



“Discusiones sobre el libre acceso al Ocio y la Recreación”

Prof. Lic. Ricardo L. Ahualli Guevara
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional de Cuyo
Instituto de Educación Física, Dirección de Educación Superior, Gobierno de Mendoza - Argentina
rahualli2003@yahoo.com.ar

Resumen

El problema, en este ensayo, se refiere a las situaciones sociales de acceso a un ocio libre e intenta explicar las causas por las cuales no existen iguales condiciones para acceder a los beneficios de la recreación. Se designan a estas condiciones desiguales con el término *handicap sociocultural*. En nuestro campo de interés -esto es, la recreación en un tiempo que llamaremos *libre*- interpretaremos dicha expresión como una situación donde se igualan las probabilidades, o no, de tener ventajas u obstáculos de diferente índole, para acceder o llegar a una situación social que permita disponer de un ocio liberado y libre. Este ensayo se remite a aquellas circunstancias -sociales, económicas y culturales- en el acceso al libre tiempo y a la recreación, como bienes de uso y de cambio -esto es, ocio y recreación conquistado o comprado- y al complejo de situaciones que obstaculizan el acceso a dichos bienes. Finalmente, se especula sobre cuáles serán las condiciones para estos handicaps en nuestro futuro inmediato.

Palabras Clave: Ocio; Tiempo libre; Recreación; Acceso; Handicaps socioculturales.

1. Introducción: Los handicaps socioculturales

Cuando nos preguntamos cotidianamente, sobre cosas ordinarias, es de lo más común que la mente organice una posible respuesta. Pero cuando un investigador se hace una pregunta, es porque está ante un problema, ante una situación que no tiene una solución o, mejor, tiene muchas. Las preguntas, en este ensayo, se refieren a las situaciones sociales de acceso a un ocio libre: ¿Cómo incide la cultura y el nivel socio económico? ¿cuáles son las ventajas, desventajas entre hombres y mujeres, jóvenes y viejos? Este trabajo intenta explicar las causas por las cuales no existen iguales condiciones para acceder a los beneficios de la recreación. Designaré a estas ventajas, desventajas o condiciones desiguales con el término *handicap sociocultural*.

La palabra *handicap*¹ se refiere a la limitación de las oportunidades para la interacción de una persona con su entorno, lo que lleva al estrés y a dificultades, intelectuales, sociales y/o físicas. El término ha adquirido, además de la médica, dimensión social y se refiere a las limitaciones de las personas con un handicap negativo en contra de un determinado ambiente, en términos de accesibilidad, expresión, comprensión o apren-



sión. El nivel de handicap, es decir, el grado de actividad, participación y limitaciones, es variable en función del contexto (social, humano, técnico, legal, etcétera).

La expresión *handicap social* se introdujo en el campo de la educación especial para referirse a las desventajas -ocasionadas por deficiencias y hétero-condicionamientos- por las cuales las personas se ven en una circunstancia desigual en el juego social.

En nuestro campo de interés -esto es, la recreación en un tiempo que llamaremos *libre*- interpretaremos dicha expresión como una situación donde se igualan las probabilidades, o no, de tener ventajas u obstáculos de diferente índole, para acceder o llegar a una situación social que permita disponer de un ocio liberado y libre. En este ensayo me remito a dichas circunstancias -sociales, económicas y culturales- en el acceso al libre tiempo y a la recreación, como bienes de uso y de cambio: esto es, ocio y recreación conquistado o comprado. En tal sentido, existe un complejo de situaciones que obstaculizan el acceso a dichos bienes, cuyo eje gira alrededor de cuatro fenómenos socio-antropológicos, vinculado a cuatro esferas diferentes: “infosfera”, “socioesfera”, “tecnosfera” y “energósfera”. Estas nociones fueron utilizadas por Alvin Toffler (1985, p.20-21) para describir un modelo sistemático de civilización industrial y las relaciones, de distinta índole, de los seres humanos con ella y en ella.²

Aquellos fenómenos -que denominamos *handicaps socioculturales*- se pueden estudiar según criterios basados en la cultura que se comparte, los condicionantes de género y las diferencias generacionales y económicas; con la finalidad de describir y explicar el problema del acceso al ocio, ya sea de tiempo libre y/o recreación.

