

Robert Sabeen Dixon, M.Div., M.Sc.
Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.
Lisa Anderson Umaña, candidata a Ph.D.



El Juego:

Una perspectiva cristiana

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos
América Latina, 2014



El Juego:

Una
perspectiva
cristiana

Capítulo 2: Las ideas sobre el ocio y el tiempo libre: su origen y evolución

Robert Sabeen Dixon, M.Div., M.Sc.
Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.
Lisa Anderson Umaña, Candidata a Ph.D.

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos
América Latina, 2014

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos, América Latina
www.ccial.org



Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-SinDerivar 4.0 Internacional.

Año 2014

Corrección filológica: **María Gabriela Fonseca Argüello** y **Alberto Aragón Chamberlain**

Segunda corrección filológica y editorial: **Carlos Alonso Vargas**

Diseño y diagramación: **Duglas Aguilar Quinteros**

Arte de la portada: "*La Danza de la Gracia*" por **Mark Keathley** (Usado con permiso)

Mark Keathley reside en Texas y Colorado y disfruta la expectativa de crear con su creador. Dándole toda la gloria a aquel que lo formó, Mark pinta una variedad de temas que incluyen arte occidental, paisajes, vida silvestre y gente. Su representación de "La Danza de la Gracia" (en la portada), brotó de su nueva relación íntima con Jesús en la cual, por medio de la oración, Jesucristo mismo le reveló que tenía tiempo para él, que él era valioso, y que Él (Jesús) estaba listo y dispuesto a jugar. Para más de las obras inspiradoras de Mark, visite www.markkeathley.com

Capítulo 2 - Las ideas sobre el ocio y el tiempo libre: su origen y evolución

Puntos claves:

- Las distintas culturas tienen sus propias raíces y tradiciones en lo concerniente al ocio. La cultura industrial y tecnológica ha formado nuestro pensamiento en cuanto a la utilización del tiempo y nuestra actitud hacia el ocio en particular.
- La capacidad de jugar obedece, en primer lugar, a una cantidad de tiempo disponible (tiempo libre, tiempo de ocio), y en segundo lugar a una actitud hacia el ocio mismo. La persona que juega debe examinar las raíces de su propio manejo del tiempo y su propia postura hacia el ocio.
- La percepción de que el juego es pecaminoso o moralmente ambiguo no proviene de una orientación cristiana ni bíblica. Más bien, dicha perspectiva es el resultado de una mentalidad permeada por la cultura de la era industrial y de la información.

Este Cuaderno tiene como objetivo explorar los diversos conceptos de ocio y tiempo libre en relación con el trabajo y los quehaceres. Se revisará la literatura sobre el tema a partir de 1920, luego de haber descrito algunas ideas sobre el trabajo y el ocio en las culturas antiguas, como Grecia y Roma, y durante periodos históricos como la Edad Media, la Reforma y la época industrial. No se incursiona en la perspectiva hebrea, la cual se deja para los Cuadernos #6 y #7. El presente

Cuaderno es más de carácter filosófico e histórico; explora cómo entendemos el concepto de ocio y pretende contestar a la pregunta: ¿de dónde vienen nuestras ideas sobre el tema? En particular, se busca el origen de por qué el ocio es asociado con ociosidad, por qué el juego puede ser etiquetado como 'pecado' o, menos negativamente, como 'pérdida de tiempo'; y por qué se percibe el trabajo como superior al juego.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

¿Ha tenido usted la experiencia de percibir el juego en forma negativa? Anote cualquier comentario, testimonio o frase que describiría esta perspectiva negativa. O bien puede ser que su experiencia sea más bien positiva. ¿Cuál es su caso?

Los desafíos a la dimensión del tiempo libre en la vida

La obra completa de la que forma parte este Cuaderno trata el tema del juego y cómo deberíamos interpretar su lugar en nuestra vida diaria. El lector probablemente se preguntará acerca de las definiciones, y estará ansioso por entender qué significan algunos términos como *juego, recreación, ocio, deporte, distracción, diversión, pasatiempo* y *entretenimiento*, entre otros. Si uno toma en sus manos cualquier libro sobre recreación y ocio, se topará con que en el primer capítulo se reconoce que no hay dos definiciones iguales al pasar de un autor a otro. Al respecto, John Byl (1994) utiliza los primeros párrafos de su ensayo "Haciendo las paces con el juego, los juegos, el deporte y la competición deportiva" para citar a varios expertos:

"Existen pocas palabras en el idioma inglés que tengan tal multiplicidad de significados divergentes como los tiene la palabra *deporte*" (Graves).

"El juego se ha convertido en una papelera [basurero] lingüística que está desesperadamente necesitada de limpieza" (Miller).

"Algunos términos básicos tales como *jugar, juegos* y *deportes* han sido estirados por su utilización común y descuidada, hasta el punto de hacer que no tengan significado alguno" (Keating).

"La plétora de postulados que se plantearon anteriormente [acerca del juego]... están con demasiada frecuencia plagados de un gran número de insuficiencias" (Meier).

"El juego es tan ilusorio como el viento, y es más factible atrapar el viento en una bolsa de papel que atrapar el juego en la teoría" (Neale).
(Byl, 1994, p. 155; traducción libre)

Esta ambigüedad de los términos la reconoce también el autor J. Farina, al decir:

"Los juegos, el juego, el estar sin hacer nada, la contemplación, el ocio, la recreación, los deportes y las actividades culturales son claramente términos relacionados. Sin embargo, es igualmente claro que no son sinónimos o palabras intercambiables cuando queremos que funcionen con los significados precisos que son

esenciales para la construcción del conocimiento” (Farina, 1980, p. 29; traducción libre).

Se les pide a quienes leen estas palabras, por lo tanto, ser pacientes.

Todos los términos serán definidos por los autores, pero no antes de haber tratado el trasfondo dentro del cual evoluciona cada definición. Dicho debate es la materia de este Cuaderno.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Solo por cuestión de comparación, sin adelantarse en la lectura, ¿de dónde cree usted que proviene su propio entendimiento del juego?

.....
.....
.....
.....
.....

Cada persona tiene una vaga impresión sobre el juego, la recreación y el ocio. La pregunta es: ¿cuál es la fuente de esas ideas? A menudo creemos que hemos llegado a una conclusión sobre la recreación a partir de nuestros propios constructos, pero ¿es eso cierto? Resulta fácil caer en la trampa de desarrollar nuestras ideas, pensamientos y decisiones usando como base el bagaje cultural heredado, pero no estamos conscientes, por ejemplo, de la existencia de premisas no bíblicas sobre las cuales se construyen algunas de las ideas que supuestamente tienen un fundamento cristiano. Todos tenemos una deuda con la cultura occidental que ha desarrollado sus tradiciones durante más de dos milenios, pues estas se filtran en nuestro modo de pensar. La cultura occidental posee dos fundamentos distintos: el primero lo constituye la filosofía y la tradición clásica grecorromana, y el segundo son los patrones de pensamiento judeo-cristianos. Ambas corrientes tienen influencia sobre la formación de

nuestras ideas, así como la tienen otras más cercanas, por ejemplo la Reforma Protestante y la Ilustración.

En el Cuaderno #1 se exploró la tesis de Weber en la cual él acusa a los puritanos de poner tal énfasis en el trabajo, que menosprecian el juego como ‘pérdida de tiempo’. Esta tesis de Weber se ha interpretado frecuentemente afirmando que la Biblia está en contra del juego y, por ende, muchos cristianos sienten ambigüedad moral respecto a él. Por lo tanto, el propósito del presente Cuaderno es explorar los orígenes del concepto de ocio en la cultura occidental, y demostrar que la ambigüedad con la cual se maneja la recreación obedece a aspectos históricos, no bíblicos.

Es importante reconocer, antes de continuar, que la mayoría de los argumentos presentados aquí sobre la recreación y el juego proviene de Europa y los EE.UU. Se han consultado múltiples obras de autores latinoamericanos, pero la realidad es

que estos, en su gran mayoría, citan a los mismos autores europeos y estadounidenses. De todos modos, es cierto que la recreación se experimenta en América Latina con un estilo peculiar a su cultura, más orientado a la fiesta, más relajado, menos centrado en las actividades.

Conceptos griegos, romanos y medievales acerca del ocio

Uno de los dos hilos que tejen la cultura occidental es el pensamiento clásico grecorromano. Tanto para los griegos como para los romanos, el trabajo y el ocio estaban bien definidos en sus escritos.

Los griegos. El pensamiento clásico de los griegos exaltaba el ocio y despreciaba el trabajo, especialmente el trabajo manual. Sin embargo, el ocio como ideal no consistía simplemente en no hacer nada, sino en dedicarse a filosofar y entregarse a la música, la creatividad, la belleza, la literatura, los deportes y la contemplación filosófica. Por su parte, la meta, o el *summum bonum* griego, era el alcance de la excelencia, una salud total (mental y física) definida por ellos como virtud (*areté*), la cual no la alcanzaban quienes debían trabajar, sino solamente aquellos que podían dedicarse al buen empleo del ocio. *Skholé* (de donde vienen nuestras palabras 'escuela', 'escolar', 'escolástica') es el término griego para ocio, y se refiere a la contemplación activa, la observación y el aprendizaje; esto es semejante a lo que entendemos actualmente por una educación liberal. Para la realización de un ideal de ocio era indispensable estar totalmente libre de la necesidad de trabajar y del estar pendiente de faenas y tareas comunes para la existencia (Ryken, 1987, p. 78).

Entre los griegos no estamos hablando de 'tiempo libre', sino de una libertad total para abrirse al descubrimiento y la creación. La serenidad de no estar apegados a obligaciones les ofrecía la libertad de buscar la verdad. Además, la libertad de contemplar, filosofar y crear les daba espacio para ofrecer perspectivas nuevas y profundas para la tarea de gobernar un estado.

