

CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

2. CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

1.4.1. EL OCIO A TRAVÉS DE LA HISTORIA. Existe una tendencia universal hacia el ocio que conlleva lógicamente a todas las personas a buscar como objetivos el trabajar menos, conseguir el máximo de salario y disponer del mayor tiempo posible para uno mismo. Aunque algunos teóricos modernos asocian al ocio con nuestro siglo (podemos citar el caso de Dumazedier), con la reducción de la jornada laboral, mayor bienestar, seguridad económica, esperanza y calidad de vida, la realidad es que el ocio ha ido aparejado a la evolución cultural humana y precisamente los grandes logros de la humanidad se han conseguido a través del uso libre de ese tiempo ocioso y no precisamente durante el tiempo del trabajo como piensan algunos¹.

*“De este esfuerzo obligado, para la estricta satisfacción de una necesidad, el ejemplo más claro es el deporte. Esto nos lleva a destruir la jerarquía secular y a considerar la actividad deportiva como primordial y creadora, la más elevada, la más seria, y la más importante de la vida, y la actividad laboral, como derivada de la primera, como simple destilación y precipitado de aquella”*². Aquí Ortega y Gasset, destaca precisamente a través del deporte como una actividad de ocio, la importancia que para el desarrollo cultural han tenido las actividades ociosas.

Ya en los albores de la humanidad, podemos constatar la existencia del ocio entre los primeros hombres, aunque en los primeros intentos de comprender la transición al

neolítico se fraguó la idea de que todos los cazadores recolectores llevaban una vida desagradable, vil, embrutecida que transcurría en una búsqueda gris e interminable de caza de sustancias alimenticias. Sin embargo, en los últimos años los estudios más recientes nos indican que los cazadores y recolectores gozaban de niveles altos de salud y nutrición, y de mucho más ocio que la mayoría de los pueblos agrícolas de formación posterior³, gracias a que consiguieron un



12. Cacería de ciervos

grado de opulencia, que hizo posible mantener el equilibrio demográfico y en la medida en que las condiciones climáticas y ecológicas fueron favorables la supervivencia y reproducción de plantas y animales comestibles se mantuvo constante. Se extiende la idea entre los antropólogos modernos de que gracias a este equilibrio se consiguió una



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

adaptación perfecta entre los primeros hombres y su entorno que hizo que, a pesar de que el cerebro humano era muy parecido al actual, no sintiera la necesidad de cambio y durante casi dos millones de años los primeros homínidos vivieran prácticamente de la misma forma⁴.

Se puede pensar que de acuerdo con esa teoría, las civilizaciones prehistóricas tuvieron mucho tiempo libre, tiempo que dedicaron como indican diversos autores a crear los primeros atisbos culturales. Así Huizinga en 1950, nos señala que: *"Ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él"*⁵.

Huizinga defiende la idea de que durante el tiempo de ocio y a través del juego, la humanidad inicia el despegue cultural en todas sus manifestaciones. Fue en esos momentos cuando a través de un impulso lúdico, las sociedades primitivas fueron creando todo tipo de manifestaciones culturales, cada vez más complejas: conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto miembro de una sociedad.



13. Niños jugando a la peonza

A partir de la información dispuesta sobre sociedades primitivas, podemos señalar que los juegos y competiciones han estado estrechamente relacionados con todo lo mágico y lo sagrado. Las competiciones deportivas de casi todas las sociedades anteriores a las nuestras eran parte integral o anexos de las creencias religiosas: los juegos y las competiciones formales eran asimiladas a la danza y al teatro. De hecho una descripción histórica del deporte que lo deslinde del ritual, de la danza y del teatro sería una falsa interpretación de este hecho cultural. Otro hecho reconocido en ese tipo de sociedades es que las actividades lúdicas o la educación física informal, cumplieron funciones selectivas y evolutivas entre los animales y por supuesto en el hombre. Los mejores corredores, nadadores, saltadores o luchadores eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra los enemigos naturales. El juego y el deporte pueden considerarse como una institución evolutiva y como un importante componente del desarrollo de la cultura humana. Las fuerzas impulsoras básicas de la evolución deportiva incluyen variables subsistenciales, socio-políticas y geográficas⁶. Las raíces prehistóricas del deporte

Comentario [F1]:



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

se manifiestan en los niveles más simples de las sociedades humanas y desde los comienzos del tiempo cultural, donde se observa mejor es en los juegos. De acuerdo con Huizinga, dado que el juego es un rasgo universal de la vida de los mamíferos, podemos decir que antecede al hecho cultural, posiblemente a través de él o gracias a su contribución ha ido desarrollándose desde los principios de los tiempos prehistóricos la cultura humana en todas sus manifestaciones. El hombre primitivo veía todo aquello que no era necesario para subsistir como algo irreal que no podía entender y por ello enseguida lo asociaba con lo mágico y lo sagrado. Así pasó con el juego, que fue desde el principio objeto de culto, un símbolo de vida. Todos los ejercicios corporales fueron al principio actos de culto, incluidas por supuesto las danzas. Con la danza se comunica al hombre el poder de los dioses. Ejerce fuerza y poder mágico, aleja a los enemigos, dispersa las enfermedades y envía lluvia y fertilidad⁷. El nacimiento de todas las grandes estructuras de vida social ha dependido siempre, según nos cuenta Huizinga, de un impulso lúdico, de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social más viejo que la cultura misma, llenaba toda la vida de las sociedades primitivas y actuó como levadura para el desarrollo de la cultura. El culto se da a conocer como un juego sacro. La danza y la música fueron en sus inicios, puro juego. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de la costumbre de un juego social. La conclusión debe ser por tanto que la cultura en sus fases primordiales "*se juega*", se desarrolla en el juego y como juego⁸. El juego, por tanto, lo podemos considerar como una fuerza instintiva, anterior a la aparición de la cultura y que es, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad de los hombres. Es natural que el hombre por instinto de conservación se complaciera en ejercitar su fuerza física; esto le permitirá con más eficacia, conseguir alimentación y vencer sobre sus enemigos y animales.

Otra interpretación sugestiva que guarda relación con el tema que estamos tratando nos la ofrece José Ortega y Gasset en su ensayo titulado "*El origen deportivo del Estado*". Aunque Ortega, en su trabajo, intenta demostrar la importancia que tuvo en las sociedades primitivas el club deportivo juvenil, como gestador y promotor de las estructuras del Estado, no puede pasarnos desapercibido la relación del club deportivo con todo lo relacionado con el deporte y el juego como actividad de ocio. En el siglo XIX, que era de suyo y en todo propenso al utilitarismo, se fraguó una interpretación utilitaria del fenómeno vital que ha llegado hasta nosotros y puede aún considerarse como el tópico vigente. "*Viniendo a decir que la actividad primaria de la vida es sobre todo satisfacer necesidades imperiosas (utilidad y adaptación)*". Sin embargo, recientes investigaciones, señala Ortega, nos proponen una idea distinta, diciéndonos que todo lo que es reacción a premiosas necesidades pertenece a la vida secundaria, y la actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente⁹. Todo esto nos lleva a cambiar la jerarquía tradicional y considerar al deporte como la actividad primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante en



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

la vida y la actividad laboriosa como derivada de aquella. No niega Ortega la posibilidad de que a través de una acción utilitaria se pueda reabrir e inspirar nuevas creaciones, pero lo que sí nos insinúa es que en todo proceso vital, lo primario, el punto de partida, es una energía de sentido superfluo. *“Al hacer la historia de toda existencia viviente hallaremos siempre que la vida fue primero una pródiga invención de posibilidades y luego una selección entre ellas que se fijan en hábitos utilitarios. El individuo que a lo largo de nuestra vida, llegamos a ser, es sólo uno de los varios o muchos que pudimos ser y que quedaron sin realizar. Por eso, importa mucho que penetremos en la existencia muy rica en posibilidades, a fin de poder elegir con mayor libertad a la hora de buscar nuestro destino”*. El utilitarismo, al ceñirse a lo estrictamente necesario, es el síntoma de debilidad y de vida menguante, mientras que el ocio deportivo, siempre que no pierda sus características, es el síntoma de vida pujante y creativa¹⁰.

Ahora, Ortega pasa a señalar una serie de características propias de jóvenes y que le sirven como base para desarrollar posteriormente su teoría sobre el origen deportivo del



14. Jovencitas bañándose

estado. El primer rasgo que destaca es la necesidad natural de asociación de los jóvenes. Así, nos dice que en un estudio de un pedagogo inglés, basado en el análisis de los sueños de los niños y los jóvenes, se pueden distinguir tres etapas: en la primera el niño sueña que está jugando sólo; en la segunda aparece en sus sueños otro niño, pero como espectador; está allí para verle jugar. Y en la tercera, próxima a la edad de la pubertad, aparecen en el sueño un grupo de muchachos que juegan con él, siendo en este caso uno más del grupo. Esa necesidad de convivir de los jóvenes, fundiéndose la

individualidad en el grupo, es lo que llama Ortega, instinto de coetaneidad. El joven ya no vive por sí ni para sí; no quiere y siente como individuo, sino que se halla absorbido por la personalidad anónima del grupo que piensa y siente en su lugar. El segundo rasgo que nos señala, es el impulso del grupo juvenil hacia el sexo femenino, poniendo el ejemplo de un niño de doce años que, preparando sus cosas para participar en una excursión, le pide a la madre con inusitada insistencia todos los detalles para poder destacar durante la actividad. Cuando la madre le pregunta a que viene todo aquello, le contesta de forma clara *“Mamá, sabes... es que nos gustan ya las chicas”*. No dijo *“ me gustan ya las chicas”*. Individualmente no le gustan aún las chicas. Es en el grupo como tal donde aparece la curiosidad por la mujer y un incipiente galanteo, preludio de lo que será el cortejo posterior para la conquista de la mujer¹¹.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

Por último, Ortega destaca la primera forma de organización que aparece en las hordas. El principio de esta organización es sencillamente la edad. El cuerpo social ha aumentado en número de individuos y de horda se ha convertido en tribu. Estas tribus están organizadas en tres clases sociales: la clase de los jóvenes, la clase de los hombres maduros y la de los viejos. No hay otra división y por supuesto no existe aún la familia. Los jóvenes se llaman entre sí hermanos y llaman padres a todos los de la clase de más edad. De estas tres edades, la que predomina por su poder y autoridad, la que manda y domina no es la de los hombres maduros, sino la de los jóvenes. Es más, frecuentemente es la única que existe y por supuesto la única que está organizada. Presentadas las bases sobre las que se sustenta el ensayo, Ortega se pregunta que es lo que acontece en ese tránsito de la horda informe a la tribu organizada. Al ser el número de individuos muy reducido, las hordas se movían sin encontrarse unas con otras. Pero al aumentar la masa de población, al aparecer síntomas de una mayor vitalidad, los encuentros empiezan a ser más frecuentes y acontece que los muchachos de hordas próximas, impulsados por ese instinto de sociabilidad coetánea, deciden juntarse vivir en común. Y sienten juntos, un extraño y misterioso asco hacia las mujeres parientes consanguíneas con quienes viven en la horda y un apetito y atracción hacia las otras mujeres, las desconocidas, pertenecientes a otras hordas¹².

En ese momento se produce uno de los hechos de mayor trascendencia de la historia de la humanidad y que ha tenido consecuencias incalculables: deciden robar las mozas de hordas lejanas. Para ello, se deben preparar pues para robarlas hay que combatir y así nace la guerra como medio al servicio del amor. Se necesita una organización, una disciplina y una autoridad. Nace la idea de jefe, el entrenamiento, los ritos y el culto a los poderes mágicos. La vida en común crea la necesidad de construir un albergue estable y surge el casino de los jóvenes donde preparan sus expediciones y cumplen sus ritos; está prohibido a los hombres maduros, mujeres y niños entrar en el casino juvenil y desde el principio se convierten en centro donde impera el secretismo y el tabú. Estas asociaciones juveniles suelen tener un carácter secreto, una disciplina interna donde se cultivan las destrezas para la caza y la guerra con un severo entrenamiento. Es al propio tiempo donde se ejercita el primer ascetismo religioso y atlético, y donde se venera y se da culto a divinidades relacionadas con la caza. Utilizando máscaras de guerra que imitan a ciertos animales, los jóvenes danzan y brincan con frenesí y se preparan para nuevas incursiones. De donde resulta que el casino de los jóvenes, primera casa y primer club es también el primer cuartel y el primer convento. Hemos visto como la primera sociedad humana, es todo lo contrario que una reacción a necesidades impuestas. La primera sociedad es este club de jóvenes que se reúnen para robar mujeres extrañas al grupo consanguíneo. Es lo más parecido a un club deportivo. A través de este fenómeno no obligatorio se origina la exogamia, es decir, la ley matrimonial que obliga a buscar esposa fuera de los consanguíneos, provocando una revolución en la evolución de la especie humana, no sólo por este hecho sino porque a través del club de jóvenes se inicia en la historia la génesis irracional del Estado. Y de



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

nuevo observamos como en el origen de la mayoría de las estructuras sociales se halla instalada la gracia y no la utilidad. El club de jóvenes, por tanto, inicia en la historia a partir del fenómeno de la exogamia las manifestaciones siguientes: *“La guerra- la organización autoritaria- la disciplina de entrenamiento o ascética- la ley- la asociación cultural- el festival de danzas enmascaradas o carnaval y las sociedades secretas”*. No es el sentido utilitario por lo que surgen todos estos aspectos de la vida social que posteriormente han marcado la historia de la humanidad, sino todo lo contrario. Es decir, fue el motivo irracional que une a los jóvenes en asociaciones más o menos secretas y cuyo fin primario es simplemente el sentimiento comunitario entre coetáneos para divertirse, para danzar o participar en hazañas más o menos arriesgadas. En épocas históricas podemos observar el mismo fenómeno, en cuanto indagamos en el origen de sus estructuras sociales. En el caso



15. Niños inflando una vejiga

de Grecia, estas instituciones arcaicas se llaman *“file”, “fratría”, “hetairía”*. *“File”* significa tribu, pero no como unidad de consanguíneos, sino como cuerpo organizado de guerreros. *“Fratría”* significa hermandad y debemos recordar que los jóvenes se llaman entre sí hermanos. y *“Hetairía”*, compañía, palabra que aún perdura en nuestro terminología militar y que en la época que estamos tratando venía a significar lo mismo: asociación secreta que reúne en torno de un jefe a los jóvenes mozos. Antes de la aparición de la polis, el pueblo griego estaba estructurado de esa forma¹³. En Atenas, todo lo tradicional desaparece muy pronto, debido a la rapidez con la que asumen los distintos cambios y por ello resulta difícil hallar los residuos de la organización primitiva. Sin embargo, en Esparta estas estructuras se conservan en pleno vigor y vemos en el apogeo de la ciudad como aparecen claramente las fratías. Los guerreros viven juntos y separados de la familia. Y no es casual que sea aquí donde se crea el mito del rapto de Elena. El caso de Roma, como posteriormente el de Inglaterra, al ser pueblos que se caracterizan por conservar su pasado insistentemente, mantiene más restos de sus organizaciones arcaicas. Estas instituciones se conservaron siempre en Roma como instituciones religiosas debido a que todo aquello que ha perdido actualidad o no se entiende, tiende a conservarse como una manifestación religiosa.