Sin pretender agotar el tema, seguidamente, haré el intento de desarrollar algunos de los mencionados handicaps.

2. Cuatro hándicaps de acceso a la Recreación en el Tiempo Libre³

o Los Hándicaps Interculturales

Sabemos, por sentido común, que elegir el modo y estilo de vivir es un derecho incuestionable de los pueblos; esta hermosa palabra, pueblo, reúne el cotidiano de gentes que, día a día, construyen su identidad, su historia, sus conocimientos y sus artes. La honra de llevar un nombre, la facultad de recordar, el conocimiento de las causas y el don de hacer lo hermoso, constituyen una *cuadrupedia de la cultura*. El saber los porqué de las cosas, elegir cuáles conservar para los que vendrán, tener nombre -que es tener un origen, distinción y diferencia- y, al fin, expresarse en forma, modo y manera que creamos



bella, a través de la palabra, el cuerpo o las cosas creadas y recreadas, es cultura. La llevamos en los huesos. Es lo que nuestros abuelos nos enseñaron; es la decencia, la manera de sentarte a la mesa, el saludo, tus vestidos. Es la forma de festejar el fútbol, lo que cocinan en casa, tus expresiones e insultos, tu manera de seducir a tu mujer y de qué y por qué te ríes a veces.

Luego, una cultura compartida con otra y otras nos hace cultura de pueblo. Cultura, entonces, no es sólo una forma de prácticas, es también suma de prácticas: una en particular y también compartida con otros. Por tanto, la cultura no se adquiere, se tiene sí o sí.

Si se realizara un registro de todos los productos de transculturación o del vaciamiento por aculturación, conoceríamos un nuevo tipo de pobreza. La pobreza de raíces arrancadas, de dignidades perdidas, pobreza de valores ultrajados, de desnudez por las ropas ajenas; pobrezas que dan vergüenzas. No hay mayor dignidad que la de tener tu cultura.

Inevitablemente, la convivencia de culturas nos lleva a la aparición de los *handicaps interculturales*. Estos se reproducen merced a la móvil estructura de estratos socio económicos y culturales que determina la posición que se ocupa en ella, configuración que Ezequiel Ander-Egg denominara “foso cultural” (1987, p.75-77), fenómeno que condiciona, en el consumo de productos de la industria cultural⁴, quién puede adquirir o no *diversión enlatada* en un mercadeo donde el cliente compra su placer, lo que acarrea que la recreación se valore por su rentabilidad económica y no por la satisfacción. Se verifica aquí la existencia de una diversión de masas -el *panis et circenses* de la antigua Roma- para aliviar el descontento de la población menos favorecida por el sistema.

Otro condicionante, no menos importante en este hándicap, lo constituye la concepción que de cultura tienen los miembros de una sociedad. Asimismo, las distintas concepciones implican formas distintas de acceder al ocio y la recreación como bienes culturales⁵.

Recuerdo cuando mis padres se preparaban si tenían la oportunidad de ir a un concierto o a un “evento cultural”, como le llamaban: traje y corbata para él y vestido largo para ella, como si participar en ese acontecimiento los zambullera en un mundo, digamos, más refinado. Esta generación de los cincuenta y sesenta concebía la cultura como algo ajeno, algo que podía y debía alcanzarse, si querías ser *alguien*. La cultura y el arte estaba en los museos -los templos culturales- y en los espectáculos, solo para algunos.

