

EL JUEGO

Una perspectiva cristiana

Cuaderno 1: ¿Por qué no jugamos? Las limitaciones del juego

(Preimpresión)

Robert Sabeán Dixon, M.Div., M.Sc.

Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.

Lisa Anderson Umaña, M.Sc.

Escuela de Educación Física y Deportes
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos América Latina

2012



Esta obra está bajo una [licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Costa Rica](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cr/).

Corrección filológica: María Gabriela Fonseca Argüello

¿Por qué no jugamos? Las limitaciones del juego

Puntos claves:

- Al aumentar la cantidad de tiempo libre producto de la Revolución Industrial, se esperaba una abundancia de ocio, la cual debió producir una utilización del juego y de la recreación en todas sus dimensiones físicas, culturales y comunitarias, de tal modo que se mejorara la calidad de vida en la sociedad. La realidad es otra, pues muchos factores se han confabulado para sofocar esa esperanza.
- Según Max Weber y su teoría de la Ética del Trabajo, surgida de la reforma protestante, el mundo industrial moderno tiene una inclinación a ver el trabajo como la totalidad del significado de la vida. Por ello, cualquier cosa que obstaculice el trabajo (por ejemplo, el juego) podría verse como algo negativo.
- El tiempo libre no produce automáticamente el ocio o el juego. Más bien, la tendencia es a ocupar el tiempo libre en refrescarse, recuperarse para poder seguir trabajando. El trabajo y el ocio (tiempo libre) se han convertido en contrincantes, con lo cual el tiempo en el trabajo se ve como productivo y el tiempo libre como no productivo, vacío.
- La urbanización pone una presión fuerte sobre los espacios naturales para el juego al aire libre. A pesar de enormes esfuerzos gubernamentales y de diversas organizaciones, el juego no está al alcance de la mayoría, por restricciones como la pobreza, la marginación, la violencia, la escasez de áreas verdes, la desnutrición, el desempleo, el subempleo y la inseguridad personal.
- Las expectativas de la sociedad, fuertemente orientadas hacia la eficiencia y los resultados, han provocado enormes cambios sociales que tienen como consecuencia el estrés, la menor socialización, y la fragmentación del individuo y de la comunidad.
- A pesar de toda esta problemática, se considera el juego como algo crítico para la vida humana. Los retos deben ser enfrentados con pautas que lleven hacia una experiencia íntegra de la vida.

Introducción

El trabajo, el ocio y el juego son tan antiguos como la humanidad, pero no fue sino hasta los enormes cambios sociales provocados por la Revolución Industrial, posteriores al año 1750, cuando se generaron libros que comentaban fenómenos tales como “tiempo libre” y “consumismo”. Las aspiraciones y expectativas de una mayor cantidad de tiempo libre que provocó la Revolución Industrial debieron concretarse en una abundancia de ocio, la cual debió producir una utilización del juego y de la recreación en todas sus dimensiones físicas, culturales

y comunitarias, de tal modo que se mejorara la calidad de vida en la sociedad. La realidad es otra, pues muchos factores se han confabulado para sofocar esa esperanza. En este cuaderno se exploran brevemente algunos de esos factores.

Max Weber fue uno de los fundadores de la sociología y en su libro *La Ética Protestante y el Espíritu del Capitalismo* (1958/1905) describe la evolución del concepto de trabajo desde tiempos medievales, o precapitalistas, hasta el advenimiento del “espíritu del capitalismo”. Aunque su obra ha sido objeto de críticas importantes, y nosotros estaremos desarrollando algunas ideas centrales contrarias a él, es claro que su influencia fue predominante en el siglo XX.

En primera instancia, según Weber, el trabajador se esforzó hasta donde fue estrictamente necesario para su bien, pero sin tener un motivo para extenderse más de lo necesario. El “espíritu del capitalismo” se despierta con la aparición de gente emprendedora, es decir, personas que actúan enérgicamente con el fin de adquirir ganancias. Weber se pregunta: ¿de dónde sale este espíritu del capitalismo? De acuerdo con su argumento no es parte de nuestra naturaleza el desgastarnos con el esfuerzo y la energía requerida en el mundo del capitalismo. Es más propio hacer lo necesario y no ir más allá. Entonces, ¿cuál fue el ímpetu que nos hizo querer trabajar tan fuertemente, y cómo se alcanzaron las virtudes –ahora tan necesarias- de diligencia, puntualidad y honestidad? Weber argumentaría que estas fueron auxiliadas por la introducción del concepto de “vocación”, propio de La Reforma (esto es, Lutero y Calvino), conforme se aplica a cualquier labor cotidiana. La capacidad de liberarse de la tradición común y entregarse a un trabajo, entendiéndolo como “vocación”, fue un sustituto del ascetismo monástico. Al mismo tiempo, Weber se refiere a esta actitud hacia el trabajo como una “perspectiva ascética”, en otras palabras, una actitud de compromiso con cualquier tarea que se nos presente o compromiso de cumplirla “para Dios”. Esta es, por lo tanto, una nueva relación transformadora, pues “el trabajo, y sólo él, es la voluntad de Dios, y por lo tanto todo llamado legítimo tiene el mismo valor a los ojos de Dios” (Weber, 1958, p. 81. Traducción libre). La consecuencia es que esta nueva práctica de emprendedurismo, casada con la ética Protestante del trabajo, le dio al mundo industrial moderno una inclinación a ver el trabajo como la totalidad del significado de la vida, por lo tanto cualquier cosa que lo disminuyera debía verse como algo negativo.

PIENSE: si alguien le preguntara qué significa el trabajo para usted, ¿qué le respondería?

Una primera observación crítica a Weber, desarrollada en este capítulo más adelante, afirma que para el Puritano (Calvinista Británico a quien Weber responsabiliza por esa *ética del trabajo*) el enfoque en sí no era el trabajo, sino vivir para la gloria de Dios, pues se le honraba llevando a cabo cualquiera tarea o acción con industriiosidad y honestidad, al abrazar la simplicidad y rechazar la ostentación. Al mismo tiempo, la acumulación de riquezas en sí misma no era una meta apropiada en la vida; sin embargo, cualquier riqueza resultante fue vista como la bendición de Dios por haberlo honrado a Él.

Se utiliza la palabra “revolución” cuando se habla de fuertes cambios, en ese caso se afirma que el mundo durante la Revolución Industrial experimentó transformaciones tanto en términos sociales, temporales, ambientales y laborales, como también en sus expresiones lúdicas. Con el desplazamiento de las personas del campo hacia los centros industriales, la estructura familiar se vio alterada así como muchos otros lazos sociales, pues la familia multigeneracional quedó reducida a la nuclear y aparecieron nuevas instituciones especializadas para responder a las necesidades de las personas ancianas, pobres, o con capacidades diferentes, entre otras. En fin, la familia había funcionado como una unidad económica de producción, pero una vez establecida la industria se dispusieron nuevos papeles económicos para el esposo y la esposa.

Por su parte, niños y niñas que venían de un trasfondo agrícola tuvieron que adquirir nuevos hábitos para calzar con los engranajes de la fábrica; además las escuelas se convirtieron en centros de educación masiva, las cuales no solamente enseñaban la lectura, la escritura y la aritmética, sino también la puntualidad, la obediencia y el trabajo mecánico y repetitivo. De este modo, las nuevas generaciones tenían que ser “preajustadas” al nuevo lugar de trabajo y para esto los niños comenzaron a asistir a la escuela a edades más tempranas y por un período más extenso.

Al mismo tiempo, el negocio o empresa comercial pequeña –el producto artesanal- fue arrollado por las grandes corporaciones, las instituciones públicas se convirtieron en enormes burocracias y las relaciones interpersonales, cara a cara, dejaron de ser la norma, con lo cual se dañó el sentido de comunidad. De este modo, se estableció una nueva “ecología” organizacional conforme la sociedad comenzó a fragmentarse en clubes, sindicatos, trabajos especializados y organizaciones profesionales y étnicas, sin mencionar la nueva fragmentación en el hogar

mismo, donde cada miembro tendría ahora un papel distinto en un lugar diferente (hogar, fábrica o escuela) en vez de funcionar como equipo, es decir, como una unidad económica en la granja.

