

GT-22 Sociología del Ocio, del Juego y el Deporte

Coordinadores/as:

Diego Chaverri (Coordinador principal)

Jorge Ventura

Mercedes Palencia

Kattia Castro

Descriptor del GT-22: Ocio, Deportes, Juegos, Videojuegos, Acción Lúdica.

La sociología en las últimas décadas ha privilegiado su crecimiento como disciplina desde la diversidad de dimensiones de lo social que se incorporan como nuevos objetos de estudio, de tal manera, para este XXX Congreso ALAS, se tendrá este grupo de trabajo, para mostrar los alcances de la Sociología del Ocio como área de énfasis para evidenciar empírica y teóricamente las nuevas manifestaciones sociales de prácticas sociales manifiestas en un amplísimo repertorio de deportes individuales y colectivos, juegos virtuales o presenciales, formas de entretenimiento o actividades de esparcimiento públicas o privadas, en una gran combinación.

Por otra parte, siendo el tema del XX Congreso “Pueblos en Movimiento”, habrán diversas maneras de plantear el vínculo desde este grupo, considerando todo el acervo cultural popular de las prácticas y conocimientos de ocio. Asimismo, resulta necesario analizar las fronteras porosas entre el espacio de ocio y la vida cotidiana, los cuales se encuentran en estrecha relación, tal es el caso de las manifestaciones que se presentan en escenarios deportivos, algunos ejemplos recientes como la

efervescencia del público cuando se manifiesta recordando el caso de Ayotzinapa en México de los 43 estudiantes asesinados por el narcotráfico en contubernio con la policía, además del incidente que acaba de ocurrir en el mismo país sobre la golpiza que recibieron algunos policías al término del encuentro de fútbol en el Estadio de Jalisco.

Finalmente, un acercamiento crítico al concepto de ocio, plantea su tensa relación con ámbitos como el mundo del trabajo, confrontando prejuicios como aquellos que consideran el ocio como vagabundería, o en su extrapolación lo sitúan como utopía máxima el dedicarse a la vida ociosa, no se puede perder de perspectiva en estos casos los componentes histórico y político que también circunscriben el ocio, no se trata de un área temática “neutral”, también invita al diálogo sobre cómo nuestras prácticas de esparcimiento reverberan sobre nuestro concepto mismo de sociedad, por tanto de sus características y expectativas.

Para desarrollar con algo más de detalle lo mencionado anteriormente se proponen los siguientes ejes de trabajo:

Eje 1- Ocio y pueblos en movimiento en América Latina. Para posibilitar enlaces explícitos con el tema general del XXX Congreso, este primer eje busca captar el interés por cómo los pueblos en movimiento en sus diálogos a través de toda la región latinoamericana, también ofrecen alternativas para las prácticas de ocio, las cuales pueden evocar de manera más o menos directa contenidos políticos, la forma en que los pueblos manifiestan su ocio refleja también formas básicas de la interacción social, las dinámicas de competencia y solidaridad en su faceta más popular, quizá por ello mismo también más arraigadas en las costumbres. Como también los actos de violencia que se realizan en el espacio público, los cuales se reflejan en distintos espacios deportivos.

Eje 2 – Diversidad cultural en juegos y deportes. Con las dinámicas globalizadoras, las nuevas tecnologías de información y comunicación, las transformaciones en el uso del tiempo, los cambios generacionales, los nuevos perfiles demográficos, las formas de producción de lucro y capital a través de la industria del entretenimiento, así como nuevas desigualdades sociales, las formas del ocio se ven modificadas, tomando distintos rasgos, reflejando las improntas culturales singulares pero también los intercambios culturales, así los juegos, deportes y otras actividades lúdicas pueden suponer ya en conflicto o por el contrario el acercamiento propositivo entre culturas.

Eje 3 – Práctica y transformación desde la sociología del ocio. Aquí se pueden plasmar aquellas experiencias de trabajo directo con comunidades, barrios, empresas, familias u otros grupos en cuyas dinámicas se hayan podido incorporar alternativas de ocio surgidas desde el diálogo con la sociología, es decir, las modalidades de uso más propedéutico del ocio para acercar individuos, conformar o consolidar grupos de trabajo y producir alternativas es lo que más interesa, poblaciones como las infantiles y adultas mayores han sido especialmente laboratorio para estas nuevas formas de intervención social, pero otros espacios también se han venido explorando, de aquí se pueden también derivar aspectos técnicos y metodológicos para la intervención social.

Eje 4 – Historia social del ocio y las prácticas lúdicas. La génesis y transformación reciente de las prácticas y conocimientos de ocio es de gran importancia para la sociología, discernir los procesos de producción de nuevas dinámicas sociales, cómo estos pueden ofrecer transformación o conservación de relaciones sociales, reconociendo que el pasado puede tener vigencia, las formas en que una sociedad organiza sus opciones de esparcimiento se transforman a lo largo del tiempo, la sociología puede aportar aquí para resaltar cuáles son los

aspectos históricos que más inciden actualmente en los rasgos que toman las prácticas y saberes de ocio.

Eje 5 - Enseñanza-aprendizaje de la sociología del ocio. Una tarea de las ciencias sociales, y de la sociología por tanto, es incorporar a su discusión el problema de la divulgación del conocimiento, el compromiso público de la ciencia supone someterla a escrutinio de las poblaciones interesadas, así como ofrecer nuevos hallazgos que puedan acompañar procesos de aprendizaje de otros, tales asuntos no son por lo demás ajenos a este grupo de trabajo, por la gran cercanía entre los conceptos de ocio y educación.