La división más antigua del Estado romano es la curia, siendo ésta a nivel histórico, asociaciones piadosas, donde se rinde culto a divinidades tutelares de la ciudad. Junto a la curia también se encuentran como sociedades antiguas, los colegios o compañías



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

de sacerdotes. Una de las más antiguas y arcaicas por su vestimenta, cantos y rituales era la de los sacerdotes Salii. Tenía una estructura dual, de doce miembros cada uno y estaba consagrada al culto de Marte, el dios latino que simboliza a un tiempo la guerra, la agricultura y el pastoreo. En sus fiestas, los salios celebraban procesiones en las que danzaban una primitiva danza bélica. De aquí su nombre: Salii -de salire-, saltar, danzar. El jefe de cada uno de los cuerpos, que danzaba delante del grupo, se llamaba prae-sul, el que baila delante. Como vemos, encontramos entre los salii todos los síntomas del primitivo club juvenil. Y lo encontramos unido a la fundación de la sociedad y del estado romano¹⁴. Cuando Roma consigue acabar con los reyes que eran etruscos y se organizan en república, lo primero que hacen es recuperar sus antiguas tradiciones y colocan al frente de ésta, dos cónsules. Aunque se discute el origen etimológico de la palabra cónsul, existe una propuesta que la pone en relación con la de prae-sul. Según esto, cónsules significa los que danzan juntos, los dos prae-sules o jefes de los jóvenes guerreros y danzarines, que pertenecían a la asociación varonil; su casa se llamó curia. Parece ser que en su lejano origen dichos saltos estaban vinculados a una magia expresiva de floración, es decir, constituían una reminiscencia de danzas prehistóricas que en el transcurso de los siglos evolucionaron al ser incorporados al culto de varios dioses. Para mayor redundancia, una reciente explicación de esta palabra no es otra que curia-coviria, es decir, reunión de hombres varones. Es evidente que bajo la corporación salia encontramos la supervivencia de los primitivos clubs juveniles, fundadores del Estado Romano. Si a todo esto, añadimos la sugestiva leyenda del rapto de las sibilas, surgida en los principios de la ciudad, nos confirmamos más de que ésta hipótesis del club deportivo como origen del Estado, no está nada descaminada¹⁵. Como estamos viendo, no podemos negar de forma apriorística la existencia del ocio. El ocio a lo largo de la historia y según las distintas culturas, ha ido adquiriendo distintas acepciones y que son otras tantas respuestas a la pregunta sobre que es el ocio y/o el tiempo libre y que extrapolados al resto de la vida social han llegado a ser rasgos diferenciales de la cultura de esa época y de esa sociedad¹⁶. Según Thorstein Veblen¹⁷, la Institución de una clase ociosa se encuentra en su máximo desarrollo en los estadios superiores de la cultura bárbara [...] *Las clases altas están consuetudinariamente exentas o excluidas de las ocupaciones industriales y se reservan para determinadas tareas a las que se adscribe un cierto grado de honor [...] Esas ocupaciones no industriales de las clases altas pueden ser comprendidas, en términos generales, bajo los epígrafes de gobierno, guerra, prácticas religiosas y deportes [...] Cuando el esquema está plenamente desarrollado, hasta los deportes son considerados como de una dudosa legitimidad para los miembros de rango superior.*

Frederic Munné¹⁸, señala cinco etapas o hitos en la historia del ocio y que inciden en las distintas formas de ver el tiempo libre y el ocio a lo largo los siglos. El caso histórico más conocido de apuesta por la cultura del ocio, fue la que se originó en la Grecia antigua. El profundo sentido cultural griego dio una importancia fundamental a la

Comentario [MH2]:



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

contemplación de los supremos valores de su mundo: la verdad, la belleza, la bondad y que



16. Pedro el Grande

resumían como contemplación de la sabiduría. Esta forma de entender la vida, exigía una vida de ocio. En este sentido, tenemos que señalar la "Skholé", como ideal griego. La vida griega exigía una vida de ocio, de Skholé. Etimológicamente esta voz griega significa, cesar o parar. Coincide con el sentido literal que damos a la expresión de "tiempo libre". Su sentido originario era estar desocupado y por tanto disponer de tiempo para uno mismo. La Skholé no era un simple no hacer nada, sino su antítesis: un estado de paz y de contemplación creadora. Para conseguir ese estado, necesariamente uno debía estar desocupado, es decir no sujeto al trabajo. Los griegos consiguieron ese estado ideal, gracia a una división del trabajo, donde unos pocos, los ciudadanos libres, tenían todo el tiempo para la

vida contemplativa, mientras que el resto que eran los esclavos, debían dedicar todo su tiempo al trabajo. Gracias a la esclavitud, unos pocos ciudadanos pudieron ser libres y dedicar su tiempo a llevar una vida ociosa. De acuerdo con esto, los griegos pensaban que sólo el hombre que posee ocio es libre. Esta idea sobre el ocio, fue alabada por los clásicos griegos, como Sócrates que ensalza el ocio como la más bella de las riquezas, o Platón que destaca como los trabajos manuales eran despreciados por los griegos "La naturaleza no hace al zapatero ni al herrero; semejantes ocupaciones degradan a la gente que las ejerce, viles mercenarios, miserables sin nombre que son excluidos de los derechos políticos por causa de su mismo estado", y Aristóteles que es el que nos presenta una idea del ocio más elaborada; para Aristóteles la Skholé es un fin en sí mismo, un ideal de vida, cuya antítesis es el trabajo. Por eso escribe en la Etica a Nicómaco que "estamos no-ociosos para tener ocio", es decir que el trabajo es un medio y el ocio es el fin. También Epicuro, nos cuenta que el ocio es la vía que exige estar libre de ocupaciones, incluso de placeres, y posar en la serenidad de uno mismo¹⁹. En Roma no prosperó, según Munné, la visión griega sobre el ocio. Cicerón habla del "Otium", como tiempo de descanso del cuerpo y recreación del espíritu, necesario para volver a dedicarse, tras la recuperación, de nuevo al trabajo. El trabajo no tiene como en Grecia una significación negativa. El ocio pasa a ser un medio y el trabajo un fin. Interpretaron la manera de entender el ocio, como algo necesario para el descanso del cuerpo y del espíritu. El ocio como lo entendían los griegos ha sido invertido. El ocio ciceroniano, no es un tiempo de ociosidad, sino de descanso y de recreo tanto como de meditación. El ocio romano, también introduce por primera vez, el ocio de masas, organizado por el Estado y dirigido a las clases populares, ocio que las clases dirigentes



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

menospreciaban pero que sin embargo utilizaban como medio de dominación social. Munné, nos dice que sólo hay una excepción en la forma de ver el ocio en la época romana. Es Séneca que mantiene un concepto similar al de Aristóteles y Epicuro, señalando que es necesario liberar su tiempo, robado por los negocios y las ocupaciones para dedicarlo al descanso, condición "*sine qua non*" para adquirir la sabiduría, la virtud y la felicidad a través del cultivo del espíritu y de la contemplación desinteresada de la propia alma. Ocio y negocio forman parte constitutiva del hombre completo. Pero en el caso de Roma, sólo en las clases altas se integra plenamente el concepto de ocio de Cicerón. Para el resto del pueblo se redujo a descansos y sobre todo a diversión organizada. A través de los "*ludi y los munera*" y todo tipo de espectáculos, organizados por el Estado en los días de fiesta que ocupaban casi la mitad del calendario, el ocio popular se separa y distingue, en una clara dicotomía, del ocio de las élites. El carácter de ocio dirigido se manifiesta claramente en el famoso dicho de "*panem et circenses*"; la sociedad romana no podía vivir sin los juegos, constituyéndose en el fundamento de su existencia. El circo no sólo es el marco donde se celebran las carreras sino también donde se manipula al pueblo y donde los partidos políticos entablan sus luchas y defienden su posición en el Estado. El legado de Roma al patrimonio histórico del ocio es en este sentido contradictorio²⁰.

El concepto de ocio romano ha sobrevivido, no así el concepto de la *skholé*, y podemos señalar que en la actualidad, en las sociedades industriales, se encuentra nuevamente vigente. Es ocio utilizado como medio de descanso para recuperar el esfuerzo del trabajo o como simple medio de evasión social. El ideal del ocio griego está considerado como algo imposible, a no ser que en un futuro próximo, las máquinas pudieran sustituir el tiempo del trabajo humano. En este sentido, se desenvuelve la obra de Luis Racionero "*Del paro al ocio*". El derecho al paro de Racionero viene a significar el derecho al ocio heleno, es decir al no trabajo, a la vida ociosa que lleva consigo un "*otium cum dignitate*". Derecho al Ocio, derecho a la salud, a la belleza, a la verdad, al estudio, a la intimidad, a viajar, a la satisfacción sexual, a la paz, a ser únicos, diferentes, a ser autónomos²¹. En la época medieval, el ideal contemplativo griego se refugia en los monasterios. La vida contemplativa pasa a ser uno de los ideales de vida, mientras que en ciertos aspectos el trabajo pasa a ser algo que se hace en los ratos libres. Tomás de Aquino asume el concepto de vida ociosa de Aristóteles, dándole una dimensión cristiana. El ocio popular consiste básicamente en un tiempo de descanso y diversión, normalmente controlado por la iglesia y por el señor feudal. A partir de la Baja Edad Media y comienzos del Renacimiento, surge un nuevo concepto del ocio. Es el ocio como ideal caballeresco, inspirado en un espíritu lúdico clasista y que consiste en liberarse del trabajo para dedicarse a actividades libremente elegidas, como la guerra, la política, el deporte la ciencia o la religión. La vida ociosa, se convierte en un indicador de posición social, de riqueza y de poder. Esta forma de emplear el tiempo de ocio se convierte poco a poco en un signo exterior de nobleza cada vez más opuesto al tiempo servil del trabajo. El ocio caballeresco



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

que empezó siendo un medio, pasó con el transcurrir del tiempo a adquirir un valor en sí mismo. Se llega así al derroche y a un nuevo concepto del ocio: la del ocio como ociosidad²². El principal enemigo del señor feudal, cuando abandonaba el campo de batalla, era el aburrimiento, entonces para llenar su ocio se dedicaba a una serie de actividades que Michel Massian, en su libro “*La caballería*”, enumera así: 1. *Competir en los torneos*; 2. *Salir de cacería*; 3. *Practicar la pesca en agua dulce o salada*; 4. *Pasear*; *Durante el invierno, calentarse al amor de la chimenea*; 5. *Durante el verano, refrescarse en el huerto*; 7. *Acoger a los jugadores de paso*; 8. *Aprender y enseñar esgrima*; 9. *Organizar peleas de animales*; 11. *Jugar al ajedrez o a los dados*; 11. *Comer y beber*; 12. *Recibir invitados*; 13. *Cortejar doncellas*; 14. *Hacerse sangrías con sanguijuelas* y 15. *Mirar por las ventanas*²³.

La Iglesia durante todo ese tiempo controla el ocio personal y así, entre los descansos obligados entre siembra y cosecha, añade días de fiestas de obligado cumplimiento. El pueblo utiliza como una forma de liberarse de la represión social, religiosa y moral del medievo, fiestas de un tono claramente pagano como las Carnestolendas. El contenido del ocio medieval estaba relacionado casi siempre con la música y la danza, y se solían celebrar en las plazas públicas, el granero o el campo. A partir del siglo XVIII, esta forma de vida ociosa tiene que adaptarse a las nuevas ideas



17. Los que no fueron a Montreal

puritanas. Los hombres de negocio, según nos cuenta Veblen, se ven obligados al trabajo y el ocio se disfraza de trabajo, mientras que el sentido del ocio anterior pasa a la esposa y a los sirvientes (clase ociosa vicaria). Con una fuerte reacción a la idea del ocio caballeresco, aparece la ética protestante que condenará a la conducta ociosa como el vicio madre de todos los vicios. Es el ocio entendido como ociosidad en el sentido peyorativo, como algo antinatural, improductivo. El ocio es visto como ausencia de esfuerzo y por tanto entendido como un no hacer nada. Al ocio negador de la libertad, se opone el trabajo, fuente de ella. En esta etapa el ocio ha pasado de ser un ideal a algo pernicioso y condenable. El puritanismo protestante suprimió el culto a los santos y por supuesto todos los días de fiesta que se convirtieron en días productivos. El movimiento protestante limitó todo tipo de distracciones, incluso la educación física y los deportes sufrieron fuertes prohibiciones²⁴.