PIENSE: ¿Dónde ha visto evidencias de esta “revolución” en su contexto?

El trabajo tenía sus divisiones, aparecieron las estructuras jerárquicas, el papel (comunicación escrita) tomó el lugar de la conversación, y el lugar de trabajo se volvió impersonal. Hasta ese momento, el pequeño artesano y el granjero producían lo que consumían; ahora la producción y el consumo estaban separados: en un momento eran productores y en otros momentos consumidores (Toffler, 1981, pp. 35-58).

La industrialización creó el tiempo libre cuando estableció un ritmo de horas para el trabajo, dejando tiempo extra en cada día y semana fuera del sitio de ocupación. Consecuentemente despertó la conciencia del papel del ocio en la cultura. El tiempo mecánico auxiliado por la invención del reloj, en contraposición a aquel marcado por la luz solar y por las estaciones, llegó a dominar la vida cotidiana. Se iniciaba entonces la masificación del tiempo libre, una verdadera revolución.

PIENSE: ¿alguna vez ha vivido fuera del tiempo marcado por un reloj?

Antes del advenimiento de la sociedad industrial, no se tomaba en cuenta el tiempo libre como un componente separado de la vida. “Fue necesario un siglo para que la semana laboral promedio se redujera a la mitad: desde valores extremos de 80 horas al inicio de la era de las fábricas, a 70 horas en 1850, 65 en 1870, 62 en 1890, 55 en 1910, 45 en 1930, hasta alrededor de 40 en 1950. Poco a poco, la gente llegó a tener más tiempo” (Freysinger y Kelly, 2004, p. 49. Traducción libre). En pocas palabras, la industrialización dio a luz al fenómeno denominado época del ocio, el cual nunca había existido a nivel popular en la historia, porque hasta hace doscientos años ninguna civilización tuvo que hacerle frente al problema de la masificación del tiempo libre.

Junto con la reducción de horas en el trabajo se dio el mejoramiento en los sueldos y los servicios de salud. En Costa Rica, por ejemplo, hoy es común la semana laboral de cinco días, combinada con varios días feriados y dos semanas de vacaciones. Además, cada costarricense puede contar con una pensión aproximadamente a la edad de 60 años, además de gozar de mejor

salud y longevidad. Por su parte, el salario incluye beneficios como los seguros de salud, las pensiones del seguro social, el seguro obligatorio de riesgos, el aguinaldo, las vacaciones pagadas y los pagos por incapacidad y cesantía (Gordienko, 2010, p. 29-A).

CALCULE: ¿cuántas horas semanales trabaja usted?

Los libros de Weber y su contemporáneo Veblen abrieron la discusión sobre el tema del trabajo, el tiempo libre y el ocio al principio del siglo XX. A lo largo de tres décadas, entre 1950 y 1980, sobrevino una inundación de libros fundamentados en la propuesta de que la sociedad occidental estaba ante el umbral de una semana de trabajo corta. Según esta tesis, la jornada de 35 horas ya se podía dar por sentada y la semana de 20 horas no se encontraba muy lejana. Estaba a punto de sobrevenir una crisis, pues toda la gente debería aprender rápidamente cómo manejar grandes bloques de tiempo libre. Según se argumentaba las personas tendrían que encontrar su sentido de identidad en aquello que hicieran durante sus horas no laborales, pues el trabajo no sería más lo que traería un sentido de satisfacción. De este modo, el nuevo reto sería cómo crear, por medio del ocio, una vida saludable.

Parecía que el mundo occidental estaba frente a una nueva frontera. La vida sencilla del campo (apegada a la tierra donde el ritmo de trabajo y ocio estaba ligado a la toma de decisiones y a los rituales de la comunidad) empezó a desaparecer (De Grazia, 1966, p. 65), mientras que de las ciudades y las fábricas emergía un ciudadano menos apegado a los lazos sociales y familiares, una persona con más libertad para tomar decisiones individuales acerca de cómo utilizar su tiempo. Desde este punto de vista, la vida agraria resulta semejante a una tela lisa; la urbana, a una colcha de retazos, fragmentada. Esta fragmentación se convierte en el desafío para quien busca una experiencia de vida sana y liberada.

Al finalizar el siglo XIX, mientras Weber planteaba su tesis sobre el rol del trabajo en la sociedad occidental del norte, Thorstein Veblen señalaba al consumismo como un problema continuo del ocio producto de la Revolución Industrial, el cual se hizo patente primero en la élite adinerada de los inicios del siglo XX. Para cierto grupo, la existencia del ‘tiempo libre’ o ‘tiempo de ocio’ era lo que les permitía demostrar su capacidad para consumir la ropa de moda, artefactos o diferentes posesiones. La manifestación del tiempo de ocio, es decir, su expresión, estaba en la ostentación. En el amanecer de un fenómeno social recién nombrado, el ‘ocio’ se

identifica con el consumismo, en vez de con un tiempo para actividades recreativas y culturales enriquecedoras (Veblen, 1953).

Posteriormente con el crecimiento de una clase media y la aparición de la semana laboral de 40 a 48 horas a mitad del siglo, el consumismo asumió la forma de competencia con el vecino, es decir, si el vecino tenía un teléfono, refrigerador o televisor, uno también debía poseerlo; en fin, las normas del consumo las definiría la sociedad. Unas décadas después, a partir de 1980, el consumismo tomó un nuevo giro, transformándose en una competencia con la estrellas, con la élite, con Hollywood, con los adinerados y con lo que aparecía en la televisión. La norma de la sociedad (la imitación horizontal) pasó a ser vertical, pues el deseo era imitar el estilo de vida del 20% más alto de la sociedad (Holt, 2009, p. 41). Hasta la fecha, el consumismo sigue siendo una expresión de ocio.

PIENSE: ¿De qué manera se ha convertido el consumismo en una expresión de ocio o juego?

IMPEDIMENTOS AL JUEGO

El juego y el factor tiempo

Aparece entonces el tiempo libre como harina de otro costal. Es más individualista que comunal en su manejo y se experimenta como un fragmento de la vida diaria. Y este tiempo libre, que una vez se veía como un sueño, ha llegado a ser más bien un aburrimiento, un problema o hasta un peligro. Desde el año 1926 se había publicado un libro con el título *The Threat of Leisure* (La Amenaza del Ocio), el cual planteaba o adelantaba los mismos argumentos que tanto se repitieron durante los años 1960-1980 (Cutten, 1926).

La conversación sobre el tiempo libre como la conquista de la civilización moderna está en debate desde 1980, pues algunos afirman que, de hecho, la cantidad de tiempo libre sigue creciendo (Nazareth, 2007, pp. 16-17). Otros apuntan a grandes cambios negativos con respecto a los empleos, ya que hay menor oferta de trabajos estables a largo plazo y los disponibles son considerablemente más exigentes en términos de horas por semana. Por ejemplo, el trabajador en los Estados Unidos de América trabajaba cinco semanas más por año en el 2000 que en 1967 (Schor, 2003, p. 7). Por su parte, “desde los años 70, los europeos han estado dispuestos a aceptar un crecimiento más lento en sus sueldos como el precio a pagar por menos horas

laborales y vacaciones más largas” (Landler, 2004, p. 8). Además, según menciona Landler en la misma obra, los europeos trabajan menos horas que los norteamericanos, pero recientemente algunas compañías en Alemania han planeado pasar de la semana de 35 horas a trabajar 40 en ese mismo periodo, mientras que Francia contempla hacer lo mismo. Muchos en Gran Bretaña trabajan más de 48 horas semanales.

Muchos sociólogos argumentan que con la aparición de la globalización (alrededor de 1980) la situación laboral en todo el mundo ha cambiado, pues la fuerza laboral se ha internacionalizado. Todos los puestos de trabajo están disponibles al mejor postor geográfico, lo cual significa ya sea que el trabajador debe estar disponible para mudarse de un lugar a otro, inclusive de un país a otro, o el puesto en sí se desplazará geográficamente. Además, la vacante está abierta al concursante más barato, lo cual significa que los trabajos, especialmente los más estables, son los menos disponibles; en otros casos implican contratos por tiempo limitado. En consecuencia, experimentamos un constante estrés y nuestras relaciones se ven afectadas negativamente, pues no hay tiempo para el matrimonio, los amigos, los familiares ni la comunidad.

