupos de Investigación del *Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)* de Brasil y es certificado por la Universidad Federal de Bahía (2021).

Profesor del curso *Análisis de las políticas públicas deportivas en América Latina* en el programa Maestría en Educación Física (Instituto Superior de Educación Física, Universidad de la República, Uruguay, 2021).

Correo electrónico: eloyaltuve@hotmail.com

Alejandro Escobar Chavarriaga

Licenciado en Educación Física, Recreación y Deporte, docente de educación básica en Medellín, docente de cátedra de la Universidad de Antioquia, miembro del grupo de investigación *Gocemos*.

Correo electrónico: aleschava@gmail.com

Jorge Humberto Ruiz Patiño

Doctor en *Investigación en Ciencias Sociales* con énfasis en Sociología (FLACSO, México), magíster en *Estudios Políticos* de la Pontificia Universidad Javeriana. Sociólogo de la Universidad Nacional de Colombia, docente del programa de Sociología de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Correo electrónico: jorge5ruiz@yahoo.com.mx

Mariana de Araújo Aguiar

Doctora en *Políticas Públicas, Estrategias y Desarrollo* por la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ). Posgrado en *Gestión cultural: cultura, desarrollo y mercado* por el Centro Universitario SENAC. Magíster en Historia por el programa de posgrado en Historia por la Universidad Federal del Estado de Río de Janeiro (UNIRIO). Licenciada en Historia por la UNIRIO. Licenciada en ciencias económicas por la Universidad Federal Fluminense (UFF). Actualmente, es docente en el sistema escolar público en el municipio de Casimiro de Abreu. Miembro del *Grupo de Estudio sobre Políticas de Preservación del Patrimonio Cultural*, vinculado al *Centro de Documentación, Historia y Memoria* (NUMEM) de UNIRIO. Tiene experiencia

en docencia presencial y semipresencial en los campos de antropología, sociología y patrimonio cultural. Tiene énfasis en políticas culturales e historia cultural, trabajando principalmente en los siguientes temas: historia y patrimonio cultural, identidad, políticas culturales, derechos culturales, y cultura y desarrollo.

Luciana de Araújo Aguiar

Doctora en Antropología por la Université Paul-Valéry (Montpellier III, Francia). Graduada en ciencias sociales por la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ); magíster en Sociología y Antropología por la misma universidad. Trabajó como consultora y profesora de sociología en el sector público brasileño. Fue docente de antropología política en la Université Paul Valéry (Montpellier III, Francia). Actualmente ocupa un cargo administrativo en Ingeniería de Investigación y Capacitación en la Université de Montpellier II, Francia. Tiene énfasis en antropología cultural, trabajando principalmente en los siguientes temas: cultura popular brasileña, patrimonio cultural inmaterial, cultura afrobrasileña, identidad y regionalismo en Francia, ritual y simbolismo.

Patricia Fumero Vargas

Doctora en Historia por la Universidad de Kansas, EE.UU. Su tesis doctoral es un estudio comparativo de la cultura política centroamericana a finales del siglo XIX y primeras décadas del XX. Anteriormente dirigió el Doctorado en Estudios de la Sociedad y la Cultura (UCR). También fue presidenta del Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS-CR, UNESCO), directora del Museo Nacional de Costa Rica y co-

coordinadora del proyecto Estado de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia (EDNA). Es miembro del consejo académico del Congreso Centroamericano de Estudios Culturales y de comités editoriales nacionales e internacionales.

Es co-coordinadora del programa de investigaciones “Hacia una Historia de las Literaturas Centroamericanas” (HILCAS) de la Universidad de Costa Rica. Actualmente es profesora de grado y posgrado y directora del Instituto de Investigaciones en Arte (IIARTE) de la Universidad de Costa Rica. Es autora de varios libros y artículos académicos sobre cultura, cultura política, identidad, patrimonio y teatro centroamericano publicados en Alemania, Francia, España, Estados Unidos, México, Colombia, Venezuela y Centroamérica. En 1992 ganó junto con otros autores el Premio Áncora que otorga el periódico *La Nación* por el libro *Héroes al gusto y libros de moda*. Fue nombrada como la investigadora del año 2017 por el área de *Artes y Letras* de la Universidad de Costa Rica.