De alguna manera, la elección de la manifestación cultural para ser consumida te separaba de otros y te convertía en alguien *culto*, integrante de una *elite cultural*, que adqui-



ría gusto por determinadas formas de arte. En los siguientes veinte años, la preocupación por conseguir que la cultura esté al alcance de todos originó una nueva manera de pensar respecto de ésta. La cultura se convirtió en un patrimonio universal y en un derecho, algo que debía cultivarse, pero siguió siendo ajena, objeto de difusión; en esta época dio inicio un abrumador movimiento de trasvasamiento cultural y un incremento del mercado cultural. Los últimos años se han caracterizado por un giro en la concepción de los actores culturales, afirmada en un protagonismo transformador. “Cultura por todos” -que cada cual viva y realice su cultura- en contradicción con la “Cultura para todos” - que la cultura esté al alcance de todos- de los ochenta. De una difusión de la cultura culta y cultivada a una promoción de la cultura cultural y creativa, que compite hoy con un fenómeno de transculturación sin precedentes en la historia⁶.

De esta manera, la forma de concebir la cultura determinó también entonces y condiciona hoy la participación o el protagonismo cultural en el tiempo de ocio.

○ Hándicaps Intergénero

Alvin Toffler, explica en sus estudios sobre las distintas olas o épocas de la civilización, que la actual división entre productores y consumidores tiene su origen en una “gigantesca cuña” que separó el trabajo en dos clases⁷. Esta misma separación ejerció un enorme impacto sobre la vida familiar, sobre los papeles sexuales y sobre nuestras vidas interiores en cuanto personas sociales. “Uno de los estereotipos sexuales más comunes de la sociedad industrial define a los hombres como ‘objetivos’ en orientación, y a las mujeres, como ‘subjetivas’” (Toffler, 1985, p.56). Esto no se debe a una disposición psicobiológica, sino a los efectos psicosociales de la cuña a la que aludimos; esto es, que se nos entrena desde niños para responder o acomodarnos a dicho estereotipo.

En las sociedades anteriores a la Revolución industrial -Toffler las denomina “de la primera ola” (1985, p.17-22)- la mayor parte de las faenas se realizaban en los campos o en el hogar, oficio de agricultores y artesanos, con el esfuerzo conjunto o colectivo de quienes lo enseñaban y de quienes lo aprendían. La familia, a manera de unidad económica, producía, estando destinada la mayor parte de la producción al consumo dentro del poblado o de la hacienda, para ser trocado por otros productos que otros grupos traían. La vida entre labores y hogar estaban ligadas por una mutua dependencia. Y como cada poblado era en gran medida autosuficiente, campesinos y artesanos de un lugar no dependían de lo que ocurriese en otro. La división preindustrial de oficios era



muy primitiva, por lo cual, el trabajo en las sociedades de la primera ola se caracterizaba por bajos niveles de interdependencia.

Toffler se refiere a la Revolución Industrial como la “segunda ola” (1985, p.17-22), que, al extenderse por Europa, desplazó las tareas del campo y el hogar a las grandes fábricas y reclamó un nivel mucho mayor de interdependencia. El éxito del quehacer fabril dependía del comportamiento cooperativo, celosamente planeado, de miles de personas separadas y hasta desconocidas entre sí; en consecuencia, en el choque entre estos dos sistemas de trabajo parecieron triunfar las formas del nuevo⁸. El campo, con su forma de economía autosuficiente, se vio despoblado de trabajadores -particularmente hombres- y millones de individuos se convirtieron en mano de obra de las grandes factorías, líneas de montaje y oficinas. Sobre este fenómeno, Toffler comenta:

“Pero esta victoria de la interdependencia sobre autosuficiencia nunca se consumó por completo. Hubo un lugar en que la antigua forma de trabajo se mantuvo obstinadamente. Ese lugar era el hogar. Cada hogar subsistió como una unidad descentralizada dedicada a la reproducción biológica, la educación de los hijos y la transmisión cultural. [...] El ama de casa continuaba, como siempre, realizando una serie de cruciales funciones económicas. “Producía”, pero producía para el sector A -para su propia familia-, no para el mercado. Mientras el marido, por regla general, salía a realizar el trabajo económico directo, la esposa se quedaba de ordinario para realizar el trabajo económico indirecto. El hombre asumía la responsabilidad de la forma históricamente más avanzada de trabajo; la mujer quedaba atrás para ocuparse de la forma más antigua y atrasada de trabajo. Él entraba, como si dijéramos, en el futuro; ella permanecía en el pasado.” (Toffler, 1985, p.57)

