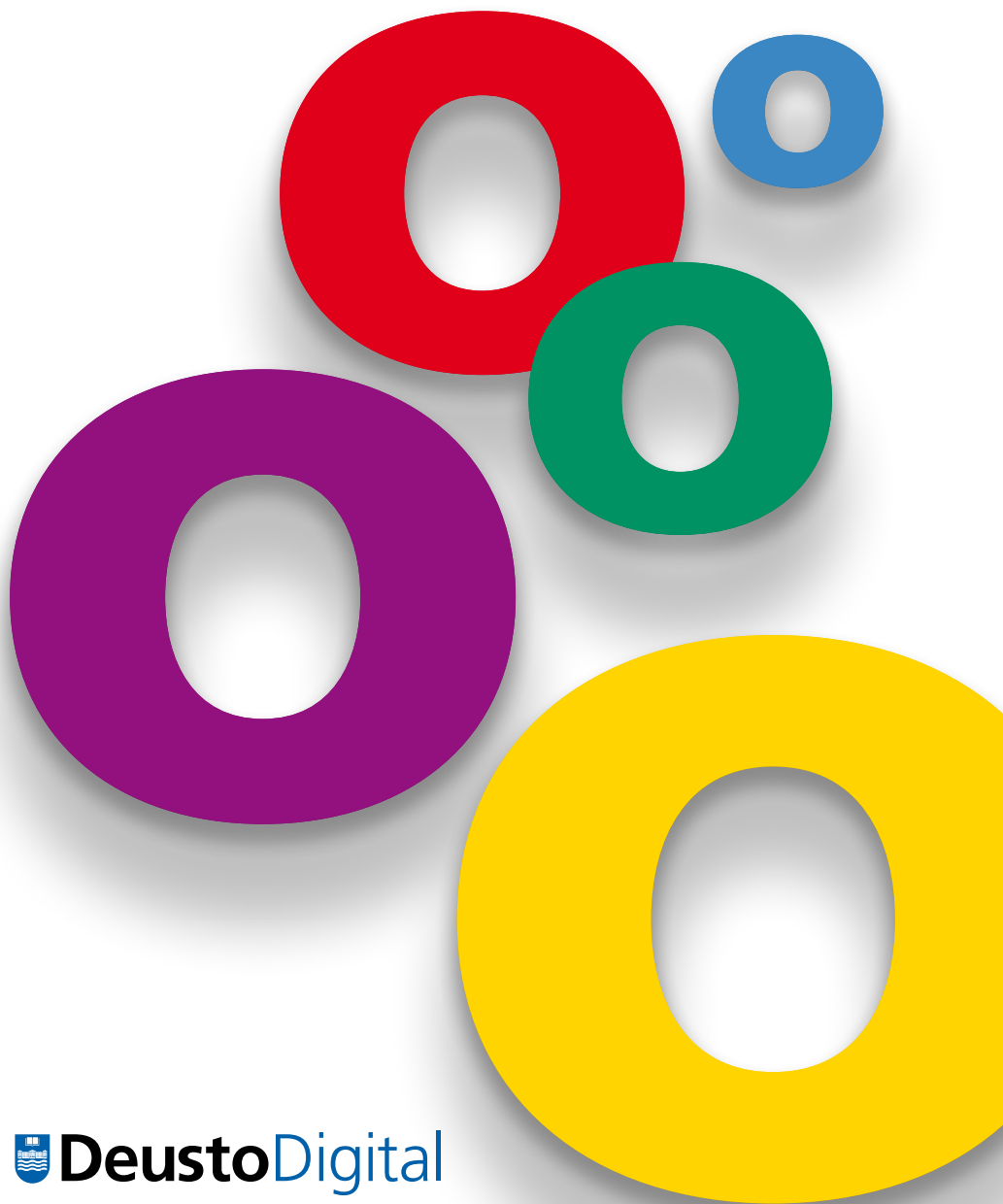


Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía

Ricardo Lema y María Jesús Monteagudo (eds.)





Espacios de ocio y recreación
para la construcción de ciudadanía

Ricardo Lema
María Jesús Monteagudo (eds.)

Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía

2016
Universidad de Deusto
Bilbao

Documentos de Estudios de Ocio, núm. 58

Esta colección es posible gracias al apoyo que el Grupo Santander proporciona al Instituto de Estudios de Ocio y a su Cátedra Ocio y Conocimiento. Estos Documentos contribuyen a paliar la escasez de publicaciones sobre temas de ocio en lengua castellana. Cada libro trata de responder a alguna cuestión relacionada con el fenómeno del ocio, entendido como cultura, deporte, educación, turismo, recreación, desarrollo personal y comunitario. Las y los especialistas, técnicos e investigadores en las áreas señaladas podrán disponer así de investigaciones, instrumentos de trabajo y puntos de vista de personas que colaboran con este Instituto universitario. El contenido de cada uno de los documentos es obra y responsabilidad de su/s autor/es.

Dirección

María Jesús Monteagudo Sánchez

Comité Editorial

Américo Nunes Peres, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal)

Ana Ponce de León Elizondo, Universidad de La Rioja

José Antonio Caride Gómez, Universidad de Santiago de Compostela

José Clerton de Oliveira Martins, Universidade do Fortaleza (Brasil)

M.^a Carmen Palmero, Universidad de Burgos

María Luisa Amigo Fernández de Arroyabe, Universidad de Deusto

María Luisa Setién Santamaría, Universidad de Deusto

Roberto San Salvador del Valle Doistua, Universidad de Deusto

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Publicaciones de la Universidad de Deusto

Apartado 1 - 48080 Bilbao

e-mail: publicaciones@deusto.es

ISBN: 978-84-16982-12-7

Índice

Iberoamérica en clave de ocio y recreación. Espacios para la construcción ciudadana por <i>María Jesús Monteagudo y Ricardo Lema</i>	9
Ocio y recreación para el empoderamiento de la ciudadanía por <i>Manuel Cuenca Cabeza</i>	25
O poder de recrear-se: uma experiência política na democratização do acesso ao esporte e ao lazer por <i>Cláudio Augusto Silva Gutiérrez</i>	43
Consumidores mínimos, usuarios máximos. La experiencia de ocio de los adultos mayores en centros comerciales de Portugal por <i>María Manuel Rocha Baptista y Jenny Sousa</i>	57
La ciclovía de Bogotá, un espacio de recreación: Ambiente, ciudadanía y estilo de vida saludable por <i>Astrid Bibiana Rodríguez</i>	83
El tiempo libre como problema del Estado moderno: las plazas vecinales de cultura física en el espacio urbano montevideano por <i>Inés Scarlato y Karen Kühlsen</i>	99
Las instituciones de educación formal de Montevideo como espacios de recreación para la construcción de autonomía por <i>Ricardo Lema Álvarez</i>	115
Ciudad, gobernanza y experiencia de ocio a lo largo de la vida por <i>Roberto San Salvador del Valle y Macarena Cuenca Amigo</i>	139
Autores	151

Iberoamérica en clave de ocio y recreación. Espacios para la construcción ciudadana

María Jesús Monteagudo y Ricardo Lema

Desde enfoques científicos, tales como la teoría del ocio humanista, se subrayan desde hace ya décadas las potencialidades del ocio y la recreación como factores de desarrollo humano (Cuenca, 2014; Lema y Machado, 2013; Monteagudo, 2015; Osorio, 2001; Tabares, 2005). Inspirados en el ejercicio de las libertades individuales y colectivas, el ocio y la recreación emergen como oportunidades para la movilización y optimización de las capacidades que toda persona atesora en torno a acciones queridas, no utilitarias y vividas como fuente de satisfacción plena. Su vocación es incitar a sus protagonistas a iniciar procesos de transformación y mejora tanto personal como social. Este es precisamente el horizonte por el que aboga OTIUM, Asociación Iberoamericana de Estudios de Ocio, entidad que nace en 2007, en Bilbao, con el impulso y liderazgo del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto. Conformada actualmente por trece universidades¹ de nueve países de Iberoamérica, esta Asociación defiende la importancia del ocio y la recreación como ámbitos ineludibles para la consecución de una vida digna

¹ Universidades miembros de OTIUM actualmente: Universidade do Vale do Rio dos Sinos-UNISINOS, Brasil; Universidade do Fortaleza- UNIFOR, Brasil; Universidade Estadual do Paraíba, Brasil; Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil; Pontificia Universidad Católica de Chile; Universidad Pedagógica Nacional de Colombia; Universidad de Deusto, España; Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador; Universidad Anáhuac México Norte, México; Universidad YMCA de México; Universidad de Aveiro, Portugal; Universidad de Puerto Rico. Recinto de Río Piedras; Universidad Católica del Uruguay.

(Nussbaum, 2012), de cuyo cultivo depende la posibilidad de hallar nuevos horizontes en los que las personas tengan la oportunidad de desplegar todo su potencial. Con el propósito de contribuir a la democratización de un ocio valioso para el desarrollo humano, su labor se concentra en tres ámbitos fundamentales: la formación de profesionales en el sector del ocio, recreación, cultura, turismo y deporte, la investigación coordinada mediante la que se exploran respuestas a las necesidades y desafíos que plantean el ocio y la recreación en las sociedades contemporáneas y la transferencia científica y social de los avances logrados en el estudio de estos fenómenos. Este libro es un buen ejemplo de la mencionada labor de transferencia. En él y de la mano de diferentes autores, el ocio y la recreación se funden en un único objeto de estudio analizado desde contextos latinoamericanos y europeos que muestran la diversidad de recorridos y la pluralidad cambiante de los sentidos, usos, funciones y líneas de intervención de los que han sido objeto ambos fenómenos. Con el reto de abrir camino a la reflexión y la presentación de iniciativas cuyo telón de fondo son los espacios de ocio y recreación, este capítulo introductorio tiene la vocación de reivindicar el papel de ambos fenómenos, ocio y recreación, como elementos generadores de ciudadanía. Un acto ciertamente osado en un periodo en el que, para muchos, el ocio se muestra peligrosamente cercano a las imparable tendencias consumistas, propias del neoliberalismo capitalista.

La realidad del ocio en las sociedades contemporáneas se muestra a menudo alejada del horizonte de desarrollo inicialmente planteado al prevalecer actualmente una orientación hacia un ocio entendido como entretenimiento y diversión, ajeno a expresiones de complejidad o reflexión crítica. Se trata, además, de un ocio que a menudo incurre en el activismo y se halla profundamente en línea con las tendencias individualistas en expansión que fragmentan el tejido social y amenazan las virtudes del ocio como horizonte de cohesión social y expresión de colectividades. Incluso el auge de la comprensión científica del ocio desde el paradigma de la experiencia (Cuenca Amigo, 2012; Kleiber, 1999; Monteagudo, 2008) que tan ampliamente ha calado y orientado el discurso de las industrias del ocio ha servido para sobredimensionar la naturaleza subjetiva del fenómeno del ocio, relegando en cierto modo su vertiente social y comunitaria.

Por el contrario, los estudios sobre la recreación en Latinoamérica han tendido a privilegiar la dimensión comunitaria y la naturaleza sociocultural de las prácticas en el tiempo libre. La complementariedad de ambos enfoques, aspecto que desde sus inicios se ha promovido en OTIUM, nos habla de las sinergias que se vuelven posibles en la interacción entre los diversos países que constituyen la red.

Y es que, aunque toda experiencia de ocio sea eminentemente personal, singular e irrepetible, la posibilidad de compartir, confrontar y vivir colectivamente una experiencia añade valor a la misma y resignifica sus retornos en términos de pertenencia, identidad, participación y cohesión ciudadana. Investigaciones recientes centradas en el estudio de los beneficios del ocio en distintos grupos de población (RESORTES e ITINERE²) evidencian que el componente social del ocio es uno de sus retornos más buscados y también más preciados. Hasta el punto de que el cultivo de un mundo social satisfactorio a través del ocio es percibido en sí mismo como uno de los principales beneficios al que las personas, al margen de su edad, sexo o posición social, no desean renunciar. Pero la capacidad del ocio y la recreación de alentar procesos de construcción ciudadana va más allá de esta necesidad humana de afiliación, aceptación y pertenencia. Amparado en ella, puede arraigar un ocio participativo y proactivo. Un ocio comprometido con la realidad comunitaria que busca la mejora individual y colectiva, consciente de que no hay bienestar ni desarrollo personal posible, al margen del contexto social que lo acoge.

Apreciaciones como las anteriores, capaces de intuir las potencialidades del ocio para cultivar las expresiones, libertades e identidades colectivas, la cohesión social y la integración ciudadana, animan a reivindicar en estas páginas la importancia del ocio y la recreación como ejes facilitadores de la vida social y marco idóneo para el encuentro y la construcción de ciudadanía. Y esto es así porque «el desarrollo pleno de la ciudadanía se adquiere por medio de una predisposición para la acción» (Borja, 2003) que hace que el ciudadano lo sea en tanto ejerce como tal; sujeto activo y participativo, dispuesto a compartir, apropiarse y transformar de manera individual y colectiva espacios que devienen lugares de la vida comunitaria. Espacios que no pueden desligarse del concepto de ciudad, al ser esta el enclave por excelencia para la construcción de ciudadanía en tanto representa y acoge las expresiones colectivas ciudadanas.

En la medida que nuestra región es una de las que presenta mayor tasa de población urbana, es cierto que las formas de hacer ciudad de-

² «De los tiempos educativos a los tiempos sociales: la construcción cotidiana de la condición juvenil en una sociedad en redes» (RESORTES), financiada en la última convocatoria del Plan Nacional de I+D+i (2012), por la Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación, adscrita al Ministerio de Economía y Competitividad, con referencia EDU12-39080-c07-03.

«Formación para un ocio experiencial valioso a lo largo de la vida: contribución de los itinerarios de ocio al envejecimiento satisfactorio» (ITINERE), financiada en la última convocatoria del Plan Nacional de I+D+i (2012), por la Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación, adscrita al Ministerio de Economía y Competitividad, con referencia EDU2012-38052.

terminan en buena medida las formas de entender la ciudadanía. Sin embargo, una región amplia y diversa como es el caso de Iberoamérica demanda atender la multiplicidad de formas de representar lo que se entiende como espacios para el ocio y la recreación, y las diversas formas de ser, estar, sentir y hacer en esos espacios. Los estudios sobre espacios de ocio en muchas ocasiones se han centrado en paradigmas universales, que no siempre explican las particularidades locales de una región que, si bien está unida por una misma historia y por dos lenguas comunes, en el contacto con las tradiciones locales esconde una diversidad de historias y lenguas, y también una diversidad de prácticas y formas de representar la experiencia de ocio. Estudios como la experiencia de comunidad en el tiempo libre de los indígenas oaxaqueños, al sur de México (Alavez Mendoza y Peralta Antiga: 2015), y sobre el rol de los espacios de ocio en la apropiación que hacen del territorio diversas comunidades indígenas del Mato Grosso brasileño. (Vinha, Rocha Ferreira y Casaro Nascimento, 2013), dan cuenta de una heterogeneidad de espacios y prácticas de ocio orientadas hacia valores comunitarios que se contradicen con la tónica de la experiencia en las ciudades homogeneizadas por la globalización.

La reflexión que este libro pretende suscitar gira en torno a tres conceptos centrales: *ocio y recreación*, como promotores de una ciudadanía participativa, dinámica y formada para la búsqueda activa de su desarrollo personal y comunitario; los *espacios* en el marco de las ciudades, contenedores privilegiados de toda acción ciudadana; y, finalmente, la *ciudadanía*, entendida como estatuto que congrega tanto deberes como derechos individuales y colectivos de las personas que habitan la ciudad (Borja, 2003). La consideración de los nexos que vehiculan las relaciones entre estos tres conceptos será la clave para responder algunas de las preguntas que se han de contestar para entender las contribuciones del ocio y la recreación a la construcción de ciudadanía.

¿A qué nos referimos con el reto de hacer ciudadanía a través del ocio y la recreación? ¿Qué papel desempeñan los espacios en el logro de este reto? ¿Cuál es el potencial de los espacios públicos y privados en este proceso de construcción? Y más importante aún si cabe ¿de qué ocio hablamos cuando afirmamos que es capaz de favorecer estos procesos de construcción ciudadana?

Parece sensato desentrañar, en primer lugar, a qué se refiere el término construir ciudadanía ya que las formas de concebir al ciudadano y el rol de los espacios de ocio en la formación del mismo no han sido los mismos en el correr del último siglo. Así es con la consolidación de la Modernidad a comienzos del siglo XX, muchas ciudades iberoamericanas se abrieron a los espacios de ocio en la naturaleza como una estrategia de

integración social. Esto es muy claro en varios países latinoamericanos, con nuevas nacionalidades que se configuraron a partir de una diversidad de etnias y con procesos migratorios que contribuyeron a esa diversidad poblacional. En ese sentido, la multiplicación de parques y plazas en el desarrollo urbanístico de las ciudades del continente respondió no sólo al impulso higienista de la Modernidad, sino también a una tentativa de control social de las clases dominantes de integrar a las clases populares en el proyecto modernizador. En esta línea se enmarca el capítulo escrito por Inés Scarlato y Karen Kühlsen, titulado *El tiempo libre como problema del Estado moderno. Las plazas vecinales de cultura física en el espacio urbano montevideano*. En él se evidencia el peso del Estado en la instauración de políticas que ven en el ocio y la recreación una oportunidad para el control ciudadano y la ordenación de espacios y tiempos ajenos a las obligaciones laborales. El caso de la intervención pública en el espacio urbano montevideano durante las primeras décadas del siglo xx, en aras a la consolidación de un discurso institucional sobre el tiempo libre y sus usos sociales, abona el terreno para reflexionar sobre un potencial cambio de rol de las políticas de ocio y recreación, avanzando desde una vocación de control ciudadano hacia la generación de espacios de diálogo y formación con, desde y para la comunidad.

Emulando voces expertas, la ciudadanía no nace sino que se hace en el devenir cotidiano de la acción participativa, en el ejercicio de pensar, imaginar y construir la realidad individual y colectiva en un contexto concreto que es la ciudad (Delgado, 2007; Licon, 2012). Es decir, supone tomar parte activa en la definición de ciudad que nos acoge y se resignifica a partir de nuestras interacciones y vivencias con los espacios y personas que los habitan. El estatus de ciudadanía no debe ser un reconocimiento formal que emerge por el simple hecho de vivir en la ciudad, sino un ejercicio real que requiere de la conjugación de dos potencialidades; por una parte, del deseo de la ciudadanía de ejercer sus derechos y libertades urbanas, reconociéndose cada persona a sí misma y ante los demás como ciudadana; por otra, de la posibilidad de la ciudadanía de ejercer, de facto, este derecho; y para ello, resulta esencial que las instituciones públicas desarrollen a través de sus políticas las condiciones idóneas para dotar a las personas de los recursos necesarios para poder participar, aportar, imaginar y mejorar su entorno así como sus circunstancias vitales. En este sentido, el capítulo de Claudio Silva, titulado *O poder de recrear-se: uma experiência política na democratização do acesso ao esporte e ao lazer*, es un buen ejemplo del impacto positivo obtenido en la provincia de Rio Grande do Sul (Brasil), tras la implementación de políticas orientadas a la democratización del acceso al ocio y al deporte.

Este anhelo de acción participativa que conlleva el ejercicio de la ciudadanía se halla indefectiblemente unido a la ciudad y a los espacios que la conforman. Espacios, abiertos y cerrados, eminentemente públicos, —pero también privados—, que no sólo la ordenan y redistribuyen urbanísticamente sino que proveen a la ciudad y a su ciudadanía de encuentros y desencuentros, interacciones y flujos diversos de los que depende la integración y cohesión ciudadana. Sin duda, el espacio público es el principal eje vertebrador de estos procesos. Su auténtico valor radica en el hecho de estar destinado al «dominio público» (Borja, 2003: 29) y al uso real y/o simbólico que la ciudadanía hace de él. Por eso, resulta inviable pensar en construcción ciudadana en ciudades carentes de espacios públicos. Asumir esta renuncia supone aceptar la desintegración de la ciudadanía al perder esta sus espacios para la expresión de intereses, voluntades y experiencias colectivas; la posibilidad de encontrarse y apropiarse la ciudad a través de imaginarios individuales y colectivos diversos que también hacen ciudad. La creciente privatización del espacio público, incluso en los casos en los que el objetivo de dicha privatización es el ocio, supone una pérdida de libertad y también una amenaza para el bien común. La seguridad es siempre un argumento efectivo para apoyar este tipo de iniciativas pero la solución a la inseguridad ciudadana no es la privatización de igual manera que el miedo no puede ser el precio de la preservación de las libertades urbanas. La década de los 90 ha sido testigo de la proliferación en las ciudades de espacios privados destinados al consumo y al ocio que acababan convirtiéndose en enclaves de centralidad para la ciudadanía al congregarse en un contexto seguro posibilidades diversas para el ocio de todas las edades y grupos de población. El capítulo escrito María Manuel Rocha Baptista, titulado, *La experiencia de ocio de los adultos mayores en centros comerciales de Portugal* analizada, desde el enfoque del ocio experiencial, el sentido e importancia que los centros comerciales pueden tener para las personas mayores. Desde un abordaje innovador, reflexiona sobre los retornos que la apropiación de tales espacios genera a este colectivo, conscientes de que es el encuentro social y no necesariamente el consumo, el «leif motiv» de la transmutación de estos espacios privados en lugares de ocio significativos para las personas mayores.

La crisis social y económica que golpea a muchos países latinoamericanos en las últimas décadas del siglo XX impacta directamente en la configuración de sus espacios de ocio.

«La crisis económica estructural de los equipamientos culturales, es producto de la crisis general del Estado nacional y del advenimiento del proyecto neoliberal en Latinoamérica, que llevó al Estado a abandonar la garantía y tutela de los derechos sociales y culturales, convirtiéndolos en bienes bajo la lógica del mercado» (Tabares & Molina: 2013, p. 39).

La pérdida de homogeneidad y el avance de la fragmentación social que se dan en este período tendrán su impacto en la apropiación de estos espacios y en las pautas de convivencia social que de allí surgen. Katzman (2001) describe cómo a partir de la década de los años 80 del siglo pasado, la segregación residencial y la segmentación de los servicios —especialmente los servicios de ocio, a nuestro entender— contribuyen a la deserción paulatina de la clase media de los espacios de sociabilidad e interacción con las clases populares, refugiándose en nuevos ámbitos privados como los centros comerciales o las infraestructuras deportivas privadas, donde las posibilidades de encuentro con el otro, y especialmente con el otro diferente, disminuyen drásticamente (Katzman, 2001). Estos espacios privados se constituyen como nuevos espacios de ocio emergentes en las ciudades latinoamericanas acentuando el «...proceso de reconfiguración que atraviesa la ciudad, en torno a nuevos equipamientos culturales como los centros comerciales, que concentran cada vez un mayor número de ofrecimientos culturales y recreativos.» (Molina y Tabares, 2007, p. 102). El espacio público se convierte así en un territorio donde las prácticas de ocio se tornan más conflictivas, afectando a la construcción de una ciudadanía integrada socialmente, ya que la disminución de las oportunidades de encuentro, atenta directamente contra las posibilidades que tiene una sociedad para desarrollar empatía y obligación moral con los sectores más desfavorecidos y colaborar en sus procesos de desarrollo humano (Katzman, 2001).

El deterioro del espacio público de ocio y las consecuencias sociales que trae consigo el uso nocivo de estos espacios alienta hoy un nuevo abordaje que integra la recuperación de esos espacios con estrategias de apropiación ciudadana. Muchas de estas experiencias surgen motivadas por la construcción de nuevos hábitos de convivencia que mejoren el sentido de seguridad en el ámbito público. La nueva realidad de vulnerabilidad y de crisis de convivencia, que atraviesa a diferentes aspectos de la vida social, pero que se evidencia en toda su crudeza en los espacios de ocio, supone un cambio en el rol de las políticas sobre los espacios de ocio, y el antiguo control del ciudadano da paso a un nuevo enfoque de control ciudadano de esos espacios. Hay, por tanto, un resurgir del espacio público, en sentido preventivo, en el marco de estrategias de seguridad ciudadana:

...la cultura aparece en este contexto como un instrumento para hacer presencia en las comunidades, involucrar a los jóvenes en proyectos culturales, crear la percepción e imaginarios de un Estado de seguridad ciudadana y movilizar imaginarios de paz y convivencia pacífica para configurar una «ciudadanía democrática cultural» (Tabares Fernández *et al.*, 2013, p. 40).

En este sentido, se viene avanzando en la construcción de infraestructuras que no sólo son adecuadas para atender los diferentes perfiles de población, sino también para propiciar una identificación territorial y favorecer la autoestima como comunidad. Algunos estudios dan cuenta de los buenos resultados de estas estrategias que, apostando por el rescate del espacio público en barrios deprimidos por la inseguridad y la violencia derivadas del narcotráfico a través de estrategias de arte, cultura y recreación, tuvieron un impacto positivo en la participación y en el mejoramiento de las relaciones interpersonales (Ortiz Gutiérrez, González Gil, Carrillo y Loreto Quintana, 2013). Estrategias de este tipo que han tenido un gran impulso en ciudades signadas por la violencia y el conflicto en el uso de los espacios de ocio y recreación plantean no sólo un desafío para la construcción de ciudadanía, sino también una tensión en el desarrollo de políticas que asumen la construcción de espacios físicos para la formación ciudadana. Hoy estamos lidiando con una tensión entre, por un lado, asegurar el derecho al ocio facilitando el acceso a los bienes culturales y deportivos que lo hacen posible, especialmente en aquellos barrios más postergados y, por el otro, una estrategia de integración social que promueva la apropiación de los espacios públicos por parte de la población y el encuentro a través de propuestas culturales, lúdicas, recreativas, artísticas, deportivas, etc.

El proceso creciente de privatización de espacios que experimentan las ciudades contemporáneas está sufriendo durante los últimos años una cierta involución a la luz no solo de iniciativas institucionales que abogan por la recuperación del espacio público sino también de reivindicaciones ciudadanas que entienden dichos espacios urbanos como lugares privilegiados para el disfrute colectivo y la convivialidad (Equipo de Investigación «Ocio y Desarrollo humano», 2013). La experiencia de la ciudad de Bogotá, con su iniciativa de ciclo vía, objeto de análisis del capítulo de Astrid Bibiana Rodríguez, pone de relieve la capacidad de la ciudadanía para reivindicar de forma pacífica y democrática sus inquietudes y aspiraciones acerca de la ciudad que desean.

El parque y los paseos costeros se constituyen en espacios de ocio especialmente representativos de la modernidad iberoamericana. De hecho, los parques siguen siendo espacios de ocio privilegiados en las ciudades contemporáneas (Molina y Tabares, 2007) y un ámbito que se resignifica a través de nuevas prácticas culturales y deportivas de diversa índole. En definitiva, el espacio público se constituye hoy en un escenario para el ocio y la recreación que favorece la calidad de vida y el bienestar de la ciudadanía (Rivera Martínez, 2014).

Haciendo nuestras las palabras de Harvey (2013), subrayamos que reivindicar la ciudad como espacio público es también reivindicar los va-

lores por los que abogamos, la relación que primamos con el entorno y el estilo de vida que anhelamos en una ciudad imaginada colectivamente. En definitiva, reivindicar la ciudad es la expresión más lícita de nuestro derecho a la ciudad y a reinventarnos en espacios urbanos idóneos para el encuentro, la convivencia y la cohesión comunitaria.

Estas consideraciones sobre el tipo de espacios que necesitan las ciudades y sus poblaciones no resultan baladís ante la certeza de que los espacios, su naturaleza, características y disposición condicionan sobremanera los estilos y comportamientos de ocio de quienes los utilizan. Aunque siempre quedan resquicios para la innovación social y la transgresión de los usos inicialmente planificados para los espacios de ocio por parte de la ciudadanía, lo cierto es que el diseño urbano de los espacios de ocios modela, en muy buena medida, las decisiones que las personas adoptan sobre su ocio. La elevada correspondencia entre los usos que las instituciones públicas asignan a los espacios urbanos destinados al ocio y los usos reales que la ciudadanía hace de ellos entraña el sutil riesgo de homogeneizar el contorno de todas las ciudades, reproduciendo estampas similares al margen de la ciudad que albergue este tipo de espacios. Pero esta relación aparentemente unívoca y unilateral entre espacios públicos urbanos y prácticas de ocio no es tal en la medida en que dichos espacios no se conciben como meros contenedores de las prácticas recreativas y de ocio de la ciudadanía (Ortega y Bayón, 2012). Ambos fenómenos, ocio y recreación, entendidos como experiencias deseadas, altamente significativas y satisfactorias mediante las cuales las personas se apropian de los espacios que utilizan, se convierten en instrumentos transformadores del espacio público y en estrategias de empoderamiento que favorecen la cohesión e integración de la ciudadanía. Teorías asociadas al pensamiento urbano contemporáneo demuestran que el ocio y la recreación entrañan actos simbólicos de transformación del paisaje urbano (Careri, 2013) y de la ciudadanía que lo habita en la línea de lo que aquí defendemos. De tal forma que el ocio y la recreación contribuyen, no solo a la transformación del entorno urbano mediante procesos de apropiación ciudadana que invitan a la transformación social de las ciudades, sino que también propician el fortalecimiento del tejido social mediante el cultivo de identidades, expresiones colectivas y sentimientos de pertenencia que son el basamento necesario para construir ciudadanía.

Iberoamérica abunda en ejemplos de cómo los espacios de ocio han transformado la ciudad en las últimas décadas —Bilbao, Bogotá, México DF, entre otras— transformando no sólo las prácticas, sino también la ciudadanía. En este sentido, la experiencia de reconstrucción post-terremoto de 1985 en la ciudad de México da cuenta de una recuperación no

sólo del espacio físico, sino también de la moral ciudadana. Como señalan Rodríguez García y Sandoval Martiñón (2010) la reconstrucción de nuevos espacios públicos para la recreación permitió «dar un giro sustancial en el uso del suelo que permitiera desviar las vivencias del drama ocasionado por el terremoto (...) crear una imagen nueva de la ciudad. La justificación se sustentó en la reflexión y análisis en cuanto a que los terrenos que ocupaban los edificios colapsados no podrían tener otro uso más que el de contener espacios recreativos» (p.13).

Pero ¿de qué ocio y recreación hablamos? ¿Qué características deben poseer estos fenómenos para contribuir a la transformación de las ciudades y la construcción de ciudadanía?

Ya se ha remarcado que el ocio y la recreación, a través de las experiencias que propician, dignifican a las personas, contribuyendo en algún sentido a su desarrollo. Por ello, ambos fenómenos, ocio y recreación, deben ser entendidos como oportunidades que, desde el disfrute y la satisfacción, son capaces de promover en personas y comunidades, dinámicas de cambio y mejora a través de procesos de capacitación, basados en el ejercicio autónomo de la libertad, la adquisición de conocimientos y la búsqueda de sentido vital. No obstante, existen evidencias tanto en la academia como en la vida social de que no todas las experiencias recreativas y de ocio impactan de la misma manera en quienes las protagonizan ni contribuyen en igual medida al fortalecimiento de la vida comunitaria (Jaumont-Pascual, Monteagudo, Cuenca & Kleiber, 2016). Por tanto, parece pertinente intentar esclarecer cuáles son las características que deben poseer el ocio y la recreación para convertirse en dispositivos a favor del empoderamiento y la construcción ciudadana; o al menos, reflexionar sobre las circunstancias más propicias para el cultivo de un ocio al servicio de la ciudadanía.

La temática de los espacios de ocio y recreación no escapa a las realidades sociales y culturales de los países iberoamericanos, y especialmente refleja las situaciones de profunda inequidad que atraviesan muchos de estos países. Así algunos estudios han revelado las desigualdades en la distribución de los espacios destinados al ocio y la cultura, aspecto que incide directamente en las posibilidades de acceso a dichos espacios y de satisfacer las necesidades recreativas de los sectores más populares.

...la cultura presentada por estos (equipamientos) sólo circula en el medio de unos privilegiados que pueden desplazarse de sus residencias o incluso en el período de tiempo libre de trabajo, o de aquellos que ejercen sus oficios en el centro de la ciudad (Tabares Fernández *et al*: 2013, p. 71).

Esta distribución de los espacios tiene relación directa con el nivel de ingreso de la población, de modo que en los barrios con mayor poder adquisitivo se concentran la mayoría de los equipamientos culturales y recreativos. A su vez, la falta de planeación administrativa impacta en las poblaciones de menores recursos, forzando a estas a refugiarse en el espacio doméstico. (Rodríguez y Sandoval, 2010). Los estudios de Tabares Fernández *et al* (2013) confirman que la «... desigualdad en la oferta y en la utilización de los equipamientos investigados en Maracaibo, en Río de Janeiro y Medellín se presenta de manera tal que aleja de forma brutal a las clases más populares de las ciudades de estos bienes culturales» (p.95).

En el entendido de que no se puede democratizar el ocio sin democratizar el acceso a los espacios en que este se configura (Marcellino, Barbosa y Mariano, 2006), resolver las inequidades en la distribución de los espacios de ocio y recreación es condición necesaria para evitar que el derecho al ocio se siga vulnerando en los sectores más empobrecidos. Sin embargo, el equipamiento de los espacios de ocio no siempre es suficiente para asegurar un impacto positivo en el desarrollo humano de las comunidades afectadas, como lo demuestran los estudios de Molina y Tabares (2007). En un estudio que se aplicó a siete ciudades de cuatro países latinoamericanos, referido a la distribución de equipamientos culturales (bibliotecas, museos, teatros, centros culturales y salas de cine), los autores concluyen, por ejemplo, en la «...inexistencia de correlación entre el Índice del Desarrollo Humano —IDH— y la distribución de equipamientos culturales en la ciudad de Medellín» (Molina y Tabares, 2007, p. 104). En este sentido hay que pensar no sólo en el diseño físico, sino también en las estrategias de participación y empoderamiento de esos espacios a través de intervenciones que formen una ciudadanía para el ocio y la recreación. La problemática de los espacios de ocio no puede ser abordada sin atender a las estrategias de apropiación y empoderamiento que hacen de esos sitios una oportunidad para el desarrollo humano de las comunidades y grupos que se ven atravesados por ellos. En esta línea, el texto de Ricardo Lema profundiza en las aportaciones que las instituciones de educación formal en Montevideo (Uruguay) realizan, desde el ámbito de la recreación, a la construcción de autonomía del alumnado infantil y juvenil. La formación integral y a largo plazo del sujeto, como complemento de su trayecto escolar, apunta a la construcción de una ciudadanía que pueda asumir la gestión de su propio tiempo y apropiarse de espacios públicos y privados desde su capacidad lúdica para recrear el entorno, las relaciones con los demás y recrearse a sí mismos.

La formación de la ciudadanía a través de actividades que se dan en el tiempo libre escolar impacta en las nuevas formas de ser en la ciudad.

Pero también las nuevas formas de pensar la ciudad, impactan en la formación de dicha ciudadanía. En esta línea, el texto de Roberto San Salvador del Valle y Macarena Cuenca, titulado *Ciudad, gobernanza y experiencia de ocio a lo largo de la vida*, plantea como la posibilidad de alcanzar experiencias valiosas de ocio a lo largo del ciclo vital demanda la necesidad de contar con ciudades amigables intergeneracionales, gobernadas democráticamente y lideradas colaborativamente. Recrear las formas de hacer ciudad y de construir ciudadanías supone pensar en una educación para el ocio desde una perspectiva longitudinal y a largo plazo.

Del enfoque de las capacidades que inspira el nuevo paradigma de desarrollo humano (Max Neef, 1993; Nussbaum, 2012, Sen, 2000) se desprenden dos premisas fundamentales que deberían guiar las políticas públicas comprometidas con el desarrollo humano. Por una parte, la implicación de los Estados en la garantía del derecho al ocio y la recreación como componentes imprescindibles del desarrollo humano. No es posible garantizar una vida humana digna sin contemplar las necesidades mínimas de la ciudadanía en estos ámbitos. En palabras literales, «la contribución del juego y de la libre expansión de las capacidades imaginativas a una vida humana no es únicamente instrumental, sino que es también, en parte, elemento constitutivo de una vida humana valiosa» (Nussbaum, 2012:57). Por otra parte, resulta fundamental admitir que dicho derecho no se agota en la garantía del acceso o la participación en ocio (primer nivel de cumplimiento del derecho al ocio) sino que incluye un segundo nivel, que conlleva el fomento de las condiciones estructurales necesarias para favorecer la experiencia de un ocio orientado al desarrollo. Desde un enfoque de derechos se asume que al Estado le compete no sólo garantizar el acceso a los espacios de ocio, sino también asegurar la participación de la comunidad en la formulación, aplicación y vigilancia de las estrategias que permitan la restitución y defensa de ese derecho (Contreras, 2005). El Estado no sólo debe garantizar ese derecho, facilitando el acceso a los bienes de ocio, sino que también debe facilitar la participación de las personas beneficiarias en la definición y ejecución de las políticas, además de rendir cuentas de las acciones que emprende para concretar esas estrategias.

Esta responsabilidad del Estado se concreta, en un primer nivel de acceso, en proporcionar a la ciudadanía de las condiciones mínimas necesarias para el cultivo de sus capacidades (educativas, culturales, laborales, políticas y sociales). Sin él, de nada serviría que los Estados se esforzaran en crear las condiciones estructurales adecuadas para la democratización del acceso al ocio y la recreación. Si las personas no poseen una capacitación básica surgen dificultades no sólo para que par-

ticipen en alguna de las múltiples expresiones del ocio, sino también para que reconozcan su derecho al mismo. Igualmente, sin las condiciones estructurales adecuadas resultaría imposible poner en funcionamiento las capacidades ciudadanas para hacer realidad el acceso al ocio. Por ello, en un segundo nivel, en el que ya se habrían alcanzado los umbrales mínimos de ocio a través del acceso, el derecho al ocio implica el fomento por parte del Estado de políticas idóneas para que las personas puedan orientar sus intereses hacia un ocio capaz de abrir nuevos horizontes en los que encuentren oportunidades para desplegar todo su potencial. En este nivel avanzado, la capacitación, resultado de los esfuerzos públicos y privados (compromiso e interés de las personas) por dar continuidad al cultivo de las capacidades, se torna en un valor final en cuanto que adquiere sentido en sí mismo como estrategia de desarrollo. Se trata de favorecer formas de ocio que permitan a las personas progresar e iniciar procesos de crecimiento desde la participación social, el empoderamiento, la integración, la puesta en valor de su acervo cultural y la construcción de nuevas formas de uso social del conocimiento que, sin duda, redundan en la mejora del bienestar y calidad de vida de las comunidades beneficiarias. El texto de Manuel Cuenca, titulado *Ocio y recreación para el empoderamiento de la ciudadanía*, argumenta con acierto el papel del conocimiento y por ende, de los procesos de aprendizaje y formación, como fuentes inagotables de satisfacción y sentido vital en las distintas etapas de la vida. Sus palabras nos recuerdan que ya el ideal del ocio clásico se orientaba a la formación como algo necesario para el ejercicio de la ciudadanía y el servicio a la comunidad. Pero además, remarca la importancia del conocimiento como uno de los pilares en los que se sustenta el ocio promotor de desarrollo pues no es posible el cultivo de un ocio valioso sin formación que lo habilite.

Aunque la realidad del ocio y la recreación se halla lejos de este ideal al que tender, se trata de un horizonte al que no se debería renunciar puesto que garantizar el derecho al ocio y la recreación sería al mismo tiempo, abogar por procesos de desarrollo humano en los que la ciudadanía poseería la centralidad que le corresponde.

Coherentes con lo dicho hasta el momento, entendemos que el ocio y la recreación se tornan aliados de la ciudadanía si:

- fomentan la *libre expresión, consenso y convivencia* de voluntades individuales y colectivas, que en el marco de disfrute y satisfacción, contribuye a generar sentimientos de pertenencia y formas de identidad individual y colectiva que emergen en el transcurso del sentir, pensar y hacer comunitario;

- van *más allá de la promoción del consumo y el mero entretenimiento*, incentivando expresiones más exigentes, elaboradas y ambiciosas en términos de transformación y mejora individual y colectiva. El conocimiento y el cultivo de capacidades debería ser una constante;
- propician el *diálogo entre instituciones y ciudadanía* en torno a diferentes cuestiones de la vida social. Ocio y recreación son escenarios idóneos para la expresión de intereses, anhelos y preocupaciones de la ciudadanía y contextos para la búsqueda de consensos;
- contribuyen al cultivo de la *dignidad* humana por su *direccionabilidad positiva*, al margen de experiencias nocivas que puedan atentar contra la salud, el bienestar y/o la seguridad de sus protagonistas, la comunidad o su entorno;
- incluyen expresiones de *solidaridad y justicia social*, contemplando valores tales como la inclusión, diversidad en sus múltiples expresiones o sostenibilidad, entendida como ejercicio responsable con uno mismo, los demás, y los espacios que lo acogen;
- ayudan a tomar conciencia de que el *derecho al ocio y la recreación* de cada persona encuentra sus limitaciones al encontrarse con los derechos de los demás;
- propician *iniciativas ciudadanas innovadoras*, tractoras de cambios y mejoras colectivas apoyadas en el poder transformador de la vida social;
- favorecen el *encuentro comunitario*, a partir de la convivialidad, cohesión y desarrollo de mundos sociales propicios para el enriquecimiento de la vida comunitaria.

Estas páginas y las que tendrá ocasión de disfrutar a continuación, le permitirán confirmar que la contribución del ocio y la recreación al desarrollo humano pasa necesariamente por la construcción de una ciudadanía participativa, dinámica, comprometida y formada para ejercer con responsabilidad y espíritu crítico sus libertades. La formación es, sin duda, la mejor atalaya desde la que construir críticamente las trayectorias vitales, personales y colectivas, así como los espacios en los que habitamos y nos habitan. Pero es además un ingrediente imprescindible de un ocio valioso al servicio de la ciudadanía. De ahí que las potencialidades del ocio y la recreación para el empoderamiento y construcción de la vida comunitaria no pueden ser obviadas por gobiernos, instituciones y profesionales con competencias en estos ámbitos, pues del acierto de sus políticas y estrategias de intervención depende la posibilidad de hacer del ocio y la recreación auténticos aliados del desarrollo humano.

Referencias

- Alavez Mendoza, G. y Peralta Antiga, R. (2015). Aproximaciones a la recreación en y desde la. En R. Peralta Antiga.; V. Medina Valencia; E. Osorio Correa y C. Salazar (Coord.), *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica* comunalidad (pp.19-40). México: Puerta Abierta.
- Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada*. Madrid: Alianza.
- Careri, F. (2013). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Contreras Rodríguez, L. A. (2005). La formulación de la política pública para el deporte y la recreación del Municipio de Medellín desde el enfoque de los Derechos Humanos. En J. F. Tabares Fernández; A.F. Ossa Montoya & V. Molina Bedoya (eds.), *El ocio, el tiempo libre y la recreación en América* (pp.15-46). Bogotá: Civitas.
- Cuenca, M. (2014). *Ocio valioso*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 52. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Cuenca Amigo, J. (2012). Génesis de la comprensión experiencial del ocio en la modernidad tardía: transformaciones del concepto de vivencia, *ARBOR. Ciencia, pensamiento y cultura*, 754, 315-325.
- Delgado, M. (2007). *Ciudades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Madrid: Anagrama.
- Equipo de investigación «Ocio y Desarrollo humano» (2013). *Manifiesto por un ocio valioso para el desarrollo humano* (14 de junio de 2013). Bilbao: Instituto de Estudios de Ocio. Universidad de Deusto.
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*. Madrid. Akal.
- Jaumont-Pascual, N., Monteagudo, M.J., Cuenca, J. & Kleiber, D.A. (2016). «You won't find me sitting.» Gender differences in meaningful leisure of older adults in Northern Spain. *Journal of Leisure Research*, 48 (1), 83-103.
- Katzman, R. (2001). Seducidos y abandonados: el aislamiento social de los pobres urbanos. *Revista de la CEPAL*, 75, 171-189. Recuperado de: http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/10782/075171189_es.pdf?sequence=1
- Kleiber, D. A. (1999). *Leisure experience and human development: A dialectical interpretation*. New York, NY: Basic Books, Inc.
- Lema, R. & Machado, L. (2013): *La recreación y el juego en la intervención educativa*. Montevideo, Uruguay: IUACJ.
- Licona, E. (2012). Construcción simbólica del espacio urbano. *Revista de Antropología Experimental*, 12, 61-75.
- Marcellino, N.C., Barbosa, F.S. y Mariano, S.H. (2006). As Cidades e o Acesso aos Espaços e Equipamentos de Lazer. *Impulso*, 17, 55-66.
- Max Neef, M. (1993): *Desarrollo a escala humana*. Montevideo, Uruguay: Nordan.
- Molina, V. A. & Tabares, J. F. (eds.) (2007). *Ocio y ciudad. Diálogos para la construcción de espacios lúdicos*. Bogotá, Colombia: Civitas.