Schor (2010) argumenta que el sistema económico ofrece dos opciones: aprovechar lo producido contando con más horas libres pero con salarios menores o recibir mayores salarios pero trabajar más tiempo. Las estructuras económicas presionan a los trabajadores hacia la segunda opción, lo cual tiene la recompensa de una mayor capacidad de consumo. Paradójicamente, esta decisión los deja sin el tiempo necesario para disfrutar de las cosas adicionales que podrán comprar.

Se suponía que la entrada en nuestras vidas de máquinas que facilitaban el trabajo cotidiano, como un anexo de la Revolución Industrial, era uno de esos elementos que deberían producir más tiempo libre. Sin embargo, el alivio esperado de la introducción de esos artefactos no se dio, más bien la aparición de la eficiencia industrial convirtió a muchos trabajadores en piezas del engranaje.

Así como otras ciencias sociales, la ciencia del trabajo (la eficiencia industrial) nació en la transición del siglo XIX al XX. Se considera a Frederick Winslow Taylor como el padre de la administración científica, por lo tanto a este fenómeno se le llamó ‘Taylorismo’. Su aporte consistió en analizar el trabajo para encontrar la mejor manera de cumplir cada tarea. Realizó estudios de tiempos y movimientos, “desmenuzando cada tarea en sus componentes, para medir

cada uno a la centésima de un minuto” (Frederick Winslow Taylor, 2010). Toffler (1981) caracteriza al Taylorismo como la época de la uniformización, especialización, sincronización, concentración, maximización y centralización (pp. 59-68).

La producción realmente se vuelve más eficiente, pero la persona moderna está cada día menos contenta y menos satisfecha con su trabajo, pues el ambiente de la oficina y de la fábrica se convierte en fuentes de estrés. “(...) la sociedad mecanizada, perfecta, dominada por el apremio de una producción y consumo radicales, regida por computadores, formada por hombres que se han convertido en engranajes lubricados de esta mega máquina, bien alimentados, entretenidos sin pausa, totalmente prendidos, pero -- comparados con lo que hasta ahora fueron los ideales de la humanidad -- pasivos, inertes y fríos” (Moltmann, 1973, p. 48).

PIENSE: ¿Ha tenido usted alguna experiencia con este tipo de ambiente de trabajo? Descríbalo con sus propias palabras.

De este modo, la vida moderna reproduce gente esquizofrénica: esta dimensión que todos experimentamos se revela, por un lado, en la persona productora que debe ser eficiente, fríamente calculadora, racionalmente organizada, atenta, lineal y planeadora; por el otro, en la persona consumidora de quien se requiere espontaneidad, hedonismo, irracionalidad, sentimentalismo y emotividad.

La vida diaria y semanal se experimenta aún más en fragmentos, “(...) fragmentos de trabajo, fragmentos de juego, fragmentos de adoración” los cuales producen una distorsión tal que caemos en la tendencia de “(...) rendir culto al trabajo, jugar con lo que debe ser la adoración a Dios, y esforzarnos por lograr que el tiempo libre sea útil o productivo” (Dahl, 1972, pp. 9, 12). Tal observación se experimenta en distinto grado según las culturas, sea que estas tiendan a pensar en forma compartimentalizada o más holística. Mientras tanto, las dinámicas presentes en nuestras vidas son de carácter centrífugo (sentimos que la vida gira tan rápido que se sale de nuestro control y se dispara en todas direcciones) en vez de centrípeto (cuando las cosas giran bajo control y las agrupamos a nuestro alrededor). El mundo urbano avanza con todos sus factores desintegrantes, así que es poco frecuente ver que se viva el tiempo con armonía e integridad.

El trabajo y el ocio (tiempo libre) se han convertido en contrincantes, con lo cual el tiempo en el trabajo se ve como productivo y el tiempo libre como no productivo, vacío. La palabra “ocio” es inmediatamente pintada con el matiz de “ocioso”. Al disgregarse el trabajo y el

tiempo libre, se acortó el camino hacia la racionalización de este último como tiempo que se ha ganado gracias al trabajo. Cuando el tiempo libre, entonces, se convierte en siervo del trabajo, queda despreciado por sí mismo y, por lo tanto, la existencia de un tiempo para trabajar y otro para ocio contribuyen a la fragmentación psicológica y social. De este modo, el advenimiento del ocio/tiempo libre como componente nuevo en la cultura produce una crisis del espíritu y de la integridad de la persona.

PIENSE: en su experiencia con la recreación, ¿ha sentido esta tensión entre trabajo y ocio como contrincantes? ¿Le han acusado alguna vez de ser “ocioso” por trabajar en el campo de la recreación? Uno de los autores experimentó esta tensión cuando un familiar le dijo con ironía: “Felicidades por conseguir un trabajo donde todo lo que haces es jugar y divertirte”.

El desafío de la sociedad es, entonces, de carácter doble y puede variar según la cultura. Por un lado requiere la capacidad de integrar psicológica o filosóficamente el juego, el trabajo y el culto o adoración. Por otro lado, el problema es cuantitativo y exige la capacidad de escoger las actividades durante el tiempo libre, la cual está caracterizada por la creatividad, la libertad, un estilo celebrativo y comunal de la vida. Todo esto lo compromete a uno con el bien de la sociedad. En otras palabras, hay un problema psicológico o cualitativo y otro cuantitativo; este último es el manejo del tiempo.

Según los trasfondos culturales el desafío puede variar; por ejemplo, las culturas del norte no tienden a mezclar lo que parece trabajo y juego de igual manera que las culturas del sur; las primeras son más compartimentalizadas, mientras las últimas tienden a ser más holísticas. Conforme a nuestra experiencia, por ejemplo, cuando vienen equipos de trabajo de los Estados Unidos para colaborar en algún proyecto de construcción con un grupo paralelo de latinoamericanos, los norteamericanos se molestan porque sienten que los latinos no se toman en serio el tiempo de trabajo: ellos prefieren trabajar cuando es tiempo de trabajar, y al acabar el trabajo entonces sí, dedicarse al jolgorio y la fiesta. En otras palabras, para ellos hay un tiempo para trabajar y otro para jugar, pero el latino tiende a mezclar más ambas cosas.

Según Wederspahn (2001), el tiempo en los EE. UU. es diferente al tiempo de América Latina. Ya en 1748 había dicho Benjamín Franklin: “El tiempo es oro”. También dijo “el tiempo perdido no se vuelve a encontrar jamás”. Ambas frases reflejan una conciencia del tiempo peculiar de los EE.UU., en donde hay una mayor orientación hacia el futuro, de manera que la

puntualidad, las fechas límites estrictas, el trabajo rápido y el cambio constante son parte esencial del lugar de trabajo. En Latinoamérica, mientras tanto, a pesar de algunas diferencias entre regiones, la intensidad es menor, particularmente porque se invierte más tiempo en la construcción y mantenimiento de las relaciones, esto es, en la atención a las redes sociales inmediatas.

El juego y el factor ambiental

Mientras que el manejo del tiempo es un gran reto para la experiencia del juego, otra limitación es la poca disponibilidad de espacios, oportunidades y programas, ya sea bajo techo o, especialmente, al aire libre. Son heridas que ha legado la revolución industrial y urbana a la sociedad.

Originalmente, las fábricas sacaron a la gente de los pueblos y las granjas para traerla a la ciudad; posteriormente, las oportunidades de trabajo continúan promoviendo la migración de las zonas rurales hacia las urbanas. Los últimos 200 años de la historia han sido testigos de enormes cambios en el crecimiento demográfico, mientras que los últimos 60 han visto una aceleración en el crecimiento de las ciudades y la urbanización generalizada. Por ejemplo, para alcanzar un millardo (mil millones) de personas se tuvo que llegar hasta el año 1800; posteriormente, luego de 123 años alcanzamos los dos mil millones, seguidos por 33 años para los 3 mil millones en 1960. En el 2010, 52 años después, la población mundial alcanzó los 7 mil millones (*Population Reference Bureau, Banco de gráficos, 2004*).