Esta gran cuña generó una división y diferenciación en la personalidad de la vida familiar y en la sociedad toda. La naturaleza pública o colectiva de la fábrica y la oficina, la necesidad de coordinación o integración trajeron consigo un énfasis en el análisis objetivo y las relaciones objetivas. Los hombres, preparados desde la niñez para su papel en el taller, donde se desenvolverían en un mundo de interdependencias, eran incitados a tornarse *objetivos*. Las mujeres, preparadas desde el nacimiento para las tareas de reproducción, cuidado de los hijos y labores domésticas, realizadas en considerable medida en completo aislamiento social, eran aleccionadas para ser *subjetivas*... y se las consideraba frecuentemente incapaces de la clase de pensamiento racional y analítico que, supuestamente, acompañaba a la objetividad. De ahí el generalizado mito de que la mujer es más *sensible* o más emocional, lo cual se debe más a una disposición adquirida por matrices de aprendizaje que a una matriz genética, cosa asumida como verdad evangélica tanto por unos como por otras.



Por otra parte, a las mujeres que abandonaban el relativo aislamiento del hogar para dedicarse al mundo del trabajo, a menudo, se las acusaba de haberse desfeminizado, de haberse vuelto frías, duras y... objetivas. Además, las diferencias sexuales y los estereotipos de función sexual se vieron agudizados por la engañosa identificación de los hombres con la producción y de las mujeres con el consumo, aunque también los hombres consumían y las mujeres producían⁹.

En definitiva, si bien las mujeres se hallaban oprimidas mucho antes de que la Revolución Industrial cambiara la faz del mundo occidental, se podría encontrar el origen de la moderna *batalla de los sexos* en el conflicto surgido entre estos dos estilos de trabajo y en la dicotomía entre producción y consumo.

De esta manera, la división aludida determinó también, aún con más fuerza, la diferenciación entre personas de distinto sexo -que no es lo mismo que distinción- generando una suerte de *handicap negativo*¹⁰ que también condicionó los roles de cada género, aún hoy vigentes, caracterizado por la desigualdad de prerrogativas que tiene una mujer, respecto del varón, para el uso en cantidad y calidad de los beneficios que traen las actividades de recreación en el tiempo libre, como bien sociocultural.

Sobre la base de estas premisas, aún hoy puede verse llegar a ambos de sus labores, - varón y mujer a su tiempo de ocio- al refugio de su hogar; a ambos entrar a este y, a cada uno, en obediencia a los mandatos familiares y sociales a tomar el control, una de las tareas de la casa; el otro del televisor. Y si bien en muchos hogares las tareas domésticas se comparten, es corriente y *natural* que el varón pregunte “¿te ayudo?”, asumiendo que la que sabe cómo llevar la casa adelante es la mujer.

Se podrán cuestionar estos hándicaps argumentando que en esta época la mujer ha conquistado un lugar más equitativo en el contexto socioeconómico, pero las estadísticas del mercado laboral son poco alentadoras respecto de tal igualdad.

Finalmente, ya no en el mundo del trabajo, sino en el del ocio -o el tiempo desocupado de obligaciones de las personas- cada mujer valora mucho más ese tiempo que el común de los varones, porque llega a él con mucho más esfuerzo. Para el hombre, su ocio es la natural retribución del tiempo constreñido a las tareas laborales, en cambio, para la mujer, es una conquista que no tiene precio.