La interpretación del ocio según las ideas puritanas, se ha mantenido hasta nuestros días y por ello cuando se habla de este término, la mayoría de las personas mantienen un concepto negativo del mismo. Incluso el deporte moderno está imbuido con esta idea al



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

contemplanlo solamente como una actividad agonística, donde lo único importante es el resultado y su sentido utilitario. Al deporte como al resto de las manifestaciones culturales se les quitó su sentido ocioso, olvidando totalmente el sentido helenístico heredado de los griegos. A partir de los años 60, se inicia un movimiento que intenta recuperar el concepto perdido del ocio, incluido por supuesto el deporte. Es el deporte para todos, cuya expresión más avanzada la podemos observar en los deportes californianos. En España, el primero que intenta hacer un estudio serio sobre el tema fue José María Cagigal, que ya en 1971 escribió un ensayo titulado "*Ocio y deporte*", sobre la base de la teoría de Dumazedier. Actualmente estamos viviendo el nacimiento de nuevos deportes que tienen como denominador común el buscar nuevamente la ociosidad dentro del deporte. Durante el Renacimiento, la vida activa se opone a la vida contemplativa y más tarde en la Ilustración, el ideal se racionaliza y adquiere una dimensión humana: La Encyclopédie (1751) se refiere al ocio como: "*El tiempo vacío que nuestras obligaciones nos dejan y del que podemos disponer de manera agradable y honesta; si, nuestra educación ha sido adecuada y se nos ha inspirado un vivo deseo hacia la virtud, la historia de nuestras actividades libres será la parte de nuestra vida que más nos honrará después de la muerte y que recordaremos con el mayor consuelo una vez llegado el momento de tener que abandonar la vida: la parte de las buenas acciones realizadas por gusto y con sensibilidad, sólo determinadas por nuestro propio beneficio*". Con la llegada de la revolución industrial, la jornada laboral, en lugar de reducirse se va incrementando, hasta que la situación creada es insostenible y surgen los movimientos sociales en busca básicamente de dos reivindicaciones: la reducción de la jornada laboral y el aumento de los salarios. Y poco a poco va surgiendo un tiempo nuevo, sustraído al tiempo de trabajo que el liberalismo imperante no sujetará a norma alguna, dejándolo a libre disposición individual. Este tiempo libre es distinto al que hemos observado en los casos anteriores, pues surge del trabajo y en principio se empieza a llenar con actividades relacionadas casi siempre con el consumo de masas y que los dirigentes modernos van a utilizar para sus propios intereses económicos. No importa tanto el ocio, sino el trabajar menos. El ocio burgués nos da una imagen nueva del sentido ocioso; mientras que en Grecia y Roma o durante la Edad Media y el Renacimiento, se le da al ocio un sentido positivo o negativo a ese tiempo, en el ocio moderno lo que se valora según Munné, es el tiempo que se quita al trabajo ya que al principio el tiempo libre disponible es un tiempo en blanco, sin ningún contenido.

Actualmente apenas queda la idea del ocio como actividad contemplativa, dominando la idea del ocio romano aunque desprendida de la dimensión humana. Es el ocio de los que entienden o emplean el descanso o la diversión como un simple medio de evasión social o para trabajar mejor. Es la idea transmitida por el puritanismo inglés de que lo más importante es el trabajo y cualquier otra cosa que se aparte del carácter utilitario de este, es una pérdida de tiempo y no tiene ningún valor humano y social. Autores contemporáneos discuten el problema de relación entre el tiempo libre moderno y el ocio.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

La cuestión planteada es ¿si el ocio moderno, tiempo sustraído al trabajo, es tiempo libre? El tema está en discusión, pues mientras unos tratan ambos conceptos con el mismo significado, otros en cambio, los distinguen y diferencian de forma clara²⁵.

1.4.2. EL OCIO COMO PRÁCTICA DE TIEMPO LIBRE. Sebastián de Gracia, en su obra "*Of Time, Work and Leisur*" e, intenta aclarar el confucionismo que existe entre los dos términos. El tiempo libre, nos dice, es tiempo fuera del empleo, tiempo desocupado; es liberación del trabajo y por lo tanto opuesto a éste; en cambio al ocio no le afecta el trabajo; es cualitativo, y algo que no es totalmente realizable, que pocos desean y menos alcanzan. El tiempo libre es más bien cuantitativo; como el trabajo se mide en unidades de tiempo. Todo el mundo puede tener tiempo libre, más no todos pueden tener ocio. Desgraciadamente en nuestros días, según de Grazia, el ocio se ha transformado en tiempo libre. Marcuse, afirma por el contrario, que la gente tiene ocio pero no tiene tiempo libre. El Estado regido por una economía de bienestar, es un Estado sin libertad, un Estado que limita de manera sistemática el tiempo libre disponible. Existe ocio pero el tiempo dedicado al mismo no es libre porque está administrado por los negocios y por la política. Las posiciones enfrentadas de estos dos autores expresan las diferencias existentes entre las concepciones burguesa y marxista. Si a éstas, unimos los distintos tipo de entender el ocio a lo largo de la historia, comprobaremos que el ocio y el tiempo libre han estado ligados siempre a las ideas y políticas dominantes en cada época así como a los intereses económicos de los sectores sociales en hegemonía.

Uno de los pocos caminos posibles para llegar a dar una definición del ocio como tiempo libre es realizar un análisis tanto de la temporalidad como de la libertad, ya



18. Juego de la gallinita ciega

que son los dos componentes que constituyen el fenómeno y los que nos pueden conducir desde el ocio al tiempo libre y como a veces como el ocio puede no darse como tal tiempo libre. Existen numerosas definiciones del tiempo libre y del ocio y que Munné recoge en su obra²⁶. Desde el punto de vista del tiempo, ocio y trabajo aparecen como dos polos opuestos. Desde el punto de vista de la obligación, el tiempo libre es el que queda libre después de las necesidades y obligaciones, y comprende actividades no obligatorias sean o no productivas. Mientras que el trabajo, siempre implica productividad esté o no remunerado. Para

Dumazedier, la vida cotidiana no está bipolarizada entre el trabajo y el ocio. Aparecen unas actividades intermedias, que no son trabajo pero tampoco son ocio y que están situados en



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

una posición fronteriza entre ambos conceptos. Los llama "*semiocios*" y los clasifica en cuatro grupos²⁷:

- a) Las actividades de carácter semilucrativo o semiinteresado: mecánica, pesca, participación remunerada en sociedades deportivas, etc.
- b) Las tareas domésticas de carácter semiutilitario y semirecreativo: jardinería, oficios diversos, cría de animales, etc.
- c) Las ocupaciones familiares, semiedutivas y semirecreativas: participación de las lecciones o en los juegos de los niños, etc.
- d) Los trabajos de ocio, hechos para sí, para la familia, los amigos, las sociedades: bricolage, decoración, etc.

Otro autor, Anderson, dividía las actividades en trabajo y ocio. A su vez distinguía en el ocio actividades de recreación para designar el tiempo dedicado al descanso, la diversión y el desenvolvimiento personal y de "choring", tomando este término inglés para referirse al tiempo empleado en atender las obligaciones familiares y sociales. Boris Grushin no está de acuerdo con considerar las actividades de semiocios dentro del ocio y entiende que éstas no son libres, ya que son estrictamente obligatorias. Se refiere a las actividades domésticas, desplazamientos al trabajo, las compras, cuidar a los niños o atender las necesidades fisiológicas. El tiempo libre, según este autor, es el que queda después de cumplir todo género de obligaciones ineludibles. Henri Lefebvre, en su estudio de la vida cotidiana en el mundo moderno, divide el tiempo cotidiano entre: el tiempo obligado, ocupado por el trabajo profesional; el tiempo libre, que es el de los ocios; y el tiempo constreñido (*constraint*), dedicado a las diversas exigencias fuera del trabajo, como son los transportes, las formalidades sociales etc²⁸. Frederic Munné, atendiendo a la diferente naturaleza interna del condicionamiento de la conducta distingue entre²⁹:

1) **Tiempo psicobiológico:** es el ocupado por las conductas impulsadas por nuestras necesidades psíquicas y biológicas elementales: sueño, nutrición, actividad sexual, etc. Es un tiempo de individualismo ya que se refiere siempre a condiciones endógenas a cada persona aunque no creadas por ellas. Es un tiempo heterocondicionado puesto que no depende en ningún momento de uno mismo.

2) **Tiempo socioeconómico:** es el tiempo empleado en las conductas derivadas de las necesidades económicas, consistentes en una actividad laboral, productiva de bienes y servicios, sean o no materiales, para "ganarse la vida" o con vistas a ello. Incluye el trabajo doméstico de la mujer y el tiempo de los estudiantes destinado a su formación. Este tiempo está totalmente heterocondicionado, dándose el autocondicionamiento en pequeñas dosis (elección del trabajo, etc.).

3) **El tiempo sociocultural:** es el tiempo invertido en relacionarse socialmente. Es el tiempo invertido en visitar a unos amigos, ir al cine, votar en unas elecciones, complimentar algún tipo de impreso oficial, cuidar a los hijos, asistir a un mitin político, o a una función



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

religiosa. En el tiempo sociocultural, el hetero y el autocondicionamiento se dan entremezclados de un modo más o menos equilibrado.

4) El tiempo libre: son acciones que el hombre realiza sin una necesidad externa que le obligue. No es que en ellas no exista necesidad, pero ésta nos es intrínseca; es autocreada y autocondicionada por cada persona. Uno mismo es quien pone, más que impone las condiciones para la satisfacción de aquella necesidad. Por eso cuando la voluntad hacia la realización de una actividad cesa, dejan de darse como libres. Son totalmente intransferibles; como ejemplo, uno no puede divertirse por otro.

La conclusión a que nos lleva el análisis anterior sobre los tipos de tiempo, lleva a Munné a decirnos que: *"El tiempo libre está constituido por aquel aspecto del tiempo social en el que el hombre autocondiciona, con mayor o menor nitidez su conducta personal y social. Sin embargo, lo que se define propiamente como tiempo libre es el tiempo ocupado por aquellas actividades en las que domina el auto condicionamiento, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad." Éste, a diferencia del restante tiempo social, es el tiempo dedicado a aquellas acciones que tiende a satisfacer necesidades autocreadas*"³⁰. Todos los estudios sobre el ocio tienen siempre en estos últimos años un punto de referencia obligado y que es la aportación de Joffre Dumazedier, con su famosa definición sobre el tema que estamos tratando. Aunque el proceso de elaboración de su teoría se da en dos etapas, debemos decir de acuerdo con Munné que en el fondo, no cambia sustancialmente una de otra y aunque en principio, él mismo se desdice del planteamiento de la primera, lo único que hace realmente es profundizar más en su teoría utilizando si acaso términos diferentes para decir lo mismo. A través de una serie de investigaciones de campo, realizadas en Francia sobre la situación del ocio desde 1830 hasta mediados del presente siglo, duplicada por una encuesta sobre la representación vivida del ocio, según una muestra de 819 obreros y empleados urbanos de sexo masculino, de diferentes regiones francesas, dio como resultado la siguiente definición: *"El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de todas sus obligaciones profesionales, familiares y sociales"*. Esta definición que tiene un carácter funcional comprende lo que se ha venido en llamar las tres "D" o las tres funciones del ocio:

1) El descanso: que nos protege de la fatiga y la tensión nerviosa producida por las tensiones derivadas de las obligaciones cotidianas y en particular el trabajo. Posteriormente añadiría lo del poder de recuperación u ocasión de holganza.

2) La diversión: que nos libera del aburrimiento y de la monotonía de las tareas rutinarias del trabajador en la fábrica o en la oficina. En su segunda etapa lo completaría con lo de "liberarse del aburrimiento cotidiano debido a las tareas parcelarias y repetitivas



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

abriendo el universo real o imaginario de la diversión autorizada o prohibida por la sociedad.

3) **El desarrollo de la personalidad:** *que nos libera de los automatismos del pensamiento y de la acción cotidiana o como dijo más tarde, "abriendo la vía de una libre superación de sí mismo y de una liberación del poder creador, en contradicción o armonía con los valores dominantes de la civilización"*³¹.

