

**Tema
Central:
Jugar**

Fun in games

Erving Goffman

Resumen

En la vida cotidiana, los juegos son vistos como parte de la recreación. Jugar a un juego puede ser divertido, y esta diversión es en sí misma la única razón que se acepta como fundamento para jugarlo. El individuo, en contraste con su postura ante actividades “serias”, se arroga un derecho a quejarse si un juego no demuestra su utilidad en términos de placer inmediato. Dado que la actividad seria no requiere justificación en términos de la diversión que proporciona, no hemos desarrollado una perspectiva analítica de la diversión ni hemos apreciado lo que la diversión puede revelar sobre la interacción en general. Este artículo se propone explorar cuán lejos se puede llegar si tratamos seriamente a la diversión. El artículo comienza como un abordaje de consideraciones generales sobre la interacción social, valiéndose de los juegos como recurso ilustrativo. Sólo más adelante se postulará la pregunta por la diversión en los juegos, y no será sino hasta el final que se esbozará algún tipo de respuesta.

Diversión; juego; interaccionismo simbólico; encuentro.

Abstract

In daily life, games are seen as part of recreation. Games can be fun to play, and fun alone is the approved reason for playing them. The individual, in contrast to his treatment of ‘serious’ activity, claims a right to complain about a game that does not pay its way in immediate pleasure. Because serious activity need not justify itself in terms of the fun it provides, we have neglected to develop an analytical view of fun and an appreciation of the light that fun throws on interaction in general. This paper attempts to see how far one can go by treating fun seriously. It begins as if addressing itself to a general consideration of social interaction, drawing on games for some illustrations. Only later will the question of fun in games be raised, and only at the end will any kind of answer be attempted.

Fun; game; symbolic interactionism; encounter.

La diversión de los juegos¹

Erving Goffman²

Mirabell y Fainall [levantándose de un juego de cartas]

Mirabell: Usted es un hombre afortunado, Sr. Fainall.

Fainall: ¿Hemos terminado?

Mirabell: Cuando guste. Puedo seguir jugando para entretenerlo.

Fainall: No, le daré la revancha en otra ocasión, cuando no esté tan indiferente; está pensando en otra cosa en este momento, y juega con demasiada negligencia; la frialdad del jugador que pierde empobrece el placer del ganador. Así como no le haría el amor a una mujer que menosprecie la pérdida que significaría a su reputación, tampoco apuesto con un hombre que desprecie su mala fortuna.

William Congreve, *Así va el mundo*

Tema central:
Jugar

1. Juegos y seriedad

En la vida cotidiana, los juegos son vistos como parte de la recreación y “en principio desprovistos de repercusiones importantes sobre la solidez y continuidad de la vida colectiva e institucional” (Callois 1957: 99).³ Jugar a un juego puede ser divertido, y esta diversión es en sí misma la única razón que se acepta como fundamento para jugarlo. El individuo, en contraste con su postura ante actividades “serias”, se arroga un derecho a quejarse si un juego no demuestra su utilidad en términos de placer inmediato, y a aducir una excusa débil, tal como un desinterés circunstancial, para no participar del juego, sea éste placentero o no. Por supuesto, las personas que son diplomáticas, ambiciosas o introvertidas pueden participar en recreaciones que no sean divertidas para ellas, pero sus comentarios posteriores en privado testifican que deberían haberlo sido. De forma similar, los niños, pacientes psiquiátricos y prisioneros pueden no tener una opción efectiva de negarse a participar cuando sus responsables declaran que es la hora de juego, pero es precisamente por este constreñimiento que estos desafortunados son vistos como algo menos que personas.

1. Traducción: Lucía Tejada. Traducido de Goffman, Erving. 1961. *Encounters. Two studies in the sociology of interaction*. Oxford: Penguin University Books.

2. University of California, Berkeley. Estados Unidos.

Le agradezco al *Centre for the Integration of Social Science Theory* de la Universidad de California de Berkeley y a la *Society for the Study of Human Ecology* de Nueva York por su apoyo durante la elaboración de este artículo.

3. Véase también Huizinga (1950: 28).

Dado que la actividad sería no requiere justificación en términos de la diversión que proporciona, no hemos desarrollado una perspectiva analítica de la diversión ni hemos apreciado lo que la diversión puede revelar sobre la interacción en general. Este artículo se propone explorar cuán lejos se puede llegar si tratamos seriamente a la diversión. El artículo comienza como un abordaje de consideraciones generales sobre la interacción social, valiéndose de los juegos como recurso ilustrativo. Sólo más adelante se postulará la pregunta por la diversión en los juegos, y no será sino hasta el final que se esbozará algún tipo de respuesta.

2. Encuentros

Me limito aquí a un solo tipo de configuración social, que ocurre cuando las personas se encuentran en la presencia inmediata unas de otras, que llamaré en lo subsiguiente un *encuentro* o *reunión focalizada*. Para los participantes, esto implica: un único foco de atención visual y cognitivo; una apertura mutua y preferencial hacia la comunicación verbal; una intensificada relevancia mutua de la acción; un agrupamiento ecológico cara a cara que maximiza las posibilidades de cada participante para percibir el monitoreo que los demás realizan de él.⁴ Ante esta configuración comunicacional, la presencia de los participantes tiende a ser reconocida o ratificada a través de signos expresivos, y es probable que emerja una “racionalidad colectiva”, es decir, una sensación de esa cosa particular que *el grupo “nosotros”* está realizando conjuntamente en ese momento. También es probable que se utilicen ceremonias de ingreso y salida, además de signos que reconozcan el inicio y la conclusión del encuentro o reunión focalizada como unidad. Sea que estén enmarcados por rituales o no, los encuentros proporcionan no sólo la base comunicacional para un flujo circular de sentimientos entre los participantes, sino también compensaciones correctivas para los actos desviados.

Algunos ejemplos de reuniones focalizadas son: una reunión privada entre dos personas; una sesión deliberativa de un jurado; una sesión de un juego de cartas; una pareja bailando; una tarea emprendida conjuntamente por personas físicamente cercanas entre sí; el acto de tener relaciones sexuales; una pelea de boxeo. Claramente, una conversación en la que los participantes se turnan para hablar no es la única forma en que se construyen las reuniones focalizadas. En donde se presente una tarea física sostenida colectivamente, los términos “encuentro” y “reunión focalizada” pueden parecer inadecuados, y se puede utilizar un término más abstracto, tal como “sistema de actividades situadas”. Debemos agregar además que

4. El término “encuentro” tiene una amplitud semántica en su uso cotidiano que reduce su validez como término general. En ocasiones se utiliza para hacer referencia a un encuentro cara a cara con otra persona que fue inesperado o en el cual ocurrió algún problema o enfrentamiento; otras veces hace referencia a una reunión por un evento social, sin que importe la frecuencia de estos encuentros durante la ocasión. He debido excluir todos estos significados.

las personas que se encuentran en la presencia de otras no necesitan estar involucradas en un encuentro, en cuyo caso constituirían una “reunión no focalizada”; que las personas que se encuentran inmediatamente presentes unas ante otras pueden formar parte de distintos encuentros, tal como lo sabrá cualquier persona que haya participado de una fiesta: una “reunión multi-focalizada”; y que las personas que estén ostensiblemente involucradas en un encuentro pueden mantener simultáneamente un encuentro “subordinado” adicional. En este último caso, el encuentro “subordinado” se mantiene por medio de expresiones furtivas o por la restricción deferencial del segundo encuentro para que no se interponga en el encuentro oficialmente dominante.

Formalizaciones

1. Reglas de Irrelevancia

Los encuentros están en todas partes, pero es difícil describir sociológicamente los elementos que los conforman. Me apoyo en el supuesto de que un encuentro, como cualquier otro elemento de la vida social, presenta un orden aceptado que surge del cumplimiento de las obligaciones y de la realización de las expectativas, y que su estructura yace en ello. Presuntamente, podríamos aprender algo sobre la estructura de las reuniones focalizadas a través del examen de lo que ocurre cuando su orden colapsa. No obstante, hay otro método que parece más recomendable. Parece ser característica de los encuentros, a diferencia de otros elementos de la organización social, que su orden concierne en gran medida a lo que será considerado o desatendido, y a través de esto, a lo que será aceptado como definición de la situación. (Por supuesto, a menudo es el campo del evento o asunto social en el que tiene lugar el encuentro lo que determina *cuál* de las definiciones de la situación deberá mantener el encuentro). En lugar de comenzar por la pregunta de qué es lo que sucede cuando esta definición de la situación colapsa, podemos comenzar por preguntarnos cuáles perspectivas se excluyen con esta definición de la situación cuando se sostiene satisfactoriamente.⁵

Para esto, los juegos pueden funcionar como un punto de partida. Los juegos ilustran nítidamente cómo los participantes están dispuestos a abandonar durante el desarrollo del juego cualquier interés aparente por el valor estético, sentimental o monetario de los materiales utilizados, adhiriendo a lo que podríamos llamar las *reglas de irrelevancia*. Por ejemplo, pareciera ser que sea que se juegue a las damas con tapas de botella sobre una pieza cuadrada de linóleo, con estatuillas de oro en un tablero de mármol taraceado, o con hombres uniformados que se desplazan por baldosas pinta-

5. Me alinee aquí con la orientación de Harold Garfinkel, especialmente su artículo “Some Conceptions of and Experiments With ‘Trust’ as a Condition of Stable Concerted Action” (1963). Para una implementación de este artículo véase Cohen (1959).

das en una pista cuadrada dispuesta especialmente para esto; los pares de jugadores pueden empezar con las “mismas” posiciones, utilizar la misma secuencia de movimientos y contraataques estratégicos, y generar el mismo nivel de entusiasmo.

La elegancia y la fuerza de esta estructura de falta de interés hacia la mayor parte de los atributos del mundo es un gran tributo a la organización social de las inclinaciones humanas. Obsérvese el modo cuasi disociativo en el que unos jugadores de ajedrez profundamente compenetrados están dispuestos a ayudarse unos a otros a reposicionar una pieza que se haya movido accidentalmente por el contacto con una manga, disociando ese suceso de la realidad relevante y proporcionándonos un claro ejemplo de un proceso fundamental: el mantenimiento simultáneo de un encuentro secundario y uno primario al que se le ha concedido el énfasis de la realidad. Otro ejemplo de este fenómeno puede verse en los “juegos de pared”, en los cuales los niños de edad escolar, convictos, prisioneros de guerra o pacientes psiquiátricos están dispuestos a redefinir una pared que los recluye como parte de un tablero sobre el que se desarrolla un juego; un tablero que está constituido por las reglas particulares de un juego y no por ladrillos y argamasa (Reid 1952). En los acertados términos de Bateson, los juegos colocan un “marco” alrededor de un torrente de sucesos inmediatos, determinando el tipo de “sentido” que se le concederá a cada elemento dentro de ese marco (Bateson 1995). Las reglas de irrelevancia se aplican estrictamente, pero, por supuesto, sólo durante el desarrollo del juego. En cualquier otro momento, el jugador será completamente consciente de los materiales del juego en tanto objetos dignos de aprecio por componer una reliquia familiar o por haber sido un regalo costoso, o lo considerarán unos objetos más entre otras posesiones baratas y fácilmente reemplazables que se guardan en un cajón sin llave. Estos significados son parte de otros marcos en los que se puede tratar con estos objetos; sólo causan desconcierto cuando un individuo “se sale del marco” e intenta desconsideradamente instalar una perspectiva cuando se esperaba que fuera otra la dominante.

Así como ciertas propiedades del contexto material se hacen a un lado y no se permite que penetren la actividad mutua del encuentro, de manera similar, algunas propiedades de los participantes se tratarán como si no existieran. Para esto, avancemos de los juegos hacia las reuniones sociales. La conocida descripción de Simmel de los encuentros de “sociabilidad pura” nos ofrece ejemplos:

El hecho es que los atributos objetivos que puedan poseer los participantes de la reunión –atributos cuyo núcleo quede por fuera de esa reunión específica – no deben irrumpir en ella. La riqueza, la posición social, la erudición, la fama, habilidades y méritos excepcionales, pueden no jugar ningún rol en la sociabilidad. Como mucho pueden desempeñar el papel de meros detalles de ese carácter inmaterial con el que, en general, se le permite a la realidad entrar a la obra de arte social llamada sociabilidad (Simmel 1950:45-46).

La sociabilidad es el juego en el que uno “hace como si” todos fueran iguales, y al mismo tiempo, como si uno mostrara respeto a cada uno de ellos en particular (p. 49).

Esta reducción del carácter personal que la interacción homogénea con los otros le impone al individuo puede incluso llevarlo a que haga lo imposible, si se nos permite decirlo: un rasgo de comportamiento característicamente sociable es la cortesía con la que el individuo fuerte y extraordinario no sólo se presenta como igual al más débil, sino que además actúa como si el más débil fuera más valioso y superior a él (p. 48-49).

El absurdo esfuerzo que hace Simmel para tratar a la sociabilidad como un tipo de “mero” juego, separado tajantemente de los entrecruzamientos de la vida seria, puede ser parcialmente responsable por el fracaso de los sociólogos de identificar las reglas de irrelevancia en la sociabilidad con reglas similares en áreas serias de la vida. Un buen ejemplo de estas reglas en las áreas de la vida seria se encuentra en los aspectos calculables impersonales de la administración burocrática occidental. Aquí, Weber nos provee un obvio texto, siempre y cuando, como en el caso de Simmel, aceptemos como tendencia lo que se asevera como verdad:

El desempeño “objetivo” del comercio significa primariamente un desempeño del comercio de acuerdo a *reglas calculables* y “sin consideración por las personas”.

“Sin consideración por las personas” también es la consigna del “mercado” y, en general, de todas las actividades con claros intereses económicos. Un ejercicio consistente del dominio burocrático significa la nivelación del estatus “honor...”.

El segundo elemento mencionado, las “reglas calculables”, también es de suma importancia para la burocracia moderna. La peculiaridad de la cultura moderna, y en particular de su base técnica y económica, requiere esta misma “capacidad de cálculo” de los resultados. Cuando se encuentra plenamente desarrollada, la burocracia también funciona, en un sentido específico, bajo el principio de *sine ira ac studio*⁶. Su naturaleza específica, que es bienvenida por el capitalismo, se desarrolla más perfectamente cuanto más se “deshumanice” la burocracia, cuanto más completamente logre eliminar de sus asuntos oficiales al amor, al odio y a todos los elementos personales, irracionales y emocionales que escapan al cálculo (Weber 1946:215-216).⁷

...el principio característico de la burocracia [es] la regularidad abstracta del ejercicio de autoridad, la cual es el resultado de la demanda por la “igualdad ante la ley” en el sentido personal y funcional – por lo tanto, del horror del “privilegio”, y del rechazo por principios de hacer negocios “según cada caso” (p. 224).

6. Locución latina que significa “sin ira ni prejuicio”, “con neutralidad” [N. de T.]

7. El énfasis aparece en el original.

Aunque el contenido específico de estas afirmaciones se refiere a la organización administrativa y no a las reuniones focalizadas, debemos apreciar que una parte crucial del comportamiento en los negocios, en el gobierno, y en la ley se relaciona con el modo en que un funcionario trata al público o a sus clientes en interacciones cara a cara. La reinterpretación que Parsons hace de Weber presenta este aspecto de la burocracia de una forma más clara, especialmente en los conceptos de “universalismo” y “neutralidad afectiva”, tal como lo ilustran las relaciones entre profesional y paciente en la medicina:

La neutralidad afectiva también se vincula con el rol del médico en tanto científico aplicado. Se espera que el médico trate un problema objetivo en términos objetivos y científicamente justificables. Por ejemplo, se supone irrelevante si ese paciente en particular le agrada o le disgusta como persona, como de hecho lo es para la mayoría de los problemas puramente objetivos de cómo tratar una enfermedad específica (Parsons 1951:435).⁸

En sus obras iniciales, la preocupación predominante de Parsons eran los rasgos distintivos de las profesiones liberales, pero es interesante notar que cualquier oficio de larga data en la sociedad occidental hubiera sido casi de igual utilidad. Los vendedores de grandes negocios de renombre tienen una ética que los lleva a tratar a todos sus clientes con igual cortesía, sea cual sea su estatus o el valor probable de su compra. La frase “buen servicio” señala la expectativa común de que el empleado presente invariablemente una buena disposición y consideración sin que pesen las obvias diferencias sociales entre los clientes.

Así como observamos que se le resta importancia a ciertos atributos sociales en una amplia gama de encuentros, también observamos que los participantes controlarán ciertos estados y actitudes psicológicas, dado que, después de todo, la misma regla general que dicta que uno debe ingresar a un encuentro con una disposición predominante deja entender implícitamente que los sentimientos contradictorios se dejarán en suspenso. Simmel afirma este tema en su discusión sobre la administración de la afección durante las reuniones sociales: “Puesto que tiene un efecto adverso sobre la *interacción* que monopoliza la sociabilidad, es desconsiderado exhibir solamente estados de ánimo personales de depresión, entusiasmo, desaliento – en resumen, la luz y la oscuridad de la vida más íntima de uno” (Simmel 1950: 46).

