



Horizontes digitales del ocio y la recreación en América Latina: Luces, sombras y desafíos

Alixon David Reyes Rodríguez, Moisés David Gallardo-Olivera

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

Ensayo

Horizontes digitales del ocio y la recreación en América Latina: Luces, sombras y desafíos

Digital Horizons of Leisure and Recreation in Latin America: Lights, Shadows and Challenges

Alixon David Reyes Rodríguez¹

Universidad Adventista de Chile (UNACH) - Universidad Arturo Prat (UAP)

Moisés David Gallardo-Olivera²

Universidad Adventista de Chile (UNACH)

Chile

Trabajo original autorizado para su primera publicación en la Revista RIHUMSO y su difusión y publicación electrónica a través de diversos portales científicos

Alixon David Reyes Rodríguez, Moisés David Gallardo-Olivera (2025) "Horizontes digitales del ocio y la recreación en América Latina: luces, sombras y desafíos." En: RIHUMSO n° 27, año 14, (15 de mayo de 2025 al 14 de noviembre de 2025) pp. 21-42. ISSN 2250-8139.

<https://doi.org/10.54789/rihumso.25.14.27.2>.

Recibido: 12.01.2025

Aceptado: 21.03.2025

Resumen

Este ensayo reflexiona sobre las posibilidades de desarrollo de experiencias de ocio y recreación en contextos digitales en América Latina, focalizando la situacionalidad

¹ Doctor en Educación; Magíster en Enseñanza de la Educación Física; Magíster en Educación Superior; Profesor de Educación Física, Deporte y Recreación. Correo: alixdavid79@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9857-0930>.

² Profesor de Estado de la República de Chile. Jefe del Departamento de Inglés de la Universidad Adventista de Chile. Correo: moisesgallardo@unach.cl. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7956-4575>.



sociocultural, económica y política de la región, además de avances en ocio y recreación en las últimas décadas. El análisis permite advertir posibilidades y obstáculos que pueden, respectivamente, favorecer o dificultar el desarrollo del ocio y la recreación, y plantea desafíos para el logro de dicho cometido. Si bien es cierto América Latina presenta desigualdad de ingresos y brechas digitales y culturales, los desafíos de la masificación y la democratización de estas experiencias digitales, la asunción de una política pública, la inversión pública y la privada, una educación para el ocio digital, son retos a asumir para potenciar el acercamiento y el desarrollo de dicho horizonte digital.

Palabras clave: ocio; recreación; horizontes digitales; democratización; América Latina.

Abstract

This essay reflects on the possibilities of developing leisure and recreation experiences in digital contexts in Latin America, focusing on the sociocultural, economic and political situation of the region, as well as the advances in leisure and recreation over recent decades. The analysis highlights possibilities and obstacles that can respectively facilitate or hinder the development of leisure and recreation, and raises challenges to achieve this goal. While it is true that Latin America presents income inequality and digital and cultural gaps, the challenges of massification and democratization of these digital experiences, the assumption of a public policy, public and private investment, and education for digital leisure, are challenges to be assumed to enhance the approach and development of this digital horizon.

Keywords: leisure; recreation; digital horizons; democratization; Latin America.

Introducción

Hablar de horizontes, convoca de inicio a pensar en una proyección en el tiempo, esto es, cómo se avizora el avance y desarrollo de algún aspecto focal de la vida humana. Por lo que, hablar de 'horizontes digitales del ocio y la recreación', se invita entonces a pensar en la proyección que tiene y tendrá el ocio y la recreación en los próximos años desde las posibilidades multidimensionales del mundo digital.

Ahora bien, considerar una proyección en el tiempo pensando en las posibilidades de desarrollo del ocio y la recreación como campo profesional, como sector ocupacional, como campo de formación e investigación, como campo de intervención y como experiencia humana, implica, además, comprender que no se trata de una esperanza etérea y nebulosa, sino que tiene que ver con una proyección que parte de esfuerzos concretos que se vienen desarrollando de forma común en diversas partes del mundo posicionando el ocio y la recreación como un fenómeno muy relevante. Esto se puede confirmar a partir de la existencia de planes nacionales de recreación (Colombia y Venezuela), de leyes orgánicas de recreación (Venezuela), de organismos mundiales como *World Leisure Organization* (WLO), o nacionales como *National Recreation and Park Association* (Estados Unidos), Colegio Nacional de Profesionales de la Recreación en Venezuela (CONAPREV), entre otros, la existencia de universidades que en varios continentes ofrecen programas de formación en el campo del ocio y la recreación en la oferta permanente de estudios que van desde el pregrado hasta estudios postdoctorales, de centros y grupos de investigación, de empresas que componen este rubro del ocio y la recreación, del entretenimiento y el turismo incluso; se constata, además, por la existencia de movimientos sociales y de comunidades del conocimiento que se nuclean alrededor del ocio y la recreación como campos de intervención (Anderson et al., 2021; Bum et al., 2020; Hazendonk et al., 2017; Lubowiecki-Vikuk, 2021; Reyes Rodríguez, 2023a; Tribu, 2020; Žlender & Geminb, 2020). Además de todo lo expresado, también se advierten avances en materia legislativa en la región a propósito del Proyecto de Ley Nacional de Recreación en Argentina (Crónica, 2022; Red Nacional de Recreación, 2021), o de la propuesta de Ley de Recreación Inclusiva en Puerto Rico (Senado de Puerto Rico, 2022).

Las proyecciones de las que se viene conjeturando no solo apuntan hacia los polos de desarrollo ya mencionados, sino que apuntan también a nuevas posibilidades experienciales y nichos a explorar que redimensionan el ocio y la recreación en distintos ámbitos (Primo Tapia, 2016), esto es, las posibilidades del concepto digital no solo han llegado para quedarse, sino que lo han hecho con el propósito de transformar las experiencias de ocio y recreación tal y como se conocen hasta el momento, generando cambios mucho más visibles en torno a la forma cómo se consume la oferta recreativa y de entretenimiento (Formación Avanzada Europea, 2024). De allí que se hable de 'horizontes digitales del ocio y la recreación'.