Ricardo Ahualli Guevara

Profesor y licenciado en Educación Física; doctorando en Ciencias Sociales (Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina). Docente e investigador en educación superior; director del CELaR (Centro de Estudios Latinoamericanos sobre Recreación Tiempo libre y Ocio, FCPYS, UNCuyo); coordinador ejecutivo y docente de la Diplomatura de Posgrado en Teorías y prácticas latinoamericanas del Ocio y la Recreación (FCPYS, UNCuyo); asociado de la Red Latinoamericana de Recreación y Tiempo Libre (sede Bogotá); miembro de OTIUM (Red Iberoamericana de Investigación en Ocio y Recreación, sede Bilbao); integrante de la Asociación “Laberinto Sur” (sede Mendoza).

Rubén Sindoni

Profesor y licenciado en Educación Física (Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina); psicólogo social (Escuela “E. P. Riviere”, Mendoza, Argentina); especialista en Educación en Ambiente para el Desarrollo Sustentable.

Docente en Educación Superior; integrante del CELaR (Centro de Estudios Latinoamericanos sobre Recreación Tiempo libre y Ocio, FCPYS, UNCuyo); docente de la Diplomatura de Posgrado en Teorías y Prácticas latinoamericanas del Ocio y la Recreación (FCPYS, UNCuyo); vicepresidente de la Asociación “Laberinto Sur” (sede Mendoza); coordinador del programa Ecoandinia.

Lupe Aguilar Cortez

Profesora normalista de educación física; especialista en Recreación; Licenciatura en Ciencias Políticas; Licenciatura en Educación; Maestría en Recreación y estudios sobre Ocio, y estudios de Doctorado en Administración en Parques y Recreación y Ocio; doctorada en Ocio y Potencial Humano.

Amplia experiencia en la administración pública en puestos de dirección, en la educación física y el deporte

Profesora de la Maestría de Recreación y Administración del Tiempo libre de la Maestría de Recreación Turística y Recreación Laboral de la Universidad YMCA; de la Maestría en Desarrollo de la Motricidad de la Universidad de Puebla; Maestría de Recreación y Deporte participativo de la Universidad Zulia en Maracaibo, Venezuela; de la maestría del deporte y Recreación en la Universidad Politécnica del Ejército en Quito, Ecuador. Profesora y decana de la Licenciatura en Administración del Tiempo libre (Universidad YMCA) hasta la fecha.

Profesora del Doctorado en investigación en ciencias del deporte y decana de la línea social de la Universidad del Fútbol y Ciencias del Deporte (UFD).

Vidal Francisco Pérez Velázquez

Originario del estado de Chiapas, México; con estudios de Licenciatura en Administración del Tiempo Libre, especialidad en Recreación Laboral, Maestría en Recreación y Doctorado en Ciencias de la Educación. Actualmente labora para la universidad YMCA, para la Escuela Nacional de Entrenadores Deportivos (ENED) y la Universidad de Puebla (Unipuebla) como docente de posgrado.

Julia Cristina Gerlero González

Profesora de la Universidad Nacional del Comahue (Neuquén, Argentina). Doctora del programa *Ocio y desarrollo humano*; magíster en *Teorías y políticas de la Recreación*; magíster en *Dirección de proyectos de Ocio*. Docente investigadora en el área de Recreación y Tiempo libre en carreras de grado y posgrado.

Correo electrónico: juliagerlero@gmail.com

Víctor Alonso Molina Bedoya

Profesor titular de la Universidad de Antioquia, jefe del Centro de Investigación en Ciencias del Deporte (CICIDEP). Integrante del grupo de investigación *Gocemos*. Posdoctorados en la Universidad Federal de Minas Gerais (Brasil) y en la Universidad de la Habana (Cuba). Doctor por la Universidad de Valladolid (España). Magíster en Salud Colectiva y Licenciado

en Educación Física por la Universidad de Antioquia (Colombia). Especialista en Cultura Política por la Universidad Autónoma Latinoamericana (UNAULA). Estudios de Sociología en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Correo electrónico: victor.molina@udea.edu.co

Cristina T. Marins

Investigadora interesada en los impactos sociales de las tecnologías digitales, especialmente en los campos del trabajo y la política. En este momento está vinculada al Foro de Ciencia y Cultura de la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ), Brasil, recibiendo financiación de la Fundação COPPETEC, donde desarrolla un proyecto sobre las nuevas clases trabajadoras brasileñas en el contexto de la economía de plataformas. Es miembro del Grupo de Trabajo de Antropología Latinoamericana del Trabajo de la Asociación Latinoamericana de Antropología (ALA). Fue investigadora visitante en el Departamento de Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad de Bath (2021-2022). Realizó una investigación posdoctoral con financiamiento PDR/FAPERJ (2020-2021) y CAPES (2018-2019), vinculada al Instituto Nacional de Estudios Comparados en Administración de Conflictos Institucionales (INCT-InEAC). Es Licenciada en Antropología en la Universidad Federal Fluminense (PPGA/UFF). Tiene una maestría y un doctorado en antropología (Universidade Federal Fluminense) y maestría en Ciencias Sociales, con énfasis en Sociología Contemporánea por la Faculté des Sciences Humanes et Sociales Sorbonne (Université Paris Descartes).