- Hándicaps Intergeneracionales



Hay un hombre sentado en el sillón de la planta baja de mi casa, tiene noventa años y está luchando con el control de su televisor. Y si bien le he explicado a este viejo -mi padre dicho sea de paso- incontables veces cómo utilizar eficientemente este aparato -al igual que su teléfono celular y otros artilugios que, suponemos, le harían la vida más fácil- el resultado se divide entre volver a preguntarme o hacer otra cosa. Probablemente, el problema de fondo sea que estos tecno-aparatos fueron diseñados para hacer la vida más cómoda, cuando, en realidad hacen más cómodo vivir más rápido. Y esta rapidez se percibe en cambios de todo tipo que nos obliga a mayor velocidad para adaptarnos, tomar decisiones y transcurrir con mayor frecuencia procesando datos, entablando y rompiendo nexos y hábitos y examinando nuevas situaciones. Estas manifestaciones sociales son producto del “desfase entre el rápido desarrollo de ciencia y la tecnología, y la lenta transformación de las instituciones, creencias y actitudes” (Ander Egg, 1973, p.82) sociales, y que pueden resumirse en tres fuerzas que se han convertido en signo de los tiempos: aceleración, novedad y diversidad¹¹. Estas fuerzas de cambio son principales causantes de los hándicaps entre generaciones. Provocan un impacto emocional, “resultado de la aparición brutal e inesperada de un elemento en la vida del individuo, que modifica de manera importante su existencia, y al cual no logra, momentáneamente, adaptarse” (Toffler en Ander Egg, 1973, p.83). Las personas de distintas generaciones asumen, de distinta manera, esta dinámica de la provisoriedad.

En el caso de los ancianos, uno de los cambios más determinantes en las sociedades occidentales se ha producido en la pirámide demográfica, la cual ha variado en la base y en su punta mostrando una aumentada población de adultos mayores, personas, aparentemente, con más ocio. En esta franja poblacional las ofertas de recreación aumentaron, aunque resultan insuficientes y no necesariamente apropiadas o apropiables.

En esta coyuntura, el anciano ha adscrito a un rol que ha mutado del *patriarca sabio y respetado* al de un individuo pasivo y discapacitado de acceder a las nuevas generaciones de beneficios y atractivos de la industria del ocio, pergeñadas para un mercado de consumo activo, esto es, gente joven.

Los cambios permanentes producen, entonces, el paulatino desplazamiento de las personas de varias generaciones a un desinterés por los adelantos tecnológicos y culturales que condicionan el acceso a distintas actividades recreativas y a su disfrute.

- Hándicaps Intereconómicos



La manera más conocida de concebir ventajas u obstáculos de acceso al tiempo libre se relaciona, habitualmente, con el mayor o menor ingreso de dinero de las personas. Si bien esto es determinante en el caso de aquellos bienes ofrecidos en un mercado del tiempo libre, existen otros condicionamientos de orden *psico-económico* que constituyen verdaderos handicaps -positivos y negativos- para el ejercicio de una libertad en el tiempo. Estos condicionamientos no responden a una lógica cuantitativa o, si se quiere, contable; se sustentan, frecuentemente, en un *complejo de valores* construido particularmente por cada persona y que va orientando sus decisiones. Esto es que, a la hora de decidir de cuánto recurso disponer para una actividad de recreación, cada uno emplea su escala de valores para ello.

Esta misma adhesión a valores podría explicar por qué algunas personas saben cuánto dinero llevan en su bolsillo con exactitud, mientras otros no tienen idea clara. Explicaría también que, entre gentes de la misma condición social y económica, haya tantas diferencias respecto de esas decisiones; por ejemplo, puede parecer contradictorio -y para alguno hasta inmoral- que personas con recursos limitados *tiren la casa por la ventana* en una fiesta de cumpleaños y que personas a las que los bienes les sobran sean incapaces de destinar recursos para divertirse.