Según la WLO (2024), entre las posibilidades reconocibles como las más potentes dentro de lo que se pueden considerar como paradas en el camino de los horizontes digitales del ocio y la recreación, se encuentran la creciente consolidación de la inteligencia artificial, la realidad aumentada y el metaverso. A estos conceptos se le suma el de la realidad virtual, que, en rigor, ya es una realidad expandida en todo el mundo, pero no por ello deja de ser relevante e importante como desafío a masificar. Ámbitos como el de los videojuegos, el cine y la televisión, las plataformas de *streaming*, la música, el deporte, la astronomía, el turismo, entre otros, son marcos desde los que ya se cuenta con experiencias innovadoras de este tipo, y que tienden a aumentar. Desde proyectos que parten en la sala de estar de una casa, pasando por proyectos escolares, universitarios, emprendimientos pequeños, hasta aquellos de las más grandes compañías de *software* a nivel mundial, hay una producción creciente de propuestas digitales que focalizan las experiencias de ocio y recreación, como su diana. Además, no se pueden soslayar las posibilidades de concreción de experiencias de ocio y recreación a partir del mundo digital, especialmente a partir de las redes sociales, fotografía digital y/o producción de contenidos en plataformas digitales, en el sentido de que ello concrete dichas expectativas y dichas experiencias de ocio y recreación (Lasén Díaz, 2020).

Por otro lado, la realidad aumentada y la inteligencia artificial vienen generando espacios y mecanismos para la provisión de experiencias de ocio y recreación en todo el mundo. Es de considerar experiencias como aquellas ofrecidas en ciertos cines, el deporte, la misma televisión, o el mundo de los videojuegos, o incluso la experiencia que permiten distintos museos en todo el mundo, parques naturales, entre otros (figura 1). En Estados Unidos, en el área silvestre John Muir en el lago *Desolation*, en Sierra Nevada, California, implementaron un modelo de simulación por computadora para el uso recreativo, que permite comprender los patrones de comportamiento de las visitas de turistas a la zona en relación con las áreas verdes (Lawson et al., 2017).

Figura 1.

FIFA + Stadium Experience, por la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA).

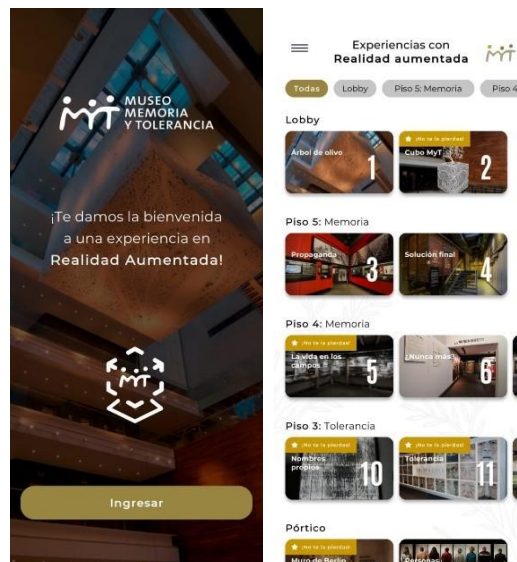


Nota: Fuente: FIFA, 2022.

En América Latina hay experiencias de ocio y recreación de comportamiento digital (y de orden social) como las del Museo ‘Memoria y Tolerancia’ de México, que ha generado una APP de la mano de *immersys*³, acercando una experiencia de realidad aumentada a través de la telefonía celular, ofreciendo una experiencia digital visual que acerque al público a la ciencia y tribute a la memoria histórica (Ver figuras 2 y 3).

Figuras 2 y 3.

Imágenes de la APP Museo ‘Memoria y Tolerancia’, México.



Nota: Fuente: Museo ‘Memoria y Tolerancia’, México

³ Compañía de capital mexicano, experta en Software de Realidad Aumentada y Realidad Virtual.

Seguramente las y los lectores, pueden haber visto la proliferación de equipo tecnológico dispuesto para brindar experiencias de ocio digital a partir de la realidad virtual, en centros comerciales e instancias similares (Ver figura 4), marcando una expansión creciente, no solo del dúo 'oferta-demanda', sino también de oportunidades para conjugar la experiencia misma de ocio desde ese tipo de plataformas.

Figuras 4.

Realidad virtual en un centro comercial.



Nota: Fuente: Del Río (2021).

Todo lo mencionado habla de un umbral de desarrollo para el ocio y la recreación desde contextos digitales, no obstante, el tema parece ser un poco más árido que lo que plantea la sola buena voluntad, y ello es así en tanto se trata de un complejo proceso sobre el que intervienen elementos que tributan hacia el desarrollo del sector, pero sobre el que también intervienen elementos que ponen en situación de jaque algunas propuestas. Si bien el ánimo tiende hacia la incorporación creciente de las experiencias de ocio y recreación desde el mundo digital, como de hecho viene siendo evidente, no sería sensato pasar por alto eventualidades que complejizan el tema.

Hay preguntas que surgen en este marco referencial, y que de alguna manera generan espacios para el debate y la proposición, estando entre estas, las que siguen: ¿cuál es el contexto actual en el que este tipo de experiencias emergen en América Latina?, ¿cuáles podrían considerarse sean las luces, y cuáles las sombras en este marco de emergencia de la realidad aumentada, la inteligencia artificial y el metaverso en el campo del ocio y la recreación en América Latina?, ¿es posible pensar en ello desde el ámbito de la política pública?, ¿cuán posible se advierte un ejercicio de democratización de estas experiencias, más allá de las iniciativas personales y empresariales?

Siendo así, este trabajo propone una reflexión sobre las posibilidades de desarrollo de las experiencias de ocio y recreación en contextos digitales en América Latina, focalizando la realidad aumentada, la inteligencia artificial y el metaverso como marcos de referencia posicionados por WLO.