- Monteagudo, M. J. (2008). *La experiencia de ocio: una mirada científica desde los Estudios de Ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, 35. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Monteagudo, M. J. (2015). Aportaciones del ocio al desarrollo humano desde el enfoque de las capacidades. En M. D. Brasileiro & J. C. Cabrera (eds.). *Desenvolvimento territorial, cultura e turismo: uma abordagem multidisciplinar* (pp. 271-298). Paraíba, Brasil: EDUEPB & Universidade Federal da Paraíba.
- Nussbaum, M. C. (2012). *Crear capacidades. Propuesta para el desarrollo humano*. Barcelona, España: Paidós.
- Ortega, C. & Bayón, F. (eds.). (2012). *Repensar la ciudad desde el ocio*. Documentos de Estudios de Ocio, 54. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Ortiz Gutiérrez, O., González Gil, V., Carrillo Carrillo, V. & Loreto Quintana, N. (2013). Reducción de la inseguridad en Ciudad Juárez mediante la recuperación de espacios públicos. *Cultura Científica y Tecnológica*, 10, 15-25.
- Osorio Correa, E. (2001). *Los beneficios de la recreación desde una perspectiva del desarrollo humano*. Recuperado de www.redcreacion.org/simposio2vg/EOsorio.htm
- Rivera Martínez, L. M. (julio-diciembre 2014). Los parques urbanos como indicadores de calidad de vida, símbolos de bienestar y espacios de uso recreativo: una investigación en Bucaramanga (Colombia). *Universidad & Empresa*, 16, 27, 215-237.
- Rodríguez García, H. & Sandoval Martiñón, M. L. (2010). Calidad de vida. *Los espacios de recreación, hacia una planeación integral*. Delegación Azcapotzalco, México: UAM.
- Sen A. (1999). *Desarrollo y libertad*. Barcelona, España: Planeta Ed.
- Tabares, J. F. & Molina, V. A. (2013). *Desigualdades socio-espaciales en la distribución de los equipamientos culturales en América Latina*. Bogotá, Colombia: Fonámbulos.
- Tabares, J. F. (2005). El ocio y la recreación en América Latina; una lectura desde los modelos de desarrollo. En Tabares Fernández, J.F.; Ossa Montoya, A. F. & Molina Bedoya, V. (Coords.), *El ocio, el tiempo libre y la recreación en América Latina: problematizaciones y desafíos* (99-114). Medellín, Colombia: Civitas.
- Vinha, M., Rocha Ferreira, M. B. & Casaro Nascimento, A. (2013): Espacios de ocio en la territorialidad Guaraní Kaiowá de Dourados, Mato Grosso do Sul, Brasil. *Política y Sociedad*, 50, 453-482.

Ocio y recreación para el empoderamiento de la ciudadanía

Manuel Cuenca Cabeza

Introducción

Es conocido que el fenómeno del ocio ha experimentado gran crecimiento e incidencia social en todo el mundo. Las prácticas de ocio constituyen una parte esencial de los nuevos modos de vida hasta tal punto que, independientemente de los regímenes políticos o sus mismas economías, han ido reemplazando, creciente e imperceptiblemente, costumbres que se pensaban inamovibles o sagradas. El ciudadano medio dedica cada vez más horas a ver televisión, oír música, hacer deporte o viajar. El ocio tiene importancia económica y social innegable; pero también tiene efectos nocivos indeseables cuando se asocia al consumismo, el aburrimiento, las adicciones, la violencia, etc. Ante esta situación contradictoria, la cuestión que nos planteamos en estas páginas es de qué modo puede contribuir el ocio y la recreación al empoderamiento de la ciudadanía.

Planteamiento inicial del tema

Para encuadrar el tema conviene recordar que la relación entre ocio y ciudadanía tiene un antecedente lejano que conviene no olvidar. Nos

referimos al inicio de la civilización occidental que, como se ha afirmado reiteradamente, se hizo realidad gracias al ocio. La razón es que no es posible entender el nacimiento y apogeo de la filosofía y de las ciencias, en la civilización grecorromana, sin la existencia de un numeroso grupo de ciudadanos, denominados libres, que se vieron excluidos de los trabajos embrutecedores y pudieron dedicarse a la teoría y la contemplación.

Tanto el término *otium* latino, del que procede la palabra ocio en español, como el *skholé* griego, se referían a una actividad propia de los ciudadanos libres, que permite realizar funciones específicamente humanas. Aristóteles defendió en la *Política* (VIII, 1338 a 30-35) que el ocio es «el principio de todas las cosas», en cuanto sirve para lograr el fin supremo del hombre que es la felicidad. En la *Ética a Nicómaco* (1177b 18-27) reitera esta idea y escribe la frase posteriormente tan repetida «trabajamos para tener ocio» del mismo modo que «hacemos la guerra para tener paz». Años más tarde Cicerón optará por un concepto de ocio menos conocido, aunque sistemáticamente reivindicado. Frente al «principio y fin» de todas las cosas propone un ocio digno, caracterizado por la realización de actos encaminados al provecho de los demás, un ocio propio de un modelo de juventud íntegra, sana y feliz, capaz de encontrar un equilibrio entre su paz interior y la paz del entorno, capaz de llevar a la práctica un *otium cum dignitate* (Cicerón, 1994: 283-387).

El ocio al que se refería Cicerón, como el que defendieron los grandes filósofos, Platón y Aristóteles, no era una práctica sin más sino el ejercicio de un ocio valioso, en el que se aunaba el esfuerzo y el ejercicio de la libertad. De ahí que los griegos hicieran realidad su ocio tanto en fatigosos ejercicios físicos como mentales, pues ambos colaboraban en el ejercicio de la libertad. En este contexto, la práctica del atletismo, por ejemplo, exigía un gran esfuerzo, pero tenía su sentido. Gracias a ella, se mantenían en buenas condiciones físicas y se facilitaba la necesidad de equilibrio, en el que no estaba ajena la conciencia moral. La persona libre debe tener energía suficiente para imponerse los esfuerzos que no tiene obligación de hacer. Sólo entonces será libre.

Aristóteles diferenciaba entre un ocio centrado en la diversión y el descanso, que para él era una función propia del juego, y otro, el ocio propiamente dicho, que consideraba fundamento de realización humana. De ahí que, ante la pregunta, ¿qué debemos hacer para emplear de forma adecuada nuestro ocio? Aristóteles precisará lo siguiente: «No, ciertamente, jugar; porque entonces el juego sería necesariamente para nosotros el fin de la vida. Pero si esto es imposible, y más bien hay que practicar los juegos en medio de los trabajos pues el trabajo fatigoso necesita del descanso; y el juego es para descansar, mientras que el trabajo

va acompañado de fatiga y esfuerzo; por eso hay que introducir juegos vigilando el momento oportuno de su uso, con la intención de aplicarlos como una medicina, ya que el movimiento anímico que producen es un relajamiento, y mediante este placer se produce el descanso»(Política, VIII 1527,1528).

El otro tipo de ocio, centrado en la realización humana, es un ocio vinculado al conocimiento y a los conceptos de placer y belleza moral. La diversión que aúna placer y belleza moral se encuentra en las actividades intelectuales, en la vida dedicada al estudio, la filosofía, las ciencias y el arte. La teoría, unida a la actividad filosófica, conduce a la contemplación, que no se trata de un goce pasivo sino la satisfacción inherente a la búsqueda de la verdad, la belleza y la bondad. Este es un ocio propio de la persona formada, culta y sensible que, en ningún caso, puede tacharse de egoísta. El ideal del ocio clásico trasciende lo personal y se orienta hacia la formación del ciudadano como algo necesario para el ejercicio de la ciudadanía y el servicio a la comunidad. De ahí que, desde su punto de vista, el ocio no tenga su razón de ser en el descanso, que es algo que corresponde al juego, porque «los juegos deben practicarse más en medio de los trabajos, pues el trabajo necesita descanso, y los juegos son para descansar», mientras que el ocio sirve para lograr el fin supremo del hombre, que es la felicidad. De este modo se comprende que Aristóteles (*Política*, VIII, 1341 b), reproche a los profesionales, obsesionados por los premios otorgados en los concursos públicos, el ser «vulgares artesanos» de la diversión popular.

Olvido y Renacimiento

Estos planteamientos clásicos quedaron en el olvido hasta bien entrado el siglo XX, aunque no se pueda olvidar la nueva mirada hacia el conocimiento que impulsa la Ilustración. En efecto, el ocio como conocimiento lo podemos encontrar en el *¡Sapere aude!*, ¡Atrévete a saber!, que impulsara Kant como lema del movimiento y que aparece en su conocido ensayo *Sobre la Ilustración*. Un planteamiento que se complementa, de algún modo con el pensamiento de Schiller (1963), en el que aparece la idea de un ocio como juego, con un sentido totalmente distinto. En este caso se trata de un juego abierto al arte, capaz de desarrollar la parte sensible del ser humano. Ambos pensamientos, que dan valor al conocimiento razonado, por un lado, y a la emoción por otro, muestran un curioso contrapunto al inicio de la modernidad y dos aspectos esenciales para la comprensión el ocio valioso moderno: Conocimiento y emoción.

Pero, como se indicaba antes, la vuelta al concepto de ocio clásico no la encontramos hasta mediados del siglo xx. Cuatro autores nos pueden servir de referencia: Joseph Pieper, Pedro Laín Entralgo, José Luis López Aranguren y A. Kriekemans. Los cuatro fueron grandes humanistas y pensadores, cuya huella permanecerá en el tiempo. Su denominador común es la aproximación al ocio moderno a partir del pensamiento clásico, que conocían a la perfección. Pieper fue, y sigue siendo, un referente para comprender el significado del ocio. Su libro, *El ocio y la vida intelectual* (1962) es una cita reiterada de los investigadores del ocio en la actualidad. Separándose de planteamientos imperantes en ese momento, el filósofo alemán defiende que el ocio no debe tener su sentido en el trabajo, sino al contrario, que el trabajo, como la vida misma, cobra su sentido con la vivencia de una auténtica felicidad. De ahí que el ocio maduro sea el don gratuito que se le concede a quien se ha preocupado de «cultivar» su persona.

Pieper fue el maestro de Pedro Laín Entralgo, de modo que las ideas del discípulo, sin dejar de ser originales, son deudoras del pensamiento del maestro. Las reflexiones de Laín Entralgo se adelantan a planteamientos que tardaron en llegar a los lectores de habla hispana. Él no estaba de acuerdo en la identificación entre ocio y ociosidad, algo común en su época, entendiéndolo que la vivencia del ocio, en sus diversos modos, forma parte de nuestra vida y es necesaria ante cualquier pretensión de felicidad. En «El ocio y la fiesta en el pensamiento actual», uno de los capítulos del libro *Ocio y trabajo* (1960), Laín Entralgo precisa que la fiesta es la hora del ocio gozoso y alegre, un ocio que se realiza en la esfera de lo extraordinario y de lo sagrado. En el ocio festivo cobran sentido muchos de los saberes no productivos que se consiguen en las prácticas de ocio, tales como el canto, la música y la danza.

José Luis López de Aranguren (1968, 1992) fue un pensador español muy valorado por las y los universitarios españoles de las décadas del 60 y 70 del pasado siglo. En la actualidad es un autor reivindicado por la vigencia de sus profundas críticas sobre el ocio de su tiempo. Para él, ocio y diversión poseen un sentido diferente y, en cierto modo, opuesto. El filósofo comparte con Aristóteles la idea de que el juego y el entretenimiento no tienen un sentido más allá del descanso de las ocupaciones. Aun así, destaca la revalorización de lo lúdico que se lleva a cabo a través de la obra de Huizinga (1987), pero niega la identificación entre ocio y juego o, lo que es lo mismo, el ocio considerado como desarrollo humano y la diversión como descanso de una ocupación.

De A. Kriekemans (1973) destacamos su clarividencia sobre la necesidad de formación que requiere el ocio valioso. Su conocimiento profundo de las ideas educativas en la antigüedad clásica, le permite

mostrar la importancia de la formación para el desarrollo de una necesaria pedagogía del ocio adaptada a nuestra época. Para él, la armonía personal se fundamenta en la cultura subjetiva, que es la cultura de nuestras capacidades de conocimiento y de nuestras capacidades motrices, y tiende, por medio de la formación (*Bildung*), a realizar la unidad armoniosa y el cultivo de todas nuestras tendencias, a fin de alcanzar, gracias a la educación moral, un modo de vida digno. En sus ideas sobre la formación integral de la persona, el ocio ocupa un espacio predominante en el que es posible la realización de sí mismo. De ahí que, desde su punto de vista, el ocio nunca podrá entenderse como un «apéndice», como acción secundaria o de segunda categoría. El simple ejercicio de la armonía personal, que facilita, lo hace necesario para la satisfacción del impulso vital, la alegría de vivir y la vivencia de las múltiples experiencias satisfactorias en las que se concreta el ejercicio de la felicidad.

Como se ha podido apreciar, es difícil entender el pensamiento de estos cuatro autores sin encontrar en ellos el antecedente del ocio clásico que tratan de revitalizar desde una lectura moderna, adaptada a los tiempos, pero anclada en los mismos fundamentos teóricos y en la afirmación del valor del ocio en sí mismo, como fenómeno diferenciado del trabajo, la ociosidad, el juego y la simple diversión. En los cuatro ejemplos citados estamos refiriéndonos al retorno del concepto de ocio clásico en el siglo XX; pero la pregunta que nos podemos hacer hoy es si, medio siglo después, este pensamiento tiene vigencia y, en caso afirmativo, de qué modo.

El ocio ciudadano en la actualidad

Las cuestiones asociadas a la función del ocio para la ciudadanía las podemos encontrar hoy a través de las respuestas que aporta la investigación. En las páginas que siguen me detendré en cinco investigaciones concretas que acabamos de publicar en el libro *Ocio Valioso* (Cuenca, 2014). Para evitar dedicarles aquí un espacio necesario para otros aspectos, remito al lector a los capítulos 4 a 9, donde se explican con detalle las características metodológicas de las investigaciones y sus muestras. Lo que quisiera destacar aquí, considerando el tema que nos ocupa, tiene que ver con las consecuencias directas, percibidas por los ciudadanos estudiados, y las indirectas, aquellas de las que normalmente no somos conscientes respecto a las prácticas de ocio valioso que practicamos. En ambos casos nos referiremos a las investigaciones antes mencionadas.

Consecuencias directas

Los resultados de investigación, a los que nos referiremos seguidamente, corresponden al análisis de las respuestas a una pregunta abierta, en la que se interrogaba a las personas estudiadas sobre qué les aportaba, a nivel personal, la realización de sus prácticas de ocio predilectas. Las contestaciones se agruparon posteriormente en las variables, denominadas genéricamente beneficios, que sintetizamos a continuación para que se puedan visualizar más rápidamente.

Se denominaron *beneficios sociales* a aquellas expresiones que hacen referencia a «conocer a otras personas», «pasar un rato agradable con mis compañeros», «estar en contacto con otras personas», «convivir», «adquirir nuevas amistades», «socializarme», etc. Como *beneficios físicos y/o fisiológicos* se agruparon las afirmaciones tales como «mejorar la condición física y la salud», «salud, fortaleza y buena figura», «ejercitar el cuerpo», «mantener en forma mi cuerpo», «agilidad y destreza física», «ayuda a sentirse activa», etc. Después esta idea se amplió, en el caso del ocio solidario, a «resultados concretos y efectivos» como consecuencia de la práctica. Se consideró como *beneficios emocionales* las expresiones que se refieren a «sentirme mejor en mi estado anímico», «es muy satisfactorio que te reconozcan por lo que te gusta hacer», «sensación de libertad», sentirse bien con uno mismo», «olvidarse de los problemas cotidianos», etc. En relación con los *beneficios conductuales* se recogen expresiones tales como «hace que sea más ordenado y disciplinado», «entretenimiento», «mejorar en la seguridad sobre uno mismo», «me permite ser una persona más humilde», «mejorar el trabajo en grupo», «aprender a relajarse», etc. Por último, reconocimos como *beneficios cognitivos* las afirmaciones que expresan aspectos tales como «adquirir nuevos conocimientos y habilidades», «autorrealización como ciudadano», «conocer otras culturas», «saber más del mundo», «usar más la creatividad», «perfeccionar ciertas técnicas», mejorar los conocimientos», «aprender a realizar manualidades o tocar un instrumentos», etc.

En la primera investigación (Cuenca, 2014), realizada a partir de una selección de 215 personas que tenían una práctica de ocio consolidada y la realizaban frecuentemente. Las personas estudiadas señalaron que el ocio les aportaba beneficios: emocionales, el 46%; físicos, para el 15%; conductuales, 13%; cognitivos, 10% y sociales, el 8%. Fuera de estas clasificaciones quedó el 6%. En la segunda investigación, centrada en grupos de jóvenes universitarios seleccionados en diferentes países de España e Iberoamérica (Cuenca, 2014), los resultados fueron estos: emocionales, 43%; físicos, 8; conductuales, 3%; cognitivos, 27% y sociales, 14%. En el apartado «otros» quedaron el 5%.

La tercera investigación se llevó a cabo con una muestra representativa de la ciudadanía de la Comunidad Autónoma del País Vasco (CAPV) (Cuenca, 2014). En ella se contabilizaron varias opciones y, aunque al sumarlas no resulta el 100%, nos puede servir de referencia para diferenciar entre la importancia atribuida a unos beneficios y otros, los resultados que se concluyen resultaron ser de este modo: beneficios físicos 27,6%; emocionales 62,4%; sociales 9,3%; conductuales 25,3%; cognitivos 9,1% y otros 4,0%. En la siguiente investigación, centrada en el ocio festivo (Cuenca, 2014), se estudió a 104 personas pertenecientes a tres grupos próximos a las vivencias universitarias, de diferentes edades y países. Los datos resultantes, en los que las personas entrevistadas podían seleccionar varias opciones, como en el caso anterior, aparecieron de este modo: beneficios sociales 99%; emocionales 73%; cognitivos 35%; conductuales 16%.

Finalmente nos referiremos a algunos datos tomados de la investigación sobre el voluntariado en la Comunidad Autónoma del País Vasco, cuyos datos se comentan en el capítulo 8 de *Ocio valioso* (Cuenca, 2014). En este caso destacamos los datos que se obtienen al preguntar por los aspectos más relevantes que las personas voluntarias de la CAPV (Gobierno Vasco, 2012: 170) encontraron en su experiencia de voluntariado, que en este caso son: beneficios emocionales: 51%; físicos (en el sentido de resultados concretos): 33% y cognitivos (entendidos como toma de conciencia): 17%.

Recapitulando toda esta información, podemos concluir que el ocio positivo actual, sea del tipo que sea, aportaba las personas estudiadas los beneficios que se señalan en la tabla resumen.

Tabla 1
Beneficios del ocio en distintas investigaciones

	Media	Experiencia de Ocio	Ciudadanía de la CAPV	Jóvenes Univ.	Dimensión festiva	Est. Volunt.
Físicos	17%	15%	28%	8%	—	33%
Emocionales	55%	46%	62%	43%	73%	51%
Sociales	26%	8%	9%	14%	99%	
Conductuales	11%	13%	25%	3%	16%	
Cognitivos	20%	10%	9%	27%	35%	17
Otros	—	6%	4%	5%	—	

Las investigaciones sintetizadas en la tabla precedente nos hacen ver que todas ellas son experiencias de ocio que ayudan a un empoderamiento ciudadano de, en primer lugar, las emociones, y, a mayor distancia, uno de cada cuatro casos, a un empoderamiento social. Obtiene una menor incidencia el empoderamiento cognitivo, físico (entendido en varios sentidos) y conductual. No se nos escapa que cuando hablamos de experiencias de ocio más diferenciadas los resultados varían. Así, las consecuencias sociales positivas destacan, sin lugar a dudas, en las vivencias festivas; y, si profundizamos desde las cinco dimensiones, o manifestaciones fundamentales del ocio autotélico (lúdica, ambiental-ecológica, creativa, festiva y solidaria) nos encontramos con una serie de precisiones interesantes.

Desde este último punto de vista encontramos que, a lo largo de los capítulos de *Ocio valioso* comentados, el ocio lúdico destaca por la centralidad del disfrute y la ilusión como fundamentos de la vivencia, pero también potencia la perseverancia y la paciencia (en el caso del deporte, por ejemplo) como medios necesarios para llegar a tener experiencias significativas. El ocio creativo aparece valorado desde distintos puntos de vista. En general se pondera su capacidad para proporcionar satisfacción y bienestar personal, aspectos que comparte con otras experiencias de ocio; pero también se patentiza su nexo con la formación, autorrealización, liberación de la rutina, relajación y fugacidad del tiempo, aspecto poco frecuente y menos mencionado en otras dimensiones. La experiencia festiva es una de las acciones de ocio más realizadas y, a pesar de su impacto social, no siempre es la que proporciona una mayor satisfacción.

Las experiencias de ocio ambiental-ecológico, con importante incidencia en el *corpus* estudiado, se asocian a viajar; algo que los jóvenes practican siempre que pueden y que se encuentra entre las experiencias más deseadas por quienes no la llegan practicar. Los beneficios asociados son mayor percepción de satisfacción que en otras experiencias y el hecho de que se le otorgue una especial importancia tanto a la sensación de liberación como a la de relajación. Respecto al ocio solidario, que las investigaciones existentes lo relacionan con el voluntariado y la participación religiosa o cívica, los resultados confirman que es la dimensión con los índices más bajos de participación, a pesar de que los indicadores de satisfacción sean muy altos. La satisfacción, un beneficio emocional personal que afirman sentir los voluntarios, es el rasgo determinante de las experiencias asociadas a la dimensión de ocio solidario. Algo que se prodiga especialmente aquí, pero que también aparece en cualquier experiencia de ocio humanista.

Consecuencias indirectas

Los comentarios que acabamos de realizar nos introducen, de hecho, en lo que podemos llamar consecuencias indirectas de las experiencias de ocio ciudadanas. Es decir, aquellas de las que normalmente no somos conscientes y, al profundizar sobre los cuestionarios realizados, afloran con nitidez. En el análisis de las investigaciones comentadas aparecen a menudo valores como perseverancia, liberación o autorrealización, que nos hacen ver que las prácticas de ocio pueden ir asociadas, siempre que sean positivas, al desarrollo de aspectos importantes para el empoderamiento ciudadano. Otros valores que fueron emergiendo respecto a las prácticas de ocios positivos fueron: libertad, satisfacción y gratuidad, los tres valores fundamentales sobre los que se sustenta nuestra idea de ocio humanista que, junto a identidad, superación y justicia, consideramos esenciales para llevar a cabo un ocio valioso.

Todos estos valores aparecieron como resultados de investigación de una forma indirecta, ya sea preguntando a las personas estudiadas sobre su sensación de libertad, satisfacción y gratuidad, entendida esta última como ausencia de una finalidad utilitaria, ya sea a través de las cuestiones abiertas que permitían a los entrevistados incorporar sus reflexiones. En el caso de los valores libertad, satisfacción y gratuidad se puede hablar de un consenso generalizado, mientras que en el segundo caso hemos de señalar especificidades. Determinados valores, como es el caso de justicia, aparecieron con mayor claridad y evidencia en las personas que practicaban el ocio solidario, mientras que identidad y superación resultaron ser unos valores presentes en las experiencias de ocio reiterado o, siguiendo la terminología utilizada por Stebbins (2000), de ocio serio.

No disponemos aquí de espacio para fundamentar o desarrollar estas ideas, sus referencias empíricas pueden encontrarse en la publicación en la que nos venimos apoyando (Cuenca, 2014). Sin embargo, de lo dicho hasta aquí se desprende que las prácticas de ocio positivo de los ciudadanos inciden en nuestra sociedad a través del aumento de la calidad de vida, puesto que contribuyen a una mejora emocional, social, física, cognitiva y conductual, contribuyendo a la vez a un empoderamiento ciudadano que se manifiesta de diversas formas. Por un lado a través de las capacidades que los ciudadanos desarrollan con el tipo de ocio que practican, pero también con los valores que promueven y hacen realidad dichas experiencias. Múltiples investigaciones recientes asocian las prácticas de ocio a la calidad de vida (Kleiber, Bayón y Cuenca Amigo, 2012; Iwasaki, 2007; Ming-Ching, Jen-Son, Shu-Wen, 2012; Trenberth and Dewe, 2002).

¿El retorno del ocio clásico?

Hemos comentado antes que el concepto de ocio clásico se redescubre en el siglo XX a través de unos autores que defienden posicionamientos humanistas, frente a la consideración del ocio como diversión, convertido en negocio preferente, y, para cerrar ese apartado, nos cuestionábamos si esa concepción del ocio tiene sentido hoy, en el siglo XXI. Pues bien, una primera respuesta se ha esbozado ya en el epígrafe anterior, el conocimiento empírico nos señala que la práctica de ocios valiosos sigue teniendo consecuencias muy beneficiosas para el empoderamiento de individuos y comunidades. Pero aún más, también podríamos hablar hoy de un cierto renacimiento del ocio clásico en cuanto a su relación directa con la felicidad de la ciudadanía. Eso, aunque actualmente el tema de la felicidad aparezca unido hoy al concepto de desarrollo humano desde una mirada social. Un ejemplo de este planteamiento lo encontramos en un estudio realizado en Latinoamérica que ha tenido un cierto impacto a nivel global. Me refiero al Informe sobre *Desarrollo humano en Chile 2012. Bienestar subjetivo: el desafío de repensar el desarrollo* (PNUD, 2012).

El informe de Chile, décimo de los elaborados en ese país sobre desarrollo humano, apuesta por un cambio de mirada ante el convencimiento de que la propuesta de nuevas ideas y su debate es algo esencial cuando se trata de cambiar la realidad. En el informe se analiza el momento actual del país y sus desafíos desde el horizonte de la subjetividad, «esto es, la manera en que, sobre la base de sus experiencias, las personas interpretan y evalúan sus vidas y el contexto social en que las llevan adelante» (PNUD, 2012:3). De un modo audaz e innovador el informe se pregunta de qué manera y en qué medida puede esta subjetividad servir de guía y de horizonte a la acción de la sociedad en pos del Desarrollo Humano.

Este modo de repensar el desarrollo, apoyado en las propuestas de la Asamblea General de las Naciones Unidas, se fundamenta en la convicción de que, además de la economía, existen otras dimensiones del desarrollo que hoy es necesario tener en cuenta. Entre ellas estaría la búsqueda de la felicidad. En realidad se trata de centrarse en lo que realmente importa, es decir, en las personas y sus proyectos de vida, un aspecto que, en Chile, se ha relacionado con el bienestar subjetivo. El Informe muestra que, si se quiere considerar el bienestar subjetivo como fin del desarrollo, se debe partir de un concepto amplio de subjetividad que incluya tanto la dimensión personal como social. Por lo que es conveniente «asumir que la subjetividad está formada tanto por el juicio que las personas hacen sobre sí mismas como por el juicio que tienen de la sociedad en que viven»,

ambos juicios son claves y pueden no coincidir, por eso es importante no atender a una sola sino a todas las dimensiones de la subjetividad». (PNUD, 2012:19).

La subjetividad, afirma el documento comentado, es la cara individual de la vida en sociedad, el espacio de interior de las personas donde habitan las emociones, reflexiones, percepciones, deseos y valoraciones, en el que se construye una imagen de sí, del mundo y de los otros, en el contexto de las experiencias sociales. De ahí que el debate deba asumir tanto la percepción que tienen las personas sobre sus vidas individuales como la imagen que tienen de la sociedad. El Informe se refiere a un tipo de subjetividad compleja, con rasgos ambivalentes y valoraciones mezcladas, positivas y negativas. De este modo se propone una noción más amplia de bienestar subjetivo, la que «alude a que la sociedad genere las condiciones necesarias para que las personas se sientan satisfechas, tanto con sus vidas como con la sociedad en que despliegan esas vidas. (PNUD, 2012:17). Este punto de vista no está exento de problemas, pero intenta precisar mejor los límites conceptuales, difíciles de acotar en la idea de felicidad, permitiendo así clarificar lo mejor posible la relación entre subjetividad y sociedad.

El Informe propone un concepto de bienestar subjetivo con dos componentes: el bienestar subjetivo individual y el bienestar subjetivo con la sociedad. El primero alude al estado subjetivo que resulta de la evaluación cognitiva-emocional que realiza el individuo de su vida. El segundo alude al estado subjetivo que resulta de la evaluación cognitiva-emocional que hace de la sociedad en que vive. En términos empíricos, el Informe mide el primero a partir de la «satisfacción con la vida» y el segundo a partir de la «confianza en las instituciones» y la «evaluación de las oportunidades que brinda la sociedad en ámbitos relevantes». Esto significa que, aunque el bienestar subjetivo siempre tenga un margen de independencia respecto de la sociedad, la sociedad incide en dicho bienestar en cuanto que proporciona o no las condiciones para desarrollar sus capacidades y deseos.

Este planteamiento aporta una visión actualizada de lo que puede ser un modo de entender el ocio clásico en el siglo XXI, al retomar el concepto de felicidad como centro, haciéndolo operativo a través del bienestar subjetivo individual y social. Lo que significa que, aunque la experiencia de ocio sea una realidad eminentemente personal y subjetiva, ésta no puede entenderse sin un contexto que le proporcione las condiciones para hacerla realidad. Desde un horizonte de desarrollo humano, el objetivo es que la sociedad genere las condiciones para que las personas tengan evaluaciones positivas de su ocio y alcancen altos niveles de satisfacción con sus vidas y con la sociedad en que viven.

En este Informe se afirma que una sociedad puede ser muy diferente a otra en la medida que proporcione las condiciones que les permitan a las personas desarrollar en plenitud sus capacidades. Pero ¿qué se entiende aquí por capacidades?, citamos literalmente, «son las libertades reales con que cuentan las personas para definir y realizar sus proyectos de vida deseados. Y la característica de las capacidades es que se construyen socialmente pero se apropian individualmente» (PNUD, 2012:21). No se puede ocultar aquí la influencia del pensamiento de Sen (2000). La conclusión a la que se llega resulta bastante coherente, mientras mayor sea la dotación de capacidades que ofrece una sociedad para llevar a cabo un ocio valioso, la probabilidad que tienen sus miembros de alcanzar el bienestar subjetivo será mayor.

Ocio y conocimiento

Hemos visto hasta aquí que una mirada actualizada del ocio clásico nos abre horizontes insospechados sobre la incidencia del ocio y la recreación en el empoderamiento de la ciudadanía. Por un lado empoderamiento personal proporcionado por el enriquecimiento emocional, físico, social o cognitivo. Por otro empoderamiento en valores, como se ha comentado al referirnos a los beneficios indirectos que reporta el ocio ciudadano. A todos ellos hemos de añadir ahora el papel tienen las experiencias de ocio en el bienestar subjetivo y, consiguientemente, en su vertiente social de la felicidad.

Retomamos ahora las ideas que exponíamos al inicio de estas páginas y recordemos que allí señalábamos cómo Aristóteles diferenciaba entre un ocio propio de la diversión y el descanso, junto a otro centrado en la realización humana, vinculado al conocimiento y a los conceptos de sabiduría, placer y belleza moral. La cuestión que planteamos ahora, para ir terminando, es la siguiente ¿Qué podríamos decir del ocio valioso en la situación actual y desde el punto de vista que propone el filósofo griego?

No cabe duda de que el ocio de nuestros días tiene que ver mucho con la diversión y el descanso, donde se encuadra un horizonte propio a la sociedad de consumo. Pero no sólo es eso, también podemos referirnos a un ocio vinculado a la calidad de vida, al empoderamiento social y al desarrollo entendido como bienestar subjetivo, que, como se ha visto, se relaciona con la felicidad. En todos estos casos se hace necesario el conocimiento, pero ¿se podría afirmar que se esté promoviendo un ocio ciudadano unido al conocimiento? La respuesta sería negativa, en la mayor parte de los ejemplos seleccionados. Sin embargo, el ocio valioso requiere formación y conocimientos específicos. Esta constatación nos lleva a fi-

jar nuestra mirada en lo que está ocurriendo realmente en la relación entre ocio y conocimiento.

No cabe duda de que el conocimiento en general y el conocimiento del ocio en particular son una necesidad esencial de nuestros días. Mucho más si pensamos en el ocio comunitario desde el punto de vista del empoderamiento. De ahí que debamos tomar conciencia del valor de acceder a ambos conocimientos tal como se nos muestran en nuestra época. Una parte fundamental de este conocimiento fiable es, sin duda, el saber científico. El proceso de empoderamiento del ser humano actual pasa por el conocimiento de los saberes científicos y este objetivo también incumbe tanto al ocio ya la recreación como a la ciencia. El saber científico no es cosa sólo de científicos, ni de lenguajes esotéricos reservados en exclusiva a unos elegidos, sino que es algo que nos importa a todos. Necesitamos saber para comprender nuestro mundo y circunstancias. Para ello se hacen necesarios unos medios de expresión y comprensión accesibles que hagan del conocimiento un ámbito de disfrute. Aquí nos asomamos a una vertiente nueva que, de algún modo, relaciona la divulgación científica, el ocio y la recreación.

Para aproximarnos a esta cuestión valgan unos ejemplos de buenas prácticas con los que finalizaremos esta reflexión. Se trata de casos concretos, que sugieren campos de acción innovadores para quienes trabajan en temas de ocio, y que consideramos de interés explorar pensando en la apertura de horizontes adecuados a los tiempos. Nos referimos a las iniciativas que se realizan en distintos países para fomentar el acceso al conocimiento científico en general. Concretamente aludiremos al British Science Festivals, al concurso *Famelab*¹ y a otros eventos recientes de similares características.

El British Science Festivals, que cada año cobra mayor relevancia, es el festival de la ciencia más antigua del Reino Unido. Organizado por la Asociación Británica para el Avance de la Ciencia, cuenta con una tradición que se remonta a 1832, fecha en la que se celebró, en la ciudad de York (UK), la primera reunión anual de la Asociación. Su objetivo era que personas expertas en las distintas disciplinas científicas se reunieran para discutir su trabajo innovador con otros y, sobre todo, con el público en general. Desde entonces la reunión ha ido rotando anualmente en ciudades de todo el Reino Unido, pero desde hace algo más de una década la reunión se convirtió en un festival de varios días de duración, incluida una noche de la ciencia. Ese es un cambio que se produce en este siglo. En él se dan cita tanto científicos como amantes de las artes o manifestaciones

¹ <https://www.famelab.es/es/que-es>

teatrales, que se aúnan en un programa dirigido tanto a un público especializado como a un público general, con secciones destinadas a escuelas, familias y las personas de la comunidad.

Desde 2015 este festival consta de alrededor de 100 eventos con más de cuatro días de duración y se celebra en septiembre con la mirada puesta en decenas de miles de asistentes, para los que se programarán eventos específicos. El nuevo programa del Festival contempla tres elementos diferentes: un programa científico «nuclear», con los mejores científicos de todo el país, llamados a discutir últimas investigaciones; un programa interdisciplinar dirigido a los ciudadanos, donde se muestra lo mejor del teatro, la performance, la comedia o las películas que exploran la relación ciencia-sociedad; y un tercer programa de participación comunitaria, con eventos que tienen lugar dentro de las comunidades a través de asociaciones locales. A esta programación principal se añaden actos complementarios programados por organizaciones locales, con secciones dirigidas específicamente a las familias y las escuelas.

El denominado concurso *Famelab* también es conocido como las olimpiadas de la divulgación científica. En su web se puede leer que se trata de un concurso internacional que nació en 2005 gracias a una idea original del Festival de Cheltenham. Su principal objetivo es fomentar la divulgación de la ciencia entre el gran público, para lo que el concurso se encarga de identificar, formar y dar a conocer nuevos talentos que se conviertan en portavoces de los científicos que trabajan en diferentes campos de la ciencia. Su ideal es hacer realidad la afirmación de que la comunicación científica no tiene por qué ser algo aburrido y poco entendible, sino todo lo contrario, una misión divertida y sugerente. En este caso el reto está en conseguir comunicar un hallazgo científico a través de un formato innovador, la técnica del monólogo, del modo más sugerente y en un tiempo muy breve, 3 minutos. Los resultados no pueden ser más elocuentes, el lector puede acceder a ellos en los videos colgados en YouTube.

España participa en él a partir de 2013 y cuenta con el apoyo, además del British Council España, de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología y la Reial Acadèmia de Ciències i Arts de Barcelona, que organizó la semifinal en un evento público celebrado en el teatro Poliorama de dicha ciudad. En ese espacio presentaron los monólogos seleccionados en la primera fase y un jurado especializado eligió a los finalistas de España 2014, que protagonizaron la presentación pública celebrada en Madrid. Allí, un jurado dictaminó el ganador que participaría en la final internacional en el Festival de la Ciencia de Cheltenham².

² <http://www.cheltenhamfestivals.com>

Desde 2007, gracias a la asociación con el British Council, *Famelab* se ha vuelto global, celebrando competiciones en más de 20 países de Europa, Asia y África y también Estados Unidos. A nivel mundial son ya más de 5.000 científicos los que han participado en alguna de sus ediciones.

Es importante saber que estas iniciativas están teniendo gran proyección a nivel juvenil y han permitido abrir nuevos foros dedicados al conocimiento, como es el caso del evento de divulgación científica *Naukas*, que se organiza desde hace pocos años cada septiembre en la ciudad de Bilbao (España), o un reciente programa de divulgación del conocimiento celebrado en Palma de Mallorca (España). En el primer caso se trata de una oferta de divulgación científica de dos días, abierta gratuitamente al público, en la que medio centenar de divulgadores en español interviene en charlas de 10 minutos de duración, amenas y divertidas, sobre temáticas de astronomía, química, física, biología, matemáticas o neurología, además de entrevistas con diferentes personajes y sesiones sobre otros asuntos, como la relación entre magia y neurociencia, humor y música. Como acto final de las dos jornadas se reparten los premios Tesla, que tienen como objetivo reconocer los mejores artículos de divulgación científica realizados en Internet. El programa se complementa con audiciones musicales y exposiciones artísticas, que también se ofrecen, de un modo abierto y gratuito a público asistente.

En cuanto al programa de divulgación del conocimiento de Palma de Mallorca (España) nos referimos a la oferta de los pasados días 5 y 6 de agosto de 2014, en el museo *Es Baluard*, donde tuvo lugar el «*I Science Slam Festival de Mallorca*»³, presentado como un evento pionero en España y que, en la misma línea del *Famelab*, antes comentado, pretendía hacer disfrutar del trabajo de científicos, preocupados por una comunicación de calidad a un público no especializado. En este caso los destinatarios eran los jóvenes y, como en el caso anterior, contó con la participación de físicos, químicos, matemáticos, geólogos, astrónomos, cosmólogos, biólogos, médicos, fisiólogos, bioquímicos, ingenieros y un largo etcétera. Todos ellos demostraron, a través de una serie de actividades convenientemente preparadas, que la ciencia puede ser algo divertido, interactivo y enriquecedor como pudiera serlo el teatro o la poesía.

³ <http://www.culturalpalma.com/en/events/science-slam-festival-de-mallorca-es-baluard/>

Palabras finales

Las reflexiones que ahora concluyen han querido destacar que el ocio es un ámbito de empoderamiento en la medida que es autotélico y promueve la dignidad humana y los valores positivos. Aunque no hemos dedicado espacio a ello, queremos dejar constancia de la importante función que asume el ocio si pensamos en el descanso o en la liberación del trabajo y la rutina. Así se lo habían precisado ya acertadamente diversos autores desde la década del 60 del pasado siglo. Tal es el caso de J. Dumazedier (1964), R. Sue (1980) o D. A. Kleiber (1999 y 2000), por citar algunos autores significativos. Pero, dado que estas son ideas sobradamente conocidas por los estudiosos del ocio y la recreación, las páginas que preceden han puesto el énfasis en la vuelta a las raíces del ocio y su actualización.

De ahí que esta reflexión concluya reivindicando la necesidad de valorar y revitalizar el sentido más elevado del ocio clásico que, como sabiamente destacó Aristóteles, está centrado en la realización humana, el conocimiento, la belleza y la vivencia ética. Un ocio que se hace realidad a través de personas y comunidades formadas, cultas y sensibles. Estas afirmaciones también nos permiten hacer ver la necesidad de compartir y difundir el conocimiento como medio de encuentro gozoso en el que estamos implicados todos los profesionales que pretendemos hacer realidad un mundo mejor. Conocimiento científico del ocio y encuentro gozoso con el conocimiento científico, del que los ejemplos comentados son sólo posibles modos de hacer. El concepto de ocio clásico mantiene hoy un mensaje de superación, integridad y exigencia que lo hace actual. Sus objetivos y metas son un reto constante, personal y comunitario. Su fin, la felicidad, continúa siendo un objetivopreciado, el más buscado por la mayor parte de las personas.

Referencias

- Aristóteles, (1988). *Política*. Madrid: Gredos.
- Aristóteles, (1993). *Ética Nicomáquea, Ética Eudemia*. Madrid: Gredos.
- Cicerón, M. T., (1994). Discurso en defensa de Publio Sestio, 96. En *Discursos* IV. Madrid: Gredos.
- Cuenca, M., (2014). *Ocio valioso*. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 52. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Dumazedier, J., (1964). *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela.
- Gobierno Vasco. Departamento de Empleo y Asuntos Sociales, Fundación EDE (2012). *Estudio sobre voluntariado en la CAPV: Cuantificación y caracterización 2012*, Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzza-Gobierno Vasco.

- Huizinga, J., (1987). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Iwasaki, Y. (2007). Leisure and quality of life in an international and multicultural context: What are major pathways linking leisure to quality of life?. *Social Indicators Research*, 82, 233-264.
- Kant, I. (1999) Respuesta a la pregunta ¿Qué es la Ilustración? (1784). en I. Kant, *En defensa de la Ilustración*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Kleiber, D. A., (1999). *Leisure experience and human development: A dialectical interpretation*. Nueva York, Basic Books.
- Kleiber, D. A., (2000). Implicaciones del compromiso y la separación como experiencias de ocio relativas al desarrollo humano (pp. 65-74). En M. Cuenca (ed.) *Ocio y desarrollo humano. Propuestas para el 6.º Congreso Mundial de Ocio*. Bilbao, Universidad de Deusto.
- Kleiber, D. A., Bayón, F. & Cuenca Amigo, J. (2012). Leisure Education for Retirement Preparation in the United States and Spain. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 20, 137-176.
- Kriekemans, A. (1973). *Pedagogía General*. Barcelona: Herder.
- Laín Entralgo, P. (1960). *Ocio y Trabajo*. Madrid: Revista de Occidente.
- López Aranguren, J. L. (1968). *La juventud europea y otros ensayos*. Barcelona: Seix Barral.
- López Aranguren, J. L. (1992). *Ética de la felicidad y otros lenguajes*. Madrid: Tecnos.
- Ming-Ching, Y., Jen-Son, Ch. & Shu-Wen, Y., (2012). Leisure lifestyle and health-related quality of life of taiwanese adults; *Social Behavior and Personality*, 40 (2), 301-317.
- Pieper, J. (1962). *El ocio y la vida intelectual*. Madrid: Ediciones Rialp.
- PNUD. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, (2012). *Desarrollo humano en Chile 2012. Bienestar subjetivo: el desafío de repensar el desarrollo*. Santiago de Chile: Salesianos Impresores S.A.
- Schiller, F., (1963). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Madrid: Aguilar.
- Sen, A., (2000). *Desarrollo y Libertad*, Barcelona: Editorial Planeta.
- Stebbins, R. A. (2000). Un estilo de vida óptimo de ocio: combinar ocio serio y casual en la búsqueda del bienestar personal, pp.109-116 en M. Cuenca (ed.), *Ocio y desarrollo humano*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Sue, R. (1980). *Le Loisir*. París: Presses Universitaires de France.
- Trenberth, L. & Dewe, Ph., (2002). The importance of leisure as a means of coping with work related stress: an exploratory study. *Counselling Psychology Quarterly*, 15 (1), 59-72.