Es tan común que uno suprima los sentimientos inapropiados que debemos dirigir nuestra mirada a las ofensas contra esta ley para recordar cómo funciona generalmente. Aquí, por supuesto, son centrales las ideas de Freud, dado que el autor se ocupa de los “actos fallidos, casuales y sintomáticos”, o de los sueños, o del humor de tipo “sobredeterminado”, o de las manifestaciones serias de la neurosis; se ocupa del tipo de emociones que los co-participantes del infractor están suprimiendo en el encuentro. Freud

8. Para más información sobre el universalismo y la neutralidad afectiva, véase Parsons (1949) y Parsons y Shils (1952).

se ocupa directamente de toda la gama de emociones, pensamientos y actitudes que no se logran controlar exitosamente, y por lo tanto, aunque sólo más indirectamente, con las reglas que dictan qué está permitido expresar:

...el modo peculiar de operación, cuya función más llamativa podemos reconocer en el contenido del sueño, no debe ser atribuido sólo al estado onírico de la vida psíquica cuando tenemos abundantes pruebas de su actividad durante el estado despierto en los actos fallidos. Esta misma conexión también nos impide dar por sentado que estos procesos psíquicos, que nos impresionan por anormales y extraños, sean determinados por una decadencia arraigada de la actividad psíquica o por el estado mórbido de su funcionamiento.

La comprensión correcta de este extraño funcionamiento psíquico que permite que los actos fallidos se originen como imágenes oníricas sólo será posible luego de que hayamos descubierto que los síntomas psico-neuróticos, en particular las formaciones psíquicas de la histeria y la neurosis compulsiva, reproducen en sus mecanismos todos los rasgos esenciales de este modo de funcionamiento. La continuación de nuestra investigación debería, por lo tanto, partir de este punto.

Pero el carácter común de los casos más leves, así como de los más severos, a los que los actos fallidos y casuales contribuye, *yace en la capacidad de identificar los fenómenos con un material psíquico indeseado o reprimido, el cual a pesar de haber sido expulsado de la consciencia no ha sido, no obstante, despojado de toda capacidad de expresarse* (Freud 1938).⁹

Podemos encontrar ejemplos más crudos en cualquier hospital psiquiátrico durante esos momentos en los que el paciente se comporta de un modo tal que cause que el psiquiatra piense que está exhibiendo una emoción “inapropiada para la situación” (como por ejemplo cuando un paciente pide que le pasen la sal durante una comida con un tono de voz tal que cubre a toda la mesa de miseria y melancolía); esto es así porque lo que luego se interpretará como un “síntoma” llama la atención en un primer momento por ser una infracción a una regla sobre el control de las emociones en los encuentros cotidianos.

Un aspecto interesante de esta disciplina afectiva se vincula con la cantidad de auto-referencias explícitas que utilice un participante durante los encuentros informales conversacionales. De hecho, podemos medir la socialización en nuestra sociedad por el ritmo en el que un niño prescinde de francos pedidos de “mirame” o “mirá lo que hago”,¹⁰ así como se percibe que la “desocialización” es mensurable por una creciente franqueza y persistencia auto-referencial.

9. El énfasis está en el original.

10. En los conventos católicos, aparentemente, este entrenamiento se elabora sobre una disciplina excepcional que prohíbe cualquier “singularización” posible, cualquier forma de ponerse por encima o aparte del resto.

E. Goffman

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

19

Así como ciertos deseos y sentimientos se mantienen en suspenso mientras dure el encuentro, también se puede observar que frecuentemente el participante se desvincula de tareas que interfieran con la duración y las personas del encuentro actual. Un involucramiento evidente con lo que ha sucedido antes de la interacción o con lo que está programado que ocurra después de ella puede interpretarse como preocupación, agitación, o impaciencia; y a menos que haya circunstancias especiales que legitimen ese comportamiento, lo que transmite es una falta de respeto por los demás presentes y cualidades de personalidad indeseables.

Ya he aludido a que el carácter de un encuentro se basa, en parte, en decisiones con respecto a qué propiedades de la situación deberían considerarse irrelevantes, fuera del encuadre, o como si no existieran. Adherir a estas reglas es jugar de manera justa. Los sucesos visibles que no sean relevantes serán desatendidos; las preocupaciones privadas que sean irrelevantes quedarán fuera de consideración. Se traerá a colación una inconsciencia espontánea, y, si ésta no fuera posible, ocurrirá una represión o apartamiento activo. Podemos encontrar ejemplos heroicos de este proceso fundamental— el funcionamiento de las reglas de irrelevancia en la interacción social — en hospitales psiquiátricos, en donde podemos observar a los pacientes inmersos en un juego de bridge (o presentando la apariencia de esta inmersión) mientras que uno o dos de los jugadores realizan movimientos idiosincráticos y esotéricos y toda la escena está rodeada por el clamor de pacientes maníacos. Aquí se puede ver claramente que una actividad cautivadora funciona como un límite alrededor de los participantes, los segrega de diversos mundos potenciales de significado y acción. Sin esta barrera envolvente, presumiblemente, los participantes estarían paralizados por un torrente de bases de acción.

2. Recursos utilizados

La organización social exhibida en una reunión focalizada es, entonces, una consecuencia del funcionamiento eficaz de las reglas de irrelevancia. No obstante, aunque esto describe qué es lo que queda excluido de la realidad de la interacción, no nos dice nada sobre qué incluye, y es sobre esta cuestión que ahora intentaremos lograr una perspectiva sistemática.

Como se ha dicho, los juegos pueden ofrecer un punto de inicio. El conjunto de reglas que nos indica a qué no deberíamos darle relevancia nos dice también qué es lo que debemos tratar como real. Sólo puede haber un suceso porque hay un juego en curso, lo que genera la posibilidad de que se produzca una gama de acontecimientos significativos para el juego. Se trata de un “esquema de expresión e interpretación”:

Por ejemplo, los jugadores de bridge no responden a las acciones de los demás como sucesos conductuales. No interpretan el hecho de que otro jugador tome una carta de su mano y la coloque en la mesa como el suceso “apoyar un cartón” o “efectuar el desplazamiento de posición

de una carta”, sino que, más bien, a través del movimiento de la posición de la carta los jugadores señalizan que “ha jugado el as de picas como la primer carta de la baza”. Desde el punto de vista del jugador, la pregunta “¿qué puede suceder?” se responde correctamente en relación con esas reglas (Garfinkel 1963: 7).

Además de estos sucesos significativos para el juego, encontramos también roles o identidades generadas por éste. En el ajedrez, cuando se captura una pieza sucede algo que remite a la tradición y la cultura del juego, y no meramente a las posiciones en el tablero, dado que una pieza con un poder y estatus dados es la captora y otra con unos atributos propios es la capturada. Es sólo en el béisbol que puede ocurrir el suceso “roletazo a tercera”. También es sólo en el béisbol, sin embargo, que podemos encontrar la posición de tercera base, junto con una gama de difíciles situaciones que este jugador probablemente deba enfrentar y las cualidades de cuerpo y mente que deberá tener para afrontarlas exitosamente.

Una matriz de sucesos posibles y un elenco de roles por medio de cuya ejecución se construyen los sucesos, constituyen conjuntamente un campo para la acción dramática predeterminada, un plano de existencia, una maquinaria de significado, un mundo en sí mismo, diferente a todos los otros mundos con la excepción de los que se generan cuando se juega al mismo juego en otras ocasiones. Riezler aporta una afirmación de este tema en su gran artículo sobre el juego y la seriedad:

Comienzo con el caso más simple. Jugamos a juegos como el ajedrez o el bridge. Ellos tienen reglas que los jugadores aceptan cumplir. Estas reglas no son las reglas del mundo “real” o de la vida “ordinaria”. El ajedrez tiene a su rey y su dama, alfiles y peones, su espacio, su geometría, sus leyes de movimiento, sus exigencias, y su objetivo. La dama no es una verdadera dama, ni es tampoco una pieza de madera o de marfil. Es una entidad en el juego definida por los movimientos que el juego le permite realizar. El juego es el contexto dentro del cual la dama es lo que es. Este contexto no es el contexto del mundo real o de la vida cotidiana. El juego es un pequeño cosmos en sí mismo (Riezler 1941).

Los juegos, entonces, son actividades que construyen mundos. Aquí me propongo sostener que las actividades serias también tienen esta característica. Estamos dispuestos a aceptar que no existe ningún mundo por fuera de las diversas actividades de un juego que se corresponda exactamente con la realidad generada por éste, pero hemos estado menos dispuestos a ver que las diversas instancias de un encuentro serio generan un mundo de significados que es exclusivo a él. Es sólo en la mesa de póker que uno puede demostrar la imperturbabilidad durante el juego o la propensión a que un engaño le cueste una buena mano; pero, de manera similar, los roles de automovilista y peatón cobran sentido completamente sólo en la calle, y será sólo entre las personas vinculadas abiertamente en una situación conversacional que podremos aprender algo sobre el significado que tiene

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

21

la distracción parcialmente disimulada o la frecuencia relativa de las intervenciones que hace cada individuo. (Claro está que las herramientas que se utilizan en los encuentros serios no son tan adecuadas para la construcción de mundos como lo son los materiales de los juegos, puesto que la realidad más extensa rara vez cuenta con el diseño específico para ser psicológicamente real, a diferencia de los juegos que son diseñados justamente con este propósito; puede ocurrir que no surjan identidades complejas y, como examinaremos más adelante, puede suceder que no emerja una completa determinación mutua de los movimientos que hagan los jugadores).

¿Cómo podemos caracterizar estos mundos de interacción cara a cara? No podemos decir que pertenezcan a la fantasía, al menos no si vamos a argumentar que los encuentros serios, al igual que los no serios, generan este involucramiento. No podemos decir que las palabras se creen espontáneamente en el momento, dado que, sea que nos estemos refiriendo a un juego de cartas o al trabajo en equipo durante una cirugía, generalmente se utilizan herramientas tradicionales que tienen una historia social propia en la sociedad más general y que acarrearán un amplio consenso sobre los significados que han de generarse de ellas. El significado que se le atribuye a un beso que demuestra cariño sólo puede surgir en ciertos contextos de interacción; pero la generación de este tipo de suceso no equivale a su invención. Tampoco podemos decir que el cosmos del encuentro incluya a cada una de las cosas que suceden en el momento. En cualquier encuentro, por ejemplo, habrá sonidos originados en el espacio local y movimientos corporales producidos localmente que serán ignorados, sea de forma automática o deliberada; quedarán erradicados de lo que se construye como realidad a partir de las reglas de irrelevancia. No obstante, podemos decir lo siguiente sobre los mundos de las reuniones focalizadas: la materia prima para realizar la gama completa de sucesos y roles de estos mundos está localmente disponible para los individuos.

Propongo intentar un análisis de las reuniones focalizadas a partir de la presunción de que puede interpretarse que cada una ha forjado todos los elementos que requiere de los materiales que tiene a su disposición; los elementos de cada encuentro serán tratados como si constituyeran un mazo completo. No existe ninguna combinación de apuestas y manos posibles que cualquier mazo de cartas no pueda ofrecerle a cualquier mesa de bridge, siempre y cuando los jugadores pasen suficiente tiempo jugando; del mismo modo, un comprador, un vendedor, y un gerente de sector pueden reproducir entre ellos el drama que es posible desarrollar en los negocios. Me referiré a estos sucesos y roles localmente realizables con la denominación de *recursos realizados*.¹¹

Así como cada encuentro servirá de sostén de sucesos que son parte de un mundo que puede desplegarse en su totalidad dentro del encuentro,

11. Robert Freed Bales (1950) utiliza el término "recursos" pero lo define simplemente como un elemento para la distribución; los otros serían autoridad, honor, y solidaridad de grupo.

muchas de las cuestiones a las que no se les da importancia o atención tendrán una base organizativa y un mundo de significados relevantes más allá de los límites del tipo de encuentro en cuestión. Cuando se invita al jefe a cenar y se lo trata “como a cualquier otro invitado”, el asunto que no se toma en consideración, sea deliberada o automáticamente, exigiría que nos desplazemos de la casa del empleado al establecimiento comercial para su realización total. Cuando un hombre no le da lugar a la preocupación por su hijo, enfermo en su casa, sino que se involucra completamente en el espíritu de un juego de golf con sus amigos, se trata nuevamente de un asunto externo que se mantiene fuera del campo de atención. Este tipo de asuntos con anclaje externo, que no se realizan en el intercambio, tienen una significación sostenida por fuera del encuentro actual y por fuera de encuentros de ese tipo.

3. Las reglas de transformación

Dada la presencia de los recursos realizados, resulta claro que en cada reunión focalizada debe resolverse el problema de cómo distribuir estos recursos entre los participantes.¹² Cualquiera sea la solución, es evidente que deberán utilizarse características de los participantes como criterio para decidir esa asignación. Algunos de estos atributos de asignación pueden generarse en su totalidad por medio de una interacción preliminar específica, como cuando se seleccionan equipos de bridge por medio de una breve partida definida por el valor de la carta que saca cada jugador, o cuando se entregan números en una panadería para señalar prioridad por orden de llegada. En otros casos, los atributos de asignación pueden derivarse directamente del mundo realizado del encuentro, como cuando los premios se asignan según el puntaje alcanzado.

Ahora nos es posible imaginar una reunión focalizada donde casi todas las cuestiones con base externa (incluidos los atributos externos de los participantes) se consideran oficialmente irrelevantes. Así, dos extraños que juegan a las damas en la sala de admisión de un hospital pueden constituir una interacción ordenada que es oficialmente independiente de su sexo, edad, idioma, estatus socio-económico, condición física y mental, religión, jerarquía su condición de personal hospitalario o paciente, y así sucesivamente. Pero, en realidad, en la mayoría de los encuentros se le otorga un lugar y un peso oficial a los atributos externamente realizados, que aparecen en la situación como elementos declarados, cuanto menos como determinantes de la forma de dirigirse a los demás participantes, tal como cuando se trata de igual manera a dos clientes, excepto que a uno se lo llama “señor” y al otro “señora”. En la clásica frase de la aristocracia inglesa, “¿alguien quiere jugar al tenis?”, el “alguien” no hacía referencia a *cualquier persona*; no hay registros de que alguna vez se le haya permitido a un sirviente definirse como *alguien* en este contexto, aunque sí se le haya otorgado esa concesión

12. Recientemente ha crecido el interés en los procesos de asignación debido a la obra de Talcott Parsons, especialmente *Economy and Society* (1956).

a algunos individuos dudosos, tales como a algunos tutores.¹³ El rol de presidente de una junta es un recurso localmente realizado, pero la discusión puede extenderse a cuestiones que rebasan esa interacción; es así como la pregunta de quién ocupará ese puesto puede responderse según factores con base externa, tal como la posesión de acciones. La sólida barrera con la que los participantes de un encuentro se distancian de las cuestiones basadas en el afuera parece ahora no ser tan sólida; como un colador, permite que algunos factores basados en el exterior se filtren hacia el interior del encuentro.

Pareciera que estos factores, realizados en el exterior pero acreditados oficialmente, tienen con mayor frecuencia más peso en la decisión de quién puede o debe participar en el encuentro que la forma en que los recursos son distribuidos una vez que los participantes han sido seleccionados, aunque lo contrario también es posible. Así, en un juego amistoso de bridge, que bien puede estar organizado por una selección aleatoria de cartas, una pareja de marido y mujer a menudo deberán o enfrentarse como adversarios, o no hacerlo; de cualquier manera se introduce formalmente el elemento de su matrimonio. La cuestión aquí, sin embargo, es que un atributo realizado externamente al que se le otorga relevancia oficial en tanto criterio de asignación funciona también como un modo de excluir *otros* atributos similares.¹⁴ Un ejemplo claro es una cena de estado, en donde las posiciones en la mesa se asignan según el cargo que se detenta en el gobierno; para que este criterio de base externa funcione localmente, los títulos de nobleza deben quedar específicamente excluidos en la determinación de prioridades, y así sucede de manera explícita (Post 1937).¹⁵

Hemos llegado ahora a la siguiente formulación del orden sostenido en un encuentro: un mundo localmente realizado de roles y sucesos separa a los participantes de muchos factores basados en el exterior a los que podría

13. Debe mencionarse que, en estas circunstancias, podemos estar lidiando con dos tipos de exclusión: una que determina quién podrá participar con quién en un encuentro dado, y una segunda, menos evidente, que determina a quién se le permitirá participar en este tipo de encuentro bajo cualquier circunstancia. En la sociología en la Era Dorada de Inglaterra, para que los sirvientes jugaran al tenis, incluso entre ellos, tendrían que ser considerados por encima de su posición social. De manera similar, ha habido ocasiones en las que el ajedrez era prerrogativa exclusiva de los círculos de la corte, y hay registros de sanciones aplicadas a quienes contrabandeaban el juego. (Sobre este y otros aspectos del "juego real", véase el fascinante artículo de Norman Reider (1959). En nuestra sociedad [norteamericana] tenemos una variedad de leyes estatales que determinan que las mujeres menores de una cierta edad no pueden participar en encuentros de naturaleza sexual con ninguna persona, y que las mujeres que ya han cumplido esa edad pueden participar en este tipo de encuentros sólo con ciertas categorías de individuos.