Desarrollo

Una revisión del estado del arte permite advertir que hay variados ejercicios de investigación en torno a experiencias de ocio y recreación en contextos digitales. Así las cosas, hay buenas y no tan buenas noticias. A continuación, algunos de ellos. Por ejemplo: en un intento por comprender cómo se interseccionan las tecnologías emergentes y el ocio, Gale & Devine (2023), emprendieron una revisión sistemática de literatura y hallaron que, en efecto, el interés de investigadores por advertir cómo terminan influyendo las tecnologías emergentes en el ámbito del ocio y la recreación, es cada vez mayor, y ello se explica por dos razones, a saber: 1). el campo del ocio y la recreación se va desarrollando de manera exponencial; y, 2). se encuentran beneficios a propósito de una correlación entre el uso de tecnologías y la satisfacción a partir de experiencias de ocio y recreación en contextos digitales.

En otro orden de ideas, según una pesquisa liderada por Chang et al. (2023), se advierte que, más allá de las brechas digitales intergeneracionales, sí es posible incorporar a personas de la tercera edad, disminuyendo tales brechas digitales, y hacerlo desde el fortalecimiento de las relaciones familiares y con pares a partir de experiencias de ocio digital, al tiempo que se genera inclusión. De acuerdo con un estudio realizado por Alonso Ruiz et al. (2022), el ocio digital permitió la consolidación del bienestar intergeneracional en el marco de relaciones familiares al incorporar a abuelos y nietos en un programa que permitió a estos jugar a través de conexiones digitales. Ese estudio es relevante en tanto Gil García et al. (2022), en una revisión sistemática de literatura, advirtió que el ocio digital juega un papel preponderante en el contexto familiar con adolescentes, generando, además, cambios en la conducta lúdica y de compartencia de las familias que pueden ser positivas.

Angelini et al. (2022), demuestran a partir de un modelo, que la cultura del ocio digital ha redimensionado las formas como las personas se recrean hoy día, pero no solo ello, sino que, al mismo tiempo, ha significado un reporte económico importante

diversificando la oferta recreativa. Y esto último, superando incluso a las experiencias de ocio digital ofrecidas a partir de videojuegos, y colocando el tema de propuestas inmersivas en realidad aumentada y la misma inteligencia artificial. Lo mismo que encuentran Angelini et al. (2022), en torno a la redimensión de la experiencia recreativa desde el contexto digital, es aquello en lo que concluyen Tutar y Turhan (2023), proponiendo, además, estos últimos, que se hace necesario generar estudios en relación con la teoría de la cultura digital que potencien el fenómeno del ocio y la recreación.

En otro orden, Unás (2020), advierte que el ocio digital está relacionado directamente con la condición de clase, y ello, según Reyes Rodríguez (2012), hace visible el tema de la democratización en el acceso a las experiencias de ocio y recreación desde el ámbito de la política pública, porque está obligada a generar mayor cobertura, democratización e inclusión, al tiempo que atomiza la discriminación, sea por la condición que sea.

En un trabajo presentado por Spencer Schultz (2018), el autor apunta a que todo estudioso del ocio digital debe tomar en cuenta tres elementos, a saber: 1). lo que hace la gente en su tiempo disponible; 2). un estudio oportuno y accesible del ocio digital; y, 3). estudiar el ocio digital desde una lógica de la justicia social y ambiental. No obstante, y sin necesidad de ir a contracorriente en relación con la propuesta de Spencer Schultz (2018), tal cosa no es posible sin pensar en el contexto social, cultural, político y económico de un país Reyes Rodríguez (2012). Esa contextualización se constituirá en la medida del análisis y servirá como patrón para determinar presupuestos de tiempo disponible, amplitud de las investigaciones en torno al ocio digital, y la consideración de la justicia social y ambiental como foco nuclear de las propuestas de ocio y recreación.

Por su parte, Valdemoros San Emeterio et al. (2017), concluyen que los jóvenes valoran positivamente las experiencias digitales de ocio (navegar por internet, participación en redes sociales, videojuegos, etc.), sin embargo, este mismo estudio, que contó con la participación de 1764 estudiantes informantes, determinó que, mayormente cuando los jóvenes apuntan hacia experiencias de ocio y recreación en contextos digitales, se produce una afectación en variables como la cohesión familiar, la flexibilidad y el funcionamiento familiar, por lo que, se hace latente la necesidad de una educación para el ocio digital.

En otro caso, se tiene que, Hebblethwaite (2016), apunta en su trabajo hacia la invisibilización de la población de adultos mayores en relación con el ocio digital, lo que confirma datos de Baeza Yates y Ocaña Alvarado (2020), Basco y Garnero (2020), además de Fuego Simondet (2020).

Primo Tapia (2016), sostiene que el ocio y la recreación han evolucionado, no solo a nivel conceptual, sino también en términos muy prácticos, y plantea que el ocio digital ha llegado para modificar estructuras de pensamiento, intervenciones, programas, pero también, emprendimientos, políticas públicas, las lógicas de entretenimiento. Por otro lado, Silk et al. (2016), aluden a la necesidad de re-pensar el ocio digital en tanto hay, como ya se ha dicho, elementos que favorecen el desarrollo de experiencias de ocio y recreación desde el ámbito digital, así como también existen elementos que procuran lo contrario. No obstante, añaden un elemento que, según su opinión, termina siendo relevante, esto es, la cuestión del poder como bastión que transversaliza la cultura del ocio digital, debilitando nociones tan fundamentales como la autonomía, la ciudadanía, la compartencia, entre otros, siendo este un tema de cuidado, y en el marco del que sugieren políticas que reconduzcan intereses de quienes promueven el ocio y la recreación desde el ámbito digital como un negocio, a favor de la experiencia vital de quienes usan los servicios, sin que ello signifique que el sector privado deje de generar ingresos y recursos financieros.

Conde Fernández et al. (2012), proponen un ocio digital activo que signifique la ruptura de la inactividad física ante lo que pudiese entenderse como una invitación a un estilo de vida sedentario por emplear el mundo digital para el ocio y la recreación. Por último, pero no por ello menos importante, es de considerar que, Echeverría Esponda (2011), ya sostenía que el ocio digital venía generando la apertura de nuevas industrias y nuevas formas de relación social, además de una oferta de experiencias de ocio que vendrían a ser inimaginables en el futuro cercano, y ello, dado el umbral de la innovación social posible, y el terreno no explorado a fondo por la denominada industria cultural.