Las estadísticas nos narran el cambio continuo, pues en el año 1800 solamente tres por ciento de la población mundial vivía en zonas urbanas; sin embargo, en los siguientes 100 años se dio un crecimiento de hasta el 14% en estas zonas, llegando luego, en 50 años, al 30%. Actualmente la mitad habita en el sector urbano y la otra mitad en el rural. En el año 1900 solo 12 ciudades tenían un millón de habitantes o más, estas aumentaron a 83 en 1950. Por su parte, en el 2010, más de 400 centros urbanos tienen más de un millón de residentes, pero 19 poseen más de 10 millones, lo cual significa que el 38% de las personas que hoy viven en las zonas urbanas lo hacen en ciudades cuya población supera el millón de habitantes. Se espera que para el año 2025 habrá 27 mega-ciudades, 21 de las cuales estarán en países de menor desarrollo.

De hecho, se informa que 92% de la población de Argentina ya es urbana, y el 32% de sus habitantes residen en Buenos Aires. Por su parte, entre los años 1950 y 1980, la ciudad de México experimentó cambios radicales pues tenía una población de 2.5 millones en 1950, 11 millones en 1975 y 18 en el 2000; São Paulo muestra cifras semejantes (*Human Population: Urbanization, Largest Human Agglomerations*, 2007). Los datos de otras ciudades son también impresionantes: entre 1950 y el 2010, Rio de Janeiro (Brasil) pasó de 3.000.000 a 12.000.000 de habitantes; Lima (Perú) de 1.000.000 a 9.000.000; Bogotá (Colombia) de 600.000 a 8.500.000; Santiago (Chile) de 1.500.000 a 6.000.000; y Belo Horizonte (Brasil) de 400.000 a 6.000.000. Otras ciudades que han experimentado un crecimiento extraordinario entre 1950 y el 2010 son Porto Alegre, Salvador, Brasilia, Recife y Fortaleza (Brasil), Monterrey (México), Medellín (Colombia), Caracas (Venezuela) y San Juan (Puerto Rico) (*GeoHive Agglomerations over 750.000 from 1950-2025*, 2010).

Ahora bien, la región de América Latina y el Caribe sostuvo un crecimiento de 1326% entre los años 1850 y 2000, o 681% si se calcula del año 1900 al 2000. Durante estos mismos 100 años el crecimiento en otros continentes fue de 180% en Europa, 360% en los EEUU, 370% en Asia y 560% en África. América Latina experimentó un 360% de crecimiento entre 1950 y el 2010. La época en los EEUU donde se dio el establecimiento y la organización de los servicios en recreación son los años cuando el país pasó de ser 40% urbano en 1900 a un 51% en 1920 (*GeoHive Regional Population from 1750 to 2050*, 2010); desde esta perspectiva, no se debe perder de vista el crecimiento urbano en América Latina entre 1950 y el 2000, que pasó de 42% a 76%. “En las regiones más desarrolladas y en América Latina y el Caribe, más del 70 por ciento de la población es urbana...” (*Population Reference Bureau, 2004, "Notas sobre las tendencias en la urbanización, por región"*). Entre 1970 y 2010, Costa Rica pasó de 39% a 64%, El Salvador de 39% a 62%, Guatemala de 36% a 49%, Honduras de 29% a 49%, Nicaragua de 47% a 60% y Panamá de un 48% a 60% (*Population Reference Bureau, 2004, "Urbanización en América Central"*).

Este crecimiento geométrico de la población mundial tiene consecuencias importantes pues

“Se está ejerciendo una gran presión sobre la tierra cultivable, el agua, la energía y los recursos biológicos para proveer un suministro adecuado de alimento a la vez que se conserva la integridad de nuestro ecosistema (...) entre uno y dos millardos de seres humanos están hoy desnutridos (...) el mayor número de humanos que se haya

registrado en la historia (...) Al presente se está perdiendo la tierra fértil cosechable a una velocidad alarmante. Por ejemplo, casi una tercera parte de las tierras cultivables (mil quinientos millones de hectáreas) han sido abandonadas durante los últimos 40 años porque la erosión las ha convertido en no productivas (...) Para reponerlas, la mayoría de las tierras nuevas provienen de tierras forestales o marginales. La presión por obtener tierras cultivables es responsable de un 60 a un 80% de la deforestación mundial” (Pimentel, D., X. Huang, A. Cordova y M. Pimentel, 1996).

*PIENSE: ¿Cuál es su experiencia de la vida en la ciudad?
 Descríbala en detalle.*

Junto a las presiones sobre el medio ambiente, se encuentran las tragedias humanas que se despliegan en las calles y ciudadelas de los países de América Latina. Las agencias mundiales encargadas de trabajar con la niñez nos informan que existen entre 100 y 150 millones de niños considerados de la calle, de los cuales alrededor del 25% vive, duerme y trabaja en las calles, mientras tanto el resto sí mantiene algún tipo de relación con al menos un miembro de la familia. La mayoría de estos niños y niñas están desnutridos, físicamente atrofiados, psicológicamente dañados, con poca educación formal, víctimas de abuso sexual y de violencia tanto por parte de sus familiares como de la policía. Además son explotados, están expuestos a la cultura de las drogas y el sexo, y se ven forzados a trabajar entre seis y dieciséis horas al día (Muranko, 2010).

Existen reportes de la UNICEF (2008) los cuales revelan que en Perú, del total de 10.2 millones de personas menores de 18 años, más de 6.5 millones viven por debajo de la línea de pobreza; por su parte, en Guatemala, un 50% de los habitantes menores de 18 años (3.7 millones de niñas, niños y adolescentes) viven en la pobreza. De quienes habitan en zonas rurales e indígenas, el 80% son pobres y 23% de los niños y jóvenes entre 7 y 16 años forman parte de la fuerza laboral del país. Es importante destacar que se reconoce a México como el país de habla hispana con más habitantes en el mundo, de los cuales un 43.5% son menores de 18 años. 3.5 millones de adolescentes entre 12 y 17 son parte de la fuerza laboral formal o informal, mientras 24 millones de mexicanos viven en pobreza extrema.

¿Cuántas ciudades en América Latina son como San José, Costa Rica? Carece de zonas adecuadas para la expansión urbana, la fisonomía de la ciudad se está perdiendo, no hay protección adecuada para los edificios antiguos, los centros tradicionales desaparecen, existe mucha contaminación visual, la arbitrariedad y la especulación dejan como herencia una ciudad

capital con carácter ambiguo e improvisado, con poca dimensión humana; en fin una metrópoli aburrida y con pocas zonas verdes.

Una de las descripciones del caso que no debe dejarse en el olvido data de 1979:

“Nuestra capital ha perdido, uno a uno, los rincones verdes...Nuestros ríos, que hace algunos años todavía servían de recreo a la chiquillería sedienta de aventuras, se han tornado en malolientes desaguaderos de fábricas, de letrinas y lo que es peor, han agrupado a su vera los caseríos que la pobreza acomoda donde sea, con el consiguiente peligro para sus habitantes. Imposible rescatar a un niño de los juegos que lo llevan, indefectiblemente, a transformarse en el capitán valiente de un velero--una tabla vieja de formaleta flotando en el remanso de un río--y los microbios y parásitos, acunados en las pestilentes aguas, proporcionan luego al Hospital nacional de Niños un valioso emporio para sus investigaciones microbiológicas” (Trejos de Montero, 1979, p. 2-B)

Estamos todos bombardeados diariamente por las noticias que subrayan las enfermedades de nuestra sociedad, dejando en claro cuáles son las consecuencias de vivir en un mundo de fábricas y ciudades. La lista de padecimientos es familiar: contaminación del aire, agua y suelo; pérdida de espacio, deforestación, extinción de flora y fauna, hacinamiento de viviendas, mala distribución de la tierra, falta de bienestar, tensiones y materialismo. Según el urbanista colombiano Enrique Peñalosa (1977), “el problema más importante en toda Latinoamérica ha sido la reforma agraria. Para el futuro, creo que será la reforma de la tierra urbana. Entre las muchas facetas (alienantes) de los modernos centros urbanos, la alienación del hombre de su medio ambiente natural se destaca como lo más obvio” (pp.12-13).