Erich Weber, autor más inclinado hacia el subjetivismo, considera que las funciones más importantes del tiempo libre son: la regeneración, la compensación y la ideación. La regeneración o recuperación de las energías corporales y anímicas es la más importante por ser absolutamente necesaria. Puede ser pasiva, cuando el cansancio es total: como el sueño y el reposo, o activa, en forma de juegos, excursiones, trabajos de jardinería, etc. La compensación consiste en el equilibrio de las frustraciones, mediante la superación de las dificultades o indirectamente con una sustitución de los anhelos no satisfechos. Y la ideación, es el ocio contemplativo, posible sólo en el tiempo libre de trabajo. Como podemos observar, existe un paralelismo entre los dos autores a pesar de partir de dos concepciones distintas³².

| Funciones del ocio en Dumazedier Weber | Funciones del tiempo libre en Erich Weber |
|---|---|
| Descanso Diversión Desarrollo de la personalidad | Regeneración Compensación Ideación |

Para Dumazedier, su concepto de liberación se encuentra definido en relación con la liberación del trabajo tanto del profesional como del familiar considerando que el ocio presenta cuatro caracteres esenciales³³:

- 1) **El ocio es liberatorio**, en relación con el trabajo y demás obligaciones básicas de carácter primario. *Es de libre elección, y si por algún motivo se convierte en obligación, deja de ser ociosa.*
- 2) **El ocio es gratuito**, no obedece a ningún fin sea lucrativo, utilitario o ideológico.
- 3) **El ocio es hedonístico**, se orienta siempre hacia la búsqueda de satisfacción personal, tomado como fin en sí mismo.
- 4) **El ocio es personal**, atiende siempre a grandes necesidades individuales: de liberarse de la fatiga, de las rutinas y estereotipos sociales impuestos.

Dumazedier insiste en la liberación, como la característica más importante: el ocio, según él, es de hecho, liberación de las obligaciones primarias tanto en el trabajo que impone la empresa y la escuela como las de las instituciones familiar, cívica y espiritual.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

Hay autores que designan la liberación, con el nombre de "compensación". En ese caso se encuentra Friedman, que fue uno de los primeros en ver en el ocio, el fenómeno de la compensación como liberador de tensiones y frustraciones, sobre todo por el provocado por el trabajo industrial³⁴. Aunque Dumazedier no nos explica que es la compensación, si lo hace Weber siendo para él, un equilibrio frente a determinadas insuficiencias y frustraciones personales producido por la satisfacción de deseo reprimidos³⁵. Como vemos, este análisis de la compensación, afecta a las tres "D" de Dumazedier: al descanso, a la diversión y al desarrollo de la personalidad, confirmando la naturaleza general de este término que abarca prácticamente las características más importantes de su teoría. Otro aspecto que estudia Dumazedier, en su segunda etapa, es la cuestión de la autonomía del ocio. Nos dice que más allá del ocio liberador está el ocio autónomo, haciéndose partícipe de la corriente existente en ese momento en la sociedad a colocar en una situación prioritaria el tiempo vivido fuera del trabajo. El ocio debe ser considerado como un fenómeno en sí mismo y con su propia dinámica y en recíproca igualdad con el trabajo, la familia, la política, la religión y la cultura, porque el tiempo libre, nos dice, tiene ya la fuerza de un hecho autónomo.

Para terminar con el estudio de la obra de Dumazedier, relacionada con el mundo del ocio, vamos a profundizar en la trilogía de las tres "D"³⁶. El tiempo de descanso es el que utilizamos para liberarnos de la fatiga. La fatiga, desde un punto de vista objetivo, consiste en una disminución de las capacidades de nuestro organismo a causa de una actividad prolongada, de carácter muscular, sensorial o mental. De forma subjetiva, se refiere a la sensación de dicha disminución. Realmente los efectos del descanso sobre la fatiga no ocupan un tiempo libre sino psicobiológico. Sin embargo, la importancia de los efectos de la fatiga sobre el tiempo libre es elevada ya que inmediatamente se pierde capacidad para organizar el tiempo de ocio. A la gente cansada le resulta difícil organizar sus asuetos. En esos casos se necesita "*el descanso liberador*", que consiste en reposar, en el más amplio sentido de la palabra: una siesta, paseo o conversación, o simplemente no hacer nada. Cuando el descanso es activo, tal como nos indica Weber, la actividad se convierte en lúdica y su tiempo en recreación. Pero también hay que decir de acuerdo con este autor que la regeneración, que no tiene valor en sí misma, se convierte en el presupuesto básico para todas las formas superiores de comportamiento del tiempo libre. Hablamos del descanso liberado, cuando sin estar fatigados, permanecemos en una actitud de descanso "queriendo dejar pasar el tiempo". Al estar liberados, el acto es el resultado de una autocondición que afirma nuestra voluntad y nos permite gozar plenamente de la situación. Nunca surge el aburrimiento en este tipo de descanso; es perder el tiempo porque no se tienen ganas de hacer nada más y para evitar hacer otra cosa. Ejemplos del descanso liberado son: "*tomar el fresco*", mirar "*como pasa la gente*", *ver, sin mirar, un programa de televisión, oír sin escuchar, música por la radio, pasear, ausentes de cuanto nos rodea y de nosotros mismos*".



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

La diversión es otra de las formas de cubrir el tiempo de ocio, de acuerdo con Dumazedier. Etimológicamente la palabra procede del verbo latino *divertere*, que significa alejarse de algo, dirigirse hacia otra cosa o a otra parte. La forma de anular el fenómeno del aburrimiento es precisamente a través de la diversión y esta se desarrolla normalmente con conductas lúdicas; por tanto, el juego es la forma genérica de la diversión. Aunque del juego trataremos más adelante, estudiando sus características y sus funciones, debemos decir que en principio consiste en una actividad física y/o mental, realizada sin un fin utilitario, sólo por el placer que proporciona. Las teorías más conocidas para explicar el concepto del juego las vamos exponer a continuación, por considerar importante saber que es lo que entienden los teóricos sobre este tema, origen del juego deportivo³⁷:

1) **Teorías sobre el exceso de energía**, que entienden que el juego es una liberación psicofisiológica de energía vital para restablecer el equilibrio del organismo. Según Schiller el juego es como un desencadenamiento de energía excedente; el instinto del juego se debe a una energía biológica excedente que se vierte ya en una forma inferior consistente en los ejercicios físicos -deporte- y otra, superior que produce los sentimientos -arte-. (Schiller).

2) **Teoría teleológica del ejercicio preparatorio**, donde Fröbel en primer lugar nos dice que así como el hombre trabaja y Dios crea, el niño juega. El juego es un medio necesario para la educación infantil. Posteriormente Groos a finales del siglo pasado, explica que el juego es una auténtica preparación para la vida que tiene su base en los instintos. Esta teoría se sustenta en cuatro afirmaciones: 1ª) La existencia de elementos aprendidos en el juego. 2ª) El juego es una práctica. 3ª) las actividades consideradas como inútiles tienen una finalidad biológica concreta y 4ª) Tanto el niño como el animal juegan porque encuentran placer en esa actividad y en eso se basa su libertad.

3) **La teoría de la recapitulación**, que defiende la idea de que el juego es una repetición de costumbres ancestrales que representan anteriores etapas sucesivas del hombre. El niño es un eslabón en la cadena evolutiva y en su vida embrionaria pasa por todas las etapas desde el protozoo hasta el ser humano (Stanley).

4) **Teorías fisiológicas**, pero con matices distintos a las anteriores han sido las propuestas que dicen que la vida orgánica es actividad por lo que el juego responde a una necesidad natural de movimiento (Dewey). O bien, que la actividad lúdica responde a un dinamismo biológico espontáneo que va de la tensión a la relajación y cuya esencia se encuentra en la dinámica juvenil. El juego es imprevisible, antiteleológico y placentero. El movimiento se limita a un espacio -campo de juego- y se desarrolla a través de unas reglas (Buytendijk).



19. Libro de los juegos de Alfonso X

el Hernández Vázquez



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

5) **Las teorías de la autoexpresión**, son aquellas que afirman que el niño al jugar representa amplios roles sociales que le permiten dar sus propias respuestas a situaciones creadas por el mismo (Mead). Posteriormente, Piaget, concibe el juego como una actividad autoformadora de la personalidad del niño, mediante una asimilación de lo que el mundo ofrece al yo. En su análisis de la inteligencia considera dos procesos básicos y complementarios: la asimilación, mediante la cual, el organismo transforma la información recibida de que pase a formar parte del propio organismo, y la acomodación que se refiere al ajuste del organismo al medio para asimilar la información. La adaptación inteligente se produce cuando estos dos procesos están en equilibrio. Si no se consigue este equilibrio, pueden ocurrir dos cosas: que la acomodación predomine sobre la asimilación y se produzca la imitación o que la asimilación prevalezca sobre la acomodación y aparezca el juego.

6) **Las teorías psicoanalíticas** se fundamentan en Freud y también en Claparède que había visto en el juego una catarsis liberadora de emociones reprimidas que deja al sujeto en libertad para poder desarrollarse. La escuela psicoanalítica defiende la idea de que el juego es como una proyección de impulsos sociales no aceptados. Todo el simbolismo del juego opera de catarsis de los impulsos y deseos censurados moral o socialmente. El juego infantil es una importante forma de aprendizaje y en el de adultos un medio de compensar el reposo y la monotonía con nuevas experiencias y estimulantes. Las actividades lúdicas más características son: las necesidades de movimiento y cambio, el instinto sexual, el deseo de la muerte, los móviles sádicos, la agresividad y la regresión (Slavson). Basado en el psicoanálisis infantil y la antropología cultural, interpreta el juego de los niños, como una forma de tratar cada aventura, creando situaciones modelo, y de dominar la realidad con la experiencia y la organización. El juego del adulto, en cambio, es una evasión de las formas limitadoras que constituyen la realidad. (Erikson)

7) Las aportaciones de la reflexología (Bechterew, Paulov) que permiten estudiar el reflejo de la orientación, discriminando y seleccionando los estímulos como paso previo a una nueva asociación. Gracias a éstos planteamientos, se han comprendido mejor todos los dinamismos del juego.

8) **Teorías del aprendizaje**, que afirman que en la base del juego, están presentes conductas, de un bajo nivel de precisión, una cierta tendencia a la generalización y repetición de los comportamientos que han sido gratificados (Schlesberg). Otros afirman que el juego es un comportamiento exploratorio, motivado por la atracción de lo nuevo, la necesidad de cambio y la incertidumbre que provoca el entorno (Berlyne).

9) **Teorías de carácter antropológico, social y cultural**, que frente a las teorías individualistas y psicológicas, destacan la dimensión sociocultural del juego. Señalan por ejemplo que los juegos tradicionales infantiles, son una degradación de las ceremonias de los adultos (Frazer). Los juegos, sacan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria y restaurando en él la plena capacidad por el trabajo rutinario



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

(Malinowski). Una de las teorías más elaboradas sobre el mundo del juego, la expuso Johan Huizinga en su libro "Homo ludens". Defiende al juego como el principio de la cultura y por supuesto anterior a ella. A través del juego, manifiestan los pueblos su interpretación de la vida y del mundo. En sus formas más simples está dotado de significación y en las superiores tiende hacia la figuración, y representaban simbólicamente la realidad.

Caillois³⁸, nos dice que en el juego puede definirse formalmente como una actividad libre, separada o delimitada en el tiempo y en el espacio, y de antemano incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. En el juego predomina siempre alguno de estos impulsos primarios: la competición "agon", el azar "alea", el simulacro "mimicry", y el vértigo "ilinx". Los dos primeros dan los juegos de la voluntad, según que se basen en ésta (competición) o en su entrega al destino (azar). Los dos restantes dan los juegos de la personalidad, representando una segunda personalidad (simulacro, ficción) o dejando libre o poseída por fuerzas ajenas a la personalidad (vértigo). El juego deja siempre una huella profunda en la cultura, en la realidad, en la vida cotidiana y en las instituciones. Caillois, criticó a Huizinga, por un lado, por su concepción demasiado amplia al intentar explicar toda la historia a través del juego y la cultura y también por ceñirse en sus estudios, solamente a los juegos de competición.

Las diferentes teorías del juego revelan la complejidad del mismo y la importancia que tiene en diversos campos de las ciencias humanas. Como resumen, todas las teorías enumeradas, nos indican dos cosas: el poder de la conducta lúdica para compensar las limitaciones de la vida seria y su carácter expresivo a través de los numerosos valores puestos en juego. En cualquier caso, el juego en el hombre revela una manifestación de libertad. Aunque la forma genérica de la diversión es el juego, no debemos confundir los dos términos como sinónimos. El juego no es privativo del hombre, pues a estas alturas sabemos que algunas especies animales también juegan; pero únicamente el hombre se divierte. La diversión es la manifestación psicológica del juego. A través de ella, el hombre siente el placer de lo lúdico; tanto en el juego como en la diversión la conducta está autocondicionada por el sujeto. Por eso constituyen una importante fuerza social. La conducta lúdica es expresiva de la personalidad cuando es un fin en sí misma y es compensadora cuando es un medio para divertirse. Al divertirnos para jugar nos entregamos a una actividad por sí misma y al ser placentera, esta actividad refleja nuestro sentir y nuestro modo de ser, con ella nos autoexpresamos. En cambio, jugar para divertirnos, buscamos liberarnos del aburrimiento de lo cotidiano. En ambos casos, la conducta del sujeto es recreadora. En la diversión recreadora, el quehacer procura un goce autocondicionado. La diversión recreadora consiste en la plena y consciente entrega a algo por sí mismo y no por necesidad. El coleccionar cosas, elaborar objetos, juegos amistosos o eróticos, el baile o el deporte son muestra de nuestra conducta expresiva y reflejan nuestra personalidad en el ámbito social.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

La tercera función del ocio de Dumazedier, consiste en el desarrollo de la personalidad³⁹. *"Libra del hábito que tiende a limitar los actos, las formas de conducta, las ideas cotidianas, el automatismo y formas estereotipadas. Permite una participación social más amplia, más libre y una cultura más desinteresada del cuerpo y del espíritu. Ofrece nuevas posibilidades de integración voluntaria a la vida de grupos recreativos, culturales y sociales. Permite completar libremente los conocimientos afectivos o intelectuales, cultivar las aptitudes, adquiridas en la juventud, pero constantemente superadas por la evolución completa y continua de la sociedad. Incita a adoptar actitudes activas, en el empleo de las distintas fuentes de información tradicionales y modernas, espontáneas u organizadas. Crea formas nuevas de aprendizaje, a lo largo de la vida. Produce formas de conducta innovadoras y creadoras en el tiempo libre. Aporta a todos los trabajadores la posibilidad de mayor tiempo para la contemplación, la acción desinteresada o la creación libre"*. A pesar de que una descripción tan amplia, nos hace pensar que Dumazedier, no tenía muy claro en que consistía esta última función, personalmente creo que lo que le faltó fue una capacidad de síntesis y de claridad de ciertos conceptos relacionados con la creatividad, a la hora de definir sus características. La creación es la actividad humana por la que una persona autocondicionalmente produce algo nuevo. Se puede referir a cualquier tipo de manifestación humana: filosofía, arte, técnica o política. La conducta autocondicionada se realiza a través del trabajo lúdico, es decir, aprovechando la fuerza creadora del juego. Debido a la doble dimensión personal y social de la personalidad. La vía del pensamiento da origen a la contemplación creadora; la vía de acción a la participación creadora. La contemplación, a su vez, puede ser activa o pasiva; en la contemplación activa podemos citar, el escribir un libro o pintar un cuadro. La creación pasiva, se manifiesta a través de la crítica de una obra ya creada. Cuando la crítica es tan profunda que transforma lo creado, nos lleva a la creación activa. A través de la creación contemplativa, la persona se afirma desde sí misma, mientras que en la creación activa, la participación se afirma desde los demás, por ello ambas vías son contrapuestas⁴⁰. Georges Friedman, citado por Munné señala que en nuestro tiempo, para millones de hombres y mujeres, cuyo trabajo cotidiano para ganar el sustento no tiene valor enriquecedor ni equilibrador, la realización personal y la satisfacción no pueden ser buscadas más que en las actividades de ocio.