Como se puede percibir, hay mucha evidencia que respalda la proyección del ocio y la recreación en el contexto digital, sea desde el punto de vista de las tecnologías emergentes, sea desde el punto de vista de la política pública, sea desde el ámbito familiar, no obstante, hay alguno que otro reparo en función de elementos que son necesarios como: educación para el ocio digital, asociado, por supuesto, al uso y los



tiempos dedicados a este tipo de experiencias, también la focalización de la experiencia digital para la consolidación de los nexos relacionales, la misma cuestión de la transversalidad de la experiencia recreativa y de cómo esta agencia en la constitución del sujeto, su autonomía, responsabilidad, y ejercicio volitivo. La evidencia parece respaldar el fenómeno de las experiencias de ocio y recreación desde el ámbito digital.

Reflexión analítica

Tal y como se ha manifestado anteriormente, la discusión por los horizontes digitales del ocio y la recreación en América Latina, se presenta como un tema desafiante. Y lo es en tanto esa discusión no puede abstraerse de un contexto bastante concreto en la región, esto es, su estado actual. Es decir, para hablar de los horizontes digitales del ocio y la recreación en esta parte del mundo, no basta con pensar en lo que puede llegar a lograrse, que ya es necesario y relevante, sino que ello debe enmarcarse en el contexto de las prioridades en América Latina, y de cómo ambos asuntos pueden converger.

Parece prudente tomar en cuenta que no se puede homologar el crecimiento del desarrollo digital en el ámbito del ocio y la recreación en todo el mundo, y eso por cuanto una comparación entre América Latina y otras regiones del mundo, permite advertir que las diferencias en cuanto al Producto Interno Bruto (PIB) entre países del denominado 'Norte Global' con los denominados constitutivos de un 'Sur Global', entre los que se encuentra América Latina, son importantes (Cerezo García y Landa Díaz, 2021; Salvia et al., 2021). Esta comparación reporta en niveles de ingreso *per cápita* que en Europa, Asia y Norte América superan con creces el comportamiento de esta variable en América Latina. Por solo colocar un ejemplo, el promedio del PIB latinoamericano representa apenas un tercio del PIB europeo (Salvia et al., 2021), y, según Aliperti et al. (2021), para que América Latina equipare el nivel de vida de Estados Unidos, podrían tardar hasta 100 años en lograrlo, lo que ha sido refrendado por el Fondo Monetario Internacional en la Actualización de Perspectivas de la Economía Mundial (2024). Si a eso se le suman las expectativas de crecimiento económico y las distancias político-ideológicas de una región que pareciera dividirse en bloques contrapuestos, es considerable entender que las prioridades en materia de política pública sean distintas,

y que, el ocio y la recreación tengan un tratamiento distinto, tanto desde el ámbito privado, como en el ámbito del sector público.

No es un secreto el que la política pública en la región subalterniza el ocio y la recreación, haciéndolos dependientes del deporte y el turismo en el mejor de los casos Reyes Rodríguez (2023b), y, por si fuera poco, se debate entre las insinuaciones de funcionarios de gobierno que sostienen que al ocio hay que combatirlo. Por ello, se hace necesario reconocer los linderos, además de los horizontes hacia los cuales apunta el ocio y la recreación en la región, para, posteriormente advertir dónde se sitúan los horizontes del ocio y la recreación en América Latina. Para los autores de este trabajo, en este contexto del desarrollo digital en el campo del ocio y la recreación en América Latina, hay luces, sombras y desafíos que serán tratados a continuación.

De luces y sombras

En el marco de esta idea del desarrollo del ocio y la recreación desde contextos digitales, hay aspectos positivos que muestran nichos y potencialidades. Así, las tecnologías emergentes, tal y como las denomina la WLO (2024), entiéndase ‘realidad aumentada, inteligencia artificial, metaverso, realidad virtual’, apuntan a generar experiencias de ocio y recreación en marcos distintos que complementan las experiencias tradicionales, y que también coadyuvan con esta noción ya instalada en varios países de América Latina (García Álvarez et al., 2012; Primo Tapia, 2016). Por ejemplo: APP’s que permiten experiencias digitales e inmersivas en sitios como Machu Picchu, o como la experiencia ofrecida a partir de una APP del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (Chile), como ya ha venido ocurriendo con otros tantos museos en varios países latinoamericanos, brindando experiencias ricas incluso para el ámbito del denominado ocio educativo, que se consolida como una corriente potente en América Latina, y de la cual dan cuenta, referentes como Lema Álvarez y Morata García (2024), Mercado (2024), Osorio (2024), Reyes Rodríguez (2024), entre otros.

Otro elemento que juega a favor es la expectativa creciente en activistas del ocio y la recreación, movimientos sociales, colectivos profesionales, investigadores, grupos y centros de investigación, instituciones de los Estados nacionales, el sector privado, en torno a las posibilidades de desarrollo del ocio y la recreación a partir de contextos digitales. De hecho, ya para 2020, Gustavo Moussalli, vicepresidente de *Oracle NetSuite*

para América Latina, había previsto que el sector del ocio (junto con el entretenimiento y el turismo), era uno de los que mayores expectativas de desarrollo tenía para la región y que sería uno de los sectores de mayor auge a mediano plazo (Sotres, 2020).

Otro elemento que favorece el desarrollo estriba en la facilidad de empleo y capacidad de adaptabilidad de estas tecnologías emergentes en distintos entornos, iniciando por espacios naturales, y pasando por otro tipo de espacios públicos como museos, escuelas, gimnasios, plazas, entre otros.