Los bosques producen oxígeno, evitan la erosión de los suelos, ayudan a conservar las aguas, protegen y sustentan a los animales salvajes; proveen de leña, sirven como fuente de energía y de materiales de construcción; ni hablar de su papel de receptores del polvo y del sonido, y protección contra el viento, pero además se les busca como sitios de esparcimiento y recreación. En el año 2005 se acuñó el término *Nature Deficit Disorder* ('Déficit Natural' – o Síndrome de la Deficiencia de la Naturaleza) en el libro *The Last Child in the Woods* (El Último Niño en el Bosque), de Richard Louv. El autor afirma que la disminución en el juego al aire libre lleva a los problemas conductuales. El tiempo libre, no estructurado, para explorar, imaginar y crear al aire libre, que implica tocar, ver, oler por sí mismos, y que conlleva un sentido de asombro, admiración y perspectiva humilde, es ahora una deficiencia de los niños y jóvenes, pues el juego natural ha sido marginado; existe un temor irracional hacia los bosques, una

desconfianza hacia los extraños, un sentido de pánico por el crimen y un temor a las demandas legales (Louv, 2005).

PIENSE: ¿Dónde jugaba usted en su infancia? En el presente, ¿dónde juegan sus hijas y sus sobrinos? Compare los dos ambientes de juego.

El juego y los recursos recreativos

La Revolución Industrial se experimentó en Europa y Norteamérica en los siglos XVIII y XIX, y en el resto del Continente Americano en el siglo XX. Aparte de sus efectos físicos, están también los sociales, por ejemplo la pérdida de comunidad, de socialización, de familias extendidas, de expresiones folklóricas y de celebraciones tradicionales del pueblo.

El juego espontáneo del niño del campo se ve muy limitado en la ciudad. Ciertamente ha existido un esfuerzo por levantar ministerios o programas juveniles como la YMCA (Asociación Cristiana de Jóvenes), el movimiento Scout, la Unión Bíblica, la 4-S y muchísimos más. También los gobernantes han apartado zonas para parques y bosques nacionales, y diversas organizaciones han promovido los campamentos de verano (vacaciones). Se han creado Departamentos de Recreación estatales o municipales y han proliferado los movimientos de *play* (juego). Se ha consolidado la arquitectura urbanista con el diseño de áreas o zonas verdes, parques, canchas y albercas públicas. Sin embargo, a pesar de todo este esfuerzo, el juego o la recreación aún no está al alcance de la mayoría.

¿Por qué los programas y los sitios para la recreación o el esparcimiento no están al alcance de todos? La respuesta tiene que ver tanto con la oferta como con los límites, condiciones y actitudes. Hay condiciones que restringen la expresión en el juego, como la pobreza, la marginación, la violencia, la desnutrición, el desempleo, el subempleo, la seguridad personal y la falta de tiempo libre para toda una clase social. Por una parte, los niños que viven en apartamentos no tienen espacio suficiente para el juego y, por otra, quienes cuentan con espacios fuera del hogar no pueden disfrutarlos, pues carecen de la libertad para una vida al aire libre por el terror de un secuestro.

Los colegios y las escuelas, limitados por el presupuesto, recortan primero la educación física y los estudios culturales. Por ejemplo, en Costa Rica el 75% de las escuelas no tienen clases de Educación Física, y por eso la Sala Constitucional del país emitió un fallo en el cual ordena al Ministerio de Educación Pública a impartir clases de Educación Física desde el nivel

preescolar hasta la secundaria (Moncada, 2009). Otro problema es la falta de visión de las municipalidades para dotar de lugares suficientes para el esparcimiento del ciudadano, o dar seguimiento y seguridad a las zonas de *play* existentes.

Hay estudios que vinculan directamente el crecimiento en obesidad con la falta de participación en actividades físicas (Caldwell & Baldwin, 2005, p. 78), pero también, como indica Ambinder, con un mayor consumo, así como por la disminución en los tiempos de comida en familia. Se considera que la obesidad ha alcanzado el estatus de una epidemia, afectando principalmente a la clase baja, forzada por su incapacidad económica a comprar la comida menos saludable. La persona con problema de obesidad tiene más probabilidad de estar marginada socialmente (Ambinder, 2010, pp. 72-83). En Costa Rica, la tendencia reciente al aumento en el sobrepeso y la obesidad en todos los grupos etarios es alarmante, particularmente entre 1982 y 2009. En la Encuesta Nacional de Nutrición de 2008 y 2009, 21.4% de los niños y niñas entre 5 y 12 años tenían sobrepeso u obesidad, así como aproximadamente un 60% de las personas adultas (Ministerio de Salud, 2009).

Falta conocimiento de las oportunidades, sitios y centros de recreación existentes. Es curioso y a la vez un fenómeno mundial, que los adolescentes, especialmente las mujeres, tiendan a ausentarse a los 13 años de edad de los programas auspiciados por las agencias juveniles o los departamentos de educación. Los estudios indican que es el mismo líder del programa la principal razón para no seguir participando (Caldwell & Baldwin, 2005, p. 78). Uno de los autores le preguntó a su nieta de 15 años por qué dejó de asistir al programa de voleibol después de clases. Su respuesta: “El instructor solo le pone atención a los que pueden optar por estar en el equipo; a los demás los asigna a perseguir las bolas perdidas. Dejó de ser divertido.”

Los padres son ambivalentes en cuanto a las oportunidades recreativas. Se escucha a algunos líderes de los Guías-Scouts comentar que muchos padres piensan que su programa sirve para alcahuetear un simple pasatiempo de sus hijos. Numerosas encuestas dan a entender que la mayor barrera para la participación inicial en la recreación es la influencia de padres, iguales y otras personas, más que el deseo interno. “Las tensiones entre el control de los adultos y la autonomía de los adolescentes a menudo se manifiestan en el contexto del ocio” (Caldwell & Baldwin, 2005, p. 80).

Lo que ha dominado las encuestas en los últimos treinta años son los estudios sobre lo que llaman ‘*constraints to leisure*’ (restricciones o barreras al ocio):

“Existe un espectro estable y prácticamente universal de categorías de restricciones al ocio, que típicamente consiste en (1) los costos de la participación, (2) el tiempo y otras obligaciones, (3) los problemas con las instalaciones, (4) el aislamiento, tanto social como geográfico, (5) la carencia de destrezas y habilidades (...). Las restricciones asociadas al tiempo y a los costos están entre los inhibidores del logro de las metas de ocio y de un estilo de vida equilibrado que se experimentan con mayor intensidad y frecuencia” (Jackson, 2005, p. 7. Traducción libre).

Según la mayoría de las investigaciones, las destrezas y habilidades normalmente no clasifican en los puestos más altos como restricciones al ocio, sin embargo también es cierto que estas se vuelven más y más importantes conforme la gente envejece. Por una parte, los costos – una barrera alta– pierden importancia con la edad; mientras que las restricciones de tiempo se incrementan hacia la edad madura y luego decrecen. Por otra parte, el aislamiento social y geográfico es mayor durante la infancia y la vejez, a pesar de ser una barrera menos importante en los años intermedios. En otras palabras, existe un “*cambio* en las restricciones individuales y en la combinación de restricciones conforme las personas se mueven en el ciclo de la vida o a través de las categorías de ingresos, pero también un proceso de *intercambio*, de una combinación de restricciones por otra” (Jackson, 2005, p. 8. Traducción libre).