Para el ideal griego, según vimos sobre todo con Aristóteles, la contemplación no sólo se opone al trabajo manual sino también al del político y al del guerrero. En el medioevo insisten en el concepto clásico, dotándolo de un sentido religioso. Pero a partir del humanismo renacentista se acentúa el valor de la participación a través de la vida práctica y mundana. Con la Ilustración se unen los dos conceptos al verse en el conocimiento un instrumento de acción sobre el mundo. De nuevo el Romanticismo encuentra, a su manera, el ideal contemplativo. Marx analiza el pensamiento ilustrado, insistiendo más en el valor de la praxis como acción transformadora de la realidad. Durante la época moderna la vida contemplativa queda rota, siendo sustituida por la acción, el rendimiento y el trabajo⁴¹.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

También los autores modernos incluido Dumazedier, están cogidos dentro de esta dualidad contrapuesta. Así este autor, valora más la participación social que la vida contemplativa al identificar el desarrollo de la personalidad con la cultura popular. Otros en cambio hacen lo contrario. Como ejemplos tenemos a Erich Weber; Para él la contemplación es la culminación del tiempo libre, su forma superior. En la vida contemplativa está la esencia del ocio. Nos da como ejemplos de vida contemplativa, la observación artística, la reflexión filosófica, la devoción religiosa y las fiestas y festividades profanas y sagradas. En resumen para Weber la contemplación constituye, el más alto ideal de vida (tiempo libre como ideación)⁴². *En la práctica, nos dice Munné, no existe realmente esa contraposición debido a que el tiempo de creación no se da con una pura contemplación ni con una mera participación; "ninguna de las dos vías por sí solas, son creadoras. La contemplación implica una praxis que exige siempre cierta participación en la realidad social y por su parte tampoco cabe una participación auténtica sino la apoya una teoría. Cuando una vía se separa de la otra hay seudocreación. Es lo que ocurre cuando la participación en grupos religiosos, políticos o de cualquier índole es fanática o rutinaria. Esto es así porque la creación se apoya en la imaginación, es decir, en la fuerza de la libertad capaz tanto de mover el pensamiento como dirigir la acción. Pero para ser realmente creadora de realidad, la imaginación ha de dejar el pensamiento en libertad de acción o la acción en libertad de pensamiento. Lo primero se consigue con la contemplación participativa, lo segundo con la participación contemplativa. Esto es lo que no hace quien emplea su imaginación para divertirse, construyendo falsamente otra vida [...] El tiempo de creación es, por todo ello, el hábito más propio del homo faver en el sentido más radical de la expresión: un tiempo de hacerse al hacer⁴³.*

Otra visión del ocio y del tiempo libre, realizada desde el campo de la sociología, es la que han dado en su libro "*Deporte y ocio en el proceso de la civilización*", Norbert Elías y Eric Dunning⁴⁴. Su hipótesis parte de la idea de que en las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en donde la emoción se puede aún expresar, sin que en principio exista limitaciones o restricciones. Fuera de ellas funcionan una serie de controles fuertes y uniformes que caracterizan a estas sociedades y que surgieron en el curso de una peculiar transformación de las estructuras sociales y personales. Tales restricciones surgen de un proceso civilizador bastante largo que culmina en la gestación del Estado moderno. Como puede observarse en sociedades relativamente ordenadas, como las occidentales, la rutinización invade todas las esferas de la vida, incluidas las de mayor intimidad. La rutina cotidiana se intenta paliar con la emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus ratos de ocio. La emoción es según estos autores lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego. Lo que los humanos buscan en sus actividades recreativas miméticas no es liberarse de las tensiones sino, por el contrario, sentir un tipo concreto de tensión, una forma de excitación a menudo asociada, con el temor, la tristeza y otras emociones que trataríamos de evitar en la vida diaria.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

Nos presentan lo que ellos llaman, el "*espectro del tiempo libre*", que es un intento de perfilar de forma detallada las actividades de tiempo libre. Señalan la relación entre el ocio y el tiempo libre y sus diferencias; podemos decir que todas las actividades recreativas son actividades de tiempo libre, pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas. Las clases del espectro de tiempo libre se distinguen por el grado de rutinización y des-rutinización.

El espectro de tiempo libre⁴⁵

1) Rutinas del tiempo libre

a.- Satisfacción rutinaria de las necesidades biológicas y cuidado del propio cuerpo: es decir, comer, beber, descansar, dormir, hacer el amor, hacer ejercicio, lavarse, bañarse reponerse de las dolencias y enfermedades.

b.- Rutinas de la casa y de la familia: es decir, mantener la casa en orden, realizar las rutinas propias al levantarse por las mañanas, hacer la colada, comprar ropa y alimentos, preparar una fiesta o reunión, declarar la renta, administrar los gastos del hogar y otras clases de trabajo privado (no ocupacional) para uno y la propia familia; lidiar con las tensiones familiares; alimentar, educar y cuidar a los hijos; cuidar las mascotas o animales domésticos.

2) **Actividades intermedias de tiempo libre** tendentes principalmente a satisfacer necesidades recurrentes de orientación y/o autorrealización y expansión.

a. Trabajo voluntario privado (no ocupacional), realizado principalmente a otros: es decir, participar en asuntos de la localidad como en elecciones, actividades caritativas y eclesíásticas.

b. Trabajo privado (no ocupacional) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza relativamente seria y a menudo impersonal: es decir, estudiar individualmente con miras a progresar en el lugar de trabajo, practicar aficiones técnicas sin un valor ocupacional obvio pero que requieren perseverancia, estudio especializado y habilidad, como construir radios o la astronomía.

c. Trabajo privado (no ocupacional) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza más ligera y que plantea menos exigencias: es decir, practicar hobbies tales como la fotografía, el bricolaje o coleccionar sellos.

d. Actividades religiosas.

e. Actividades de orientación de naturaleza más voluntaria, menos controladas socialmente y a menudo casuales: que van desde formas más serias, menos entretenidas, de obtener conocimientos hasta las menos serias y más entretenidas, con muchos matices intermedios, tales como leer periódicos y revistas, escuchar una charla sobre temas políticos, asistir a clases de educación para adultos, ver programas informativos por televisión.

3) Actividades recreativas⁴⁶

a. Actividades puras o principalmente sociales: asistir como invitado a reuniones en cierto modo formales tales como bodas, entierros o banquetes, o a cenar en la casa de un superior.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

Participar en reuniones informales de amigos, con un nivel de emotividad franca y cordial superior al de otras actividades laborales o de tiempo libre, como por ejemplo reuniones en bares, o fiestas familiares o vecinales.

b. Actividades miméticas o de juego: participar en actividades miméticas, organizadas como miembro de la organización, por ejemplo, en representaciones teatrales o en un club de críquet o de fútbol. En tales casos se llega al núcleo de las actividades y experiencias miméticas des-rutinizadoras y de-controladoras tras romper la coraza de rutinas y controles voluntariamente aceptados y compartidos. La mayoría de las actividades miméticas de esta categoría entrañan cierto grado de des-rutinización y alivio de las tensiones mediante el movimiento corporal, es decir mediante la movilidad. Participar como espectador en actividades miméticas altamente organizadas sin formar parte propiamente de la organización, con participación escasa o nula en sus rutinas y consiguientemente con poca des-rutinización a través de la movilidad; por ejemplo, viendo un partido de fútbol o una obra de teatro. Participar como actor en actividades miméticas menos organizadas, como bailar o practicar el montañismo.

c. Actividades recreativas varias, menos especializadas, en su mayoría de agradable índole des-rutinizadora y con frecuencia multifuncionales, como por ejemplo viajar en vacaciones, comer fuera de casa para variar, tener relaciones amorosas des-rutinizadoras, quedarse acostado un domingo por la mañana, cuidar el propio cuerpo de manera no acostumbrada, como tomando el sol o paseando. El espectro de tiempo libre, es un intento de clasificar todas las actividades de tiempo libre que se pueden dar dentro de las sociedades modernas avanzadas. Con su ayuda, podemos distinguir con claridad las actividades de tiempo libre y las actividades recreativas. Algunas de las actividades de tiempo libre, tienen la naturaleza de trabajo aunque distinto al ocupacional; otras actividades son voluntarias, otras placenteras, aunque no todas y algunas de ellas están altamente rutinizadas. Las actividades recreativas según estos autores son una clase de actividades en las cuales, la contención rutinaria de las emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social. En ellas puede el individuo hallar la oportunidad de sentir emociones placenteras de mediana fuerza sin peligro para él y si peligros ni compromisos para los otros, cosa que normalmente no se puede en otras esferas de la vida. Todas proporcionan la posibilidad de sentir un placentero despertar de las emociones, una agradable tensión que los seres humanos pueden experimentar en público y compartir con otros seres humanos contando con la aprobación social y sin mala conciencia. A veces la emoción en el ocio, puede entrañar situaciones donde exista algún tipo de riesgo. De hecho el riesgo, más o menos controlado, forma parte de muchas actividades recreativas y a menudo es parte integral del placer. Estas actitudes tienden a desafiar la estricta reglamentación de la vida rutinizada y permiten que la gente se relaje o se burle de las normas que gobiernan su vida no ociosa y que lo haga además sin ofensa para su conciencia o para la sociedad⁴⁷.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

1.4.3. LA RECREACIÓN. La recreación como una de las formas de manifestarse el ocio moderno, debe abarcar todas las posibilidades y recursos culturales de una sociedad. Por otro lado, como actividad de ocio, debemos entenderla, no como un complemento del trabajo, ni como una actividad de segundo orden. Por decirlo de una forma sencilla, nuestra vida debe tender hacia un tiempo de ocio, en este caso recreativo, hasta el momento en el que no solamente ocupe el mismo lugar relevante del trabajo, sino que se ponga por delante, tanto en importancia social como cultural.

Para mantener un tiempo, rico en posibilidades recreativas, es necesario que a las personas se les dote con una gran capacidad cultural para que de acuerdo con sus intereses y posibilidades, puedan elegir libremente aquellas actividades que más les plazca. Cuanto más información y formación tengan las personas, mayor capacidad y mayor libertad de elección tendrán para cubrir su tiempo recreativo. A esas personas no les supondrá ningún problema encontrar motivos para divertirse. Por el contrario, ante una deficiente formación cultural, resulta a veces imposible encontrar algo que satisfaga y por supuesto el abanico de posibilidades se reduce a la mínima expresión. En la recreación podemos distinguir de forma notoria dos tipos de actividades recreativas: receptiva y ejecutivas. Las actividades receptivas son aquellas, donde la persona no participa directamente, sino que es receptora de las mismas; y las actividades recreativas activas son aquellas donde los participantes realizan directamente la actividad. La primera es un tipo de actividad más pasiva e individualista (por ejemplo un espectador), y la segunda es siempre participativa y por tanto más social.

| <i>Actividades recreativas receptivas</i> | <i>Actividades recreativas activas</i> |
|---|--|
| <i>Lectura</i> | <i>Conversación</i> |
| <i>Asistencia a conferencias</i> | <i>Paseos y excursiones</i> |
| <i>Asistir a obras de teatro</i> | <i>Coleccionismo</i> |
| <i>Ir al cine</i> | <i>Danza, expresión corporal</i> |
| <i>Asistir a espectáculos deportivos</i> | <i>Participación en fiestas</i> |
| <i>Escuchar música</i> | <i>Juegos y deportes</i> |
| <i>Ver la televisión.</i> | <i>Viajar, turismo, colonias</i> |
| | <i>Canciones</i> |

La lista no es exhaustiva, pues las actividades humanas ociosas pueden recoger, como ya hemos dicho, cualquier tipo de actividad cultural, pero nos sirven para distinguir perfectamente entre las dos formas de entender la recreación. El límite que marca la diferencia entre una actividad recreativa con la que no es, es la intencionalidad. Podemos hacer deporte con la intención primaria de divertirnos, pero si, por cualquier razón, en un momento determinado convertimos ese tiempo lúdico, realizado libremente, y con un fin en



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

sí mismo en algo obligatorio, se pierde su carácter voluntario y deja de ser una actividad autocreada.