Ahora bien, también se plantean escenarios que complejizan y dificultan de alguna manera, el desarrollo del ocio y la recreación desde el contexto digital. Por ejemplo: la disparidad de ingresos *per cápita* en la región dificulta el acceso de la generalidad de la población a experiencias digitales que son costosas, como por ejemplo lo puede ser la realidad aumentada (Moreno, 2023). Esto representa, además, un reto en la región en materia de política pública. El ingreso *per cápita* está relacionado en América Latina al poder adquisitivo de las y los ciudadanos, a la estabilidad en el empleo, a la seguridad social laboral, y, no por ello menos importante, a las lógicas de distribución de la riqueza y la pobreza. De allí que no sea un ascenso mecánico y sin obstáculos, el que deba llevar a cabo el ocio y la recreación en una proyección hacia un desarrollo superlativo en el contexto de las posibilidades digitales.

A lo anterior, debe sumarse que la brecha digital en América Latina ha aumentado en los últimos años, pasando de 200 millones de personas que en 2017 no tenían ningún tipo de conectividad (Galperín, 2017), a los poco más de 244 millones en tal situación para 2023 (Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL], 2023), advirtiéndose que no es menor el rezago latinoamericano. Datos del Banco Mundial (2021) incluso estiman que “menos de la mitad de los latinoamericanos tienen conectividad de banda ancha fija y solo el 10% cuenta con fibra de alta calidad en el hogar” (párr. 1).

Otro elemento que complejiza este contexto pasa por los temas asociados a la protección de datos de las y los usuarios. Si bien es cierto, hay aplicaciones y disposiciones electrónicas que aseguran el resguardo de los datos, es previsible el temor de muchas personas en cuanto al uso de la información que suministran (Moreno, 2023). Hay casos denunciados por filtración de datos por parte de empresas como Facebook, Google, entre otros, que hacen que el temor no aminore, sino que se

mantenga (DW, 2022; Guimón, 2019), además del develamiento de prácticas desleales por parte de empresas como Google en el denominado mercado del ocio digital (Chirita, 2015).

Por último, pero no por ello menos importante, habría que advertir el debate que se cierne en torno a la producción cultural. La globalización de la expectativa digital, aunado al ensanchamiento de la oferta de la industria cultural en el ámbito de las experiencias digitales de ocio y recreación, terminan siendo un tema a debatir en torno a los cuestionamientos que se levantan sobre el efecto de dicho contexto en torno a procesos como la socialización, la constitución de la misma noción de comunidad (sin que se trate necesariamente de una comunidad digital), la formación de una ciudadanía (emancipada o cooptada), sin decir todo lo que ello concreta en la disminución de actividad relacionada con el ejercicio físico y sus efectos concretos en la motricidad humana y la salud pública (Moreno Muciño et al., 2021). Todo ello constituye, de alguna forma, secuela de la producción cultural de lo que denomina Llopis Goig (2014), es el capitalismo cultural.

Desafíos para pensar...

La promoción del ocio y la recreación como experiencias de vida, es un desafío relevante en todo el mundo (WLO, 2024), y por supuesto que lo es también en América Latina, en la que, si bien es cierto, puede afirmarse, que existe ya una cultura de la recreación (Reyes Rodríguez, 2014), esta puede verse enriquecida por la diversidad de nuevas experiencias que desde el mundo digital se sumen a lo existente.

Un desafío que es transversal pasa por la disminución de las brechas digitales existentes en América Latina, que, por si fuera poco, se han recrudecido en los últimos años, y que tuvo un punto de inflexión a propósito de la pandemia por COVID-19 (Baeza Yates y Ocaña Alvarado, 2020), habida cuenta de que las instituciones del Estado y el sector privado tuvieron que hacer adecuaciones importantes para dar soporte a la atención de la ciudadanía en diversos sectores álgidos, implicando eso que se hicieran adquisiciones de mayor tecnología, dejando atrás a un sector poblacional que ya tenía carencias, y que luego de la pandemia, vio cómo esas brechas no se acortaban, sino que, al contrario, y a propósito de lo ocurrido, se acrecentaron. Pero no solo ello, sino que, el desafío pasa, además, por la disminución de esas brechas, considerando a los

grupos poblacionales que más han sido afectados como las mujeres, los adultos mayores, las personas que viven en localidades rurales, etc. (Baeza Yates y Ocaña Alvarado, 2020; Basco y Garnero, 2020; Fuego Simondet, 2020). Y, en el afán de disminuir las brechas digitales, cuenta mucho el proceso de alfabetización digital, ya que, si bien es importante la cobertura, también lo es la alfabetización a partir de las experiencias digitales de ocio y recreación, más aún cuando los grupos poblacionales que se han visto más afectados por las brechas digitales y la no disponibilidad de conexión digital, son aquellos que más requieren la alfabetización como son los pobladores rurales, personas de la tercera edad, entre otros (Rojas Pernia y Susinos Rada, 2006).

Otro desafío relevante para América Latina pasa por el ejercicio de la masificación de estas posibilidades de ocio y recreación, esto es, cómo democratizar el acceso a estas opciones y que la política pública alcance a masificarlo. Es un desafío importante dado que, hay muchas experiencias que pueden generarse a partir del contexto digital, no obstante, la inversión pública y la privada no serían menores, y en tal sentido, implica un ejercicio de colaboración para apuntar a la masificación y la democratización de tales opciones. Y es, además, un desafío, considerando la disparidad en cuanto a la distribución de la riqueza y la desigualdad de ingresos en la región, es decir, hay brechas económicas importantes en la región que hacen que la gente priorice necesidades y servicios tan básicos como la alimentación, la salud, la educación, el transporte cotidiano, servicios básicos, entre otros (CEPAL, 2022). La masificación apunta a la democratización de la accesibilidad, a la conversión de estas experiencias en una opción para la ciudadanía en general, y la democratización focaliza el acceso a este tipo de experiencias para todas las personas, independientemente del sexo, la edad, la procedencia, nivel educativo, nivel socioeconómico, etc. Ello apunta también hacia un marco de inclusión que permita la incorporación de poblaciones en situación de discapacidad. Y todo ello es fundamental en América Latina (Reyes Rodríguez, 2020).