Se han estudiado varios sectores de la población en términos de sus restricciones para el ocio y la recreación. Estas investigaciones abarcan estudios sobre el sexo, la raza, la etnicidad y el grupo etario; el desarrollo de los y las adolescentes, la cultura, el tiempo y las transiciones de la vida. Además, observan las dificultades de los inmigrantes, así como los retos que presentan los eventos negativos de la vida y las poblaciones que tienen sus propios retos. Algunas de estas barreras incluyen a aquellos que sienten una ‘carencia de la sensación de tener derecho al ocio’, ‘temor’, ‘imagen corporal’, ‘lenguaje’, ‘aislamiento’, ‘menopausia’, ‘muerte de un cónyuge’, entre otros (Jackson, 2005, p. 9).

Las restricciones se ordenan en tres categorías: (1) intrapersonales, por ejemplo los asuntos psicológicos, tales como el estrés o la depresión; (2) interpersonales, como la carencia de compañeros o compañeras adecuados para el ocio; (3) estructurales, se refiere a la falta de tiempo, de dinero o de otros recursos, o el ciclo de vida familiar. Pero según los estudiosos de la cultura las barreras culturales, algunas de las cuales son religiosas, son las más difíciles de superar. Las categorías de barreras normalmente deben ser superadas en el orden planteado:

primero las intrapersonales, luego las interpersonales, las estructurales y finalmente las culturales (Chick y Dong, 2005, p. 170).

La integración del juego en la vida implica la capacidad de tomar decisiones frente a los desafíos de tiempo, recursos y dimensiones sociales, junto con cualquier otra dimensión de barreras o restricciones que existen.

El juego y el factor social

La Edad de la Información o época tecnológica tiene sus propias características, de las cuales “el cambio” es la constante, sin excepción. La velocidad con que experimentamos cambios en nuestras vidas, y la magnitud de estos, han transformado la palabra *cambio* para siempre. Esta palabra, como medida, indicador o meta, ya perdió su sentido. Por lo tanto, se requiere ahora una manera más exacta para medir y comparar. El *cambio*, como fenómeno, es penetrante, persistente, auto-generado, interdependiente, interconectado y mundial.

El cambio viene a ser la constante, es sustantivo. Tiene como resultado la necesidad de redefinir a menudo todas las cosas que dan sentido y estabilidad a nuestras vidas: ¿qué es una familia?, ¿qué es el trabajo?, ¿qué es la salud?, ¿cuál es el rol de la mujer o del hombre? Se ventila un desgaste de los cimientos sociales y emocionales de la vida. La capacidad de adaptarse es indispensable. La supervivencia depende de su capacidad de entender su entorno, aceptar la inseguridad y utilizarla, y adaptarse (Brauer, 1984, pp. 58, 59).

No hay nadie más claro que Toffler en *La Tercera Ola*, cuando usó la metáfora de olas para describirnos las tres grandes épocas o esquemas sociales de toda la civilización. La primera ola, según él, fue la organización de la vida alrededor de la agricultura –una duración de 8000 años (hasta el S. XVII). La segunda es la revolución industrial, que incluyó su fenómeno acompañante, la urbanización, y duró de 200 a 300 años. La edad de la informática (posindustrial) ya lleva medio siglo. La tercera ola viene rompiéndose contra los rastros de las olas agrícola e industrial (Toffler, 1981, pp. 28, 29).

Históricamente, la cultura del norte en el mundo occidental se caracteriza por poner énfasis en los logros, en cumplir las tareas (*task-oriented*), mientras que en los países del sur de Europa y América se centra en las relaciones, sin preocupación por el reloj. Las frases en español como: “ganar tiempo”, “hacer tiempo”, “matar el tiempo” o “perder el tiempo”, se han tomado

prestadas de la cultura del norte, en la cual el tiempo es dinero. Y cuando la cultura adopta el *time is money* (“el tiempo es oro”), también lo hace de los hábitos culturales ajenos. De pronto se escucha que uno no tiene tiempo para las amistades ni para realizar actividades al aire libre, porque el dinero ha tomado prioridad en la vida.

Parece que la sociedad occidental va rumbo a las exigencias del tiempo. Como sociedad, se tiene la expectativa de las cosas instantáneas: comer en Burger King®, calentar la cena en el microondas, pagar cuentas por Internet sin hacer filas en el banco. Como ejemplos están el fenómeno de las comidas en la calle de la Ciudad de México, donde se ahorra tiempo al comer caminando, o cuando una profesora ofrece un curso en Costa Rica de preparación para el parto, el cual incluye 8 sesiones (reducido de 12) a lo largo de 4 semanas, pero la gente opta por los cursos intensivos de 8 horas en un día. Los padres y madres de familia de hoy se justifican al decir que pasan ‘tiempo de calidad’ con sus hijos, lo cual en realidad significa menos tiempo.

El término recientemente inventado para hacer varias cosas al mismo tiempo se podría traducir como ‘profundización del tiempo’ (*time deepening*), o lo que se acostumbra llamar ‘aprovechar el tiempo’ (*multitasking*), aunque algunos científicos opinan que procesar varias tareas simultáneamente es neurológicamente imposible –en realidad se trata de cambiar rápidamente de una tarea a otra (*switch tasking*). Todos conocemos gente que, simultáneamente, habla por teléfono, conduce su auto, escucha la grabación de una clase en el equipo de sonido y almuerza lo que tiene en una bolsa de McDonald’s®. Se define la ‘profundización del tiempo’ como “el intento de acelerar una actividad determinada”, “optar por una actividad recreativa que se puede hacer en menos tiempo para sustituir una en la que se tarda más”, “hacer más de una actividad a la vez” y “dedicarse a una actividad recreativa con una mayor atención precisa al tiempo” (Godbey, 2005, pp. 189-191).

PIENSE: describa sus tendencias en cuanto al manejo de múltiples tareas a la vez (multitasking). ¿Cuáles han sido las consecuencias de esta manera de vivir sobre su tiempo de recreación o juego?

Uno de los resultados de la vida en estrés es pasar más y más tiempo en casa, lo cual reduce las horas que se dedican a la socialización, mientras el aumento en la comunicación por medios electrónicos aumenta –se dice que en la actualidad ha crecido diez veces. Esto produce lo que se está llamando ‘desnutrición social’ o ‘pérdida de voz de la sociedad’ o la creación de la ‘sociedad autista’ (Eitzen, D., 2009, p. 27). La obsesión actual de nuestra cultura exige estar

conectados las 24 horas, los 7 días de la semana; sin embargo, la conversación gira alrededor de los resultados, no de la gente. Como ejemplo extremo, el cual podría parecer normal bajo la perspectiva de muchas personas, a un terapeuta le preguntaron si sería posible realizar la sesión de psicoterapia por teléfono (Dudley, 2010, p. 64).

La fragmentación se extiende al núcleo familiar, pues en los últimos 50 años se ha dado una tendencia creciente a que los padres y las madres le dediquen menos horas semanales a sus hijos, a que las familias tengan menos experiencias de cenar juntas y los niños pasen más horas solos, viendo televisión o jugando juegos de video. Eitzen (2009) afirma que “más y más individuos están solos, amargados, alienados, anómicos y desconectados” (p. 28. Traducción libre). No es de sorprenderse que un estudio académico llegue a la misma conclusión:

“Los niños costarricenses pueden pasar hasta seis horas diarias jugando videojuegos y, por lo general, lo hacen sin compañía ni supervisión de sus padres. Así lo señala un estudio del Instituto de Investigaciones Psicológicas de la Universidad de Costa Rica realizado con 395 niños de entre 9 y 11 años. Según la investigación, el 63.3% de los niños juegan videojuegos casi siempre solos, frente a un 22.2% que lo hace con amigos. Por su parte, un 71.9% afirmó que nunca juega con la madre, y un 59.9% no juega con el padre” (Rodríguez, 2010, p. 18-A).