Correo electrónico: ctmarins@gmail.com

Sergio Alejandro Toro Arévalo

Profesor de Educación Física de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Postítulo en Psicología y Sociología del Deporte por la Universidad Alemana de Deportes de Colonia. Becario del Servicio Alemán de Intercambio Académico (DAAD). Estudios de magíster en educación mención Currículo Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Doctor en Ciencias de la Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Posdoctorado en Motricidad y Fenomenología en la Universidad Federal de San Carlos, Brasil. Diplomado en Biología del Conocer y la Comunicación Humana por la Universidad de Chile. Diplomado en Filosofía de las Ciencias Cognitivas, Instituto de Filosofía de las Ciencias de la Complejidad.

Se ha desempeñado en el sistema escolar de enseñanza en la educación popular y la educación superior en Chile. Sus áreas de desarrollo son la epistemología de la motricidad humana (ecomotricidad), el juego y la didáctica. Cicloactivista y militante de la bicicultura en la ciudad de Valdivia. Investigador en proyectos nacionales en Chile (Fondo Nacional de Investigación y Tecnología, y Fondo Nacional de Investigación Científica).

Yuly Eliana Castiblanco Rodríguez

Profesora en formación de la Universidad de la Amazonia en el programa de Educación Física, Recreación y Deportes. Integrante del grupo de investigación *Motricidades amazónicas*. Sus áreas de interés son la educación popular y los procesos educativos de las comunidades originarias de la Amazonia y del Cauca, como también la motricidad y sus manifestaciones en el contexto de género y la ecomotricidad.

José Fernando Tabares Fernández

Institución: Universidad de Antioquia. Profesor Asociado.

Títulos obtenidos: Licenciatura en Educación Física y Deporte (Universidad de Antioquia, 1990). Especialización en Desarrollo y Cooperación Internacional (Universidad del País Vasco, España, 1999). Doctorado en Ocio y Potencial Humano (Universidad de Deusto, 2012). Posdoctorado en Estudios Culturales (Universidad Federal de Río de Janeiro, 2019).

Investigaciones:

- Indicadores para el deporte, la Recreación y la actividad física en Colombia.
- Enseñanza de la sistematización de experiencias en el componente investigativo de la formación de profesionales de educación física, Universidad de Antioquia, Colombia.
- El Ocio abigarrado, apuntes para una lectura en contextos de pluriversidad. Lecturas desde las prácticas lúdicas populares y tradicionales.

Ricardo Lema Álvarez

Doctor en Ocio y Desarrollo Humano (Universidad de Deusto, España). Licenciado en Comunicación Social, con posgrado en Educación en Valores (Universidad Católica del Uruguay, UCU). Docente de la Licenciatura en Recreación Educativa y coordinador de la línea de investigación en Lúdica y aprendizaje del Departamento de Educación (UCU). Autor de numerosas publicaciones, entre las que se destacan los libros *La Recreación y el juego como intervención educativa*, en coautoría con Luis Machado, y *Espacios de Ocio para la construcción de ciudadanía*, en coautoría con María Jesús Monteagudo.

Actualmente director del Centro Ludus de innovación en docencia universitaria. (Universidad Católica del Uruguay) y presidente de la Asociación Iberoamericana de Estudios del Ocio (OTIUM).

Correo electrónico: rlema@ucu.edu.uy

Wecisley Ribeiro da Espirito Santo

Licenciado en Educación Física, maestro y doctor en Antropología Social, estudiante de pregrado en Historia.

Antônio de Salvo Carriço

Bachiller en Ciencias Sociales, maestro y doctor en Antropología Social, estudiante de pregrado en Educación Física.