Un tercer desafío pasa por una educación para el desarrollo de experiencias de ocio y recreación desde el ámbito digital. Una educación que no solo implique formas de acceso e inmersión en la experiencia, sino que también implique el uso adecuado de las alternativas y la posibilidad de creación de opciones a partir de las bondades de este contexto digital. El uso adecuado también implica posicionar la noción de compartencia, dado que podría constituirse en un elemento que, en vez de permitir ejercicios de

acercamiento familiar y comunitario, disgregue. Entonces, la idea también sería generar instancias interactivas que permitan la integración, el intercambio y la compartencia (WLO, 2024).

Un cuarto desafío que se presenta pasa por las nociones de autonomía y dependencia en la experiencia, esto es, ¿cuánto de la experiencia de ocio y recreación de un usuario, le termina condicionando y le convierte en un usuario pasivo y dependiente, y cuánto de ello le potencia como un usuario activo y autónomo? Allí hay un reto no menor, dado que apunta también a la concreción de un tipo de ciudadanía, esto es, una ciudadanía tutelada o una ciudadanía emancipada (Reyes Rodríguez, 2023c). En todo caso, la inmersión de las personas en este tipo de experiencias digitales debe propiciar una participación ciudadana consciente, creativa, autónoma, crítica y sugerente.

Un quinto desafío reporta la necesidad de una doble conversión, esto es, se han venido dando procesos de materialización de experiencias digitales de ocio y recreación como lo que hizo Disney con la creación de parques temáticos que reproducen la oferta del gigante cinematográfico; pero ocurre también lo contrario, esto es, la generación de propuestas de digitalización de experiencias de ocio y recreación que son concretas, como por ejemplo lo que ocurre con las APP's de museos para inmersión interactiva, o de sitios naturales como Machu Picchu, u otros (García Álvarez et al., 2012). Seguramente se generarán nuevos proyectos en ambas situaciones, no obstante, y aunado a ello, sería interesante advertir el surgimiento de proyectos geolocalizados. Finalmente, y dado que de lo que se viene hablando, apunta también a un tema de democratización, a un tema de política pública, a un tema de autonomía y de ciudadanía emancipada, se hace fundamental la generación de condiciones para que las mismas comunidades concreten proyectos que permitan nuevas experiencias de ocio y recreación desde el ámbito digital. Eso implica, necesariamente, el diseño, la instalación e implementación de un proyecto macro de Estado que faculte y mueva a la política pública desde la perspectiva multifocal y participativa.

Conclusiones

Es innegable el ascenso pronunciado de las experiencias de ocio y recreación en el contexto digital. Es más, tal y como se ha visto, se trata de uno de los sectores con mayor proyección para su desarrollo, lo que hace que las expectativas y los ideales se

presenten como acuciantes en el empeño por dibujar desde el presente, horizontes hacia los cuales transitar desde distintos frentes, a saber, la política pública, la inversión privada, la participación ciudadana, la formación, la investigación, el desarrollo tecnológico, la regulación, entre otros. Pero, tal y como esto es cierto, también lo es que, el desarrollo del campo en América Latina responde a un contexto distinto al de los países desarrollados en Europa, Asia y Norteamérica. De allí que no hay estándares que sirvan para la medición y la comparación.

En otro orden de ideas, se advierte que hay posibilidades que deben ser aprovechadas para catalizar el desarrollo anhelado y la puesta en marcha hacia el rumbo del horizonte prefigurado en el ámbito de las experiencias de ocio y recreación en ambientes y contextos digitales. De la misma forma, se advierten algunos obstáculos que salvar a fin de disminuir las brechas sociales, culturales, políticas y económicas existentes en América Latina. Esto, tanto las posibilidades, como los obstáculos, tratados como luces y sombras respectivamente en el texto, se yerguen como desafíos relevantes a superar.

Finalmente, quizá desafíos como la disminución de las brechas digitales, la masificación y democratización de las experiencias de ocio y recreación desde el ámbito digital, una educación para el ocio digital, sean necesidades prioritarias en América Latina para avizorar de forma más clara, esos horizontes digitales del ocio y la recreación para la región.

Referencias bibliográficas

- Aliperti, P.; Chow, J.; Rouse, M. y Santos, A. (2021, 30 de septiembre). *Los diferentes matices de la convergencia económica en América Latina*. [Consulta: 24-4-2024]. <https://www.imf.org/es/Blogs/Articles/2021/10/01/blog-the-different-shades-of-latin-america-economic-convergence>.
- Alonso Ruiz, R. A.; Sáenz de Jubera Ocón, M.; Valdemoros San Emeterio, M.A. & Ponce de León Elizondo, A. (2022). Digital Leisure: An Opportunity for Intergenerational Well-Being in Times of Pandemic? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11(1), 31-48. <https://doi.org/10.7821/naer.2022.1.806>.

- Anderson, K. R.; Knee, E. & Mowatt, R. (2021). Leisure and the “White-Savior Industrial Complex”. *Journal of Leisure Research*, 52(5), 531-550. <https://doi.org/10.1080/00222216.2020.1853490>.
- Angelini, F.; Ballestra, L. V.; Castellani, M. (2022). Digital leisure and the gig economy: a two-sector model of growth. *Arxiv Economy*, 1-13. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.02119>.
- Baeza Yates, R. y Ocaña Alvarado, C. (2020). *Desconexión y brecha digital en Chile durante la epidemia Covid-19*. Colegio de Ingenieros de Chile. <https://www.ingenieros.cl/paper-desconexion-y-brecha-digital-en-chile-durante-la-epidemia-covid-19/>
- Basco, A. I. y Garnero, P. (2020). La brecha digital de género en América Latina. En: S. Bellomo y O. Oszlak. (Eds.). *Desafíos de la administración pública en el contexto de la revolución 4-0*, pp. 119-150. Konrad Adenauer Stiftung.
- Banco Mundial (2021, 23 de agosto). *El bajo costo de cerrar la brecha digital en América Latina*. <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2022/01/11/cerrar-brecha-digital-america-latina>.
- Bum, C. H.; Johnson, J. A. & Choi, C. (2020). Envejecimiento saludable y felicidad en los ancianos coreanos según el tipo de actividad de ocio. *Iranian Journal of Public Health*, 49(3), 454-462. <https://doi.org/10.18502/ijph.v49i3.3141>
- Cerezo Garcia, V. y Landa Díaz, H. O. (2021). Crecimiento económico y desigualdad en Asia, Europa y América Latina, 1990-2019. *Investigación Económica*, 80(315), 59-80. <https://doi.org/10.22201/fe.01851667p.2021.315.77565>
- Chang, L-C.; Dattilo, J. & Huang, F-H. (2023). Digital leisure among older adults: connections to social support, flow, and social inclusion. *Leisure Sciences*, 1-20. <https://doi.org/10.1080/01490400.2023.2298753>.
- Chirita, A. D. (2015). Google’s Anti-Competitive and Unfair Practices in Digital Leisure Markets. *The Competition Law Review*, 11(1), 109-131. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2510958
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2023, 8 de marzo). *CEPAL llama a cerrar la brecha digital de género, a fomentar la participación de más mujeres*