“El hombre ocioso, según Aristóteles y Platón, es el que dedica lo mejor de sí mismo al Estado, y el que cree que cultivar su mente, tan importante para el Estado, es la más brillante de todas las actividades, la única a través de la cual el hombre se revela como pariente de los dioses, y en el ejercicio de la cual festeja a los dioses. La política y la religión estaban en el centro del ocio. La diversión nunca dominó la escena.” (De Grazia, 1966, p. 309)

Ahora bien, es necesario tomar en cuenta que si Platón, Aristóteles y sus seguidores pudieron presentar su tesis de ocio como libertad total, fue porque cada ciudadano griego tenía bajo su mando a unos cuatro esclavos. He ahí el detalle: esta visión idealista implicaba necesariamente la existencia de una subclase, los esclavos, a la cual le correspondía hacer el trabajo. En efecto, la persona libre para filosofar no quería identificarse con esa clase. Se deduce, además, que el pensador desprecia el trabajo, y así se desnuda la verdadera visión del griego sobre esta actividad. Para los griegos, entonces, el trabajo era considerado algo sin dignidad, una actividad inferior o una maldición. En el Cuaderno #6 exploraremos la teología bíblica que afirma el trabajo como algo integral a los mandatos de la creación.

“El vivir una vida de artesano o comerciante es llevar una vida (según Aristóteles) ‘desprovista de nobleza y hostil a la perfección del carácter’. Según Jenofonte, Sócrates sostenía una visión similar del trabajo: ‘Las artes mecánicas cargan un estigma social y son correctamente deshonradas en nuestras ciudades. Porque dichas artes pueden dañar los cuerpos de quienes trabajan en ellas... esta degeneración física tiene también como resultado el deterioro del alma.’” (Ryken, 1987, p. 64; traducción libre).

Tiene sentido entonces que una de las palabras griegas para designar el trabajo sea *askholía*, que de hecho significaría “desocio”, es decir, ausencia de ocio; una negación. Para la cultura occidental, donde el trabajo es lo más importante y tiene pleno sentido por sí mismo, pensar en definirlo como “desocio” no tiene sentido. En español no contamos con una palabra para *askholía* o “desocio” (Arnold, 1980, p. 11). El hecho de que no exista una

palabra en español ni en inglés para *askholía* podría ser a la vez una advertencia de que verdaderamente es difícil comprender esta noción griega del ocio, traduciéndola a un mundo totalmente distinto 23 siglos después, y usando como fundamento pequeñas secciones o partes de los escritos griegos (Goodale, 1980, p. 39).

La educación tenía una importancia básica para el concepto griego de vida y ciudadanía; sin embargo, no poseía el propósito de preparar a las personas para un oficio o destreza que sirviera para tener un ingreso económico, sino más bien de permitirles disfrutar de una vida de cultura. El juego tenía su puesto dentro del proceso educativo. Aristóteles afirmó que él no le impondría ni lecciones ni tareas laborales a ningún niño menor de cinco años porque es una época para jugar, y de los 7 a los 12 se dedicaría a entrenarlo en educación física; no sería sino hasta la adolescencia cuando le daría educación intelectual.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Complete el siguiente cuadro

	Modelo educativo de los griegos	Su contexto personal
0-5 años	Jugar.	
6-12 años	Educación física.	
13 años y más	Educación de la mente: filosofía, literatura, arte.	

¿Qué crítica le harían los griegos al modelo utilizado hoy en la educación? ¿Y cuál crítica podríamos hacer desde nuestra perspectiva al modelo griego de educación?

Los romanos. Mientras que los griegos eran idealistas, los romanos fueron prácticos: edificadores de un imperio. Los romanos vivieron más claramente en una contradicción, porque para ellos su ideal seguía siendo el ocio (los maestros de la élite romana eran griegos), pero el trabajo, pese a ser central para sus objetivos, se veía como “neg-ocio”.

En latín la palabra para ocio era *otium* y, al igual que en Grecia, su antónimo se formó con un prefijo negativo, *negotium* (De Grazia, 1966, p. 9). Durante la hegemonía de su imperio, los romanos se vieron forzados a invertir el ideal griego, alternando el ocio y el negocio con el fin de descansar el cuerpo y la mente, de manera que siempre estuvieran listos para cumplir bien con el verdadero objetivo: el negocio.

Tanto los griegos como los romanos le dieron mucha importancia al lugar del ocio dentro de su sistema de vida, reconociendo que podía fortalecer o debilitar a la sociedad. Si esta es una sociedad de ocio resulta necesario asegurarse de que las personas estén efectivamente creando, dándole fuerza moral a la sociedad mediante la forma en que utilizan ese ocio. Por el contrario, si no saben cómo emplear su tiempo, existe una amplia gama de posibilidades para lograr resultados

negativos. Por ello, tanto griegos como romanos desarrollaron la creencia de que es responsabilidad del estado proveer las instalaciones recreativas para el uso de las masas. Otro aspecto donde se puede ver claramente la importancia dada a este tema es el arte y el planeamiento de sus ciudades, lo cual incluía la construcción de parques, jardines, teatros al aire libre, gimnasios, estadios, baños y foros. Por su parte, “los ricos construyeron villas suburbanas con sus propias piscinas, jardines, campos de cacería y bibliotecas” (Freyssinger & Kelly, 2004, p. 39; traducción libre).

En una sociedad en la cual se idealiza el ocio, pero no existe la educación para practicarlo, ocurre un deterioro progresivo, porque se degenera la fiesta, es decir, se pasa de una sociedad de creatividad a una sociedad de consumo del entretenimiento. Esto fue lo que sucedió entre el siglo V antes de Cristo y el siglo V después de Cristo.

A pesar del cuadro ideal de los filósofos de Atenas durante la época de oro o de Pericles (siglo V a.C.), los griegos acabaron por llevar un calendario anual con más días de fiesta que de trabajo. “Al final del período republicano había siete conjuntos de juegos que ocupaban sesenta y cinco días. Por esta misma época, principios del siglo I a.C. en Grecia, según el geógrafo Estrabón,

el calendario griego se había convertido en un complicado catálogo en que los días festivos eran más que los laborables" (De Grazia, 1966, p. 72). Para los romanos el ocio (considerado teóricamente un estado de creatividad) se convirtió en tiempo libre, y cuando los mundos por conquistar fueron menos, aparecieron el aburrimiento y las distracciones. El exceso de tiempo libre y días festivos redujo el tiempo libre a 'pan y circo': la diversión de las masas. Los espectáculos masivos entretenían a las personas desempleadas para que no pensarán en desafiar o perturbar la paz romana. Más tarde, en el siglo IV d. C., los romanos disfrutaban de hasta 200 días feriados en el año.

"Se pusieron a disposición más de 800 baños a un costo simbólico. El deporte se convirtió en espectáculos masivos con gladiadores que luchaban a

muerte, carreras de carruajes en que se competía violentamente, y circos con batallas marítimas simuladas y con animales salvajes importados para luchar entre sí o para luchar con los prisioneros políticos. El gigantesco *Circus Maximus* tenía capacidad para 385.000 espectadores" (Freysinger & Kelly 2004, p. 39; traducción libre).

Aunque la cifra puede considerarse exagerada, la mayoría de las fuentes se refieren a cantidades que superan los 200.000 espectadores, lo cual es una cantidad muy respetable. Las dos culturas decayeron, entre otras cosas, a causa del exceso de espectáculos deportivos y corrupción sexual, sobre todo porque las fiestas duraban todo el día. "En su *Política*, Aristóteles dice algo curioso: 'Los espartanos fueron fuertes mientras estuvieron en guerra... No sabían cómo emplear el ocio que trajo consigo la paz'" (De Grazia, 1966, p. 1)

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

En el Cuaderno #1 se describió cómo los recreólogos del siglo XX se preocupaban pues percibían que la gente no sabía cómo utilizar su tiempo libre de manera personal y socialmente beneficiosa. Describa cómo los romanos fueron utilizando su tiempo libre a lo largo de los siglos y cómo impactó eso su sociedad. Analizando su propio contexto, ¿cómo se usa el tiempo libre hoy? ¿Cuál es su impacto sobre las personas y la sociedad?

.....

.....

.....

.....

.....

La Edad Media. Aquí la Edad Media se refiere a los años 400 a 1400 como una generalización de la época en que la Iglesia Católica marcaba las pautas sociológicas, teológicas y políticas del mundo occidental. Los Padres de la Iglesia rechazaron el circo y las distracciones en los estadios de Roma. Usaron el modelo del pueblo de Israel, que celebraba las intervenciones salvíficas de Dios con fiestas: la Iglesia de la Edad Media fue introduciendo fiestas para celebrar eventos del calendario cristiano, por ejemplo la Semana Santa. Se agregaron días festivos para recordar a los santos. A la larga, "el número anual de fiestas parece haber sido de unas ciento quince, al que hay que añadir los cincuenta y dos inviolables domingos, lo que hace un total de ciento sesenta y siete días" (De Grazia, 1966, p. 72).

Los estratos superiores en los países europeos, especialmente Francia, Italia y España, adoptaron el ideal de los griegos, y reforzaron la idea del trabajo manual como carente de dignidad. La gente buscaba tener una posición económica que le permitiera poder dedicarse al ocio. Las personas de familias adineradas optaban por puestos de caballeros: la guerra y la política; o entraban en una vocación eclesiástica. Con el tiempo, llegó a verse una vocación eclesiástica como trabajo sagrado, lo cual abrió una brecha con el trabajo secular, que se consideraba despreciable.

Como ejemplo de que estos ideales aún prevalecían en la Edad Media, existe un pasaje en la biografía de Brown sobre Agustín (uno de los Padres de la Iglesia, 354-430 d.C.) donde se describe un corto período de su vida como 'ocio cristiano':

"Agustín... siguiendo una tradición deliciosa y ya hacía tiempo establecida: liberado de los cuidados de una carrera pública, estaba a punto de iniciar una vida de ocio creativo, dedicado a las actividades serias. Éste era el ideal clásico del *otium liberale*, de un 'retiro cultivado'; y echando una mirada atrás a este período de su vida, Agustín podría referirse a éste como un tiempo de *Christianae vitae otium*, un 'otium cristiano'" (Brown, 2000/1967, p. 108; traducción libre).

La Edad Media nos dio la dicotomía *sagrado-secular*, tanto entre los rabinos (de la tradición judía) como en el contexto de la Iglesia Católica.