Cleber Dias

Profesor de la Universidad Federal de Minas Gerais y autor de diversos artículos sobre cultura, ocio y deportes. Es también autor y organizador de más de 10 libros, entre ellos, *Esportes nos confins da civilização: Goiás e Mato Grosso, c. 1866-1936* (Editora 7 letras, 2018), *Epopeias em dias de prazer: uma história do lazer na natureza, 1779-1838* (Editora da UFG, 2013) y *Em favor do cotidiano: lazer e políticas culturais em Goiânia* (Editora da PUC--GO, 2011).

Nemesia Hijós

Licenciada en Antropología Social por la Universidad de Buenos Aires (UBA). Magíster en Antropología por el Instituto

de Desarrollo Económico y Social (IDES) y la Escuela Interdisciplinaria de Altos Estudios Sociales (IDAES) de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Doctora en Ciencias Sociales por la Facultad de Ciencias Sociales (FSOC) de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Allí se desempeña como docente en el Seminario de Cultura Popular y Cultura Masiva programa de Ciencias de la Comunicación y en la Diplomatura de Deporte y Género.

La profesora Nemesia es beneficiaria de una beca de doctorado del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas (CONICET) de Argentina, con lugar de trabajo en el Instituto de Investigaciones Gino Germani (IIGG). Es integrante del Seminario Permanente de Estudios Sociales del Deporte, del Observatorio Social del Deporte (Escuela IDAES/UNSAM, Ministerio de Turismo y Deportes de la Nación), del Grupo de Trabajo *Deporte, cultura y sociedad* del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO) y de grupos de investigación relacionados con los estudios sociales del deporte, en articulación con el género, el *management*, la cultura y el consumo.

Correo electrónico: nemesiahijos@gmail.com.

Robinson Menezes Llanos

Doctor en Educación. Magíster en Educación y Desarrollo Humano. Especialista en Lúdica. Especialista en Entrenamiento Deportivo. Profesor ocasional tiempo completo adscrito al Departamento de Educación Física, Recreación y Deporte en los programas de pregrado y posgrado del de la Universidad del Cauca, Colombia.

Correo electrónico: robinsonmeneses@unicauca.edu.co

Arnulfo Hurtado Cerón

Candidato a doctor en Ciencias Sociales. Magíster en Motricidad-Desarrollo Humano y licenciado en Educación Física.

Desempeño actual: profesor catedrático e integrante del grupo de investigación Ocio, Expresiones Motrices y Sociedad (*Gocemos*) de la Universidad de Antioquia.

Correo electrónico: arnulfo.hurtado@udea.edu.co

Ricardo Peralta Antiga

Licenciado en Pedagogía. Maestro en Administración del Tiempo Libre y Recreación. Es director del *Centro intradisciplinar para la investigación del Ocio*, coordinador del *Centro Universitario Comunal Valles Centrales* de la Universidad Autónoma Comunal de Oaxaca y coordinador del colectivo editorial *Casa de las preguntas*. Profesor invitado en diferentes universidades latinoamericanas y escritor de capítulos de libros, artículos y libros en los campos del Ocio, la Recreación, la comunalidad y la educación comunitaria.

Gladys Guerrero

Doctora en Educación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (Venezuela). Doctora en Ciencias de la Cultura Física y el Deporte de la Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo” (La Habana, Cuba). Magíster en Educación Física, Mención Enseñanza de la Educación Física (UPEL). Maestría en Educación Física Mención Recreación Comunitaria (UPEL). Profesora en Educación Física (UPEL). Docente jubilada UPEL, Maracay.

Actualmente coordinadora nacional de Educación Física en la Universidad Nacional Experimental Samuel Robinson (UNEM). Miembro del centro de investigaciones Edufisadred de la UPEL.

Correo electrónico: gguerrerogladys@gmail.com.

“ En el proceso de analizar el ocio en Latinoamérica, las categorías desarrolladas en Europa o Estados Unidos parecen cada vez más inadecuadas o insuficientes. En América Latina, el régimen de empleo formal en industrias o sectores tecnológicamente sofisticados, y la vanguardia de las fronteras productivas y capaces de remunerar mejor el trabajo, que ha sido ampliamente difundido en Europa y Estados Unidos, nunca ha sido tan generalizado acá. Entre otras consecuencias de esta situación, la propia oposición entre trabajo y ocio, que marca muy fuertemente las elaboraciones teóricas y conceptuales dentro de la bibliografía especializada en el tema, no tiene mucho sentido y debe ser pensada de manera crítica y creativa ”



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

Instituto Universitario
de Educación Física y Deporte

U F M G

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MINAS GERAIS

Editorial
Kinesis

ISBN: 978-628-7516-36-6



9 786287 516366