Horizontes digitales del ocio y la recreación en América Latina: luces, sombras y desafíos

Alixon David Reyes Rodríguez, Moisés David Gallardo-Olivera

Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

en ciencia y tecnología y a erradicar la ciberviolencia de género.

<https://www.cepal.org/es/>

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2022). *Panorama social de América Latina y el Caribe 2022. La transformación de la educación como base para el desarrollo sostenible*. Publicación de las Naciones Unidas.

<https://www.cepal.org/es/publicaciones/48518-panorama-social-america-latina-caribe-2022-la-transformacion-la-educacion-como>

Conde Fernández, L.; Ávila Martín, A.; Mediano Sánchez, J. C.; Carrero Jimenez, F. J. y Muñoz Cintado, F. J. (2012). Ocio digital activo. Tipos de dispositivos, beneficios y perjuicios a nivel físico. *Revista EFDeportes*, 17(168).

<https://www.efdeportes.com/efd168/ocio-digital-activo-tipos-de-dispositivos-beneficios.htm>

Crónica (2022, 2 de junio). *Presentaron el Proyecto de Ley Nacional de Recreación en el Congreso de la Nación*.

<https://www.diariocronica.com.ar/noticias/2022/06/02/66725-presentaron-el-proyecto-de-ley-nacionalde-recreacion-en-el-congreso-de-la-nacion>

Del Río, D. (2021, 19 de agosto). *Treinta formatos de entretenimiento para centros comerciales*.

<http://delrio.biz/treinta-formatos-de-entretenimiento-para-centros-comerciales/>

DW (2022, 23 de diciembre). *Facebook acepta pagar 725 millones en litigio por la privacidad*.

<https://www.dw.com/es/facebook-acepta-pagar-725-millones-en-demanda-por-esc%C3%A1ndalo-de-cambridge-analytica/a-64202415>

Echeverría Esponda, J. (2011). Ocio digital e innovación social. *Panorama Social*, 14, 34-43.

https://www.funcas.es/wp-content/uploads/Migracion/Articulos/FUNCAS_PS/014art04.pdf

Federación Internacional de Fútbol Asociación (2022). *FIFA + Stadium Experience*.

FIFA. <https://www.fifa.com/en/watch/KSMi3awm8EOuNuRCfrVUKQ>

Fondo Monetario Internacional (2024). Actualización de Perspectivas de la Economía Mundial. La moderación de la inflación y el crecimiento firme desbrozan el terreno para un aterrizaje suave.

<https://www.imf.org/es/Publications/>

Formación Avanzada Europea (2024, 4 de enero). *Ocio digital y streaming de contenido: explorando el nuevo horizonte del entretenimiento*. <https://www.formacionavanzadaeuropea.com/post/>

Fuego Simondet, J. (2020, 28 de noviembre). La brecha digital. Una desigualdad que la pandemia profundizó. *La Nación*. <https://www.lanacion.com.ar/opinion/la-brecha-digital-una-desigualdad-que-la-pandemia-profundizonota-de-tapa-nid2521812/>

Gale, T. & Devine, M. A. (2023). Advancing understanding of digital well-being at the intersection of technology and leisure. *Journal of Leisure Research*, 54(5), 667-683. <https://doi.org/10.1080/00222216.2023.2247295>

Galperín, H. (2017). Sociedad digital: brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe. En: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Eds.). *Policy Papers UNESCO*, pp. 2-20. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000262860>

García Álvarez, E.; López Sintas, J. y Samper Martínez, A. (2012). Retos y tendencias del ocio digital: transformación de dimensiones, experiencias y modelos empresariales. *ARBOR*, 188(754), 395-407. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.754n2011>

Gil García., E. D.; Alemán Ramos, P. F.; Martín Quintana, J. C. & García Santana, J. (2022). El papel del ocio digital en el contexto familiar con adolescentes: una revisión sistemática. *Techno Review. International Technology, Science and Society Review*, 11 (2), 327–346. <https://doi.org/10.37467/revtechno.v11.3376>.

Guimón, P. (2019, 4 de septiembre). Multa millonaria a Google por violar la privacidad de los niños en Youtube. *El País, Sociedad*. https://elpais.com/sociedad/2019/09/04/actualidad/1567605248_751405.html

Hebblethwaite, S. (2016). The (in)visibility of older adults in digital leisure cultures. In: S. Carnicelli; D. McGillivray & G. McPherson (Eds.). *Digital Leisure cultures. Critical perspectives*, pp. 94-106. Routledge.

Lasén Díaz, A. (2020). Ocio digital juvenil: en cualquier momento, en cualquier lugar. En: I. Lazcano Q. y A. De Juanas O. (Eds.). *Ocio y juventud. Sentido, potencial y participación comunitaria*, pp. 61-80. UNED.