O poder de recrear-se: uma experiência política na democratização do acesso ao esporte e ao lazer

Cláudio Augusto Silva Gutiérrez

Introdução

A partir do tema políticas de esporte e lazer e o fortalecimento da cidadania democrática, este trabalho consiste em um relato de experiência no campo das políticas públicas. Seu objetivo é apresentar o relato do que se convencionou chamar «boas práticas», neste caso, de uma política de esporte e lazer realizada pela Fundação de Desenvolvimento do Esporte e Lazer – FUNDERGS, instituição pública vinculada ao Governo do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Trata-se da experiência dos Polos Regionais de Desenvolvimento do Esporte e Lazer que se constituem em espaços instituídos pelo Governo com a finalidade de descentralizar e democratizar as políticas de esporte e lazer. Nesse texto analisamos a implementação e os resultados dessa política no período 2011-2012¹.

¹ Esse período compreende a gestão do Governador Tarso Genro, quando o estado esteve sob a direção política de partidos de esquerda e centro-esquerda. A delimitação do estudo ao período de uma única gestão busca dar maior validade às análises e confiabilidade às conclusões. Este relato tem a perspectiva epistemológica da pesquisa participante, visto que o autor participou na implementação dessa política.

A divulgação dessa iniciativa junto a comunidade científica dos estudos de ócio se justifica na medida em que acreditamos ser importante informar à Academia sobre as ações que tem sido postas em prática no campo das políticas públicas. Como sabemos, o ócio, além de uma experiência integral, pessoal e comunitária, é um direito social reivindicado em nossas sociedades contemporâneas (United Nations, 1948). Portanto, é importante trazer para o debate acadêmico as experiências que no campo das políticas públicas têm procurado democratizar e tornar efetivo o exercício desse direito pela cidadania.

Neste texto, primeiramente vamos abordar o contexto onde essa experiência se realizou: o marco constitucional que orienta e legitima as políticas de esporte e lazer no Brasil, alguns fundamentos teóricos que direcionaram o desenvolvimento e a análise a experiência levada a cabo, assim como o problema social que motivaram a criação da política de esporte e lazer desenvolvida. Em segundo lugar, descreveremos a ação de Governo: os Polos Regionais de Desenvolvimento do Esporte e Lazer, seus objetivos e a estratégia adotada para sua realização. Em seguida apresentaremos os resultados que temos obtido com essa ação de Governo e o que essa ação representou para a política de descentralização e democratização do acesso ao esporte e ao lazer. Por fim, apontaremos algumas conclusões a que podemos chegar até este momento, principalmente refletindo sobre a relação entre democracia, direito ao lazer e cidadania.

O direito ao esporte e ao lazer no Brasil

Um importante marco normativo para proposição de políticas públicas de esporte e lazer no Brasil, assim como para a análise dessas políticas, é a Constituição de 1988 (Brasil, 2012). Essa constituição foi elaborada durante processo de transição democrática no país, por uma assembleia constituinte elegida especificamente para essa finalidade, pondo fim a um período de vinte anos de governos autoritários. A constituição brasileira de 1988 marca um recomeço da caminhada para a democracia. Nesse sentido, a assembleia constituinte fez um esforço em construir um documento que promovesse a construção e consolidação de um *Estado social democrático de direito*. Por isso, a Constituição de 1988 é denominada *constituição cidadã* (Araújo & Nunes, 2013).

Nessa constituição, o direito ao lazer e ao tempo livre são contemplados no Capítulo II – Dos Direitos Sociais. No art. 6.º, desse Capítulo II, se pode ler: «são direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma dessa

constituição» (Brasil, 2012: 62). Ainda no Capítulo II, no art. 7.º, entre os direitos dos trabalhadores, são consagrados, entre outros: «salário mínimo capaz que atender suas necessidades vitais básicas e de sua família com [...] o lazer [...]; a limitação a no máximo 8 horas diárias de jornada de trabalho; descanso semanal remunerado; e férias anuais remuneradas» (Brasil, 2012: 62-63). Essas afirmações relativas ao lazer como direito social e lazer e tempo livre como direitos dos trabalhadores se inserem no Título II dessa Constituição, que fala em Direitos e Garantias Sociais. É importante destacar que esse Título II é precedido pelos *Princípios Fundamentais* que fazem da República do Brasil um *Estado Democrático de Direito*, sendo um desses princípios fundamentais «a dignidade da pessoa humana». Portanto, é de se salientar a importância do lazer aparecer entre os direitos sociais, indicados no título II, porque assim sendo a Constituição reconhece e aponta o lazer como um daqueles «direitos fundamentais» da pessoa sem os quais não se pode proteger ou promover a dignidade humana. Aqui a Constituição está em acordo com a tradição dos direitos humanos, ao relacionar esses direitos fundamentais com a defesa da dignidade da pessoa humana (Comparato, 2010). Também é importante destacar que esse Título II, que consagra o direito social ao lazer, não fala somente em direitos, mas em direitos e *garantias*. Com o que a Constituição obriga o Estado a se comprometer com a garantia desses direitos sociais afirmados, considerando-os imprescindíveis tanto para garantir a igualdade cidadã quanto para garantir a liberdade individual (Sarlet, 2004).

Pode-se observar que a Constituição, quando estabelece limites à jornada de trabalho e o direito ao descanso semanal e férias, reconhece os benefícios do lazer em sua articulação com o trabalho para descanso, recuperação e desenvolvimento pessoal dos trabalhadores, o que de fato se articula com as funções do lazer descritas pela sociologia (Dumazedier, 1976). É interessante também observar que a Constituição brasileira atribui uma importância ao lazer que se articula às concepções do ócio humanista e valioso, na medida em que afirma o lazer como uma daquelas dimensões da vida que são fundamentais para a defesa e promoção da dignidade humana (Cuenca, 2000).

A Constituição de 1988 se caracteriza por ser uma *Constituição Social*, ou seja, procura regulamentar a ordem social de modo que o Estado esteja comprometido a intervir, como já destacamos, tanto na defesa dos direitos individuais quanto na promoção da igualdade cidadã. Por isso, a Constituição, no título Ordem Social, assume temas como os direitos à educação, ao lazer, à cultura e ao esporte, que poderiam estar legislados em outros planos infraconstitucionais (Araújo & Nunes, 2013). Especificamente no que concerne ao esporte, em seu art. 217, a Constituição brasileira afirma:

É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada pessoa, observados: I— a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento; II— a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do esporte educacional e, em casos específicos, para o esporte de alto rendimento; III— o tratamento diferenciado para o esporte profissional e o não-profissional; IV— a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional. [...] § 3.º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social (Brasil, 2012: 154).

Como se pode observar, a lei afirma o esporte como direito individual, sendo dever do Estado fomentar sua prática. Ao mesmo tempo, reconhece a autonomia de associações de cidadãos para organizar e desenvolver o esporte, estimulando assim o associacionismo em nossas sociedades tão individualistas. Outro aspecto interessante de observar é que a Constituição faz uma distinção entre o esporte de alto rendimento e o esporte educacional, por um lado reconhecendo o esporte de rendimento como uma das dimensões do esporte, e por outro lado dando prioridade ao esporte educativo. Da mesma forma, reconhece as práticas desportivas não formais, o papel do esporte na afirmação das identidades nacionais e compromete o poder público com o incentivo ao lazer como forma de promoção social.

Todas essas afirmações que reconhecem o direito ao esporte e direcionam as políticas para práticas de lazer ativo, associativo, educativo e orientado à promoção social se relacionam com a abordagem do esporte como âmbito de um ócio valioso, capaz de promover a justiça, o desenvolvimento e o empoderamento de pessoas e comunidades (Cuenca, 2000). A afirmação constitucional do direito ao esporte e ao lazer é muito importante pelo compromisso que impõe para a sociedade e para o Estado brasileiro, no sentido de desenvolver ações que promovam a justiça social ao garantir esse direito para toda a população. E essa garantia é de fato efetiva quando o acesso ao lazer torna-se uma realidade no cotidiano das pessoas. Quando o acesso à cultura, à recreação, ao esporte e ao tempo livre deixam de ser uma marca de privilégio ou distinção e passam a estar presentes no horizonte de possibilidades de todas e todos os cidadãos.

É a promoção desse estado de justiça social e igualdade cidadã que, nos sistemas políticos democráticos, deve estimular o desenvolvimento de políticas sociais, entendidas como estratégias públicas de redistribuição de riqueza e rendas (Linhales, 1998). De fato, para a efetividade desses direitos sociais é necessária a criação e promoção de políticas públicas por parte dos governos. São as políticas públicas que permitirão,

ou não, o exercício dos direitos sociais afirmados na Constituição brasileira de 1988.

Por sua vez, essas políticas não podem ser adotadas ou criadas a partir de um receituário único, de perspectivas idealistas ou metafísicas, mas a partir um determinado contexto histórico, tendo em vista os desafios e oportunidades que a realidade apresenta para a promoção do esporte e do lazer como direitos sociais e fatores de desenvolvimento da cidadania. É nesse sentido que apresentamos o cenário e contexto onde se desenvolveu a experiência de política pública que analisamos neste texto.

O cenário e contextualização do problema

O Rio Grande do Sul é o estado mais ao sul do Brasil, fazendo fronteira com o Uruguai e a Argentina. O estado possui uma área de extensão territorial de aproximadamente 300.000 km² (trezentos mil quilômetros quadrados), distribuídos em 497 municípios. A população estimada é de cerca de 11 milhões de habitantes, sendo 1.400.000 (um milhão e quatrocentos mil) residentes da Capital, Porto Alegre (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística-IBGE, 2012). O Estado possui um índice de desenvolvimento humano (considerando-se a expectativa de vida, a escolaridade e a renda per capita) e um poder de consumo nas pequenas e médias cidades elevados em comparação com a média nacional. Os setores de serviços, comércio e lazer movimentam uma economia que ocupa a quarta posição entre os estados brasileiros e representa 6,6% do PIB nacional (Estado do Rio Grande do Sul, 2014).

É importante levar em consideração esses dados socioeconômicos, tendo em vista que o acesso ao tempo livre, com oportunidades de esporte e lazer, «não é o resultado de uma decisão de um indivíduo; mas é, primeiramente, o resultado da uma evolução da economia e da sociedade» (Dumazedier, 1999: 92). É a partir das condições históricas do contexto, e das lutas por direitos dentro de cada contexto, que a sociedade constrói suas políticas e cada pessoa produz suas práticas de lazer e experiências ócio.

A FUNDERGS, Fundação de Esporte e Lazer do Rio Grande do Sul, é uma instituição pública do Estado voltada ao desenvolvimento do esporte e do lazer, que atua nas diferentes manifestações do esporte educacional, de lazer e de alto rendimento. Essa Fundação, criada em 2001, tem por missão projetar, planejar, coordenar e executar a política de esporte e lazer do Estado do Rio Grande do Sul (Estado do Rio Grande do Sul, 2012).

Entre os anos de 2011 e 2014², a entidade esteve vinculada à Secretaria Estadual do Esporte e do Lazer do RS. Nesse período, um maior investimento em recursos humanos possibilitou à Fundação ampliar sua capacidade de ação, atuando em duas modalidades: a) ações diretas, tais como, Jogos Abertos da Comunidade Surda; Jogos dos Povos Indígenas; Jogos de Integração da Pessoa Idosa; Campeonato Paradesportivo Escolar e Campeonato Estadual Escolar; Jogos de Integração dos Municípios; campeonato popular de futebol; seminários e capacitações; entre outras ações diretas. b) Editais para apoio financeiro a projetos esportivos e eventos (chamadas públicas). Por essa modalidade de atuação, a FUNDERGS apoiou com recursos financeiros aos projetos esportivos e de lazer de prefeituras e entidades sem fins lucrativos da sociedade civil.

O Problema

Um dos problemas identificados para o desenvolvimento da missão da Fundação era a dificuldade em descentralizar e democratizar o acesso às políticas públicas de esporte e lazer. Essa dificuldade aprofundava as desigualdades regionais ao privilegiar as cidades próximas à região metropolitana ou as regiões mais desenvolvidas, regiões com maior acesso às informações e maior facilidade de contato com os tomadores de decisões. Uma situação assim estabelece barreiras à democratização do acesso ao esporte e ao lazer como direitos sociais, que devem estar disponíveis a todas as comunidades por meio das políticas de Estado.

Identificaram-se três principais causas da dificuldade de descentralização das ações: a) falta de infraestrutura e recursos materiais em todo o estado, b) gestão distante das realidades regionais, c) atores sociais sem acesso às políticas públicas e à informação.

- a) Falta de infraestrutura e recursos materiais: O Estado não conta com estruturas próprias para o desenvolvimento de suas ações, eventos e programas nas diversas regiões. Diante dessa falta de estruturas, e da necessidade de desenvolver atividades por todas as regiões sem concentrar os programas na região metropolitana, o Governo enfrentava muitas dificuldades, a cada evento, para encontrar espaços adequados. Esse era um problema muitas vezes insolúvel, o que impedia a descentralização e democratização das políticas por todas as regiões. Aqui percebíamos, também, uma

² Período histórico em que a política dos Polos Regionais de Desenvolvimento do Esporte e Lazer, objeto deste texto, foi analisada.

dissociação entre Estado e Sociedade (talvez fruto de disputas ideológicas em torno das narrativas entre «Estado mínimo ou pesado»), o que impedia formular formas de articular Estado e Sociedade em favor da inovação e desenvolvimento (Maza, 2001).

- b) Gestão distante das realidades regionais: As regiões mais distantes da capital do Estado muitas vezes não conseguiam fazer chegar ao Governo suas mais específicas necessidades ou potencialidades na área do esporte e do lazer. Com isso, se corria o risco de não contemplar as demandas regionais por meio das ações de governo. Aqui partimos da compreensão, em acordo com Linhales (2001), de que o Estado somente desenvolverá ações que atendam aos interesses das comunidades periféricas e da classe trabalhadora, afastados dos centros de poder no contexto do capitalismo, na medida em que essas comunidades e coletivos, por meio de suas organizações e associações, possam exercer pressão política em favor de seus interesses. A gestão distante das realidades regionais não facilitava o empoderamento desses coletivos e comunidades para tomada de decisões e participação na formulação e desenvolvimento das políticas.
- c) Atores sociais sem acesso às políticas públicas e à informação: outra causa que dificultava a democratização do direito ao esporte e ao lazer era o fato de não contarmos com um quadro de pessoal ou lideranças, em nível local, com as competências necessárias para acessar as políticas de esporte desenvolvidas pelo Governo. Essa dificuldade de qualificação prejudicava o acesso às informações sobre os programas e ações que o Governo Estadual desenvolve e oferece aos municípios. Também dificultava o acesso a fontes de financiamento existentes que poderiam destinar recursos públicos para o desenvolvimento de projetos locais. No Brasil, essa falta de acesso a informações e recursos acaba por afetar principalmente ao processo de emancipação de comunidades étnico-raciais, mulheres e juventude (Neves, Golin, Lira, Sampaio & Assumpção, 2015).

A ação de governo, objetivos e estratégias

Ao início da gestão 2011-2014 do Governo do Estado, foi realizada uma grande Conferência Estadual de Esporte, que reuniu mil cento e sessenta e nove participantes em sete encontros regionais, em diferentes regiões do Estado, culminando com uma assembleia final, com quatrocentos e vinte e quatro delegados, que consolidou as principais demandas da cida-

dania na área do esporte e do lazer. Nessa Conferência, uma das demandas aprovadas foi a criação de Polos Regionais que viabilizassem a descentralização das políticas de Governo (Estado do Rio Grande do Sul, 2012).

A partir dessa demanda, e diante do problema relatado anteriormente, a FUNDERGS lançou o programa dos Polos Regionais de Desenvolvimento do Esporte e do Lazer como ação de governo com o objetivo geral de promover a descentralização e democratização do acesso às políticas públicas de esporte e lazer.

Os objetivos específicos foram assim traçados

Instituir e desenvolver estruturas regionais para realização das ações diretas da FUNDERGS, como eventos e campeonatos estaduais;

Instituir espaços de diálogo e investigação onde os gestores dos órgãos centrais do governo possam conhecer mais de perto as potencialidades e necessidades presentes na realidade regional;

Instituir espaços de formação para os gestores e agentes sociais locais da área do esporte e lazer.

A estratégia

Tendo em vista as características do problema a ser superado e os objetivos propostos, a opção estratégica adotada foi instituir os Polos Regionais em Universidades, formalizando essa parceria por meio de convênio entre o Estado e cada Universidade. Dessa forma, o Estado foi dividido em oito regiões e buscou-se selecionar Universidades em cada região com o perfil apropriado aos objetivos.

A busca por Universidades contemplava três critérios. Por um lado, instituir os Polos em Universidades favoreceria o caráter formativo e de construção de conhecimentos que se buscava. O espaço universitário parecia adequado para esse trabalho de formação continuada dos gestores e atores sociais do esporte. Em segundo lugar, buscava-se instituir nos Polos um espaço de diálogo com as realidades regionais, para melhor conhecer cada realidade. O estado do Rio Grande do Sul possui uma ampla rede de Universidades Públicas e também há uma tradição de Universidade Comunitárias, que são Universidades mantidas por organizações da comunidade local ou instituições religiosas sem fins lucrativos. Essas Universidades Públicas e Comunitárias foram as buscadas para instituir os Polos, porque possuíam um perfil adequado ao trabalho de diálogo comunitário que se pretendia desenvolver na investigação das realidades locais. Por fim, buscou-se Universidades que possuíssem cursos de Educação Física, porque essas Univer-

sidades possuem espaços, estruturas e pessoal para o desenvolvimento das ações diretas e programas na área do esporte e do lazer da FUNDERGS.

Resultados e Discussão

Sobre instituir e desenvolver estruturas regionais

Concretamente conseguiu-se firmar os convênios com Universidades nas oito regiões conforme planejado; os recursos foram repassados para que os Polos desenvolvessem as suas atividades e formassem seus bolsistas; e a FUNDERGS pôde realizar as suas atividades diretas em todas as regiões do estado por meio dos Polos.

Inicialmente, conseguir firmar os convênios foi uma tarefa difícil, porque nem sempre as Universidades estão disponíveis para esse tipo de ação. Muitas vezes as Universidades preferem buscar fontes de financiamento para a pesquisa básica, ou para projetos que não impliquem uma interferência maior da comunidade local nos processos da Universidade. O projeto dos Polos obriga a Universidade a abrir-se às demandas locais, a tornar-se ponto de encontro dos gestores e atores sociais. Isso acaba trazendo para a Universidade demandas da comunidade, o que nem sempre é visto com bons olhos pela academia, pelo medo de desviar o foco das atividades universitárias de pesquisa e formação. De fato, esse é um risco que existe e que deve ser controlado. Para tanto, foi proposto que as Universidades se articulassem com os Polos atuando de fato em acordo com o fazer acadêmico, atuando como Universidades. Há uma identidade acadêmica que não se pode perder, mesmo no desenvolvimento das ações mais diretas de esporte e lazer. Nesse sentido, foi importante buscar Universidades que oferecem formação na área de Educação Física e esportes. Assim, as atividades desenvolvidas contaram com as estruturas físicas e a expertise das Escolas de Educação Física ao mesmo tempo em que se ofereceram como laboratórios para a formação nessa área e pontos de interlocução com a comunidade esportiva regional. Essa articulação, sem dúvida, fortaleceu as Universidades em sua relação com as comunidades regionais ao mesmo tempo em que qualificou seu trabalho de formação para os estudantes de Educação Física.

É importante analisar que a relação com as políticas de Estado permite às Universidades o acesso a novas fontes de financiamento para as atividades de investigação, contanto que essas investigações estejam comprometidas com o conhecimento e transformação das realidades locais, o que pode ser desenvolvido utilizando-se metodologias de investigação-ação (Thiollent, 2011; Greenwood e Levin, 2006).

Outro aspecto interessante de analisar, a partir dessa relação com as Universidades, é o caráter de articulação entre o Estado e a Sociedade Civil que este tipo de ação desenvolve. Ao invés de perdermos tempo em debates sobre o tamanho do Estado, acreditamos que o mais importante é promover formas de articulação entre o Estado e Sociedade que permitam gerar inovações na solução de problemas e fomentar o desenvolvimento social (Maza, 2001). Nesse processo, o Estado mantém o seu papel de indutor do desenvolvimento ao mesmo tempo em que se articula com instituições da sociedade civil, que também são empoderadas pelo protagonismo que desempenham nas ações e pelo controle social que exercem sobre as ações do Estado. A política dos Polos pode ser também pensada como formas de articular Estado, Universidade e agentes da sociedade civil em favor do desenvolvimento (Etzkovitz, 2009).

Sobre instituir um espaço de investigação, diálogo e conhecimento da realidade local

O desenvolvimento da experiência dos Polos permitiu ao Governo do Estado não somente ter estruturas e pessoal para realização de suas atividades em diferentes regiões do Estado, mas também oferecer um espaço para o encontro com as realidades locais. Os Polos se constituíram em locais consagrados ao encontro entre as lideranças locais e as autoridades do Governo. Ao longo do período investigado, principalmente em 2014, foi posta em marcha uma agenda de reuniões que fez com que as autoridades do Governo central do Estado percorressem todas as regiões tendo os Polos como os espaços destinados para esse contato e diálogo com a realidade local. Os Polos ajudaram a estruturar essa agenda e a organizar geograficamente as incursões da FUNDERGS pelo Estado.

No entanto, avaliando essa política, passados alguns anos, pode-se perceber que as ações desenvolvidas nos Polos se organizaram mais a partir do protagonismo dos Governos locais e Estadual do que a partir de uma base social de lideranças esportivas e entidades da sociedade civil. Isso pode ser problemático, porque na história do desenvolvimento das estruturas sociais de esporte e lazer no Brasil, na sócio-gênese desse subcampo político/burocrático, se pode observar muitas vezes a construção de relações clientelistas baseadas mais nos interesses dos agentes políticos do que em demandas legítimas de reconhecimento de direitos sociais (Starrepravo & Marchi Jr, 2016). Talvez na organização desse tipo de trabalho seja melhor atuar mais com as associações e entidades locais. As políticas públicas podem ser espaços de ruptura com o clientelismo quando os cidadãos e cidadãs conseguem organizar-se e organizar suas demandas ao

participar na formulação das políticas públicas como agentes políticos legítimos (Neves *et al.*, 2005; Linhares, 1998). Nossa avaliação hoje é que, para o processo histórico de empoderamento da cidadania por meio das políticas de esporte e lazer, talvez se devesse ter feito a estruturação dos Polos a partir de uma maior inflexão na organização das associações e entidades esportivas de cada comunidade.

Por outro lado, os professores coordenadores dos Polos e seus bolsistas cumpriram um importante papel percorrendo suas regiões e fazendo levantamentos e pesquisas para melhor compreender as realidades locais e suas demandas. As investigações e a continuidade do trabalho dos Polos permitirão compreender melhor as formas de organização dos municípios na área do esporte e do lazer, suas potencialidades e vocações esportivas, assim como suas necessidades. Um aspecto importante é a orientação política e epistemológica dessa ação investigativa, estimulando o diálogo e procedimentos de investigação participativa no processo de conhecer a realidade local. Desde essa perspectiva, a comunidade local não se reduz a campo de investigação, ou objeto de pesquisa, mas são sujeitos do ato de investigar para conhecer e poder melhor atuar sobre a realidade local (Freire, 1990; Brandão, 1990).

Sobre instituir um espaço de formação

Quanto a utilização dos Polos como espaços de formação, concretamente foram realizados mais de 30 cursos e programas de capacitação profissional pelos Polos no período investigado, atendendo às demandas locais e aos interesses do Estado em capacitar os gestores.

Uma importante linha de ação desenvolvida nos Polos foi o trabalho de formação de gestores e de atores sociais da área do esporte. Primeiramente, por meio das atividades diretas da FUNDERGS realizadas junto aos cursos de Educação Física, colocou-se os estudantes da graduação em contato direto com o mundo do esporte e com sua realidade local, o que enriqueceu a formação acadêmica dos estudantes. Com isso, também aproximou-se o tema das políticas públicas de esporte da formação profissional em Educação Física, o que é importante para a formação de novos gestores entre os estudantes de Educação Física. Em segundo lugar, os Polos permitiram a formação continuada dos profissionais e gestores do esporte que atuam em cada região. Essa formação, que se realizou por meio de palestras, congressos e seminários, atendeu a demanda real de formação apontada pela comunidade esportiva da região. Ao mesmo tempo, o Governo central alcançou nos Polos um local de formação e qualificação dos gestores locais para atuarem sobre as políticas de go-

verno, capacitando essas lideranças a buscarem recursos nos Editais Públicos lançados pelo Estado que contemplavam a área do esporte e do lazer. Acima de tudo, como afirma Linhales (1998), é importante aproximar aos profissionais de educação física, esporte e lazer do tema das políticas públicas, convencê-los da necessidade de entrar nesse jogo, revertendo a crítica simples e compulsiva do Estado como reprodutor de desigualdades e caminhando na construção de um Estado democrático, capaz de atuar a partir das contradições e das tensões entre os diferentes interesses presentes na sociedade.

Outro elemento interessante dessa experiência é o fato desses processos de formação continuada dos gestores terem se dado a partir da demanda local e sobre as ações que estavam em desenvolvimento. Esses processos de reflexão na ação permitiram promover metodologias de uma pedagogia crítica (Freire, 2011), onde o estudo das políticas de esporte e lazer se orientou à efetiva transformação e desenvolvimento das realidades vividas.

Conclusões

Para concluir, gostaria apenas de retomar e destacar alguns elementos dessa política desenvolvida no sul do Brasil pela Fundação de Esporte e Lazer – FUNDERGS.

Em primeiro lugar, os Polos efetivamente possibilitaram a descentralização e o acesso às políticas de esporte e lazer desenvolvidas por essa Fundação, permitindo alcançar os objetivos que inicialmente lançamos: Foram conveniadas Universidades em cada região, o que proporcionou infraestruturas suficientes para realização de ações e programas de esporte e lazer; os Polos se constituíram em espaços diálogo e ponto de encontro entre os gestores públicos e os atores locais, para investigação e conhecimento das realidades de cada região; e os Polos cumpriram um importante papel no desenvolvimento da formação continuada dos gestores locais, por meio de seminários e cursos que capacitam para atuar com as políticas de esporte.

Um segundo elemento a destacar, que nos parece muito importante para o sucesso dessa experiência, foi a atitude de respeito que se cultivou na relação com os Polos, as Universidades e os atores locais. Se é verdade que um Governo democraticamente eleito tem o dever de formular e pôr em ação suas políticas, também é verdade que o papel da população em uma democracia virtuosa não se esgota no exercício do voto, a cada eleição. O poder é do povo, e os governantes e gestores do Estado, evitando posturas arrogantes, devem relacionar-se a partir do diálogo e da constru-

ção de alianças com a comunidade no desenvolvimento de suas políticas. O respeito deve ser a base desse diálogo com a comunidade. É o tratamento respeitoso que permite a construção de laços sociais e a transformação das políticas de um Governo em políticas de Estado. Políticas públicas democráticas não se consolidarão orientadas apenas por processos formais, pela força das leis, mas pelo poder popular que tem seu fundamento e expressão na participação cidadã. E respeitar essa participação implica em abrir processos de empoderamento, onde o protagonismo das pessoas e coletivos resulta em efetivas transformações na realidade. Chamar a comunidade para participar em processos vazios e sem consequências não seria uma atitude respeitosa. Sendo assim, o diálogo franco e cuidadoso com as Universidades e atores sociais de cada região, chamados a participar de fato no desenvolvimento das políticas, parece ter sido muito importante no sucesso dessa experiência.

Por fim, como perspectiva de futuro para a política dos Polos, nos pareceria conveniente que o Estado desenvolvesse essa política em duas direções: por um lado, investir na infraestrutura dos Polos, qualificá-los como espaços de excelência para a prática esportiva em cada região. Nesse sentido, somar esforços na articulação com as Universidades poderia ser mais proveitoso do que criar novas estruturas sustentadas e mantidas apenas pelo Estado. Por outro lado, se deveria fortalecer os Polos como espaços sociais não apenas de desenvolvimento das políticas de esporte e lazer, mas como locais de organização da cidadania para a formulação dessas políticas e tomada de decisões. Atuar ainda mais na parceria com a comunidade e com os segmentos sociais que reivindicam o direito ao esporte e ao lazer como âmbitos de emancipação e empoderamento, instituindo espaços sociais para o desenvolvimento da cidadania ativa e a democracia participativa.

Referências

- Araújo, L. A. D. e Nunes Jr, S. S. (2013). *Curso de direito constitucional*. São Paulo: Saraiva.
- Brandão, C. R. (1990). Pesquisar-Participar. In: C. R. Brandão (ed.), *Pesquisa Participante* (pp. 9-16), São Paulo: Brasiliense.
- Brasil. (2012). Constituição da República Federativa do Brasil. In C. Tácito, *Constituições Brasileiras* (Vol. VII, pp. 55-187). Brasília: Senado Federal. Subsecretaria de Edições Técnicas.
- Comparato, F. K. (2010). *A afirmação histórica dos direitos humanos*. São Paulo: Saraiva.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.

- Dumazedier, J. (1976). *Lazer e cultura popular*. São Paulo: Perspectiva.
- Dumazedier, J. (1999). *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva.
- Estado do Rio Grande do Sul. (2014). *A COPA do Mundo da Fifa 2014* – Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Secretaria Estadual do Esporte e do Lazer do RS/Corag.
- Estado do Rio Grande do Sul – ASSEMBLEIA LEGISLATIVA (2012). *Decreto N.º 49.507, de 24 de agosto de 2012*. Institui a Fundação de Esporte e Lazer do Rio Grande do Sul – FUNDERGS. Porto Alegre: DOE n.º 166, de 27 de agosto de 2012.
- Estado do Rio Grande do Sul – Secretaria Estadual do Esporte e do Lazer (2012). *Conferência estadual de esporte e lazer: Relatório final*. Porto Alegre: Fundação de Esporte e Lazer do RS/FUNDERGS.
- Etzkowitz, H. (2009). *Hélice tríplice: universidade-indústria-governo: inovação em ação*. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- Freire, P. (1990). Criando métodos de pesquisa alternativa: aprendendo a fazê-la melhor através da ação In: C. R. Brandão (ed.), *Pesquisa Participante* (pp. 34-41). São Paulo: Brasiliense.
- Freire, P. (2011). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 43. São Paulo: Paz e Terra.
- Greenwood, D. J. & Levin, M. (2006). Reconstruindo as relações entre as universidades e a sociedade por meio da pesquisa-ação. In N. Denzin, & Y. Lincoln, *O planejamento da pesquisa qualitativa* (pp. 91-114). Porto Alegre, Brasil: ARTMED.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2012). *Senso 2010*. Brasília: IBGE. Recuperado de: <http://censo2010.ibge.gov.br/>.
- Linhales, M. A. (1998). São as políticas públicas para a educação física/esportes e lazer, efetivamente políticas sociais? *Motrivivência*, 11, 71-82.
- Linhales, M. A. (2001). Jogos da política, jogos do esporte: subsídios à reflexão sobre políticas públicas para o setor esportivo. In N. C. Marcellino, *Lazer e esporte: políticas públicas* (pp. 31-56). Campinas, São Paulo: Autores Associados.
- Maza, G. (2001). *Sociedad civil en América Latina*. Santiago: Fundación Nacional para la Superación de la Pobreza.
- Neves, R. L., Golin, C. H., Lira, L. C., Sampaio, T. M. & Assumpção, L. O. (2015). Políticas públicas para minorias étnico-raciais, mulheres e juventude: notas introdutórias sobre as áreas de esporte e lazer. *Pensar a Prática*, 18 (4), 937-948.
- Sarlet, I. W. (2004) *A eficácia dos direitos fundamentais*. Porto Alegre: Livraria do Advogado.
- Thiollent, M. (2011). Action research and participatory research: an overview. *International Journal of Action Research*. 7 (2), 160-174.
- United Nations. (1948). *Universal Declarations of Human Rights*. Retrieved May 06, 2016, from United Nations: www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/index.html.

Consumidores mínimos, usuarios máximos. La experiencia de ocio de los adultos mayores en centros comerciales de Portugal

María Manuel Rocha Baptista y Jenny Sousa

Introducción

Vivimos, tal y como expresa Giddens (2000), en un ambiente transformado que va mucho más allá de lo natural. Las relaciones personales y sociales se enmarcan en una sociedad apresurada, caracterizada por un ritmo acelerado, una comunicación instantánea, el hedonismo, el consumismo y la explotación de lo novedoso; constituyendo, de esta forma, un reto para las personas mayores contemporáneas que se ven obligadas a (re)construir una nueva identidad y a reformular constantemente el tiempo y el espacio que les corresponde.

En este juego dialéctico entre lo local y lo global, las personas de la tercera edad se apropian de los espacios de la ciudad, de sus representaciones y sus imaginarios en moldes propios, en los que los centros comerciales parecen tener un papel destacado. Estos espacios comerciales, símbolos de los tiempos actuales y de la reorganización contemporánea del capital, no solo alteran el consumo y la forma de consumir, sino que también provocan profundas alteraciones en la forma de socializarse, asumiendo espacios privilegiados para la reconstrucción de identidades y experiencias de ocio, especialmente entre las personas más mayores.

A partir de estos supuestos, la presente investigación se estructura en tres partes fundamentales. En primer lugar, la revisión de la literatura relacionada con los estudios contemporáneos sobre ciudades y sobre el fenómeno del ocio; en segundo lugar, se presentan, analizan y discuten los resultados obtenidos a través de una investigación cualitativa y exploratoria, realizada con seis ancianos que utilizan un centro comercial de una ciudad portuguesa para pasar gran parte de su tiempo libre y; en tercer y último lugar, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

Sociedad(es) e identidad(es) contemporánea(s)

Las sociedades occidentales y las que son influenciadas directamente por ellas han vivido un conjunto de transformaciones culturales profundas que, en las últimas décadas, cambiaron sus estilos de vida y formas de ocupar el tiempo. Vivimos en el curso de una cultura que afecta profundamente la naturaleza de la vida cotidiana y hasta los aspectos más íntimos del individuo. Vivimos, en fin, en una sociedad marcada por el mismo medio de producción, en el cual «el imaginario, las pulsiones de la intimidad, las maneras de ser y los sentimientos fueron incorporados al universo de las mercancías a través de narrativas estéticas y de la cultura» (Fridman, 1999: 360).

Una mirada retrospectiva y atenta distingue la industrialización como el evento que provoca la eliminación de las formas de la sociedad que marcaron el mundo hasta hace dos siglos. La industrialización, con la producción mecanizada y el uso de recursos energéticos, dio origen a sociedades completamente distintas, por donde sea que las miremos, de cualquier otro tipo de orden social anterior, y su evolución tuvo consecuencias que se extendieron más allá de los medios de producción (Touraine, 1994; Fridman, 1999).

Hoy en día, los modos de vida y las instituciones sociales son radicalmente diferentes de las del pasado: la gran mayoría de la población trabaja en otras áreas diferentes de la agricultura y vive en las ciudades, sitios donde se concentra la gran mayoría de los puestos de trabajo. La vida social ha sido profundamente modificada, habiéndose tornado más impersonal y anónima donde, por ejemplo, encuentros con extraños y desconocidos pasaron a ser habituales. Los sistemas políticos son más desarrollados e intensivos y tienen una fuerte influencia en la vida de los ciudadanos. Vigora la producción y el consumo de mercancías, siendo este el elemento más destacado de la modernidad.

Con efecto, el consumo ha adquirido una importancia tan vital en la sociedad moderna que llevó a Alain Touraine a cuestionar: «¿no le atri-

buirá mayor importancia a las exigencias más inmediatas del mercado y, por consiguiente, menos importantes? ¿No será ciega al reducir la sociedad a un mercado?» (1994: 11).

Este progreso, visto desde la perspectiva de la necesidad, sucede a un ritmo impaciente, originando, desde el punto de vista de Giddens (2000), un mundo desenfrenado donde el ser humano vale por aquello que produce. El ritmo del cambio es alucinante (Smart, 1993; Touraine, 1994), muy marcado por el desarrollo tecnológico, y ha tomado proporciones nunca antes vistas: todas las regiones del planeta están interconectadas, o son interconectables, y «oleadas de transformación social barren virtualmente la totalidad de la tierra» (Giddens, 2000: 4). El concepto de tiempo cambia radicalmente, pasando a estar unido a la idea de velocidad y separado de la idea de espacio (Araújo, 2007; Giddens, 2000, 1994).

La misma dimensión local de la cultura es, actualmente, profundamente invadida por aspectos que ocurren a nivel global. La conducta social pasó a ser redimensionada, rebasando los cuadros locales, demoliendo las referencias espaciales y temporales. En las palabras de Giddens (2000, 1994), el espacio y el tiempo adquirieron diferentes sentidos sociales y las relaciones fueron reorganizadas a través de grandes distancias tempo-espaciales.

La globalización, concepto central en estas modificaciones, tomó un lugar destacado en la organización de las sociedades actuales y trajo consigo la flexibilización de las fronteras nacionales, la centralización del sistema financiero, la reorganización del mundo laboral y del proceso productivo, explicando, así, el hecho de que el individuo actual se sitúe constantemente entre lo local y lo global, ser concomitantemente creador y receptor de intercambios materiales y de interacciones sociales y culturales (Fridman, 1999). Pues, si es cierto que lo global marca el ambiente social externo al individuo, influenciando al mismo tiempo las vidas íntimas y personales de los sujetos, también es un hecho que «en la lucha con los problemas individuales, los individuos contribuyen activamente para la reconstrucción del universo de actividad social que nos rodea» (Giddens, 2000: 11).

Vivimos, entonces, entre lo local y lo global. Para Sousa Santos (1999), vivimos no una única globalización sino varias, ya que es un proceso que toca, además del campo económico, lo cultural, lo político y lo social. Vivimos, como señala Giddens (2000), en un ambiente transformado, en un ambiente que va mucho más allá del natural. Esta sociedad de la tecnología, del consumismo extremo, de la valorización de lo nuevo en relación a lo viejo y a lo tradicional, termina influenciando ampliamente la forma como los individuos se organizan y viven.

Con efecto, la sociedad actual no es solo la sociedad de la tecnología, de la comunicación instantánea, del ritmo, de la metamorfosis de la relación tiempo-espacio y de la desinserción de las relaciones sociales de los contextos locales, o sea, de la «descontextualización» (Giddens, 2000). Sociedad informatizada, constituida por hibridismos y nuevas formas de identidad social, es también la sociedad de la imagen y del conocimiento.

La sociedad contemporánea es la sociedad de la imagen, donde los medios de comunicación emergen como pilares estructuradores en la producción de las narrativas que, insidiosamente, fundan los universos de ilusión de los sujetos (Fridman, 1999). Se hace, así, más fe en las representaciones de la realidad que en la propia realidad. Bajo la égida de la imagen, vivimos en una cultura eminentemente visual, en la espiral de lo ilusorio, en el vértigo constante de la estetización de la realidad y en la mercantilización agresiva. Lo simbólico envuelve la noción nebulosa de la realidad y lo real es fecundado por lo imaginario.

Inevitablemente, el tejido y la forma de vida cotidiana son continuamente remodelados, tanto en los contextos sociales, como en las experiencias personales. Las relaciones personales y sociales se mueven al sabor de una sociedad apresada que se basa en el ritmo acelerado, la comunicación instantánea, el hedonismo, el consumismo y la valorización de lo nuevo y de la novedad. Esto conduce a formas de fragmentación y dispersión que encuentran eco en las identidades de los sujetos contemporáneos.

Sabemos que las identidades nunca son cuestiones de realidad, sino de representación y, como tal, no son rígidas ni inmutables, «siempre son resultados transitorios y fugaces de procesos de identificación. Aún las identidades aparentemente más sólidas [...] esconden negociaciones de sentido, juegos de polisemia, choques de temporalidades en constante proceso de transformación» (Sousa Santos, 1999: 119).

Por eso, en esta sociedad capitalista y estructurada en el mercado, la identidad es, cada vez más, un proceso de construcción y reconstrucción, de afirmación de singularidad en un mundo fragmentado, disperso, donde la realidad cotidiana sufre profundamente con las dinámicas globales y con la reorganización del tiempo y del espacio (Araújo, 2007; André, 2000). Teniendo este cuadro como telón de fondo, planteamos la siguiente cuestión: ¿Cómo es hecha la (re)construcción de la(s) identidad(es) por parte de los sujetos que están en una fase de la vida en que ya no son productivos para el capital? O mejor, ¿cómo alimentan sus narrativas personales aquellos que ya no responden a los objetivos del sistema moderno?

Ser mayor en la contemporaneidad

Las sociedades actuales, occidentales, capitalistas y globalizadoras, apelan a una constante reformulación del espacio y reconstrucción de las identidades, provocando vértigos emocionales y pérdida de la continuidad de la auto-identidad. Este aspecto parece ser particularmente urgente para el sujeto anciano contemporáneo que se ve, muchas veces, sin figuras de referencia sólidas y generadoras de seguridad cotidiana (Bauman, 2001).

Los ancianos de hoy nacieron en el contexto de una sociedad con contornos aún bastante tradicionales, donde la experiencia de vida era fundamentalmente demarcada por las relaciones establecidas con el medio local (Santos & Encarnação, 1998). Estos sujetos de transición fueron absorbidos por una vida moderna que les impuso cambios profundos en la forma de comprender y vivir el mundo, modificando ineluctablemente los papeles psicosociales de la vejez contemporánea.

¿Qué espacio social puede ocupar el sujeto anciano que vive en una sociedad ampliamente estructurada por la juventud? En realidad, y tal como explica Neusa Gusmão, «la madurez y la vejez [...] constituyen desafíos [...] en el mundo moderno, cuya dimensión social se encuentra centrada en la juventud, como mito y como valor que orientan la percepción del mundo y la comprensión posible de la vida» (2001: 113). Por eso, y tal como aclara António Simões, «la visión negativa de la vejez es un componente importante de nuestra cultura» (2006: 106).

Esta visión negativa está asociada a la propia modernidad que trajo consigo concepciones renovadas de la vejez. En realidad, fue en la modernidad que sucedió uno de los mayores cambios en la estructura demográfica de las sociedades, ya que el número de ancianos aumentó de forma exponencial, convirtiéndose en un fenómeno con contornos gigantescos.

Fue, entonces, a mediados del siglo xx, que en las sociedades occidentales la minoría antes prácticamente imperceptible (debido a su exigüidad) comenzó a aumentar su volumen y a convertirse en un fenómeno preocupante. Este fenómeno, que no pasó desapercibido en Portugal, continúa siendo un tema de vitalidad significativa en el contexto portugués. Conforme explican Óscar Ribeiro y Constança Paúl.