Por su parte, un estudio de la Fundación Kaiser publicado en el 2010 ofrece un resumen de la investigación de los hábitos de uso de medios de comunicación de niños y jóvenes entre los 8 y los 18 años en los Estados Unidos:

“Hace cinco años reportamos que los jóvenes dedicaban un promedio de casi 6.21 horas diarias a los medios de comunicación –y se las arreglaban para insertar más de 8.33 horas reales de contenidos de los medios de comunicación en ese rato mediante el *multitasking*... A lo largo de los últimos cinco años, los jóvenes han aumentado la cantidad de tiempo dedicada al consumo de medios en una hora y diecisiete minutos al día, de 6.21 a 7.38... siete días por semana. Más aún, dado el tiempo que gastan utilizando más de un medio de comunicación a la vez, los jóvenes de hoy empacan el equivalente de un total de 10.45 horas de contenidos de medios en esas 7.38 horas diarias... la última cosa que tocan antes de dormirse y la primera cosa que buscan al despertarse es su teléfono celular” (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010, p. 2. Traducción libre).

Las relaciones son factores claves en la participación de adolescentes en las experiencias recreativas y de ocio, y de esas influencias sociales depende el crecimiento de nuestros niños y nuestra juventud. Los estudios a lo largo de veinte a treinta años concluyen que hay beneficios sociales del juego en la vida, siempre y cuando este se maneje de manera balanceada. Los

adultos, tanto padres como maestros e instructores de recreación, tienen la tarea de facilitar los programas, instalaciones y guías, además de aliviar las restricciones y aconsejar en la buena escogencia. La selección debe ser libre y orientada a la alegría.

PIENSE: ¿Se puede considerar el tiempo empleado en juegos de video como recreación? Justifique su respuesta.

El juego y la ambigüedad moral

Más de 75 años de experiencia combinada en la dirección de campamentos y programas de recreación en América Latina han expuesto a los autores a conversaciones donde algunas personas confiesan creer que el juego es pecado. En el empeño de promover los campamentos como medios de la recreación, uno puede acostumbrarse a defender su valor, retado frecuentemente por personas influyentes que ven las actividades recreativas como trivialidades y como una pérdida de tiempo. Pero cabe preguntarse: ¿cómo es posible que exista esta perspectiva dentro de las iglesias y organizaciones cristianas?

Vivimos en un mundo que glorifica la producción y margina el tiempo no productivo, pues todo lo que se percibe como valioso debe tener un elemento de ganancia, de utilidad económica. El juego, por definición, es libre, y uno se involucra en él sin pensamiento alguno de utilidad; por esa misma razón, se percibe como una desatención a las obligaciones. Este juicio de valor penetra en todos los ámbitos de la sociedad, aún en las iglesias cristianas. Así, el juego tiende a ser definido teológicamente utilizando los criterios predominantes del pensamiento moderno, utilitario y racional. Hace falta, por lo tanto, una meditación bíblica profunda sobre el equilibrio entre el trabajo y el juego.

En cierta medida el problema podría obedecer también a la falta de claridad sobre lo que se quiere decir al usar las palabras *juego* y *recreación*. Es decir, “existen diferencias entre el juego (*play*) y la ostentación (*display*), el ocio y el desenfreno, la recreación y la diversión” (Arnold, 1980, p. 7). Más adelante en la obra se profundizará en una definición de juego; por ahora, basta aclarar que el juego no tiene nada que ver con las acciones dañinas ni con las simples diversiones. El ocio no debería definirse jamás en el sentido popular de ociosidad. El ocio no tiene relación con la ociosidad, así como la recreación no es diversión ni permisividad.

La tendencia a encontrar una ambigüedad moral en torno al juego obedece a un entendimiento incompleto del lugar correcto que debe ocupar el trabajo en la vida, así como al

hecho de que en la actualidad el juego y la recreación han sido desplazados por el entretenimiento, las diversiones y las distracciones. Esto tiene una causa profunda: de acuerdo a la cosmovisión de esta obra, la ambigüedad sobre el juego –esto es, la razón por la cual se desconfía de él- es una consecuencia de *La Caída* (lo que en la tradición cristiana se llama el pecado original). La historia cristiana, revelada por Dios mismo al mundo, se inicia con dos eventos, el primero de los cuales es la creación de todo lo que existe: Dios creó a la humanidad a su imagen, y creó todas las cosas buenas para el bien de la humanidad, para que disfrutáramos del *shalom*. Ese *shalom* (paz) fue víctima del vandalismo, de la acción destructiva del hombre y la mujer, cuando deliberadamente desobedecieron las órdenes de Dios (el segundo evento). La voluntad humana desea desviarse de la voluntad divina. Así, todas las cosas buenas creadas por Dios como el trabajo, el juego, el sexo y las relaciones personales, después de *La Caída* a menudo se ven degradadas o son destructivas o disfuncionales, en lugar de ser sanas y redentoras. Tal es el caso del juego: como a menudo se distorsiona o se utiliza mal, es esperable que se le rechace por su deformidad.

Conclusión

En esta obra el propósito es explorar el rol del juego en la vida. A pesar de que el juego es tan antiguo como la cultura, es evidente que la sociedad actual carece todavía de sabiduría y capacidad no solamente en su administración, sino también en tener certeza sobre su valor, el valor real del juego. Nuestra cosmovisión continúa después de la historia divina de la creación y la caída, con la acción redentora de Dios –capaz de restaurar el juego a re-creación- la cual incluye la encarnación, muerte y resurrección de Jesucristo.

Nuestro enfoque toma en cuenta que el tema ha generado una gran cantidad de literatura a partir de la Revolución Industrial. Y aunque en esta obra (cuadernos 2, 6 y 7) vamos a explorar conceptos e ideas sobre el ocio y el juego desde la perspectiva de las bases de la civilización occidental –los griegos por un lado y los hebreos por otro- no pretendemos abarcar también una historia de los juegos y deportes en la antigüedad (egipcios, aztecas e incas).

Como hemos visto en el desarrollo de este tema, la persona moderna o posmoderna (posindustrial) tiene una vida de conflicto, estrés y exigencias constantes, una vida que amenaza la vida familiar y comunitaria. Existe un estira y encoge en múltiples direcciones, lo cual provoca que la integridad y las relaciones sufran con el sentido de fragmentación. La dimensión

lúdica de la vida está disminuida, pues es concebida como algo no esencial e inconsecuente, o distorsionada como relajo o espectáculo.

En los párrafos anteriores se han planteado una serie de limitaciones o desafíos para el juego, relacionados con el tiempo libre, los recursos y los factores sociológicos. Estos han sido estudiados sistemáticamente durante más de cien años por los organizadores de programas y recursos recreativos, quienes han intentado conocer los hábitos y actitudes de la gente que juega. Existen investigaciones de todo tipo de poblaciones en docenas de países para quien tenga interés en los datos (ver Jackson, 2005, pp. xv; 15-18; 86-88; 165-167; 180-182; 199-200; 230-232; 258-259).

Las aspiraciones y las expectativas de una mayor cantidad de tiempo libre producto de la Revolución Industrial (por la semana laboral de 40 horas y los aparatos que facilitan el trabajo y las labores domésticas) debieron concretarse en una abundancia de ocio. Ese logro de más tiempo libre debió producir una utilización del juego y la recreación en todas sus dimensiones físicas, culturales y comunitarias de tal modo que se mejorara la calidad de vida en la sociedad.

En la realidad, muchos factores han venido a restringir y limitar esa esperanza:

- Un sentido de fragmentación en el uso del tiempo, un reto a la integración.
- La contaminación y pérdida de los recursos naturales.
- Las presiones por los cambios en la sociedad, la familia, el trabajo y los papeles de hombres y mujeres.
- La oferta limitada de recursos personales, sociales y físicos.
- La ambigüedad moral prevaleciente sobre el juego y el ocio.

Convencidos de que el juego es crítico para la vida, para el bienestar del hombre y la mujer, debe enfrentarse el reto relacionado con las limitaciones y las restricciones mencionadas anteriormente para ofrecer pautas que lleven hacia una experiencia de la vida íntegra, bañada en *shalom*, y abierta al concepto de Rahner de la ‘danza celestial’.

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)

PREGUNTAS PARA TRABAJO EN GRUPO

Las publicaciones sobre el tema debaten las siguientes interrogantes: En el presente, ¿estamos ganando tiempo libre o lo estamos perdiendo? Si sentimos la presión del tiempo, ¿se basa en razones subjetivas u objetivas? ¿Qué relación existe entre la sensación de poca disponibilidad de tiempo y la salud emocional? ¿Hay una relación entre el estrés psicológico y la cantidad de tiempo libre disponible? ¿Cuáles son las consecuencias que tienen la presión del tiempo y el estrés psicológico para la salud? (Zuzanek, 2004, pp. 123-140).