Un hecho importante, de cara a la recreación se produjo durante la década de 1930, cuando la "National Recreation Association"⁴⁸ difundió los principios de la recreación en Estados Unidos. Principios elaborados a partir de un trabajo de campo, donde se pidió la colaboración de cerca de 5.000 expertos en animación para que indicaran cuáles eran las actividades más populares y que mejor cubrieran las necesidades de la gente. Estos principios son los siguientes:

- 1) *Todo niño necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, juegos de con balón, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipo, siendo camarada de empresas con otros, realizar actividades en grupos, tener aventuras y expresar su espíritu de camaradería.*
- 2) *Todo niño necesita descubrir que actividades le brindan satisfacción personal. Debe ser ayudado a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza, que puedan continuar practicándolas en su vida adulta.*
- 3) *Toda persona necesita poseer ciertas formas de recreo que ocupen poco espacio y puedan cumplirse en pequeñas fracciones de tiempo.*
- 4) *Toda persona necesita conocer bien cierto número de juegos de interior y de aire libre, que le resulten tan agradable que nunca haya un momento en que no sepa que hacer.*
- 5) *Toda persona debe se ayudada a adquirir el hábito de hallar placer en la lectura.*
- 6) *Toda persona necesita conocer bien algunas canciones de buena música, para poder cantar cuando así lo desee.*
- 7) *Toda persona debería aprender a hacer algo bello con las líneas, los colores, los sonidos y el uso armonioso de su propio cuerpo. Y si no fuera capaz por sí mismo de satisfacerse con tales formas de actividad, debería encontrar placer en la pintura, el tallado, la escultura, la fotografía. La danza, etc. que otros ejecutan.*
- 8) *Toda persona debería aprender a tener costumbres activas; a respirar "a todo pulmón" al aire libre y al sol. Dado que el fin de la vida es vivir y no negociar, nuestras ciudades deberían planificarse más para vivir que para trabajar y comerciar en ellas. El sol, el aire, los espacios libre, los parques y los campos de juegos abundantes son esenciales para una vida con satisfacciones permanentes.*
- 9) *Habría que animar a todas las personas para que tuvieran uno o más hobbies*
- 10) *Es de gran importancia educar el ritmo en las personas, ya que sin ritmo el hombre es incompleto*



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

11) *Casi un año de cada diez se utiliza para comer. Debe tenderse a que esta décima parte de la vida humana esté iluminada por el juego de la inteligencia para que la comida no sea una función apresurada y sólo fisiológica, sino una oportunidad para ejercer la camaradería y desarrollar la personalidad. Comer debe ser un acontecimiento social y en el hogar algo así como una verdadera ceremonia cordial e íntima.*

12) *El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por sí mismos formas de recreación y nunca deben ser reemplazadas por formas activas.*

13) *Las actividades recreativas más importantes son aquellas que la persona domina de un modo más completo, en forma tal que pueda perderse en ellas, dándoles todo lo que tiene y todo lo que es.*

14) *La satisfacción suprema del recreo sólo se obtiene por medio de alguna autorrealización, de cualquier clase que ésta fuese.*

15) *Las formas de recreación del adulto, a menudo - pero no siempre- deberían permitir el empleo de una parte de las capacidades que no se usan en el resto de la vida.*

16) *La persona sólo habrá triunfado en su vida recreacional, en la medida en que la forma de actividad que elija, cree en él un espíritu de juego y un sentido del humor, que en cierto modo, se transmita sus horas de trabajo, ayudándole a hallar placer en los pequeños acontecimientos de la vida.*

17) *Los juegos felices de la niñez son esenciales para el crecimiento normal. Las personas equilibradas, han tenido una infancia llena de juegos. Y siguen conservando más fácilmente ese equilibrio, si conservan esos hábitos infantiles de juego.*

18) *Participar como ciudadano en la creación de una mejor forma de vida que todos podamos compartir, es una de las formas más permanentemente satisfactorias de la recreación.*

19) *A fin de que hombres, mujeres y niños deseen vivir mejor estas formas de vida, la experiencia, ha demostrado la necesidad de la acción del grupo social o de la comunidad.*

1.4.4. CONCLUSIONES

Para comenzar hay que señalar que durante la prehistoria el hombre logró, aprovechando ese tiempo libre que tenía, una vez cubiertas sus necesidades, unas formas de vida óptima, lo suficientemente libre como para poder pensar en otras cosas, no necesarias, pero que permitieron al hombre primitivo ser capaz de crear otros estilos de vida más avanzados. No sólo en esta época se produce el hecho de la exogamia, señalado por Ortega, sino que también tienen lugar otros grandes descubrimientos que han perdurado, por su importancia, hasta nuestros días. Me refiero a la aparición de la agricultura y casi simultáneamente la domesticación de ciertos animales. Si a todo ello le añadimos que en el funcionamiento interno de las bandas o aldeas, el sistema de distribución era igualitario al utilizarse de forma generalizada el intercambio recíproco y posteriormente la



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

redistribución emparejada esta última con las cacerías y las cosechas estacionales, podemos decir que durante miles de años, la humanidad vivió un periodo de larguísimo bienestar, donde no necesitó hacer grandes cambios sociales, ya que se consiguió posiblemente una igualdad y una libertad, nunca lograda posteriormente. Es lo que algunos expertos denominan el comunismo primitivo. En el caso de Grecia, y de acuerdo con el análisis histórico realizado, podemos comprobar que la sociedad se estructura a nivel vertical, de forma que aparecen por un lado los ciudadanos libres y por otro los esclavos. Sólo los ciudadanos libres tienen todo el tiempo para sí, y no cabe duda que los griegos clásicos supieron aprovechar bien ese tiempo libre para transformarlo en tiempo ocioso o de vida contemplativa, al ser capaces de crear una de las culturas más sobresalientes de la historia conocida. Pero en este caso el sistema está ya viciado ya viciado al basarse la libertad de unos pocos en el trabajo de la mayoría esclavizada. Vemos como ha desaparecido el sistema igualitario del período prehistórico, han aparecido los cabecillas y el concepto de propiedad surge con fuerza para separar y diferenciar cada vez más a los hombres. La libertad y el ocio de unos pocos se basa en la esclavitud y el trabajo obligatorio del resto. A pesar del esplendor de la cultura griega, tenemos que reconocer, que pudo ser posible gracias a una situación totalmente injusta.

En este sentido, el observador que hubiera contemplado la vida humana al poco de arrancar el despegue cultural habría concluido fácilmente que nuestra especie estaba destinada al igualitarismo salvo en las distinciones de sexo y edad. Que un día el mundo iba a verse dividido en aristócratas y plebeyos, amos y esclavos, millonarios y mendigos, le habría parecido algo contrario a la naturaleza humana a juzgar por el estado de cosas imperantes en las sociedades humanas que por aquel entonces poblaban la tierra. Desde que las sociedades humanas quedan jerarquizadas y aparecen las distintas clases sociales, castas y caciques, el ocio contemplativo y creativo queda restringido solamente a las clases dirigentes, como ya hemos visto con la sociedad helénica. La cultura romana contempla el ocio como algo necesario para descansar y volver de nuevo al trabajo. Aparece por primera vez el ocio de masas, organizado y manipulado por el Estado como medio de mantener al pueblo ocupado y como resorte de control. El ocio romano deja de ser un fin como en Grecia y se convierte en un medio al servicio del poder. El pueblo se divierte y se entretiene, participando como espectador en los juegos y en los grandes espectáculos del circo. No se puede decir que esta actividad dirigida y manipulada sea verdaderamente ocio. El ocio tiene siempre un cierto grado más o menos creativo y sobre todo, debe ser totalmente voluntario. Sólo la clase dirigente pudo disfrutar de ocio pero utilizado siempre como descanso y nunca con la idea griega de actividad creadora y contemplativa.

Durante la Edad Media, la idea griega del ocio contemplativo se recoge en los monasterios y en la calle, el pueblo juega también controlado por los señores feudales y la iglesia. Este tipo de ocio, tampoco es libre y por tanto no lo podemos considerar como tal. Aparece entre la clase dirigente un tipo de actividad que si es libre y que se puede



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

considerar ociosa. Es la forma de vida de los caballeros, con sus justas y torneos, entrenamientos y participación en cacerías y hazañas bélicas. Es un ocio elitista, dado que sólo pueden participar los de una determinada clase social y por tanto como en los casos anteriores, injusto y basado en un reparto desigual de la riqueza y la propiedad.

Pero quizás, la época más deteriorada e injusta del ocio, es la que se produce como consecuencia de la primera revolución industrial. El tiempo libre se reduce al mínimo y por lo tanto la clase trabajadora vive una situación agobiante con jornadas de trabajo de doce y catorce horas diarias. Y en cuanto a la clase dirigente, tiene que olvidar la vida ociosa de la época anterior, para adaptarse al nuevo ideal ético: el trabajo es lo más importante y la ociosidad es pernicioso y causa de todos los males. El trabajo se convierte en un fin y todo aquello que no sea utilitario, debe eliminarse. Este panorama, que se mantiene hasta nuestros días y que ha influido en todos los aspectos y manifestaciones culturales, sociales y políticas del mundo occidental, está cambiando poco a poco debido fundamentalmente a que el tiempo libre está aumentando de forma progresiva y se está consiguiendo un Estado de bienestar, y cierta libertad para todos (no sólo para unos pocos), tanto en lo económico como en lo social. Gracias a esta situación nueva en la historia de la humanidad y que aún sólo se da en algunos países, los ciudadanos libres pueden elegir libremente la forma de cubrir su tiempo libre y empezar a pensar que lo más importante de su vida no es precisamente su tiempo de trabajo sino su tiempo libre dedicado a actividades ociosas. En este sentido es bueno recordar la hipótesis de Racionero⁴⁹, de cara a la sociedad postindustrial: a las tres revoluciones tecnológicas del mundo, agrícola hacia el 8.000 a.C., urbana hacia el 4.000 a.C., e industrial hacia 1.800 d.C., siguen con retraso multiseccular tres revoluciones ideológicas: copernicana en 1500- el mundo no es el centro del universo-, darwiniana en 1850-el hombre no es el centro del mundo-, freudiana en 1900-la razón no es el centro del hombre-. En las últimas décadas el proceso se precipita y de la revolución industrial se pasa a la cibernética, del poder mecánico al poder electrónico, y la sociedad, aún convulsa por la revolución industrial, se ve arrollada de nuevo por la revolución informática. El autor se pregunta, ¿Qué revolución ideológica corresponderá a esta cuarta revolución tecnológica?. No lo sabemos, pero la hipótesis de este ensayo es que debe tratarse de una revolución cultural, es decir, un cambio radical en los valores y pautas de comportamiento estructuran el modo de vida de la sociedad, valores que defiendan la calidad de vida, el estado estacionario, la descentralización espacial y tecnológica, el ocio recreativo. La solución que nos da Racionero parte de la abolición de los valores bárbaros que configuran el Estado Moderno Industrial, sustituyéndolos por una nueva escala de valores basados en las tradiciones humanistas del Mediterráneo, la India y China...Adoptando una escala de valores humanista y civilizada, el estado natural del ciudadano es el ocio creativo, con unas jornadas de trabajo al año para cubrir el servicio social necesario que no pueden realizar las máquinas. El trabajo será lo residual; lo fundamental el ocio y la población inactiva. Del Taoísmo chino, podemos recoger como



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

herencia una ética ecológica respetuosa con la naturaleza, basada en una metafísica de integración panteísta con ella. De la India el trabajo interior o yoga que refina la inteligencia y la sensibilidad, llegando a un estado de ánimo donde lo material es secundario y prevalecen finalidades de orden espiritual o mental. Del Mediterráneo, la tradición griega aporta el talante de diálogo racional entre individuos tolerantes y el hombre universal de la ciudad-Estado a escala humana; del cristianismo el valor de fraternidad que viene del amor al prójimo en un marco jurídico de igualdad ante la ley⁵⁰. Esta situación nueva, coge a la mayoría de la gente sin preparar y en los primeros momentos ese tiempo libre que se les ofrece, prácticamente queda en blanco. Empiezan a surgir iniciativas de todo tipo a través de los movimientos sociales de principios de siglo y también de la clase media y dirigente. Así surgen las universidades populares, los centros culturales y deportivos, las asociaciones recreativas, culturales y deportivas, los JJOO modernos, el turismo de masas y las fiestas populares autóctonas, que junto a sus juegos y danzas, vuelven a recuperar su antigua importancia como algo tradicional que identifica a los pueblos.

El problema que se plantea en estos momentos, es que de la misma forma que se prepara a las personas para el trabajo, debemos formarlas para su tiempo de ocio. Pues está ocurriendo que los ciudadanos que empiezan a disfrutar de su tiempo libre, no saben como hacer para cubrir su tiempo de ocio, debido a que la cultura dominante no había pensado en ello por considerarlo innecesario y vanal. Por eso la mayoría de los países han tenido que elaborar programas específicos dirigidos al ocio de masas (el caso del turismo es el exponente más claro). La solución a medio plazo sería introducir en los programas escolares un tiempo de formación para el ocio, dirigido por profesores especializados en este campo y nunca por personal voluntario o por los padres. De esta forma, el 50 % del tiempo en la escuela se dedicaría para formar para el trabajo y el otro 50 % para formarse para la vida, es decir, para que las generaciones futuras sepan qué actividades ociosas pueden elegir durante el tiempo que queda una vez cubiertas todas sus obligaciones laborales, sociales y familiares.