El Instituto Nacional de Estadísticas (INE), en las proyecciones de población residente en Portugal 2008-2060, tomando como referencia el escenario central y considerando la continuación de flujos migratorios externos, prevé que la población continuará creciendo hasta 2034, alcanzando los 10.898,9 mil individuos, disminuyendo posteriormente. En cualquier escenario, la proporción de jóvenes con menos de 15 años disminuirá, a la par de un aumento relativo de la población de 65 años o

más, que se prevé que duplique en los próximos 50 años, o sea, pase de 17,4% (116 personas viejas por 100 jóvenes) en 2008, para 32,3% (271 personas viejas para 100 jóvenes) en 2060 (2011: 7).

El envejecimiento demográfico de la población portuguesa tiene, aún, particularidades en relación a los demás países europeos, ya que Portugal presenta una de las tasas de fecundidad más bajas de Europa y sufre profundos impactos con el proceso emigratorio. Con efecto, Portugal es, actualmente, uno de los países con mayor tendencia de envejecimiento en toda Europa, lo que origina profundas metamorfosis en el paisaje social y cultural, así como en el papel de la vejez y de los ancianos en este país post-tradicional (Dias & Rodrigues, 2012).

Las sociedades contemporáneas están siendo atravesadas por un cambio estructural, «fragmentando los paisajes culturales [...] que, en el pasado, nos habían proporcionado localizaciones sólidas como individuos sociales» (Hall, 2006: 9). En realidad, los ancianos de hoy viven en una sociedad «donde son bruscamente forzados a afiliarse», a pesar de continuar atados a las sociedades tradicionales con «lazos que aún no se desconectaron definitivamente» (Santos & Encarnação, 1998: 33).

La existencia moderna, que venera los productos y la juventud, niega un lugar propio y significativo a los ancianos, excluyéndolos, reduciéndolos a la minoría de edad cívica: «cuando se deja de ser joven, activo y productivo, se es considerado “sin valor”, menospreciado y colocado al margen social cotidiano» (Santos & Encarnação, 1998: 67). En realidad, es el valor de la producción de los individuos que influencia y determina el envejecimiento social (Vaz, 2001).

Este aspecto está muy patente en los discursos dominantes sobre la vejez. En realidad, de una forma general, podemos revelar dos grandes conjuntos de representaciones acerca de los ancianos: «por un lado, los discursos de la *vejez negativa*, donde se resaltan, fundamentalmente, las situaciones de pobreza, aislamiento social, soledad, enfermedad y dependencia» (Mauritti, 2004: 340). Los ancianos son entendidos como un grupo con características propias y homogéneas, cohabitando en un «espacio social indiferenciado, no estructurado, sin integración u oportunidades» (Mauritti, 2004: 340). Esta visión está más asociada a las personas que están en la etapa final de la vida, en la fase en que se comienza a perder algunas capacidades. El otro conjunto de representaciones está patente en los discursos dirigidos a los «menos jóvenes», que no se encuadran en el modelo anterior, y donde los mismos son proyectados, preferencialmente, como potenciales *segmentos específicos de consumos*. En este ámbito, la vejez es asociada de forma apelativa a designaciones positivas que la proyectan en un tiempo de ocio, de libertad y de auto-perfeccionamiento (Mauritti, 2004: 340).

Según la autora, el primer grupo está asociado a una «cuarta edad» y el segundo a la «tercera edad» concepto que frecuentemente se hace corresponder a la categoría de «jubilado». Este último grupo, por la creciente importancia que representa en el conjunto de la población, se ve envuelto en la re-conceptualización de los enfoques del envejecimiento y la vejez. Esta re-conceptualización se consolida en el concepto de «envejecimiento activo» que surgió en 2002, en las manos de la OMS (Organización Mundial de la Salud) y que preconiza el envejecimiento y la vejez como trayectoria personal que se construye a lo largo de toda la vida.

Este concepto —«envejecimiento activo»— refuerza la idea de que la vejez es una construcción social, relativizando la importancia atribuida a la edad cronológica como atributo indiscutible de estructuración de las condiciones sociales.

Así, envejecer activamente significa que, a pesar de que la edad es un aspecto fundamental del vivir humano, ésta es, sin embargo, una condición personal, que proporciona información sobre el sujeto, pero que debe ser considerada objetivamente, como cualquier otra variable; o sea, la edad no es, ni podrá ser, un aspecto que determine las posibilidades de la persona (Moragas, 1998; Simões, 1982).

Este paradigma se basa en la suposición de que la calidad de vida y la salud de los más viejos están relacionadas con el mantenimiento de la autonomía física, psicológica y social, en suma, de una ciudadanía plena. En realidad, y tal como explican Óscar Ribeiro y Constança Paúl, el concepto de «activo» se refiere a la participación y el involucramiento del individuo en las diversas cuestiones sociales, culturales, económicas y civiles:

el modelo de envejecimiento activo conforme propuesto por la OMS depende, así, de una diversidad de factores designados como «determinantes», los cuales son de carácter personal (factores biológicos, genéticos y psicológicos), de comportamiento (estilos de vida saludables y participación activa en el cuidado de la propia salud), económica (rendimientos, protección social, oportunidades de trabajo digno), del medio físico (accesibilidad a servicios de transporte, casas y vecindades seguras y apropiadas, agua limpia, aire puro y alimentos seguros), sociales (apoyo social, educación y alfabetización, prevención de la violencia y el abuso), y también relacionados a los servicios sociales y de salud de que las personas se benefician (2011: 2).

Estamos, en realidad, ante un modelo que atribuye una importancia extrema a la adecuación del ambiente social y físico a las necesidades de los sujetos que en él están incluidas. Con efecto, el lugar donde se habita

parece relacionarse directamente con los tres pilares básicos del envejecimiento activo: salud, seguridad y participación social, desafiando al sujeto contemporáneo a reformular el espacio en que se incluye.

En este sentido, ¿estarán las ciudades, espacios habitacionales por excelencia, apoyando a sus ciudadanos en este proceso de envejecer activamente? ¿Serán las ciudades contemporáneas, sobre todo para los más viejos, espacios de (re)construcción de las narrativas personales? ¿En qué moldes ellos se apropian de los espacios ciudadanos, de sus representaciones, de sus tiempos y de sus imaginarios? ¿Podrá la ciudad, en este juego dialéctico entre lo local y lo global, proporcionar la participación y el desarrollo, auxiliando a los más viejos a desplazarse entre los contenidos tradicionales y las influencias globalizadoras? (Giddens, 2000, 1994; Fridman, 1999; Touraine, 1994; Smart, 1993).

Ciudades y *shopping centers*: nuevas relaciones sociales, nuevos sentidos de comunidad

El advenio de la modernidad trajo consigo transformaciones que se manifiestan, de forma más profunda, en los espacios urbanos. En realidad, la innovación, el ritmo acelerado, las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información pasaron a darle cuerpo a las ciudades hodiernas de forma determinante, tanto en la construcción del espacio, como en el modo de vida de los ciudadanos. Lo urbano dejó de estar limitado a las explicaciones demográficas y socioeconómicas y pasó a tener en cuenta los procesos culturales y los imaginarios de los que lo habitan (Canclini, 2008).

Así, son las representaciones culturales que emergen en estas aglomeraciones urbanas, en las cuales se manifiestan la heterogeneidad, la complejidad social y la fragmentación (*op. cit.*). La fragmentación de las experiencias vividas tiene como pilar básico el imaginario que, tal como anuncia Canclini, «no es apenas la representación simbólica de lo que ocurre, sino también un lugar de elaboración de insatisfacciones, deseos y búsqueda de comunicación con los otros» (2008: 21).

Las ciudades se envolvieron en un aumento frenético de la construcción, y el crecimiento de las áreas metropolitanas a lo largo de los ejes estructuradores provocó una relocalización de los espacios de comunicación, de experiencias primordiales, especialmente de los espacios de ocio.

Con efecto, los nuevos espacios de ocio fueron incorporados en establecimientos comerciales de grandes superficies, en la periferia urbana, implantados en terrenos que dejaron de tener utilidad para la agricultura.

En estos terrenos emergieron, expectantes, centros comerciales, o *shopping centers*, con fácil accesibilidad, con amplias posibilidades de estacionamiento para un gran flujo de población con automóvil privado y, «para corresponder a la elevada búsqueda por sí solo, ofreciendo en una construcción compacta de grandes superficies una variedad de funciones de comercio así como de servicios de restauración» (Lema, 1997: 97).

Estos espacios comerciales, símbolos de los tiempos actuales y de la reorganización contemporánea del capital, transformaron drásticamente las ciudades y todos aquellos que las habitan. En realidad, los centros comerciales no solo afectaron el consumo y la forma de consumir, sino que también provocaron profundos cambios en las formas de socialización. Así, y en la senda de lo que defiende Teixeira Lopes, «el espacio colectivo deja de ser un espacio público, no ofreciendo una exterioridad distintiva ante el espacio doméstico, elemento fundamental para el encuentro con el Otro: el espacio público es gradualmente sustituido por entidades privadas» (2000: 74).

Con efecto, para una gran parte de la población, los *shopping centers* son espacios preferenciales de convivencia y de ocupación del tiempo libre (Padilha, 2007; Teixeira Lopes, 2000). Ya que estos lugares público-privados son pensados para el acto de comprar y consumir, ¿cuáles son los sentidos del éxito de estos espacios junto a la población en general, donde los más viejos no son la excepción?

En realidad, los *shopping centers* son catedrales de mercancías y de consumo que crean espacios urbanos ideales, estructurados en símbolos asociados a la jovialidad, al poder, a la producción, a la belleza, al hedonismo. Por esto, y segundo Valquíria Padilha (2007), los centros comerciales ofrecen mucho más que mercancías, servicios y alimentación. Con efecto, los *shopping centers* son otros «mundos», realidades construidas artificialmente —espacios limpios, espaciosos, iluminados, climatizados, sin tránsito, contaminación, entre otros— donde el sujeto se siente protegido del mundo exterior y real.

Son edificios que podrían estar —y están— en cualquier lugar, siguiendo el principio de que «todo se combina con lo que quiera que sea». Ciudades que tienen más que ver con la racionalidad del fax, del modem, de los computadores y de las tarjetas de crédito que con la «vieja» lógica de los escenarios físicos de las urbes modernas. Ciudades-televisión, donde, ante la aparente diversidad de tiendas y productos, nuestra mirada se asemeja al *zapping* televisivo, tal vez con una diferencia: tenemos todos los canales en uno solo (Teixeira Lopes, 2000: 185).

Además de eso, los *shopping centers* también ofrecen «el curioso sentimiento de un cierto anonimato que se refugia en una identidad provisional [...] también ella en tránsito, generadora de representa-

ciones ambiguas [...] la sensación de liberación frente a los constreñimientos habituales [...] la ligereza de un nuevo papel» (Teixeira Lopes 2000: 187).

En realidad, los centros comerciales regalan un espacio de compra y bienestar y de ocio a los individuos, que los invita a ocupar su tiempo libre ahí. No obstante, y en la opinión de Padilha (2007), el ocio ofrecido por estas «catedrales del consumo» es un ocio alienado, que reduce la identidad social de los sujetos al universo de consumo, estructurado en diversos equipos de ocio que no son más que un producto a la venta, de modo que, incluso en el ocio: el «ser» subsiste subyugado al «tener». Verificamos, así, que en las ciudades modernas los mercados se van disolviendo mientras que estos espacios semiprivados surgen como contrastes al vaciamiento de la esfera pública (Teixeira Lopes, 2000).

Para Bauman (2001), el sujeto moderno, lejos de la convivencia colectiva, es apenas un individuo, un individuo consumidor. Por eso es que, bajo el punto de vista de Valquíria Padilha (2007), el ocio ofrecido en estos centros es alienante y provoca el distanciamiento de los sujetos de sí mismos y de los otros, al mismo tiempo que no posibilita la libre creatividad, la autonomía, la convivencia desinteresada (desde el punto de vista financiero) con los otros. En este cuadro, Teixeira Lopes (2000) llama la atención para la existencia de una tenue frontera entre la invitación y la exclusión.

Según Bauman (2001), existen dos tipos de espacios públicos: los que promueven el contacto y la relación entre los individuos y los espacios que estimulan el consumo y la acción. Como los *shopping centers* se encuadran en este tipo de espacio, ellos son, en realidad, «no-lugares» (Augé, 1994), una vez que son espacios de anonimato que reciben diariamente centenas de personas que se cruzan, pero que no conviven.

¿Todavía, ¿será ésta la única lectura posible? ¿Será el centro comercial, ineluctablemente, y para todos los individuos que acuden a él, un espacio vacío de relaciones, únicamente utilizado para la comercialización y el consumo de mercancías? ¿No podrán existir otros modos de apropiación, relación y encuentro en este ambiente principalmente destinado al consumo? ¿Podrá este espacio ser, al final, una alternativa estratégica de vida y de sociabilidad?

Touraine (1994) resalta que vivimos en un tiempo en que lo que es válido para la sociedad es válido para el individuo. Sin embargo, estamos conscientes de las dimensiones simbólicas y de las variables culturales que afectan la experiencia humana y de cómo los mismos espacios pueden dar origen a vivencias diferenciadas. En este sentido, el modo de ocupación que los sujetos desarrollan en estos espacios comerciales no es toda igual, originando diversos patrones de relación.

En la realidad, el *shopping center*, espacio privilegiado de consumo, podrá ser, paradójicamente, un espacio privilegiado de convivencia, especialmente para la población más vieja. Sobre todo para estas personas, que se vieron obligadas a adoptar nuevas costumbres, creencias y prácticas, los centros comerciales parecen favorecer un «punto de encuentro» no solo con los otros, sino consigo mismos, o sea, constituirse en «nuevos escenarios de encuentro, “actuar comunicacional” y sociabilidad» (Teixeira Lopes, 2000: 187).

¿En esta tensión entre lo Local y lo Global, podrán los centros comerciales constituir espacios de desarrollo personal o incluso de profundización de la ciudadanía, además de su obvia función principal de ser espacios de consumo y ocio? O sea, ¿podrán los *shopping centers* ser espacios privilegiados de (re)construcción de identidades y vivencias de experiencias de ocio?

Experiencias de ocio: nuevos sentidos de identidad

Con la reflexión anterior entendimos que las ciudades actuales, asentadas en vigorosas estructuras económico-sociales, poseen la capacidad de influenciar a aquellos que las habitan, así como sus patrones y modos de vivir. En realidad, entendemos sobre todo que, si por un lado la modernidad acentuó la urbanización, por otro tornó la ciudad en un lugar cada vez menos de cruzamiento, de intercambios y de relaciones entre los sujetos, llevando a que «la representación y la imagen de la ciudad y el carácter simbólico del espacio urbano [quedase] cada vez más disgregado en fragmentos» (Lema, 1997: 98).

Este carácter fragmentado, visible en las relaciones de los habitantes con los otros y con sus ciudades, está relacionado con la «naturaleza de las instituciones modernas» que pasaron a asumir formas sociales que no se encontraban «pura y simplemente, en los períodos históricos anteriores» (Giddens, 2000: 4), originando modos de vida nunca experimentados y la inclusión de nuevas características —íntimas y personales— en la *praxis* cotidiana actual. En este contexto, los *shopping centers* surgen como marca innegable de una sociedad fragmentada, moderna y capitalista.

Pero la relación con los espacios no es igual para todos los individuos y tampoco se hace de la misma forma. En este estudio colocamos la hipótesis de que los centros comerciales puedan estar desempeñando funciones mucho más allá de su exclusiva función económica, y consideramos la posibilidad de que estos puedan constituir, sobre todo para los ancianos que los frecuentan, espacios privilegiados de vivencia del ocio.

El ocio al que nos referimos aquí es entendido en una perspectiva humanista y creativa, de desarrollo personal y social, como experiencia privilegiada de (re)construcción de narrativa personal (Cuenca, 2013, 2012, 2009).

En este contexto, el ocio es comprendido como una experiencia gratuita, que está en relación con la vivencia de situaciones y de experiencias placenteras y satisfactorias. Por eso, no depende de las actividades en sí, ni del nivel económico de quien las vive, sino que está relacionado, en primer lugar, con el sentido atribuido por quien las vive.

En realidad, la experiencia del ocio no está en la cantidad, o en el tipo de actividades que son vividas, sino en el significado que éstas asumen para la persona y «desde esa perspectiva, el ocio promueve salud y bienestar general, ofreciendo una variedad de oportunidades que posibilitan a los individuos y grupos a escoger actividades y experiencias que se adecúen a sus propias necesidades, intereses y preferencias» (Francileudo, 2013: 97).

Comprendemos, entonces, el ocio como ámbito de la experiencia vital y de la vivencia creativa del tiempo. Así, el ocio es, en realidad, puesto como posibilidad de desarrollo y participación, como experiencia privilegiada de (re)construcción de la identidad (Peres, 2007: 92).

Estamos de acuerdo, pues, con Manuel Cuenca (2004), cuando defiende que el ocio es un derecho humano básico, integrado en diversos contextos culturales y que, materializándose en prácticas socioculturales y comunitarias, posibilita la expresión de la identidad del individuo.

En este proceso, la subjetividad y la emotividad de cada uno son ejes centrales, ya que el tiempo de ocio es un tiempo de reivindicación del sujeto a través del autoconocimiento y de potenciación de ocasiones de encuentro de valores y de sentidos para su propia existencia. Así, la experiencia del ocio implica la percepción subjetiva del sujeto, para la cual influyen la vivencia personal, el ambiente social en que se mueve, así como el grupo y la comunidad en que se está incluido (Cuenca, 2009).

Por eso, según Aquino y Martins, el «ocio como experiencia humana está relacionado a valores y significados profundos, solo así puede el ocio tener sentido como experiencia significativa positiva, fuente de desarrollo y prevención de la ociosidad negativa, u ocios nocivos» (2007: 497).

En este sentido, es urgente, en esta sociedad contemporánea donde los comportamientos de la población son el resultado de trayectos diversificados y fragmentados, transformar los tiempos desocupados y alienantes en experiencias de ocio, favoreciendo la (re)construcción de la identidad propia, impidiendo al sujeto contemporáneo quedarse inmóvil y ausente en un mundo impersonal, fluido, frenético e individualista.

En suma, los tiempos de ocio ayudan a pensar y a concretizar la existencia de los sujetos como un proceso abierto y en constante cambio (Ma-

rujo, 2012) y, de una forma más profunda, a auxiliar en la (re)creación y continuación de la narrativa personal del sujeto contemporáneo en su amplia relación con el espacio y el tiempo.

Por eso, los ancianos que utilizan los centros comerciales como espacios privilegiados de ocupación de tiempos desocupados, podrán, en verdad, transformar estos tiempos en experiencias de ocio, convirtiéndolas en un espacio privilegiado de rescate de la identidad y en la promoción de los contactos sociales.

Así, la transformación del tiempo desocupado en tiempo de ocio tiene una finalidad positiva, como ámbito lleno de potencialidades de (re)construcción de las identidades, de reivindicación del individuo, en expresión del *self* y en desarrollo integral. En este sentido, al concentrar la atención en las experiencias de tiempos de ocio participativo y social, ocio compartido y como convivencia, los *shopping centers* podrán constituir nuevos espacios de una cultura que, a pesar de sí, puede ser favorable para el desarrollo humano de aquellos que los frecuentan.

El estudio

Los resultados que hemos presentado y discutido resultan de una investigación de índole cualitativa, en el ámbito de los Estudios Culturales. El presente estudio, de carácter exploratorio, fue realizado en un centro comercial de una ciudad, con cerca de 55.500 habitantes, de la zona central de Portugal. El centro comercial donde fue realizado este estudio existe hace cerca de tres años y fue construido en las inmediaciones de la ciudad.

En este estudio nos interesó, en primer lugar, conocer al grupo de personas ancianas que utiliza el *shopping center* como espacio privilegiado de ocupación del tiempo libre para, posteriormente, comprender las representaciones sociales y respectivas dimensiones simbólicas de los sujetos, relativamente al usufructo de su tiempo dentro de este espacio.

Así, en este estudio se dio especial relevancia a los significados profundos de los comportamientos que se construyen en el contexto de las interacciones entre los individuos, de diferentes estratos económicos y diversas formaciones socioculturales.

Por esta razón, y porque pretendemos realizar un estudio empírico de los significados referidos, llevamos a cabo una investigación exploratoria que se relación con el paradigma general de investigación cualitativa.

Con este objetivo, fueron usadas las técnicas clásicas del análisis documental, así como la observación participante y entrevistas semi-estructuradas. No obstante, fueron esas entrevistas, realizadas a seis per-

sonas ancianas que pasan gran parte de su tiempo libre en el centro comercial, que constituyeron el método principal de recolección de datos y de producción del acervo principal de información. También realizamos entrevistas semi-estructuradas a dos comerciantes de mismo espacio comercial, las cuales nos permitieron la triangulación de algunos de los datos recolectados. La metodología de análisis utilizada es el análisis de contenido.

Los sujetos – caracterización socio-demográfica

Para el presente estudio nos interesó estudiar las personas ancianas que pasan gran parte de su tiempo desocupado en el centro comercial. Así, «presencia asidua en el centro comercial» fue el criterio de elección de nuestros sujetos, habiendo invitado a participar a todas las personas ancianas que ocupan los sofás de un *shopping* un mínimo de tres días por semana, durante varias horas por día (un mínimo de tres horas diarias, pudiendo llegar a un máximo de seis horas diarias).

Los sujetos que componen esta investigación son, seis personas ancianas que pasan entre tres y cinco tardes por semana en el centro comercial. Todos son hombres, con edades comprendidas entre los 70 y los 90 años; se trata de personas jubiladas, procedentes de profesiones relacionadas con el tercer sector; la mayor parte tiene, por lo menos, cuatro años de escolaridad. La mayoría de los sujetos está casada y vive con la familia. La gran mayoría habita en la periferia de la ciudad (solo uno de ellos vive en la ciudad). La mitad de los sujetos se traslada hasta el centro comercial en transportes públicos y la otra mitad en transporte propio.

Presentación y discusión de datos

Partiendo del análisis del contenido de las entrevistas semi-estructuradas, presentamos los datos, teniendo como ejes estructurales las temáticas que surgieron, transversalmente en los discursos de los sujetos de nuestro estudio.

Con el análisis de las diversas temáticas, pretendemos conocer las percepciones de los sujetos relativamente al usufructo que hacen de su tiempo en el centro comercial y de qué forma éste es un espacio privilegiado de vivencia de experiencias e ocio. En este sentido, serán puestas en relación las temáticas emergentes de los discursos, con la respectiva síntesis de la idea, ilustrando con las unidades de registro, conforme es presentado en el cuadro siguiente.

Tabla 1
Análisis temático

Temática	Síntesis de la idea	Unidad de registro
Tiempo	<p>Existe una organización del tiempo.</p> <p>—Visita al <i>Shopping</i> durante los días de semana y en la tarde; en vacaciones y fines de semana son empujados por órdenes de gentes;</p> <p>—Las horas son organizadas atendiendo a la realización de las tareas que sienten como necesarias y al tiempo que quieren dedicar a la socialización.</p> <p>Es sentido como agradable y placentero. Está en suspendido.</p>	<p>—«<i>¡Yo siempre tengo muchas cosas para hacer aquí! [...] Vengo aquí porque tengo siempre asuntos para resolver, ¡y después termino encontrándome a este grupo y también termino conversando un poco!</i>» (Ent.3);</p> <p>—«<i>¡Ah, es siempre después del almuerzo! (mira el reloj y ve que son las tres) ¡Ah, dentro de poco me voy! ¡Me quedo un poco más, pero después me voy! ¡En la mañana estoy por allá en la casa, en mis asuntos! ¡Almuerzo y después vengo hasta aquí!</i>»(Ent.4);</p> <p>—«<i>[el horario] ¡no es siempre igual! ¡Cuando vengo aquí solo para hacer compras y tengo prisa, prefiero venir en la mañana! Ahora, cuando tengo que ir a buscar a mi nieto, entonces aprovecho y puedo pasar toda la tarde aquí!</i>». (Ent. 5);</p> <p>—«<i>¡Sí, es! [un tiempo que da placer] ¡Porque nosotros aquí estamos en grupo y hablamos de muchas cosas! ¡Conversamos de muchas cosas! De manera que... el tiempo va pasando, pero nosotros vamos conversando de esto y de aquello, viene uno habla de otra cosa y vamos hablando... ¡aquí se pasa muy bien el tiempo! ¡Sí, sí, da placer pasar el tiempo aquí!</i>» (Ent. 4);</p> <p>—«<i>Y bueno, pasamos aquí el tiempo, un buen tiempo!</i>» (Ent.6)</p>

Temática		Síntesis de la idea	Unidad de registro
Espacio	Masculinización del Espacio	Solo hombres ocupan los sofás y pasan ahí varias horas.	—«¡No! ¡Aquí no veo! Generalmente son hombres... ¡Es esa cosa! ¡Las mujeres solo se sientan aquí para conversar! ¡Se sientan un ratito para descansar mientras las hijas hacen las compras! [risas]» (Ent. 4);
	Organización Sociocultural	<p>Se asiste a una estratificación económica: los sujetos se organizan por la proximidad económica, social y cultural y no por la proximidad geográfica.</p> <p>El centro comercial está marcado por los espacios que son fuertes y que están organizados de acuerdo al uso que le dan.</p> <p>—Arriba (espacio para comer y espacio para dormir – en sofás identificados por los sujetos para el efecto);</p> <p>—Allá adentro (para comprar);</p> <p>—Abajo (para estacionar y/o agarrar el autobús)</p> <p>—Aquí (zona de los sofás – para la socialización)</p>	<p>—«¡Esto son gente que ya se conoce hace muchos años! ¡Es como le digo, vienen todos en el mismo autobús! ¡Además no se paga! [risas]» (Ent. 3);</p> <p>—«¡Mire, aquí hay personas que ya eran amigos allá afuera! ¡Mire, de este grupo más habitual, dos incluso eran mis compañeros de trabajo! ¡Ya nos conocíamos de trabajar!» (Ent. 4);</p> <p>—«¡Ahora sí, erro estos señores no son mis conocidos! Yo los conocí porque estaban con otros dos señores que eran mis conocidos hace muchos años...» (Ent. 6);</p> <p>—«¡Otros están durmiendo allá arriba! ¡Hay uno que antes de venir para acá siempre va a dormir allá arriba! [risas] ¡Sí, sí! ¡Va a dormir en aquellos sofás que están frente a la H&M! Va allá a dormir y después viene aquí para conversar. [risas]» (Ent. 4);</p> <p>—«Ahí en aquellos sofás también acostumbra a estar el grupo más viejo conversando toda la tarde» (Ent. 5);</p> <p>—«¿Allá adentro? ¿El supermercado? ¡Ah, gasto mucho! ¡Uso mucho esa tienda, mucho!» (Ent. 4);</p> <p>—«¡Y yo hago así: cuando llego, voy siempre a tomar un café allá arriba, y después vengo para abajo y me siento aquí a conversar!» (Ent. 6);</p> <p>—«Dentro de un ratito voy para allá adentro [Continente], traigo una botellita de whisky» (Ent. 6);</p>

Temática		Síntesis de la idea	Unidad de registro
Espacio	Dimensión erótica / Deseo	<p>El centro comercial es un espacio erótico que apela a los sentidos.</p> <p>—Espacio donde pasan muchas mujeres bonitas;</p> <p>—Espacio de luces, colores y temperatura amena que apela a los sentidos y que torna al sexo opuesto más atractivo.</p>	<p>—«<i>¡Me gusta la temperatura, es siempre ameno, me gustan las luces, me gustan las tiendas y me gustan, principalmente, las muchachas... aquí hay muchas muchachas bonitas y a mí me gusta verlas!</i>» (Ent.1)</p> <p>—«<i>¡ Mujeres! [risas] ¡Sí, va todo! [risas] ¡Todo, es de hilo a pabilo! [risas]</i>» (Ent 4);</p> <p>—«<i>¡Ver a las muchachas! Es que imagínese en esta edad uno sin ver muchachas... [risas] ver lo que ellas usan... ¡Si calzan aquellos zapatos con unos tacones así, enormes! ¡Y después andan adoloridas en los pies! ¡Quién tiene pantalones y pantalones más cortos! ¡O largos! [risas] A nosotros nos gusta apreciar a las muchachas... y cuando ellas aparecen con aquellos tacones muy altos... ¡Y después no saben caminar! [risas] y las faldas, cortas y largas... ¡Vemos todo! [risas]</i>» (Ent.5)</p>
	El consumo	<p>Consumo diario pero relativamente bajo.</p> <p>—Euromillones;</p> <p>—Café;</p> <p>—Bienes esenciales en el supermercado;</p> <p>—Pagos de servicios (TV por cable; teléfono, luz, etc.);</p> <p>—Pantalones y zapatos.</p>	<p>—«<i>¡Todos los días doy una vueltila a Continente! ¡Compro unas cositas que son importantes! ¡Voy a Continente e a la papelería, por el euromillones!</i>» (Ent.1)</p> <p>—«<i>Sabe que yo vengo para acá y vengo a beber café, y después me encuentro aquí con unos amigos ¡y después estamos aquí conversando! [risas] ¡La mayor parte de las veces ni vinimos para comprar nada, es solo para venir a conversar! [risas] [...] ¡Ah, yo no compro en las tiendas caras!</i>» (Ent.4)</p> <p>—«<i>¡Pero también es así: yo no vengo solo por la conversa! Yo soy cliente ahí de la PT, es ahí que resuelvo mis problemas con la PT, o con la ZON, o coso... resuelvo los problemas de los lentes (...) ¡Por eso, este también es un espacio donde resuelvo mis problemas! (...) ¡mire, yo compro siempre cualquier cosa! ¡Yo, a veces, hasta compro cosas que no quiero!</i>» (Ent.5);</p> <p>—«<i>¡Mire, casualmente hoy vine aquí más para comprar! Hoy voy a llevar una botellita de whisky</i>» (Ent.6);</p>

Temática		Síntesis de la idea	Unidad de registro
Espacio	Rural/ Urbano	<p>Aldea en la ciudad – viaje del espacio rural para el espacio urbano.</p> <p>— Conversan sobre asuntos marcadamente rurales;</p> <p>— Intercambian productos agrícolas (principalmente semillas).</p>	<p>— «<i>¡Siempre encuentro muchachos de mi edad! ¡Compañeros del banco, de la tierra! ¡Y nosotros todavía tenemos por allá nuestras culturas, nuestros animales... y entonces, conversamos! ¡Y después intercambiamos semillas, y así! ¡Y pasamos un buen ratito aquí!</i>» (Ent.6);</p>
Relaciones sociales con el <i>Shopping Center</i>	Con los pares	<p>El estar en grupo es fundamental en el disfrute del espacio y del tiempo.</p>	<p>— «<i>¡Sí, claro [es bueno estar en grupo]!! Sino no tenía la misma gracia! ¡Lo bueno es conversar, convivir, apreciar las cosas y hablar en conjunto! ¡Sino, estábamos aquí y esto no tenía ninguna gracia! Así, hablamos, reímos, ¡es diferente!</i>» (Ent.1);</p> <p>— «<i>Algunos [compañeros] ya nos conocíamos antes, y después, otros, nos conocimos aquí. Conocíamos a algunos, pero después ellos trajeron a otros que también terminamos conociendo. O sea, algunas amistades son de afuera, otras se crearon aquí mismo dentro del shopping» (...)</i> «<i>Sí, sí, es! [importante estar en grupo] ¡Es porque se discuten muchas cosas! ¡Se discute todo y algo más! [risas]</i>» (Ent.4);</p> <p>— «<i>¡Sé que aquí siempre encuentro a alguien y que puedo pasar un buen rato! Esto en el fondo es un espacio de convivencia [pausa] si, creo que puedo decir eso: esto también es un espacio de convivencia</i>» (Ent.5);</p> <p>— «<i>¡Sí, sí! ¡Se puede considerar este espacio como un punto de encuentro! ¡No es solo un lugar de compras, sino, más que todo, un sitio de encuentro de amigos! ¡Este espacio tiene, en el fondo, esa parte humana!</i>» (Ent.5);</p> <p>— «<i>¡Pero vengo aquí porque sé que voy a encontrar gente conocida y que voy a pasar un buen rato! ¡De conversa e intercambio de ideas!</i>» (Ent.6)</p>

Temática		Síntesis de la idea	Unidad de registro
Relaciones sociales con el <i>Shopping Center</i>	Con los comerciantes y guardias de seguridad	Consideran tener una buena relación con los guardias de seguridad y los comerciantes.	<p>—«<i>¡Los guardias... yo personalmente no tengo queja de los guardias! ¡Hasta son simpáticos! ¡No molestan! [...] Y las empleadas de tienda... o sea, ¡hay de todo! Hay empleadas simpáticas, hay empleadas menos simpáticas... ¡pero como esto ahora está tan mal ellas tienen que ser todas simpáticas! ¡Incluso aquellas que no sean simpáticas, tienen que ser simpáticas a juro! [risas]»</i> (Ent.4);</p> <p>—«<i>Los guardias están siempre atentos a todo, ¡pero no tengo ningún motivo de queja! Las comerciantes tampoco, ¡siempre muy simpáticas!</i>» (Ent.5)</p> <p>—«<i>No tengo nada malo que decir»</i> (Ent.6)</p>

Como podemos verificar en el cuadro arriba, surgieron dos grandes temáticas en los discursos de los sujetos: el tiempo y el espacio. En lo referente al tiempo, por las narrativas de las personas entrevistadas, entendemos que éste es bastante organizado, tanto en lo que respecta a los días escogidos para visitar el *shopping* (preferencia por los días más calmados en vez de los días en que hay más personas en el centro comercial), tanto en la forma como éste es pasado dentro del centro comercial.

Esta organización del tiempo se encuentra íntimamente relacionada con la organización del espacio. Así, dentro del centro comercial, el tiempo es estructurado de acuerdo a los diferentes espacios y a las diversas tareas que pueden ser realizadas en cada uno de estos lugares, procurando satisfacer las necesidades de cada sujeto.

A través del análisis de los discursos de los entrevistados, entendemos que la planificación y la estructuración del tiempo que es pasado en el *shopping* ofrecen a los sujetos una percepción de reinención y reivindicación de su cotidiano. En realidad, el tiempo pasado en el centro comercial proporciona a los sujetos una sensación de integración en el sistema de producción, en última instancia, la representación de tener una vida que es, aún, activa y significativa.

Con efecto, en este mundo globalizado y moderno, cuya dimensión social se centra en la juventud y en la producción (Gusmão, 2001), las personas más viejas se ven empujadas para papeles psicosociales en los que no se reconocen. Con efecto, los espacios comerciales parecen pre-

sentar características únicas de encuadramiento de aquellos que, debido a su edad, pasaron a ser considerados «sin valor» por la sociedad.

Así, y según los discursos de los sujetos, el *shopping* ofrece a los individuos más viejos la oportunidad de disfrutar de un espacio que no los excluye, *à priori*, por la edad, ni los reduce a una mediocridad cívica. En este espacio, aunque ya no sean jóvenes, activos y productivos, son clientes, tal como los otros individuos que frecuentan el centro comercial.

No obstante, encontramos en estos mismos sujetos la falta de un claro reconocimiento de su pleno derecho al uso de este espacio. En realidad, y aunque sean consumidores diarios, el consumo que hacen es relativamente bajo, lo que provoca la consciencia de una inadecuación de su presencia en aquel lugar por largos períodos de tiempo. Por ello, si por un lado se sienten bien e integrados, por otro, quieren ser invisibles, diluyéndose en la multitud de clientes que visita el *shopping* diariamente.

El centro comercial es, sobre todo, un lugar al que los entrevistados se sienten emocionalmente vinculados. Aunque sean espacios globalizados, «espacios de tránsito y de pasaje» (Teixeira Lopes, 2000), que viven al sabor del consumo, para los sujetos de este estudio, el *shopping* deja de ser un «no-lugar» (Augé, 1994) para pasar a ser un espacio de imaginación e invención de lo cotidiano, ofreciendo a estos sujetos la posibilidad de hasta (re)situarse entre lo local y lo global (Fridman, 1999).

Con efecto, los discursos de nuestros sujetos revelan que este espacio ofrece, en el contexto de la sociedad capitalista en que vivimos y que sufre profundamente con las dinámicas globales (Araújo, 2007), un lugar de identificación y de (re)construcción de identidades. Así, según los entrevistados, aunque están conscientes de que sus vidas ya no responden a los objetivos del sistema productivo contemporáneo, reconocen que estos espacios ofrecen condiciones particulares para que alimenten sus narrativas personales. Este aspecto también es entendido por quien trabaja en el *shopping*. Como nos dice una comerciante, «*es gracioso que ellos no se muestran débiles, dicen que vienen aquí a hacer cosas muy importantes, que vienen a comprar cosas que son necesarias, solo para sentir que continúan siendo hombres muy ocupados*» (Comerciante 1).

Todavía, y conforme admiten los sujetos, esta (re)construcción de la narrativa personal solo se da completamente si es hecha en grupo. Entendemos, por los discursos de los individuos, que el *shopping center* es, igualmente, un espacio privilegiado de reconstrucción de universos de actividad social. Según los individuos entrevistados, el estar en grupo es fundamental en el disfrute del espacio y del tiempo en el *shopping*.

Resaltamos, sin embargo, que se trata de un grupo marcadamente masculino, ya que apenas los hombres ocupan los sofás y se sientan a

conversar: «*¡Y más hombres! De hecho, que yo me acuerde ¡son solo hombres!*» (Comerciante 2). El tiempo de estos ancianos es pasado así en un grupo que, por lo que entendemos, es relativamente homogéneo desde el punto de vista económico, social y cultural, en el cual las cuestiones de cercanía geográfica o de vecindad son relevantes para la convivencia.

Así, la reapropiación que los sujetos hacen del centro comercial se basa en cartografías sociales, mentales y emocionales (Canclini, 2008), que varían según modos personales de vivir los espacios y las propias interacciones sociales que surgen de ahí. Este fenómeno también es entendido por los comerciantes que se convierten en observadores-participantes privilegiados: «*¡se juntan todos a conversar! [risas] Se juntan todos... [...] ¡O se quedan aquí, se encuentran con otras personas y van para el piso de arriba, para la feria! [...] Vienen para acá, siempre tienen más variedad y, después, están un ratito en el sofá, o entonces van allá arriba a tomar un café o comer algo, bromean con el personal de las tiendas y se ponen a conversar*» (Comerciante 2).

Estas interacciones sociales terminan siendo definidas y estructuradas por las experiencias de vida de los ancianos y traen para el *shopping* un mundo tradicional y rural que es, o fue, de estos ancianos, confirmándose, a través de ellos, la penetración de la cultura en estos ambientes de consumo global. En palabras más simples, en el caso de nuestros sujetos, la aldea es llevada para dentro del propio *shopping*, cuando los ancianos conversan sobre temas marcadamente rurales, cuando hacen intercambios de productos agrícolas (principalmente semillas) o cuando crean, dentro del espacio comercial, un espíritu de comunidad y de barrio. Como señala una comerciante: «*somos las más cercanas y las que nos damos más cuenta de este fenómeno, ¡y no tenemos nada malo que decir! ¡Es parte! ¡Digamos que crea un ambiente de aldea! ¡Sí, sí! ¡Porque son personas que pasan mucho tiempo aquí, y terminan formando parte del movimiento y de la vida del shopping! ¡Bueno, es una rutina ver a esa persona y decir buenos días y conversar!*» (Comerciante 2).

El *shopping center*, emblema de la globalización, se convierte, en realidad, en un lugar de encuentro a nivel micro-social (Teixeira Lopes, 2000). Así, y tal como entendemos en las narrativas de nuestros sujetos, los centros comerciales ofrecen mucho más que mercancías, servicios y alimentación (Padilha, 2007).

En realidad, estos espacios, como realidades construidas artificialmente, ofrecen a los sujetos, por un lado, la percepción de la vivencia de verdaderas experiencias personales y sociales y, por otro, un sentimiento de un cierto anonimato, y con él, seguridad y sensación de libertad frente a las limitaciones habituales (Teixeira Lopes, 2000), lo que proporciona la levedad de poder asumirse papeles que normalmente no están asocia-

dos o no son esperados en estas edades. Nos referimos al hecho de que los *shopping centers* también son máquinas de producir fantasías (Crawford, 1992) e inevitablemente se convierten en espacios eróticos. Conforme podemos ver en las narrativas de los sujetos, el centro comercial, por las características que le son inherentes —belleza, espacio, iluminación, color, temperatura, higiene (Padilha, 2007)— es un espacio que apela a los sentidos y que torna al sexo opuesto más atractivo, haciendo surgir una dimensión erótica y de deseo.

La gestión del deseo es más confortable y sensual en un *shopping center*, aspecto asumido por los sujetos y del que las comerciantes se dan cuenta: «*es verdad que ellos vienen para acá para mirar a las muchachas bonitas (...) la gente se da cuenta de que ellos están tomando medidas, ¡pero nunca se pasaron!*» (Comerciante 1); «*hay unos que son más conversadores, otros menos... unos que son más atrevidotes, otros menos... ¡pero todo dentro de los límites!*» (Comerciante 2).

La expresión de esta dimensión erótica, obviamente muy contenida, que el *shopping* permite, parece tener el efecto de estimular los imaginarios de nuestros sujetos, tornándose en un espacio que no es solo objeto de representación simbólica, sino que también puede ser entendido como lugar de insatisfacciones, deseos y búsqueda de comunicación con los otros (Canclini, 2008). Así, los centros comerciales, a pesar de ser especialmente pensados para despertar el deseo por las mercancías y por los productos, se convierten, en el caso de nuestros ancianos, en espacios que hacen surgir la dimensión erótica y su expresión con alguna claridad.

Entendemos que el *shopping center*, espacio singular de consumo, podrá ser, sobre todo para los más viejos, un sitio preferencial de encuentro consigo mismo y con los otros. Particularmente para los sujetos de este estudio, los centros comerciales parecen ser, en realidad, «nuevos escenarios de encuentro, de “actuar comunicacional” y sociabilidad» (Teixeira Lopes, 2000: 187).

Pero, ¿serán los *shopping centers* espacios privilegiados de la vivencia del ocio para estos ancianos?

Para los sujetos de esta investigación, el tiempo vivido en el *shopping* es entendido como agradable y placentero. Y es un tiempo sentido como «muy bueno», que parece permitir el desarrollo personal y la reconstrucción de la narrativa personal. Todavía, si este tiempo surge como terreno fértil para el desarrollo humano (Cuenca, 2013, 2012, 2009), también entendemos, a partir de los datos recolectados, que los centros comerciales tornan el tiempo abstracto y que, por ello, es un tiempo que está suspendido (que, en el caso de los ancianos permite precisamente la expresión del deseo erótico), pero que rompe las circunstancias más auténticas de cada una de aquellas vidas en el exterior de aquel espacio.

En este sentido, los datos indican que, si por un lado, este tiempo de ocio permite a los sujetos una experiencia privilegiada de (re)construcción de la auto-identidad, donde el grupo y la comunidad en la cual están integrados son importantes medios de realización, también muestran, por otro, que este tiempo no está siendo utilizado como oportunidad de envejecimiento activo, o sea, de aprendizaje y de experiencia de participación activa y consciente.

Entendemos, en la senda de lo que defienden diversos autores (Cuenca, 2013; Fancileudo, 2013; Peres, 2007), que el ocio es una experiencia privada subjetiva, muy conectada con la emotividad, pero que no se puede separar del ambiente sociocultural de la comunidad donde el sujeto está integrado. Por eso nos cuestionamos si este tiempo está siendo experimentado como vivencia creativa, como verdadera experiencia de desarrollo y participación.

