

Una sociología del ocio¹

Carla del Cueto²

En *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, Norbert Elias y Eric Dunning se dedican a un tema con frecuencia considerado “menor” en las ciencias sociales. Dunning advierte en la introducción sobre la poca atención que las ciencias sociales prestaron al deporte y concluye: “el deporte no se ha considerado objeto de reflexión e investigación sociológica porque se le ha encasillado en el lado que todos juzgan negativo dentro del imbricado complejo de dicotomías convencionalmente admitidas, como las que existen entre ‘trabajo’ y ‘ocio’, ‘mente’ y ‘cuerpo’, ‘seriedad’ y ‘placer’, fenómenos ‘económicos’ y ‘no económicos’” (Elias y Dunning 1992:14).

Si bien puede reconocerse este desdén que manifestaron las ciencias sociales hacia el estudio del juego y el entretenimiento, es justo decir que con frecuencia se hizo uso de la metáfora del juego para explicar el funcionamiento de la sociedad. Erving Goffman propuso el uso del término *move* –que en distintos textos aparece traducida como “movimiento” o como “jugada”– para el análisis de las interacciones. Así, las expresiones o gestos pueden ser considerados como “jugadas” o “movidas” porque, cada vez que estamos en presencia de otros, desplegamos una serie de comportamientos y acciones reglamentadas.

La formulación de la teoría de los campos de Pierre Bourdieu también retoma la metáfora del juego. El campo se define por relaciones entre posiciones de actores y por el capital que circula dentro de él y los intereses específicos que lo gobiernan. Por ello el autor propone comparar el campo con un juego, con la diferencia fundamental de que el primero no es el resultado de una creación deliberada y consciente. En el campo encontramos apuestas e inversión. Los agentes, del mismo modo que los jugadores, “están atrapados por el juego”. Los participantes aceptan que el juego es digno de ser jugado, pero este reconocimiento no surge por obra de un contrato.

Para explicar la idea de configuración, Elias también recurre a la metáfora: hay jugadores y hay reglas y ni los jugadores ni el juego pueden pensarse por separado, tal como ocurre con el individuo y la sociedad. Elias se ocupó de estudiar también el juego y el deporte como objeto de estudio.

1. A propósito de *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* de Norbert Elias y Eric Dunning (1992).

2. Universidad Nacional de General Sarmiento - Universidad de Buenos Aires, Argentina.

**Lecturas
en debate**

Recibido:
30/06/2016
Aceptado:
25/10/2016

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

207

Sin embargo, esta parte de su obra fue reconocida tardíamente ya que el grueso de su producción intelectual fue elaborada en los años '30: *La sociedad cortesana* (1933) y *El proceso de la civilización* (1936), mientras que el auge de su obra data de los años '60 y '70. Tuvo una formación amplia en filosofía, estudió medicina –carrera que no finalizó– y en sus trabajos cruza varias disciplinas: principalmente la sociología y la historia, al mismo tiempo que incorpora elementos del psicoanálisis. Su extensa vida estuvo marcada por la historia del Siglo XX: su participación en la Primera Guerra Mundial, luego, la experiencia de la Segunda Guerra, su exilio y la muerte de su madre en Auschwitz. Los comentaristas hablan de una pasión intelectual inquebrantable y verdaderamente emocionante (Bejar 1993:113). Elias sostiene la necesidad de incorporar modelos mentales y una visión global que permita comprender el modo en que la reunión de muchas personas forma algo distinto que es más que la suma de cada una: el todo es más que la suma de las partes. Y agrega algo más, se trata de comprender cómo la sociedad tiene una historia que no ha sido premeditada, dirigida, ni planeada por ninguno de los individuos que constituyen esa sociedad. Nuevamente se aplica a esta idea la metáfora del juego.

Se advierten entonces dos modos en que puede vincularse la reflexión sociológica con el juego. Una es el uso de la metáfora del juego para ilustrar las dinámicas y procesos sociales. La otra es la del juego como objeto de estudio y reflexión. En la obra de Elias pueden identificarse ambas y sobre ellas es el recorrido que propongo en este texto. Por un lado, me interesa transitar algunos de los planteos generales de la obra de Norbert Elias en los que el juego funciona como recurso epistemológico para pensar lo social. Por otro lado, en *Deporte y ocio...* el juego aparece como objeto de estudio y se inscribe dentro de un fenómeno mayor y de largo plazo: el proceso de civilización.