"El judaísmo post-bíblico exaltaba la vida religiosa contemplativa a expensas del trabajo físico. La escuela de Rabí Simeón condenaba el trabajo físico porque le robaba tiempo a la vida espiritual... [y, además], citando a Eusebio [historiador eclesiástico, N.T.], 'La ley de Cristo dio dos estilos de vida a su Iglesia. Una está por encima de la naturaleza, y más allá de la vida humana común... total y permanentemente separada de la vida común y corriente de la humanidad, se dedica al servicio exclusivo de Dios... tal es la forma perfecta de la vida cristiana. Y la otra, más humilde, más humana, les permite a los hombres tener... una mentalidad para la agricultura, para el comercio, y los otros intereses más seculares, así como para la religión... Y a éstos se les atribuye una especie de piedad de segunda clase'" (Ryken, 1987, pp. 65, 66; traducción libre).

Así, el trabajador ordinario quedó limitado a una ciudadanía de segunda

clase. El ocio como ideal se denomina 'caballeresco':

"El tipo de ocio que surge está inspirado en un espíritu lúdico clasista. Consiste en la abstención del trabajo y, a diferencia de Grecia, en la dedicación plena a actividades libremente elegidas tales como la guerra, la política, el deporte, la ciencia o la religión. La dedicación a las mismas llega a estimarse honrosa y, en consecuencia, es una condición

previa para disfrutar del decoro social... La vida ociosa pasa a convertirse en un indicador de una elevada posición, y por lo mismo en un medio de conseguir el respeto social anejo a la misma. Aparece, en consecuencia, un tiempo improductivo, valioso en tanto que es una prueba convencional pero directa de riqueza y de poder; esto significa que lo esencial es gastar el tiempo en exhibir el ocio" (Munné, 1980, p. 44).

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Describe las similitudes entre los conceptos y prácticas del ocio en las culturas griega, romana y medieval.

¿Cuáles son las diferencias entre estas tres culturas en cuanto a sus conceptos y prácticas del tiempo libre?

.....

.....

.....

.....

.....

En resumen, para la élite griega resultaba necesario el ocio para buscar la verdad; el ocio fue entonces una vocación superior al trabajo, el cual no era un camino hacia la verdad. La búsqueda de la verdad es una prioridad cristiana también, y de ahí la virtud de poder dedicarse a la contemplación. Como resultado, durante la Edad Media, se situó la contemplación sobre el trabajo en una jerarquía de ejercicios. Esas dos sociedades, en efecto, tenían el ocio como ideal. La vida ideal de la élite griega era dedicarse a la música, la belleza, la filosofía y el arte de gobernar. Para la Iglesia medieval, la actividad más elevada era la capacidad de dedicarse a la contemplación,

aunque siempre existía una distinción entre la Iglesia oriental y la occidental (siendo la occidental de una inclinación más activista). A partir de cierto momento, la élite occidental practicaba el ocio por medio de la guerra, la política y la religión. En las dos culturas, Grecia y Europa medieval (especialmente en los países del sur de Europa), se arraigan tradiciones que desprecian el trabajo manual. La historia fue diferente para los romanos, porque se dedicaron a la gran tarea de conquistar y administrar un imperio, lo cual implicaba la práctica del arte de gobernar, ideado por los griegos. Aún así, no perdieron su deseo de practicar el ocio griego. La esquizofrenia

resultante dejó a los romanos incapacitados para experimentar la integridad del juego y el trabajo. Ninguna de las tres civilizaciones — griega, romana y de Europa medieval— logró encontrar un equilibrio entre el trabajo y el juego.

La Edad Moderna

La Reforma. En la Edad Moderna surgió un movimiento en particular que ha llegado a ser un punto polémico de referencia sobre cómo se juzgan las ideas acerca del juego, el ocio y la recreación. A este movimiento se le llama puritanismo, y es producto de la Reforma Protestante (conocida como la Reforma). La percepción de la división entre lo sagrado y lo secular que prevaleció en la Edad Media, según la cual el concepto de *vocación* solamente se le atribuía a quienes tenían una ocupación religiosa, llegó a ser uno de los principales reparos de la Reforma. Los reformadores argumentaban que todas y cada una de las ocupaciones, si se ejercían para honrar a Dios, podían clasificarse como *vocación*; así, lo sagrado y lo secular debían estar integrados sin representar una dicotomía.

Los dos grandes teólogos de la Reforma fueron Martín Lutero (1483-1546) y Juan Calvino (1509-1564). Las famosas 95 Tesis de Lutero que encendieron la Reforma se plantearon en el año 1517. De esta Reforma surgió posteriormente el puritanismo; los puritanos son seguidores de Calvino. En 1526, William Tyndale publicó una versión del Nuevo Testamento (una porción crucial de la Biblia) en inglés (nótese las dos fechas: 1517 y 1526); a esta acción se le ve como la precursora o catalizadora que facilitó el surgimiento del puritanismo. La

presencia de este movimiento se sintió dentro de la Iglesia de Inglaterra desde alrededor de 1550 hasta el 1700 (puritanismo inglés), junto con su proyecto pionero de establecer una comunidad de cristianos dedicados a la rectitud en Massachusetts y Connecticut (Nueva Inglaterra) desde 1620 a 1700 (las colonias inglesas en Norteamérica).

¿Qué es el movimiento puritano? Los puritanos fueron básicamente lo que hoy se entiende como evangélicos. Bremer Comenta: "Sigo el ejemplo de (...) académicos recientes al llamarlos 'evangélicos', en un intento por evocar su preocupación por la propagación del mensaje reformado, a través de la purificación de las instituciones eclesiásticas..." (Bremer, 2003, p. xvii). Históricamente la palabra 'evangélico' se empieza a utilizar como continuación de los puritanos, a partir de principios del siglo XVIII. Tampoco debe confundirse la Era Victoriana en Inglaterra (1837-1901), la cual tiene fama de ser mojigata y represiva, con la puritana (1550-1700).

Los puritanos querían vivir una vida totalmente dedicada a Dios y concebían esa tarea como una en la que no podían perder ni un solo minuto; en fin, debía ser una vida totalmente entregada, sin dejarse nada para sí mismos. La totalidad de las emociones, relaciones sociales y actividades físicas debían juzgarse a la luz de una meta: "honrar a Dios". No se puede entender cómo tomaban los puritanos sus decisiones a menos que este punto esté claro. Pero vale la pena considerar además un segundo elemento: la Reforma Protestante fue construida fundamentalmente sobre asuntos teológicos. Sin apartarnos del tema central de esta obra, se debe mencionar que los puritanos rechazaron todo el estilo de culto de la Iglesia

medieval, especialmente los elementos interiores que facilitaban el ritual: el órgano, las imágenes y la centralidad de la Misa (el rito) por encima de la centralidad de la Palabra (la proclamación de la Palabra de Dios o lectura de la Biblia y la prédica). También rechazaron la acumulación de fiestas de santos y desestimaron las fiestas religiosas, al concluir que las celebraciones conectadas con el calendario cristiano habían degenerado en fiestas más paganas que cristianas, pues habían perdido su sentido sagrado original. El mismo san Agustín (354-430), mil años antes, se quejaba igualmente de la pérdida de lo sacro en las fiestas eclesíásticas. Cuando los puritanos tuvieron la oportunidad de construir sus propias iglesias en Massachusetts, la arquitectura era simple y sin elementos atractivos en el interior del edificio. A este tipo de construcciones no se las llamó "iglesias", sino salas de reunión para los santos o salas para la asamblea local del pueblo de Dios.

Sería fácil concluir que los puritanos estaban en contra del arte o de la música, de la cultura o del juego, pero eso no es cierto. Más bien, rechazaban todos los pertrechos de culto de la Iglesia medieval, y les repugnaba la degeneración de los días santos y la forma en que se celebraban. Ciertamente, sacaron la música y el arte de los edificios eclesiales, pero los llevaron a sus hogares. El hogar era un pequeño grupo eclesial presidido por el padre de familia, a quien se le daba activamente el papel de pastor del hogar. La rigidez puritana con respecto a lo que se podía o no se podía hacer los domingos —considerados como el *shabbat* cristiano— se discutirá con más detalle en el Cuaderno #7.

El Cuaderno #1 presentó algunas de las percepciones negativas que

supuestamente son herencia de los puritanos. A continuación se presenta una lista más completa de los temas negativos atribuidos a este grupo, según la presenta Ryken, junto con la evaluación de la etiqueta de "puritano" (Ryken, 1986, pp. 2-7):

- (1) Los puritanos estaban en contra del sexo (ridículo);
- (2) Los puritanos nunca se reían y estaban opuestos a la diversión (sólo parcialmente cierto);
- (3) Los puritanos vestían ropas deslustradas y desagradables (falso);
- (4) Los puritanos se oponían a los deportes y a la recreación (mayormente falso... disfrutaban de la cacería, la pesca, el boliche, la lectura, la música, la natación, el patinaje, el tiro con arco);
- (5) El puritanismo era un movimiento pasado de moda que era atractivo únicamente para la gente de más de 70 años que padecía de cansancio en la sangre (completamente equivocado; era un movimiento joven y vigoroso);
- (6) A los puritanos les repelía el cuerpo humano y el mundo físico (falso);
- (7) Los puritanos eran demasiado estrictos (a menudo cierto: eran meticulosos, estrictos acerca de la moral y las actividades espirituales);
- (8) Los puritanos fueron gente ignorante que se oponía a la educación (absolutamente falso). "Ningún movimiento cristiano en la historia ha sido más celoso por la educación que los puritanos... un académico moderno describe el puritanismo como 'un movimiento de los devotos educados, los intelectuales religiosos del momento, un movimiento que encontró su respaldo más fuerte en los círculos universitarios'" (p. 7; traducción libre).

La educación poseía para ellos un gran valor, pues consideraban que una mente educada se encontraba por encima de las riquezas materiales. Además, la educación debía surgir de una filosofía de la vida, y el propósito de la vida es conocer a Dios. A ellos les chocaba la idea de una educación carente de un propósito religioso. Al mismo tiempo, no se debe pasar por alto que los contenidos eran sobre estudios generales básicos en el sentido clásico: lectura, escritura, lógica, latín y aritmética; y, además, la plataforma primordial de la educación era el hogar. La Reforma en general promovía una educación liberal; al respecto, Lutero escribió:

“Si yo tuviera hijos y pudiera arreglármelas, haría que estudiaran no solamente idiomas e historia, sino además música y canto junto con toda el área de las matemáticas... Los griegos antiguos adiestraban a sus hijos en estas disciplinas; (...) ellos crecían y llegaban a ser personas de una habilidad maravillosa, a partir de ahí aptos para todas las cosas” (Ryken, 1986, p. 158-160, 164, citando a Lutero, *Works*, 45:369,370).