Nos resta preguntarnos: ¿Cómo reinventar la vida cotidiana de estos ancianos que visitan diariamente el *shopping*? ¿Cómo se pueden tornar estos momentos de ocio en experiencias más ricas y más enriquecedoras? Estas preguntas nos traen otra preocupación: ¿Cómo hacer esto sin segmentar estas personas, colocándolas en espacios distintos, en «guetos» de convivencia para ancianos? ¿Cómo promover el desarrollo humano y cultural en un equipo que busca en exclusivo el desarrollo de las actividades económicas y comerciales, totalmente orientadas para la maximización del lucro?

Nos parece que no se trata de crear un servicio dentro del *shopping* sino, antes de más, de comprender, tan profundamente como posible, cuáles son las necesidades que este espacio comercial está satisfaciendo en los momentos de ocio de los ciudadanos ancianos a las cuales, aparentemente, las ciudades no están siendo capaces de responder.

Conclusiones y recomendaciones

A la luz de los resultados encontrados, podemos afirmar que los centros comerciales, elementos del imaginario de una modernidad globalizada y capitalista, acogen inusitadamente comunidades auténticas, presentándose como espacios privilegiados de convivencia y de interacción social.

Más concretamente, el modo como los sujetos ancianos que estudiamos viven y organizan el *shopping* se encuentra estrechamente vinculado a su propio imaginario y a sus necesidades de socialización. Con efecto, en la re-apropiación que los ancianos hacen del *shopping center*, entendemos que este espacio comercial puede posibilitar otras formas de co-

municación, de convivencia e incluso de desarrollo personal y social. De esta forma, el «paraíso artificial» (Teixeira Lopes, 2000) se convierte en un espacio de ocio, al posibilitar experiencias de reinención de lo cotidiano y de (re)construcción de sentidos de vida y de las narrativas personales, a pesar de que reconocemos que se trata de un ocio que podría ser mucho más enriquecedor. En este contexto, no podemos dejar de preguntarnos si el *shopping* será un sitio de confort, de sociabilidad y de desarrollo, o un lugar de irrealidad para estos ancianos. Hay, en realidad, una tensión implícita en esta pregunta y es en este hiato que se instalan los ancianos y el mismo *shopping* que, por lo que pudimos comprender, aún no sabe cómo pensar o reaccionar a estos «consumidores mínimos y usuarios máximos».

Concluimos, de esta manera, que son múltiples los modos de relacionamiento del individuo contemporáneo con los equipos de su ciudad. Entendemos que existen, en lugares marcadamente globalizados y capitalistas, sujetos y grupos de sujetos que hacen diferentes apropiaciones de esos espacios, (re)inventándolos en sus prácticas y experiencias cotidianas, subvirtiéndolos los fines económicos con que fueron creados, apropiándose de ellos a través de una recreación social, imaginaria y afectiva particular.

Así, y en función de estos resultados, nos parece importante desafiar a este tipo de empresas comerciales a prestar atención a esta cuestión cultural y social y a pensarla. Sería, por ejemplo, importante pensar en cómo estos ancianos que permanecen tanto tiempo en centros comerciales tener experiencias más enriquecedoras, desencadenando verdaderas experiencias de ocio. También es responsabilidad de los investigadores estudiar más profundamente este fenómeno que parece tener una expansión global, promoviendo más investigación en diversos espacios comerciales, tanto a nivel nacional como internacional. Por fin, desafiamos a los investigadores, a las empresas comerciales, a las instituciones sociales, a las alcaldías y a los ciudadanos en general, a reflexionar sobre la necesidad que tienen los ancianos de disfrutar de equipos urbanos más creativos que los centros comerciales, evitando aun así la segmentación social de los sujetos a través del criterio etario, lo que parece no ser deseado por estos sujetos.

Para terminar, y siendo este un objeto de estudio frágil, alertamos sobre las cuestiones éticas que esa investigación podría plantear. Así, como estos ancianos, que ocupan sus días usando intensivamente los equipos de estos espacios comerciales y consumiendo muy poco, en una tenue frontera entre la invitación y la exclusión, es fundamental que los estudios futuros se realicen con la mayor precaución (que fue siempre basilar en esta investigación) para que no vayan a sufrir consecuencias negativas del efecto de visibilidad que una investigación sobre ellos, inevitablemente, ejercerá.

Referencias

- André, J. (2000). Pluralidade de crenças e diferenças de culturas: dos fundamentos filosóficos do ecumenismo de Nicolau de Cusa aos princípios atuais de uma educação intercultural. In Borges, Anselmo, Pita, António e André, João (eds.). *Ars Interpretandi – Diálogo e Tempo – Homenagem a Miguel Baptista Pereira* (pp. 451-500). Volume II. Porto, Brasil: Fundação Eng. António de Almeida.
- Aquino, C. & Martins, C. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, 7(2), 479-500.
- Araújo, E. (2007). O desaparecimento do tempo nas sociedades modernas. In Araújo, Emília e Duarte, Ana Maria (eds.). *Quando o tempo desaparece*. (pp. 21-47). Porto, Brasil: Edições Ecopy.
- Augé, M. (1994). *Não lugares introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Venda Nova: Bertrand Editora. (Tradução de: Lúcia Mucznik).
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. (Tradução de: Plínio Dentzien).
- Canclini, N. (2008). Imaginários culturais da cidade: conhecimento, espetáculo, desconhecimento. In Teixeira Coelho (ed.). *A cultura pela cidade* (pp. 15-31). São Paulo: Editora Iluminuras Ltda.
- Crawford, M. (1992). The World in a Shopping Mall. In Sorkin, Michael (ed.). *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space* (pp. 3-30). New York: Hill & Wang.
- Cuenca, M. (2004). Ócio e animação sociocultural: presente e futuro. In Trilla, Jaume (ed.). *Animação sociocultural – Teorias, programas e âmbitos* (pp. 335-349). Coleção Horizontes Pedagógicos. Lisboa: Instituto Piaget.
- Cuenca, M. (2009). Âmbitos da animação turística a partir do horizonte do ócio experiencial. In Peres, Américo Nunes e Lopes, Marcelino Sousa (eds.). *Animação Turística* (pp. 118-132). Chaves: Associação Portuguesa de Animação e Pedagogia.
- Cuenca, M. (2012). Pautas de melhoria e desenvolvimento do ócio comunitário. In Cebolo, Cátia, Pereira, José Dantas e Lopes, Marcelino Sousa (ed.). *Animação Sociocultural – Intervenção e Educação Comunitária: Democracia, Cidadania e Participação* (pp. 319-332). Chaves: Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural.
- Cuenca, M. (2013). Para além do trabalho: O ócio dos reformados. In Pereira, José, Lopes, Marcelino Sousa e Rodrigues, Tânia (eds.). *Animação Sociocultural Gerontologia e Geriatria: A Intervenção Social, Cultural e Educativa na Terceira Idade* (pp. 157-177). Chaves: Intervenção.
- Dias, I. & Rodrigues, E. (2012). Demografia e sociologia do envelhecimento. In Paúl, Constança e Ribeiro, Óscar. (eds.). *Manual de Gerontologia: aspetos biocomportamentais, psicológicos e sociais do envelhecimento* (pp. 179-201). Lisboa: Lidel.
- Francileudo, F. (2013). A perspetiva humana do ócio: revisitando a proposta do Instituto de Deusto. In Martins, Clerton e Baptista, Maria Manuel (eds.), *O ócio nas culturas contemporâneas – Teorias e novas perspetivas em investigação* (pp. 91-110). Coimbra, Portugal: Grácio Editor.

- Fridman, L. (1999). Pós-Modernidade: Sociedade da imagem e sociedade do conhecimento. *História, Ciências e Saúde – Manguinhos*, 7 (2), 353-375.
- Giddens, A. (1994). *Modernidade e Identidade Pessoal*. Oeiras: Celta Editora. (Tradução de: Miguel Almeida).
- Giddens, A. (2000). *As Consequências da Modernidade* (4.^a ed.). Oeiras: Celta Editora. (Tradução de Fernando Luís Machado e Maria Manuel Rocha Baptista)
- Gusmão, N. (2001). A maturidade e a velhice: um olhar antropológico. In A. Neri (ed.). *Desenvolvimento e Envelhecimento: Perspetivas biológicas, psicológicas e sociológicas* (pp. 110-121). Coleção Vivaidade. São Paulo: Papirus Editora.
- Hall, S. (2006 [11.^a EDIÇÃO]). *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora. (Tradução de: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Louro).
- Lema, P. (1997). A cidade revisitada espaço, forma e função; paisagem e imagem; inovação, modernidade, pós-modernidade. *Cadernos de Geografia*. 16, 91-100.
- Marujo, J. (2012). «Perdas e medos no idoso. O poder das palavras para a cidadania?». In Cebolo, Cátia, Pereira, José e Lopes, Marcelino (eds.), *Animação Sociocultural – Intervenção e Educação Comunitária: Democracia, Cidadania e Participação* (pp. 219-231). Chaves: Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural.
- Mauritti, R. (2004). Padrões de vida na velhice. *Análise Social*. 39 (171), 339-363
- Moragas, M. (1998). *Gerontología Social: Envejecimiento y calidad de vida*. Barcelona, España: Herder.
- Padilha, V. (2007). A sociologia vai ao shopping-center. *Ciência Hoje*. 40 (237), 30-35.
- Peres, A. (2007). A importância da Animação dos Tempos Livres na sociedade contemporânea. In J. D. L. Pereira; M. F. Vieites e M.S. Lopes (eds.). *Animação, Artes e Terapias* (pp. 85-98). Ponte de Lima: Intervenção – Associação para a Promoção e Divulgação Cultural.
- Ribeiro, O. & Constança, p. (eds.) (2011). *Manual de Envelhecimento Ativo*. Lisboa, Portugal: Lidel.
- Santos, F. & Encarnação, F. (1998). *Modernidade e gestão da velhice*. Faro, Portugal: Centro Regional da Segurança Social do Algarve.
- Simões, A. (1982). Aspetos da Gerontologia no ano Internacional da Terceira Idade. *Revista Portuguesa de Pedagogia*. 16, 207-231.
- Simões, A. (2006). *A nova velhice – Um novo público a educar*. Coleção Idade do Saber. Porto, Portugal: Ambar.
- Sousa Santos, B. (1999). *Pela mão de Alice. O social e o político na pós-modernidade*. Coleção Bibliotecas da Ciência e do Homem. Porto, Portugal: Edições Afrontamento.
- Smart, B. (1993). *A Pós-Modernidade. Biblioteca Universitária*. Mem Martins: Publicações Europa-América.
- Teixeira, J. (2000). *A cidade e a cultura – Um estudo sobre práticas culturais urbanas*. Porto, Portugal: Edições Afrontamento.
- Touraine, A. (1994). *Crítica da Modernidade. Coleção Epistemologia e Sociedade*. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget. (Tradução de: Fátima Gaspar e Carlos Gaspar).
- Vaz, M. (2001). O quotidiano do idoso – esperança ou desesperanças. *Intervenção Social*. 23/24, 193-216.

La ciclovia de Bogotá, un espacio de recreación: ambiente, ciudadanía y estilo de vida saludable

Astrid Bibiana Rodríguez

Introducción

La investigación *El dispositivo del espacio público, la ciclovia de Bogotá, como productor de subjetividades*, busca establecer las posibles relaciones que existen entre la configuración del espacio público, en este caso, la *ciclovia de la ciudad de Bogotá* y la producción de subjetividades. Bajo el modelo teórico-metodológico genealógico-arqueológico, se establecen las relaciones entre saber, poder y sujeto, las cuales normalizan a las personas y sus conductas en un marco de gubernamentalidad.

La investigación cuenta con dos momentos: el primero evidencia las líneas de fuerza que configuran el dispositivo, entendido como redes que se establecen entre discursos y prácticas «que busca determinar las formas de ser, hacer y conocer del sujeto en un momento histórico determinado, constituyéndose en acontecimiento, de tal modo que se afirma que el dispositivo es un modo de construir subjetividad». (Martínez, 2013, pág. 81). El segundo momento tiene que ver con el ejercicio de evidenciar las formas de resistencia, las maneras éticas en que las personas se asumen en este espacio, las prácticas de libertad que ejercen.

El propósito del presente texto es dar cuenta de un primer avance del análisis documental, refiriéndose específicamente a la emergencia de las líneas discursivas preponderantes y sus principales enunciados.

Contexto

Se habla hoy de los cuarenta años de existencia de la ciclovía de la ciudad de Bogotá; sin embargo, a lo que se denomina hoy ciclovía, entendida como el parque lineal más grande de Latinoamérica, al cual concurren más o menos un millón de personas cada fin de semana, según las estadísticas registradas en los archivos del Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD), se ha consolidado a partir de la disposición política y social de gestionar el espacio público en la ciudad.

Sus inicios tienen que ver precisamente con lo que registra el periódico *El Tiempo* como el «*Mitin a favor de la cicla*», organizado por «Procicla» y el Departamento Administrativo de Tránsito y Transporte, quienes habilitaron las dos principales vías de la ciudad, la carrera 7.^a y la carrera 13, entre las calles y el centro de la ciudad, por tres horas, de 9:00 a.m. a 12:00 m., para el tránsito de bicicletas. El sentido de este mitin era una protesta pacífica, que quería manifestarse en contra de la proliferación de automóviles, la contaminación ambiental y la falta de vías propias para la circulación de bicicletas en la ciudad (Palacios, 1974, p. 6A).

Esta primera iniciativa siembra la inquietud y en 1976 es retomada por Instituto de Desarrollo Urbano, el cual en sus decretos 566 y 567 legitima las ciclovías de fin de semana en la ciudad. La consecución de esta toma masiva de las vías de la ciudad por parte de la ciudadanía no vuelve a ser relevante hasta 1982 cuando el Alcalde Augusto Ramírez Ocampo, en el prólogo del libro *Ciclovías Bogotá para el ciudadano*, la presenta como:

Una solución urbana que contempla todos estos puntos: reivindica el espacio público; utiliza en forma creativa inmensas obras civiles, hasta ahora de uso exclusivo del automóvil, y recupera para la ciudad su lugar de encuentro y a escala de la Bogotá actual dentro del más sano y alegre concepto de recreación, en una atmósfera contagiosa de seguridad (Ramírez, 1983, p. 10).

Desde 1982 hasta 1995 fue la división de Ingeniería de la Secretaría de Tránsito, quien se encargó del programa. Su función consistió principalmente en cerrar algunas calles de la ciudad para que la ciclovía fun-

cionara. Es en el año 1995 cuando el IDRD recibe el programa de ciclovía a su cargo, determinando que la intención del programa será hacer unos circuitos organizados y estructurados con sentido de uso. Determinado su objetivo en *Formar Ciudad*. (Instituto Distrital de Recreación y Deporte, 2007).

Desde el año 1996 hasta el año 1998, se realizaron grandes cambios. Algunos de ellos fueron: la amplitud de 24 a 81 km, la inauguración de conexiones con un nuevo programa de recreación denominado *Recreovía*, el cual consistía en hacer aeróbicos en algunos parques de la ciudad, la ampliación del horario hasta las dos de la tarde, generando una masiva campaña de apropiación del espacio público por parte de las y los Bogotanos, y lanzando su eslogan: «Bogotá no tiene mar pero tiene Ciclovía». Se crea un equipo interinstitucional (auxiliares bachilleres, funcionarios de la secretaria de salud, servidores sociales, guardianes y gerentes de ruta) con la función pedagógica de cuidar y brindar seguridad a la ciudadanía para que transitara; se implementa un servicio de comunicación, atendiendo para estos años el 70% de las localidades de la ciudad y «convirtiendo este programa en una de las principales actividades recreativas del país por su masiva asistencia, extensión de vías y recursos destinados para su funcionamiento». (Instituto Distrital de Recreación y Deporte, 2007, p. 127).

En el año 1998 se empieza a dar más institucionalidad al grupo humano de la ciclovía, se crean los puestos para mascotas, se realiza un plan para vendedores ambulantes. Según el IDRD, desde 1999 a la fecha, tiene como grandes cambios y logros el aumento del corredor vial a 121 Km, mayores alianzas estratégicas como Porvenir, y la estrategia de posicionamiento con los eventos masivos dentro de la ciclovía.

Metodología

La estrategia metodológica siguió los planteamientos de la arqueología del saber y la genealogía del poder en clave Foucaultiana, la cual se ocupa de rastrear la producción de discursos en una formación histórica, entendiendo por ella «los umbrales de saber, muy diversos entre sí que se constituyeron en una época» (Deleuze, 2013, p. 33). Asumir ésta perspectiva metodológica consiste en rastrear los discursos que han hecho posible los regímenes de verdad que constituyen subjetividades en una época, «lo cual implica principalmente que las épocas, las formaciones históricas no ven lo mismo, no dicen lo mismo. Las visibilidades y los enunciados son las variables de cada formación» (Deleuze, 2013 p. 36).

Dos son los tipos de fuente sobre los cuales pivota la investigación:

1. Revisión Periódico *El Tiempo*, en un periodo comprendido entre 1970 y 2013.
2. Entrevistas a usuarios, directores y promotores de la Ciclovía.

Para este documento se presentará los primeros análisis de la revisión de fuentes primarias del periódico *El Tiempo*, escogido por ser el diario de mayor circulación en Colombia.

Procedimiento

La arqueología se centra en la construcción de archivos, lo cual significa, definir la formación histórica; es decir, el entrecruzamiento entre lo visible, lo enunciable de una época histórica, extrayendo de allí los enunciados. Una vez identificado los enunciados, se forma un corpus, el cual está dado por un conjunto finito de palabras, frases, y proposiciones efectivamente dichas y usadas en la época (Deleuze 2013). La identificación de este conjunto finito permitirá encontrar las regularidades y las reglas de formación y constitución del corpus seleccionado. Esto determinará los enunciados donde se puede ubicar las relaciones de poder/saber.

Teniendo en cuenta lo anterior se construye el archivo, con los siguientes pasos:

- Ubicación de las fuentes primarias: La revisión se realiza al Periódico *El Tiempo*, de la ciudad de Bogotá, los meses de enero, junio y diciembre desde 1970 hasta 2014. La selección de los artículos se hace teniendo en cuenta las siguientes palabras claves: espacio público, ciudad, ciclovía, movilidad y bicicleta.
- Lectura temática: Una vez localizados los documentos, se orienta un primer momento de lectura, el cual dará cuenta de, primero, las fuentes reales de trabajo; y segundo, de las temáticas, palabras y frases emergentes.
- Lectura contextual: Consiste en situar los textos en momentos históricos y caracterizar hechos sociales en el cual se encuentra inmersos las fuentes.
- Extracción y selección de los enunciados: regularidades y discontinuidades de las palabras y discursos. Constituyendo el régimen de enunciados, es decir, la manera es que se hace repetible en la materialidad empírica.
- Escritura con perspectiva crítica: Evidencia el funcionamiento ideológico de los discursos sobre el espacio público, los mecanis-

mos de apropiación, por parte de algunas instituciones, así como la construcción de los discursos económicos y sociales, y las formas de subjetivación.

Puede decirse que la búsqueda de información tiene tres grandes momentos de lectura. Uno con la ubicación general de las fuentes; dos, el análisis y la emergencia de grandes relaciones y tres, la configuración de los enunciados teniendo en cuenta las regularidades y discontinuidades.

Resultados

En total se hizo una revisión de 2700 periódicos físicos entre 1970 y 2007. Desde el 2008 hasta 2014 se consultaron los artículos digitalizados por el periódico *El Tiempo*, manteniendo el patrón de los meses establecidos. Finalizado este proceso de revisión, se realizó una nueva búsqueda teniendo en cuenta los filtros que ofrecen las bases de datos del periódico, obteniendo algunos artículos que no correspondían a los meses inicialmente seleccionados. La muestra total se configura con 1025 artículos, relacionados en la Figura 1.

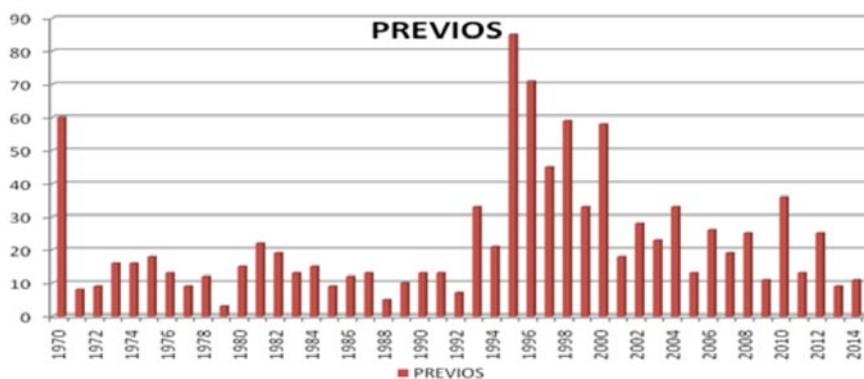


Figura 1
Relación de cantidad de artículos por año.

Teniendo en cuenta el objeto de la investigación, se realiza un segundo filtro, seleccionando los artículos que guardan relación directa con la Ciclovía. El resultado son 195 artículos.



Figura 2
Número de artículos seleccionados por año

Características de los artículos seleccionados

Los 195 artículos seleccionados se organizaron y agruparon por recurrencias: bicicletas, ciclорutas, ciudad, ciudadanía, espacio público, recreación, recreovía-ciclovia, salud-actividad física:

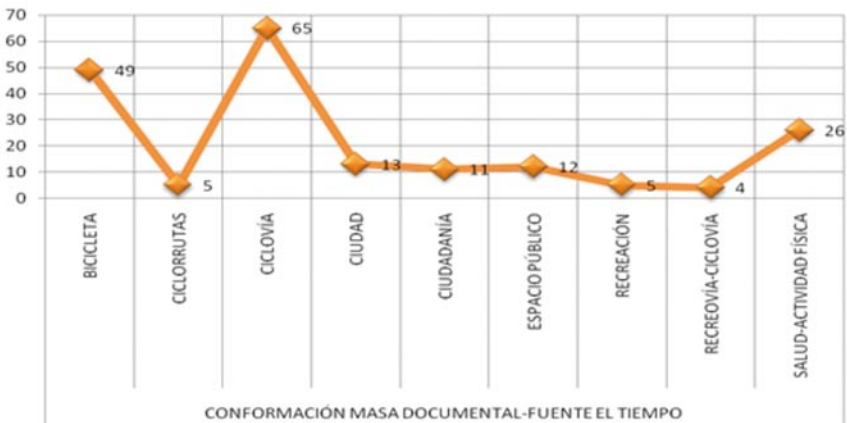


Figura 3
Número de artículos por recurrencia

Discusión

La ciclovia, se concibe institucionalmente, como un espacio de construcción y apropiación social del espacio público de la ciudad. Dicho espacio ha permitido a Bogotá ser merecedora de premios y reconocimientos por sus aportes en el modelo de ciudad sostenible y por la lucha en bajar los índices de enfermedades no transmisibles, como son el sedentarismo y el sobrepeso/obesidad; enfermedades que ponen en riesgo gran parte de la población actual. Además, se muestra como espacio de esparcimiento, recreación y libertad, y propone pero no obliga a la ciudadanía a hacer determinada actividad y un plus adicional e importante que es favorecer la toma de conciencia sobre la necesidad de bajar los índices de smog y contaminación, aspecto cada vez más preocupante para el ambiente ciudadano.

En una primera organización del archivo, se puede decir que tres son las líneas discursivas que han emergido del análisis documental: cuidado ambiental, educación ciudadana y actividad física, en búsqueda de una estilo de vida saludable. En la Figura 4, da cuenta de estas tres líneas discursivas y su enunciado principal. Estas líneas han actuado de manera interconectada, sin embargo, no han surgido en el mismo momento histórico, tal como se comentará más adelante.

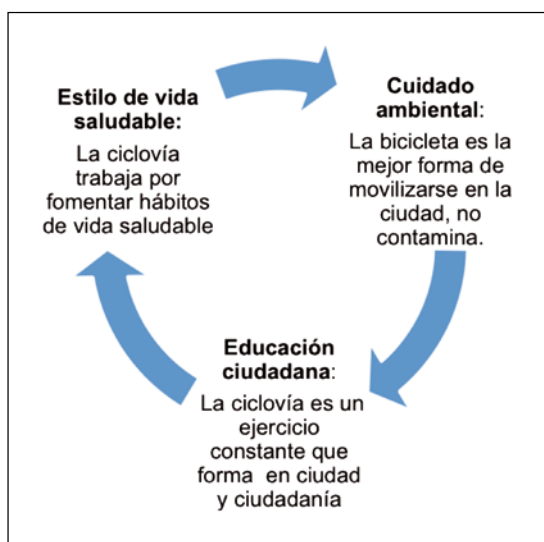


Figura 4
Tres líneas discursivas

Ambiente: cuidado y conciencia

En los años setenta la iniciativa inicial del surgimiento de las ciclo-vías en la ciudad de Bogotá, tenía que ver con la manifestación de algunos ciudadanos que acogieron la propuesta de un colectivo social denominado «procicla», lo cuales solicitaban al Gobierno local, la creación de vías exclusivas para el tránsito de las bicicletas en la ciudad. Su mayor argumento era bajar la contaminación en la ciudad, a causa de la cantidad de buses y carros que la invadían.

Esta línea discursiva se han mantenido a lo largo del desarrollo del programa, incrementando su fuerza en la década de los noventa con las medidas que toma el Alcalde Enrique Peñalosa en el periodo comprendido entre 1998 y 2000, quien implementa como política y práctica el *día del no carro*, el cual buscaba por un día disminuir el tránsito de vehículos en la ciudad, reduciendo los niveles de contaminación. Este hecho sirvió para evidenciar a la bicicleta como una alternativa ambiental, práctica, eficiente y económica. Asimismo, el Alcalde Peñalosa, promovió la construcción de la ciclorutas, las cuales son los carriles de tránsito exclusivo para la bicicleta, esto hizo a la ciudad merecedora de un reconocimiento en Estocolmo (Instituto Distrital de Recreación y Deporte, 2007, p. 128). En la década siguiente, la producción de documentos y artículos sobre la bicicleta como medio de transporte alternativo en la ciudad, aumento considerablemente.

Así, el impacto de la ciclovía en la ciudad se puede más que medir, sentir. Actualmente existe en la ciudad 344 km de cicloruta, siendo quizás el principal legado que ha dejado la ciclovía a Bogotá, una conciencia clara de la necesidad de encontrar otras formas de movilizarse, de manera más amable con el planeta, son varios los colectivos de bicicletas que promueven su uso no solo los domingos sino como actividad cotidiana.

El uso de la bicicleta pretende hacer una transformación social, su apuesta por una mayor transitividad, así como bajar la contaminación, deja entrever nuevas formas de relacionarse con el ambiente y con los otros. Las políticas distritales han dado un fuerte empuje a este proyecto, construyendo más ciclorutas, así como la consolidación de algunos programas que el IDRD está ejecutando, algunos de ellos: préstamo de bicicletas, a la escuela en bici, escuelas de bicicletas, ciclo-paseos, entre otros. Precisamente, los ciclo-paseos, son una práctica que ya no solo lidera el IDRD, ahora el Instituto Distrital de Turismo, promueve la ciudad a través de ellos, su fin es el disfrute y reconocimiento de la ciudad, para ello se organizan tours por el centro histórico, conociendo de manera alternativa, divertida y amigable.

Además de todos los beneficios enunciados, un aspecto importante es la organización social que se ha generado alrededor de la bicicleta. Ac-

tualmente Bogotá, acoge dentro de sus planes de desarrollo distritales, los cuales son propuestos por cada uno de los Alcaldes de la ciudad, una serie de estrategias para fortalecer el uso de la bicicleta, muestra de ello, es el *Libro de la Bici Bogotá* versiones 2013 y 2014. Los cuales han sido promocionados desde la Secretaria de Cultura Recreación y Deporte, estas publicaciones tienen como objetivo resaltar la forma en que la bicicleta se ha tomado la ciudad, en el caso del libro del año 2013, se publicaron 59 historias de personajes y organizaciones sociales que luchan, promueven, incentivan y defienden el uso de la bicicleta, no solo como una manera de transportarse sino como un estilo de vida:

La magia de este asunto depende de qué tan conscientes o no seamos del valor mágico, simbólico, político, ambiental e incluso antisistémico de la bici. Esta tecnología se encuentra profundamente ligada a la vida de los *más con menos voz* de esta ciudad. Vigilantes, plomeros y albañiles en general, panaderos y por supuesto, domiciliarios son tan solo algunos de los muchos para lo que la bicicleta es un aparato con el que sería imposible la vida en esta ciudad, históricamente marcada por la exclusión (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2013, p. 147).

En el *libro de la Bici del año 2014* se recogen 82 experiencias que reconocen tanto las vivencias como eventos y usuarios permanentes. En este texto se resalta el papel del ciclismo urbano, como un avance de la ciudad por construir movilidad alternativa y transformación social.

Si bien, la historia de la bicicleta en Bogotá se remonta en algunos momentos a la exclusión de aquellos que se desplazaban en ella, por su bajo presupuesto económico, con el paso del tiempo, la experiencia positiva de la ciclovía, estimuló el uso de la bicicleta. Ahora las campañas publicitarias promueven la personalización de éste artefacto para el uso cotidiano. Usar bicicleta en Bogotá es habitual, estudiantes, profesionales, trabajadores, se mueven entre las vías de los carros y las ciclorutas para llegar a sus destinos. Aún falta mucho para lograr el ideal de una mayor transitividad de bicicletas que carros, pero la persistencia y los espacios públicos de recreación, como ciclovía ha mostrado ser un camino para alcanzar nuevas formas de desplazamiento en la ciudad, así como, otras maneras de relacionarse con el espacio público.

Educación ciudadana: un espacio público que se transforma

En los años noventa, se logró una transformación importante de la ciudad, la cual se manifestará en una nueva forma de gobernarla, poniendo la cultura ciudadana, en el primer criterio para avanzar en la re-

forma social que se quería conseguir. El Alcalde Antanas Mockus, en su primer periodo (1995-1997) lanzó el Programa de Cultura Ciudadana, el cual «introdujo un nuevo lenguaje en el ámbito público urbano y contribuyó a revitalizar la dinámica social y la ciudadanía» (Pardo, 2008, p. 174).

En el año 1995, la ciclovía, paso a ser administrada por el IDRD, el cual desplegó una serie de estrategias que se pusieron a tono con los objetivos de cultura ciudadana propuestos por la Alcaldía Distrital. El programa ciclovía, empieza a gestar acciones que llamarán la atención de los usuarios, en el uso adecuado de este espacio público, de la importancia de la regulación social y del respeto al otro para convivir en comunidad (Mockus, 2002).

Desde la década de los noventa, la ciclovía ha promovido la tolerancia y el respeto, como normas claves para lograr un espacio público que promueva y muestre los avances en educación y cultura ciudadana.

Al desarrollo de la cultura ciudadana aporta con la constitución de un espacio educador, pues la ciclovía es vista como el lugar donde de manera informal y lúdica los habitantes de la ciudad pueden aprender a introyectar las normas, desarrollar hábitos de tolerancia y aplicar en sus acciones los valores de la convivencia urbana. Respecto a la productividad, la ciclovía, por un lado, al constituirse en un espacio recreativo en el cual se invierte el tiempo libre dedicado al ocio permite la recuperación y reproducción de la fuerza de trabajo condición necesaria para el ideal desempeño laboral (Gomes, 2003, p. 180).

En tal sentido, son los domingos donde se aprende formas de ejercer la ciudadanía, entendida ella, como la práctica cotidiana de respeto del otro, del espacio y de la convivencia social. En esta perspectiva, es determinante no solo el conocimiento de la norma sino su aplicación y comprensión en el contexto donde se ejecuta. La actuación de los domingos demanda de llegar a acuerdos, comprender cómo y a qué velocidad se debe transitar, conciliar que éste espacio es recreativo y no competitivo, que las diferentes manifestaciones deportivas, culturales y recreativas, conviven en un mismo lugar, este orden es basado en consensos y pedagogía urbana:

En la calle se aprenden reglas de comportamiento, se viven experiencias que determinan decisiones futuras, se comparten saberes con los otros habitantes; en fin, en la calle se van construyendo los ciudadanos: se aprende cómo hay que actuar, y qué práctica son mal vistas, transmite tradiciones culturales y da a conocer variantes de la lengua local. (Cuesta, 2010, p. 180).

El trabajo que ha realizado la ciclovía en Bogotá se enfoca principalmente en lograr que la ciudadanía incorpore formas de convivir desde la diversidad, de manera pacífica, amable y placentera. Normas como transitar por la derecha, no ir con exceso de velocidad, mantener su mascota con bozal y collar, cuidar de niños y abuelos, es una labor de cada domingo, realizada por los promotores de la ciclovía; ellos son jóvenes estudiantes de universidad quienes se capacitan y trabajan con el IDRDR para promover, cuidar, informar y ayudar desde acciones pedagógicas a que la comunidad pueda divertirse con responsabilidad, brindando un espacio de encuentro, esparcimiento y bienestar social.

Como comenta Cuesta (2010), la calle es un escenario perfecto de aprendizaje, pero precisamente es en la acción misma, en el hacer cotidiano, en el contacto con la ciudad, donde se ejerce la ciudadanía y se incorporan reflexiones que permite configurar a la ciclovía como un territorio que propende por la seguridad y tranquilidad del ciudadano.

Actividad física: en búsqueda de un estilo de vida saludable

El surgimiento de la relación salud y espacio público, empieza a gestarse según los registros de la masa documental, principio del siglo XXI, con los programas de Muévete Bogotá programa del IDRDR, el cual buscaba para aquella década generar estrategias para la realización de una actividad física constante en la población bogotana, creando conciencia de la importancia del ejercicio físico y de un estilo de vida saludable. En esa misma década, se evidencia la preocupación por el aumento de obesidad en el país. Se despliegan una serie de artículos de prensa y magazines, los cuales, dan recomendaciones, sobre la importancia de generar unos hábitos de vida sanos en la población colombiana. Los incrementos en las enfermedades no transmisibles y la aplicación de una política preventiva en salud, llevan a que el Gobierno colombiano, declare la Ley 1355 del 2009, la cual define: «la obesidad y las enfermedades crónicas no transmisibles asociadas a ésta como una prioridad de salud pública y se adopten medidas para su control, atención y prevención».

En ese mismo año, se lanza la política pública «Bogotá más activa»¹, busca «lograr que una mayor cantidad de personas practiquen (sean activos) o tengan oportunidades de vivenciar el deporte, la recreación o la

¹ Política pública de Deporte, Recreación y Actividad física para Bogotá 2009-2019. Fue realizada con la participación de actores de la comunidad, líderes sociales, universidades y diferentes sectores de la sociedad.

actividad física de manera adecuada, frecuente y segura» (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2009, p. 70). En cumplimiento de éste marco establecido, una de las experiencias exitosas que cumple con estos propósitos es precisamente la ciclo vía, no solo por la cantidad de usuarios que la visitan, sino también por la implementación por parte del IDRD, de una serie de actividades que pretenden mejorar la actividad física de los capitalinos.

Uno de los principios fundamentales contemporáneamente de este programa, es la salud de los Bogotanos. Por ello, la contribución de la Recreovía, como programa de actividad física, en el cual se realizan clases de gimnasia aeróbica y de mantenimiento físico, ha sido fundamental, además se ha constituido como un espacio de ejercitación, donde las personas pueden reconocer cómo se encuentran sus capacidades coordinativas y condicionales, siendo también, la posibilidad de hacer que la clase de actividad física sea un encuentro social. Las clases están clasificadas de acuerdo a la exigencia y la capacidad de las personas, existen clases de alto impacto, así como clases de gimnasia biofísica que tiene como fin la relajación y conocimiento corporal.

Además se han dispuesto puntos de atención de actividad física (RAFI), en los cuales se dan recomendaciones para prevenir el sedentarismo y la obesidad, cuidados de alimentación básicos y ejercicios de fácil realización para mantener una actividad física continúa. A lo largo de toda la ciclo vía se presenta puntos de alimentación, los cuales son supervisados e inspeccionados por los promotores del IDRD, quienes están al tanto de la calidad de los productos y que los alimentos que se venden, promuevan una buena nutrición, permitiendo a los usuarios comprender la importancia de comer sanamente para mantenerse bien.

Estudios realizados por el Banco Mundial sobre la *prevención de factores de riesgos de la salud en América Latina y el Caribe: gobernanza de cinco esfuerzos multisectoriales*. Muestra cómo el programa «Ciclo vía de Bogotá es reconocida por sus potenciales beneficios para la salud pública, que incluyen la promoción de AF y cobeneficios adicionales» (Banco Mundial, 2011, p. 75). Asimismo, este estudio, muestra como el programa por el número de horas a la semana en el que se encuentra habilitado, permite a los usuarios cumplir con el mínimo requerido de actividad física, según lo recomienda la Organización Mundial de la Salud. Además se muestra los múltiples beneficios a nivel de prevención enfermedades, disminuyendo los gastos que en salud curativa efectúa el Gobierno colombiano.

En las últimas décadas el desarrollo del programa, ha girado sobre promover el incremento de la actividad física en los bogotanos, conllevando a generar un estilo de vida saludable. Diferentes mediciones se han

realizado en este espacio público, para mostrar cómo la inversión en programas recreativos de este tipo, redundan notablemente en la calidad de vida de los ciudadanos. Por tanto:

la ciclovía es considerada por muchos como uno de los mejores espacios que existen en la ciudad para la promoción de la actividad física, una alternativa para la recreación y apropiación de espacios públicos y un programa que permite el mejoramiento de la calidad de vida de los bogotanos y que promueve la cohesión social entre los mismos (Sarmiento & Behrentz, 2008, p. 52).

Reflexiones finales

En un primer análisis de la masa documental, emergieron tres líneas discursivas que han constituido el desarrollo del programa de Ciclovía en la ciudad de Bogotá, ellas son: cuidado ambiental, educación ciudadana y estilo de vida saludable. Las tres han venido actuando de forma interconectada. El surgimiento de cada una de estas líneas, tiene que ver con condiciones sociales y políticas que permiten su emergencia y prevalencia en un momento histórico determinado. Sin embargo, este documento, en alguna medida, ha privilegiado una mirada institucional, para presentar el desarrollo y los beneficios que este programa de la Alcaldía Mayor de Bogotá, administrado por el Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD).

En tal medida, este programa se presenta como un espacio público de recreación masiva, que ha instaurado una manera distinta de acercarse al espacio público de la ciudad. Con acciones que promueven el respeto y la convivencia pacífica de los usuarios, trabaja por la educación ciudadana, el cuidado ambiental y un estilo de vida saludable, usando como mediación, la actividad física. Este ejercicio permanente de apropiación ciudadana del espacio público, ha evidenciado que invertir en bienestar, genera satisfacción y disfrute social.

La ciclovía ha sido un programa que promociona la ciudad como: sostenible, con movilidad alternativa y cultura ciudadana. Además de ello, ha sido una vitrina que permite mostrar no solo toda una organización logística y administrativa del Instituto Distrital de Recreación y Deporte, sino también, una recuperación del espacio público para el ciudadano, instalado desde las políticas de la Alcaldía Mayor de Bogotá, desde el año 1995. Esta experiencia, ha dejado muchas cosas apreciables para la ciudad, entre otras, ha incrementado el turismo y el disfrute por parte de los bogotanos de una urbe que se edifica y construye día a día, la cual ha de-

sarrollado espacios que velan por la recreación y el ocio como aspectos vitales del desarrollo humano y social de sus ciudadanos.

Una sociedad que promueva el ocio creativo y el sano esparcimiento, conduce a que las ciudades se transformen. Por ello, es necesario seguir trabajando por la generación de proyectos recreativos incluyentes, con espacios medioambientales cada vez más sostenibles, cuidadosos y respetuosos del planeta. Por último, se subraya como, iniciativas gestionadas desde la recreación, contribuyen al bienestar social y a un ejercicio permanente de la ciudadanía, donde los deberes se asumen porque se respetan los derechos, donde el bien común, está por encima de la individualidad.

Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá (2013). *El libro de la Bici Bogotá*. Bogotá, Colombia: Secretaría de Cultura Recreación y Deporte.
- Alcaldía Mayor de Bogotá (2014). *El libro de la Bici*. Bogotá, Colombia: Secretaría de Cultura Recreación y Deporte.
- Alcaldía Mayor de Bogotá (2013). *Ciclovía Bogotá gana premio internacional por cultura sostenible*. Recuperado de: <http://www.bogotahumana.gov.co/index.php/noticias/comunicados-de-prensa/7123-ciclovía-bogotá-gana-premio-internacional-por-cultura-sostenible>.
- Alcaldía Mayor de Bogotá (2009). *Política pública de deporte recreación y actividad física para Bogotá 2009-2019*. Bogotá, Colombia: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Banco Mundial. (2011). *Prevención de factores de riesgos de la salud en América Latina y el Caribe: gobernanza de cinco esfuerzos multisectoriales*. Recuperado de: <http://www-wds.worldbank.org/>
- Cuesta, O. (Julio-Diciembre, 2010). Pedagogía urbana, convivencia ciudadana y aprendizaje por reglas. *Revista de Educación y Desarrollo Social de la Universidad Militar Nueva Granada*, 4 (2), 176-188.
- Deleuze, G. (2013). *El saber curso sobre Foucault*. Buenos Aires, Argentina: Cactus.
- Instituto Distrital de Recreación y Deporte. (2007). *La Ciclovía: laboratorio para el futuro*. Bogotá: IDR.D.
- Gomes T. (2003). Deporte, juego y paseo dominical: Una aproximación a la Ciclovía de Bogotá. *Revista Colombiana de Sociología*, 21, 175-203.
- Martínez, J.(2013). El dispositivo: una grilla de análisis en la visibilización de las subjetividades. *Tabula rasa*, 19, 79-99.
- Mockus, A. (2002). La educación para aprender a vivir juntos. Convivencia como armonización de ley, moral y cultura. *Perspectivas*, 32 (1), 19-38.
- Ley N.º 1355. Ley de la obesidad. Publicada en *Diario Oficial de la República de Colombia*. No. 47.502, del 14 de octubre de 2009. Bogotá, Colombia.

- Ramírez, A. (1983). *Ciclovías Bogotá para el ciudadano*. Bogotá, Colombia: Villegas Editores.
- Palacios R. (16 de Diciembre, 1974). Mitin a favor de la cicla. *El Tiempo*, p. 6A
- Pardo, M. (2008). *Territorialidades cívicas: espacio público y cultura urbana en Bogotá*. Bogotá, Colombia: Universidad Externado de Colombia.
- Sarmiento, O. & Behrent. E. (Agosto, 2008). La ciclovía, un espacio sin ruido y sin contaminación. *Nota Uniandina* 27, 52-54.

El tiempo libre como problema del Estado moderno: las plazas vecinales de cultura física en el espacio urbano montevideano¹

Inés Scarlato y Karen Kühlsen

Introducción

Este estudio se focaliza en la ciudad de Montevideo, único centro político-burocrático, comercial e industrial que se presentó como laboratorio para las políticas reformistas que impulsó el batllismo durante las primeras décadas del siglo XX. Se presentan algunos elementos claves para comprender el marco de creación de la Comisión Nacional de Educación Física (CNEF) y sus consecuentes acciones en relación con lo que se ha denominado cultura física del país durante sus primeros años de funcionamiento (1911-1916). Se dedica especial atención a la creación de la primera Plaza Vecinal de Cultura Física (1913) como el principal proyecto en el cual se encamina la CNEF en este período. Esta plaza jugará un rol estratégico en el direccionamiento, por parte del Estado y de las prácticas que se realizan durante el tiempo fuera del trabajo. Elementos que tendrán

¹ En este capítulo se presentan algunos resultados de la investigación desarrollada en el marco de la Maestría en Educación de la Universidad Federal de Santa Catarina (Florianópolis-SC/Brasil) así como de los trabajos elaborados en el marco de la línea de investigación «Tiempo Libre y Ocio» de ISEF (Udelar), denominada «Educación, sociedad y tiempo libre» a partir de 1915.

como correlato la configuración de un discurso sobre el tiempo libre asociado a ciertas prácticas consideradas «convenientes» para la población.