En tal sentido, estas actitudes han sido estudiadas por la Economía del Comportamiento o Psicoeconomía, producto de la asociación entre la Economía y la Psicología, parte de los experimentos y descubrimientos de la Psicología Cognitiva para estudiar el modo en que los consumidores toman sus decisiones. En la concepción de Tetaz (2014):

“La psicoeconomía es fundamental para los emprendedores y en general para cualquier persona que quiera influir en las decisiones de otra, o de un grupo. Se parte de la idea de que las decisiones se toman a partir de sopesar los costos y beneficios de cada opción, pero no en el sentido normativo que sugiere la economía tradicional, sino a partir de las representaciones mentales que cada decisor se forma de esos costos y beneficios”

Solamente hay que tener en cuenta esto e indagar sobre cuáles son las disposiciones -o motivaciones de índole axiológica- que tienen diferentes personas, de distinta extracción socioeconómica, para argumentar prioridades a la hora de asignar sus recursos para actividades recreativas relacionadas con el ocio.

3. Consideraciones finales: El Ocio, la Recreación y la ventana al futuro



“- Faltan tres cosas... La primera, como he dicho, es calidad de información. La segunda, ocio para asimilarla. Y la tercera: el derecho a emprender acciones basadas en lo que aprendemos por la interacción o por la acción conjunta de las otras dos.” Ray Bradbury “*Fahrenheit 451*”

En 1953, Ray Bradbury publicó su libro "Fahrenheit 451", una novela distópica de la que también se hizo una película (1966). El argumento de la narración mostraba una sociedad futurista imaginaria, donde las personas habían dejado de leer y su medio más frecuente de relacionarse con la realidad era la imagen, merced a la disponibilidad de televisores de enormes pantallas, que ocupaban habitaciones enteras.

La novela describe un modo de vivir marcado por mucho ocio disponible y una actitud apática de la gente. Bradbury, escritor, ensayista y futurólogo, recientemente desaparecido, criticaba una posible sociedad que no cuestionaba -ni se cuestionaba- debido a la ausencia de los libros; concebidos estos no como depositarios de un saber, sino como dispositivos de reflexión y discusión. El ocio, según su narración, era empleado como un pasatiempo hastiante o, simplemente, para aturdirse. Bradbury, entonces, nos mostró un mundo de ficción que hoy, medio siglo después, resulta sorprendentemente similar.

Me ha parecido oportuno traer aquí este comentario, a raíz de las declaraciones de Miranda y Camerino sobre el futuro de la Recreación: “No vamos a especular sobre el futuro... ¡Estamos en él!” (1996, p.301). La tecnología aporta hoy increíbles tecnoaparatos y nuevos modos de aprendizaje informático vivenciado y creativo. Nos está introduciendo en un modo de encarar el tiempo y lo laboral, con el advenimiento del trabajo informático desde el hogar. Incluso las idas a centros comerciales variarán al ser, en parte, sustituidas por la telecompra. Las vacaciones y el concepto de fin de semana se verán sutilmente alterados. Es tiempo de cambios sustanciales, de mutaciones colosales. Si la necesidad de alimento generó la aparición del fuego y la fabricación del microondas y la satisfacción de la sed condujo a la aparición de embalses, bombas eléctricas y entramados de tuberías; la necesidad de moverse, de jugar, de sentirse libre, de traspasar los límites y de saber, ha gestado la aparición de los múltiples enseres tecno lúdicos que las nuevas actividades para el ocio han puesto a nuestro alcance para nuestro deleite¹². Complejos y a la vez sencillos artefactos que nos permiten vivir lo recreativo de otra manera. Es una época de una realidad *real*, que puede aprehenderse como *virtual*. Mientras, las ventanas están abiertas a lo por venir: ¿Energías alternativas? ¿Implantes? ¿Conexión permanente? ¿Ampliación de la conciencia?¹³ No obstante, la tecnología, digo,



puede ser una ventana al mundo del futuro, un gran ventanal... pero sin *tela mosquitera*. La tecnología con sus manuales de usuario, pero sin instrucciones para discernir sobre un uso ético de ella o para evitar sus posibles efectos alienantes. Cuando todo eso llegue, ¿quién estará ahí para ayudarnos a reconocer, a elegir, para acompañarnos en una *recreación tecnológica*? ¿Quién hará de filtro para la ventana al futuro, recreadores como los de hoy?... Debemos repensar cuáles recreadores necesitamos.