14. Por supuesto, al utilizar atributos con base externa que son tomados como dados o como triviales (tales como la duración de una residencia diplomática), otros atributos con base externa que pudieran estar en disputa pueden, a menudo, quedar excluidos de la situación.

15. Los cargos siempre son oficiales. Esto significa que el simple Sr. Smith, que se ha convertido en "Su excelencia el Embajador", equivale en rango a un Príncipe o Duque que oficialmente ejerza el cargo de Secretario de la Embajada.

habérseles otorgado relevancia, pero permite que algunos de esos factores externos entren en el mundo de la interacción como una parte oficial de la misma. Tendrán particular importancia aquellas propiedades que, en el mundo general, constituyen atributos de los participantes del encuentro, puesto que estos atributos son potencialmente determinantes de la manera en que los recursos localmente realizados serán distribuidos.

Ahora debemos avanzar para ver que no ocurre simplemente que a algunos atributos potencialmente determinantes se les permita una función distributiva y a otros no. No podremos obtener mayor información del terreno de la interacción social a menos que reconozcamos que, en la mayoría de los casos, los recursos realizados en su totalidad en el contexto de un encuentro no podrán distribuirse en un patrón que se corresponda por completo con el patrón de ese mismo atributo en el mundo exterior. Solemos hablar de ciertos atributos con base externa en términos de su “expresión” dentro de la actividad mutua de una reunión focalizada, tal como cuando se le da el lugar de honor al jefe en una cena, o se le permite a la persona de mayor edad entre los presentes definir el inicio o el término de la jornada. No obstante, con algunas excepciones, los medios para expresar estos factores externos no son lo suficientemente refinados como para expresar todas las sutilezas propias del ámbito externo. Así, puede suceder que el respeto generado y realizado localmente que se le debe prestar a un jefe en la mesa también deba ser empleado en otra ocasión para un visitante de un lugar lejano, un familiar que ha sido dado de alta de una internación, un chico que recientemente se ha graduado de la escuela primaria o secundaria, o el jefe de nuestro jefe mencionado previamente. Y el segundo lugar de honor en la mesa puede asignársele a la persona que le sigue en importancia, sin importar cuán cercana o lejana sea su posición social a la del invitado de honor. El lugar de honor puede mostrar únicamente un orden de prioridad, y este orden no es sino una reflexión aproximada de los infinitamente diferentes conjuntos de relaciones que pueden existir entre los presentes en virtud de sus características socioeconómicas y de membresía. En general, entonces, el “respeto” o “consideración” hacia los atributos externos de los participantes que se puede expresar a través de los acontecimientos de un encuentro sólo podrán ser un gesto simbólico en la dirección correcta, que “expresará” con precisión tan solo un aspecto muy abstracto de las estructuras del mundo externo.

La cuestión de qué sucede con un atributo basado en el exterior cuando atraviesa la frontera de un encuentro es aún más complicada, sin embargo: no sólo es posible obturar (o aleatorizar) las propiedades con base externa, o permitirles una expresión poco precisa, sino que también es posible introducir las de manera parcialmente invertida —el ordenamiento negativo ilustrado en nuestra creencia bíblica de que “los últimos serán los primeros y los primeros serán los últimos”. De este modo, muchas de las cortesías triviales que los hombres muestran ante los niños o las mujeres en nuestra sociedad tienen este carácter invertido, en donde el respeto se muestra a

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

25

los más jóvenes o los más débiles, no porque la juventud o la fragilidad sean veneradas, sino en carácter de una inversión ceremonial de las prácticas comunes. Podemos encontrar ejemplos más extremos de este mecanismo en ciertos rituales y festividades. Tal como plantea Gluckman:

En navidad, y sólo en navidad, algunas fuerzas armadas tienen la tradición de que los oficiales sirvan la mesa a los soldados. Este tipo de inversión de roles es común en ceremonias y rituales. (Gluckman 1955: 109). De modo similar, en los guetos polacos, donde los rabinos tenían gran influencia, una vez al año un vagabundo predicaba en la sinagoga un sermón en que se los atacaba... (p. 132).

Podemos encontrar una versión institucionalizada de este fenómeno en muchas “instituciones totales”, en las que se producen obras de teatros y rutinas humorísticas de forma anual donde los estudiantes encarnan el rol de profesores, los pacientes el rol de psiquiatras, los prisioneros el rol de guardias (Goffman 1957a). De este mismo modo, cuando se representa un ritual de vudú antillano, los que se sienten motivados para dar un paso adelante e interpretar un papel principal bien pueden ser aquellos a quienes la comunidad en general les ha asignado una posición subordinada (Métraux 1955).

Hagamos una breve revisión. Hemos puesto nuestro foco en los límites entre el mundo en general y la actividad mutua que se desarrolla dentro de una reunión focalizada, y nos hemos preguntado de qué manera las propiedades del mundo externo tienen un tratamiento selectivo dentro del encuentro. Nos hemos encontrado con que la frontera que separa a las propiedades realizadas en el exterior es más bien una pantalla y no un muro sólido, y luego hemos descubierto que la pantalla no sólo selecciona sino que además transforma y modifica lo que pasa a través de ella. Más estrictamente, podemos concebir reglas inhibitorias que le indiquen a los participantes qué factores ignorar, y reglas facilitadoras que los orienten con respecto a los factores que pueden reconocer. (Estas reglas, de manera conjunta, representan uno de los grandes tópicos de la organización social, por ser una de las formas básicas en que todos los encuentros están encastados en la sociedad). Encontramos, entonces, *reglas de transformación*, en el sentido geométrico del término; éstas son reglas, tanto inhibitorias como facilitadoras, que nos indican de qué forma se modificará un encuentro cuando un patrón externo de propiedades encuentra expresión en su interior.

Las reglas de transformación de un encuentro describen el destino de cualquier propiedad en tanto elemento constitutivo de un orden interno. Le he prestado especial atención a los atributos sociales con base externa por ser éstos de fundamental interés para el análisis sociológico tradicional. Considerar estos atributos en relación con las reglas de transformación de los encuentros nos permite abordar directa y analíticamente ejemplos de interacción cara a cara de lo que suele denominarse “patrones de deferencia”, definiendo aquí a la deferencia como un ritual interpersonal (Goffman

1956a).¹⁶ Estos patrones establecen de qué modo los atributos sociales cruciales para la sociedad en general intervienen durante casos concretos de interacción cara a cara.

La dinámica de los encuentros

1. Juegos, partidas y encuentros de juegos

Hasta aquí, ha resultado útil hacer uso de distintos juegos para ilustrar interacciones cara a cara. Sin duda hay precedentes de esto. Cada vez más, los estudiosos de la actividad social están utilizando juegos tradicionales y experimentales como modelos operativos. Los juegos parecen reproducir de manera simple las estructuras de situaciones de la vida real. Nos desconectan de la esfera de la vida seria a través de la inmersión en una demostración de sus posibilidades. Volvemos al mundo como jugadores, preparados para ver qué resulta estructural de la realidad y listos para reducir la vida a sus elementos más dinámicos.

Un abordaje teórico desde el juego también acarrea, no obstante, importantes limitaciones en el estudio de la interacción cara a cara. Antes de que estas limitaciones puedan ser percibidas y afrontadas, debemos examinar más de cerca la perspectiva de la cual derivan, e introducir sus definiciones en la medida que se crea necesario.

El modelo del juego tiene implicancias muy importantes para el lenguaje aceptado de la psicología social, especialmente para tres conceptos claves: el individuo, la comunicación, y la interacción (Schelling 1960). El concepto de “individuo” queda propiamente dividido en dos. Tenemos ahora una “identidad-interés”, “equipo”, o “bando”, este ser desprovisto de un cuerpo que logra beneficios o pérdidas según el resultado del juego en conformidad con una función de utilidad; y tenemos un “jugador”, un agente del juego, que no es el autor, que piensa y actúa, pero lo hace en beneficio del bando para el cual está jugando. El concepto de “actividad comunicativa” también resulta así alterado: la actividad básica en un juego es una *jugada*, y las jugadas no son comunicadas como los mensajes ni performativamente realizadas como las preguntas o las acciones; son *hechas* o *realizadas*. Realizar una jugada requiere un acuerdo social por el cual un autor, que actúa a través de su agente, puede comprometerse a tomar una posición. Comunicar que se ha tomado esta posición es otra jugada, bien distinta de la prime-

16. El interés reciente en la comparación de las características de sociedades de gran tamaño, producto en parte de una relectura de crónicas de viaje, tal como la de Tocqueville, ha llevado a la descripción del carácter de una sociedad en términos del carácter igualitario o no igualitario de las interacciones individuales que ocurren en ella, especialmente las que ocurren en escenarios públicos o semi-públicos. Mientras que las reglas de transformación para la conducta en público son un elemento importante de una sociedad, sin duda no nos proporcionan una descripción de su estructura social. Hay una gran diferencia entre la distribución de los derechos y el poder sustantivos en una sociedad y la distribución de los modales conversacionales.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

27

ra, tal como se demuestra por el hecho de que frecuentemente en los juegos nuestro objetivo es realizar una jugada sin que el equipo contrario tome conocimiento de ella. Finalmente, con respecto a la interacción, notamos que una perspectiva del juego reduce la situación a bandos, donde cada uno actúa racionalmente con el objetivo de promover un único tipo de interés o beneficio a la vez que se subordina a condiciones muy especiales de acción. Cada jugada debe seleccionarse de un pequeño número de posibilidades, las cuales están en gran medida determinadas por la jugada anterior del equipo contrario, de la misma manera en que cada jugada determina en gran medida las posibilidades que se le abrirán al oponente. Cada bando está consciente de esta determinación mutua y se orienta a controlarla, el resultado depende por completo del modo en que uno supere tácticamente al otro. El concepto de interacción queda así transformado: en lugar de referirse a una influencia mutua que puede ser periférica y trivial, ahora pasa a referirse a una forma altamente estructurada de determinación mutua.

En la literatura sobre los juegos, existe una distinción entre un *juego*, definido como un conjunto de reglas asociado con una tradición sobre qué constituyen buenas estrategias, y una *partida*, definida como cualquier instancia de un juego dado que comprende desde su inicio hasta su fin (von Neumann y Oscar Morgenstern 1944). *Jugar*, entonces puede definirse como el proceso que consiste en realizar jugadas por el cual se inicia, y eventualmente se termina, una partida dada; conlleva acción, pero sólo los aspectos de la acción relevantes para el juego.

Hay juegos, como el póker o el bridge, que parecieran exigir que los jugadores se sienten alrededor de una mesa de modo de enfrentarse físicamente. Hay otros juegos, como la escondida o juegos de guerra, que fijan la acción orgánicamente en un tiempo y espacio pero sin embargo requiere que cada bando permanezca fuera del campo de visión de sus contrincantes. Existen aún otros juegos, como el ajedrez, que generalmente reúnen a los jugadores en un espacio pero que en ocasiones se juegan a distancia sin restricciones de tiempo y espacio.

Llamaré *interacciones de juego* a las variedades de interacción que ocurren entre individuos que se encuentran cara a cara con el propósito explícito de llevar adelante un juego, incluyendo aquí, además de la acción de jugar, a las actividades que no sean estrictamente relevantes al resultado de la partida y que no puedan ser definidas en los términos del juego. Llamaré *encuentro de juego* a una reunión focalizada que ostensiblemente presenta movimientos de un juego. Una partida de un juego tiene jugadores; un encuentro de juego tiene participantes.¹⁷ Una partida es una abstracción especial de la unidad más concreta, el encuentro de juego, así como el concepto de jugador es una abstracción de la unidad “participante”.

A esta altura, podemos ver que un encuentro de juego será analizado diferencialmente según se interprete como la oportunidad para jugar partidas

17. Compárese con la provechosa discusión sobre la diferencia entre juego oficial y espectáculo en Pike (1954).

de un juego o como la oportunidad para una interacción de juego. El primer tipo de objeto es codificable y simple, el segundo es muy complicado. Entre el momento en el que cuatro personas se sientan en una mesa para jugar al bridge y el momento en que abandonan la mesa, un sistema orgánico de interacción ha tomado forma. Sea que se jueguen varias partidas del juego o se juegue una única partida de forma incompleta puede ser una cuestión secundaria, que sólo marca leves movimientos y giros en el contorno de la aficción. (Una partida incompleta puede ofrecer una actividad colectiva similar a la de un encuentro lo suficientemente bien acabado). Cuando un jugador se toma una pausa para responder el teléfono, la partida puede quedar suspendida en el aire, y permanecer prescindible por cualquier período de tiempo, pero no así el suceso social, el encuentro de juego, puesto que éste puede verse amenazado o incluso destruido si el jugador ausente es demorado demasiado por la llamada o si vuelve desolado por una noticia trágica. De manera similar, los jugadores pueden convenir tácitamente intentar volver a la partida o desplazar su atención hacia otras cuestiones, pero este mismo peligro a la continuidad de la partida puede originarse en el refuerzo del interés de los participantes en el encuentro secundario que constituye un componente común de algunos encuentros de juego. Aún más, aunque los entrometidos pueden ser tolerados oficialmente bajo el supuesto de que se comportarán de modo de no tener un efecto real sobre el resultado de la partida, es probable que sean una parte integral de la realidad social y psicológica de los encuentros de juego; son participantes, no jugadores, y pueden tener un rol principal en el encuentro de juego aunque no tengan ningún papel en la partida. De cualquier forma debemos destacar que aunque es en tanto jugadores que podemos ganar una partida, es sólo en tanto participantes que podemos divertirnos con esta victoria.

2. Involucramiento espontáneo

Lo que he dicho sobre la interacción en la sección de formalizaciones se aplica también para las reuniones focalizadas, incluyendo el ejemplo principal que he utilizado, los encuentros de juego, pero lo dispuesto en dicha sección también es aplicable para sistemas de actividad que no se realicen dentro de los límites de un marco de interacción cara a cara. Por ejemplo, los juegos que se desarrollan a distancia incluyen las reglas de irrelevancia, un esquema de interpretación, y recursos realizados en su totalidad dentro de las posibilidades del juego. Las actividades a modo de juego que tienen múltiples localizaciones, como el “juego periodístico” o el “juego bancario”¹⁸, que suponen una comunidad ocupacional, con motivaciones y posiciones generados y realizables dentro de la comunidad, también pueden analizarse en estos términos. Esta amplitud de aplicación de lo que hasta

18. Véase, por ejemplo, Norton Long (1958). Kurt Riezler (1950) ofrece una breve afirmación: “Cuando hablamos del mundo del teatro, de la política, del periodismo o de las altas finanzas, estamos indicando una especie de unidad de un modo de pensar y de vivir en un universo de sensibilidad en el que el hombre aspira a la reputación, al estatus, a una voz poderosa”.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

29

ahora hemos considerado sobre los encuentros se enfatiza en los códigos de conducta, como el protocolo gubernamental, que ofrece un conjunto unificado de normas formalizadas para abordar tanto los encuentros cara a cara como las negociaciones a distancia.

Las reuniones focalizadas tienen, no obstante, propiedades singulares y significativas que una perspectiva teórica del juego sobre la interacción tiende a pasar por alto. La más fundamental de estas propiedades, a mi entender, es la naturaleza orgánica psico-biológica del involucramiento espontáneo.¹⁹ Para adjudicarle el peso debido a este componente del comportamiento cara a cara, es necesario realizar algunas imputaciones psicológicas.