La mayoría de las definiciones que hemos presentado de distintos autores parten siempre de la dualidad entre tiempo libre y trabajo, o trabajo y ocio. En este sentido, las actividades de ocio quedan, de algún modo desfiguradas y tienden en muchos casos a confundirse con el concepto de tiempo libre. Aunque Dumazedier, insiste precisamente en este punto, lo cierto es, que a la hora de clasificar las actividades no es capaz de evitar esta bipolarización, al llamar "*semiocios*" a las actividades que no son trabajo pero que tampoco son ocio. El punto de vista más acorde con la realidad que estamos viviendo actualmente es aquel que nos da Munné, señalando que no hay una dualidad entre trabajo y tiempo libre, sino que existen otros tiempos, distintos al tiempo libre y al trabajo. Por un lado, tenemos el concepto del trabajo; de ningún modo podemos definir todo el trabajo a la manera tradicional, dentro de un horario obligado y recibiendo a cambio una remuneración. Existen otras muchas formas de realizar trabajos, remunerados o no, que nunca se pueden definir



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

como actividades ociosas. Por ejemplo,, el trabajo doméstico, sea limpiando la casa o arreglando algún desperfecto casero, o el tiempo dedicado para la formación o los trabajos de voluntariado. Por lo tanto, podemos decir que el tiempo de trabajo o tiempo socioeconómico, como lo llama Munné no es un tiempo que esté limitado solamente al trabajo tradicional, dentro de un horario y recibiendo a cambio un salario, sino que el concepto es mucho más amplio y abarca otras situaciones, situaciones que hay que definir, no como tiempo libre, sino también como tiempo de trabajo. El trabajo es un tiempo obligado, remunerado o no, cuyo objetivo es producir bienes y servicios útiles y necesarios para la sociedad, para la familia o para uno mismo.

El tiempo que dedicamos a cubrir nuestras necesidades biológicas, es un tiempo que tampoco lo podemos considerar como tiempo libre ya que también está impulsado por conductas necesarias, que no dependen de nosotros mismos. No es un tiempo del que podamos prescindir de él, es un tiempo obligado que no depende de uno mismo, y sin embargo, ocupa una gran parte de nuestro tiempo diario, pudiendo en algunos casos reducirlo pero nunca suprimir. Por ejemplo, podemos dormir menos y utilizar ese tiempo para otras cosas, pero siempre tendremos que dormir algo diariamente para poder mantener las constantes biológicas en equilibrio.

El tiempo sociocultural es una de las novedades que nos presenta Munné a la hora de clasificar el tiempo humano. Es un tiempo comunitario, donde la obligatoriedad y la voluntariedad andan de forma pareja. Existen situaciones donde la participación es obligada, como ir a votar o cuidar a los hijos y otras que se hacen de forma voluntaria, como asistir a un mitin político o a una función religiosa. Lo cierto es que a estas actividades tampoco las podemos considerar como actividades ociosas ya que es un tiempo que se encuentra entre las actividades heterocondicionadas y las autocondicionadas. Por último, tenemos el tiempo que queda, después del trabajo y de cubrir todas las necesidades y obligaciones cotidianas del tipo que sean. Es un tiempo donde el hombre queda absolutamente libre de todas sus ocupaciones y necesidades más o menos obligatorias y por tanto todas las actividades que realiza durante el mismo son actividades donde lo que domina es el autocondicionamiento. Es el tiempo libre que nos señala Munné, y que en su caso se identifica totalmente con el concepto ocio, tal como lo define Dumazedier. De acuerdo con



20. Partida de pilota a llargues



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

este análisis ocio y tiempo libre vienen a significar lo mismo. Pero si presentamos una clasificación del tiempo libre, siguiendo con la idea dualista del trabajo opuesto al tiempo libre, el ocio lo tenemos que definir como algo, distinto del tiempo libre, y en ese caso ambos conceptos son distintos; es cuando se daría la situación en la que todas las actividades de ocio se encuentran integradas en el tiempo libre pero, sin embargo, no todas las actividades de tiempo libre se pueden considerar ociosas. El tiempo libre así entendido es el que verdaderamente puede considerarse como ocio, de una manera parecida a como lo entendía Aristóteles, aunque este lo limitaba casi exclusivamente a una forma de vida contemplativa, excluyendo todas las actividades recreativas, o como lo han entendido Elias y Dunning, aunque en el caso de estos sociólogos, el concepto de actividades miméticas o de juego se limita en exclusiva al campo recreativo. Por lo tanto, pienso que la postura adoptada por Munné es la más ecléctica, pues ha sabido definir en primer lugar y con más claridad el concepto del tiempo libre, dentro de un contexto superador de la dicotomía, trabajo-tiempo libre; y aunque de alguna forma, empieza criticando el pensamiento de Dumazedier en cuanto al concepto de ocio, lo que hace realmente después es desarrollar con mayor profundidad, todas las ideas que el autor citado vierte en su famosa definición. La única crítica negativa a esta definición, se tiene que hacer en cuanto a la "*voluntaria participación social*", al pensar que dicha manifestación, no debería estar dentro del tiempo de ocio sino más bien en el tiempo sociocultural.

La clasificación del tiempo libre que nos hacen los sociólogos Elias y Dunning, mantiene también la dualidad entre el trabajo y el tiempo libre. De ahí que mantengan dentro del espectro de tiempo libre, actividades o rutinas que de acuerdo con nuestro análisis, se consideran fuera de ese tiempo. A las actividades de tiempo libre las denominan actividades recreativas o miméticas y limitan el campo del ocio a este tipo de actividades. De alguna forma, ellos lo que hacen, en su estudio del tiempo de ocio, es recoger la idea dominante de lo que considera la sociedad actual con respecto de su tiempo libre. En general podemos decir que la mayoría de las personas, en sociedades como la nuestra, emplean su tiempo de ocio casi exclusivamente con actividades recreativas, siendo muy pocas las que utilizan ese tiempo para el ocio creativo o actividades contemplativas. Otro aspecto interesante a resaltar es el señalado como básico por Elias y Dunning; me refiero a la emoción dentro del ocio, característica que va siempre unida a todas las actividades miméticas o de juego. Aquí debemos recordar de nuevo a Ortega y Gasset, cuando utilizando la palabra "*incitación*" nos viene también a decir que existe un impulso primario no sujeto a lo biológico, que nos inunda y arrolla, y que ha ido unido siempre a la evolución de la especie humana. Nos dice que "la vida ha triunfado en el planeta, gracias a que en vez de atenerse a la necesidad, la ha inundado". [...] "*Ahora bien, la diferencia entre causa e incitación es que la causa produce sólo un efecto proporcionado a ella. La bola de billar que choca con otra transmite a ésta un impulso, en principio, el que ella llevaba: el efecto en física es igual a la causa. Más cuando el agujón de la espuela roza apenas el ijar*



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

del caballo pura sangre éste da una corbeta magnífica, generosamente desproporcionada con el impulso de la espuela. La espuela no es causa, sino incitación. Al pura sangre, le bastan mínimos pretextos para ser exuberantemente incitado y en él, responder a un impulso exterior es más bien dispararse. Las corbetas equinas, son en verdad, una de las imágenes más perfectas de la vida pujante y no menos de la testa nerviosa, de ojo inquieto y venas trémulas del caballo de raza. Así debió ser aquel maravilloso animal que se llamó "Incitatus" y Calígula nombró senador romano". [...] "Pobre la vida, falta de elásticos resortes que la hagan pronta al ensayo y al brinco. Triste vida la que inerte deja pasar los instantes, sin exigir que las horas se acerquen vibrantes y como espadas"⁵¹.

Una de las causas que han dominado a lo largo de la historia humana ha sido precisamente esa fuerza arrolladora, incontrolada e impulsiva, y que en un momento determinado, por acuerdo de todas las partes, se empieza a controlar y a restringir, quedando solamente, según el autor del "*Proceso de las civilizaciones*", permitida su expresión en las actividades relacionadas con el juego, aunque muy controlada por las normas y las reglas instituidas por la propia actividad lúdica que también se adaptó a las mismas transformaciones sociales que sufrieron las demás instituciones del estado, excepto en lo señalado⁵². De hecho una de las razones de la fuerza del juego y sobre todo del deporte moderno se basa en este principio de la emoción. La emoción la sienten no sólo los participantes directos sino que inmediatamente se transmite a los espectadores y a todo el mundo que participa directa o indirectamente del acontecimiento. (como ejemplo, la repercusión social en un país, del éxito de alguno de sus deportistas en los JJOO, o en cualquier otra competición internacional). Lo que la humanidad busca, a través de los juegos y los deportes, no es básicamente liberarse de las tensiones o buscar el descanso, sino más bien una emoción o excitación, que no encontramos en la vida rutinaria que llevamos. Es verdad que a veces accedemos a la práctica deportiva, por motivos de descanso o regeneración, pero la realidad es que es el juego en sí mismo, es el que nos atrae, y a través suyo, sentimos y vibramos placenteramente hasta que éste se agota en su misma esencia.

Centrándonos ahora en las tres características principales que nos da Dumazedier, podemos empezar hablando del "*descanso*". En este caso, debemos decir que cuando el descanso se utiliza para mitigar la fatiga producida por el trabajo, estamos hablando, de acuerdo con el análisis del ocio que hemos hecho, del tiempo psicobiológico y por tanto no lo podemos considerar como tiempo ocioso (siesta, paseo reparador, etc.). Pero si utilizamos ese tiempo como tiempo liberado, y de forma autocondicionada lo empleamos para mantenernos ociosos viendo pasar la gente o escuchar música o la radio, "*de una forma consciente, dejar pasar el tiempo*", esto se podría catalogar como descanso liberado y, por tanto, con categoría de ocio. Cuando hacemos un descanso activo, el descanso se convierte en una manifestación recreativa, normalmente a través del juego. La diversión es la segunda función importante que vamos a analizar. Aunque tanto Dumazedier como posteriormente



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

Munné señalan al juego como forma genérica de la diversión, tengo que decir que no estoy de acuerdo con ellos y en este caso, me inclino más hacia el concepto que nos dan Elias y Dunning cuando nos hablan de las actividades recreativas por entender que es más integrador y recogen con mayor amplitud todas las posibilidades del ocio recreativo, sin ceñirlo exclusivamente al mundo del juego. Partiendo del concepto recreativo de la diversión, clasificaría las actividades recreativas, en dos grandes apartados: a) Actividades receptoras y b) Actividades ejecutivas. Aunque posteriormente me extenderé más sobre el concepto moderno de la recreación, debo decir ahora que las actividades receptoras son aquellas donde la persona participa de una manera pasiva con los contenidos recreacionales (lectura, audición musical, asistencia a conferencias, asistencia a espectáculos de cualquier tipo) y las actividades ejecutivas son aquellas donde la persona actúa de una manera directa, expresando sus capacidades a través del movimiento, del gesto o la palabra (paseo, conversación, viajar, coleccionismo, juegos, deportes, danza, cuentos, dramatizaciones, canciones, etc.). No cabe duda que existen otro tipo de actividades que no podemos considerarlas totalmente, como formas lúdicas, pero que sin embargo reúnen todas las características señaladas como ociosas y por tanto son divertidas y se realizan en el tiempo de ocio de las personas. También debo recalcar de acuerdo con la mayoría de los autores especialistas tratados en el presente trabajo, que tanto el juego como el deporte han ocupado y ocupan un lugar destacado como actividades más practicadas durante el tiempo de ocio de las personas, por lo que pueden considerarse como una de las actividades más importantes dentro del mundo del ocio, tanto en épocas antiguas como modernas.

Personalmente, creo que el autor que con más profundidad ha estudiado el mundo del juego ha sido Huizinga, a pesar de la crítica hecha por Caillois que aunque acertada, no cambia en absoluto el valor y el contenido del trabajo. Por un lado, porque Huizinga desde el principio quiso estudiar solamente el juego que Caillois, en su clasificación denomina "*de competición*" y, por otro porque como actividad lúdica, el juego es más antiguo que la propia cultura y, por tanto, siguiendo a Huizinga y también a Ortega, el impulso lúdico, es la primera manifestación cultural humana y el motor de todas las que han ido surgiendo posteriormente. Es el que reúne, junto con el deporte, todas las características que hemos señalado para definir el concepto de ocio, conservando incluso su aspecto de tensión, de incitación o de impulso emotivo que lo hace imprevisible y siempre placentero. Para terminar con este análisis, tengo que referirme a la tercera función del ocio, que es la del desarrollo de la personalidad, y que guarda relación con la vida contemplativa y la creación libre. La personalidad podemos definirla, de acuerdo con Hoebel, como el sistema integrado de rasgos de comportamientos, aprendidos y no aprendidos, que son característicos de un individuo. La personalidad se desarrolla y moldea desde el nacimiento hasta el final de la vida, influyendo en ella una serie de factores determinados por la naturaleza y condicionados por el entorno sociocultural en el que vive el individuo. Pero por muy grande que sea la influencia cultural de una sociedad sobre las personas, siempre



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

hay diferencias entre una persona y las demás. Es imposible encontrar dos personas que en sus acciones del tipo que sean, sean iguales, aunque coincidan en sexo, edad, status, etc. Lo que diferencia a una persona de otra es su personalidad, que es única e irrepetible. El individuo, a través de su personalidad, es capaz de crear nuevos conocimientos y nuevas formas, llevando una vida contemplativa gracias a su tiempo de ocio "liberado", de todas las demás rutinas de la vida.