El francés André Gorz es un ejemplo de los sociólogos que no son capaces de comprender los motivos originales de la vivencia puritana, y piensan que el simple hecho de que exista el trabajo y haya trabajadores, es un problema que se origina en los puritanos. Él asevera:

“Por unos 200 años las sociedades han estado dominadas por la ética productivista, la cual ha santificado el trabajo como mortificación y sacrificio, como renuncia a la vida y al placer, a la libertad de ser uno mismo. Definitivamente no será un asunto sencillo el destruirla y reemplazarla con una ética que

dé privilegio a los valores de la cooperación voluntaria, la autodeterminación, la creatividad y la calidad de nuestras relaciones mutuas y con la naturaleza” (Gorz, 1985, p. 107; traducción libre).

El sugerir que los puritanos practicaban una ética productivista, que el trabajo era mortificación y sacrificio, y que renunciaban a la vida y al placer, es una tergiversación del puritanismo. Y más bien, nada representa mejor a los puritanos que la práctica de la cooperación voluntaria, la creatividad y la calidad de las relaciones unos con otros y con la naturaleza.

Los puritanos sostenían que cada instante era una oportunidad para servir a Dios y prepararse para una vida eterna con él. Si combinamos eso con el contexto histórico de su génesis, una Europa cristiana de finales del período medieval que había acumulado 175 días de santos, además de los 52 domingos, todos ellos dedicados a la fiesta y la libertad del trabajo, no es de extrañar la posición puritana: la “ociosidad” no calzaba con su perspectiva de la vida. Así, aunque no rechazaban los juegos y el juego *per se*, la recreación debía servir al mundo del trabajo concebido como vocación, y a todo lo serio. El juego había sido instrumentalizado, es decir, se convirtió en algo utilitario. A pesar de ello, sabían cómo vivir.

“Muy pocos entre nosotros vivimos diariamente al borde de la eternidad en la forma consciente en que lo hicieron los puritanos. Porque la vivacidad extraordinaria, al punto de regocijo, con que vivían los puritanos brotaba directamente del realismo firme y práctico con que se preparaban para la muerte... El cálculo de la muerte

les permitió apreciar la continuación de la vida cada día...” (Packer, 1990, p. 14; traducción libre).

Si creyéramos la tesis común sobre el capitalismo que nace con Max Weber, según la cual la causa por la que tenemos conceptos distorsionados sobre el trabajo y el juego está directamente vinculada con el legado de los puritanos (ver el Cuaderno #1 de esta obra), caeríamos también en errores históricos. El puritano experimentaba un momento histórico en transición; así, igual a cualquier ‘revolución’ en la historia, el puritano tenía una mayor necesidad de disciplina y orden. Cada uno de ellos llevaba la tarea de manejar primero su propia transformación. “El santo es un soldado que pelea sus batallas contra sí mismo antes de pelearlas contra la sociedad.” El calvinismo estimula al hombre nuevo (puritano) en una época de transición, pero no es la causa directa de los sistemas modernos (Walzer, 1970, p. 176).

Esta crítica a la tesis de Weber viene de un científico social de la Universidad de Harvard, Michael Walzer. Según esta crítica, los puritanos fueron, sobre todo, un pueblo sujeto a la Biblia; así, todas sus motivaciones, actitudes, teología y principios supuestamente se derivaban de las escrituras cristianas. Ellos pretendían formar una comunidad de santos según su entendimiento de la visión del Nuevo Testamento, en donde no existe una jerarquía, pues la iglesia local o congregación es una mancomunidad donde los miembros participan plenamente en la toma de decisiones. Por su parte, la familia es una comunidad donde el padre es el gobernador. Además, cada distrito civil es supervisado por los ciudadanos a través de asambleas en las que todos

participan. En ese contexto, se daba por sentada la naturaleza pecaminosa de la humanidad conforme a la teología agustiniana, y por lo tanto la comunidad puritana siempre estaba ‘vigilante’. Esa ‘vigilancia’ les da ahora una imagen negativa.

Al dar un vistazo a las culturas helénica, medieval y puritana, ¿qué se puede concluir? La élite griega de la época de Pericles, por poseer un ocio total, tenía la libertad para entregarse por completo y de forma activa a la búsqueda de la verdad y de la belleza; ante esto, el trabajo no ocupaba lugar alguno en sus reflexiones. La cultura religiosa medieval se entregó al alcance de la visión beatífica (la visión de Dios: la doctrina cristiana del *summum bonum*), que era en efecto una especie de ocio al estilo griego, con lo cual se relega a un segundo plano el trabajo que no se prestaba al conocimiento de Dios. Tanto los griegos como los romanos y los europeos del Medioevo disfrutaban de 175 días festivos, los cuales les ofrecían amplias oportunidades para crear cultura. Para los griegos y romanos la oportunidad se convirtió en un mero entretenimiento; para los cristianos, por su parte, las oportunidades de celebrar sus eventos sagrados de la obra redentora de Dios se convirtieron en mera diversión.

La cultura puritana, aunque tuvo la misma motivación de la Edad Media, gozó de un resultado notablemente distinto, pues concibe todo esfuerzo en términos de vocación a Dios, y cualquier actividad no considerada útil para servir a Dios, como el ocio y el juego, queda relegada a un segundo plano. Nuevamente, no existe la integración del trabajo y el juego en la vida: o se presenta desprecio hacia el trabajo o hacia el juego. He aquí el peligro de un dualismo en el cual lo

espiritual se considera superior a lo corporal. En la cultura medieval, la dimensión espiritual buscaba alcanzar la visión beatífica, mientras para el puritano lo espiritual era entregarle a Dios todas las acciones. El proceso de hacer una evaluación teológica generalizada sobre grandes períodos o épocas extensas es un asunto delicado, el cual debe expresarse con cuidado, para no ser simplistas. Sería fácil confundir los atributos populares con los verdaderos. En otro momento volveremos a los comentarios sobre los puritanos, en su debido contexto, pero desde ahora quedamos advertidos por Packer:

“Así como su cristianismo abarcaba todo, así su vida era de una sola pieza... su estilo de vida, integral: toda conciencia, actividad y disfrute, todo ‘uso de las criaturas’, todo desarrollo de los poderes personales y toda creatividad, estaban integrados en el único propósito de honrar a Dios mediante el aprecio de todos sus dones, y haciendo que todo fuera ‘santidad para el Señor’.

Para ellos no había desconexión entre lo sagrado y lo secular...” (Packer, 1990, p. 23; traducción libre).

Es necesario aquí hacer una aclaración sobre la influencia de la Reforma en distintas regiones: el sur de Europa (España y otros países) no participó plenamente en la Reforma, por lo cual no recibió el impacto de la enseñanza sobre el trabajo como una vocación. América Latina, colonizada primordialmente por los países de esa región europea, lleva más en su herencia el hilo griego del ocio, el cual fue la orientación de los años medievales. Por lo tanto, como se mencionó al inicio de este cuaderno, las personas angloamericanas y latinoamericanas tienden a tener una manera distinta de abordar el trabajo y el juego, lo cual es reflejo de las distintas culturas que han heredado. El aprecio por el juego y por el trabajo pueden pesar distintamente según la cultura. En esta obra se intenta alcanzar un equilibrio.

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

Quizá usted ha experimentado la recreación o juego en diferentes culturas. Nombre algunas diferencias que ha notado en su forma de pensar sobre el juego.

.....

.....

.....

.....

.....

La Era Industrial (1750-1950). El trabajo, al idealizarse como una vocación para Dios, fue realzado y exaltado por encima de todo lo demás. Al pasar los años, la sociedad productiva fue perdiendo su vínculo cristiano, lo cual provocó un cambio radical de perspectiva: en el protestantismo el trabajo se protege de la idolatría porque la Biblia marca su perímetro; pero una vez secularizado por el capitalismo, el liberalismo y el utilitarismo, el fin del trabajo llega a ser solamente el éxito personal y la riqueza.

Mientras se considere al trabajo un rey, el jugar significará una pérdida de tiempo útil para la producción, a menos que sirva como descanso y recuperación para seguir produciendo.

Así, al realizarse el trabajo, el ocio se transformó en ociosidad, el cual es un vicio personal y social grave, madre de los demás vicios. Mientras se considere al trabajo un rey, el jugar significará una pérdida de tiempo útil para la producción, a menos que sirva como descanso y recuperación para seguir produciendo. El juego es, así, instrumentalizado, útil solamente si está al servicio del mundo del trabajo. Se ha visto que la Revolución Industrial trajo consigo cambios radicales en la organización de la sociedad y de la familia, así como cambios en las relaciones con el mundo laboral y con el ocio. El campesino se convirtió en obrero y su vida pasó a ser manejada por el reloj. Además, se estandarizaron los procesos de trabajo y la administración científica trajo consigo productividad y eficiencia, aunque no necesariamente eficacia. La relación entre mano de obra y administración se distanció aún más; la riqueza se concentró en unos pocos, y los obreros experimentaron una pérdida progresiva de poder. El trabajo en las líneas de ensamblaje era enajenador y a menudo

resultaba simplemente aburrido. "La historia nos ofrece pocos ejemplos de semejante transformación en tan poco tiempo" (Goodale, 1988, p. 96; traducción libre).

Como se mencionó en el primer Cuaderno, es Veblen (*The Theory of Leisure Class*) quien ofrece la primera ofensiva hacia el reconocimiento de que la clase adinerada utilizaba el excedente de tiempo y dinero para efectos de consumo (Veblen, 1953/1899). Para algunos esta primera generación de ricos industriales aún necesitaba aprender a

administrar el excedente de tiempo y dinero. La crítica a esta clase propició que rápidamente algunos, en especial las mujeres, se dedicaran a 'las causas valiosas', es decir, obras de caridad, movimientos políticos y culturales, la reforma urbana o la participación en algún tipo de actividad bien intencionada.