Cuando un individuo participa en una actividad, sea compartida o no, es posible que se sienta inmerso en ella, que lo distraiga, que se sumerja en ella; que, como decimos, se involucre espontáneamente. Le parece psicológicamente innecesario abstenerse de pensar en ello a la vez que se presenta como psicológicamente innecesario pensar en cualquier otra cosa. Se desencadena entonces un involucramiento visual y cognitivo, con un sincero desconocimiento de asuntos ajenos a la actividad (Goffman 1957b); ocurre lo que Harry Stack Sullivan denominó “desatención selectiva”, con una disociación natural de todos los demás sucesos, distinguiendo este tipo de desconocimiento tanto de la supresión consciente como de la represión (Sullivan 1956). Cuando una persona participa en un encuentro, su percepción consciente puede representar vívidamente algunos elementos compartidos y desdibujar todo el resto. Por este involucramiento espontáneo en la actividad colectiva, el individuo se convierte en una parte integral de la situación, queda situado dentro de ella, y expuesto a ella, infundiéndole su carácter a la interacción de un modo muy diferente a la forma en que un jugador idealmente racional compromete a su bando a un posicionamiento en un juego idealmente abstracto. Como ya se ha dicho, una jugada es una cosa; la movilización propia por la cual esta jugada se ejecuta durante un encuentro de juego es otra cosa bien distinta. La primera está gobernada por las reglas del juego, la segunda por la estructura de los encuentros de juego.²⁰ Quiero señalar aquí que aunque la posición temporal de un jugador en el tablero puede, a menudo, expresarse adecuadamente por correo por

19. En la psicología social, T. R. Sarbin (1954) ofrece una reflexión explícita de este elemento. Véase también Borgatta y Cottrell (1955).

20. Esto no equivale a decir que las estrategias formalmente relevantes para jugar a estos juegos no deberán necesariamente tener en cuenta el mundo concreto de la interacción cara a cara. La evaluación de un posible engaño es una parte formal del juego de póker; se le recomienda al jugador que observe cuidadosamente hasta el mínimo y presumiblemente involuntario comportamiento expresivo de su contrincante. Los juegos varían notoriamente en el uso que el jugador debe hacer de aspectos de la situación concreta aparentemente no relacionados con el juego; en las damas, no hace falta prestarle mucha atención a tales cuestiones, mientras que en el póker es crucial. Más aún, las reglas formales de algunos juegos tratan expresamente con el carácter psico-social de la actividad de jugar, de modo que, por ejemplo, cuando se permite un tiempo fuera, se puede estipular un tiempo límite para el período de descanso.

medio de breves signos, su involucramiento espontáneo en el encuentro de juego sólo puede demostrarse adecuadamente a aquellos que estén en su inmediata presencia.

Los encuentros de juego nos ofrecen excelentes ejemplos de cómo una actividad mutua puede cautivar completamente a sus participantes, transformarlos en dignos antagonistas a pesar de la trivialidad del juego, las grandes diferencias en el estatus social, y las evidentes exigencias de otras realidades. Esto mismo puede observarse en la autobiografía de la hija de una mujer británica en la era eduardiana²¹:

A veces, el Rey Eduardo (Reicito) venía a tomar el té con Mamá, y estaba presente cuando yo llegaba a las 6 en punto. En estas ocasiones, él y yo inventamos un fascinante juego. Con un magnífico desinterés por el buen estado de su pantalón, me prestaba su pierna, en la cual yo solía posar dos pedazos de pan con manteca (apoyados sobre el lado de la manteca), lado a lado. Entonces, hacíamos apuestas de un céntimo cada uno (Mamá se ocupaba de mi apuesta) y el pedazo de pan con manteca ganador dependía, por supuesto, de cuál tenía más manteca. Nuestra exaltación era intensa mientras duraba el certamen. A veces ganaba él, otras veces yo. A pesar de ser el propietario de un [caballo de carrera] campeón de Derby, el entusiasmo del Rey parecía maravillosamente intacto ante la calidad de sus apuestas (Keppel 1959: 2-3).

E incluso cuando un encuentro de juego comienza con timidez y reserva por parte de uno de los jugadores, con frecuencia nos encontramos con que rápidamente se rompe el hielo y todos los jugadores pasan a utilizar nombres de confianza. No sólo es posible que los participantes se involucren en el encuentro en curso, sino que además se define como obligatorio que mantengan este involucramiento de forma constante en una cierta medida; un exceso de involucramiento es una infracción, una insuficiencia es otro tipo de infracción. No existe un equivalente a esta obligación crucial de la interacción en la lógica formal de los juegos, pero hay una similitud básica entre los encuentros de juego y otros tipos de reuniones focalizadas: ambos pueden ser tomados demasiado en serio, o no lo suficientemente en serio.

¿Por qué es que el factor de involucramiento espontáneo tiene tanto peso en la organización de los encuentros? Podemos proponer algunas respuestas. El involucramiento espontáneo de un participante en el foco de atención oficial de un encuentro les comunica a los demás qué es y cuáles son sus intenciones, contribuyendo a la seguridad de los otros participantes en su presencia. Más aún, el involucramiento espontáneo compartido en una actividad mutua frecuentemente ubica a los participantes en una especie de solidaridad exclusiva y les permite expresar una vinculación, una cercanía psíquica, y un respeto mutuo; puede interpretarse, por lo tanto, que alguien que no participa de buena fe está rechazando a los presentes o al

21. La era eduardiana comprende el período entre 1901 y 1910 en Gran Bretaña, aunque con frecuencia se extiende hasta los años previos a la Primera Guerra Mundial [N. de T.]

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

31

escenario. Finalmente, el involucramiento espontáneo en el foco de atención establecido confirma la realidad del mundo establecido por medio de las reglas de transformación y la irrealidad de otros mundos potenciales; y es sobre estas ratificaciones que se apoya la estabilidad de las definiciones inmediatas de la situación.

La evaluación de la co-participación espontánea puede ser de particular importancia durante los encuentros con sólo dos participantes, puesto que en éstos, el éxito o fracaso de la interacción en involucrar a los participantes puede ser percibido por éstos como significativo en tanto diagnóstico de su relación. Aquí, la relación sexual funciona como un ejemplo extremadamente útil, dado que el poder de involucramiento de tales interacciones puede convertirse en una prueba crucial para la relación, mientras es muy probable que los sucesos físicos locales distraigan al menos a uno de los integrantes de la pareja.²² Y sabemos que la relación entre dos personas puede estar dispuesta de tal manera (como dos ex maridos de la misma mujer) que en cualquier ocasión en que se encuentren deberán suprimir las consideraciones que no son capaces de desterrar de sus mentes, y de este modo queda arruinada cualquier posibilidad de interacción entre ellos.

La cuestión de la co-participación espontánea nos lleva, entonces, al corazón del asunto y nos ayuda a aislar las características especiales de la interacción cara a cara. Los juegos con múltiples localizaciones y las actividades a modo de juegos pueden definir la situación para los participantes y crear un mundo para ellos. Pero éste es un mundo poco definido para el individuo, que permite intervalos de desinterés y un alto grado de variación en actitud y sentimientos, a pesar de que estos juegos multi-situados pueden proporcionar una especie de mercado de realidades cuando se institucionalizan, un mundo disponible cuando sea que el individuo decida introducirse en él. El mundo de un juego con múltiples localizaciones permite un bajo grado de involucramiento, de modo que aunque el juego define la situación, no la traduce a una existencia vívida. Los “meros juegos” no pueden ser jugados fácilmente a distancia porque la probabilidad de que involucre a los participantes puede ser muy pequeña; son sólo los fanáticos quienes juegan al ajedrez por correo, un fanático por definición es alguien que puede mantenerse inmerso en la realidad deportiva cuando la lluvia, un juego prolongado, o un juego a distancia mata el interés por el juego en otros.

Los juegos cara a cara, por el contrario, actúan de manera diferente sobre nuestro sentido de la realidad. El hecho de que la actividad esté transcurriendo frente a nuestros propios ojos asegura que una mera definición de la situación se viva como poseedora de la densidad de la realidad. El hecho

22. Podemos encontrar un excelente ejemplo en un cuento de William Sansom (1954), “The Kiss”. Este tipo de encuentro, si estuviera formalizado en términos de la teoría del juego, claramente tendría algunos atributos evidentes que escapan al carácter del juego: una vez comenzado, un tiempo fuera no puede ser declarado fácilmente, los entremetidos suelen ser letales, y en general no se puede incorporar sustitutos.

de que otras personas estén involucradas asegura que la inmersión debe ser sostenida de manera estable a pesar de las fluctuaciones de nuestro interés real. Aún más, parece ser que no existe un agente más efectivo que otra persona para infundir de vivacidad al mundo o, con una mirada, un gesto, o un comentario, marchitar la realidad en la que estamos asentados. Es sólo en los encuentros cara a cara que casi cualquier elemento (incluso el juego del pan con manteca en el pantalón del Rey Eduardo) puede convertirse en la base de una perspectiva y una definición de la situación; es sólo aquí que una definición de la situación tiene una posibilidad privilegiada de adoptar el carácter vívido de la realidad percibida.

3. Comodidad y tensión

Hemos arribado a un punto crucial. El mundo constituido por los objetos de nuestro involucramiento espontáneo y el mundo forjado por las reglas de transformación del encuentro pueden ser congruentes, coincidiendo perfectamente el uno con el otro. En tales circunstancias, aquello a lo que el individuo debe prestar atención y el modo en que está compelido a percibir aquello que lo rodea coincidirá con lo que puede convertirse en realidad y con lo que efectivamente se convertirá en realidad a través de la inclinación natural de su atención espontánea. Cuando existe este tipo de concordancia, mi conjetura, como hipótesis empírica, será que los participantes se sentirán *cómodos* o como si los sucesos se dieran de forma natural, en pocas palabras, que la interacción será *eufórica* para ellos.

Pero es concebible que los dos posibles mundos del participante, aquél en el que está compelido a residir y aquél que su involucramiento espontáneo de hecho hace vívido (o podría hacerlo), no coincidan, de modo que se encuentre espontáneamente inmerso en cuestiones consideradas irrelevantes e irreales en términos de las reglas de transformación. Hago una segunda conjetura, que una persona que se encuentra en este conflicto se sentirá incómoda, forzada o aburrida en esa situación, y sentirá esto a tal grado que se sentirá compelido a mantener las reglas de transformación. Bajo tales circunstancias, podemos decir que hay un *estado de tensión* o de *disforia* del participante en el encuentro; se siente *incómodo*. Nótese que hay dos principales situaciones posibles para el participante incómodo: puede sentirse fuertemente atraído por cuestiones oficialmente excluidas (éste será el caso que consideraremos más extensivamente); o puede sentir un fuerte rechazo por el foco de atención oficial, como cuando se plantean cuestiones que ha reprimido, y como consecuencia se siente avergonzado, demasiado comprometido emocionalmente, e intensamente incómodo.

La percepción de que un participante no está espontáneamente involucrado en la actividad mutua puede desacreditar la identidad que se le había imputado de alguien que está capacitado y dispuesto para sumergirse en un encuentro, y puede debilitar el involucramiento de los demás participantes en el encuentro y su propia convicción sobre la realidad del mundo que éste

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

33

prescribe. Una percibida desviación de la norma puede, por lo tanto, tener un efecto “multiplicador” e infectar la totalidad del encuentro. Del mismo modo, un modelo de involucramiento adecuado puede generar el efecto contrario y asegurar la comodidad durante la totalidad de la interacción. En consecuencia, debemos asignar un lugar especial .al tipo de incomodidad que puede manejarse discretamente, sin riesgo de que se propague, y el tipo de aplomo que dota al individuo con la capacidad para manejarse de este modo. Los alcohólicos, los adictos y los emocionalmente afligidos se concentran, justamente, en este margen entre la pérdida de involucramiento con el encuentro y los signos que revelan ese desfasaje, preocupándose en gran medida por ocultar su deterioro en las obligaciones de la interacción.

Aunque los individuos suelen definir a la comodidad como el estado “normal” de las cosas, en realidad parece ser que pocas veces se logra por cualquier lapso de tiempo en la vida cotidiana. Es aquí, por supuesto, que se destacan los juegos de recreación, puesto que en los encuentros de juego, la interacción eufórica se alcanza con relativa frecuencia: los juegos suelen ser divertidos. Una vez más podemos afirmar, entonces, que entender cómo los juegos pueden ser “divertidos” y qué es la diversión, significa aprender algo importante sobre todos los encuentros.

Debería quedar claro que he utilizado el término “tensión” (y su contrario, falta de tensión, o comodidad), en un sentido restringido y especial. Un hombre que está perdiendo dinero en un juego de póker y espera tensionado la próxima carta no necesariamente está en un estado de tensión como el aquí definido. El encuentro de juego, como fuente de involucramiento colectivo y espontáneo, puede resultarle divertido. Si el mismo hombre está ganando lo que para él es una suma insignificante de dinero de jugadores que considera demasiado inexpertos para que valga la pena ganarles, puede presentar poca tensión en ese caso, mientras que tolerar una noche de póker puede significar para él una experiencia de considerable tensión. La tensión, en el sentido utilizado aquí, se refiere a una discrepancia percibida entre el mundo que espontáneamente se convierte en real para el individuo, o uno que es capaz de aceptar como la realidad vigente, y el mundo que se ve obligado a habitar. Este concepto de tensión es crucial para mi argumento, puesto que intentaré demostrar que así como la coherencia y persistencia de una reunión focalizada depende de mantener un límite, la integridad de este límite parece depender del manejo de la tensión.

Bajo ciertas circunstancias, las personas pueden estar tan inmersas en un encuentro que es prácticamente imposible distraer su atención; en estos casos difícilmente podrán sentirse incómodas. Dado que tenemos esta capacidad para sentirnos inmersos en una situación, ¿cómo es posible que no la utilicemos más seguido para evitar la disforia?

Una respuesta, por supuesto, es que los participantes a menudo se sienten alienados del contexto de la interacción o de sus co-participantes, y explotan cualquier suceso inadecuado como medio para sentir y expresar

desafección. Otra respuesta se relaciona con la identidad. La organización de un encuentro y la definición que provee de la situación se vuelven en contra de las concepciones que los participantes tienen sobre la identidad de los participantes y la identidad del evento social del que el encuentro se interpreta como parte. Estas identidades son el núcleo organizacional del encuentro. Los sucesos que causen problemas no implican meramente la introducción de una interferencia disruptiva, sino que a menudo expresan información que amenaza con desacreditar o suplantar las identidades organizativas de la interacción. Por ende, estos sucesos, sin importar cuán insignificantes sean en sí mismos, pueden debilitar la totalidad del diseño del encuentro, dejando a los participantes perplejos sobre qué hacer, o qué intentar ser subsiguientemente (Goffman 1956b). De cualquier manera, de todas nuestras capacidades, la de involucramiento espontáneo parece ser aquella menos sometida al control consciente, dado que estar preocupado por estar espontáneamente involucrado en alguna actividad significa necesariamente estar espontáneamente involucrado en la preocupación, no en la actividad.

He indicado que en cualquier encuentro es probable que haya algún grado de tensión o disforia, alguna discrepancia entre el involucramiento obligatorio y el espontáneo. No obstante, para cualquier encuentro dado, es de interés analítico imaginar las circunstancias que maximizarían la comodidad o la euforia, articulando el involucramiento real con el obligatorio en una perfecta congruencia. Podemos referirnos a estas circunstancias como la *función de euforia* del encuentro. Será evidente que, en teoría, puede alcanzarse un mayor grado de euforia de dos maneras: la primera, reconocer el carácter de la actividad y avanzar desde ahí para reclutar a los participantes más adecuados (en términos de su capacidad para sostener la euforia); y segundo, reconocer a los participantes y, a partir de sus atributos sociales, determinar la asignación más efectiva de recursos generados internamente. Por ejemplo, dado que el invitado a la cena es el jefe, podemos imaginar la combinación particular de paridad y deferencia que mejor se adecúa a la ocasión; y ante cualquier asignación de recursos localmente realizados, podemos buscar ese invitado para la cena cuyas propiedades sociales con base externa sean exactamente las apropiadas para la realización exitosa del evento.

Por supuesto, es poco probable que podamos administrar los sucesos sociales de modo tal de realizar la función de euforia de un encuentro específico, pero es útil tener esto como ideal estructural, el extremo de un continuo sobre el cual pueden ubicarse sucesos reales. Las personas que se ocupan de armar listas de invitados para pequeñas reuniones sociales y la disposición de asientos en grandes reuniones, efectivamente tienen en mente la función de euforia (aunque típicamente habrá otras condiciones que también deberán intentar satisfacer).

Es interesante notar que la cuestión de la *función de disforia* también es digna de ser analizada, y no sólo por la fantasía que a veces tienen las per-

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

35

sonas de hacer una fiesta con una combinación de invitados tan inadecuados como sea posible. Así, se cuenta que, con el objeto de mantener la resistencia y la moral bajas, las personas a cargo de los campos chinos de prisioneros de guerra desplazaron a los líderes “naturales” de un grupo a otro, y otorgaron posiciones de poder oficialmente patrocinadas a aquellos prisioneros cuyos atributos con base externa podría hacerlos los menos preferibles a los ojos de los demás prisioneros (Schein 1956).