Según Huizinga, la creación se realiza siempre a través de la fuerza creadora del juego. Lo cierto es que en toda manifestación ociosa, sea de vida activa creadora o contemplativa, aparece siempre un impulso lúdico que necesita estar en un estado de libertad autocondicionada. La creatividad se puede dar en cualquier ámbito de la cultura humana, dependiendo de la formación recibida, y en último término de la libertad absoluta de cada individuo que actúa según sus impulsos y criterios. Dentro del juego y del deporte, la actividad creadora se da cuando en el transcurso del juego, tanto en juego de niños como en el de adultos, surgen formas nuevas de movimiento y de expresión, aunque generalmente, durante el tiempo lúdico del juego la manifestación más usual es la actividad recreativa. *"En el resurgir de todas las grandes formas de vida social, podemos destacar, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron, puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha de armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser, que la cultura en sus fases primordiales, se juega. No surge del juego, sino que se desarrolla en el juego y como juego"*⁵³.

NOTAS: OCIO Y TIEMPO LIBRE

¹ Munné, F. (1992). Psicología del tiempo libre: un enfoque crítico. México: Trillas. pp. 39. La obra nos ofrece una exposición histórica de las prácticas del ocio y de las diversas teorías que lo fundamentan. El autor plantea además la diferencia que existe entre el ocio burgués y el tiempo libre. Para él, la libertad es la única forma en que puede darse el tiempo libre de los hombres; pero cuando a éstos se les enajena su libertad, se les despoja de la posibilidad de crear –en el sentido de transformar– sus propias condiciones de vida: esto, es en actividad destinada a reproducir las relaciones sociales ya establecidas.

² Ortega y Gasset, J. (1967). Origen deportivo del Estado. Madrid: Citius, Altius, Fortius. P. 262.

³ Sahlins, M. (1972). La economía de la Edad de Piedra. Madrid: Akal.

⁴ Harris, M. (1994). Nuestra Especie. Madrid: Alianza Editorial, p. 57

⁵ Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Madrid: Alba, p. 205. Catedrático en Groninga y Leyden, presidente de la Sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda, Johan Huizinga (1872-1945) estudió las formas de vida y las pautas culturales del pasado. Influidor por las fecundas ideas orteguianas acerca del sentido



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

deportivo de la vida, intentó colocar al mismo nivel los conceptos de homo faver y el homo ludens, viniendo a decir que la cultura en todas sus manifestaciones primitivas, poseen un impulso lúdico.

⁶ Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). Antropología del deporte. Barcelona: Ediciones Bellaterra. P.81. Esta obra es la primera conocida que trata el deporte desde el punto de vista antropológico. El modelo de estudio elegido por los autores es el de Materialismo cultural, modelo que concibe la cultura como una respuestas adaptativa al medio físico y es esencialmente de naturaleza tecnológica y económica.

⁷ Diem, C. (1966). Historia de los deportes. Volumen I y II. Barcelona: Luis de Caralt. P. 16

⁸ Huizinga, J. (1990). Homo Ludens. Madrid: Alba, p. 66

⁹ Ortega y Gasset, J. (1967). Op. Cit., p. 261. Ortega distribuye los fenómenos orgánicos - animales y humanos- en dos grandes formas de actividad: Una actividad originaria, creadora, vital por excelencia -que es espontánea y desinteresada. Es el esfuerzo que se hace simplemente por gusto. Como nos dice Ortega, parafraseando a Goethe "*Es el canto que canta en la garganta, el paso más gentil para el que canta*". Otra actividad en que se aprovecha y mecaniza aquélla y que es de carácter utilitario. La utilidad no crea, no inventa, simplemente aprovecha y estabiliza lo que sin ella fue creado. Es el esfuerzo obligado a que una necesidad impuesta y no inventada por nosotros nos apura y nos arrastra. Del esfuerzo obligado el ejemplo más claro lo tenemos en el trabajo. Del esfuerzo superfluo, lo encontramos con claridad en el deporte.

¹⁰ Ibid. p. 262

¹¹ Ibid. p. 266

¹² Ibid. pp. 266-270

¹³ Ibid. pp. 273-275. De la importancia que ha tenido el club juvenil en la organización y estructura del estado moderno, nos queda un fiel reflejo con éste breve comentario, sacado del ensayo que escribió Ortega y que fue publicado según nos indica él mismo en un tomo del Espectador. En nuestra época, podemos señalar que ha sido el modelo de club deportivo anglo-sajón, el responsable y la base de toda la estructura deportiva que se ha implantado en el mundo a lo largo del siglo XX.

¹⁴ Bonilla, L. (1964). La danza el mito y en la historia. Madrid: Biblioteca Nueva, p. 13. El autor hace un estudio histórico sobre la danza desde la prehistoria hasta nuestros días, señalando en la introducción que sólo la danza, hecha rito, símbolo, mito y arte, es donde el hombre puso mayor afán expresivo y en la que hizo participar más elementos sacados de su propio ser psicofísico

¹⁵ Ortega y Gasset, J. (1967). Op. cit. p. 275

¹⁶ Munné, F. (1992). Op. cit. pp. 40

¹⁷ Veblen, T. (1995). Teoría de la clase ociosa. México: Fondo de Cultura Económica. Colección popular, p. 9-11. Esta obra es una de las que más influencia ha ejercido sobre el desarrollo histórico de nuestra época y ha sido utilizado por numerosos expertos en sus estudios e informes. Publicado por primera vez en 1899 sigue siendo un libro teórico indispensable para conocer la posición y el valor de la clase ociosa dentro del factor económico de la vida moderna.

¹⁸ Platón. (1967). La República. Editora Nacional. México, p. 162. Citado por Eugenio Luis Gete-Alonso en su obra "*Tiempo de ocio*", 1987. Plaza-Janés Editores

¹⁹ Munné, F. (1992). Op. cit. p. 41

²⁰ Huizinga, J. (1990). Op. cit. p. 212

²¹ Racionero, L. (1992). Del paro al ocio. Barcelona: Anagrama, colección Argumentos, pp. 141-145. Las ideas desarrolladas en este ensayo giran en torno a una temática crucial que se produce a partir de la década



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

de los ochenta: el problema del paro, y en general de las crisis sociológicas de la sociedad industrial avanzada, en tanto que problema filosófico, es decir, de valores.

²² Ibid. P.

²³ Gete-Alonso, E.L. (1987)Tiempo de ocio. Barcelona:Plaza y Janes Editores, p. 199

²⁴ Munné, F. (1967). Op. cit. p. 47.

²⁵ Ibid. p. 51. El sentido moderno del ocio, tiene un precedente en la literatura de los siglos XVI y XVII. En la Utopía (1516)del canciller de Enrique VIII, sir Thomas More y en la Città del Sole (1602) de fray Tommaso Campanella; las dos obras tratan la idea de unas sociedades imaginarias en las que no hay esclavos ni clases ociosas. Todo el mundo trabaja unas pocas horas al día y de este modo el resto del tiempo lo pueden dedicar a lo que más les gustase. En el caso de Campanella, por ejemplo, pasear por el bosque, tirar el dardo o disparar el arcabuz. (citado por Munné, p. 49).

²⁶ Ibid. Pp. 55-56. Algunos autores como Sternhein, Soule y Anderson, lo definen como el tiempo que queda después del trabajo. Se parte de la base de que el trabajo y el ocio se oponen en el tiempo. El trabajo para ellos engloba en primer lugar todas las actividades productivas de carácter material o intelectual, a las remuneradas o lucrativas a las asalariadas o dependientes. Otra concepción del tiempo libre es aquel que se basa en el tiempo que queda libre después de cubrir las necesidades y obligaciones cotidianas. Encontramos en éste grupo entre otros a Komarovshi, Dumazedier y de Grazia. Algunos autores añaden el matiz de que tiempo libre es aquel que se emplea en hacer lo que uno quiere cuando queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas. Es la posición de Miller y Robinson. Una tendencia característica de la línea burguesa, es aquella que nos dice que el tiempo libre es el que se emplea en lo que uno quiere. Es lo que suele significar para la mayoría de la gente. Aquí encontramos defendiendo ésta postura a Stanley Parker Y por último encontramos aciertos autores que defienden la postura de que el tiempo libre es aquel que queda fuera del trabajo y se destina al desarrollo físico e intelectual del hombre en cuanto fin en sí mismo.

²⁷ Ibid. p. 61-62

²⁸ Ibid. p 67

²⁹ Ibid. p. 73-75

³⁰ Ibid. p. 77

³¹ Ibid. pp. 82-85

³² Ibid. p. 87-88

³³ Ibid. p. 92

³⁴ Ibid. 94

³⁵ Ibid. 95-96. destaca entre las formas o modos de compensar estos desequilibrios los siguientes:

1) *La satisfacción de la necesidad de prestigio y demostración del propio rango social, especialmente en aquellos asalariados cuya vida laboral frustra las necesidades básicas de ser estimados y valorados.*

2) *La distracción y el placer, para compensar la rutina de un trabajo uniforme y planificado y la vida parcial también reglada.*



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

3) *El recogimiento y la soledad, para compensar la agitación provocada por el ruido, la prisa y el desasosiego interior.*

4) *La individualización, enriqueciéndose interiormente y compensar así la presión del conformismo y la uniformidad.*

5) *El fomento de las relaciones de amistad, en grupos pequeños y la participación en servicios comunitarios como voluntario.*

6) *La formación permanente tanto a nivel laboral como cultural, realizando cursos de promoción profesional o visitas a museos, lectura de libros y revistas especializadas etc.*

7) *La autodeterminación autónoma contra las coacciones, limitaciones y dependencias de la vida asalariada.*

³⁶ Ibid. 109-111

³⁷ Ibid. pp. 112-115. Platón dice en las leyes (II, 653) que en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que, les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros. Aristóteles, en la “*Ética nicomaquea*” (1176b), compara el juego con la felicidad y la virtud. Kant como una ocupación placentera por sí misma, por lo que no necesita de otra finalidad. Además relaciona la actividad lúdica con la actividad estética. Más tarde en su “*Antropologie*” (1798), diferenció en el juego con función de adiestramiento del organismo y refuerzo de energía al tener que vencer determinadas dificultades.

³⁸ Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Edit. Seix Barral, S.A. Barcelona, pp. 14- 21.

³⁹ Munné, F. Op. Cit. pp. 121

⁴⁰ Ibid. pp.121-122

⁴¹ Ibid. p. 123

⁴² Ibid. p. 124

⁴³ Ibid. pp. 124-125. Pieper ha relacionado el ocio y la contemplación con la fiesta y el culto. Concibe el ocio como todo aquello que sin ser meramente utilitario, forma parte de un destino humano sin mengua (1948, 71). Su ámbito es el de la cultura propiamente dicha, por cuanto esta palabra indica lo que excede de lo puramente utilitario (Ibid. 73). Ahora bien, el ocio es la actitud de la contemplación festiva (Ibid. 47), porque la raíz profunda de la que vive el ocio se encuentra según Pieper, en la celebración de la fiesta.

⁴⁴ Elias, N. Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica, México D.F. pp. 9-81. Nos vienen a decir, entre otras cosas que, el resurgir del deporte moderno como forma de lucha física relativamente no violenta tuvo que ver con un desarrollo relativamente extraño dentro de la sociedad inglesa en general: se apaciguaron los ciclos de violencia y se puso fin a las luchas de interés y de credo religioso de una manera que permitía que los dos principales contendientes por el poder gubernamental resolvieran completamente sus diferencias por medios no violentos y de acuerdo con reglas convenidas y observadas por ambas partes.

⁴⁵ Ibid. p.123

⁴⁶ Ibid. p.124

⁴⁷ Ibid. 127

⁴⁸ National Recreation Assotation (1930). *Principios de la recreación*.

⁴⁹ Racionero, L. (1983). *Del paro al ocio*. Edit. Anagrama, Barcelona, pp. 125-128.

⁵⁰ Ibid. p. 50. Racionero nos da a continuación y a manera de ejemplo, una propuesta sobre los derechos humanos de la sociedad post-industrial, elaborada por Richard Farson: 1°. Derecho al ocio 2° Derecho a la belleza, 3°. Derecho a la salud, 4°. Derecho a la intimidad, 5°. Derecho a la verdad, 6°. Derecho al estudio, 7°. Derecho a viajar, 8°. Derecho a la satisfacción sexual, 9°. Derecho a la paz, 10°. Derecho a Ser únicos, a ser diferentes a ser autónomos.



CONCEPTUALIZACIÓN DEL OCIO

⁵¹ Ortega y Gasset, J. (1967). Origen deportivo del Estado. Citius, Altius, Fortius. Tomo IX. Edit. INEF de Madrid, p. 264.

⁵² Elias, N. Y Dunning, E. Op. cit. pp. 83-115. En las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en el que, con la aprobación social, puede expresarse en público un moderado nivel de emoción, que en otras circunstancias están prohibidas o limitadas por las reglas de conducta que impone la propia sociedad. Además en sociedades relativamente bien ordenadas como la nuestra, la rutinización invade todas las esferas de la vida, incluidas las de mayor intimidad. Por tanto los autores, la emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus horas de ocio representa, al mismo tiempo el complemento y las antítesis de la propensión por parte de las emociones a perder frescura en las rutinas racionales, no recreativas de la vida. La emoción es lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego.

⁵³ Huizinga, J. (1990). Op. cit. p. 205