El campesino, que estaba acostumbrado a una vida no regida por el reloj e independiente en muchos otros sentidos, fue lanzado inicialmente (1750-1850) al lugar de trabajo industrial (la fábrica) a un ritmo de más o menos 70 horas por semana (DeGrazia, 1966, p. 171). Poco a poco, conforme el trabajo se acercaba a unas 40 o 48 horas semanales (1950), el obrero se fue acomodando al sistema de tiempo libre, el cual conllevaba el privilegio del consumo. Así, este consumidor primerizo de tiempo libre tampoco estaba preparado para ajustarse a los pequeños bloques de tiempo vacío que ahora estaban a su disposición.

En este momento de la historia, el ocio/tiempo libre está legitimado porque ha convencido al mundo de la producción sobre su utilidad. Pero pese al 'visto bueno', el juego continúa teniendo un sentido de inferioridad, y sigue presente la inferencia de un antagonismo entre el juego y el trabajo. El mundo de la producción desea reinar.

Para comprender lo que esto quiere decir es menester reflexionar sobre la naturaleza de un mundo industrial, técnico y urbano. Es un mundo encerrado en sí mismo, limitado, o como explica Alvin Toffler,

“... es una civilización con seis principios interrelacionados (estandarización, sincronización, concentración, maximización, centralización, y especialización) que programan el comportamiento de millones de personas. Surgidos naturalmente del divorcio entre producción y consumo, estos principios afectaron todos los aspectos de la vida, desde el sexo y las diversiones, hasta el trabajo y la guerra” (Toffler, 1981, p. 59).

El mundo de la técnica, de la producción en serie, de la concentración, de la sincronización, de la centralización, de la especialización y de los resultados óptimos nos conduce hacia una esclavitud psicológica donde impera el trabajo, la producción y el consumo. Pero esta guerra entre el trabajo y el juego tiene poco sentido cuando se toma un minuto para entender la palabra “recreación”.

La palabra recreación se refiere a re-crear, es decir, dotar de una vida nueva o crear nuevamente. El opuesto de crear es exterminar o destruir. Resulta extraño que la cultura no establezca como opuesto de la recreación a la muerte, sino al trabajo, el rey de la época. Desde inicios de la Era Industrial en 1750, lejos de ser complementarios, el trabajo y la recreación se han convertido en contrincantes.

El mundo de las fábricas, las ciudades, las oficinas, las ocho horas de trabajo por día, los fines de semana y las semanas anuales de vacaciones asignadas dieron origen a las investigaciones de un grupo de estudiosos, los cuales plantearon el significado del ocio y comenzaron a introducir la palabra *recreación* en el vocabulario cotidiano. Más adelante veremos cómo el movimiento del juego fue generando el concepto de recreación para toda la comunidad. Tan pronto como una clase de profesores empezó a fijarse cuidadosamente en el vacío y el reto del ‘tiempo libre’, se llegó rápidamente a la conclusión de que la gente no ha sido educada para el manejo del ‘tiempo de ocio’.

En este momento de la historia, el ocio/tiempo libre está legitimado porque ha convencido al mundo de la producción sobre su utilidad. Pero pese al 'visto bueno', el juego continúa teniendo un sentido de inferioridad, y sigue presente la inferencia de un antagonismo entre el juego y el trabajo.

El juego y la escuela. La época moderna, de cara a las ciencias, también experimentó constantes cambios en la manera de enfocar la pedagogía. La filosofía ateniense, que consideraba el juego como un aspecto importante de la educación, había sido revivida durante el Renacimiento. El Renacimiento del siglo XV fue el florecimiento del modelo humanista de la

antigua Grecia y la antigua Roma; fue a la vez un rechazo de la pedagogía en boga, conocida como escolasticismo. Esta corriente enfatizaba lo intelectual en seco, mientras en el Renacimiento se fomentaba que la educación tuviera como resultado la formación integral de la persona (Payton Jr., 2010, pp. 52-71). El 'hombre renacentista' era una persona completa, con maestría en intereses diversos y un amplio conocimiento en muchas disciplinas, y siempre dispuesta al juego. En palabras de Huizinga:

“El espíritu del Renacimiento está muy lejos de lo frívolo... Sin embargo, toda la actividad espiritual del Renacimiento es de juego. Ese empeño refinado y, sin embargo, fresco y vigoroso, por la forma noble y bella, es cultura 'jugada'. Toda la magnificencia del Renacimiento es una mascarada alegre y solemne con el aparato de un pasado fantástico e idealizado” (Huizinga, 1968/1954, p. 213).

Otros autores más recientes concuerdan con este punto en particular al poner énfasis en los juegos y los deportes:

“Los maestros consideraban la actividad física una parte esencial del currículum. El ejercicio se valoraba como una necesidad para jóvenes y viejos. Los precursores del tenis, el béisbol y el boliche eran muy populares. La actividad física era a la vez algo útil y que se disfrutaba. Ofrecía el cuerpo robusto en el cual podía existir una mente robusta, y era divertida” (Shivers y deLisle, 1997, p. 64; traducción libre).

Rabelais, humanista francés del siglo XVI, enfatizaba la necesidad del ejercicio físico y de la recreación así como del canto, la danza, la escultura,

la pintura, el estudio de la naturaleza y del entrenamiento en destrezas manuales, todo como parte del proceso educativo. Por su parte, para Locke, pensador inglés del siglo XVII, la recreación podría contribuir significativamente al desarrollo del carácter. Durante el Renacimiento, Europa entró en una etapa de planeamiento de los pueblos al crear amplias avenidas, largas vías de acceso, hermosos edificios, enormes plazas y canchas públicas para reuniones y entretenimiento. Además, se abrieron al público más parques y jardines que habían sido privados (legado de la Edad Media). Casi al mismo tiempo, en las nuevas colonias británicas de Norteamérica se hacían esfuerzos por conservar la naturaleza (Johnson, 1979, p. 37; Kraus, 1978, p. 158).

El ímpetu para el fomento de la educación en la nueva república de los Estados Unidos era reforzar la democracia, de manera que se estableció un fuerte sistema de educación pública. Los albores del siglo XX le dieron al mundo a John Dewey, eminente filósofo de la educación. Mientras que Dewey era pragmático (las ideas se prueban por sus consecuencias prácticas), él “...argumentaba que la mejor preparación para las personas jóvenes no era el dominio de un conocimiento o destreza en particular, sino el dominio de sí mismas” (Goodale y Godbey, 1988, p. 147).

Goodale y Godbey resumen la discusión sobre la educación al dividirla entre moderna y tradicional. La educación moderna se preocupa por la eficiencia y tiende a lo utilitario, es decir, a cómo conseguir un trabajo. Por su parte, la educación tradicional se preocupa por la vida y por cómo vivirla; en otras palabras, cómo dedicarse al ocio según la tradición griega. Ellos

aportan la siguiente cita de la Comisión de 1918 del Departamento de Educación de Washington, D.C., la cual tuvo la intención de explorar la 'educación del ocio' en el sistema escolar:

“La educación equiparía al individuo para apropiarse, a partir de su ocio, de la re-creación del cuerpo, mente y espíritu, y el enriquecimiento y engrandecimiento de su personalidad. Este objetivo exige la capacidad de utilizar los medios de disfrute tales como la música, el arte, la literatura, el drama y la interacción social, junto a la promoción, en cada individuo, de uno o más intereses aparte del trabajo (*hobbies*)” (Goodale y Godbey, 1988 p. 157; traducción libre).

La sociedad del ocio: tema del siglo XX.

Después de siglos de antecedentes sociológicos, económicos, políticos y teológico-filosóficos en cuanto a la forma en que las distintas culturas manejan el ocio, y una vez que la sociedad industrial se transformó en la era de la información (después de 1955), la pregunta que hacen quienes escriben sobre el ocio es: tenemos tiempo, pero ¿tenemos acaso vida? ¿Se convierte el ocio, de veras, en la libertad de experimentar una vida integrada?

Los estudiosos de la disciplina de la recreación han planteado en los últimos cincuenta años gran cantidad de conceptos de ocio; estos muestran una combinación del legado de la sociedad industrial (tiempo libre) y del deseo de emular el ideal griego de ocio. En otras palabras, las definiciones de este

concepto son básicamente dos: la primera lo explica como un bloque de tiempo libre que es producto de los hábitos de trabajo de la sociedad industrial, los cuales reducen el día laboral a ocho horas, y la segunda lo considera una actitud hacia el uso del tiempo libre que sueña con alcanzar en dicho tiempo un cierto grado de esplendor o alguna experiencia extraordinaria. Los griegos pudieron perseguir su ideal de ocio porque su tiempo era realmente libre, pues vivían en una sociedad con esclavos y, además, porque durante un tiempo se dedicaron solamente a sus ideales. Hoy, por primera vez en la historia, la industria le ha permitido a la clase trabajadora el disfrute de un cierto grado de “tiempo libre”. Los proponentes de la recreación nos animan a aprovechar todo el tiempo otorgado para intentar alcanzar en la práctica ese ideal griego.

El ocio, al considerarse como un *bloque de tiempo*, debe entenderse como tiempo que no está ocupado y que, por lo tanto, se puede usar a discreción, libre de obligaciones profesionales, familiares y sociales, y como tiempo que la persona tiene bajo control. Como *una actitud ante la vida*, el ocio debe entenderse subjetiva y objetivamente. Al plantearse como algo *subjetivo*, el ocio proporcionaría una coexistencia pacífica con nuestro propio ambiente; experimentaríamos una percepción de libertad ante la imposición de obligaciones laborales y sociales; viviríamos una vida placentera e intuitivamente valiosa; se activaría la libertad para perseguir la verdad, el entendimiento de uno mismo y la contemplación psicológica, religiosa y filosófica. Ahora bien, como algo *objetivo*, el ocio consistiría en llevar adelante actividades y experiencias que ofrezcan descanso, recreación, mejoría

en las destrezas, desarrollo personal, creatividad y participación voluntaria en la vida de la comunidad. Además, se esperaba que todos estos aspectos fueran psicológicamente placenteros en su previsión y su recuerdo (Veal, 1992, pp. 44-48).