4. Incidentes

Hemos introducido dos conceptos clave: las reglas de transformación y la tensión de la interacción, y hemos propuesto inferencias sobre su relación; por ejemplo, mientras que la adhesión a un conjunto de reglas de transformación durante amplias alteraciones de la tensión es un elemento característico de las reuniones focalizadas, es probable que cualquier alteración en estas reglas derive en un marcado incremento o disminución de la tensión. Ahora bien, si concedemos que la tensión y las reglas de transformación son dos miembros de la misma familia de términos, debemos intentar ver qué aspecto tienen los demás miembros.

Durante un encuentro, pueden ocurrir acontecimientos, sean éstos intencionales o no, que repentinamente incrementan el nivel de tensión. En conformidad con el uso cotidiano, me referiré a estos sucesos con el nombre de *incidentes*.

Quizás el tipo más común de incidente, al cual Freud le prestó mucha atención en *Psicopatología de la vida cotidiana*,²³ sea aquél al que cotidianamente denominamos lapsus, desatino, equivocación o malapropismo, que involuntariamente introduce información que impone una carga repentina en la labor auto-represiva que se está desarrollando en el encuentro.

Aunque los lapsus se perciben como involuntarios, se considera que la persona que los realiza es, no obstante, de alguna manera responsable. Un tipo de incidente paralelo ocurre con lo que podemos llamar “palabras de fuga”: cuando se utiliza un término o frase que tiene un significado inocente y apropiado pero a la vez tiene una resonancia que repentinamente incrementa la dificultad de contener irrelevancias oficiales. En un aula de secundaria, por ejemplo, los temas referidos a la sexualidad y los estatus sexuales pueden mantenerse efectivamente suprimidos hasta que se pronuncia una palabra cuyo significado alternativo es francamente sexual, lo cual momentáneamente inunda la interacción con consideraciones que distraen a los participantes.

23. Especialmente la sección “Mistakes in Speech”. En esta monografía, Freud trata principalmente el tema del significado de los modos de expresión inesperados como expresión del inconsciente del hablante o simplemente de deseos y preocupaciones suprimidas. Más adelante, en *El Chiste y su Relación con el Inconsciente*, le otorga más peso a lo que aquí constituye nuestra mayor preocupación: la relación del incidente con el encuentro en el que ocurre.

Otro tipo común de incidente es lo que podríamos llamar una “situación sgnica”, a saber, el hecho involuntario e indeseado de una configuracin de sucesos ambientales que muy aptamente expresan un reconocimiento de identidades hasta entonces fcilmente ignoradas. Por ejemplo, dos personas pueden mantener una conversacin con una efectiva despreocupacin por su diferencia en estatus ocupacional hasta que la necesidad imprevista de tener que pasar en fila nica por una puerta obliga a los participantes a considerar cmo resolver la cuestin de la prioridad sin ofender al otro. La necesidad misma de ocultar esta preocupacin puede ser una distraccin desagradable de la conversacin en curso.

Cabe sealar aqu que es la suerte peculiar de las personas discapacitadas, tales como los ciegos o los rengos, crear contextos en los que es probable que ocurran palabras de fuga o situaciones sgnicas. Es probable que los encuentros que adhieren a la diplomtica regla estndar de “no notar” los defectos²⁴ ofrezcan una apacibilidad precaria, dado que casi cualquier movimiento fsico puede preparar el terreno para una situacin sgnica, y, de manera similar, muchas frases de uso comn pueden inundar el encuentro con cuestiones previamente suprimidas o espontneamente desatendidas. Las personas con un estigma social de tipo racial o ¢tnico, y aquellas con un estigma moral, como ex pacientes psiquitricos, ex convictos, y homosexuales, tambin comparten este dilema. Estas personas deben aprender a lidiar con la desafortunada propiedad de ser adversos a casi cualquier interaccin en la que se encuentren. La cuestin central en la situacin de vida de un individuo tal no es que va a ser discriminado sino que cuando interacta con un miembro corriente de la comunidad, ambos intentan suprimir cuestiones que son incmodamente ms fundamentales que aquellas que se consideran de forma explcita; y hacen este intento al mismo tiempo que se preparan para la posibilidad de un colapso del tacto. Cooley ofrece una afirmacin bien precisa de la importancia de este problema de la interaccin, haciendo especial referencia a los enfermos mentales:

Es probable que las peculiares relaciones con otras personas que pongan su atencin en cualquier deficiencia o peculiaridad personal evidente agraven las manifestaciones anormales de la percepcin de uno mismo, cuando no que las produzcan directamente. Cualquier rasgo de este tipo que sea lo suficientemente evidente como para interrumpir el intercambio fluido y familiar con los dems, y para hacer que las personas hablen y piensen *sobre* una persona o *hacia* ella en lugar de *con* ella, difcilmente pueden dejar de tener este efecto. Si la persona es naturalmente proclive al orgullo o a la irritabilidad, es probable que estas tendencias, que dependen para su correccin del flujo de solidaridad, se exacerben. Alguien que muestra signos de anormalidad mental se encontrar excluido del intercambio familiar y despreocupado, quizs inevitablemente, pero no por eso menos cruel; ser parcial-

24. Las reglas de irrelevancia para las interacciones en la vida pblica, por las cuales las discapacidades fsicas con frecuencia se tratan oficialmente como si no existieran, fueron cuidadosamente descritas por Nigel Dennis (1960).

mente excomulgado; cada semblante le proclamará inconscientemente su marginación a través de expresiones de curiosidad, indiferencia, aversión, o lástima, y en tanto esa persona es lo suficientemente humana para necesitar comunicación libre y equitativa y para percibir su carencia, sentirá un dolor y una pérdida de un tipo y en un grado que los demás apenas pueden imaginar, y que en gran parte ignoran. Se encuentra con que está aparte, “por fuera”, y se siente sobrecogido, temeroso, y desconfiado. Así, no bien se percibe la “extrañeza”, ésta se multiplica por su reflexión en otras mentes. Lo mismo es cierto en alguna medida sobre los enanos, las personas desfiguradas o con deformaciones, incluso los sordos y los que sufren las dolencias de la edad avanzada (Cooley 1922: 259-260).

Los incidentes que he citado son ejemplos de la intrusión de cuestiones que no han sido “resueltas” adecuadamente o transformadas para el uso ordenado y cómodo dentro del encuentro. Cuando un encuentro resulta completa y oficialmente permeado por ciertos atributos de base externa, como en la interacción entre un soldado y un oficial, o entre un súbdito y alguien de la realeza, es posible que la actividad del encuentro se persiga sin que se le dé lugar a la distracción por las distinciones sociales. En un contexto tal, no obstante, un suceso imprevisto que pueda dar a entender que sobreentiende una paridad de estatus puede funcionar como una situación signica, poniendo repentinamente en duda una jerarquía que irreflexivamente había sido dada por sentada. Esto es parte del problema de lesa majestad, que típicamente surge cuando la realeza participa en juegos de habilidad, pero no es un problema que afecta sólo a la realeza. Por ejemplo, tenemos la cautivadora descripción de W. F. Whyte de cuando jugaba a los bolos con los Nortons, que eran miembros la sociedad de las esquinas que Whyte (1955) llevó a la fama. Aquí relata las diversas presiones sociales que los jugadores introducen de modo que su rango de habilidad relativa en el juego no sea muy incongruente con su rango social en el grupo en general.

5. Integración

Como he señalado, en cualquier reunión focalizada es probable que haya cuestiones oficialmente irrelevantes que de manera activa reclaman la atención y el interés de los participantes, provocando tensión. Adicionalmente, es probable que haya cuestiones que en el momento son suprimidas por la desatención selectiva pero que provocarían tensión si fueran introducidas explícitamente. El participante puede incorporar estas cuestiones incómodas al encuentro de manera fluida y de una forma oficialmente aceptada a través del aporte de palabras y acciones especialmente oportunas, incluso a la vez que sostiene el orden prevaleciente. Estos actos son el correlato estructural del carisma, el tacto, o la claridad mental. Dichos actos proporcionan una fórmula por la cual un suceso problemático puede redefinirse y su significado reconstituido puede integrarse a la definición vigente de la situación, u ofrecen un medio para redefinir parcialmente al encuentro en curso, o varias combinaciones de ambos.

De cualquier manera, la disforia puede reducirse deliberadamente con estos medios. Haré referencia aquí a la integración o fusión de elementos generadores de tensión. Lo que sucede es una especie de estabilización de las fuerzas disruptivas, una alteración de un contexto en beneficio de quienes se encuentran enmarcados en él. Por ejemplo: se dice que cuando una paloma entró volando por la ventana del departamento de Beatrice Lillie en Nueva York, ella interrumpió su conversación para dirigirle su mirada y preguntarle, “¿[traés] algún mensaje?”²⁵ Podemos citar como otro ejemplo el dilema de la directora encargada de cuidar a niños institucionalizados con mal comportamiento, donde un aspecto de su trabajo consistía en mantener a los participantes contenidos en sus encuentros, lo cual lograba en parte previniendo que las situaciones sígnicas infundan en el encuentro sentimientos de rivalidad fraterna que hasta ese momento habían permanecido precariamente contenidos:

La mayoría de las actividades que incluían a la Directora estaban extremadamente cargadas de riesgos especiales. Esto se debía a las violentas tensiones por rivalidad fraternal que estallaban en su cercanía con mucha mayor volatilidad que alrededor de cualquier otra mujer del personal, debido al impacto evidente de su rol de madre. Cualquier situación en la que ella fuera la figura central en la actividad del grupo debía, por ende, manejarse con una sensibilidad muy delicada por su parte. En una ocasión, por ejemplo, ella empezó a leer una historia al grupo mientras ellos estaban comiendo un dulce tras su vuelta del colegio. Ella estaba sentada en el sillón, y el grupo estaba acomodado a sus dos lados cuando de repente estalló una discusión sobre quién tenía el privilegio “de sentarse directamente al lado de Emmy”; Larry, que estaba a su derecha, fue abofeteado con saña por Danny, que a su vez se convirtió en el blanco de Mike, Andy y Bill. Un motín generalizado parecía inminente, cuando Emmy de repente los interrumpió con “ey, esperen; tengo una idea. Voy a leer como si estuviéramos de campamento”. “¿Como si estuviéramos de campamento? ¿Cómo es eso?” preguntó Danny mientras temporariamente dejaron de moverse y atacarse mutuamente. “Y, yo voy en el centro y ustedes hacen un círculo alrededor mío; de esa forma cada uno de ustedes va a estar a la misma distancia”. Esto funcionó para distraerlos de sus peleas, al menos por esa tarde (Redl y Wineman 1952:104).

Aquí podemos observar un aspecto muy curioso de la interacción social: el deseo de hacer lo correcto y una apreciación de del deber ser que sobrepasa la capacidad de los participantes de ejecutarla. Los individuos permanentemente están haciendo un esfuerzo para asimilar distintas cuestiones por medio de técnicas que no son eficaces; es sólo después del acontecimiento, durante su rememoración en un contexto de tranquilidad, que se les ocurre una frase o acción que hubiera sido completamente efectiva en esa situación. Aún más, un esfuerzo de integración que no tiene éxito generalmente

25. Citado en el periódico *Observer*, 21 de septiembre 1958, p. 15.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

39

deja la situación en un estado peor que antes que se haga el intento. Este fracaso significa o bien que la definición de la situación queda alterada de modo que incrementa su inaceptabilidad para los participantes, o bien que los participantes ahora deberán tratar de ignorar algo a lo que explícitamente han dirigido su atención. Es interesante notar que, debido a que un acto frustrado como éste es perjudicial, el actor se encuentra en una posición de culpa; para mostrar consideración hacia su nueva posición delicada, los demás actores generalmente hacen algún esfuerzo por aparentar que el acto ha sido exitoso, y esta necesidad de proteger al infractor puede alienarlos aún más del involucramiento espontáneo en la situación establecida.

Una vez más, la situación de las personas con discapacidades físicas nos ofrece información importante, que ilustra que cuando una base muy evidente de re-identificación debe tratarse como irrelevante (cuando la adhesión a las reglas de transformación se dificulta en gran medida), o bien no se logra integrar la cuestión reprimida, o un esfuerzo por integrarla puede culminar en la posibilidad de una intensa incomodidad, conduciendo a una situación que no tiene solución.

La persona discapacitada, a pesar de querer rechazar una imagen de sí misma como anormal y de querer mantener alejados a los demás de su problema, bien puede sentir que la tensión será insoportable a menos que se refiera abiertamente a su condición para “romper el hielo” (White, Wright y Dembo 1948).²⁶

Las pequeñas integraciones, o los intentos de realizarlas, ocurren constantemente durante los encuentros conversacionales, como cuando los participantes intentan desplazarse de un tema que se ha agotado o se ha vuelto peligroso hacia un nuevo tema que se calcula podrá ofrecer suministros seguros por el momento; de hecho, los libros de buenos modales le prestan explícita atención al arte de cambiar de tema. De manera similar, para poder imponerse exitosamente en la interacción, sea como hablante o como tema de conversación, el individuo emplea un sinnúmero de artimañas de asimilación para disimular la intrusión. Así, tenemos un conjunto de frases estándar para iniciar una conversación: “A mi modo de ver...”, “En mi opinión...”, “No estoy en el tema, pero siempre me pareció que...”, “Bueno, si quieres saber mi postura al respecto...”, “Sabés que a mí me pasó lo mismo, estaba...”, con las que el hablante dispuesto ofrece lo que a su entender constituye una conexión fluida entre el contenido establecido del encuentro y un relato autorreferencial.

26. Quisiera agregar que aquí podemos ver una diferencia interesante en la cultura de clase. En la clase trabajadora urbana, un niño con una peculiaridad física o social puede tener un reconocimiento constante de esta limitación materializado en el sobrenombre con el que se lo llama; es improbable, por lo tanto, que algunos tipos de tensión se acumulen. Un niño de clase media con el mismo estigma probablemente reciba un trato más respetuoso, pero a veces con una mayor tensión.

A menudo, durante un encuentro, un participante percibirá la emergencia de una discrepancia entre la imagen de sí mismo que forma parte de la definición oficial de la situación y la imagen de sí mismo que parece haber sido expresada en ese momento por sucesos menores que no se adecúan a la interacción. Percibirá entonces que sus co-participantes en el encuentro estarán suprimiendo el conocimiento de esa nueva versión de él, con la consecuente tensión. (Aunque generalmente esta nueva imagen de él es menos favorable que la imagen inicial oficial, lo opuesto también puede ocurrir fácilmente). En estos casos, el individuo probablemente intente integrar los sucesos incongruentes por medio de disculpas, pequeñas excusas, y declaraciones de exención de responsabilidad; a través de estos mismos actos, por cierto, también intenta resguardar su reputación. Esto se puede observar con facilidad si examinamos situaciones en las que constantemente se generan fallas menores, como por ejemplo en los juegos como el de los bolos. Luego de una mala jugada, y mientras se da vuelta hacia donde están los demás jugadores, es probable que el jugador ponga una expresión que manifieste que la jugada no constituye un indicador justo o fidedigno de su habilidad y que los demás, por lo tanto, no deben alterar o dudar su evaluación previa de él.

Durante los encuentros, el individuo se ve obligado a tratar de hacer frente a los incidentes tratándolos espontáneamente como si no hubieran sucedido, o integrándolos lo mejor que pueda a la definición oficial de la situación, o simplemente soportando la tensión sin salir físicamente de la situación. Una vez que el individuo está dispuesto a someterse a esta moralidad de la interacción, los demás pueden explotar sus elementos interfiriendo intencionalmente con el marco, introduciendo referencias y actos en su detrimento que sean difíciles de controlar.²⁷ Chandler Brossard nos ofrece en una novela suya una acertada identificación de este proceso. Una joven llamada Grace está por marcharse tras una visita a la casa de veraneo de su amigo, Harry. Hay otros dos invitados, Max y Blake. Grace acaba de terminar una relación con un hombre, que ya se ha ido, y ha empezado una nueva relación con Blake, que es el narrador:

“Gracias por una grata **experiencia**, Harry”, dijo Grace, estrechando su mano.

“Lamento que tengas que irte tan pronto”, le respondió él. “Está invitada a volver el fin de semana próximo”.

“Hasta luego, Max”.

“Hasta luego, mi amor. Tratá de no meterte problemas”.

Llevé su bolso hasta el taxi, y el conductor lo guardó en la parte posterior del auto. Grace entró al auto y cerró la puerta. Sacó la cabeza por la ventana y le di un beso.

“Llamame esta noche”, le dije

27. Es difícil sancionar estos actos con severidad sin causar una incomodidad una aún mayor en la interacción.

“Claro”.

El taxi se alejó y volví a la casa. Max estaba acostado en el sillón, escuchando un partido de béisbol.

“Qué escena más romántica, Blake”, me dijo, como si supiera que había besado a Grace al despedirme de ella.

“Me alegro que te haya gustado”.