- Lawson, S. R.; Itami, R.; Gimblett, H. R. & Manning, R. (2017). Benefits and Challenges of Computer Simulation Modeling of Backcountry Recreation Use in the Desolation Lake Area of the John Muir Wilderness. *Journal of Leisure Research*, 38(2), 187-207. <https://doi.org/10.1080/00222216.2006.11950075>
- Lema Álvarez, R. y Morata Garcia, T. (2024). Modelos de recreación y ocio educativo en Iberoamérica. *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, 83, 7-10. <https://raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/427353>.
- Llopis Goig, R. (2014). La cultura en la época del capitalismo cultural. Tendencias y controversias. *Culturas. Revista de Gestión Cultural*, 1(1), 46–60. <https://doi.org/10.4995/cs.2014.3180>
- Lubowiecki-Vikuk, A.; Barbosa de Sousa, B. M.; Đerčan, B. M. & Leal Filho, W. (2021). *Handbook of sustainable and leisure services*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-59820-4_1
- Hazendonk, N.; Brinkhuijsen, M.; De Jonge, C.; De Jong, H. y Sijmons, D. (2017). *Paisaje y ocio*. CITEGO. https://www.citego.org/bdf_fiche-document-2731_es.html
- Mercado, L. H. (2024). Hacia una recreación del sur desde un modelo comunitario y decolonial que garantice el derecho al Sumak Kawsay. *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, 83, 123-143. <https://doi.org/10.60940/EducacioSocialn83id422376>
- Moreno, J. (2023, 20 de enero). *Qué es la realidad aumentada y 20 ejemplos de uso exitoso en empresas*. <https://n9.cl/8dg1a>
- Moreno Muciño, O.; Medina Rodríguez, R. E.; Enríquez Reyna, M. C.; González, J. G. y Ceballos Gurrola, O. (2021). Actividad física y uso de redes sociales en estudiantes de secundaria. Diferencias por sexo y grado escolar. *Retos*, 42, 276–285. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86364>
- Osorio, E. (2024). Aportes del ocio y la recreación a la formación de sujetos. *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, 83, 145-158. <https://doi.org/10.60940/EducacioSocialn83id418263>

- Primo Tapia, W. D-J. (2016). Ocio productivo, entretenimiento e industria cultural: del ocio tradicional al ocio digital. *Revista Universitario Ruta*, 18(1), 77-97. <https://doi.org/10.15443/RUTA2023794>
- Red Nacional de Recreación (2021). Hacia un Plan Nacional de Recreación. *Minka*, 2, 73-74. <https://www.upc.edu.ar/wp-content/uploads/2024/06/Revista-Minka-N2.pdf>
- Reyes Rodriguez, A. D. (2012). *Teoría de la recreación. Claves para su resignificación*. [Tesis doctoral, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela]. No publicada.
- Reyes Rodriguez, A. D. (2014). Cultura de la recreación, democracia y conciencia política. *Educación*, 23(44), 88-111. <https://doi.org/10.18800/educacion.201401.005>
- Reyes Rodriguez, A. D. (2020). *La recreación en Venezuela. Insumos para el debate*. Universidad Adventista de Chile; IMREC & REVIIR.
- Reyes Rodriguez, A. D. (2023a). Trazas del colonialismo intelectual en los estudios de ocio y recreación en Latinoamérica. *World Leisure Journal*, 65(4), 447-453. <https://doi.org/10.1080/16078055.2023.2268484>
- Reyes Rodriguez, A. D. (2023b). La recreación en Babel: entre la constitución del campo y la encrucijada epistémica. *Retos*, 49, 279-291. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.98451>
- Reyes Rodriguez, A. D. (2023c). Políticas públicas: desde su concepción hasta una matriz epistémica propositiva. *Revista Idelcoop*, 240, 34-57. <https://www.idelcoop.org.ar/revista/240/>
- Reyes Rodriguez, A. D. (2024). Plan nacional de recreación para el vivir bien. *Educación social. Revista d'intervenció socioeducativa*, 83, 61-78. <https://doi.org/10.60940/EducacioSocialn83id422233>
- Rojas Pernia, S. y Susinos Rada, T. (2006). "Yo me atrevo con las nuevas tecnologías ¿Y tú?" Alfabetización digital a través del ocio. *Familia y Sociedad*, 298, 31-34. <http://www.redined.mec.es/oai/indexg.php?registro=01420063000331>.

- Salvia, A.; Poy, S. y Lamarmora, G. (2021). ¿Senderos divergentes y resultados convergentes? La desigualdad económica en Europa y América Latina en las primeras décadas del siglo XXI. *Foro Internacional*, 61(1), 5-44. <https://doi.org/10.24201/fi.v61i1.2746>
- Senado de Puerto Rico (2022). *Texto aprobado de la propuesta de Ley de Recreación Inclusiva, en votación final por el Senado*. <https://aldia.microjuris.com/wp-content/uploads/2023/04/ps487.pdf>
- Silk, M.; Millington, B.; Rich, E. & Bush, A. (2016). (Re-)thinking digital leisure. *Leisure Studies*, 35(6), 712-723. <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1240223>
- Sotres, M. (2020, 9 de noviembre). “El ocio, el entretenimiento y el turismo vivirán el mayor auge a medio plazo”. <https://opinno.com/es/insight/in-the-medium-term-leisure-entertainment-and-touri/>
- Spencer Schultz, C. (2018). Introducción to the Special Issue: toward “Digital Leisure Studies”. *Leisure Sciences*, 40, 223-238. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1441768>
- Tribu, J. (2020). *The economics of recreation, leisure and tourism*. Routledge.
- Tutar, O. F. & Turhan, F.H. (2023). Digital leisure: transformation of leisure activities. *Shanlax International Journal of Education*, 11(1), 16-28. <https://doi.org/10.34293/education.v11iS1-Oct.6365>
- Unás, V. (2020). Ocio digital y agenciamiento del bien-estar: incertidumbre en hogares de clase media. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 18(35), 215-235. <https://doi.org/10.22395/anqr.v18n35a11>
- Valdemoros San Emeterio, M. Á. Sanz Arazuri, E., & Ponce de León Elizondo, A. (2017). Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de educación postobligatoria. *Comunicar*, XXV(50), 99-107. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-09>
- World Leisure Organization (2024). *World Leisure Day 2024*. <https://worldleisureday.org/>
- Žlender, V. & Geminb, S. (2020). Testing urban dwellers' sense of place towards leisure and recreational peri-urban green open spaces in two European cities. *Cities*, 98, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.102579>.