Ahora bien, conforme intentamos alcanzar algo de ese ideal griego, es necesario tener presente que el concepto ha evolucionado a lo largo de más de una centuria. En los primeros años existió mayor disponibilidad de tiempo libre; por lo tanto, la reacción normal fue ver el ocio como un relajamiento o catarsis. Luego se empleó en la búsqueda de la recreación, en actividades placenteras. Posteriormente, se empezó a reflexionar sobre la oportunidad que ofrecía el ocio para alcanzar un mayor sentido de significado y para lograr una mejor perspectiva de quién es uno, con el fin de definirse a sí mismo. Se inicia, así, un desplazamiento que apunta a considerar al ocio tan importante como los negocios y como el trabajo (Godbey, 1985, p. 17).

Ya sea como bloque de tiempo o como actitud ante la vida, la palabra "ocio" quiere tener el significado de libertad, la cual promueve una vida enriquecedora. El desafío consiste en que el ocio, al ser considerado un elemento de la cultura, trae consigo dos problemas: el primero es cuantitativo (¿cómo llenar el tiempo libre?), y el segundo cualitativo, es decir, psicológico-filosófico-teológico y también sociológico. El tiempo libre es un ingrediente de la sociedad moderna y posmoderna, el cual, para el ser humano, es difícil de integrar a su ritmo de vida; más bien, el ingrediente tiende a ser disgregativo. A final de cuentas, probablemente son los estudiosos de la recreación quienes plantean que

deberíamos intentar vivir el ideal griego; mientras tanto, es altamente probable que la persona promedio solamente piense en el ocio como un segmento de tiempo, un tiempo separado o una cantidad de horas fragmentada que se debe aprovechar.

El autor A. J. Veal (2009) ha recopilado un resumen de todas las publicaciones importantes sobre la sociedad del ocio a partir de 1920. Los próximos siete párrafos presentan una explicación de la sociedad del ocio basada en esa obra. La conclusión al resumir ese estudio es una presentación del concepto de la sociedad del ocio "elusivo" (*elusive leisure society*), con la tentación de llamarla la sociedad del ocio "ilusorio" (*illusive leisure society*); ante esto es importante aclarar que la terminología de dichas publicaciones se refiere a 'la sociedad del ocio', 'la civilización del ocio', 'la era del ocio', 'la sociedad orientada al ocio' o 'el nuevo ocio'. En términos generales, parecía existir cierta preocupación, pues conforme avanzaba el siglo y se combinaba una cantidad cada vez menor de horas de trabajo semanales y una semana laboral más corta, con máquinas capaces de asumir gran parte del trabajo manual, podría suceder que el trabajo en sí dejara de ser el centro de atención e identidad. Así, se conjeturaba que la recreación y el ocio se convertirían en el centro de nuestras vidas, de manera que deberíamos encontrar nuestra identidad ahí, y reaprender a vivir en una cultura tan cambiada.

Por lo tanto, aparentemente, existía la conclusión de que en los países occidentales donde las horas laborales por semana son menos, donde los períodos de vacaciones son pagados y extensos, y donde las pensiones tempranas son comunes, habría una cantidad enorme de publicaciones para

celebrar este hecho. En la realidad, son muy pocos los autores que afirman la existencia de una sociedad del ocio; además sus publicaciones rondan el año 1970: Robert Lee escribió en 1964, Max Kaplan entre 1960 y 1975 y Kenneth Roberts en 1970; el mismo A. J. Veal confirmó esta tesis en 1987. En su libro titulado *Recreation* ("La recreación", 1972), H. Douglas Sessom no sólo anuncia la existencia de una sociedad del ocio, sino que sugiere, por el título de la obra, que la recreación debe tomar una nueva importancia. El libro de texto de Donald Weiskopf, *A Guide to Recreation and Leisure* (Una guía para la recreación y el ocio, 1975) veía de antemano la sociedad del ocio y promovía la multiplicación de los servicios recreativos.

El sociólogo francés Joffre Dumazedier, en su obra *Toward a Society of Leisure* ("Hacia una sociedad del ocio"), publicada en 1967, se refería al ocio como un componente principal de la sociedad contemporánea; sobre esta tenía varias observaciones, pues una sociedad del ocio exige volver a examinar las relaciones personales, ya que puede perder fácilmente el camino, volviéndose hacia el consumismo. Mediante la utilización sabia del tiempo de ocio se puede contrarrestar el materialismo creciente. Aún así, la mayoría de la gente está más preocupada por el trabajo que por el ocio.

Es importante señalar que ya en 1922 Alfred Lloyd había argumentado que muy pronto se concretaría la 'era del ocio', y tenía la expectativa optimista de que ese ocio recrearía a la cultura. Por su parte, George Cutten reconoció en 1926 el advenimiento de una era del ocio, pero la veía como una amenaza, al igual que Henry Durant, quien en 1935 la consideraba un problema. Mientras

tanto, Lewis Mumford predijo en 1934 el reemplazo del ritual del trabajo por el ritual del ocio. Además, David Dempsey habló sobre el "mito de la nueva clase del ocio" (*The Myth of the New Leisure Class*, 1958), y afirmó que si la gente tenía tiempo extra conseguiría un segundo trabajo. La idea de ver a la sociedad del ocio como un mito fue respaldada por Gilbert Burck en 1970, así como por el autor sueco Staffan Linder, quien en 1970 expresó que la realidad verdadera era precisamente lo opuesto a algún tipo de Arcadia (Utopía) esperada. La vida se había vuelto más frenética; por lo tanto nuestro problema no era el tiempo libre, sino el manejo de las dinámicas sociales. Daniel Bell advirtió en 1973 que la escasez de recursos haría imposible la llegada de cualquier sociedad utópica, y John Kelly planteó el mismo argumento en 1982.

Otto Newman, del Reino Unido, derribó esta idea ilusoria de una plena realización del ocio al argumentar, en 1983, que la sociedad estaba comprometida con el consumismo y que la ética del trabajo se imponía sobre cualquier posibilidad de verdadera libertad. Por su parte, en 1985, para el inglés Michael Rose la posibilidad de que el ocio reemplazara la importancia cultural central del trabajo, fuera por escogencia o por obligación, era 'una estupidez elegante'. Posteriormente el debate se centraría en el trabajo, no en el ocio. John Tribe nos recuerda, en el 2005, que la sociedad occidental no es contemplativa: nosotros trabajamos fuerte y jugamos fuerte.

Quienes cuestionan la posibilidad de una sociedad de ocio saludable insisten en que la cultura occidental siempre optará por la diversión y el entretenimiento. Esta es la posición de

Henry Durant en su libro *The Problem of Leisure* ("El problema del ocio", 1935). Georges Friedmann, francés, plantea su perspectiva en 1945, y en ella manifiesta su escepticismo sobre la posibilidad de que la vida gire alguna vez en torno al juego. Él se cuenta entre los muchos que insisten en que el tema principal nunca será el ocio, sino más bien el trabajo, el cual siempre será importante. Ante esto, a él le preocupa que ambos aspectos encuentren algún tipo de equilibrio. En "La multitud solitaria" (*The Lonely Crowd*, 1958/1950), Riesman afirma que para hallar una vida de calidad debe haber equilibrio entre trabajo y juego. A Erich Fromm (*The Sane Society* - "La sociedad cuerda", 1991/1956) le preocupa la esquizofrenia que es producto del trabajo automatizado y el ocio como consumo en las personas modernas, pues pensar en una sociedad puramente de ocio es soñar despierto; de este modo, el trabajo y el ocio no deberían separarse, no pueden separarse. Al respecto, Stanley Parker, un profesional británico en estudios del ocio, también respaldó en 1971 la importancia de tratar con el tema del trabajo y el ocio de una manera más completa e integral.

Los argumentos planteados por Friedman en 1945 y por Herbert Marcuse en 1955 exponen que el trabajo y el ocio están totalmente distorsionados debido al sistema capitalista. Sin embargo Frederic Munné, en su obra *Psicosociología del tiempo libre* (1980), los presenta con mayor claridad:

"Ahora se sustrae tiempo al trabajo habitual y cotidiano, no porque se valore el contenido concreto de dicho tiempo, sino porque se ha desvalorado el trabajo. En consecuencia, lo que importa es el no-trabajo; no

directamente el ocio. El valor esencial pasa a residir menos en los aspectos cualitativos del ocio, referentes al contenido del fenómeno, que en los cuantitativos relativos al tiempo vivido como mero tiempo de no trabajo; el ocio se da como un tiempo 'en blanco'. Es decir, en principio, del todo y para todo disponible para todos. Aparece, así, un tiempo de ocio masivo que tiende a distribuirse de un modo horizontal: es el ocio burgués... Está supeditado a las condiciones del trabajo, siendo un fugaz respiro del mismo ... Es la conversión del tiempo sustraído en un tiempo de consumo" (Munné, 1980, pp. 49- 50).

A lo largo de aproximadamente noventa años (unos más, unos menos) de atención a la sociedad del ocio elusivo, no faltan las referencias a la "ética del trabajo" como "la actitud represiva y negativa del puritano" (Cutten, 1926). O en las palabras de Jubenville en 1976, "ya no estamos más atrapados en la red de la ética cristiana del trabajo" (Veal, A.J., 2009, p. 25). El estudio del Gobierno de los EE.UU. (conocido por sus siglas ORRRC) llevado a cabo a lo largo de cinco años y publicado en 1962, con respecto al estatus de la recreación nacional al aire libre, presenta un comentario interesante sobre la ética puritana del trabajo que hace eco de comentarios previos en este Cuaderno acerca de la sociedad romana, al afirmar:

"La cantidad de ocio disponible en la actualidad es suficiente para haber hecho que muchos estadounidenses se sientan incómodos. La nuestra es una cultura que siempre ha estado inclinada a mirar con recelo el tiempo en que no se hace nada, por razones que se pueden remontar hasta la tradición

puritana de industriiosidad, pero que brotan también de la necesidad histórica y muy práctica de trabajar duro para poder construir una nación” (Veal, 2009, p. 35; traducción libre).