“Típico de Max”, dijo Harry. “Siempre buscando armar situaciones. Se siente frustrado si no produce al menos una situación por día”. (Bros-sard 1952: 184)

El fenómeno de “producir” una situación no es, claro está, una prerrogativa exclusiva de los hipsters de Nueva York. Jane Austen nos proporciona un contraste, que ilustra al mismo tiempo cómo la estructura de una reunión focalizada puede, por sí misma, introducirse a la conversación como una forma de atacar el marco e incomodar a los participantes:

Estuvieron un rato sin decir palabra; Elizabeth empezó a pensar que el silencio iba a durar hasta el final de los dos bailes. Al principio estaba decidida a no romperlo, cuando de pronto pensó que el peor castigo para su pareja sería obligarle a hablar, e hizo una pequeña observación sobre el baile. Darcy contestó y volvió a quedarse callado. Después de una pausa de unos minutos, Elizabeth tomó la palabra por segunda vez y le dijo: “Ahora le toca a *usted* decir algo, señor Darcy. *Yo* ya he hablado del baile, y *usted* debería hacer algún comentario sobre las dimensiones del salón y sobre el número de parejas”.

Él sonrió y le aseguró que diría todo lo que ella desease escuchar.

“Muy bien. No está mal esa respuesta de momento. Quizá poco a poco me convenza de que los bailes privados son más agradables que los públicos; pero ahora podemos permanecer callados”.

“¿Acostumbra usted a hablar mientras baila?”

“Algunas veces. Es necesario hablar un poco, ¿no cree? Sería extraño estar juntos durante media hora sin decir ni una palabra; y, no obstante, en consideración de ciertas personas, hay que llevar la conversación de modo que no se vean obligados a tener que decir más de lo preciso”.²⁸

Podemos agregar que la “producción” de la situación puede llegar a ser culturalmente elaborada: los relatos ejemplares que algunos grupos de desposeídos utilizan para la autosubsistencia generalmente contienen algunas frases ingeniosas, silenciadoras, o retruques pronunciados en circunstancias que no le permiten a sus destinatarios una réplica satisfactoria (Goffman 1955; 1958).

28. La cita corresponde al capítulo 18 de *Pride and Prejudice*. Estoy en deuda con Stephanie Rothman por facilitarme su artículo aún no publicado para esta cita.

Quizás las situaciones que es más probable que sean “producidas” por alguien presente son aquellas en las que hay una razón específica por la cual la identidad no relevante de un participante debería absolutamente hacerse notar por los co-participantes, y donde la identidad excluida no amenaza particularmente al poseedor.

Por ejemplo, en nuestra sociedad, las parejas recién comprometidas que asisten a reuniones sociales suelen ser el blanco de comentarios y críticas “bien intencionados” a través de las cuales se introducen en la conversación referencias a su cambio de estado inminente. La mujer de la pareja puede ofrecerle a los presentes más razones para estas bromas. Está a punto de realizar un cambio de estatus relativamente integral en una dirección que podría definirse como favorable, y su estatus previo de mujer soltera deja de ser, por lo tanto, un elemento con respecto al cual los demás deben suprimir su preocupación.²⁹ Asimismo, puesto que se trata de una ocasión con las menores probabilidades de que los varones presentes estén bajo sospecha de intentar iniciar una relación sexual con ella, éstos pueden realizarle simulacros de insinuaciones sexuales, usándola como objeto por medio del cual descargar su preocupación, que debe ser suprimida, por las demás mujeres presentes. (La esposa del anfitrión también puede cumplir esta función).

Por supuesto, existen otras situaciones en las que una persona se encuentra ligeramente atrapada entre dos de sus estatus. En algunas comunidades rurales de Europa Occidental, un joven confirma la seriedad de su relación con una joven llevándola a casamientos a los que uno o ambos han sido invitados. Al mismo tiempo, existe una regla que dictamina que los miembros inmediatos de las familias del novio y la novia deben estar juntos durante el casamiento, con asientos algo separados de los del resto de los invitados. La pareja de cualquier integrante joven de este grupo debe, por lo tanto, tener un acompañante que actúe como sustituto de aquél, en un contexto en el que todos están prestando especial atención a quién vino con quién. El sustituto suele ser un amigo “confiable” de la familia, seleccionado como modo de asegurarse que no haya malentendidos por parte de los demás. Es comprensible entonces que él (o ella) sea blanco de comentarios y bromas: la definición implícita de una persona como la prometida de otra se establece por la naturaleza del suceso social; sin embargo, varias partes interesadas deben demostrar que, justamente, no le conceden importancia a esta definición, y creen que nadie más lo hará tampoco.

Hay muchos contextos en los que una división inestable entre los mundos oficialmente relevante e irrelevante conduce a una persona presente a intentar producir la situación. A los trabajadores se les exige con frecuencia que mantengan una actividad mutua basada en el trabajo, en un contexto que está completamente impregnado de demandas a su identidad que de-

29. Podría hacerse un análisis algo similar de las todas las formas de las novatadas. Véase Goffman (1969). [N. de T.: prácticas de iniciación que se centran en humillaciones, abusos y hostigamientos en la entrada a un grupo].

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

43

ben negar, de modo que sea donde sea que se dirijan, se les impondrá un mundo que deben reprimir. Por ejemplo, un grupo de carpinteros convocados fuera del horario escolar para trabajar entre bancos en los que ya no entran, probablemente hagan chistes sobre maestros; un trabajo en una iglesia o catedral puede ser “producido” del mismo modo. En una comunidad rural, he observado el mismo tipo de bromas por parte de tres hombres que ayudaban a descargar madera para el fabricante local de ataúdes, y por parte de un grupo numeroso de pastores que realizaban la tarea anual de castrar a los carneros jóvenes; el chiste más común aquí era agarrar al integrante más joven del grupo y hacer como si estuvieran posicionando su cuerpo para castrarlo.

Obviamente, en algunos casos estos actos de redefinición reducen el nivel general de tensión, incluso si deben hacerlo al costo de la incomodidad de alguien, y por lo tanto hacen que sea difícil distinguirlos de los esfuerzos bien intencionados de integrar las consideraciones distractoras.

6. Desbordamiento

He examinado los incidentes, su integración, y la producción de situaciones; ahora puedo introducir un concepto ulterior. Hasta aquí se ha planteado que las reglas de transformación de un encuentro obligan al participante a retener su atención y preocupación de muchos potenciales temas de consideración, y que es probable que éste finja esta inatención cuando no pueda manifestarla espontáneamente. Su comportamiento nos ofrecerá indicios de su conformidad real o fingida, especialmente sus expresiones faciales, dado que el comportamiento proporciona el campo fluido sobre el que los estilos afectivos colectivos del encuentro se imprimen íntimamente. El estado emocional visible del participante, entonces, deberá estar en sintonía y a ritmo con la melodía sostenida en la interacción.

Resulta claro, no obstante, que bajo ciertas circunstancias el individuo puede permitir que su disposición sea desbordada por una corriente de sentimientos que ya no intenta ocultar. La cuestión sobre la que venía aparentando no tener ningún interés repentinamente lo supera, y colapsa, aunque sólo momentáneamente, de modo que ya no es una persona movilizada para mantener un rol expresivo apropiado en la interacción en curso; se *desborda*. Sea que el individuo estalla en llanto o en risas, sea que estalla en una exhibición abierta de ira, de vergüenza, de impaciencia, de aburrimiento o de angustia, el efecto es que altera radicalmente su apoyo general de la interacción; se encuentra momentáneamente “fuera de juego” (Goffman 1956b: 267).³⁰ Dado que este individuo se ha mantenido activo en algún rol social hasta este momento, sosteniendo el marco que rodea el encuentro, su desbordamiento constituye un tipo de “ruptura del marco”. Un ejemplo común de desbordamiento ocurre cuando un individuo descubre que ya no puede “mantener una expresión seria” y estalla en carcajadas.³¹

30. Este artículo trata específicamente una forma fundamental de desbordamiento, la vergüenza.

31. Como un recordatorio de que las interacciones incluyen procesos psicobio-

Se suele pensar que una expresión brusca explosiva (un desbordamiento) por parte de un participante despejará la situación y reducirá la tensión, pero de ninguna manera sucede siempre así. Cuando una persona se desborda, su deserción es con frecuencia cuidadosamente ignorada por los demás participantes e incluso, unos momentos después, por el infractor mismo. Y cuando se realiza esta supresión, este esfuerzo por la no percepción, se agrega un nuevo elemento distractor al contexto del encuentro, incrementando la cantidad de material que se tiene en mente pero que debe tratarse como si no existiera, y por ende, por definición, aumentando el grado de tensión. Contrariamente a lo que parecería en un principio, entonces, un desbordamiento a menudo constituye un incidente.

Debería resultar evidente que las personas difieren en gran medida en su capacidad para mantener la tensión sin que ésta sea aparente y sin desbordarse. La diferencia en grados de compostura se explica al menos en parte por las diferencias entre sus afiliaciones a grupos: un niño estadounidense de cuatro años perteneciente a una familia de clase media puede en ocasiones ruborizarse y alejarse por el solo hecho de que lo miren, mientras que, según se dice, las *grande dames* de la era victoriana eran capaces de mantener la compostura en condiciones absolutamente catastróficas.

Parece ser una característica típica de los equipos que realizan tareas especializadas bajo presión que los miembros desarrollen una capacidad para no pensar, o aparentar que no están pensando, en sucesos que causarían que aquellos con menos experiencia se desborden. Los equipos quirúrgicos en acción nos ofrecen un buen ejemplo, pues deben mantener un marco o perspectiva únicos, una definición médica de la situación, que se aplica de modo detallado a un gran número de sucesos menores que ocurren durante el encuentro laboral; y sin embargo las tareas realizadas durante la cirugía tranquilamente pueden introducir recordatorios vívidos de que hay otras definiciones de la situación que son posibles. Así, cuando se corta una pequeña arteria por accidente y la sangre se dispara hasta la cara de un auxiliar, trazando un hermoso arco en su recorrido, la atención probablemente no se desplace de la tarea que se está realizando, excepto para detener el sangrado.³² De manera similar, cuando un pequeño grupo de amantes de la música de cámara moderna se reúnen para escuchar, en vivo, el primer concierto informal del cuarteto de un compositor local, se puede contar con que ninguno de los presentes vaya a reírse nerviosamente, sonreír inapropiadamente o mirar a su alrededor con perplejidad en busca de pistas que le ayuden a definir la situación. Un público no iniciado, no obstante, enfrentaría grandes dificultades al momento de distinguir entre el final de la afinación de los instrumentos y el comienzo del primer movimiento, es decir, entre el marco de afinación y el marco del concierto; sus miembros también sentirían menos certeza en tomar la música en serio que en ex-

lógicos, tenemos el reconocido hecho de que las personas en condiciones de cansancio extremo suelen encontrar cualquier cosa lo suficientemente graciosa como para desbordar el marco en el que estaban. Véase Bateson (1952).

32. Estudio no publicado del autor sobre dos salas de cirugía.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

45

presar incredulidad. Los públicos no iniciados, en consecuencia, probablemente no se contendrían en tales eventos.

¿Bajo qué circunstancias es poco probable el desbordamiento, y cuándo es probable?

El sentido común nos lleva a pensar que con el incremento del nivel de tensión, también crecen las probabilidades de un desbordamiento, hasta llegar al punto de quiebre en donde el desbordamiento es inevitable. La labor que se le exige a las reglas de transformación se vuelve insostenible, y lo que queda a continuación es o bien desorden o bien una nueva definición de la situación más viable que la anterior. La analogía aquí es hidráulica y no del todo adecuada, puesto que el sentido común ignora algunos determinantes sociales importantes referentes a cuánta tensión se puede soportar antes de que ocurra el desbordamiento.

En ocasiones en las que la reputación de grandes organizaciones o de personas con una alta posición social está en juego, cualquier admisión pública de que las cosas no son lo que aparentan ser puede acarrear consecuencias externamente relevantes que nadie quiere enfrentar, por lo cual se puede contener obstinada y deliberadamente un alto grado de tensión. No es casual que la fábula del traje nuevo haga referencia a un emperador; una desatención deliberada tan dificultosa como la de la desnudez, una resistencia tan fuerte a la re-identificación, difícilmente podría sostenerse para una figura de menor trascendencia. Asimismo, cuando un individuo es el maestro de otro, puede suceder que el desbordamiento parezca imposible, como cuando a un oficial novato le enseñan que los oficiales nunca rompen filas o deben dejar el servicio por enfermedad o agotamiento (Raven 1959), o cuando un padre en un teatro en llamas contiene su impulso de unirse al pánico generalizado porque no quiere que su hijo pequeño lo vea perder el control (Quarantelli 1953). Así, igualmente, cuando están involucrados importantes números de participantes, puede ser difícil llegar a un acuerdo sobre un cambio conjunto en la definición de la situación. Por otro lado, la informalidad puede definirse en parte como la licencia para desbordarse por pretextos menores; de hecho, durante los encuentros informales de pocas personas, se pueden construir pequeñas cantidades de tensión deliberadamente por la mera diversión de hacerlas zozobrar. Estos encuentros parecen apenas tener unos pocos límites, y casi cualquier cosa de naturaleza externa puede penetrar la interacción. Debido a esto, solemos concebir estos encuentros como simples, naturales, y relajados. En lugar de seguir simplemente las nociones del sentido común, entonces, debemos limitar drásticamente nuestras generalizaciones: sólo podemos decir que dada una reunión focalizada que incluye un número dado de participantes de ciertos estatus sociales, que interactúan con un nivel dado de formalidad y seriedad, la estabilidad de la interpretación de los roles oscilará inversamente con el grado de tensión.

He planteado que cuando un individuo se desborda, puede ocurrir que otros participantes también se desborden de manera contagiosa, o traten

al incidente como si no hubiera ocurrido (sea de modo espontáneo o consciente). También existe un tercer modo en el que los participantes pueden reaccionar ante el infractor. En la búsqueda de un nivel tolerable de tensión, los participantes pueden modificar abiertamente las reglas, redefiniendo la situación alrededor del problema del infractor, pero pasando ahora a tratarlo *no como un co-participante sino como el mero foco de atención*, de hecho, como un intérprete involuntario. Podemos observar ejemplos de esto en las situaciones en las que los individuos son deliberadamente burlados hasta que se desbordan o, al menos, quedan atrapados en un “crescendo”, asegurando de esa forma un involucramiento cómodo para los demás, aunque ahora será en un encuentro con nuevos límites.³³ Así, en la comunidad de las Islas Shetland estudiada por el autor, parece ser que a las mujeres de casi cualquier edad les cuesta recibir un cumplido explícito con ecuanimidad, y quizás no se espera de ellas que lo hagan. Cuando se las elogia, frecuentemente bajan la cabeza modestamente, o, en los casos en que los cumplidos tenían la intención de provocarlas, corren hacia los bromistas agitando sus brazos, en un esfuerzo cooperativo y jocoso para desestabilizar el intercambio (Goffman 1953).

Un individuo puede desbordarse levemente, por ejemplo, sonrojándose, e inducir parcialmente a los demás a reconstituir la actividad mutua pero ahora con él temporalmente en el rol de mero objeto de atención. Su voluntad de replegarse de este modo presumiblemente será compensada por la brevedad con la que los demás le exijan que permanezca fuera de la interacción.

Hay un tipo especial de desbordamiento “liberado” que debemos mencionar. Cuando una transformación de las reglas oficiales de irrelevancia tiene lugar, podemos, quizás, decir que la “energía” previamente utilizada para “amarrar” las represiones puede ahora “liberarse”, como argumenta-

33. Podemos encontrar una exposición general fantástica en Dollard (1939). Alfred Hassler (1954) presenta una versión presidiaria. “Hay un ‘juego’ que ‘juegan’ algunos de los chicos aquí llamado ‘jugar a las docenas’. No tengo idea de cuál puede ser el origen del nombre del juego, pero la idea es que los participantes intentan hacer que el otro se enoje arrojándole epítetos. El primero en perder la calma pierde el juego. Fui testigo de uno de estos juegos, y me puso los pelos de punta. Los ‘jugadores’ compiten entre sí para combinar las acusaciones más obscenas e insultantes no sólo contra el propio contrincante, sino contra cualquier persona por la que concebiblemente pueda tener algún aprecio. Las madres, hermanas, esposas, hijos, todos se convierten en blancos posibles, y los jugadores exploran posibilidades de comportamientos depravados, generalmente sexuales, de la naturaleza más repugnante. Muy frecuentemente, ambos jugadores pierden la calma, y no es extraño que se desaten peleas. Ocasionalmente, un hombre “juega a las docenas” con alguien que no lo ha vivido antes, y en ese caso las consecuencias pueden ser muy serias. No hace mucho acuchillaron a un hombre en una situación así”.