Elias y el proyecto de articulación entre sociología e historia

La obra de Elias se presenta, por un lado, como una contrapropuesta de la sociología estructural-funcionalista, a la que le reclama la necesidad de incorporar un enfoque procesual. Por el otro lado, se contraponen a la dicotomía entre individuo y sociedad, núcleos de la tradición sociológica. Asimismo, a la historia le exige la importancia de asumir un modelo explicativo para no quedar anclada en la mera descripción.

En su libro *Sociología fundamental*, Elias afirma que el objeto de la sociología son las redes de interrelaciones, las interdependencias, las configuraciones, los procesos. En otras palabras, la trama de un juego, que puede ser relativamente autónomo de quienes lo juegan, pero nunca tener una existencia por fuera de ellos. Los individuos están relacionados unos con otros por un modo específico de dependencias recíprocas y su reproducción supone un equilibrio móvil de tensiones.

Es en ese libro en que Elias propone una serie de modelos que retoman la idea de juego para pensar la dinámica social. Al respecto sostiene que “el uso

de la imagen de personas jugando un juego entre sí como metáfora de las que forman entre sí una sociedad facilita la tarea de repensar las imágenes estáticas”. Esto permite lograr imágenes dinámicas, que son las que se necesitan para abordar conceptualmente los problemas de la sociología (1982:107). Las representaciones acerca del jugador y el juego permiten comprender de un modo productivo y flexible las ideas asociadas a conceptos estáticos como “individuo” y “sociedad”.

Por su parte, en *El proceso de la civilización* (1989), Elias expresa su preocupación por los procesos de larga duración, por la necesidad de remitirse al pasado para comprender los sucesos del presente. Allí expone de forma más acabada su interés en el examen simultáneo de estructuras psíquicas y las estructuras sociales en su conjunto. El proceso civilizatorio remite a una serie de cambios en el comportamiento y la sensibilidad de los hombres en una dirección bien determinada: la coacción social y la autocoacción. Este proceso se despliega en la conformación del Estado moderno, en tanto detenta el monopolio del ejercicio de la violencia física. En el monopolio de la violencia corporal confluyen una serie de exigencias y prohibiciones sociales que modelan el hábito social en cada persona y, en especial, el tipo de angustias que tienen una función en la vida del individuo (Elias 1989:51). Unido al monopolio del ejercicio de la violencia física, Elias señala que las funciones sociales tienden cada vez más a diferenciarse como consecuencia del aumento de la presión de la competencia social. Según Elias, esta regulación, por lo general, tiende a ser inculcada en las etapas tempranas de la vida del individuo de un modo tal que conforma un aparato psíquico, un aparato de autocontrol automático del cual el individuo no puede escapar, aunque lo desee conscientemente. De este modo, los individuos están obligados a comportarse del modo correcto y tienden a hacerlo en virtud de una mezcla de esfuerzo consciente y automatismo ciego.

Elias plantea que esta autocoacción es, en gran parte, resultado de la monopolización de la violencia, es un autodomínio “desapasionado”. El aparato de control y de vigilancia en la sociedad se corresponde con el aparato de control que se constituye en el espíritu del individuo. Tanto el primero como el segundo tratan de someter a una regulación estricta la totalidad del comportamiento en todos los aspectos posibles. A su vez, la diferenciación de las funciones dentro del entramado social diferencia, generaliza y hace más estable el aparato sociogenético de autocontrol psíquico. De este modo, la diferenciación creciente de funciones lleva a un aumento en la densidad de la red de interdependencias en las que están imbricados los individuos y, cuanto más extensa es la red, más fuerte es la amenaza para quien cede a las emociones y pasiones espontáneas.

Ocio y tiempo libre en el proceso de la civilización

Como se ha afirmado, si bien se reconoce la escasez de trabajos sobre ocio y entretenimiento, las investigaciones que lo tomaron como objeto de investigación situaron este problema en el marco del desarrollo y la modernización de las sociedades europeas. Estas investigaciones señalan que los

C. del Cueto

**Lecturas
en debate**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

209

cambios productivos y la modernización de las sociedades llevaron consigo una mayor disponibilidad de tiempo para dedicar al ocio (Lanfant 1978). En el mismo sentido, Elías y Dunning (1996) inscriben sus estudios sobre deporte y ocio en un proceso de largo plazo: el proceso de civilización. Además de referirse a sociedades integradas, estos estudios suponen la posibilidad de delimitar el trabajo y el tiempo libre como esferas excluyentes y claramente delimitadas.