Se trabaja a partir de una perspectiva foucaultiana sobre la conformación de los estados modernos con el despliegue de nuevas formas de gobierno que toman, como fin y objeto de intervención, a la población.

Uruguay de antesala al novecientos

A partir de 1828, año que marca el nacimiento de Uruguay como país independiente, la sociedad fue testimonio de profundos cambios en su estructura económica, política, social y cultural. En este siglo, hasta sus últimas décadas, existió una imperiosa necesidad de poblar el país marcado por el «vacío demográfico inicial»².

Las fuertes corrientes migratorias provenientes de Europa acompañadas del importante crecimiento vegetativo serían las causas del crecimiento demográfico explosivo que marca la mayor parte del siglo XIX. El modelo de familia era caracterizado por un matrimonio joven (principalmente la mujer) y un alto índice de natalidad, marcando una media nacional de ocho hijos. Los índices de mortalidad, que nunca habrían llegado a ser desmedidamente altos, descenderían aún más con los avances de la medicina y la pacificación del país. Este modelo, caracterizado por nacer a la «antigua» y morir a la «moderna» (Barrán & Nahum, 1979: 29) persistiría más allá de las exigencias de la estructura económico-políticas. Entre 1875 y 1890, el poder central se consolidaría, los campos serían alambrados, aparecería el tren como medio de transporte. La crisis de desocupación se instalaría en la campaña y la capital, que comenzaba su tímido desenvolvimiento industrial, aparecía como oportunidad de progreso para los miles de desocupados. La miseria fue inevitable mientras perduró el modelo demográfico antiguo. Las investigaciones realizadas por Barrán y Nahum dan cuenta de un cambio en el modelo demográfico

² Barrán & Nahum (1979: 15) refieren a la virtual ausencia de indígenas en el territorio nacional, lo que implicó la urgencia en poblar la nueva nación. Sin embargo, esta preocupación estaría instalada ya desde la fundación española de la ciudad San Felipe de Montevideo en 1724. El pequeño centro aldeano poblado por inmigrantes europeos que desde 1776 sería punto terminal de las comunicaciones marítimas entre España y el Río de la Plata. Territorio de disputa entre las manos europeas que, el 24 de noviembre de 1791, adquiere mediante una cédula real el monopolio para la introducción de negros en posesión española. A comienzos del siglo XIX, en 1905, un tercio de la población de Montevideo estaba formada por esclavos, cuyo tráfico sería decisivo para el desarrollo económico de la joven ciudad (Barrios Pintos, 1971).

acorde a las nuevas circunstancias que se consolidaría como el Uruguay «moderno» entre 1900 y 1920.

En palabras de Barrán (2001: 218), desde finales del siglo XIX hasta principios del XX, «Uruguay se modernizó», es decir, acompasó su evolución demográfica, tecnológica, económica, política, social y cultural a la de la Europa capitalista, entrando a formar parte plenamente de su círculo de influencia directa. Entre las novedades a las que asiste el siglo XX, se anuncia la llegada del batllismo³ como principal fuerza política que no sin disputas y oposiciones, embandera el proyecto de reformas para formar el «país modelo» en referencia a Europa, pero recibiendo fuertes influencias americanistas y manteniendo una mirada atenta y competitiva a la vecina ciudad de Buenos Aires.

El batllismo se focalizó en Montevideo como laboratorio para las políticas reformistas impulsadas por el sector por ser el único centro político-burocrático, comercial e industrial del país. Será el segundo período de gobierno de Batlle (1911-1915) el momento de mayor concretización del proyecto de reformas previstas. (Barrán & Nahum, 1979).

Proyecto urbano montevidiano

Montevideo asistió al nacimiento del siglo XX en medio de una coyuntura de desocupación y migración, consecuencia de la heredada expansión demográfica del siglo XIX y la nueva estructura económico-política que se anunciaba. La primera ola inmigratoria europea del siglo, entre 1905 e 1913, afectaría principalmente a la capital aumentando un 13 % de su población, sumada a la importante migración proveniente del interior del país (Barrán & Nahum, 1979). Frente a estos cambios la ciudad también se expandía, alejándose del pueblo colonial montevidiano focalizado en las proximidades del puerto. Setenta barrios fueron fundados entre 1909 y 1915 en manos de Francisco Piria (González Sierra, 1996: 206). El año 1906 marcaría la inauguración de las primeras líneas eléctricas en el centro de la capital, hasta entonces todas las líneas funcionarían por tracción a sangre.

³ Se hace referencia específicamente al «batllismo de Batlle y Ordóñez», Presidente de Uruguay en los períodos 1904-1907 y 1911-1915. Estas primeras décadas del siglo XX se han convertido en centro de atención tanto para el ámbito académico como político de la sociedad uruguaya contemporánea. En palabras de Caetano (2011) asistimos a una «batllistización» que es simbólica pero también ideológica. Investigar sobre el primer batllismo y su época se convirtió para muchos historiadores en una forma de resistir y responder a los crímenes e inequidades cometidos durante la dictadura cívico-militar (1973-1985).

La frecuencia de traslado de las familias se sextuplicaría entre 1890 y 1913, tornándose medio de transporte masivo y cotidiano para la media de la población (Barrán & Nahum, 1979). La llegada de los primeros automóviles, el teléfono, la luz eléctrica, el gas, serían otras de las novedades que anunciaban el «progreso» de aquel período. El centro de la ciudad y otros barrios serían escenario de nuevos cafés, confiterías y clubes, donde se desarrollaban las famosas «tertulias». Hoteles y casinos ofrecían bailes y espectáculos, el cine comenzaba a dominar frente al teatro, la industria del espectáculo comenzaba a abrir camino en una ciudad que se pretendía atractiva también al turismo.

Siguiendo a Cavalletti (2010), la «expansión» de la ciudad no es necesariamente un fenómeno exclusivamente moderno, entendida como ampliación del espacio urbano. Como lo explicaría el urbanista Ildefonso Cerdá en su Teoría de la Urbanización (1867), la urbe es «el organismo, la vida, por así decirlo, que anima la parte material» (Cavalletti, 2010: 30). La novedad substancial que caracteriza a esta nueva disciplina moderna estaría radicada en su «giro hacia una procesualidad», donde la acción urbanizadora es siempre insuficiente, reclama una nueva acción de urbanización en nombre de la vida y la felicidad pública (Cavalletti, 2010: 33). En términos foucaultianos podríamos pensar que, una vez que surge el problema de la población, será preciso desplegar una serie de nuevas técnicas de gobierno que aseguren un bienestar común. Será esta misma población, fin e instrumento de gobierno:

La población aparecerá como meta última del gobierno, mejorar su suerte, aumentar sus riquezas, la duración de la vida, su salud, etc. Y el instrumento de gobierno será la población misma (...) sobre la que actuará de manera directa a través de campañas o de manera indirecta mediante técnicas que van a permitir estimular o dirigir hacia tal o cual dirección o tal o cual actividad los flujos poblacionales (Foucault, 2000: 132).

El Estado aparece como protagonista y responsable en el ejercicio de gobierno. La identidad urbana cambiaba, emprendimientos de particulares y sin planeamiento general de la ciudad se combinaban con las nuevas y ambiciosas proyecciones por parte del Estado que procuraba anticipar y detener el avance e impulso de los primeros (Caetano, 2010). Sería en el primer período de presidencia de Batlle y Ordóñez (1906-1911) que se planearían las voluntades del sector de refundar Montevideo, teniendo por objetivo transformar lo que restaba del viejo siglo XIX para dar paso a una nueva ciudad moderna de vocación urbana. Lo que Caetano (2010) llamó «ciudad batllista», fue el escenario para el desarrollo de una ciudadanía con perfiles republicanos:

La nueva Montevideo debía confirmar la centralidad de la política, expresar y a la vez habilitar un civismo activo y participativo, integrar el hábitat de los ciudadanos desde el protagonismo y la simbolización protectora del Estado. Al mismo tiempo, debía traducir del modo más concluyente la noción genérica de predominio de lo público sobre lo privado y del Estado sobre el mercado, «monumentalizando» valores y virtudes cívicas, todo lo que debía encarnarse en grandes «templos laicos» propios de una «religión civil» que dominara en el espacio público (Caetano, 2010: 25).

Este «embellecimiento» urbano haría converger dentro de la propuesta del primer batllismo —no sin confrontar con otros sectores políticos y económicos— los proyectos de «ciudad verde e integrada», «ciudad capital» y «ciudad balnearia» (Caetano, 2010: 25). Simultáneamente fue promulgada una vasta serie de reglamentaciones y ordenanzas municipales⁴ que garantizaran la sanidad y circulación de la ciudad.

Espacios de cultura física

La nueva forma de gobernar, propia de los Estados modernos, instaura una preocupación política por la vida sin precedentes. Se trata de «un biopoder que se despliega en dos direcciones: al cuerpo y a la población. A través del doble juego de las tecnologías de la disciplina y las tecnologías de regulación» (Foucault, 2000: 204-205). En este sentido el surgimiento de la Comisión Nacional de Educación Física⁵, en el marco del segundo período de presidencia batllista, tendría que ver con la «emergencia del cuerpo como objeto de preocupaciones políticas y pedagógicas que suponen la delimitación de una intervención específica: la educación del cuerpo» (Rodríguez Giménez, 2012: 17).

⁴ Las primeras legislaciones urbanísticas limitando las construcciones a libre disposición de los particulares aparecieron en las primeras décadas del siglo XX, junto a la creación de la «Sección de Embellecimiento de Pueblos y Ciudades del Ministerio de Obras Públicas» en el año 1911. Año donde se concreta un concurso de proyectos para «el trazado general de avenidas y ubicación de edificios públicos», aprobándose un plano regulador de la ciudad en 1912 (Baroffio, Gianelli, Guidini) (Caetano, 2010).

⁵ La CNEF es el organismo que se crea bajo la promulgación de la Ley N.º 3.789 del 7 de julio de 1911, luego de reformular el proyecto de ley de creación de los juegos atléticos anuales presentado por Batlle y Ordóñez a las cámaras en 1906. Estos juegos atléticos estaban destinados a «todos los habitantes del país, no profesionales», la nueva CNEF seguiría esta tendencia apuntando a incluir en los ejercicios físicos a aquella población que no los practicaba.

En 1913 sería inaugurada la primera Plaza Vecinal de Cultura Física como primera etapa de concreción de lo que sería el principal proyecto de la Comisión Nacional de Educación Física (CNEF). Este organismo, que tenía como cometidos promover, gestionar y difundir todo lo relacionado a la cultura física del país, establecía como uno de sus fines: «Combatir las causas de deterioro físico, en la infancia y juventud, de todas las clases sociales» (Uruguay, 1911). La primera plaza inaugurada se enmarcaba en un proyecto⁶ que pretendía replicarse en distintos puntos estratégicos de la ciudad «en cualquier otro paraje popular de Montevideo» (CNEF, 1911: 69) y establecerse como modelo a aplicar en todo el territorio nacional. El diseño y ubicación de la primera plaza, se inscribía en un proyecto de desarrollo urbano, teniendo la aprobación directa del Poder Ejecutivo. Una vez ofrecido a préstamo un terreno de propiedad de Francisco Piria (gratuitamente y por tiempo indeterminado), sería estudiada y analizada estratégicamente su localización.

El terreno se halla situado en una situación espléndida por la belleza panorámica que desde él se percibe, como por lo poblado del barrio o vecindad a la cual se pretender servir. —El terreno ocupa un área de cerca de doce mil metros, capacidad suficiente para el propósito a que se le destina. Sus límites son, por el Norte el Hospital Inglés, por el Sud la calle Sarandí con su prolongación de la Escollera Este, por el Este la calle Juan L. Cuestas y por el Oeste el mar. —Su perspectiva; el mar, el Cerro, las calles Buenos Aires y Sarandí en toda su longitud; más tarde todo el proyectado barrio de pescadores (CNEF, 1911:147).

Se trataba de la zona más antigua e identitaria de la ciudad, la Ciudad Vieja, barrio que reunía la mayor actividad comercial y financiera así como la principal actividad social (Barrios Pintos, 1971). Se caracterizaba por las grandes y lujosas casas legadas del siglo XIX, albergando los sectores más enriquecidos de la población que comenzaban a convivir en las proximidades del Puerto de Montevideo y del edificio de la Aduana con el creciente sector proletario. Esta doble faceta de los barrios con sus pobladores y sus respectivas costumbres sería narrada y hasta denunciada en varias crónicas literarias de la época. Mientras los recuerdos de infancia de Josefina Lerena Acevedo de Blixen ilustran ciertas imágenes de la vida diurna en la Ciudad Vieja:

⁶ El proyecto sería impulsado y finalmente redactado por el entonces Presidente de la CNEF Juan Antonio Smith.

El paseo elegante se hacía por Sarandí, en invierno, de cinco a siete y entre plaza y plaza [de «Plaza Constitución» a «Plaza Independencia»]. [...] El paseo tenía por único objeto encontrarse unos con otros. Pero rigurosamente, a las siete de la tarde se deshacía el encanto de la calle Sarandí; los hombres se iban a sus clubs y los matrimonios se paseaban del brazo por 18 de julio (Larena Acevedo de Blixen, 1967: 24-28).

Las crónicas de Ramón Collazo (1967) sobre las primeras tres décadas del siglo XX narran los escenarios de la zona de «los Bajos» (Ciudad Vieja en las proximidades de la Aduana), la vida nocturna en tabernas, cafés asociada a los vicios como el juego clandestino, el alcohol y la prostitución.

La discusión sobre la ubicación de la plaza no estaría ajena a estas tensiones, sería argumentado en sesión de la propia CNEF la nueva plaza tendría «enormes beneficios, [...] inmediato al vecindario que lo rodea y como consecuencia experimental, a toda la República» (CNEF, 1911: 147). En palabras de Smith:

La Plaza Vecinal que se trata de fundar será un punto de reunión, que por sus condiciones higiénicas, por la belleza de su panorama, por lo cercano de las viviendas de los concurrentes [...] dotándola de un grande y hermoso pabellón para baños [fríos y calientes], y para bar higiénico donde se expendan leche especial, frutas y bebidas sin alcohol; de campos de sports, de gimnasios al aire libre y mixtos, de aparatos gimnásticos higiénicos y de recreo, de pista podística, de arcos y para bicicleta; de bancos bajo sombra y de plantas; un punto de reunión, decía, que por todas estas condiciones, atraigan de mañana y especialmente de tarde, a todo el vecindario de la sección y, mientras otras plazas análogas no se establezcan en otros barrios, a vecinos de otras secciones (CNEF, 1911: 148-149).

Será el discurso médico e higienista el responsable de promover la disciplinización de la vida social urbana, estando dirigido principalmente a los pobres, evitando la «propagación de enfermedades del cuerpo y de la sociedad» (González Sierra, 1996: 202).

Re-organización del tiempo social

La excesiva mano de obra disponible con la que se inauguró el siglo XX en relación a los puestos de trabajo requeridos, habría conducido a instalar condiciones desfavorables para el trabajador. Bajos salarios (acen-

tuado en el caso de la mano de obra barata: mujeres y niños), frecuentes accidentes laborales, jornadas laborales de 11 o 12 horas y que, dependiendo de la demanda y rubro, podían llegar hasta las 15 horas (como ocurría en caso de los tranviarios) (Barrán & Nahum, 1979). Agrupaciones obreras de cierta estabilidad y buena organización, como sería el caso de la construcción, habían obtenido mediante huelgas un horario reducido de ocho horas. Sin embargo, sería preciso garantizar —al menos legalmente— este derecho para el resto de los rubros de la industria y el comercio. El 21 de diciembre de 1906, el Presidente José Batlle y Ordóñez, presentaría un proyecto de ley, anunciado como «Proyecto obrero», en el que se justificaría como derecho del trabajador el régimen horario de ocho horas y el descanso semanal⁷.

El proyecto era innovador en relación al contexto regional y pretendía adelantarse a las problemáticas conocidas por los países avanzados de Europa. Esto era argumento del propio Batlle y Ordóñez frente a las Cámaras (Batlle, 1906 apud Vagner, 1968: 244-245). Además de las argumentaciones centradas en el derecho del trabajador se declaraba que esta ley no tendría implicancias perjudiciales en las actividades productivas, por el contrario, esta medida eliminaría el «tiempo perdido» acumulado por las «horas muertas, en que el obrero o el empleado no producen» (El Día apud Marcha, 1969: 64).

El proceso de regulación de la jornada laboral durante las primeras dos décadas del siglo XX⁸ sería una medida para optimizar el tiempo de trabajo pero también abría una posibilidad de intervención sobre la realidad amenazadora que se habilitaba fuera de ese tiempo productivo. El Estado tendría el deber de intervenir principalmente en aquello que representa un riesgo para el bienestar común. Habiendo saldado la mejora de las condiciones insalubres de la población en horas de trabajo, sería preciso intervenir en el tiempo y espacio fuera de él. Desde algunos sectores ortodoxos de la sociedad uruguaya se guardarían reparos ante la ley aprobada, denunciando que:

⁷ Batlle y Ordóñez era conocido por su afinidad con el sector obrero y por ser promotor de la lucha de este sector contra la explotación, habría expuesto sus ideas y proyectos al respecto en reiteradas oportunidades. Se destaca aquí, uno de sus artículos publicados en el diario «El Día», el cual dirigía, en el cual declara abiertamente «simpatizamos con las huelgas» y continúa defendiendo la huelga como herramienta de resistencia del movimiento obrero siempre que sea «de manera reflexiva, con probabilidades de éxito [...] he ahí los débiles que se hacen fuertes y que, después de haber implorado justicia, la exigen». Extracto del artículo «Las últimas huelgas», 3 de enero de 1896 (El Día apud Marcha, 1969: 54)

⁸ Esta ley fue aprobada el 17 de noviembre de 1915.

El ideal de las tres ocho⁹ —se afirmó en 1923 en una publicación católica— quedó reducido a mera fórmula; los obreros, en la generalidad de los casos, las ocho horas destinadas al esparcimiento intelectual y espiritual pasan en las tabernas, cafés y tugurios, dedicados al vicio sobre diversos aspectos, alcoholismo, juego y prostitución (González Sierra, 1996: 202).

El proyecto de «Plazas vecinales de cultura física» respondía perfectamente a estas preocupaciones de orden social. Sus propósitos, relativos a «los adolescentes y los hombres», serían «los ejercicios [...] y los deportes atléticos retrayéndolos con los atractivos de la Plaza y alejándolos de las reuniones malsanas y de los clubs o remates de Carreras de Caballos, de los cafés, esquinas u otras reuniones perjudiciales (CNEF, 1911: 148-149).

El discurso del Presidente Batlle de 1906 anteriormente referido, así como la propia ley aprobada en 1915, declaran la habilitación de un tiempo por fuera de la dupla trabajo-tiempo de reposo. En ese sentido Batlle defendería el valor de un tiempo que permita y promueva el relacionamiento social, cultural y moral: «Cuando hayan destinado [los obreros] a la alimentación y al reposo de su organismo el tiempo necesario, todavía deben armonizar ideas con sus esposas, para conocer y acariciar a sus hijos y para extender su cultura moral e intelectual» (Batlle, 1906 apud Vagner, 1968: 244-245).

En términos de Milner (2003), el tiempo libre de reposo se manifiesta como un segmento del trabajo requerido para la reconstitución fisiológica de la fuerza de trabajo productivo, por tanto, es útil e indirectamente creador de valor. Se distingue del ocio en tanto que éste «no depende, por ninguna razón de la productividad, utilidad y creación de valor» (Milner, 2003: 44). De esa forma, ocio, trabajo y reposo adquieren una relación particular, en la cual el primero se confronta con los opuestos: trabajo/reposo.

Desde esta perspectiva el ocio puede adquirir dos materializaciones; una simple y directa, que es el tiempo, y otra substitutiva e indirecta, manifiesta por la posesión de determinados bienes o adopción de ciertas prácticas.¹⁰

⁹ «Ley de las ocho horas» sería el modo de referir a la nueva ley de regulación de la jornada laboral aprobada en 1915. La expresión «ideal de las tres ocho» alude a las «ocho horas de trabajo, 8 horas de descanso y 8 de recreación y estudio» (González Sierra, 1996: 202) que se pretendía conquistar como derecho del trabajador.

¹⁰ Dos formas de «sobresalario» que responden a dos tipos extremos de burguesía asalariada: la «sobrere remunerada» (que no dispone de ningún tipo de ocio, puede tener acceso al ocio mercancía) e, por otro lado, la burguesía del «sobre-tiempo» (de remuneración pequeña, sin acceso al ocio-mercancía pero su sobresalario se convierte íntegramente en tiempo de ocio. Ocio-mercancía/sobretiempo, «sociedades de consumo» / «sociedades de ocio», respectivamente (Milner, 2003).

Esta última manifestación, en la que existe un sobretiempos, habilita la forma de otium¹¹. «En todas las sociedades en que el otium ocupa algún lugar, ya sea público o clandestino, es el tiempo de dos gestos mayores: las libertades y la cultura» (Milner, 2003: 56). No obstante, Milner dirá que con el pasaje a las sociedades modernas se integran las obras de la cultura a las marcas de la clase ociosa, adquiriendo contradictoriamente, forma de mercancía, anulando toda distinción entre ocio y otium.

Las plazas de cultura física serían espacios para hacer un uso conveniente del tiempo fuera del trabajo, especialmente como tiempo de reposo, como lugar «para descansar, tomar baños y recuperar las fuerzas perdidas en la tarea del día» (CNEF, 1911: 148-149). Como indica Rodríguez Giménez (2012: 185):

¿Funcionalismo? Absoluto. Las libertades del cuerpo son allí cuestiones pragmáticas y no hay subterfugio alguno; el tiempo del trabajador es uno solo, dentro del cual se puede distinguir, y siempre dentro del mismo tiempo, producción y reposo. Lo sabían muy bien quienes invertían en este tipo de políticas. El derecho del trabajador al esparcimiento y a un espacio público donde pueda recuperar energías para la próxima jornada laboral es, finalmente, la condición de posibilidad del equilibrio social burgués ¿Proyecto civilizador? Si. ¿Cultura? No parece tan claro.

Sin embargo, tanto el proyecto de Plazas vecinales de cultura física como las palabras del Batlle y Ordóñez —«extender su cultura moral e intelectual» (Batlle, 1906 en: Vagner, 1968: 244-245)—, parecen establecer una distancia con una biopolítica, en el sentido estricto del gobierno de la vida biológica de la población. Parece no tratarse de una pura administración de los organismos sino que la política batllista instala una preocupación y ocupación por la formación de una ciudadanía.

El país necesita productores, pero productores que sean ciudadanos. [...] Y todos los que quieran que el país tenga ciudadanos capaces de aquilatar sus necesidades, defender sus derechos y realizar sus esperanzas, deben dar toda su simpatía a la jornada uniforme de ocho horas, la cual permitirá que la mayoría de los ciudadanos sean hombres instruidos, fuertes y libres¹² (Batlle en Claps; 1979: 102).

El proyecto de plazas no quedaría al margen de esta postura. Su idealización preveía una organización que involucraba a intelectuales locales y progresivamente a los usuarios de las plazas a su gestión y administra-

¹¹ En las sociedades antiguas se expresa a través de la práctica de las artes, la filosofía, política, placer, etc. (Milner, 2003).

¹² Extraído del Diario EL DÍA, 7 de mayo de 1912.

ción. Las «Comisiones Vecinales de Cultura Física» habían sido creadas a partir de la propuesta de Smith, siendo instituidas por la propia CNEF con la función de «cooperar dentro de su sección al desenvolvimiento de los cometidos confiados a la Comisión Nacional» (CNEF, 1911: 115). Tendrían especial competencia en la «vigilancia y dirección inmediata» de las plazas de cultura física, siguiendo los fines y cometidos preestablecidos por la CNEF (CNEF, 1911: 115). Tendrían la potestad de proponer reformas o medidas a la CNEF en vistas a «popularizar, mejorar, o al incremento de la educación física en la sección», así como «interesar a toda la población de su sección en favor de los ejercicios físicos llevándole al conocimiento de los incalculables beneficios que su acción resulta para la salud y moral del pueblo» (CNEF, 1911: 116).

La «igualdad democrática» implicaba la incorporación del trabajador al sistema político burocrático, con ejercicio del voto, participación en clubes, esa era la «ciudad batllista» referida por Caetano (2011) y en la cual se inscribían estos nuevos espacios de cultura física para la población.

Consideraciones finales

Sabemos que el fenómeno del «tiempo libre», con sus dimensiones objetivas y subjetivas, nunca deja de presentar una serie de dificultades en su abordaje e intentos de análisis crítico. Asumirlo como problema y realidad en el marco del Estado moderno uruguayo, con sus implicancias económicas y políticas supone siempre valorarlo como efecto de tensiones históricamente constituidas, a la vez que es un posible puente para la comprensión de los cambios en la vida de la población.

Podemos afirmar que este proyecto de Plazas vecinales de cultura física, inaugurado en el año 1913 en la ciudad de Montevideo y expandiéndose hacia todo el territorio nacional a partir de 1916 bajo la nueva denominación Plazas de Deportes¹³, tendrá un papel relevante en la promoción y difusión de ciertas prácticas para el tiempo libre. Como afirma González Sierra (1996: 202), «el uso del tiempo libre significaba decidir sobre la salud o la enfermedad, la sanidad o la insania, lo moral o inmoral, lo permitido o lo prohibido, lo socialmente conveniente o lo subversivo».

La vida en torno a los cafés y bares probablemente no fuese el modo más racional para dedicar las horas fuera del trabajo, las horas podían pasar sin una finalidad productiva. Serían espacios privilegiados para el intercambio y la producción artística y literaria de la intelectualidad

¹³ Es en abril de 1915 que se cambia la denominación de dichos espacios a «Plazas de Deportes» nombre con el cual se los reconoce en la actualidad.

Montevideana, quizás existiera la posibilidad de que alguna de las manifestaciones del *otium* se hiciera presente. «Espacios otros» en términos *foucaultianos* (Foucault, 1984), «contra-sitios donde la diferencia y la alteridad pueden desarrollarse al mismo tiempo que los anuncia como heterotopías en crisis» (Giaudrone, 2012: 190).

La tendencia moderna llevaba a cambiar la apariencia de muchos de los espacios de la ciudad colonial montevideana.¹⁴ El arquetipo moderno, desde la llegada del novecientos, abriría las puertas hacia el espacio público con diversas formas de conexión con las veredas. Exposición y visibilidad que garantizarían mayor seguridad al individuo y como consecuencia al común de la sociedad al mismo tiempo en que se es visto desde el exterior.

Bajo esta clave serían diseñadas las nuevas plazas de cultura física. El argumento principal sería el de la seguridad, resguardar al individuo de los peligros sociales a los cuales estaría sometido «afuera» y asegurar su libertad dentro de los límites establecidos. La plaza estaría cercada por un tipo de tejido que «permite a todos los transeúntes contemplar lo que pasa dentro de la Plaza o lo que es muy conveniente» (CNEF, 1911: 152). Ver y ser visto sería la nueva consigna de los espacios públicos, para lo cual sería preciso iluminar las peligrosas penumbras de los espacios de encuentro clandestino que habilitaba la ciudad. Como argumentaría Julio J. Rodríguez en el «Plan de Acción de la CNEF» de 1923: «Las plazas de deportes deben estar alumbradas con mucha luz, tratando de evitar los rincones oscuros, que pueden constituir focos de inmoralidad» (CNEF, 1923: 55).

Como expresa la fórmula de Carl Schmitt, citada por Cavalletti (2010: 7), «no existen ideas políticas sin un espacio al cual sean referibles, ni espacios o principios espaciales a los que no correspondan ideas políticas». Montevideo se encaminaba a formar «primera fila, entre las más populosas, importantes e ilustradas ciudades del mundo» (SMITH, 1913: 9), era preciso contraponer las consecuencias perjudiciales de la vida moderna,

¹⁴ La interesante tesis doctoral de la arquitecta uruguaya Laura Fernández Quintero «Arquetipos de una identidad urbana. Cafés y bares montevideanos (1900-1960)» publicada en el año 2012, investiga una serie de obras arquitectónicas de reforma de tradicionales comercios de la ciudad colonial montevideana al surgimiento de los diferentes formatos bar/café de las primeras décadas del siglo xx. No siempre planificadas por especialistas, estos espacios diseñados para el encuentro humano «conformaron puertas de la ciudad en la frontera de lo público» (Fernández Quintero, 2012: 9). Mientras algunos priorizarían la apertura al espacio público otras procurarían la protección de la intimidad, permitiendo la penumbra. La autora realiza el análisis de estas constantes compositivas hasta la década del 40, momento en el cual surgen las nuevas formas comerciales a escala global —*malls* o *shoppings*— implantándose otra identidad urbana.

«con barrios excesivamente poblados, cuyos habitantes viven aglomerados en construcciones poco higiénicas, sin aire suficiente» (CNEF, 1911: 149). Los «*pulmones populares*, que no otra cosa son las *plazas vecinales*, en el organismo de las ciudades» serían necesarios para el «porvenir futuro» (SMITH, 1913: 9).

El proyecto de plazas se inscribía en el proyecto de refundar la ciudad de Montevideo, teniendo por objetivo transformar lo que restaba del viejo siglo XIX para dar pasaje a una nueva ciudad de vocación moderna. Lo que Caetano (2011: 25) denominó «ciudad batllista», fue escenario para el desarrollo de una ciudadanía con perfiles republicanos.

De este modo, no sería casual la instalación formal de espacios de construcción de ciudadanía, como pretendían serlo las Comisiones Vecinales de Cultura Física. Estas comisiones locales serían conformadas por miembros competentes en materia de cultura física, siendo elegidos inicialmente por la propia CNEF y, una vez puestas en marcha su funcionamiento, serían los propios usuarios de las plazas los responsables de nombrar a sus representantes. Todo un dispositivo para la formación de una *cultura cívica* era puesto en juego en esta política de *cultura física*.

A lo largo del siglo XX esta política ha sido sostenida desde diversas perspectivas, pasando por reiteradas reformulaciones que han generado momentos de grandes mejoras de estos espacios públicos, así como también, períodos de gran decadencia¹⁵. Este proceso llama nuestra atención e invita a pensar el lugar que ocupan estas plazas en el marco de la sociedad uruguaya contemporánea.

Intentando eludir anacronismos, podríamos detectar una serie de elementos constitutivos de aquellas plazas de inicios de siglo XX que parecen no estar claramente presentes, o al menos no con la formalidad descrita en las fuentes analizadas, en las actuales Plazas de Deportes y/o en las «*Plazas del Siglo XXI*»¹⁶.

¹⁵ Un claro ejemplo de estos períodos de decadencia de los espacios públicos en la ciudad de Montevideo fue abordada en la tesis de maestría de Seré Quintero (2014), refiriendo específicamente al período de la dictadura cívico-militar (1973-1985) continuado por una serie de esfuerzos estatales de redemocratización del país que implicaría la restauración de estos espacios públicos y creación de nuevos, no estrictamente con las mismas características del período pre-dictadura.

¹⁶ Se refiere aquí al proyecto lanzado en el año 2009 por la entonces Dirección Nacional de Deportes del Ministerio de Turismo y Deporte, hoy transformada en Secretaría Nacional de Deportes en directa dependencia del Poder Ejecutivo. Este proyecto, aún en marcha, se propone «renovar el concepto existente de Plazas de Deportes para dar cabida a uno moderno»

En este sentido podríamos decir que, desde la perspectiva de Foucault (2000: 225), se establece un proceso de creación de una tecnología que se ocupa ya no del cuerpo individual sino de «la vida» de la población, que intenta reagrupar los efectos de la vida en sociedad y de esa manera controlar y predecir a esa masa viviente y realizar un vigilancia total de los efectos de su funcionamiento. El lugar que juegan estas políticas de Estado en los mecanismos de regulación de las poblaciones puede señalarse como una línea de continuidad que se actualiza en el «nuevo» proyecto de plazas.

Por otra parte, es importante valorar en relación a los mecanismos de gestión, las diversas formas de han adquirido las organizaciones sociales y el lugar que obtienen en la ejecución de políticas en las últimas décadas. Específicamente, en lo que refiere al proyecto de Plazas de Deportes, podemos aventurar una lectura que asume ciertas rupturas en relación al proyecto *mater*, ya que las formas de la sociedad civil organizada tienen cada vez más relevancia a la hora de aplicación de políticas públicas y en ese sentido se instalan otros dispositivos que no son, en principio, la conformación de aquella comisión compuesta por miembros competentes electos por la institución rectora del Estado. Cabría preguntarse acerca de los mecanismos que la actual política prevé desplegar para la formación y el fomento de una cultura de participación ciudadana. Una primera aproximación al nuevo proyecto de Plazas no da cuenta de contemplar instrumentos claros para alcanzar tal objetivo.

Referencias

- Barrán, J. P. (2001) *Historia de la sensibilidad en el Uruguay (Vol. 2): El disciplinamiento (1860-1920)*. Montevideo, Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental.
- Barrán, J. P. & Nahum, B. (1979). *Batlle, los estancieros y el imperio británico (Vol. 1): El Uruguay del novecientos*. Montevideo, Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental.
- Barrios Pintos, A. (1971). *Montevideo. Los barrios I*. Montevideo, Uruguay: Editorial Nuestra Tierra.
- Caetano, G. (2011) *La República Batllista*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- Cavalletti, A. (2010) *Mitología de la ciudad. La ciudad biopolítica* (Trad. M. T. D'Meza). Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Claps, M. (1979) *Batlle. Estudio Preliminar y selección documental*. Montevideo, Uruguay: Ediciones de la Casa del Estudiante Martirena y Torres.
- Collazo, R. (1967) *Historias del bajo. Crónicas*. Montevideo: Editorial Alfa.
- Comisión Nacional de Educación Física (1911). *Libro de Actas I*. Agosto de 1911 – Noviembre de 1914. Montevideo, Uruguay: Autor.

- Comisión Nacional de Educación Física (1923) *Plan de Acción de la Comisión Nacional de Educación Física*. Montevideo, Uruguay: Latina.
- El Hombre. (29 de octubre 1916) *Semanario anarquista de combate 1* (1). Recuperado de: <http://www.periodicas.edu.uy/v2/minisites/el-hombre/index.htm>
- Fernández Quinteiro, Laura (2012) *Arquetipos de una identidad urbana. Cafés y bares montevideanos (1900-1960)*, Montevideo: CSIC, Biblioteca Plural.
- Foucault, M. (2000). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1984) *Espacios otros*. Architecture, Mouvement, Continuité, n. 5, octubre de 1984, pp. 46-49. Recuperado de: http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/7-132-1932qmd.pdf.
- Giaudrone, C. (2012). *La esbeltez de los barcos que están casi en el aire. El cénculo y el barco como heterotopías en el 900*. Recuperado de <http://lirico-revues.org/411>
- González Sierra, Y. (1996). *Domingos obreros en los albores del siglo XX. Itinerarios del tiempo libre*. En J. P. Barrán, G. Caetano & T. Porzecanski (eds.). *Historia de la vida privada en el Uruguay (Vol. 2): El nacimiento de la intimidad 1870-1920* (pp. 200-228). Montevideo, Uruguay: Ediciones Santillana S. A.
- Lerena Acevedo de Blixen, J. (1967) *Novcientos* (2.^a ed.). Montevideo, Uruguay: Ediciones del Río de la Plata.
- Ley N.º 3.789. Ley de los Juegos atléticos y Comisión Nacional de Educación Física. Publicada en *D.O.* No. 1700, del 15 de julio de 1911. Uruguay. Recuperado de: <http://legislativo.parlamento.gub.uy/temporales/leytemp6522539.htm>
- Ley N.º 5.350. Ley de la Jornada laboral de ocho horas. Publicada en *D.O.* No. 2971, del 19 de noviembre de 1915. Uruguay. Recuperado de: [http://www.parlamento.gub.uy/leyes/AccesoTextoLey.asp?Ley=5350.&Anchor="](http://www.parlamento.gub.uy/leyes/AccesoTextoLey.asp?Ley=5350.&Anchor=).
- Marcha (Noviembre, 1969) Batlle. *Cuadernos de marcha*, 31.
- Milner, J. C. (2003). *El salario del ideal. La teoría de las clases y de la cultura en el siglo XX*, Barcelona: Gadisa editorial.
- Rodríguez Giménez, R. (2012) *Saber del cuerpo: una exploración entre normalismo y universidad en ocasión de la educación física* (Tesis de Maestría en Enseñanza Universitaria del Área Social y de la Comisión Sectorial de Enseñanza). Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.
- Smith, J. A. (1913). *Plazas Vecinales de Cultura Física. Orígenes, propósitos, normas morales y de buenas costumbres; prácticas higiénicas*. Comisión Nacional de Educación Física. Reglamentaciones. Montevideo: Talleres gráficos: A. Barreiro y Ramos.
- Vagner, M. (1968). *José Batlle y Ordóñez. Pensador, político, historiador, antropólogo*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Las instituciones de educación formal de Montevideo como espacios de recreación para la construcción de autonomía

Ricardo Lema Álvarez

Introducción

Hablar de recreación en el caso de Uruguay nos remite a un conjunto de prácticas vinculadas al juego y la expresión, que movilizan a diversos grupos y colectivos, en diferentes ámbitos, edades y clases sociales. Pero la recreación también remite a una dimensión de acción organizada, que desde diversas instituciones educativas, comunitarias y socioculturales, moviliza a grupos de todas las edades en torno a juegos, fiestas, campamentos y otras actividades que tienen en el horizonte la vivencia de experiencias satisfactorias.

Actualmente la recreación organizada en Uruguay refiere a un conjunto de prácticas diversas, que se dan en una gran variedad de ámbitos e instituciones. Si bien en muchos espacios suele ser una práctica asociada a la educación física, lo que implica priorizar juegos motrices que permiten dar a la población diversas opciones de disfrute, cada vez son más las propuestas que se asocian con prácticas educativas que van más allá de lo motriz, configurando un campo de acción e intervención propio.

Como sucede en otros países del continente, estas prácticas educativas tienen un fuerte desarrollo en el ámbito comunitario. Pero en el caso uruguayo, la recreación también ha adquirido una fuerte presencia en las ins-

tuciones de educación formal, destinándose importantes recursos a llevar adelante estas propuestas que apuntan a la formación integral de la comunidad escolar.¹ La presencia de la recreación en estas instituciones ha crecido en las últimas dos décadas, siendo un rasgo distintivo de la recreación en Uruguay², no sólo por el impacto que tiene en la transformación de un campo académico y profesional, sino también por la cantidad de gente que estas actividades movilizan.

El presente artículo aborda algunos de los aspectos desarrollados en la investigación sobre la recreación educativa como trayecto de formación, realizada en el marco del Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano, con el objetivo de analizar las prácticas de recreación organizada en las instituciones escolares del Uruguay.

Marco referencial

Hoy en día nos encontramos que uno de los principales ámbitos para el desarrollo de la recreación en Uruguay se da en las instituciones de educación formal, a través de una oferta variada de actividades de tiempo libre escolar que incluye campamentos, jornadas recreativas, propuestas deportivas y culturales, incluso actividades de animación pastoral en el caso de colegios católicos. El contexto particular en el cual se dan estas prácticas —instituciones de educación formal, que refieren al tiempo de obligaciones de la población infantil y juvenil—, demanda una serie de precisiones desde lo conceptual.

En primer lugar, debemos encuadrar estas experiencias en el marco de prácticas organizadas de recreación y desde un enfoque educativo. La recreación educativa es entendida como una práctica pedagógica en y para el tiempo libre, o sea que el tiempo libre es ámbito y fin de la acción educativa. En esta línea, Waichman (2004) plantea que el verdadero potencial de la recreación está en considerarla como una práctica pedagógica, lo que supone una intervención institucionalizada: una acción organizada, estructuras que la sostengan, objetivos precisos y métodos específicos,

¹ Por enseñanza escolarizada entendemos aquí a todas las instituciones de educación formal, en sus diferentes niveles (inicial, primaria, secundaria, terciaria). Si bien en un sentido amplio engloba a diversas instituciones de educación no formal, nos interesa concentrar nuestro análisis en las primeras, ya que entendemos que es desde estas instituciones que el campo recreativo se está definiendo como una práctica educativa.

² Si bien no existen registros que den cuenta de la totalidad de instituciones escolares que trabajan con una propuesta de recreación, a través de un relevamiento de las páginas web de los principales colegios de Montevideo, pudimos identificar, al menos, 40 instituciones que disponen de un espacio regular de formación de líderes y animadores.

docentes especializados, etc. Esto supone un currículum de formación, una acción organizada en un tiempo específico, con una metodología participativa y grupal.

En el entendido de que la formación es una acción del sujeto sobre sí mismo, pero que se ve potenciada por diversas mediaciones con el objeto de aprendizaje (Ferry, 1997), la recreación es una oportunidad para contribuir al desarrollo humano desde la autonomía. La mejor mediación que puede proporcionar un recreador supone crear las condiciones adecuadas para que se desarrollen las potencialidades del sujeto. Por ello es importante repensar a la recreación como acción didáctica. Hablar de intencionalidad educativa supone revisar las prácticas de la recreación organizada, buscar nuevas formas de organización de la actividad, ensayar nuevos métodos y redefinir el rol del recreador, desde parámetros que no sean los tradicionalmente impuestos desde la educación física.

A diferencia de la tendencia recreacionista que impone la visión anglosajona, el enfoque educativo pone el foco en la vivencia de la recreación como facilitadora de una experiencia de formación del sujeto. En este sentido la recreación educativa podríamos definirla como un modelo vivencial de educación del ocio (Cuenca, 2004) ya que es una intervención educativa a largo plazo, que se basa en situaciones, vivencias y experiencias formativas relacionadas con el tiempo libre. Se tratan de experiencias colectivas, que toman al sujeto en un contexto de grupalidad (compañeros de estudios, colegas de un club, miembros de una comunidad) y que involucra los intereses grupales desde una participación activa; experiencias que no sólo buscan entretener, sino también atender integralmente al resto de las necesidades que se ponen en juego a través de una intervención recreativa, generando beneficios duraderos.

La perspectiva educativa de la recreación supone considerar las potencialidades del sujeto, para alcanzar su máximo desarrollo. En este sentido, Osorio (2001) considera que la recreación es un satisfacer sinérgico que atiende integralmente las necesidades del sujeto, por lo que en su dimensión organizada se debe procurar la «creación de escenarios para el desarrollo humano» (Osorio, 2008) y dinamizar así procesos que faciliten una vivencia que impacte integralmente en todas las dimensiones del ser. La intervención recreativa debe promover la toma de conciencia de las verdaderas necesidades para el desarrollo humano de una comunidad, identificar los factores que limitan el desarrollo y construir satisfactores apropiados para esa situación y en una interacción positiva con el entorno. El punto de partida es, para Osorio (2008), lograr un estado de bienestar físico, mental o social que se alcanza a través de experiencias de ocio satisfactorias, por lo cual la recreación, en tanta actividad placentera, genera las condiciones para iniciar ese proceso de desarrollo. Y desde esa base, la

recreación debe facilitar también el desarrollo de las capacidades humanas para la construcción de satisfactores.

En tanto el enfoque recreacionista toma al juego como un recurso para el disfrute, la recreación educativa se propone ir más allá movilizando la capacidad lúdica del sujeto para interactuar creativamente con el entorno. La recreación educativa se entiende como una acción que apunta a movilizar la capacidad lúdica del sujeto, lo que permite aspirar a prácticas pedagógicas transformadoras. En este sentido, el concepto de lúdica enriquece la recreación y le permite trascender el rol instrumental del juego —técnicas lúdicas—, para avanzar hacia un modelo que privilegie el potencial transformador de esa capacidad lúdica. «La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego [...]» (Carreño, Rodríguez & Uribe, 2014, p. 59).

