

Trabajo y Ocio Creativo

En la imagen de la entrada hemos colocado una representación de la Grecia clásica de hombres filosofando o desarrollando un ocio creativo (incluía de manera relevante el deporte y las artes). Tenía una clara diferenciación del «trabajo» (con una connotación negativa) o del «negocio» (o «no ocio»). Hoy la filosofía, además de dictarse en las Universidades, también se aborda en distintos espacios como los «café filosóficos». Desde una perspectiva más amplia se podrían incluir las actividades vinculadas con la meditación, la teología y la espiritualidad de las distintas religiones, así como prácticas que lo ligan con lo corporal como el yoga, el reiki y la relajación, por citar sólo algunas. También habría que agregar lo que se denomina afición, pasatiempo o hobby que no conlleva una retribución económica o material sino -más bien- el placer o disfrute de realizarla (en un sentido más amplio puede incluir el disfrute de la naturaleza o de espectáculos culturales). Se la puede asociar, de alguna manera, al término «*vocación*», que -más allá de cubrir las necesidades materiales y poder tener una vida digna quien la realiza- *satisface fundamentalmente sus propias necesidades espirituales e incluye la solidaridad, la generosidad, la entrega y el espíritu de gratuidad hacia terceros de lo que se brinda.*

En la actualidad se le da mucha relevancia al ocio en general, y podemos decir que abarca desde el ocio cultural, el turismo, el deporte y la recreación. En Europa hay instituciones universitarias como el Instituto del Ocio de la Universidad de Deusto, donde se lo vincula al desarrollo humano, y en España al «tiempo libre». En Francia en 1981 se creó un Ministerio del Tiempo Libre y en Quebec (Canadá) hay un Ministerio de Educación, del Ocio y de los Deportes, por citar algunos casos.

En este contexto son muy relevantes las industrias culturales y creativas. Según la Wikipedia, la UNESCO, en 1978, define a

las industrias culturales y creativas de la siguiente manera:

«Las Industrias Culturales son aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos, los cuales son intangibles y de naturaleza cultural. Los contenidos se encuentran protegidos por derechos de autor y pueden tomar la forma de bienes o servicios. Dentro de las industrias culturales por lo general se incluyen industrias como la imprenta, la editorial y la multimedia, la audiovisual, la fonográfica, la [cinematográfica], así como la artesanía y el diseño. [...]»

Las Industrias Creativas, por su parte, abarcan un conjunto más amplio de actividades las cuales contienen a las actividades propias de las industrias culturales más todas las producciones de carácter cultural o artístico. [...] En las industrias creativas, los productos o servicios contienen un elemento sustancial de valor artístico o de esfuerzo creativo, e incluyen actividades tales como la arquitectura y la publicidad.»

En el caso de la Argentina, podemos mencionar la industria del software vinculada a los videojuegos como relevante en este sector, y en general en el mundo todo lo vinculado con lo visual, las redes sociales e internet que va absorbiendo un tiempo creciente de las personas (con sus aspectos positivos y negativos, como la adicción o la disminución del vínculo físico presencial).

También cabe destacar la importancia, no sólo para las personas individualmente sino como interacción social y cultural positiva del arte (jugando un papel relevante la música) y el deporte (por ejemplo el rugby en cárceles o el fútbol en barrios y villas). A lo anterior podemos agregar las demás dimensiones de una sana recreación (en general) y el turismo (con 1235 millones de turistas a nivel mundial en 2016) lo cual da a lugar muchas posibilidades de trabajo

(desde la hotelería hasta la gastronomía, pasando por los distintos espectáculos culturales) dependiendo de la situación internacional y de cada lugar.

El ocio es creador de trabajo para muchas personas y también de disfrute para otras que aprovechan de manera gozosa el tiempo libre. Saber cultivar el ocio nos lleva a un mundo mejor. No saber qué hacer con el tiempo libre nos puede llevar a la angustia, a la depresión, al consumo de drogas y -en general- a un mundo peor. Es importante saber prepararnos y proyectarnos hacia un ocio creativo para uno, los demás y el medio que nos rodea.