Elías y Dunning discuten la oposición entre ocio y trabajo ya que dentro del espectro del tiempo libre se desarrollan una serie de actividades que difícilmente puedan ser clasificadas como ocio, dado que dentro del tiempo libre las personas también tienen que realizar habitualmente una buena cantidad de trabajo no asalariado.

Uno de los primeros pasos que hay que dar para desarrollar un marco teórico de referencia para el estudio del ocio más en sintonía con los hechos observables consiste en distinguir y definir con mayor claridad las relaciones entre tiempo libre y ocio. El primero, según los usos lingüísticos actuales, es todo el tiempo libre del trabajo ocupacional. En sociedades como la nuestra, sólo una parte de ese tiempo puede dedicarse a las actividades recreativas (Elías y Dunning 1996:88).

De este modo, la definición del tiempo libre incluye actividades recreativas y de ocio, pero también una serie de actividades altamente rutinizadas. Los autores proponen un esquema de actividades desarrolladas durante el tiempo libre, allí muestran que no todas las actividades de tiempo libre pueden asimilarse a las actividades recreativas. Algunas actividades de tiempo libre tienen naturaleza del trabajo (si bien son distintas al trabajo ocupacional), otras actividades de tiempo libre son voluntarias; no todas son placenteras y algunas se hacen de modo rutinario. Es por ello que, según los autores, “las características específicas de las actividades recreativas solo pueden ser entendidas cuando son vistas no sólo en relación con el trabajo ocupacional sino también con las diversas actividades de tiempo libre no recreativas. Es en este sentido como el espectro del tiempo libre contribuye a precisar el problema del ocio”. (Elías y Dunning 1996:125). De modo que no todas las actividades desarrolladas por fuera del tiempo de trabajo pueden ser asimiladas al ocio.

Otra cuestión interesante que vale la pena destacarse es que, dentro del proceso civilizador, dado que las situaciones de crisis de la humanidad como hambrunas y epidemias están controladas en las sociedades industrializadas, las situaciones críticas tienden a producir cada vez menos tensiones fuertes y espontáneas. Algo similar ocurre con la demostración de las pasiones y la emoción tanto en el ámbito público como en el íntimo. Elías y Dunning sostienen que las actividades recreativas son un reducto en donde es posible expresar cierto nivel de emoción en público. Estas actividades funcionan como reducto ya que en las sociedades diferenciadas se produce un control cada vez mayor de las emociones. Estas restricciones se relacionan con el proceso que opera más a largo plazo: el proceso civilizador. Funcionan como sintomáticas de este proceso que mantiene una interdependencia con la organización del Estado.

Por medio de los consumos miméticos (actividades recreativas) la sociedad cubre la necesidad de experimentar estas emociones fuertes en público. Esta sería la otra cara de la moneda del control y la rutinización que impone la vida cotidiana (invade todas las esferas). “El miedo y la alegría, el odio y el amor grandes no deben traspasar en modo alguno a la apariencia exterior” (Elias y Dunning, 1996: 84). Dentro de ciertos márgenes, estas emociones no resultan perturbadoras para el orden social. La emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus horas de ocio representa, al mismo tiempo, el complemento y la antítesis de la periódica propensión, por parte de las emociones, a perder su frescura en las rutinas “racionales” y no recreativas de la vida. La rutinización de la vida implica la realización de tareas cada vez más impersonales y el complemento de esta rutinización son las instituciones recreativas.

Los autores retoman la idea aristotélica del efecto catártico del arte, casi como una función terapéutica. Rescatan la experimentación de actividades placenteras, actividades miméticas que reproducen situaciones que se dan en la vida real, pero sin el peligro que implica experimentar emociones, tales como el miedo, el celo, el odio y la angustia en la vida cotidiana. La emoción mimética no guarda ni social ni personalmente ningún peligro y puede tener un efecto de purificación.