Veal añade:

“Varios comentaristas británicos de la década de 1980 sugirieron, en el contexto de un alto desempleo continuado, que para que la sociedad y la economía pudieran arreglárselas con la situación cambiada del mercado laboral, la *ética del trabajo* tendría que ser reemplazada, de alguna manera, con una ‘ética’ alternativa, ya fuera una ‘ética de

la utilidad’, una ‘ética de lo ingenioso’, una ‘ética de la vida’, una ‘ética del no-trabajo’, o una ‘ética del ocio’” (Veal, 2009, p. 78; traducción libre).

Según parece, noventa años después, no hemos alcanzado la sociedad del ocio; no tenemos una vida integrada; la posibilidad de más tiempo de ocio se ve como una amenaza y seguimos reciclando los mismos temas: si tuviéramos más tiempo libre, ¿lo desperdiciaríamos? ¿Conseguiríamos un segundo trabajo? ¿Tendríamos las destrezas para aprovecharlo bien, o sería más una amenaza que una bendición? Además, seguimos culpando a los puritanos por nuestro eterno enamoramiento del trabajo.

REFLEXIÓN PERSONAL:

Si usted es estudiante de recreación, ¿cuáles publicaciones han influenciado su forma de pensar acerca del tiempo libre? Complete las respuestas que correspondan:

.....

.....

.....

Nunca he estudiado nada sobre recreación, esta es la primera vez.

.....

.....

.....

He estudiado un poco sobre el ocio o el tiempo libre y estos autores son los que han tenido mayor influencia sobre mí:

.....

.....

.....

He estudiado bastante sobre este tema con estos autores: por lo tanto, mi forma de pensar sobre el ocio, tiempo libre o trabajo es

Independientemente de mis estudios, mi forma de pensar sobre este tema es similar a (nombre del autor o la época: griegos, romanos, medieval, puritanos, moderna)

Además, difiero en los siguientes puntos:

El tema del ocio en Costa Rica

La década de 1970 fue testigo del despertar en Costa Rica de la necesidad de manejar una demanda creciente de oportunidades y experiencias de ocio. El turismo receptivo estaba creciendo a una tasa del 7% anual, mientras el turismo egresivo aumentaba a una tasa del 20%. Además, el país estaba en el proceso de apartar el 12% de sus tierras para parques y bosques. Se creó un sistema de parques nacionales que llegó a abarcar 19 parques y reservas, es decir el 4% del territorio nacional o 200.000 hectáreas; además se apartó el 7,6% del país para reservas forestales, de las cuales cinco fueron para uso múltiple. A final de la misma década se construyeron 200 nuevos parques infantiles y algunas otras áreas recreativas nacionales (Sabeán, 1983, pp. 4-9).

En la década de 1970 se creó el Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes; la Dirección General de Educación Física y Deportes abrió un departamento de recreación, como también lo hizo el Ministerio de Trabajo. Por su parte, la Oficina de Planificación Nacional y Política Económica (después Ministerio de Planificación) inició estudios sobre el estado de la recreación en el país, y la Escuela de Ciencias del Deporte de la Universidad Nacional empezó un curso titulado 'Introducción a la Recreación', con lo cual se gestionó, al mismo tiempo, la apertura de una carrera de Recreación. El tema para la Semana de la Salud Mental en 1980 fue la recreación, y la Comisión Organizadora de la Dirección General de Recreación escogió el año 1981 para auspiciar una serie de talleres y seminarios nacionales sobre la recreación.

El sistema económico nos reta con ciclos de abundancia y escasez. No obstante, los cambios modernos producidos por una vida industrializada y tecnificada, por lo general, han generado más tiempo disponible después de las horas de trabajo, más años de vida después de jubilarse y una mejor salud, así como mejores sueldos y una fácil movilización. ¿Qué futuro le espera al costarricense cuando el trabajo, tanto en la fábrica como el escritorio o la tienda, no es lo que permite la realización personal, y donde reina cada día más una libertad de tiempo sin controles sociales? Aún las celebraciones religiosas y civiles van cediendo su lugar a diversiones seculares. No se duda que la siguiente descripción de los costarricenses difiera poco de país a país:

“El trabajo y el ocio se hallan separados en la mente de los costarricenses... la mayoría considera el trabajo como un medio desagradable, aunque necesario, de ganarse la vida, más que algo bueno en sí mismo. Tampoco los ticos sienten la compulsión de que sus actividades de ocio sean ‘constructivas’... Con humor hablan de las horas que pasaron

sin hacer nada como ‘matando la culebra’... El tiempo de ocio es abundante para muchos costarricenses, ya a menudo no saben qué hacer con él. Especialmente en los pueblos pequeños y sobre todo, entre la gente joven, con frecuencia se quejan de aburrimiento y dicen que sus comunidades son muy tristes.” (Biesanz, Biesanz y Biesanz, 1979, p. 507)

Alfredo Cruz Bolaños, reconocido recreólogo costarricense, resume en pocas frases lo discutido por varios autores durante noventa años. Lo plantea para el contexto costarricense y, por extensión, para toda América Latina:

“La preocupación no es injustificada. El tiempo libre es un arma peligrosa. El tiempo libre es una conquista de la civilización... el ocio engendra problemas de toda índole y es por eso que las autoridades del mundo entero, persuadidas de la vertiginosidad en que se desenvuelve la civilización actual, están hondamente preocupadas, estudian y recomiendan lo que es pertinente al respecto.” (Cruz, A. 1979, p. 2-B)

■ REFLEXIÓN PERSONAL:

En su país, ¿en qué año o década ocurrió la transición hacia una conciencia de la necesidad de contar con sitios y programas para la recreación? ¿Qué señales o síntomas evidenciaron esa transición?

.....

.....

.....

.....

.....

Conclusión

En la introducción se propuso explorar cómo entendemos el concepto de ocio, al buscar la respuesta a la pregunta: ¿de dónde vienen nuestras ideas sobre el tema del ocio y del juego? En particular se busca el origen de por qué al ocio se le relaciona con el término "ociosidad", por qué el juego puede etiquetarse como 'pecado' o, de forma menos negativa, como 'pérdida de tiempo', y por qué se percibe el trabajo como superior al juego.

En el estudio se evidencia que los griegos nos dieron el ideal de una vida dedicada a la belleza, aunque ese ideal era sólo para la élite. No obstante, ellos estaban comprometidos con una utilización del tiempo que tendría como resultado la filosofía, el arte, la arquitectura y el buen gobierno. Por su parte, los romanos aspiraban a alcanzar los mismos ideales, pero al estar ocupados en conquistar y administrar un imperio, se vieron limitados a dedicarle solo un "tiempo libre" (un bloque de tiempo) a la búsqueda de esos ideales. El hecho de que aspiraban a los mismos ideales griegos se evidencia en la palabra "neg-ocio", esto es, el trabajo como una negación del ideal, el cual era poder dedicarse al ocio, entendido como la búsqueda de lo bello.

El Medioevo dio realce a la vocación eclesiástica, a saber, el servicio a Dios. A la vez desarrolló, hacia la Baja Edad Media, lo que Munné titula "el ocio como ideal caballeresco", es decir, la práctica de un ocio ostentoso de parte de la élite, semejante a lo expuesto por Veblen a finales del siglo XIX como una exhibición de consumo o un símbolo de estatus social.

La Edad Moderna es considerada la edad científica, la cual se destaca por sustraer a Dios de los asuntos del hombre. La Ilustración es su proyecto más elaborado; el hombre es el centro de todo descubrimiento, y el interés de las ciencias sociales como la psicología, la sociología y la educación, las cuales se llevan a cabo sin referencia a Dios. Es la época de Descartes, Darwin y Freud.

La Edad Moderna también es el escenario de la Reforma. Entre las diferentes expresiones teológicas de esta se encuentra la de Calvino y sus seguidores arraigados en Holanda, Escocia y porciones de Suiza. De interés particular para el estudio del juego en Occidente es la imagen del calvinista puritano de Inglaterra y Nueva Inglaterra (1650-1700). La tesis o afirmación de un cúmulo considerable de libros y artículos sobre el ocio, el juego y el trabajo, es que de este período los puritanos (así tildados por sus vecinos) nos dejan como herencia que el ocio es ociosidad, que el juego es pérdida de tiempo, y que el trabajo parece ser el elemento dominante en la sociedad.

Una sociedad orientada principalmente hacia el trabajo recibe el calificativo de 'ética del trabajo', y desde el socialismo hasta una gran variedad de comentaristas, existe una sentida necesidad común de buscar otra orientación que no sea una 'ética del trabajo'. Algunas sugerencias son 'ética de la vida' o, incluso, 'ética del ocio', pero para otros estudiosos es una locura pensar que el trabajo va a desaparecer de la vida. Por esta razón, de acuerdo con los autores de esta obra, la mejor opción parece ser buscar el balance entre el trabajo y el ocio, o entre el trabajo y el juego.

Es la posición de nosotros los autores, así como de otros eruditos en el tema,

que ya es hora de dejar de censurar a los puritanos por todo aquello que se ha llamado la 'ética del trabajo'. Tampoco es correcto afirmar que por medio del trabajo el calvinista encuentra su salvación, ni decir que el puritano rechaza toda expresión de juego, ni jamás decir que el juego es pecado. Cada vez que aparecen comentarios de esta índole, sea en 1940, 1980, o aún en el 2008, poco a poco uno se va quedando con la impresión de que los autores simplemente repiten lo leído sin investigar por sí mismos, es decir, acaban repitiendo uno tras otro los rumores de una tradición en la literatura sobre el juego, sin tomarse la molestia de examinar la historia original.

Los puritanos, de hecho, no rechazaban el juego como tal, sino algunas expresiones de este. Ellos sí aplicaban sus valores al juego, y esos valores difieren bastante de los del siglo XXI. Los juegos y deportes aceptables para la sociedad secular de hoy no eran los aceptables para una sociedad de alianza de puritanos. Seguir creyendo que el juego es pecado o que el trabajo es el resultado del pecado sería agregar una distorsión tras otra, impresiones imprecisas amontonadas una sobre otra. La tarea es volver a las mismas Escrituras judías y cristianas, y a sus mejores tradiciones, para construir la imagen sobre el juego y el ocio. Tenemos el ejemplo de dos civilizaciones, Grecia y Roma, que fueron destruidas en parte por no manejar bien el tiempo libre a pesar de poseer conceptos desarrollados sobre el ocio. Los griegos terminaron llevando

un calendario anual con más días de fiesta que de trabajo, y los romanos, en el siglo IV, disfrutaban de aproximadamente 200 días feriados en el año. Las dos culturas decayeron, entre otras cosas, a causa de un exceso de espectáculos deportivos y corrupción sexual.