La recreación educativa, en tanto práctica pedagógica, interviene tanto en las prácticas sociales de tiempo libre como en la actividad interna del sujeto, movilizando su capacidad lúdica y expresiva. Así lo entiende Mesa (2004), para quien la recreación plantea algunos mecanismos particulares de influencia educativa, ayuda pedagógica que el recreador brinda al sujeto para la construcción de sus propios aprendizajes y significados, en la interacción entre el recreador, los recreados y los contenidos de naturaleza lúdico-creativa. (Mesa, 1998).

Desde esta forma de concebir la recreación como práctica pedagógica transformadora, es que entendemos la recreación educativa como un trayecto de formación que se puede dar en el tiempo libre escolar y a través de propuestas no formales de las instituciones escolares. Afirmar esto demanda problematizar los conceptos de tiempo libre y de educación no formal.

Si bien coincidimos con varios autores que demandan un abordaje cualitativo del concepto de tiempo libre (cf. Munné, 1992), a los efectos de este trabajo optamos por una definición operativa que considerará la dimensión cuantitativa de tiempo disponible para el sujeto. Desde esta perspectiva, el tiempo libre es definido como aquel que queda liberado del trabajo y otras obligaciones, y disponible para lo que el sujeto decida, es la porción del tiempo social, que queda luego de cumplir con el trabajo y otras obligaciones, abierta a cualquier ocupación que decida el sujeto. (Trilla, 1993).

En el caso de la población beneficiaria de las propuestas de este estudio (jóvenes escolarizados entre 15 y 18 años), el tiempo de obligaciones suele ser el destinado a la actividad escolar, por lo que el tiempo libre sería aquel que queda disponible luego de la actividad académica y en el

cual el sujeto elige según su voluntad y por el placer que la actividad le genera. Atendiendo a esta definición, creemos que podemos hablar de un tiempo libre institucionalizado, el tiempo libre escolar, referido al tiempo que los estudiantes destinan en forma voluntaria dentro de las instituciones educativas y para actividades que no son académicas.

En el tiempo libre la voluntad del sujeto se guía por su propio interés, siendo diversos los intereses que orientarán la participación en la oferta recreativa. Según Dumazedier (1980), los intereses en el tiempo libre pueden ser físicos, prácticos, artísticos, intelectuales y sociales. El interés físico se manifiesta en la participación activa y voluntaria del individuo en las actividades físicas y deportivas. El interés práctico refiere a actividades manuales, como el bricolaje o la actividad artesanal con fines recreativos. El interés artístico se canaliza en actividades de consumo y producción cultural. El interés intelectual alude a las actividades voluntarias que promueven el desarrollo cognitivo. Por último, el interés social se manifiesta en las actividades que promueven la interacción y relacionamiento con otros.

La concreción de los intereses del sujeto en su tiempo libre permite el desarrollo de experiencias satisfactorias que le benefician integralmente. Para Cuenca y Goytia (2012) las experiencias de ocio se caracterizan por tener a la persona como marco de referencia, por el predominio de factores emocionales (contrapuesto a los racionales), por justificarse en la libre satisfacción (y no en el deber), por integrarse en valores y modos de vida (como libertad, satisfacción, gratuidad) y por su carácter procesual que permite experiencias profundas.

Esta dimensión experiencial nos permite enriquecer el análisis de la complejidad de propuestas que se pueden dar en el tiempo libre. Según Cuenca (2004) la vivencia de un ocio autotélico se manifiesta a través de cinco dimensiones: la dimensión lúdica tiene que ver con las diversiones y entretenimiento de trascendencia limitada; la dimensión creativa refiere a las vivencias culturales y estéticas; la dimensión ambiental – ecológica se vincula al disfrute tanto de los entornos físicos y urbanos de una comunidad como al contacto con la naturaleza; la dimensión festiva refiere a las experiencias por las cuales una comunidad se manifiesta y celebra; y la dimensión solidaria refiere a la vivencia social y altruista de disfrute a través de la ayuda desinteresada a otros.

La variedad de dimensiones en las que se manifiesta una experiencia de ocio y la diversidad de intereses que pautan el tiempo libre permiten comprender la complejidad de aspectos a atender por la intervención recreativa, apuntando a obtener experiencias satisfactorias de ocio. El tiempo libre escolar debe asegurar en primer lugar la diversidad en este tipo de vivencias.

Por otra parte, si bien estas propuestas se desarrollan en instituciones de educación formal, consideramos que la oferta recreativa se define desde la no formalidad, ya que engloba en buena medida a las actividades educativas que la institución realiza en forma intencionada, pero que no forma parte de la enseñanza oficializada, graduada y jerarquizada que según Trilla (1993³) caracteriza a la educación formal.

Creemos que es posible hablar de propuestas no formales en instituciones formales, ya que la institucionalidad no es el único parámetro para definir la formalidad de una propuesta. Grandstaff (citado por Waichman, 2004) plantea que la no formalidad puede darse desde la adscripción administrativa (institucionalidad), pero también desde el enfoque pedagógico, desde la función educativa, desde los beneficiarios a los que se dirige o desde la pertinencia cultural. En el caso de la recreación en instituciones escolares, si bien la institucionalidad es formal, podemos decir que priman la no formalidad en los aspectos pedagógicos y metodológicos, en su funcionalidad y en la adaptabilidad cultural, como veremos más adelante.

Las variables de tiempo libre escolar y de no formalidad educativa de las propuestas permitirán analizar estas experiencias desde un enfoque de recreación educativa que combina la estabilidad institucional de las trayectorias escolares con la flexibilidad de las prácticas recreativas.

Hablar de recreación en instituciones educativas nos lleva a prestar atención a los trayectos de formación que propone la enseñanza escolarizada y a las trayectorias educativas del alumno. Terigi (2007 citado por Maddonni, 2009) distingue entre trayectos y trayectorias escolares. Los trayectos suponen trayectorias escolares teóricas que «[...] expresan recorridos de los sujetos en el sistema que siguen la progresión lineal prevista por éste en los tiempos marcados por una periodización estándar» (p.19). La trayectoria real, en cambio, refleja el itinerario que efectivamente realiza el alumno —una trayectoria no encauzada— ya que «[...] gran parte de los niños y jóvenes transitan su escolarización de modos heterogéneos, variables y contingentes» (Maddonni, 2009, p. 19).

La trayectoria escolar alude generalmente al diseño de itinerarios que refieren a la enseñanza escolarizada, académica. Pero si bien los trayectos escolares suelen ser homogéneos, lineales y graduados, las trayectorias tienden a personalizar la experiencia educativa. Un conjunto complejo de factores incide en «[...] las múltiples formas de atravesar la experiencia escolar, muchas de las cuales no implican recorridos linea-

³ Para este autor, el subsistema de educación no formal está «formado por el conjunto de instituciones y medios educativos intencionales y con objetivos definidos que no forman parte del sistema de enseñanza graduado o formal» (1993, 15)

les por el sistema educativo» (Maddonni, 2009, p. 19). El trayecto escolar suele asociarse a las actividades académicas, pero las trayectorias escolares en las instituciones relevadas serán impactadas no sólo por la actividad académica, sino que también la actividad recreativa que se da en el tiempo libre escolar tendrá un impacto significativo en la formación de ese sujeto.

Las prácticas organizadas de recreación en instituciones escolares permiten desarrollar intervenciones educativas de largo plazo, siendo una oportunidad de para asumirlas como un trayecto de formación que impacta integralmente en el desarrollo del sujeto durante un período fundamental para el desarrollo de su autonomía.

Encuadre metodológico del estudio

La investigación se propuso desarrollar teoría a partir de la singularidad de las prácticas de recreación educativa que se dan en Uruguay. Para ello nos concentramos en las representaciones de quienes gestionan esos programas, a partir de las formas en que construyen los discursos sobre sus prácticas —sus propias teorizaciones—, desde una metodología cualitativa.

En tanta investigación cualitativa que busca desarrollar teoría a partir de un conjunto de prácticas singulares, hemos optado por situarnos en el enfoque de la *Grounded Theory* o teoría fundamentada. Este es un enfoque que nos permite crear propuestas teóricas basándonos principalmente en los datos que surge de la realidad estudiada, «una metodología general para desarrollar teoría que está enraizada (grounded) en información sistemáticamente recogida y analizada» (Soneira, 2007, p. 153). Creemos que este es un enfoque adecuado para nuestra investigación ya que escogimos un objeto de estudio que no cuenta hoy con una teoría propia y, por lo tanto, ésta debe surgir de las propias prácticas de los recreadores. «La teoría fundamentada es especialmente útil cuando las teorías disponibles no explican el fenómeno o planteamiento del problema [...]» (Hernández Sampredri, Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, 2010, p. 492). De acuerdo con la metodología elegida, se procedió a desarrollar un proceso cíclico de recolección, codificación, análisis e interpretación de los datos.

Para la recolección de datos se optó por realizar entrevistas en profundidad a gestores y expertos de instituciones referentes de la recreación en Uruguay. Con estas entrevistas, buscamos relevar las representaciones que estos profesionales realizan de su propia práctica y su valoración de los aspectos pedagógicos y didácticos de la intervención. El producto

de este avance se centra en diez entrevistas a referentes de instituciones que cuentan con formación de líderes y animadores juveniles, como un aspecto central de su propuesta recreativa, instituciones localizadas en el área metropolitana (que incluye a la ciudad de Montevideo y otras ciudades satélites en un radio de 30 km.)

Los entrevistados fueron seleccionados en primer lugar porque la institución en la que trabajan puede identificarse como caso representativo de la recreación educativa en el Uruguay. Pero, en tanto muchos de ellos han sido protagonistas del desarrollo de este enfoque, también nos interesó indagar en su perspectiva como expertos del campo estudiado. Las instituciones e informantes se fueron seleccionando por ser ejemplos representativos de buenas prácticas, por su historia destacada en el campo, por el desarrollo alcanzado de sus programas recreativos y atendiendo a la diversidad de perfiles institucionales antes mencionada.

La propuesta recreativa de las instituciones educativas

Al momento de definir cuál es la oferta recreativa de las instituciones educativas, no existen consensos. En muchos casos se suele hablar de los campamentos y de las propuestas que surgen a partir de la formación de animadores. En otros casos se incluye toda la oferta complementaria a la académica, lo que incluye además de las propuestas mencionadas a las prácticas recreativas del deporte, a las actividades de expresión artística, las propuestas de voluntariado e incluso en algunos casos a la actividad religiosa.

La visión más restringida se explica en buena medida pues se tiende a pensar en las actividades que depende directamente de los referentes entrevistados. Estos tienden a describir las actividades que realizan directamente. Pero desde el punto de vista del alumno, la oferta complementaria es mucho más amplia, cosa que destacan varios de ellos.

Creemos que una variable que nos permite delimitar a la oferta recreativa en las instituciones es la del *tiempo libre escolar*, entendido como el tiempo que se destina dentro de la institución para actividades que no son académicas y que requieren la voluntad de participación por parte del sujeto. En Uruguay la enseñanza escolar es obligatoria, por lo que el tiempo destinado a las actividades académicas corresponde a la esfera de las obligaciones. Sin embargo hay una dimensión de tiempo institucionalizado, cuya dedicación no es obligatoria y que suele quedar a decisión del alumno y su familia⁴.

⁴ Es cierto que en el caso de los niños la participación en la oferta complementaria no siempre obedece a su voluntad, sino a la imposibilidad del núcleo familiar de destinarle ese

Este es un tiempo institucionalizado, ya que responde a una intencionalidad educativa y una estrategia de intervención en el tiempo disponible. A diferencia del tiempo académico, no es obligatorio, sino que implica una participación voluntaria. En este sentido, si bien se plantean objetivos educativos, la decisión de la participación obedece a una motivación intrínseca que no persigue otro fin que el disfrute de la actividad en sí misma. Lo que define la oferta recreativa de estas instituciones es que se trata de actividades de tiempo libre institucionalizado, que se desarrollan generalmente fuera del horario obligatorio y en espacios más allá del aula, pero que son centrales para la orientación educativa de la institución.

Las propuestas sistemáticas que se reiteran con una frecuencia semanal funcionan, salvo excepciones, fuera del horario escolar o a contra turno, es decir en un horario opuesto al escolar (en la tarde si las clases son de mañana, y viceversa) e incluso los fines de semana. Ocupan parte del tiempo disponible de los participantes y ellos optan por ocupar su tiempo libre con estas actividades dentro de la institución escolar.

Estamos hablando de actividades diversas —como la práctica recreativa de algún deporte, talleres de expresión artística, campamentos, jornadas festivas, servicio voluntario, etc.—, pero el énfasis es esencialmente recreativo, ya que el foco está en la experiencia que se da durante el proceso y en menor medida en el resultado. El taller de plástica no apunta a lograr producciones artísticas de calidad, ni el plantel de fútbol prioriza el éxito deportivo, sino que se prioriza el disfrute que genera el proceso y el impacto en la formación integral de estas experiencias. El resultado queda en un segundo plano aunque, en la medida que se trata de desarrollar las potencialidades del sujeto, seguramente el éxito del proceso redunde en una mejora de los resultados.

Si bien estas propuestas se desarrollan en instituciones de educación formal, consideramos que la oferta recreativa se define desde la no formalidad, ya que engloba en buena medida a las actividades educativas que la institución realiza en forma intencionada, pero que no forman parte de las condiciones para la aprobación del curso y el pasaje de grado. En este sentido la oferta recreativa introduce las virtudes de la educación no formal, en un contexto institucional escolarizado, en cuanto la flexibilidad en estilos pedagógicos, el desarrollo de métodos más específicos y adaptables, y el protagonismo de los participantes. La no formalidad de estas propues-

tiempo en el hogar. No es nuestra intención valorar esta dimensión de voluntad individual, asumimos que si es una opción tomada por la familia y no por la institución. Lo cierto es que cuando esos niños crecen y tienen mayor autonomía para decidir la participación por sí mismos, el nivel de asistencia a estas propuestas sigue siendo alto.

tas implica una disminución de los requerimientos externos, en cuanto a programas, burocracia y expectativas sociales.

La oferta recreativa de las instituciones es diversa y abarca todo el ciclo escolar, desde el nivel inicial y la educación primaria hasta el ciclo básico y superior de la Educación Secundaria, comprendiendo un período de 15 años clave para la formación del sujeto (entre los 3 y los 18 años de edad). Esto implica una diversidad de propuestas que apuntan a atender facetas del trayecto formativo que no son suficientemente abordadas desde el aula tradicional.

La propuesta recreativa se sostiene a partir de una oferta de actividades diversas, que incluyen lo lúdico, lo deportivo, lo artístico, lo social, lo festivo, etc. Esta diversidad de propuestas se da en muchas de las instituciones relevadas, donde hay un mayor desarrollo de la recreación y posibilita abarcar un amplio trayecto formativo que en algunas instituciones relevadas supone un ciclo vital desde los 3 a los 18 años de edad.

A pesar de la diversidad de la propuesta, la oferta recreativa en estas instituciones puede definirse desde tres categorías: actividades sistemáticas de recreación que son aquellas propuestas que se desarrollan a lo largo del año con una frecuencia regular; los eventos recreativos que se dan puntualmente en el año y la animación de espacios que implica una acción permanente y no estructurada. Cada una de estas actividades tendrá una función específica dentro del itinerario formativo.

a) Por *actividades sistemáticas de recreación* entendemos a aquellas propuestas que se desarrollan a lo largo del año o en un importante tramo de este, con una frecuencia regular (generalmente semanal). La oferta recreativa ofrece la práctica recreativa de diversos deportes, la participación en talleres de expresión plástica, musical y corporal, o la participación en espacios lúdicos regulares, entre otros.

Además de actividades deportivas, lúdicas y expresivas, en algunos casos las experiencias de voluntariado y aprendizaje-servicio también se incluyen dentro de la oferta recreativa. Incluso las actividades pastorales, en el caso de los colegios confesionales, son parte de esta oferta complementaria. En estos casos, se tratan de actividades que también han asumido un componente recreativo.

Todas estas son propuestas electivas, que pueden variar según el tramo del ciclo escolar y que permiten la participación voluntaria en base a centros de interés recreativo. La variedad de propuestas permite ejercer la capacidad de elección y crea un ambiente favorable para el desarrollo del proceso formativo. Esta oferta formativa complementaria engloba a actividades muy diversas, pero que tienen en común el aprovechamiento

del tiempo libre escolar, desde una participación que es voluntaria y motivada por el interés de la actividad en sí misma.

Este conjunto de actividades, cuya frecuencia suele ser semanal, constituye la base de la oferta recreativa, dando continuidad a la experiencia formativa. La oferta sistemática presente durante el año y distribuida a lo largo del ciclo escolar, genera una red de propuestas recreativas que ofician de sostén a la formación. En este sentido, podemos decir que estas actividades cumplen una función de sostenibilidad de la experiencia formativa.

b) Los *eventos recreativos* son propuestas de alta intensidad, con una frecuencia más prolongada (generalmente anual) y que se dan en una concentración de tiempo (una o varias jornadas concentradas). En esta categoría entrarían los campamentos, los eventos multideportivos (olimpiadas recreativas), las jornadas de integración, etc.

La posibilidad de realizar un evento recreativo surge muchas veces de celebraciones tradicionales (como el Día del Padre o Madre, Día del Niño) o de fiestas institucionales (Día de algún santo o del fundador de la institución). Estas celebraciones son una oportunidad para promover jornadas recreativas que involucran a toda la comunidad educativa; es decir, al alumnado de todo un tramo del ciclo escolar y, en muchos casos, también a sus familias. Son actividades con énfasis recreativo, que apuntan a la construcción de comunidad educativa, siendo un factor de identificación con la propuesta y reforzador de la pertenencia institucional.

También algunos hitos en el itinerario escolar, como la transición de etapas o su finalización, son oportunidades para desarrollar un evento recreativo específico para esa generación, como es el caso de las bienvenidas a los alumnos de Primer año en Secundaria o las despedidas de los estudiantes del último año.

A veces estos eventos suponen más de un día de duración, involucrando actividades diversas. Los eventos multideportivos y culturales, como las olimpiadas recreativas, o las semanas tematizadas que nuclean a varios actores de la institución en torno a la propuesta recreativa, son un ejemplo de estas macro-actividades recreativas. En el caso de las Olimpiadas recreativas, el deporte oficia de motivador para estos encuentros, aunque entendido desde una mirada integradora. Esta propuesta conjuga torneos en diversas disciplinas deportivas, con muestras artísticas y juegos que apelan a intereses y habilidades no sólo físicas:

También las muestras de diversas expresiones culturales y artísticas son parte de esta oferta de eventos. Festivales de música a partir o muestras de expresión plástica y teatral, permiten manifestar a los alumnos sus intereses y es una oportunidad, desde un marco recreativo, de facilitar la participación y la posibilidad de expresarse, mostrando sus talentos y saberes.

Entre los eventos recreativos ocupan un lugar destacado los campamentos escolares. Los campamentos han logrado un desarrollo importante en el ámbito escolar y son una de las actividades más frecuentes a lo largo del itinerario formativo. Suele haber uno por año, incluso dos en algunos casos y suele ser uno de los momentos de mayor intensidad para la experiencia de formación que se propone desde la recreación. Incluso llegan a ser las actividades más esperadas, tanto por el alumnado como por los educadores.

Los recreadores valoran el potencial educativo de los campamentos ya que operan como amplificador de la experiencia educativa desarrollada desde el conjunto de la oferta recreativa. Al ser una experiencia de convivencia donde se comparten no sólo actividades poco tradicionales (como subir un cerro, cruzar un arroyo, cocinar al fuego, realizar un gran juego, etc.) sino también rutinas cotidianas (compartir una cabaña y el baño, limpiar el comedor, etc.), la experiencia campamentil es un momento intenso donde se potencian los procesos de formación desarrollados a lo largo del año.

El campamento ha sido tradicionalmente la propuesta preferida de los recreadores, ya que en ella se concentran las mejores virtudes de la actividad recreativa. La dedicación total que implica el campamento permite la implicación absoluta del sujeto en su proceso de formación. A su vez este proceso se ve potenciado por la experiencia extraordinaria de contacto con la naturaleza y por la realización de actividades fuera del marco cotidiano.

A pesar de esta idealización de la actividad campamentil, en el último tiempo la masificación del acceso a oportunidades de turismo en la naturaleza y las demandas de un mayor confort en este tipo de propuestas, ha llevado a incorporar alternativas al campamento tradicional. En este sentido, cada vez son más frecuentes en la oferta recreativa institucional los viajes y paseos turísticos. Sin embargo, pese a los cambios en el perfil recreativo de los alumnos, los recreadores siguen reivindicando el valor de estos campamentos tradicionales, lo que genera una tensión aún no totalmente resuelta por las instituciones.

Los campamentos ocupan un lugar destacado dentro de la oferta de eventos recreativos, la que se complementa con las jornadas recreativas y festivas, las mega-actividades lúdico-deportivas y las muestras artísticas. Se trata de propuestas puntuales, de alta intensidad, que permiten amplificar los procesos educativos impulsados desde otras propuestas. Si la actividad sistemática le daba sostenibilidad, la función de estos eventos será intensificar la experiencia educativa.

c) Por último, la *animación de espacios* refiere no tanto a actividades en concreto, sino a una estrategia de generación de ámbitos abiertos a la

libre participación de los sujetos. Desde estos espacios físicos y temporales, el recreador es el encargado de facilitar un clima para la participación, sin actividades estructuradas. La propuesta se centra en la posibilidad de estar, fomentando un involucramiento a partir del acceso a recursos para la experiencia recreativa, como materiales lúdicos, juegos de mesa, instrumentos musicales, lecturas, etc. Y son también una oportunidad para promover actividades recreativas que implican flexibilidad en los tiempos de realización, como es el caso de torneos de juegos de mesa, la elaboración de un periódico mural, entre otros ejemplos.

Son espacios abiertos que promueven la posibilidad de estar y apropiarse del mismo, lo que propicia una utilización positiva de los tiempos desocupados dentro de la institución (recreos, horas sin asignación de clases, etc.) El acceso a esta propuesta desde una postura descontracturada posibilita la creación de un ambiente funcional a los objetivos de formación. El espacio físico y el acceso a materiales adecuados para disparar cierto tipo de utilización del tiempo libre permiten además construir vínculos con los compañeros y alienta a la participación en el conjunto de la oferta recreativa, lo que facilita el empoderamiento de las otras propuestas.

A la sostenibilidad que dan las actividades sistemáticas y la intensificación que facilita los eventos, la animación de espacios aporta la creación de un ambiente desde donde se genera un clima propicio para el desarrollo del proceso de formación. La creación de ese ambiente favorable para la oferta formativa complementaria es la función que cumple esta animación de espacios.

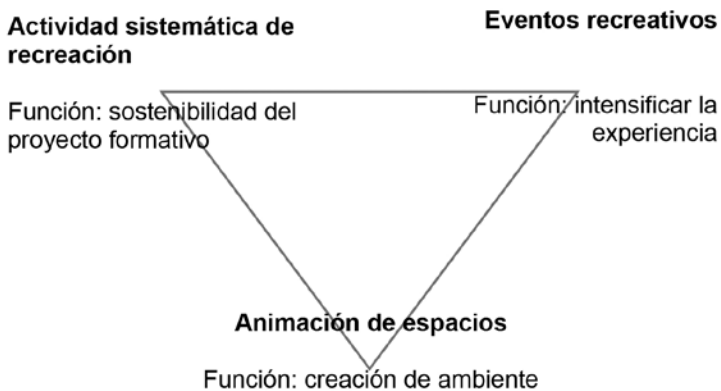


Figura 1
Tipo de actividades recreativas y función.

Con la animación de espacios para la recreación, se complementan las tres categorías que permiten describir la oferta recreativa en las instituciones educativas. Esta diversidad facilitará la participación y ayudará a generar un clima de comunidad educativa que distingue a estas instituciones. La animación de espacios tiende a complementar a las actividades sistemáticas y a los eventos recreativos, constituyendo una oferta recreativa que atiende a la diversidad de intereses en el tiempo libre.

La oferta recreativa suele atender a integralmente la diversidad de intereses recreativos y de dimensiones del ocio. En cuanto a los intereses, de los datos relevados surgen ejemplos de actividades que apuntan a desarrollar un interés físico como es el caso del deporte recreativo; actividades orientadas a intereses prácticos y artísticos, como es el caso de los talleres de expresión plástica o de manualidades; también intereses sociales, en el caso de las actividades festivas. Y si bien en los casos relevados no se recogen ejemplos claros de actividades que apunten a un interés intelectual, seguramente porque este sea un interés privilegiado por las actividades de educación formal, existen experiencias de clubes de lectura o cine-foros que aportarían en esta dimensión.

También la variedad de dimensiones del ocio se manifiesta en la oferta recreativa de las instituciones educativas. La dimensión lúdica del ocio se ve reflejada en el conjunto de la propuesta complementaria, especialmente en las actividades orientadas al juego, donde el foco está en la experiencia desinteresada de disfrute. La dimensión ambiental es muy clara en el caso de los campamentos, donde el entorno natural potencia la experiencia formativa. La dimensión creativa se manifiesta en las propuestas de expresión artística y en las jornadas recreativas, donde existe la posibilidad de crear y expresarse. La dimensión festiva se explicita en las diversas celebraciones institucionales y culturales, dando cabida a la manifestación cultural y la alegría. Y la dimensión solidaria se ve a través de los grupos asociativos y en el componente de extensión de los grupos de animadores juveniles, donde se destina parte del tiempo libre a colaborar con otros.

Analizar las actividades recreativas desde estas tipologías permite valorar la riqueza de una oferta que contempla diversos intereses en el tiempo libre y las diversas dimensiones de la experiencia de ocio. Esto da cuenta de una propuesta ambiciosa y que cumple un papel destacado en la oferta formativa de la institución. La atención de la diversidad de intereses del tiempo libre y de las dimensiones del ocio, nos permite afirmar que las instituciones desarrollan una importante oferta de actividades recreativas, que se constituyen en una instancia importante en las trayectorias de aprendizaje desarrolladas a lo largo del ciclo escolar.

Como veíamos, la recreación en instituciones escolares está sostenida por una oferta de actividades diversas y que abarca todo el ciclo escolar, desde el nivel inicial y la educación primaria hasta el ciclo básico y superior de la Educación Secundaria, comprendiendo un período de 15 años clave para la formación del sujeto. Esto implica una diversidad de propuestas que apuntan a atender facetas del trayecto formativo que no son suficientemente abordadas desde el aula tradicional. Atendiendo a esto es que podemos considerar a la recreación en instituciones educativas como una estrategia que permite desarrollar un trayecto de formación complementario al escolar.

La recreación como trayecto de formación

La variedad de actividades y su distribución a lo largo del año y en los diferentes tramos de edad, genera una presencia constante de propuestas recreativas y permiten trazar un recorrido que contribuye y enriquece la experiencia educativa dentro de la institución. Consideramos que en esto radica el potencial de este modelo de recreación educativa, asumiendo esta oferta como un trayecto formativo complementario al académico. Es decir que paralelo al trayecto educativo que se da dentro del tiempo escolar, surge un trayecto de formación sostenido desde la oferta complementaria que complementa la experiencia educativa dentro de la institución y que tiene un impacto significativo en el desarrollo integral del sujeto.

Por trayecto formativo entendemos el diseño de un proyecto de formación que posibilita recorridos a través de una progresión que se da durante el ciclo escolar o una parte de éste, y que comprende no sólo a las actividades académicas. Hablar de trayectos de formación supone considerar algo más que los trayectos escolares, integrando también esta dimensión de actividades recreativas que se dan en la escuela pero por fuera del horario académico.

Las propuestas recreativas que se ofrecen a lo largo del proceso de escolarización, suponen un trayecto progresivo que permite profundizar en el desarrollo de diversas potencialidades a través de vivencias satisfactorias que se convierten en experiencias valiosas de formación. Para asegurar esta posibilidad de progresión, las actividades recreativas se distribuyen en los diferentes niveles educativos de la institución, atendiendo a las necesidades específicas de cada momento del trayecto educativo, pero sin poder imponer un recorrido. Si bien hay propuestas que engloban a todo el ciclo escolar, la oferta más sistemática suele estar segmentada de acuerdo a los grupos de edad y orientada a la especificidad de su perfil creativo.

Hablamos de una progresión que no siempre es lineal. Si bien es progresivo, no se plantea como un itinerario gradual en el sentido que le da la enseñanza escolarizada de saberes previos que condicionan la adquisición de saberes superiores. Se genera si un proceso escalonado donde se van sumando y acumulando aprendizajes, pero este progreso se puede dar gracias a trayectorias educativas diversas y con recorridos que pueden variar según las elecciones que tome el sujeto.

Los trayectos de formación complementarios la recreación educativa posibilita, plantean algunos elementos diferenciales respecto al tradicional trayecto escolar. No son trayectos únicos, obligatorios y homogeneizantes, sino que están diseñados para favorecer la libre elección de los alumnos, fomentando la personalización de las trayectorias en base a los intereses y preferencias. El motor que invita a recorrer el trayecto es la intención de vivir experiencias de disfrute y la motivación radica en las actividades en sí mismas, y no en la adquisición de saberes poco significativos.

Entendemos que el potencial formativo de estos trayectos radica en buena medida en transformar la experiencia educativa en auténticas experiencias de ocio. En la medida que estos trayectos personalizan la trayectoria formativa, la persona se constituye en el marco de referencia de la experiencia educativa. A diferencia del predominio cognitivo de los trayectos académicos, estas propuestas ponen el foco en los aspectos emocionales del aprendizaje. En tanto proyecto que prioriza la voluntad del sujeto, se justifica por su libre satisfacción. Por otra parte se integra en valores propios de la experiencia de ocio, como la libertad, la satisfacción y la gratuidad. Y en la medida que permite un recorrido procesual, cuenta con la posibilidad de desarrollarse en experiencias cada vez más profundas. La experiencia formativa, complementada desde estos trayectos de recreación educativa, se aproxima a una auténtica experiencia de ocio.

Este es un aspecto que enriquece el potencial educativo de estas experiencias y permite ir más allá del aprendizaje instrumental. La oferta recreativa no apunta a la transmisión de contenidos, sino a generar desde la voluntad del sujeto experiencias movilizadoras que tengan un impacto significativo en su desarrollo. Mediante estas propuestas recreativas, se sostiene una oferta a lo largo de todo el año y a lo largo del ciclo escolar, lo que permite al niño y al adolescente trazar su trayecto formativo específico en base a las elecciones que va tomando durante su proceso de desarrollo. Cuanto mayor es la oferta de actividades, más personal se vuelve su trayectoria.

Este trayecto complementario enriquece y diversifica las trayectorias, ya que permite romper con la linealidad del trayecto escolar. Por trayecto formativo nos referimos al itinerario de actividades educativas que propone la institución (académica y complementaria), en tanto que la trayec-

toria formativa supone el desempeño y las vivencias del sujeto a lo largo del ciclo escolar, en su recorrido personal por todas estas actividades. Si bien muchas instituciones plantean una propuesta recreativa completa, es decir que desarrollan un itinerario que abarca los distintos niveles de enseñanza, la continuidad del proceso depende de la trayectoria del sujeto y no del trayecto de formación.

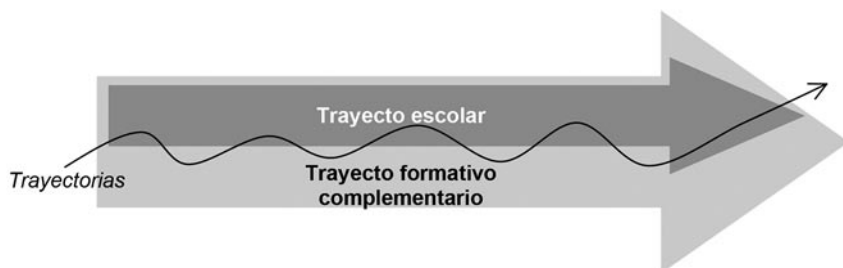


Figura 2

Trayectos formativos y trayectorias

Las trayectorias a veces implican recorrer todo el trayecto en una misma institución, pero en algunos casos —cuando el alumnado cambia de institución durante su trayectoria escolar— ésta se desarrolla recorriendo en forma fragmentada los trayectos de más de una institución. Hay quienes hacen el trayecto completo y hay quienes se suman ya avanzado el recorrido, a veces viniendo de otros trayectos similares y en otras ocasiones sin antecedentes en una oferta de este tipo.

Desde el punto de vista del sujeto que se forma, la trayectoria educativa no siempre se recorre en una sola institución. Muchos sujetos pasan por más de una institución a lo largo de los quince años de recorrido escolar y experimentan más de un trayecto escolar que incluye, en el mejor de los casos, sendos trayectos complementarios. La continuidad parcial de las trayectorias supone que hay momentos del itinerario donde se dan la mayoría de ingresos y egresos al trayecto. Es así que algunos grados del ciclo escolar se constituyen en *puertas de entrada o salida* del trayecto, y en algunos casos de conectores con otros trayectos en otras instituciones. Las propuestas de recreación suelen tener un mayor protagonismo en estos momentos del trayecto, facilitando los procesos de ingreso y egreso al trayecto.

La puerta de entrada principal al trayecto formativo es al inicio del ciclo escolar, esto es en muchos casos al comenzar el nivel inicial (3 años), en tanto que la puerta de egreso suele ser al finalizar el Bachillerato (18 años). Esto permite asegurar un trayecto formativo completo, que acompaña toda la escolarización. Pero cuando no se cuenta con ciclos escolares completos (instituciones que sólo cuentan con el nivel de educación primaria o secundaria) las puertas de entrada y salida cambian de ubicación. Para los liceos que inician su trayecto al iniciar la Secundaria o incluso el Bachillerato, se da la situación de que el trayecto formativo da continuidad a una trayectoria previa. Dependiendo de cuál sea esa experiencia previa, el trayecto formativo procurará reforzar o modificar esa trayectoria.

Sin importar cuál sea el abordaje a ciclo escolar que asume cada institución, los casos relevados dan cuenta de estrategias recreativas específicas para facilitar estos procesos de entrada / salida al trayecto. Tal es el caso jornadas de integración y bienvenida o viaje de egresos, por citar dos ejemplos.

En cuanto a la puerta de egreso, en casi todos los casos se da en 6.º de Educación Secundaria. Incluso en el único caso relevado que el ciclo escolar termina antes, existe una propuesta que permite dar continuidad al proyecto formativo complementario. Esta institución ha incorporado un espacio contra-turno para mantener el vínculo con sus egresados y continuar así el trayecto formativo complementario, que ahora pasa a ser el principal. Este caso nos muestra la importancia que adquieren las prácticas de recreación como trayecto formativo, manteniéndose más allá de la finalización del trayecto escolar.

La continuidad de estas propuestas de formación, una vez finalizado el trayecto escolar, nos permite reflexionar sobre la dependencia relativa del trayecto formativo complementario, respecto del escolar. Está claro, al menos en uno de los casos relevados, que el trayecto de formación puede estar sostenido únicamente desde la oferta recreativa y que la ausencia de actividades escolares no afecta su posibilidad de continuar. Si bien excede al propósito de esta investigación, consideramos que este aspecto abre varias oportunidades para trabajar en trayectos complementarios desde otros contextos, como por ejemplo por fuera de las instituciones escolares o en la reinserción de niños y jóvenes desertores del sistema escolar, una problemática significativa en Uruguay.

Las puertas de ingreso y egreso no sólo se ubican en los extremos del trayecto formativo. Durante el ciclo escolar también hay momentos clave que funcionan de puertas de acceso al trayecto formativo para muchos de los estudiantes, lo que plantea algunos desafíos para las propuestas recreativas. El primer año de ciclo básico y el primer año del Bachillerato, am-

bos en el nivel secundario, son momentos en los que se da un importante ingreso, lo que se ve reflejado en un esfuerzo especial de la oferta recreativa: una jornada o campamento adicional para fomentar la integración, o un conjunto de actividades que apuntan a la inducción, por nombrar algunos ejemplos.

Estas puertas de entrada intermedias facilitan la incorporación de nuevos sujetos a un trayecto ya iniciado y su rápida asimilación. El hecho de no haber contado con una trayectoria escolar que incluyera esta propuesta recreativa complementaria, no afecta la posibilidad de sumarse a un trayecto complementario ya iniciado. Si bien genera algunas diferencias iniciales, esa ausencia de antecedentes previos en propuestas recreativas no implica ruptura con el proceso de formación. A diferencia de lo que sucede en el aula escolar, donde es necesario recorrer todas las etapas del trayecto, en el caso de la oferta complementaria los recién ingresados se suelen integrar rápidamente y alinear con el enfoque. La discontinuidad o continuidad parcial de las trayectorias, si bien no es la situación ideal, no siempre afecta a los objetivos de formación, dado que los trayectos tienen una propiedad estructurante que permite una rápida asimilación.

Si bien no podemos hablar de una puerta de ingreso a la Secundaria en todos los casos, ya que muchos se mantienen dentro de la misma institución recorriendo un trayecto escolar que debería ser integral, lo cierto es que esta transición supone un cambio que muchas veces se vive con dificultad. En Uruguay el trayecto escolar durante la Primaria es sostenido principalmente por la figura de un único maestro, pero esto cambia a partir de Secundaria donde la fragmentación por asignaturas reparte ese rol en varios profesores. La desintegración de ese rol de acompañante del trayecto supone para las propuestas recreativas el desafío de amortiguar esa transición. En este sentido, ya en los últimos meses de Primaria se empiezan a desarrollar actividades recreativas que permiten entrar en contacto con actividades y educadores de Secundaria, generando un tránsito más accesible al siguiente nivel del ciclo escolar.

Las puertas de ingreso y egreso se constituyen en momentos significativos del trayecto, que demandan una atención especial. Son instancias significativas para el proceso formativo y así son contempladas por la oferta recreativa.

Como veíamos antes, las diversas actividades recreativas cumplen diferentes funciones en el trayecto. En tanto la oferta sistemática permite la cobertura a lo largo del año y la da sostenibilidad al trayecto, los eventos recreativos ofician como intensificadores de la experiencia formativa. Entre estos últimos, los campamentos se destacan por su capacidad privilegiada para intensificar y potenciar esa experiencia. Los campamentos

suelen ser unas de esas actividades donde el trayecto de formación se potencia y constituyen un *anclaje del proceso formativo*.

La presencia de los campamentos a lo largo del ciclo escolar permite aplicar la lógica de trayecto, estableciendo una instancia anual donde poner énfasis en los acentos de cada año y desde donde potenciar el trayecto formativo hacia adelante. Son anclajes que nos permiten asegurar los aprendizajes alcanzados y desde donde continuar el trayecto con un nuevo impulso.

Si bien estos anclajes están presentes durante todo el trayecto, algunos de esos momentos claves demandan anclajes de mayor impacto. Estos anclajes de mayor impacto son actividades que se destacan de las otras, un campamento de mayor duración o a un lugar de mayor impacto, un viaje distinto, etc., permitiendo desarrollar una experiencia educativa de mayor trascendencia.

Entender a los campamentos dentro de esta lógica de trayecto formativo permite valorar el rol que juega en este proceso y adecuar las propuestas a las necesidades específicas del itinerario. Sin embargo, en los hechos, los campamentos no siempre responden a una mirada integrada de trayecto. Si bien en muchos casos están presentes a lo largo del ciclo escolar, desde Inicial hasta Bachillerato, en la medida que muchas veces dependen de las direcciones de cada nivel, no siempre se logra una estrategia global que los integre una lógica de proceso.

Las propuestas de formación complementaria no suelen pensarse desde la Dirección General, sino que surgen en forma fragmentada desde las direcciones de cada ciclo o desde otras áreas transversales (como la de Pastoral o la de Educación Física). Son varios los actores que tienen a su cargo diferentes segmentos del trayecto, incidiendo en las decisiones sobre su diseño, a partir de intereses y miradas que se superponen. La dependencia múltiple de la oferta recreativa afecta así la posibilidad de pensar integralmente un trayecto formativo complementario.

Si bien ese proceso se ve fragmentado por la mirada de diversos actores, muchas veces existe un área central encargada de algunas propuestas transversales, como los campamentos. De esta forma, el recreador a cargo de los campamentos tiene una visión de la globalidad del proceso de formación, una posición privilegiada que pocos en la institución tienen debido a la fragmentación de los ciclos de enseñanza. Probablemente el Director General de la institución sea el único que cuenta con esa visión global, ya que los directores de Educación Primaria y Secundaria no llegan a visualizar todo el trayecto. Pero incluso el Director general no siempre cuenta con la cercanía que tienen los recreadores con los niños y adolescentes, lo que les da una posición a nuestro entender privilegiada para comprender la globalidad del trayecto formativo.

Hablar de trayecto formativo no siempre supone referirnos a una propuesta integrada. Este es un proceso que se ha ido generando en los hechos, pero que reconocemos no siempre obedece a una elaboración única. El desarrollo de estas propuestas recreativas generalmente obedece a una lógica de focos que han ido creciendo, muchas veces en forma independiente, hasta cubrir todo el ciclo escolar. Dicho de otro modo, en los hechos más que un trayecto único es una sumatoria de propuestas que, en la medida que crecen, tienden a fundirse en un itinerario común.

Igualmente, pese a esta dificultad, en la práctica se da una experiencia educativa que progresa a través de estas instancias repetidas cada año y a lo largo del ciclo escolar, lo que es particularmente visible a través de la oferta de campamentos. Esta desintegración genera algunas dificultades para la articulación, pero no minimiza la oportunidad de desarrollar una mirada desde el punto de vista de la trayectoria del sujeto, quien efectivamente recorre un itinerario único que acompaña al proceso de aula. El hecho de contar con propuestas específicas en todos los años, como es el caso de los campamentos, permite desarrollar un proceso continuo, que va acumulando experiencias de impacto significativo en el desarrollo del sujeto. Y aunque no hayan sido previamente pensadas como parte de un proceso gradual, en los hechos se va buscando que adquieran una lógica secuencial que las aproxime a un modelo de trayecto formativo.

Más allá de esos obstáculos, se tiene claro que hay que avanzar hacia un diseño más integrado. La distribución de las actividades a lo largo del ciclo escolar, aun cuando su diseño no sea integral, permite visualizar a la recreación educativa como un proceso progresivo de formación. La noción de trayecto formativo potencia así las posibilidades de impactar educativamente en el sujeto desde una mirada global.

Al concebir la oferta recreativa como un trayecto formativo complementario, donde las actividades cumplen diversas funciones —puertas de entrada, anclajes, etc.—, apostamos al diseño de una intervención educativa que facilite un recorrido experiencial progresivamente significativo. Pues hablar de trayecto nos remite a una progresión en la adquisición y desarrollo de competencias que serán claves para la vida futura.

La recreación como formación para la autonomía

En esta progresión son muchas las competencias que se pretende desarrollar, pero una en particular emerge como principal. En varios de los casos se evidencia una tendencia a compartir, e incluso trasladar, espacios de decisión a los alumnos. Esto es más explícito, en los últimos años del trayecto formativo, llegándose a plantear la apropiación de espacios y

propuestas por parte de los estudiantes. La consecuencia esperable de esta progresión en el trayecto formativo es que los jóvenes se apropien de las propuestas y asuman la capacidad de tomar decisiones y gestionarlas responsablemente.