Así, los autores hablan no solo de liberación de tensión sino también de la expresión de la tensión en una clave diferente. La base de su efecto catártico reside en la restauración del “tono” mental normal mediante un brote transitorio de emoción agradable. Los acontecimientos miméticos representan un reducto social en el que se puede disfrutar dando salida a la emoción sin sus peligrosas implicaciones sociales y personales.

Hasta aquí he señalado dos modos a través de los cuales se ha referido al juego. Una primera aproximación, de corte más epistemológico, es aquella que lo toma como metáfora que permite ilustrar el funcionamiento y la dinámica social. Las reglas de comportamiento, los papeles, las estrategias, la orientación del propio proceder en relación con el del otro, la mutua implicación entre el juego y los jugadores, son algunas de las metáforas que están presentes en desarrollos teóricos de la reflexión social en general y de la sociología de Elias en particular.

Sin embargo, esta disciplina tomó como objeto de análisis el juego y el deporte sólo de modo marginal. Tal como sostiene Dunning en la introducción, un síntoma de esta situación es que Anthony Giddens, uno de los teóricos más destacados del Reino Unido, tomó al deporte como tema de estudio para su tesis de maestría y no volvió a incluirlo como tema de reflexión.

Elias fue muy ecléctico en la elección de sus temas de investigación, aunque siempre es posible reconocer preguntas recurrentes a lo largo de toda su obra. Desde las estructuras habitacionales y las reglas de etiqueta en la sociedad cortesana, los modos de procesar la muerte, las concepciones del tiempo, la lógica de estigmatización entre grupos de establecidos y marginados, hasta los usos de la técnica en las sociedades industriales, son solo

C. del Cueto

**Lecturas
en debate**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

211

algunos de los objetos que se pueden mencionar. Dentro de esa diversidad de temas, también se ocupó del juego y el deporte. En este texto destaqué algunas cuestiones que creo centrales para el abordaje de la esfera del entretenimiento como es la clasificación de todo un abanico de actividades que se incluyen dentro del tiempo libre como esfera diferenciada del tiempo de trabajo. Otro aspecto a destacar es la lectura que se realiza sobre la función social que tienen las actividades recreativas en las sociedades industriales. Esta lectura, que se inscribe dentro de la teoría del proceso de la civilización, ofrece una visión alejada de la interpretación normativa: no se preocupa tanto por los valores que transmiten sino que se interpretan como espacios de producción de un tipo de tensión placentera que permite la expresión de emociones en público.

Para finalizar, puestos a adoptar un modelo de análisis como el que proponen Elias y Dunning, es necesario tener que en cuenta que además de referirse a sociedades integradas, estos estudios reseñados suponen la posibilidad de delimitar el trabajo y el tiempo libre como esferas excluyentes y claramente delimitadas. Vale la pena preguntarnos por estos límites en un país en donde las “garantías” de integración por parte del Estado social nunca fueron asimilables a las europeas, ni en cuanto a las características asumidas por las políticas sociales ni en cuanto a la capacidad integradora del trabajo. Aún cuando se aceptara la vigencia del modelo de la “sociedad salarial”³ para pensar la sociedad argentina entre los años ‘40 y ‘70 –lo cual es discutible– debería considerarse que la supervivencia, a lo largo de todo el período, de grandes cantidades de población dedicadas al trabajo informal, con escasa disponibilidad de recursos y un limitado acceso a los beneficios de las políticas sociales (en buena medida canalizados a través del vínculo laboral formal) impone diferencias insoslayables respecto de la experiencia europea.

Bibliografía

- Bejart, Helena. 1993. *La cultura del Yo*. Madrid: Alianza.
- Elias, Norbert. 1982. *Sociología fundamental*. Barcelona: Gedisa.
- _____. 1989. *El proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 1990. *La sociedad de los individuos*. Barcelona: Península.
- _____. 1996. *La Sociedad Cortesana*. México: Fondo de Cultura Económica.
- _____. 1998. *La civilización de los padres y otros ensayos*. Bogotá: Norma.
- Elias, Norbert y Dunning, Eric. 1992. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

3. El término “sociedad salarial” para referirse a la sociedad en que el trabajo era fundante de las relaciones entre las personas, debido a su carácter primordial de constitución de la identidad y de la subjetividad.