La sociedad moderna y posmoderna tiene ocio; la incógnita es si experimenta el ocio o no. Cada vez más académicos en el campo de la recreación y el ocio están conscientes de la necesidad de responder al tiempo libre de tal modo que la gente experimente desarrollo, crecimiento, libertad y esplendor. El ocio debería ser, más que un bloque de tiempo o una actividad, un estado mental, un estado del ser. Reconociéndola como la dimensión de lo subjetivo, la tesis de los autores de esta obra es que las disciplinas teológicas y espirituales deben ofrecer una respuesta, la cual está por venir en los Cuadernos finales de esta obra.

El ocio, sin embargo, debe hacer las paces con esos bloques de tiempo y con esas actividades que han llegado a ser los medios de la recreación, el descanso, la restauración y el relajamiento. Por lo tanto, debe examinarse el juego para determinar sus cualidades como una respuesta al tiempo libre y al ocio.

Para contactar a los autores, puede dirigirse a rsabean@ice.co.cr (Robert Sabean), luis.aragon@ucr.ac.cr, o capacitacion@ccial.org (Lisa Anderson).

■ REFLEXIÓN PERSONAL FINAL:

El número de libros y autores que arrojan perspectivas sobre el tema del ocio explotó durante la década de 1960, y no solamente se trata de recreólogos, sino de sociólogos, antropólogos, psicólogos, pedagogos y hasta teólogos. Las preguntas planteadas, a las que quien lea estas líneas debería ofrecer respuesta, son:

¿Es el ocio un segmento de tiempo, o un bloque de tiempo no comprometido, o un tipo de 'tiempo' durante el cual cada persona tiene la libertad de hacer lo que le venga en gana?

¿Es el ocio una actividad (jugar al fútbol, tocar el piano, etc.)?

¿Es el ocio un estado mental, un estado del ser mediante el cual se alcanza "un complejo de valores que llenan y enriquecen en sí mismos y que logra el individuo mientras usa el tiempo de ocio en actividades que escoge por sí mismo y que lo recrean"?

¿Es el ocio un estado mental que tiene que ver con todas las relaciones personales, pero que necesita una expresión, la cual podría ser una acción mental o una experiencia física (toque divertido)?

¿Está el ocio disponible únicamente como una actividad de consumo, en la cual las estructuras sociales son limitantes, de manera que el ocio se vuelve un "placer legitimado", contextualizado por restricciones, y por lo tanto no totalmente libre?

¿Puede el ocio transformarse en un instrumento político donde se resiste el poder y el privilegio, es decir, un agente de cambio?

¿Es el ocio simplemente una dimensión de la vida conocida como aquello que hacemos por diversión?

(Freysinger & Kelly, 2004, pp. 17-20).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnold, S. (1980). The Dilemma of Meaning. En T. Goodale, P. Witt (eds.), *Recreation and leisure: Issues in an era of change* (pp. 5-18). State College, Pensilvania: Venture Publishing.
- Biesanz, M., Biesanz, R., y Biesanz, K. (1979). *Los costarricenses*. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Bremer, F. (2003). *John Winthrop: America's Forgotten Founding Father*. Nueva York: Oxford University Press.
- Brown, P. (2000). *Augustine of Hippo: A Biography*. Berkeley y Los Ángeles, California: University of California Press.
- Byl, J. (1994). Coming to Terms with Play, Game, Sport, and Athletics. En P. Heintzman, G. Van Andel, y T. Visker (Eds.), *Christianity and Leisure: Issues in a pluralistic society* (pp. 155-163). Sioux Center, Iowa: Dordt College Press.
- Cruz Bolaños, A. (18 de abril de 1979). "El tiempo libre". *La Nación*, p. 2
- De Grazia, S. (1966). *Tiempo, trabajo y ocio*. Madrid: Editorial Tecnos, S.A.
- Farina, J. (1980). Perceptions of Time. En T. L. Goodale y P. A. Witt (Eds.), *Recreation and Leisure: Issues in an era of change* (pp. 19-29). State College, Pensilvania: Venture Publishing.
- Freysinger, V., y Kelly, J. (2004). *21st Century Leisure: Current issues*. State College, Pensilvania: Venture Publishing, Inc.
- Godbey, G. (Agosto, 1985). Participation in Public Leisure Services: In search of an ideal. *World Leisure and Recreation*, 27(4), 6-7.
- Goodale, T.L. (1980). If Leisure is to Matter. En T. L. Goodale y P. A. Witt (Eds.), *Recreation and Leisure: Issues in an era of change* (pp. 38-49). State College, Pensilvania: Venture Publishing.
- Goodale, T.L., y Godbey, G. (1988). *The Evolution of Leisure: Historical and Philosophical Perspectives*. State College, Pensilvania: Venture Publishing, Inc.
- Gorz, A. (1985). *Paths to Paradise: On the liberation from work*. Londres: Pluto.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Johnson, R., y Levy, J. (Octubre, 1979). A Historical Analysis of Child's Play. *Journal of Physical Education and Recreation*, p. 37.
- Kraus, R. (1978). *Recreation and Leisure in Modern Society*. Santa Mónica, California: Goodyear Publishing.
- Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre: Crítica del ocio burgués*. México, D.F.: Editorial Trillas.
- Packer, J.I. (1990). *A Quest for Godliness: The Puritan Vision of the Christian Life*. Wheaton, Illinois: Crossway Books.

- Payton Jr, J. (2010). *Getting the Reformation Wrong: Correcting some Misunderstandings*. Downers Grove, Illinois: IVP Academic.
- Ryken, L. (1987). *Work & Leisure in Christian Perspective*. Portland, Oregón: Multnomah.
- Ryken, L. (1986). *Worldly Saints: The Puritans as They Really Were*. Grand Rapids, Michigan: Zondervan Publishing House.
- Sabeán, R.S. (1983). *La Época del Ocio en juego con la Época de la Escasez*. Manuscrito sin publicar, Escuela de Ciencias del Deporte, Universidad Nacional, Heredia, Costa Rica.
- Shivers, J. y DeLisle, L. (1997). *The Story of Leisure: Context, Concepts, and Current Controversy*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Toffler, A. (1981). *The Third Wave (La tercera ola)*. Nueva York: Bantam Books; Barcelona: Plaza y Janés.
- Veal, A. (1992). Definitions of Leisure and Recreation. *Australian Journal of Leisure and Recreation*, 2(4), 44-48, 52. Descargado de www.business.uts.edu.au/lst/research
- Veal, A. J.(2010). The Elusive Leisure Society. Descargado de www.leisuresource.net/service3.aspx
- Veblen, T. (1953). *The Theory of the Leisure Class*. Nueva York: Mentor Book; The New American Library.
- Walzer, M. (1970). Puritan Repression and Modernization. En R. Reinitz (ed.), *Tensions in American Puritanism* (pp. 161-177). Nueva York: John Wiley & Sons, Inc.

Encontrarme con este libro hoy y con Bob Sabean muchos años atrás (1995), ha sido provisión de Dios en mi vida personal, ministerial y profesional. El impacto del encuentro con una filosofía bíblica o como la llama Sabean una "teología del Juego" ha revolucionado mi cabeza y mi corazón con respecto a la profesionalización y a la ávida búsqueda de argumentos bíblicos, históricos y culturales que han transformado mis prácticas y por consiguiente el disfrute de quienes son receptores de las mismas. Considero esta obra de vital importancia para las comunidades cristianas ya que hemos distorsionado el real valor del juego y la recreación por nuestro desconocimiento del asidero bíblico que contiene. Es hora de que cambiemos nuestra perspectiva en torno al juego y comencemos a considerarlo como una práctica donde nuestra "espiritualidad" no queda relegada y donde dejemos de usarlo como el "permiso social" dentro de nuestras iglesias, campamentos, retiros, salidas y momentos de esparcimientos para "hacer" lo que sabemos que en otros ámbitos serían considerados como "pecados": mentir, robar, quitarle la pareja al otro, burlarnos, hacer bromas pesadas, humillar a los demás... etc. Gracias Bob Sabean por ser un referente para quienes amamos el juego, la recreación y la educación por el movimiento y por dejarnos este legado tan preciado.

Patricia Heredia
Instructora
CCI AL / Argentina

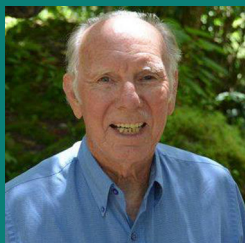
Visitando librerías o explorando en el internet, no he encontrado una obra o tratado tan completo como el libro "El Juego: Una perspectiva cristiana". Esta obra abre el apetito a un inmediato cambio de paradigma sobre que es una vida equilibrada y saludable fundamentada en el juego como expresión del Día de Reposo. El impacto inmediato del estudio del libro es el cambio profundo que provoca en los hábitos personales y por supuesto en la vivencia del juego como parte intrínseca de la vida y no separada de ella. Leerlo no es suficiente, es menester estudiarlo. Podría transformar la forma en que conocemos a Dios y cómo interactuamos con él durante una vida de juego.

Robert Bruneau
Director Ejecutivo CCI AL

Esta obra ofrece una base sólida, profunda y detallada sobre la historia y la teología que está detrás del cómo y el por qué hacemos o dejamos de hacer recreación en nuestro mundo contemporáneo. Se trata de una obra con solidez académica, pero también con un enfoque intensamente práctico, por lo que tiene el potencial de transformar el quehacer incluso de aquellos que hacen de la recreación su vida profesional o ministerial.

Arthur J. Denyer,
Director Ejecutivo Campamento Roblealto,
Costa Rica

AUTORES:



M.Div., M.Sc.
Robert Sabean Dixon



Ph.D.
Luis Fernando Aragón Vargas



Candidata a Ph.D.
Lisa Anderson Umaña

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos
América Latina, 2014



Esta obra está bajo Licencia Creative Commons
Atribución-SinDerivar 4.0 Internacional.
Año 2014