Véase también en Bateson y Mead (1942) la discusión sobre las burlas. La novela de Roger Vailland, *The Law* (1959), presenta detalladamente una variación del juego de las “docenas”, el juego italiano llamado *La Passatella*, que se juega entre hombres adultos en cafés. Para observaciones sobre los concursos de insultos en India, véase Robert Graves (1936).

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

47

ba Freud.³⁴ Aún más, las nuevas reglas de irrelevancia (el nuevo marco de referencia) con frecuencia ofrecen un contexto en el cual es especialmente difícil mantener las supresiones anteriores. Y así los participantes se desbordan con respecto a una definición de la situación que acaba de haber sido desplazada; pasa a ser aceptable la ofensa a algo que ya no se acredita como realidad. Habitualmente, en estos casos, tendremos una “risa segura” con un sonido particular.³⁵ Este tipo de risa puede distinguirse generalmente, por su sonido y expresión, del tipo de risa explosiva, abrupta, o involuntaria que representa un fracaso personal en contenerse, y que los demás presentes intentarán ignorar. Resulta muy interesante notar que una risa puede empezar como un fracaso involuntario de supresión, recibir confirmación de los demás presentes, conducir en forma de contagio a un abandono general (aunque generalmente temporal) de la definición previa de la situación, y finalmente terminar en un sonido libre y sin culpa. El encuentro puede, por ende, desbordarse en su totalidad. Aún más, puede ocurrir un fenómeno de “vuelco”, cuando la culpa por lo que están a punto de provocar sobre el encuentro inhibe por un tiempo a los primeros en desbordarse, y la liberación de responsabilidad facilita la ruptura del marco de aquellos que se desbordan un momento después.

7. Estructura y proceso

Ahora podemos examinar cómo las dinámicas de la interacción se vinculan con su estructura. Durante cualquier encuentro, es posible que un subgrupo de participantes forme una escena secundaria y, sin ratificar su nueva actividad mutua excepto entre sí mismos, retiren su involucramiento espontáneo del encuentro más inclusivo (Goffman 1969). Incluso es posible

34. Véase, por ejemplo, su análisis en *Wit and Its Relation to the Unconscious* (1938). Su argumento, por supuesto, es que una vez que alguien más haya introducido el material tabú, se vuelve innecesario catectizar su supresión, y esta energía, ahora liberada, se consume en risas y euforia: “Siguiendo nuestro entendimiento del mecanismo de la risa, debería ser más factible que digamos que la catexis utilizada en la inhibición ha pasado repentinamente a ser superflua y se ha neutralizado porque una idea prohibida ha aparecido por medio de la percepción auditiva, y está, por lo tanto, lista para ser descargada por medio de la risa”. Freud, claro está, interpretaba a la función represiva como frecuentemente asociada a cuestiones vinculadas con la sexualidad, en vez de relacionarla con todas las propiedades socialmente irrelevantes que desestabilizan las imágenes identitarias, entre las que la sexual es un ejemplo.

35. Robert Freed Bales (1953: 143) plantea: “Observamos bromas y risas tan frecuentemente al final de las reuniones que casi podrían interpretarse como una señal de que el grupo ha completado algo que considera un esfuerzo colectivo, y está listo para disolver el grupo o para un nuevo problema. Esta actividad de último momento completa un ciclo de operaciones que incluyen una solución exitosa tanto de los problemas surgidos de las tareas laborales, como de los problemas socio-emocionales que el grupo enfrentaba”.

Si asumimos que los sujetos que Bales empleó para el experimento se sintieron obligados a desatender las cuestiones que podían generar dudas sobre lo que se les estaba pidiendo que hagan, entonces podemos interpretar su desbordamiento terminal como una forma de risa segura.

que todos los participantes en un encuentro dado se junten para sostener una única escena secundaria que incluya a todos los participantes de la interacción, como cuando un equipo de trabajo ralentiza su trabajo por un chisme particularmente interesante. (También es posible que suceda la “auto colusión”, como cuando una persona consternada siente la necesidad de maldecir para sí misma y pronunciar un breve comentario, ante la necesidad de descargarse cuando no hay nadie más presente con quien compartirlo). A veces esas escenas secundarias se llevan a cabo de manera bien furtiva; siempre los gestos con los que se sostienen serán modulados de modo que muestren un respeto sostenido por el encuentro oficial o dominante.

Si un individuo se encuentra con que está desbordándose en un encuentro oficialmente vinculante, una forma que tiene para manejar esta situación es entrar en una escena secundaria más o menos furtiva con uno o dos de los otros participantes. En este encuentro conspirativo, se le puede otorgar una especie de ratificación a los sentimientos y cuestiones que han tenido que ser reprimidos en el encuentro dominante. Pueden quitarse los elementos inútiles del encuentro más amplio ubicándolos en el centro de la interacción subordinada. La escena secundaria que resulta de esto puede producir una congruencia entre cuestiones oficiales y espontáneas para una pequeña coalición de participantes, que no puede ser sostenida por todos los participantes.³⁶ Una acción tan agotadora, aunque constituye una amenaza al encuentro oficial, también ofrece una válvula de seguridad para él, puesto que por medio del mundo agradable que encuentra en la escena secundaria, el participante alienado puede restablecer su control sobre sí mismo.

Como podría esperarse, al finalizar un encuentro que ha requerido mucho trabajo de supresión, los ex participantes pueden inmediatamente formar grupos más pequeños en los cuales se abre la posibilidad de expresión de estos asuntos tabú, dando lugar no a escenas secundarias sino más bien a “post-escenas”.³⁷

Mientras que las bases afectivas del desbordamiento pueden variar (alegría, angustia, miedo, y así sucesivamente), hay una emoción que parece ser de especial importancia en la formación de las escenas secundarias

36. Una escena secundaria conspirativa no es, sin embargo, inevitablemente eufórica para todos sus participantes. Un individuo puede sentirse obligado a involucrarse en una escena secundaria por no querer rechazar a la persona que expresa el deseo de iniciar una escena tal. El individuo importunado puede encontrarse entonces bajo una tensión doble, por un lado en relación con el encuentro dominante hacia el que se sentirá desleal, y por otro lado en relación con la escena secundaria en la que debe parecer espontáneamente involucrado, aunque en realidad esté involucrado en su preocupación por las exigencias conflictivas que caen sobre él.

37. Este fenómeno es descrito, bajo el título “Postconference Reactions”, en un artículo que ofrece un exhaustivo historial de casos del proceso de la desatención y supresión selectivas, especialmente con respecto al manejo de la tensión durante reuniones formales. Véase Perry y Shea (1957). La risa terminal, descrita por Bales, es una posibilidad relacionada.

E. Goffman

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

49

reductoras de la tensión, a saber, la conmoción moral que se produce al ser testigo de acciones indebidas. Un ejemplo de un desbordamiento de este tipo puede observarse, a menudo, cuando un psiquiatra institucional bienintencionado intenta entrevistar, en la presencia de un enfermero, a un paciente psiquiátrico que está, digamos, senil, taciturno o paranoico. El ofrecimiento aparentemente compasivo que extiende el psiquiatra al paciente de un mundo de conversación compartido probablemente fracase en algún punto en provocar una actividad participativa “adecuada” por parte del paciente, y en ese punto hay una gran propensión del psiquiatra a mirar al enfermero en un gesto conspirativo de desesperanza e irrisión. Este tipo de situación aparece donde sea que una persona intente, en presencia de otra, “llegar a” una tercera persona que es un participante recalcitrante o incompetente.

Dado que una escena secundaria conspirativa ofrece un método tentador de reducir la tensión, es probable que ciertos patrones de comportamiento adicionales estén relacionados con ella. Uno de éstos es la evasión de contacto visual. Cuando una persona apenas es capaz de contenerse para no desbordarse en risas o llanto, hacer contacto visual con otra persona puede conducir a una escena secundaria involuntaria, especialmente cuando se sabe que este otro está en la misma situación y que es alguien con quien el individuo puede involucrarse de forma segura en la intimidad de un intercambio conspirativo. Una descarga menor de un miembro de la coalición puede constituir la base para que otro revele algo más, y esto a su vez puede retroalimentarse en el sistema hasta que ambas partes hayan perdido el control de sí mismas, sin que ninguna de las dos se sienta responsable por lo sucedido. Así, las personas pueden rehuir del contacto visual para evitar empezar un proceso que puede anularlos como participantes.

Otro patrón toma la forma de una especie de inundación (hacia adentro), en lugar de un desbordamiento (hacia afuera). A menudo habrá personas en cercana proximidad al encuentro conversacional que, aunque no están ratificadas como participantes oficiales, están sin embargo dentro del campo auditivo de la conversación y responden a esto manteniendo una diplomática expresión de desatención. Cuando ocurre un incidente en este encuentro parcialmente observado, en especial si es un incidente gracioso, la apariencia de involucramiento de los intrusos con su propia actividad oficial puede ser imposible de sostener. En estos momentos, puede suceder que estén ingresando a una escena secundaria conspirativa con uno o más de los participantes, de modo que el encuentro resultante atraviese los límites del dominante. Por ejemplo, cuando un conductor de autobús descubre que un pasajero insiste en discutir el boleto, o está demasiado intoxicado para realizar la transacción adecuadamente, el conductor puede, en un momento de indignación moral irónica, conspirar con el siguiente pasajero en la fila, derribando una barrera para hacerlo. De modo similar, cuando un grupo de personas se encuentra en el mismo ascensor, y permanece en silencio excepto por dos o tres individuos que mantienen una

conversación abiertamente, un comentario apropiado por parte de uno de los no participantes puede colapsar el límite que separa a los participantes de los no participantes.

He propuesto que puede lidiarse con la tensión generada en un encuentro a través de acciones que involucran la estructura de la interacción: la reducción momentánea de un participante a un mero intérprete, escenas secundarias conspirativas, post-escenas. Es necesario mencionar una posibilidad adicional importante.

Cuando todos los participantes de un encuentro se desbordan conjuntamente, por ejemplo, en risas, es muy común que la definición previa de la situación sea resucitada una vez que haya pasado el exabrupto. Aparentemente lo que sucede no es una modificación de las reglas de transformación, seguida por una nueva modificación que regresa a la fórmula inicial, sino más bien una suspensión momentánea del encuentro dominante mientras se le permite a otro encuentro subordinado imperar fugazmente sobre aquél. La escena secundaria conspirativa que se produce es tan temporal como la mayoría de ellas, pero incluye a todos los participantes en la interacción. La posibilidad de mantener un encuentro subordinado, incluso a la vez que se mantiene uno dominante, se lleva hasta sus límites y se le carga una tarea súbita. De este modo, los individuos pueden colapsar conjuntamente como participantes en una reunión focalizada pero al momento siguiente pueden dejar ese colapso de lado y disociarse de él, volviendo al mundo previo pero con menos tensión. Este colapso disociable es lo que típicamente ocurre cuando se “producen” las situaciones o se intentan integraciones que reduzcan la tensión. Y esto es también lo que generalmente sucede cuando ocurre un desbordamiento “liberado”.

Puesto que la introducción de un chiste, sea afable u hostil, probablemente lleve a todos los participantes a un involucramiento temporal diferente al dominante en el caso de ser exitoso y a una disforia aún mayor en el caso de no serlo, podemos entender que el derecho de realizar estos esfuerzos no será distribuido aleatoriamente entre los participantes del encuentro, sino que se formará una diferenciación de roles que conferirá esta función arriesgada a manos especiales. Esto es particularmente cierto cuando los participantes pasan tiempo juntos en una serie de encuentros similares. Por lo tanto, el derecho a “hacer una broma sobre algo” a menudo está restringido a la persona presente de mayor jerarquía (Coser 1960), o a un subalterno que desempeña el rol de bufón (Klapp 1949), rol que le permite tomarse libertades durante la interacción a cambio de su caracterización. En cualquier caso, esta influencia reorientadora puede lograrse sin amenazar con alterar la distribución de influencia y poder percibidos dentro de la interacción. Cuando se introduce un elemento que modifica permanentemente las reglas de transformación, podemos esperar una congruencia aún mayor entre manipulación y jerarquía.

E. Goffman

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

51

8. Membrana de interacción

Debería ser evidente ya que el concepto de las reglas de transformación no da cuenta de todos los hechos. Cuando el mundo en general penetra el límite de un encuentro y se incorpora a la actividad de la interacción, lo que sucede va más allá de un reordenamiento o transformación de patrones. Lo que sucede es del orden de una naturaleza orgánica psico-biológica. Una parte del mundo general potencialmente determinante es fácilmente ignorado; otra parte es reprimida; y una parte es suprimida conscientemente al precio de una distracción que se hace sentir. Donde haya una desatención fluida, no habrá una tendencia a modificar las reglas de transformación; donde haya una distracción notoria, se ejercerá presión sobre las resoluciones. Un incidente hace peligrar a las reglas de transformación, no directamente sino por medio de la modificación del trabajo psíquico que están realizando quienes tienen que interactuar de acuerdo con esas reglas.

Para pensar más fácilmente en estos términos orgánicos, podemos proponer una metáfora orgánica. Una célula viva generalmente tiene una pared celular, una membrana que separa a la célula de componentes en su ambiente externo, asegurando una relación selectiva entre éstos y la composición interna de la célula. La resiliencia y salud de la célula se expresa en la capacidad de su membrana de mantener una función selectiva particular. Pero a diferencia del conjunto de reglas de transformación, una membrana efectivamente realiza el trabajo de filtración y no se limita a determinar que se mantenga una selección del ambiente externo. Más aún, la membrana está sujeta a muchas amenazas, puesto que puede sostener su labor y sus funciones sólo sobre una reducida gama de cambios en el sistema externo.

Si concebimos que los encuentros tienen una membrana metafórica a su alrededor, podemos centrar la atención en nuestras inquietudes. Podemos ver que la dinámica de un encuentro estará vinculada con el funcionamiento de los mecanismos que sostienen sus límites, los cuales delimitan al encuentro de forma selectiva con respecto a mundos más amplios.³⁸ Y podemos empezar a preguntarnos por los tipos de componentes del ambiente externo al encuentro que expandirán o contraerán la gama de sucesos con los que éste lidiará, y el tipo de componentes que harán a la resiliencia del encuentro o a su destrucción.

Las bases de la diversión

En este artículo, hemos avanzado en etapas para enfocarnos en la cuestión de la euforia en los encuentros, postulando que la euforia surge cuando las personas pueden mantener espontáneamente las reglas de transformación autorizadas. Asumimos que los participantes juzgarán los encuentros pasados en términos de si fueron fáciles de transitar o no, y que estarán inte-

38. Podemos encontrar un claro tratamiento de este tema en términos de un "sistema externo", un "sistema interno" y un límite en Homans (1950).

resados en maximizar la euforia a través de, por ejemplo, actos de integración, selección de temas, y evitación de encuentros que pueda suponerse que vayan a ser disfóricos.

Ahora bien, esto sugiere sólo de un modo muy general qué hacen las personas para asegurar interacciones fluidas, puesto que cuando señalamos que el involucramiento espontáneo debe coincidir con el involucramiento obligatorio, sólo estamos dando un paso atrás en el problema. Tenemos que avanzar con la pregunta de qué producirá esta congruencia para cualquier encuentro dado.

En la conclusión de este artículo, entonces, me propongo emprender un abordaje especulativo a algunas de las condiciones que, al ser apartadas, parecen asegurar la interacción fluida. Una vez más, las interacciones que he denominado encuentros de juego parecen ser el mejor punto de partida. No sólo los juegos se eligen y descartan en base a si aseguran una interacción eufórica, sino que además, para asegurar el involucramiento, a veces son modificados de una forma contemplada por las reglas, proporcionándonos un indicador sensible de qué es necesario para asegurar la euforia. En lugar de tener que generar una dotación de involucramiento espontáneo que coincida con las reglas de transformación, es posible modificar las reglas de transformación para que encajen con la distribución y posibilidades del involucramiento espontáneo. Las prácticas de formación de equipos “equilibrados”, de darle una ventaja a alguien, de limitar la participación según niveles de habilidad, o de ajustar los límites de las apuestas, le otorgan suficiente maleabilidad a los elementos del juego como para permitir que éstos sean modelado y diseñado con la forma que mejor se adecue al objetivo de mantener a los participantes interesados. Por lo tanto podemos volver, finalmente, a nuestro tema original: la diversión de los juegos.

Existe una idea de sentido común de que es divertido jugar a los juegos cuando el resultado o la recompensa tiene una buena chance de mantenerse incierta hasta el final de la partida (aunque también es necesario que la partida llegue a una resolución final dentro de un período de tiempo razonable). Las prácticas de formar equipos equilibrados y de dar ventaja a los equipos desequilibrados, y la práctica de interponer juiciosamente un elemento de aleatorización, la “pura suerte” (especialmente en el grado en que es imposible que el equilibrio y las ventajas construyan un campo de juego perfectamente equitativo), coadyuvan a asegurar que un conocimiento previo de los atributos de los jugadores no hará del desenlace del juego un resultado previsible. Por razones similares, si el puntaje final pasa a ser previsible, como suele suceder hacia el final de la partida, es probable que el perdedor conceda el juego, poniendo fin a la acción en beneficio tanto de la partida como del encuentro de juego.