De relevamiento surge que la construcción de autonomía es la finalidad del trayecto formativo complementario, por lo que el desarrollo de competencias para la autonomía en el tiempo será una de las competencias básicas de estas propuestas recreativas. Esto tiene como punto de partida el desarrollo en el niño de la capacidad de elección, a través de las oportunidades que brinda la oferta recreativa institucional. Más adelante, progresando en el trayecto, el niño tendrá la oportunidad de proponer en base a sus intereses recreativos. Y ya avanzado en su recorrido, el adolescente se irá apropiando de esas propuestas, asumiendo un rol de cogestión e incluso de autogestión de las mismas. Se espera que ese niño —devenido en joven— logre desarrollar la capacidad para construir una trayectoria autónoma, más allá del ciclo escolar, que apunte a maximizar sus oportunidades de desarrollo humano y que transforme no sólo su tiempo disponible sino toda su vida en un auténtico tiempo libre. La recreación educativa interviene desde el vínculo entre los pares, pero también estableciendo un vínculo afectivo entre el creador y el alumno. Esto supone acompañar el trayecto formativo, escuchando pero también dejando hacer y dejando ser, facilitando la construcción de autonomía a partir de un vínculo más cercano. Esto muchas veces se logra a través de la mediación de animadores juveniles, un rol que tiende a potenciar el tramo final del trayecto formativo.

Como parte de la oferta recreativa, la mayoría de las instituciones relevadas cuentan con un espacio de formación de líderes y animadores juveniles, una experiencia que refuerza la singularidad de este modelo local de recreación educativa. La formación de animadores juveniles, como parte de la oferta recreativa de la institución, significa el momento privilegiado y síntesis de los fines educativos del trayecto.

En este trayecto progresivo hacia la construcción de autonomía, la propuesta de animadores juveniles que se sitúa al final del ciclo escolar se constituye en el momento cumbre. La formación de animadores es una instancia sistemática que se inicia generalmente en el tercer o cuarto año de Secundaria y que se mantiene durante los años siguientes, con el objetivo de formar un voluntariado hacia la labor interna en la propia institución. Desde la escuela de animadores se disparan no sólo actividades de formación, sino también eventos vivenciales y de complemento a la formación, además de tareas de extensión dentro de la institución.

Más allá de la formación específica, creemos que los espacios de formación de animadores en estas instituciones educativas se constituyen en propuestas calificadas dentro de la oferta de formación integral. Es una

propuesta calificada pues implica una carga horaria importante, una mayor proximidad en el vínculo con los educadores, y especialmente porque es un espacio de formación que fomenta la apropiación por parte de los animadores.

La alta dedicación dentro de la institución, que va más allá del horario escolar, supone que estos jóvenes ocupen los tiempos y espacios de la institución, que se apropien de esos espacios, y los resignifiquen. El empoderamiento que se logra permite la construcción de un ambiente educativo y una experiencia de formación muy calificada, que permite llevar el trayecto formativo hacia sus mejores posibilidades.

La construcción de autonomía para la vida adulta es el fin del trayecto formativo y ésta se manifiesta en la capacidad de apropiarse de la oferta recreativa, de ser autores de esas propuestas y, por lo tanto, de su propio proceso de formación. Esto se logra gracias a un proceso progresivo y acumulativo, con la participación voluntaria en diversas propuestas recreativas a lo largo de todo el ciclo escolar.

En este sentido, creemos que concebir a la recreación educativa como trayecto formativo a lo largo del ciclo escolar, enriquece el potencial educativo de estas experiencias y potencia el rol educativo de las propias instituciones.

Referencias

- Carreño, J. M.; Rodríguez, A. B. & Uribe, J. J. (2014). *Recreación, ocio y formación*. Bogotá: Kinesis.
- Cuenca, M. & Goytia, A. (2012). Ocio experiencial, antecedentes y características. *Revista ARBOR Ciencia, pensamiento y cultura*, 188 (754), 265-281.
- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio, modelos y propuestas*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Dumazedier, J. (1980). *Valores e conteúdos culturais do lazer*. São Paulo, Brasil: SESC.
- Ferry, G. (1997). *Pedagogía de la formación*. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.
- Hernández Sampedri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Maddonni, P. (2009). *Las trayectorias escolares: del problema individual al desafío de política educativa*. Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación.
- Mesa, G. (1998). *La recreación como proceso educativo*. (Conferencia inédita). Recuperada de www.redcreacion.org/documentos/congreso5/GMesa.htm
- Mesa, G. (2004). *La Recreación «Dirigida»: ¿mediación semiótica y práctica pedagógica?* (Ponencia inédita)
- Munné, F. (1992). *Psicosociología del Tiempo Libre*. México: Trillas.

- Osorio, E. (2001). *Los beneficios de la recreación desde una perspectiva del desarrollo humano*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/simposio2vg/EOsorio.htm>
- Osorio, E. (2008). *Educación para la recreación, una apuesta por la autonomía y la libertad para la transformación social*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso10/EOsorio.html>
- Soneira, A. J. (2007). La «Teoría fundamentada en los datos» (grounded theory) de Glaser y Strauss. En Vasilachis de Gialdino, I. (ed.). *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 153-174). Buenos Aires, Argentina: Gedisa.
- Trilla, J. (1993). *Otras educaciones. Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa*. Barcelona, España: Anthropos.
- Waichman, P. (2004). *Tiempo libre y educación, un desafío pedagógico*. Buenos Aires, Argentina: PW.

Ciudad, gobernanza y experiencia de ocio a lo largo de la vida

Roberto San Salvador del Valle y Macarena Cuenca Amigo

La Declaración Universal de Derechos Humanos de 1948 (ONU, Resolución 217, 10-12-1948), en su artículo 24 consagraba el derecho al descanso y al disfrute del tiempo libre. Por primera vez, se reconocía el derecho a un tiempo no necesariamente productivo, reproductivo o compensador. Ya no se trataba sólo de descansar lo justo y necesario para volver a trabajar. Tres décadas después, la Constitución Española de 1978 (CG, BOE, núm.311, 29-12-1978), en su artículo 40.2 completaba el derecho al descanso necesario con el de las vacaciones periódicas retribuidas. Garantizaba un tiempo de libre disposición dotado con recursos propios, que se podían dedicar a otras dimensiones de la existencia humana, una u otra actividad, a la adquisición de uno u otro bien, producto o servicio. Se asentaban las bases de una experiencia del ocio a configurar en torno a actividades desarrolladas en los ámbitos de la cultura, el deporte, el turismo o la recreación (San Salvador del Valle, 2000; Cuenca Amigo, 2013)

Símbolos reservados a las élites dirigentes se incorporan progresivamente a la lógica industrial productiva. La actividad física y la gimnasia adoptan las formas de *industria* del deporte. Una parte sustancial de la cultura se convierte en industria: libros, música, cine,... El viaje al alcance de aventajados, aventureros y misioneros se transforma en la economía del turismo, industrializando los vínculos que unen orígenes y destinos (Goytia, 2008). Las tecnologías emergentes incorporan soportes como la radio y la televisión, dando lugar a las industrias de la comunicación y recreación. La industrialización del tiempo disponible da lugar a la demo-

cratización de los ámbitos del ocio y a un consumo de masas hasta entonces desconocido (Rojek, 2010).

La transición de una a otra lógica modifica la naturaleza del capitalismo de la primera industrialización, de la producción de bienes y servicios. Esta nueva realidad es etiquetada como *la economía de la experiencia*, que pone nombre y apellido a una economía basada, no tanto en la compraventa de bienes, productos o servicios, como en la mercantiliización a las experiencias (Pine y Gilmore, 1999; Sundbo and Sorensen, 2013).

Toda experiencia contempla aspectos objetivos tangibles —bienes, productos, servicios...— y otros subjetivos intangibles —emociones, sentimientos, motivaciones, valores, percepciones,...— que acompañan las vivencias cotidianas y extraordinarias de las personas (Torralba, 2010). Y es, desde esta segunda aproximación al ser humano, donde se viene generando un intenso proceso de creatividad, desarrollo e innovación desde mediados del siglo xx.

La economía de la experiencia, la generación de experiencias de interés para los ciudadanos, potenciales usuarios y consumidores, se ha ido extendiendo (Lipovetsky, 2007; Ryser and NG, 2005). Y con ella, las industrias de lo intangible, aquellos sectores económicos que son capaces de poner en valor aspectos de nuestra existencia que sólo habían sido observados en su materialidad. El deporte se consolida como espectáculo de masas, práctica individual o riesgo extremo. La música sufre como industria fonográfica pero crece como espectáculo en vivo, festival o concierto. El turismo se reinventa como viaje y aventura hacia destinos impensables. La recreación al aire libre ocupa espacios otrora poco apreciados y en el interior de los hogares reproduce vivencias imaginativas y fascinantes. El valor subjetivo de la experiencia se sitúa muy por encima del coste material de sus contenedores.

Incluso la industria 4.0 puede hacerse también industria de lo intangible. La materialidad del bien, producto y servicio puede ser transformada por la fuerza de motivaciones y valores, motor de nuestras existencias. Las industrias creativas y del ocio —deporte, cultura, turismo y recreación— son el humus donde fermentan las experiencias que mueven nuestras voluntades. Generamos una economía en sí misma y, además, tiramos de esa economía de lo tangible. Como el día en que la compañía automovilística volatilizó el coche para sustituirlo por un lacónico: *¿te gusta conducir?*, sustituyendo el producto por la experiencia. Para entonces, el diálogo entre los fabricantes de cosas y los generadores de experiencias llevaban muchas horas de rodaje en la carretera.

Pero, además, las industrias de lo intangible tienen otro valor añadido: la capacidad de generar de empleo. Frente a la disociación actual entre

proceso de reactivación industrial y creación de empleo, fundamentalmente por la incorporación intensiva de tecnologías de nueva generación, las industrias de lo intangible se basan en los seres humanos que las hacen realidad. Creativos, artistas, artesanos, gestores culturales, músicos, arquitectos, interioristas, actores, guías-intérpretes turísticos, modistos, deportistas, comunicólogos, gráficos, publicistas, técnicos deportivos o desarrolladores de contenidos digitales son profesionales que aportan valor añadido a la experiencia que generan, ofrecen y posibilitan. Son profesionales talentosos, con formación sólida de base y a lo largo de la vida (Florida, 2005; European Commission, 2010).

Por si fuera poco, las industrias de lo intangible tienen un marcado carácter endémico, contagioso, puesto que arrastran a las industrias de lo material a un escenario de permanente creatividad e innovación (San Salvador del Valle y Ortega, 2012). Incorporan a los bienes, productos y servicios conocidos nuevas aproximaciones que, más allá de lo formal, acaban provocando cambios de concepto, de uso y aplicación. Es la revolución de la creatividad y del diseño, la revolución de los intangibles. La economía de la experiencia y las industrias de lo intangible suponen una gran oportunidad para la re-humanización de nuestra sociedad, avanzando en mayores cotas de bienestar y *bienser* de las personas.

Experiencias de ocio a lo largo de la vida

Un extenso repertorio de documentos oficiales, entre los que cabe citar: Envejecimiento activo: un marco político de la OMS (2002), Una estrategia para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador. Europa 2020 de la Comisión Europea (2012), A Good Life in Old Age (2013) de la OCDE o el Libro Blanco del Envejecimiento Activo, del IMSERSO y del Ministerio de Sanidad (2011), inciden en la importancia del envejecimiento activo y en la potenciación de los aspectos positivos del mismo. Pero, sugieren algo más, la vinculación de dicho concepto con el itinerario vital.

Es especialmente significativo, el enfoque de la cuestión planteado desde Euskadi. La Estrategia de Envejecimiento Activo 2015-2020 del Gobierno Vasco (2016) ha enriquecido la cuestión con un marco conceptual y ético centrado en las personas, sus derechos y sus responsabilidades, como parte activa de la sociedad vasca, en la promoción del envejecimiento activo entre la población vasca, desde su dignidad, autonomía, participación y corresponsabilidad. Con tres grandes áreas de intervención: nuevo modelo de gobernanza, anticipación y prevención, amigabilidad y participación. Y lo más significativo, lo ha vinculado a un proceso de aprendizaje experiencial a lo largo de la vida.

A lo largo de esta década, como resultado de la actividad investigadora realizada por diversos equipos de investigación de la Universidad de Deusto, hemos defendido la necesidad de desarrollar un envejecimiento satisfactorio, además de activo, y hemos subrayado la necesidad de asociarlo a un itinerario vital que vaya acumulando conocimientos, competencias y valores imprescindibles en dicho recorrido (Monteagudo, Cuenca Amigo y San Salvador del Valle, 2014).

De igual manera, la perspectiva diacrónica, a lo largo de la vida, ha sido complementada con una alta consideración de los matices intergeneracionales de las experiencias de ocio, como fuente inagotable de los necesarios procesos de enseñanza-aprendizaje. Los elementos objetivos de la experiencia (personas que nos acompañan, actividades que realizamos, espacios utilizados, usos del tiempo o recursos disponibles) varían a lo largo de la vida. Pero, por el contrario, los conocimientos, competencias y valores se acumulan y destilan en la configuración de una experiencia valiosa de ocio (Gibson and Singleton, 2012; Cohen and Stebbins, 2013).

Ciudades de la experiencia

Pero, dicho esto, debemos incidir en la remoción de las barreras que los ciudadanos manifiestan encontrar en el desarrollo de sus itinerarios vitales a lo largo de la vida, en el camino de un envejecimiento activo satisfactorio anhelado. Para ello, como plantea la citada *Estrategia Vasca de Envejecimiento Activo* (2016) debemos analizar el modo en que se gobierna las ciudades que habitan y en las que sus itinerarios vitales encuentran o no acogida. Pero, no sólo pensando en las personas mayores sino en el conjunto de los grupos y colectivos sociales, puesto que el objetivo es el itinerario vital en su conjunto.

Situemos el foco en la necesidad de implantar un modelo de gobernanza democrática y liderazgo colaborativo que remueva las barreras educativas, sociales, económicas, ambientales y políticas que impiden el empoderamiento y la proactividad de las propias personas —infantes, jóvenes, adultas o mayores— en el desarrollo de un itinerario vital satisfactorio, en los entornos urbanos que acogen la mayoría de la población (LeFebvre, 1969). Y consecuentemente, miremos a los procesos de formación de los responsables de instituciones, empresas y entidades sociales como facilitadores de dicho modelo de gobernanza y liderazgo.

En enero de 1975, la Asamblea General de Naciones Unidas fijó las bases de una fundación que culminaría con la creación del Programa HABITAT I al año siguiente. Dicha organización ha recorrido una fecunda trayectoria hasta llegar al presente *HABITAT III Por un futuro urbano*

mejor, en el que apuesta por «*un urbanismo compacto como una fuerza positiva para las presentes y futuras generaciones y para el avance en la cuestión de la igualdad y la distribución de la prosperidad*» (UNHABITAT, 2015; 10). Otros organismos internacionales como UNESCO, OCDE, UCGL o UE han incidido en la necesaria transformación del modelo de gobernanza de las ciudades en relación con los distintos grupos de edad y colectivos sociales, acuñando el concepto de ciudad amigable.

El reto es la gobernanza de las ciudades como articulación socialmente inteligente y en beneficio de la promoción de la justicia social (Innerarity, 2011). Necesitamos una gobernanza democrática de las ciudades que asuma el reto de la generación de servicios y experiencias inteligentes, capaces de atender de modo personalizado las necesidades de los ciudadanos, de nuevos y diversificados perfiles. Debemos explorar las posibilidades que este nuevo enfoque nos ofrece, incidiendo en el empoderamiento de las personas, en la remoción de las barreras que manifiestan encontrar en el desarrollo de sus itinerarios vitales de maduración y envejecimiento satisfactorio.

Con tal fin, debemos partir de la iniciativa *Age Friendly Cities – Ciudades Amigables* de la OMS. En junio de 2005, Naciones Unidas presentó el proyecto en el XVIII Congreso Mundial de la Asociación Internacional de Gerontología y Geriátrica que tuvo lugar en Río de Janeiro. Fruto del mismo surgió el documento que constituye la guía del proyecto. En el proyecto convergen los dos fenómenos que estamos abordando: el progresivo envejecimiento de la población mundial y el proceso de urbanización creciente: «*Una ciudad amigable con las personas mayores alienta el envejecimiento activo mediante la optimización de las oportunidades de salud, participación y seguridad, a fin de mejorar la calidad de vida de las personas a medida que envejecen*» (OMS, 2007:7). Se trata de un proyecto multisectorial que integra ocho aspectos que afectan a la vida de las ciudades, sujetos a la evaluación y mejora continua: servicios sociales y de salud; espacios al aire libre y edificios; transporte; vivienda; redes y apoyo social; empleo y participación; respeto e inclusión social; comunicación e información. Pero, aun tomándolo como referencia, es el momento de enriquecer el concepto de ciudad amigable con una mirada más amplia, a otros grupos de edad y colectivos sociales, en una visión más intergeneracional y solidaria, una gobernanza democrática y un liderazgo colaborativo.

Las personas al frente de los gobiernos locales anhelan atender las demandas de sus habitantes, responder a sus necesidades de acuerdo con los recursos disponibles, y ser atractivas y hospitalarias para con sus visitantes. Pero, la cuestión es por dónde empezar, dónde poner el acento y los limitados medios disponibles. Organismos internacionales y reconocidos

expertos inciden en la idea de que las ciudades con presente y futuro son aquellas que han logrado ser protagonistas activas en este mundo acelerado, inmediato, globalizado y continuo. Son ciudades que se han convertido en polos de concentración de talento, conocimiento, desarrollo e innovación; y han sabido distribuir el bienestar y el bienestar generados entre sus ciudadanos. En definitiva, han desarrollado armónica e integralmente sus palancas de transformación.

En primer lugar, se han transformado en ciudades competitivas (Duffy, 1995). Han hecho de la diversificación, especialización y excelencia signos distintivos en una economía-mundo. Han apostado por la re-industrialización de la ciudad, una industrialización inteligente complementada con servicios avanzados y en diálogo con las industrias creativas. Han promovido ecosistemas de innovación y emprendimiento que suscitan la creación de empresas, su productividad y su sostenibilidad en el tiempo. Se han abierto a la internacionalización, a la universalización, de sus productos, servicios y experiencias. Han encontrado fuentes de financiación propias, a partir de una fiscalidad progresiva, equitativa y solidaria, y han generado la confianza suficiente para la entrada de capital externo. Han entendido el significado profundo de las nuevas formas de hacer, como las de la economía colaborativa, para iniciar la necesaria reorientación de su modelo económico. Han configurado una marca de ciudad reconocida, no tanto por su carácter *made in* como por su valor *made with*, por su capacidad para observar el mundo y co-crear con las personas que lo habitan.

En segundo lugar, son reconocidas como ciudades creativas (Landry, 1994). Han impulsado las industrias creativas como un sector estratégico del proceso de reindustrialización aludido. Pero, de igual manera, han comprendido el valor añadido de la creación, del diseño, de la cultura, del deporte, del turismo y del ocio, si se inserta en cualquier proceso de producción o de generación de servicio y experiencia. Han llegado a la firme convicción de que el ocio no es un gasto sino una inversión. Una inversión en la conformación de ciudadanas y ciudadanos creativos, empoderados, con capacidad para encarar nuevos retos mediante respuestas innovadoras. Y en todo ello, la educación ha adquirido un gran protagonismo, potenciada como un proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de la vida en la que desarrollar competencias, adquirir conocimientos y fijar valores compartidos.

En tercer lugar, han alcanzado la categoría de ciudades compactas (Burton, 2004; OECD, 2012). Han articulado modelos, de planificación y ordenación del territorio, capaces de integrar armónicamente centros y periferias. En unos casos, han potenciado la regeneración de espacios acompañada de la revitalización social de los mismos. En otros,

ha bastado con un urbanismo adaptativo, de pequeña y fina acupuntura urbana, profundamente respetuoso con la población residente y acogedor con los recién llegados. En conjunto, han plasmado un urbanismo colaborativo, en diálogo con los usuarios habituales y circunstanciales. Pero, por ello, no han renunciado a un diseño urbano inteligente. La eco-tecnología se ha extendido a: las edificaciones inteligentes y viviendas sostenibles; la mejora del transporte y conectividad interna, entre los diversos barrios de la ciudad, y externa, con el resto del planeta; el desarrollo de las comunicaciones y redes inteligentes. Todo ello con el objetivo de re-humanizar la ciudad, evolucionando de las *smart cities* a las *socially smarter cities* —ciudades socialmente inteligentes— donde los espacios de los lugares y de los flujos, en expresión de Manuel Castells, convergen en ciudades compactas.

En cuarto lugar, han ganado en legitimidad por ser ciudades cohesivas (Ache, 2008). Han interiorizado la idea de que el desarrollo armónico e integral no se alcanza sin preservar la cohesión social. Han cosido una tela de araña de complicidades en la que entrecruzan las miradas urbanas de: mujeres y hombres; niños, jóvenes, adultos y mayores; lugareños, inmigrantes, visitantes y turistas; personas con capacidades diferentes y diversas; ciudadanos excluidos e invisibles. Han generado ciudades a partir del reconocimiento y la implicación de las inmensas minorías.

Y todo ello ha sido posible porque han madurado como ciudades colaborativas y cooperativas. Han configurado modelos de gobernanza que profundizan en la información, transparencia, comunicación, confianza, corresponsabilidad, experiencia y complicidad. Han desarrollado estilos de liderazgo que implican relacionalmente a instituciones, empresas, entidades sociales y ciudadanía. El resultado: ciudades que desarrollan modelos de gobernanza profundamente democráticos, generadores de estructuras, procesos y servicios inteligentes, capaces de atender de modo priorizado las necesidades, motivaciones y valores de su ciudadanía (Berggruen and Garderls, 2013).

Son ciudades glocales con presencia activa en un mundo global y acelerado. En el que han sabido crear las condiciones para preservar y poner en valor lo más interesante y atractivo de su propia identidad, de su particular manera de relacionarse con el entorno en el que viven. Pero, al mismo tiempo, han sido capaces de ofrecérselo al mundo como digna contribución a la construcción de la universalidad. Y lo han hecho con un óptimo resultado: garantizarse la pervivencia de su propia expresión en un mundo global. Un planeta en el que pertenecemos a un único espacio continuo y tiempo acelerado, pero en el que estas ciudades han abierto hueco para los espacios discontinuos y los tiempos desacelerados.

Gobernanza de las ciudades de la experiencia

En el último cuarto del siglo XVIII, James Watt contribuyó al desarrollo de la humanidad con la máquina de vapor de agua. Ello supuso el inicio de la Primera Revolución Industrial basada en la mecanización de los procesos productivos.

Sucesivas oleadas científico-tecnológicas, sustentadas en avances como la electricidad y la automatización, han hecho transitar la industrialización por distintas etapas hasta alcanzar la actual transformación vinculada al concepto de fábrica inteligente. Esta fase, considerada por algunos autores como la Cuarta Revolución Industrial, se caracteriza por la generación de productos y servicios inteligentes capaces de atender de modo personalizado las necesidades de los destinatarios, los clientes de nuevo y diversificado perfil.

La industria 4.0 se enfrenta al reto de la producción inteligente a través de procesos de fabricación personalizada: con un uso intensivo de las tecnologías en la digitalización de los procesos, minería de datos, conexión entre dispositivos, cadenas de producción interconectadas, comercialización o distribución inteligente. Es el tiempo de la manufactura avanzada, de la fábrica del futuro hecha presente.

Es, igualmente, una oportunidad única para hacer frente al modelo de competitividad basada en la deslocalización y la rueda interminable de reducción de costes salariales. Una ocasión inmejorable para incidir en la transformación del modelo de liderazgo y organización de la empresa hacia propuestas más disruptivas, con el fomento de la creatividad, participación e innovación por parte de todos los trabajadores, sin olvidar por ello el triple reto de todo proyecto empresarial: competitividad, viabilidad y sostenibilidad. Un buen momento para configurar una fábrica socialmente inteligente.

Pero, el foco de este artículo quiere transitar de la industria a la política. Se trata de situar la política ante idéntico reto. Y, en especial, la política de ocio —deporte, cultura, turismo y recreación—. El objetivo es elevar la política a la altura de la economía y la tecnología en su articulación socialmente inteligente, en beneficio de la promoción de la justicia social (Castells, 2012; Innerarity, 2015).

La política ha asumido, no sin dificultades, la importancia de la información. La exigencia de información por parte de la ciudadanía, en el acceso a los datos, indicadores e interpretaciones de los mismos, que posibilite un conocimiento suficiente de la realidad en la que viven, estableciendo la base democrática mínima sobre la que asentar la transparencia. Hoy, sin acceso a la información, a una información de calidad y cualidad, sin transparencia, la democracia no puede consolidarse. La gover-

nanza 1.0, es el primer eslabón de un proceso de radicalización democrática, entendida como búsqueda impenitente de las raíces profundas de la democracia, de su sentido más primigenio.

Sin embargo, la información no colma los anhelos de una ciudadanía que vive ya las esferas tecnológica, económica, social y cultural en otro ecosistema. Ya no es suficiente alcanzar las primeras posiciones en los rankings de transparencia, como en el ámbito económico-empresarial no lo es una certificación de calidad. Se plantea la exigencia de una gobernanza 2.0, en la que la comunicación cobra un mayor protagonismo. No sólo se trata de informar, de hablar, sino que es cuestión de saber escuchar. Las redes sociales son multidireccionales. La correcta gobernanza de este nuevo ecosistema posibilita escuchar, dialogar, debatir,... y todo ello genera confianza, confianza en la política, en los políticos, confianza entre los ciudadanos. La gobernanza 2.0 refuerza la anterior transparencia con dosis significativas de confianza y legitimidad.

No obstante, de la misma manera que la industria ha continuado su camino evolutivo, la política encara un presente aún más exigente. La universalización de la educación, la diversificación de espacios y formatos para el aprendizaje y la formación de la conciencia ciudadana, elevan la presión sobre la cualidad de la democracia. La construcción de la democracia ya no es responsabilidad exclusiva de parlamentos y sistema de partidos, ni siquiera aunque sean de reciente creación. Ciudadanos, entidades sociales, empresas,... reclaman una mayor presencia en los procesos de creación, diseño y desarrollo de la democracia. El reto actual es la co-creación democrática y la dificultad añadida está en madurar el sentido de la corresponsabilidad en todos y cada uno de los sectores. No es sólo una cuestión de que la política conocida se abra a una gobernanza 3.0, se trata también de que la apertura a la co-creación entre sectores y agentes se vea acompañada de una madura corresponsabilidad en la búsqueda del bien común.

Pero, el futuro fija nuevos retos a la política, de igual manera que la industria encara una cuarta revolución. La sociedad emergente plantea una gobernanza 4.0. Una gobernanza democrática de países, regiones y ciudades que asuma el reto de la generación de servicios y experiencias inteligentes, capaces de atender de modo personalizado las necesidades de los ciudadanos, de nuevos y muy diversificados perfiles. Personas que envejecen y aumentan su dependencia, personas con dificultades para encontrar un trabajo o para que lo sea digno, personas alejadas de sus países de origen, personas jóvenes en busca de un presente, personas sin vivienda, personas en precario, personas tiernas y con toda la vida por delante, personas con identidades sexuales distintas,... personas humanas.

Con tal fin, recorramos las posibilidades que un enfoque 4.0 de la política y de la gobernanza nos ofrece. Muchos de los problemas que suscita la necesaria regeneración política encontrarán vías de solución, radicalmente democráticas, en dicha perspectiva.

La aceleración del tiempo y la globalización del espacio han constreñido la distancia entre conceptos como mundo, sociedad y ciudad, a la vez que han ampliado el significado de términos como territorio, medio ambiente, socio-demografía, educación, política, economía, salud, ocio e identidades.

Tenemos la percepción de que las ciudades en las que vivimos requieren de miradas holísticas que nos ayuden en la búsqueda de respuestas eficaces a los retos planteados. Necesitaríamos completar miradas de 360 grados para poder contemplar la realidad desde todos los ángulos posibles.

Pero, ¿por qué miradas tan ambiciosas? Porque lo es la finalidad del empeño. La finalidad última de la tarea es hacer las mejores ciudades posibles en cada caso y circunstancia. Se trata de, sin ambages ni medias tintas, hacer de las ciudades espacios de felicidad, de bienestar y bienser para el mayor número posible de personas.

Miradas de tal calibre son una invitación a romper los moldes de lo disciplinar y lo sectorial, porque se quedan limitados y miopes ante tamaño reto. Y habremos de superarlo con un enfoque *trans*, en su doble acepción recogida en el diccionario, como «*al otro lado*» —más allá de donde nuestra mirada nos permite alcanzar— y «*a través de*» —con una mirada más profunda y consistente de la que estamos habituados—. La transdisciplinariedad y la transectorialidad son prescripciones facultativas ante la superficialidad provocada por la aceleración y la uniformización generada por la globalización.

Las miradas transdisciplinares de la ciudad observan de modo integral y conjunto: el territorio, la población, la economía, el ocio,... La mirada que alcanza «*al otro lado*» nos convierte en ciudades *glokales*, capaces de ser muy de aquí sin dejar de ser también muy de allá. La mirada que ve «*a través de*» profundiza en la complejidad de la ciudad a través de su compacidad, creatividad, competitividad y cohesión.

Las miradas transectoriales de la ciudad analizan la relacionalidad entre instituciones, empresas, entidades sociales y ciudadanía e identifican los espacios generados entre ellos para la información, la comunicación, la co-creación y la experiencia compartida. La mirada que alcanza «*al otro lado*» impulsa liderazgos colaborativos de la ciudad, que parten de los intereses particulares de cada sector para avanzar sobre la idea del bien común (felicidad, bienestar y bienser, del mayor número posible de personas). La mirada que ve «*a través de*» profundiza en la gobernanza

democrática consolidada con la transparencia, la confianza, la corresponsabilidad y la complicidad.

Las ciudades con presente y con futuro son protagonistas activas en un mundo acelerado, inmediato, globalizado y continuo. Son, además, polos de concentración de talento, conocimiento, desarrollo e innovación. Potencian palancas de transformación tales como la compacidad, creatividad, competitividad y cohesión. Desarrollan estilos de liderazgo colaborativo que implican relacionalmente a instituciones, empresas, entidades sociales y ciudadanía. Y configuran modelos de gobernanza democráticos que profundizan en la información, transparencia, comunicación, confianza, co-creación, corresponsabilidad, experiencia y complicidad.

Para alcanzar experiencias valiosas de ocio —deporte, cultura, turismo y recreación— a lo largo de la vida necesitamos ciudades amigables, ciudades gobernadas democráticamente y lideradas colaborativamente.

Referencias

- Ache, P. (ed.) (2008). *Cities between Competitiveness and Cohesion*. New York, NY: Springer.
- Asamblea General de Naciones Unidas (1948) *Declaración Universal de Derechos Humanos*, Resolución núm. 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948.
- Berggruen N. & Gardels, N. (2013). *Gobernanza inteligente para el siglo XXI*. Madrid: Taurus.
- Burton, E., Jenks, M. and Williams, K. (2004). *The Compact City. A Sustainable Form?* London, UK: Taylor and Francis.
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Madrid, España: Alianza.
- Cohen-Gerwe, E. & Stebbins, R. (2013). *Serious Leisure and Individuality*. London, UK: McGill.
- Comisión Europea (2012). *Una estrategia para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador. Europa 2020*. Luxemburgo: Oficina Publicaciones de la UE.
- Cortes Generales (1978) *Constitución Española*, BOE, núm. 311, de 29 de diciembre de 1978 (Texto consolidado. Última modificación: 27 de septiembre de 2011)
- Cuenca Amigo, J. (2013). *La experiencia de ocio*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Duffy, H. (1995) *Competitive Cities. Succeeding in the Global Economy*. London: E&FN Spon
- European Commission (2010) *An Agenda for new Skills and new Jobs*. Recuperado de <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?langId=en&catId=958>
- Florida, R. (2005). *The Rise of the Creative Class*. New York, NY: Harper Business.

- Gibson, H. & Singleton, J. (2012). *Leisure and Aging*. Leeds, UK: Human Kinetics.
- Gobierno Vasco (2016). *Estrategia de Envejecimiento Activo 2015-2020*. Vitoria-Gasteiz: Servicio de Publicaciones.
- Goytia, A. (2008). *Los rostros de Ulysses. Modelo para el análisis de turistas en función de la experiencia de ocio*. Saarbrücken, Alemania: VDM Verlag Dr. Muller.
- IMSERSO y Ministerio de Sanidad (2011). *Libro Blanco del Envejecimiento Activo*. Madrid: Autor.
- Innerarity, D. (2011). *La democracia del conocimiento. Por una sociedad inteligente*. Barcelona, España: Paidós.
- Innerarity, D. (2015). *La política en tiempos de indignación*. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.
- Landry, Ch. (1994). *The Creative City*. London, UK: Routledge.
- Lefebvre, H. (1969). *El derecho a la ciudad*. Barcelona, España: Península.
- Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Barcelona, España: Anagrama.
- Monteagudo, M. J., Cuenca Amigo, J. & San Salvador del Valle, R. (2014). *Aportaciones del ocio al envejecimiento satisfactorio*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- OECD (2012). *Compact City Policies. A Comparative Assessment*. Paris: OECD Green Growth Studies.
- OMS (2002). Envejecimiento activo: un marco político. *Revista Española en Geriátría y Gerontología*, 37(S2), 74-105.
- OMS (2007). *Ciudades Globales Amigables con las Personas Mayores*. Ginebra, Suiza: Servicio Publicaciones.
- Pine, J. & Gilmore, J. (1999). *The experience economy: work is theatre & business a stage*. Boston: Harvard Business School Press.
- Rojek, C. (2010). *The Labour of Leisure*. London, UK: Sage.
- Ryser, J. & NG., W. (eds.) (2005). *Making Spaces for the Creative Economy*. Madrid, España: IsoCaRP International Society of City and Regional Planners.
- San Salvador del Valle, R. (2000). *Políticas de Ocio. Cultura, turismo, deporte y recreación*, Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- San Salvador del Valle, R. y Ortega, C. (2012). *Ocio e innovación para un compromiso social, responsable y sostenible*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- Sundbo, E. & Sorensen, F. (2013). *Handbook on the Experience Economy*. Cheltenham, United Kindong: Elgar Publishing.
- Torrallba, F. (2010). *Inteligencia espiritual*. Barcelona: Plataforma.
- UNHABITAT (2015). *The Global Agenda of Local and Regional for Habitat III*. Nairobi: United Nations.

Autores

Macarena Cuenca Amigo

Doctora en Ocio y Desarrollo Humano y profesora acreditada por la Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco (Unibasq) en la categoría de «Profesor Doctor de Universidad Privada». Profesora de estrategia y organización de empresas en Deusto Business School y miembro del Equipo de Investigación del Instituto de Estudios de Ocio. Su principal línea de investigación, en la que también imparte docencia de postgrado, es el desarrollo de audiencias culturales. En el año 2015 ha sido profesora visitante en el Máster en gestión cultural de la Estonian Academy of Music and Theatre (Tallín, Estonia). Es miembro activo del proyecto ADESTE (<http://www.adesteproject.eu/>) centrado en el desarrollo de audiencias y financiado por la Comisión Europea. Es autora de varios artículos publicados en revistas especializadas, tales como: *Arbor*, *Cuadernos de Gestión*, *Journal of Cultural Management and Policy*, *Lusophone Journal of Cultural Studies*, *Quaderns Animació i Educació Social*, *Revista de Humanidades*

Manuel Cuenca Cabeza

Catedrático Emérito de Pedagogía en la Universidad de Deusto y, hasta 2011 fue el Director del Instituto de Estudios de Ocio, un centro que puso en marcha en 1988, introduciendo así a los Estudios de Ocio en la universidad española. Es autor de 24 Libros y numerosos volúmenes de compilación, capítulos de libro y artículos de investigación sobre temas de ocio. Como conferenciante ha sido invitado a participar en múltiples congresos y reuniones científicas, tanto en España, como en otros países

de Europa y América. En la actualidad dedica gran parte de su tiempo a la investigación y al desarrollo de las redes de investigación Otium y Ocio-Gune, centradas en el conocimiento del ocio como desarrollo humano.

Karen Kühlsen

Licenciada en Educación Física por el Instituto Superior de Educación Física (ISEF) de la Universidad de la República. Actualmente cursa la Maestría en Ciencias Humanas opción antropología de la Cuenca del Plata de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de la República. Docente Adjunta del Departamento de Educación Física, tiempo libre y ocio del ISEF. Co-responsable de la línea de investigación «Educación, sociedad y tiempo libre» (Grupo CSIC y grupo del NEPI/AUGM). Actualmente se desempeña como docente en los cursos de sociología y seminario de tesina de la formación de grado. Sus trabajos y publicaciones se enmarcan en temáticas vinculadas a tiempo libre, cuerpo y educación, con especial interés en los espacios de juego, los juguetes y la infancia en la ciudad de Montevideo.

Ricardo Lema Álvarez

Doctor en Ocio y Desarrollo Humano (Universidad de Deusto, España), Licenciado en Comunicación Social con Postgrado de Educación en Valores (Universidad Católica del Uruguay) Es docente e investigador del Departamento de Educación, Coordinador de la Licenciatura en Recreación Educativa, docente también en la Licenciatura en Dirección de Empresas Turísticas (Universidad Católica del Uruguay). Es también docente en la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte (IUACJ) y miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Autor de numerosos artículos en revistas especializadas de Iberoamérica, y coautor del libro *La recreación y el juego como intervención educativa* (Montevideo: IUACJ). Ha sido conferencista en eventos científicos en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, España, México y Uruguay. Es también consultor en recreación organizacional.

María Jesús Monteagudo Sánchez

Doctora en Ocio y Potencial Humano y Licenciada en Psicología por la Universidad de Deusto. Directora de la Cátedra Ocio y Conoci-

miento del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto desde 2011 y Directora de Publicaciones de dicha entidad. Profesora doctora acreditada por la Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco (UNIBASQ), investigadora asociada en Estudios de Ocio y miembro del equipo de Investigación «Ocio y Desarrollo Humano», reconocido desde 2009 por Gobierno Vasco (Ref. IT 587). Imparte docencia en diferentes postgrados de la Universidad de Deusto y otras Universidades como Ramón Llull o Mondragón. Miembro del claustro oficial (ANECA) del Programa de Doctorado de Ocio, Cultura y Comunicación para el Desarrollo Humano de la Universidad de Deusto. Posee una dilatada trayectoria en investigación de más de 20 años en los que se ha especializado en el estudio del fenómeno del ocio desde un enfoque psicosociológico, sus impactos en el desarrollo humano, el ocio a lo largo de la vida, beneficios y barreras para la participación en ocio y las manifestaciones del ocio en el ámbito de la práctica deportiva. Es autora de 7 monografías, 25 capítulos de libro y casi una veintena de artículos en revistas especializadas como *Journal of Leisure Research*, *World Leisure Journal*, *Journal of Leisure Research*, *Análisis Local* o *Pedagogía Social. Revista interuniversitaria*. Ha sido IP de casi una veintena de investigaciones y ha participado como investigadora en 36 proyectos estatales e internacionales.

María Manuel Rocha Baptista

Profesora e investigadora en Estudios Culturales en el Departamento de Lenguas y Culturas de la Universidad de Aveiro y Directora del Programa de Doctorado en Estudios Culturales de la Universidad de Aveiro (tercer ciclo impartido en colaboración con la Universidad de Minho). Ha publicado diversos trabajos, a nivel nacional e internacional en el campo de los estudios culturales. Es Doctora y egresada en Estudios Culturales, por la Universidad de Minho (2013) y por la Universidad de Aveiro (2002) respectivamente; Master en Psicología de la Educación de la Facultad de Psicología y Ciencias de la Educación Educación de la Universidad de Coimbra (1996) y se licenció en Filosofía por la Facultad de Artes de la Universidad de Oporto, 1986. Inició su actividad profesional en 1986 y desde entonces imparte clase e investiga en las áreas de intersección entre las Humanidades y las Ciencias Sociales, en particular en las áreas de ocio, recreación y cultura. Representa a Portugal y a la Universidad de Aveiro en OTIUM, Red Iberoamericana de Estudios de Ocio.

Astrid Bibiana Rodríguez

Candidata a Doctor en Estudios Sociales (Universidad Externado de Colombia). Magister en Educación (Universidad Pedagógica Nacional) Especialista en Altos Estudios del Deporte (Universidad Jorge Tadeo Lozano) Licenciada en Educación Física (Universidad Pedagógica Nacional). Docente Investigadora de la Facultad de Educación Física y la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. Coautor del libro: Recreación, Ocio y Formación y Recreación Enseñanza y Escuela. Miembro de la Red OTIUM.

Roberto San Salvador del Valle

Director de Deusto Cities Lab Katedra. Catedrático de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Miembro del Grupo de Investigación de Excelencia en Estudios de Ocio, reconocido por Gobierno Vasco. Licenciado en Filosofía y Letras (Historia), Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación y Master en Ocio y Potencial Humano por la Universidad de Deusto y Leeds University. Vicerrector de Comunicación, Plurilingüismo y Proyección Social de la Universidad de Deusto (2007-2015). Chairperson de la Comisión de Políticas y Derecho de World Leisure – Asociación Mundial de Estudios de Ocio (2009-2015). Miembro del Consejo Cívico de Bilbao (2010-...) y del Bilbao Bizkaia Design Council (2014-...).

Inés Scarlato

Licenciada en Educación Física por el Instituto Superior de Educación Física (ISEF) de la Universidad de la República. Magister en Educación por la Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis-SC, Brasil. Docente Asistente del Departamento de Educación Física y Prácticas Corporales del ISEF. Co-responsable de la línea de investigación «Educación, sociedad y tiempo libre» (Grupo CSIC y grupo del NEPI/AUGM). Actualmente se desempeña como Asistente Académica de ISEF. Sus trabajos y publicaciones se enmarcan en la temática de cuerpo, tiempo libre y educación, con especial interés en la creación y promoción de espacios públicos en la ciudad de Montevideo, tanto desde una mirada contemporánea como historiográfica.

Cláudio Augusto Silva Gutiérrez

Doctor por la Universidad de Deusto/ES, en el Programa de Post Grado Ocio y Potencial Humano; Master en Educación por la Universidad Unisinos/BR, donde actúa como gestor, investigador y docente. Coordinador de la carrera de Educación Física y líder del grupo de investigación Otium: Deporte, Salud y Calidad de Vida – UNISINOS/CNPq. Desarrolla proyectos de investigación en los temas: políticas de deporte y ocio y formación en la ciudadanía; experiencia de ocio, salud y calidad de vida. Miembro de la red OTIUM: Asociación Iberoamericana de Estudios de Ocio; miembro de la Directoria de la Asociación de Dirigentes de las Escuelas de Educación Física – ADIESEF/RS.

Jenny Sousa

Doctora en Estudios Culturales de la Universidade de Aveiro, master en Arte y Educación de la Universidad Aberta y licenciada en Animación Socioeducativa del Instituto Politécnico de Coímbra. Es profesora en la Escola Superior de Educação e Ciências Sociais del Instituto Politécnico de Leiria desde 2007 y escribió varios artículos y capítulos de libros sobre todo de edad avanzada, ocio, animación cultural, discapacidad, pedagogía social y cultura. Es investigadora integrada del Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, de la Universidade do Minho.

Documentos de Estudios de Ocio, núm. 58

¿A qué nos referimos con el reto de hacer ciudadanía a través del ocio y la recreación? ¿Qué papel desempeñan los espacios en el logro de este reto? ¿Cuál es el potencial de los espacios públicos y privados en este proceso de construcción? Y más importante aún si cabe ¿de qué ocio hablamos cuando afirmamos que es capaz de favorecer estos procesos de construcción ciudadana? El contenido de este libro gira en torno a tres conceptos: ocio y recreación, como promotores de una ciudadanía participativa, dinámica y formada para la búsqueda activa de su desarrollo personal y comunitario; los espacios en el marco de las ciudades, contenedores privilegiados de toda acción ciudadana; y, finalmente, la *ciudadanía*, entendida como estatuto que congrega tanto deberes como derechos individuales y colectivos de las personas que habitan la ciudad (Borja, 2003). La consideración de los nexos que vehiculan las relaciones entre estos tres conceptos es la clave para profundizar en las contribuciones del ocio y la recreación a la construcción de ciudadanía.