Aquí es donde adquiere sentido mi cita de Bradbury, que me atrevo a interpretar para nuestros tiempos: Sí faltarán tres cosas... La primera, una oferta menos consumista, menos dependiente de insumos de diversión y de igual acceso para todos. La segunda, un ocio verdadero, limpio, un ocio de tiempos en verdad libres. Y la tercera, que pienso no necesita modificación, porque la creo intrínsecamente relacionada a la libertad: "...el derecho a emprender acciones basadas en lo que aprendemos por la interacción o por la acción conjunta de las otras dos." (1982, p.101) Para este último empeño es que necesitamos los recreadores que debemos pensar. Recreadores que garanticen el acceso a un *ocio libre* para una Recreación que sea ejercicio de libertades.

4. Bibliografía y Referencias

- Adorno, T y Horkheimer, M. (1988). *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Ahualli, R. L. (2011). *La Recreación como Práctica de la Libertad*. Mendoza: Labe-rinto Sur.
- Ander-Egg, E. (1973). *El mundo en que vivimos*. Buenos Aires: ECRO.
- Ander-Egg, E. (1987). *Qué es la Animación Socio Cultural*. Buenos Aires: Dirección de asistencia, extensión y promoción cultural.
- Bradbury, R. (1982). *Fahrenheit 451*. Buenos Aires: Hyspamérica, Orbis.
- Miranda V. J. y Camerino Foguet, O. (1996). *La Recreación y la Animación Deportiva, sonrisa y esencia de nuestro tiempo*. Salamanca: Amaru.
- Tetaz, M. (2014, 5 de septiembre). El poder de la psicoeconomía para influir en las decisiones. *Revista Negocios*.
- Toffler, A. (1985). *La Tercera Ola*. Buenos Aires: Hyspamérica.

¹ Esta voz inglesa fue admitida por la RAE en 2005. En sus orígenes el vocablo estaba ligado al ámbito deportivo.

² Toffler, Doctor en Ciencia y reconocido por sus discusiones acerca de la revolución tecnológica, expone la forma en que cada una de las esferas mencionadas está experimentando revolucionarios cambios en el mundo actual. Intenta



mostrar las relaciones de estas esferas entre sí, así como con la “biosfera” y la “psicosfera”, esa estructura de relaciones psicológicas por medio de las cuales los cambios operados en el mundo exterior afectan nuestras vidas

³ Cfr. con Ahualli, R. L. (2011). *La Recreación como Práctica de la Libertad*, Parte 3 - Cap.2

⁴ El concepto de Industria Cultural fue acuñado por Adorno y Horkheimer para reemplazar al de Cultura de Masas. Con la expresión se designa el tratamiento a gran escala -con criterios industriales y comerciales- de bienes, productos y servicios culturales transformados en bienes de consumo social masivo, gracias al desarrollo de los mass-media.

⁵ Señalo, al menos, cuatro formas de concebirla, a saber: cultura universal, de elite, de patrimonio y cultura popular.

⁶ Cfr. con Ander-Egg, op. cit.

⁷ Cfr. con Toffler, op. cit.

⁸ Cfr. con Toffler, op. cit.

⁹ Cfr. con Toffler, op. cit.

¹⁰ Cfr. con Ahualli op. cit.

¹¹ Cfr. con Toffler en Ander Egg (1973). *El mundo en que vivimos*, Pág. 83

¹² Cfr. con Miranda y Camerino, op. cit.

¹³ Cfr. con Ahualli op. cit.