Brauer ofrece el siguiente análisis comparativo entre la Edad Agrícola, la Edad Industrial y la Edad de la Información. El objetivo de la primera fue sobrevivir; el de la industrial, el ocio; y ahora, la comprensión. La unidad básica y social de la Edad Agrícola fue la familia, suprimida por el individuo, y ahora la red o cadena de relaciones. El concepto de la recreación en la antigua edad fue el descanso; luego en la industrial, el alivio o la recompensa; y hoy en la de la información, buscar lo que da significado a la vida. Analice el cuadro y comente con su grupo su experiencia personal en esta era informática, incluyendo las diferencias con lo que vivieron sus abuelos u otros familiares.

FACTOR SOCIAL	ERA AGRÍCOLA	ERA INDUSTRIAL	ERA INFORMÁTICA
BIENES PRINCIPALES	EL SUELO	EL CAPITAL	LA INFORMACIÓN
ORIENTACIÓN	EL AÑO PASADO	AHORA	EL PRÓXIMO AÑO
FINANZAS	SIN BANCOS	BANCOS GRANDES	BANCOS VIRTUALES
HERRAMIENTAS	ANIMALES	MÁQUINAS	DESTREZAS Y ACCESO A LA FORMACIÓN
OBJETIVO	SOBREVIVIR	EL OCIO	LA COMPRENSIÓN
UNIDAD BASICA SOCIAL/ECONÓMICA	LA FAMILIA	EL INDIVIDUO	LA RED O CADENA DE RELACIONES
RECREACIÓN	EL DESCANSO	ALIVIO, RECOMPENSA	SIGNIFICANCIA

(Brauer, 1984, pp. 58, 59).

Referencias

- Agglomerations over 750,000 (with 2010 ranking). (2010). En *Geo Hive*. Recuperado de http://www.geohive.com/earth/cy_aggmillion2.aspx
- Ambinder, M. (2010). Beating Obesity. *The Atlantic Magazine*, 305(4), 72-83.
- 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, PA: Venture Publishing.
- Brauer, D. (1984). *Survival in the Information Age*. Parks & Recreation, 58,59.
- Braun, R. (1986). *I Chronicles*. Waco, TX: Word Books.
- Caldwell, L., & Baldwin, C. (2005). A Developmental Approach to Understanding Constraints to Adolescent Leisure. En E. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 75-88). State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Chick, G., & Dong, E. (2005). Cultural Constraints on Leisure. En E. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 169-182). State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Cutten, G.B. (1926). *The Threat of Leisure*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Dahl, G. (1972). *Work, Play and Worship in a Leisure-oriented Society*. Minneapolis, MN: Augsburg Publishing House.
- Damineli, M. (1982). Participación y Ocio Asociativo. En *Congreso Mundial de Sociología*. Sao Paulo, Brasil: Centro de Estudios del Ocio Renato Requiza.
- De Grazia, S. (1966). *Tiempo, Trabajo y Ocio*. Madrid: Editorial Tecnos, S.A.
- Dudley, D. (marzo, 2010). Is Conversation Gone for good? *AARP: The Magazine*, 62-67.
- Eitzen, D.S. (2009). The Fragmentation of Social Life: Some Critical Societal Concerns for the New Millennium. En A. Leon-Guerrero & K. Zentgraf (Eds.), *Contemporary Readings in Social Problems* (pp. 26-31). Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Frederick Winslow Taylor. (2010). En *Frederick Winslow Taylor*. Recuperado de [//en.wikipedia.org/wiki/Frederick_Winslow_Taylor#Management_theory](http://en.wikipedia.org/wiki/Frederick_Winslow_Taylor#Management_theory)
- Freysinger, V., & Kelly, J. (2004). *21st Century Leisure: Current Issues*. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Godbey, G. (2005). Time as a Constraint to Leisure. En E. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 185-200). State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Gordienko, A. (17 de febrero de 2010). Seguiremos siendo los más felices?. *La Nación*, pp. 29a

- Holt, D. (2009). Consumer Culture: An Interview With Juliet Schor. En A. Guerrero & K. Zentgraf (Eds.), *Contemporary Readings in Social Problems* (pp. 38-46). Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Jackson, E. (2005). Leisure Constraints Research: Overview of a Developing Theme in Leisure Studies. En E. Jackson (Ed.), *Constraints to Leisure* (pp. 3-18). State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Jackson, E. (Ed.). (2005). *Constraints to Leisure*. State College, PA: Venture Publishing, Inc.
- Landler, M. (17 de Julio de 2004). Europa reconsidera su sociedad de ocio. *La Nación*, p.8
- Largest Urban Agglomerations, 1975, 2000, 2025. (2012). En *Human Population: Urbanization*. Recuperado de <http://www.prb.org/Educators/TeachersGuides/HumanPopulation/Urbanization.aspx>
- Louv, R. (2005). *Last Child in the Woods: Saving Our Children From Nature-Deficit Disorder*. Chapel Hill, NC: Algonquin Books.
- Ministerio de Salud de Costa Rica. *Encuesta Nacional de Nutrición 2009*. Costa Rica.
- Moltmann, J. (1973). *El Hombre*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Moncada, J. (11 de noviembre de 2009). Algo más que deportes. *La Nación*.
- Muranko, A. (2010). *150 Million Street Children Worldwide*. Recuperado de www.myglobalneighborhood.com/150.htm
- Nazareth, L. (2007). *The Leisure Economy: How Changing Demographics, Economics, and Generational Attitudes Will Reshape our Lives and Our Industries*. Mississauga, Ontario: John Wiley & Sons Canada, Ltd.
- Peñalosa, E. (diciembre, 1977). Statement for the Intercall conference. *World Leisure and Recreation Association Bulletin*, 12-14.
- Pimentel, D. Huang, X. & Cordova, A. (2010). *Impact of Population Growth on Food Supplies and Environment*. Recuperado de <http://dieoff.org/page57.htm>
- Population Reference Bureau. (2010). *Banco de Gráficos: Tendencias poblacionales. 2004*. Recuperado de www.prb.org/SpanishContent/Bancodegraficos.aspx
- Regional population from 1750 to 2050.(2010). En *GeoHive*. Recuperado de www.xist.org/earth/his_history1.aspx
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8 to 18-year-olds*. Recuperado de www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf
- Rodríguez, I. (3 de febrero de 2010). Niños ticos juegan videojuegos solos y hasta por 6 horas al día. *La Nación*, pp.18a
- Schor, J. (2003). The (Even More) Overworked American. En J. de Graaf (Ed.), *Take Back Your Time* (pp. 6-11). San Francisco: Berrett-Koehler Publishers, Inc.

- Schor, J. (2010). *Pre-industrial workers had a shorter workweek than today's*. Recuperado de http://groups.csail.mit.edu/mac/users/rauch/worktime/hours_workweek.html
- Toffler, A. (1981). *The Third Wave*. New York; Barcelona: Bantam Books; Plaza y Janes.
- Trejos de Montero, I. (23 de abril de 1979). La muy olvidada y postergada ciudad de San José. *La Nación*, pp.2B
- Unicef. (2010). *At a glance: Guatemala - Background*. Recuperado de www.unicef.org/infobycountry/guatemala.html
- Unicef. (2010). *At a glance: Mexico - the big picture*. Recuperado de www.unicef.org/infobycountry/mexico.html
- Unicef. (2010). *At a glance: Peru - the big picture*. Recuperado de www.unicef.org/infobycountry/peru.html
- Veblen, T. (1953). *The Theory of the Leisure Class*. New York: Mentor Book; The New American Library.
- Weber, M. (1958). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Zuzanek, J. (2004). Work, leisure, time-pressure and stress. En J. Haworth & A. Veal (Eds.), *Work and Leisure* (pp. 123-144). London: Routledge.

PREIMPRESIÓN