Calificar al resultado como incierto, no obstante, es, en efecto, decir que debemos mirar a la propia partida para descubrir cómo se resolverán las cosas. La línea que se va formando, construida por las jugadas que los jugadores van alternando e imbricando, puede, en consecuencia, mantener una

E. Goffman

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

53

demanda exclusiva de la atención de los participantes, facilitando de este modo la capacidad del juego de constituir la realidad vigente de sus jugadores y de producir su involucramiento. Así, podemos comprender uno de los motivos sociales por los que hay resentimiento hacia quienes hacen trampa; al localizar el poder de determinar el resultado de la partida en los arreglos que hace un único jugador, hacer trampa destruye el poder generador de realidad del juego, de la misma manera que lo hace un desequilibrio notorio entre los equipos.³⁹ (Por supuesto, mientras que el desequilibrio de los equipos impide que un mundo se desarrolle, el descubrimiento de que alguien está haciendo trampa lesiona y colapsa un mundo que ya se había desarrollado).

Pero este análisis sin duda no es suficiente. En los juegos de puro azar, como lanzar una moneda para ver de qué lado cae, jamás surgiría el problema de equilibrar los equipos, sin embargo, a menos que cuidadosamente agreguemos otros factores tal como las apuestas de dinero, la mera incertidumbre sobre el resultado no es suficiente para el involucramiento de los jugadores.

Otra posibilidad es que los juegos le dan una oportunidad a los jugadores de exhibir atributos valorados en el mundo más general, tal como destreza, fuerza, conocimientos, inteligencia, valentía, y templanza. Así, atributos relevantes al exterior obtienen una expresión oficial dentro del ambiente del encuentro. Estos atributos pueden incluso obtenerse dentro del encuentro, para reclamarlos más tarde fuera de él.

Una vez más, esto sólo no será suficiente, puesto que una distribución desequilibrada le permite al mejor jugador exhibir todo tipo de habilidades. Éste, al menos, estará satisfecho. Aun así, sabemos que no es probable que admita que obtiene satisfacción de este tipo de prácticas más allá de cómo se sienta realmente, y, de hecho, es bastante probable que se encuentre con que está aburrido y pierda interés en la partida.

Pero si combinamos los dos principios, el resultado incierto y la exhibición autorizada, podemos lograr algo con mayor validez. Un juego exitoso sería, entonces, uno que en primer lugar tenga un resultado incierto y que, luego, dentro de estos límites, habilitara la exhibición de atributos externamente relevantes un máximo posible.

Este tema doble tiene bastante sentido. Un buen jugador que no tiene competencia en la exhibición de sus poderes puede dar la impresión de estar haciendo declaraciones demasiado abiertamente; estaría actuando en oposición a las reglas de irrelevancia que requieren que se abstenga de prestar atención a muchos de sus atributos sociales externamente relevantes. Pero

39. Harvey Sacks me ha dicho que el protocolo de los juegos podría exigir que aquellos que descubran a un tramposo le adviertan sigilosamente de modo que pueda desistir o retirarse sin disolver el juego en su totalidad. Presumiblemente, una acusación abierta de hacer trampa sería aún más destructiva para la partida que el hecho de que algunos jugadores sepan que alguien está haciendo trampa. Lo que se amenaza con hacer trampa es aquello que determina la forma que puede tomar el control sobre esa práctica de hacer trampa.

siempre y cuando sus esfuerzos sean invocados en medio de una competencia reñida, son invocados por la interacción misma y no meramente para impresionar. La incertidumbre del resultado le da al jugador un escudo desde el cual puede introducir atributos a la interacción que amenazarían la membrana que recubre al encuentro si fueran introducidos abiertamente.

¿Hasta qué punto podemos generalizar esta explicación? Primero tenemos que hacer que esta concepción de un principio dual nos conduzca a una reflexión sobre los juegos de apuestas y a los esfuerzos de los jugadores para localizar la función eufórica. Si los participantes perciben que las apuestas son muy bajas en relación con sus posibilidades financieras, el interés en el dinero no podrá por sí mismo penetrar en el encuentro y otorgarle vivacidad. El interés en el juego puede languidecer; puede suceder que los participantes dejen de “tomárselo en serio”. Por otro lado, si los jugadores sienten que las apuestas son altas en relación con sus ingresos y recursos, entonces puede suceder que el interés quede sofocado, un participante puede desbordarse del encuentro de juego, quedando subsumido en una angustiada preocupación personal sobre su bienestar económico.⁴⁰ Un jugador en estas circunstancias se ve forzado a tomar el juego “demasiado en serio”.

Cuando, al principio de la partida, los jugadores consideran una escala apropiada de apuestas, están buscando ese tipo de pantalla detrás de la cual un interés por el dinero puede filtrarse en el juego. Éste es uno de los motivos para limitar la entrada al juego a personas que se considere que puedan costear perder más o menos esa cantidad de dinero. De manera similar, podemos comprender la tendencia de crecimiento en el nivel de las apuestas durante el juego, dado que, para ese entonces, el juego ha tenido la oportunidad de captar a los jugadores y habituarlos a lo que previamente hubieran considerado una pérdida demasiado preocupante.

También observamos que la noción de tomarse un juego demasiado en serio o no lo suficientemente en serio no se corresponde exactamente con nuestras nociones del contraste entre una actividad recreativa “no seria” y una actividad cotidiana “seria”. El asunto, al parecer, no reside en si la actividad corresponde a la esfera recreativa o a la esfera laboral, sino que reside en si las demandas externas a la atención pueden ser selectivamente controladas de modo que uno pueda concentrarse en el encuentro como un mundo en sí mismo. El problema de “demasiado serio” o “no lo suficientemente serio” surge en los encuentros de juego no porque se trate de un juego, sino porque se trata de un encuentro.

40. Resulta interesante que en la vida cotidiana, cuando los individuos transfieren o reciben dinero que para ellos representa una gran cantidad, a menudo hacen un pequeño chiste sobre cuestiones de dinero. Presumiblemente, una preocupación por los fondos estaría poniendo en riesgo la integridad del encuentro de la transferencia, y el chiste es un esfuerzo por asimilar esta fuente de distracción a la interacción en curso para, de este modo (así se espera), reducir la tensión. En todo caso, demostrar que el dinero no se está tratando “seriamente” significa, presumiblemente, dar a entender que el encuentro en sí mismo es lo importante.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

55

La condición financiera no es el único aspecto fundamental de la vida de una persona que puede introducirse por la membrana de un encuentro y avivar o arruinar el acto. La seguridad física, por ejemplo, parece ser otra. En las actividades de juegos de niños, es frecuente que se introduzca un peligro a la integridad física del cuerpo, una vez más según un criterio cuidadosamente nivelado que comprende desde “no demasiado” a “no demasiado poco”. Por ejemplo, los toboganes deben ser lo suficientemente empinados para generar un desafío, pero no tan inclinados que hagan demasiado probable un accidente: un poco más de riesgo de lo que se puede manejar fácilmente parece ser la respuesta. (Los deportes que practican los adultos, tal como esquiar, parecen estar fundados sobre el mismo principio; en este caso un mecanismo para crear tensión con respecto a la seguridad física está integrado a la actividad del ejercicio, lo cual genera alegría en los participantes).⁴¹ Todo esto ha sido planteado por Fritz Redl en su análisis de las funciones que cumplen los juegos exitosos “de apoyo del ego”:

Quisiera enumerar algunas de las cosas que deben suceder para que un “juego” se “disuelva”. Se disuelve si deja de ser divertido; esto significa: si ciertas garantías de satisfacción, las cuales habían atraído a los individuos, dejan de ser gratificantes. Esto puede suceder por diversas razones. También se puede disolver si deja de ser seguro, es decir, cuando los riesgos o los peligros a los que un individuo se expone en el juego sobrepasan cualquier satisfacción que pueda derivar de él. Cuando digo “seguro” quiero decir interna y externamente. Los riesgos reales y el esfuerzo físico o el miedo a lastimarse pueden pasar a ser intolerables o el miedo a la pasividad propia puede pasar a ser demasiado fuerte. Ésta es la razón por la cual los niños a veces deciden, por voluntad propia, no jugar a ciertos juegos, porque tienen miedo de su propia excitación o saben que el riesgo de pérdida de autocontrol en esta actividad es tan seductor y tan fuerte que prefieren no jugar. De hecho, algunos de los mecanismos de los juegos parecen haber sido confeccionados para garantizar la satisfacción, pero también garantizan seguridad ante las presiones del propio superego o ante los peligros externos. Una vez más, un juego se disuelve cuando el personaje “como si” no se puede mantener, o cuando la proximidad a la realidad es demasiado fuerte, y esto puede variar de juego en juego. Hay algunos juegos que dejan de ser divertidos cuando se vuelven demasiado fantásticos y no hay suficiente semejanza con una situación real de competencia; hay otros juegos que dejan de ser divertidos por la razón inversa. Si uno se acerca demasiado a la realidad, la actividad puede perder su carácter de juego, así como sucede con algunos juegos que están demasiado alejados de la realidad. ¿Qué punto es demasiado lejos o demasiado cerca? No tengo respuesta a esta pregunta (Redl 1956: 212-213).⁴²

41. Roger Caillois (1957: 107) se refiere a “los juegos basados en la búsqueda de vértigo”. Dice al respecto: “La cuestión no se vincula tanto con superar el miedo, sino más bien con experimentar el miedo voluptuosamente, un estremecimiento, un estado de estupor que momentáneamente hace que uno pierda el autocontrol”. Véase también Caillois (1958), donde profundiza su discusión sobre los juegos basados en ilinx.

42. Véase también Redl (1957).

Aún más, es posible interpretar a los juegos como una forma de infundir o integrar a los encuentros de juego diversos elementos de base externa que son socialmente significativos. Ésta parece ser una de las razones por las que distintos ambientes culturales favorecen diferentes tipos de juegos, y algunos cambios históricos en los materiales de un juego parecen responder a los cambios sociales en el ambiente en el que éste se juega.⁴³ Y más allá de los materiales en sí mismos, tenemos la cuestión de la posición social más amplia de los jugadores en pugna. De este modo, por ejemplo, el choque entre dos equipos de fútbol en la cancha puede ofrecer un medio por el cual el antagonismo entre dos grupos, representados por los equipos, puede entrar en un encuentro de manera controlada y ser expresado.⁴⁴ Entonces, podemos anticipar que, al menos en lo que respecta a los espectadores, dos equipos formados del mismo grupo social pueden producir un conflicto poco atractivo, y dos equipos formados de grupos abiertamente enfrentados entre sí pueden proporcionar incidentes durante los cuales fluya tanta hostilidad con base externa en la actividad mutua del encuentro deportivo que estalle la membrana que lo rodea, conduciendo a motines, peleas, y otros signos de un colapso en curso. Todo esto ya lo afirma Max Gluckman en su análisis del fútbol británico, donde intenta explicar por qué los equipos de la liga pueden representar a diferentes escuelas, ciudades, y regiones, pero tienen tanta más dificultad para representar diferentes grupos religiosos y diferentes clases sociales:

Podemos encontrar situaciones similares en partidos interescolares. Sabemos que, en gran parte, la unidad y la lealtad interna de las escuelas se construyen por medio de la competencia formalizada, en juegos con otras escuelas; y esperaríamos que este sistema funcione bien siempre y cuando cada escuela se enfrente a otras escuelas del mismo tipo que ellas mismas. ¿Qué pasaría si las escuelas públicas se involucraran en competencias con escuelas secundarias modernas? ¿Acaso todo el contexto nacional de divergencia en oportunidades, prospectos y privilegios envenenaría el juego hasta que éste dejase de servir su propósito de rivalidad amistosa? ¿Es realmente el hecho de que Cambridge y Oxford puedan producir mejores equipos que las universidades provinciales la única razón por la cual su rivalidad queda confinada principalmente a competencias entre sí? (Gluckman 1959: 102)⁴⁵

43. Véase, por ejemplo, el análisis de K. M. Colby (1953) del carácter cambiante de las piezas de ajedrez.

44. Sobre este tema, véase la interpretación funcional de las ceremonias de pacificación de los nativos de la Isla Andamán del Norte en A. R. Radcliffe-Brown, *The Andaman Islanders* (Glencoe: The Free Press, 1948), pp. 134-5, 238.

45. Por supuesto, los Juegos Olímpicos convocan equipos de distintas nacionalidades para enfrentarlos entre sí, pero la fuerte institucionalización de estas competencias parece ser exactamente lo que se necesita para reforzar la membrana dentro de la cual se desarrollan estos juegos; y, a pesar de la alarmante implicación, los equipos olímpicos contrarios a veces efectivamente se pelean. P. R. Reid (1952: 64) propone un argumento similar en su análisis de los juegos de pared que juegan los prisioneros de guerra británicos en Colditz: "Los polacos, y más tarde, cuando llegaron, los franceses, siempre fueron espectadores cautivados.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

57

Entonces, las diferencias sociales entre los dos públicos que apoyan a los equipos deben ser de una naturaleza tal que puedan aprovecharse sin colapsar el sistema. Puede ser, no obstante, que esto sea aplicable para cualquier experiencia importante con base externa que compartan los miembros de un público. Una obra de teatro que no toca temas relevantes para el público probablemente fracase, y, sin embargo, se pueden modificar los materiales para la puesta en escena a tal punto que disfracen las realidades en las que reposan insuficientemente, provocando que el público se conmueva demasiado. De este modo, las obras de teatro realistas que se producen para los públicos poco sofisticados son interpretadas por algunas personas como de mal gusto, que “van demasiado lejos”, o que son “demasiado cercanos a la realidad”; éste fue el recibimiento, según me informaron, de *Riders to the Sea* [“Los jinetes al mar”] cuando fue interpretada para un público de Shetland. Lo que se ha dado en llamar “distancia simbólica” debe estar asegurado. Debe mantenerse una membrana que controle el flujo de sentimientos externamente relevantes que entran en la interacción. Resulta interesante observar que podemos encontrar el mismo efecto en el juicio que hacen los públicos adultos al ver a sus hijos utilizar materiales sagrados para el propósito de un juego, como señala Caillois al discutir el hecho de que los juegos no son meros residuos presentes de realidades pasadas:

Estas reflexiones son igualmente válidas para lo sagrado y para lo profano. Los kachina son semidividades, el objeto principal de adoración entre los indios pueblo de Nuevo México; esto no impide que los mismos adultos que le rinden culto y los encarnan en sus danzas enmascaradas también hagan muñecos a su imagen y semejanza para el entretenimiento de sus hijos varones. De modo similar, en los países católicos, los niños juegan a ir a misa, a tomar la confirmación, al casamiento, y al velorio. Sus padres les permiten hacerlo al menos siempre y cuando la imitación sea respetuosa. En el África negra, los niños hacen máscaras y rombos de la misma manera, y son castigados del mismo modo si la imitación va demasiado lejos y se acerca demasiado a la parodia o al sacrilegio (Caillois 1957: 97).

Parece ser, entonces, que en los juegos y actividades similares, los disfraces deben ser provistos de supervisión, pero no interrumpen el flujo de cuestiones socialmente significativas que se desplazan hacia el encuentro. Toda esta discusión va más allá de mi afirmación anterior de que el carácter físico de los materiales del juego es irrelevante. Los significados relevantes de las diversas piezas de los materiales del juego son en sí mismos un disfraz útil, pues detrás de estos significados, los valores emocionales, materiales y estéticos de las piezas pueden infiltrarse en la interacción, infundiéndole

Aunque no teníamos un monopolio sobre el patio, ellos iban naturalmente a sus cuartos y miraban el juego desde las ventanas. Eventualmente formaron un bando contra los británicos y jugaron en oposición a ellos, pero estos juegos no fueron exitosos. Se atizaron los temperamentos y los puntajes pasaron a tener importancia, lo cual nunca pasaba en un “juego” “completamente británico”. Véase también Orwell (1950).

tonos de significado que nada tienen que ver con la lógica del juego, sino que se vinculan con el placer del encuentro de juego; la atención que se le presta tradicionalmente a la calidad de los materiales utilizados para jugar al Go en Japón constituye un ejemplo extremo. De este modo también, quizás, la conversación y la gastronomía en un restaurante puedan no sólo ocultar un escenario modesto, si son lo suficientemente agradables, sino que además nos permitan, en un establecimiento refinado, una identificación más profunda con el costo del decorado, la organización del servicio, y el estatus social de los grupos en las demás mesas; una identificación que no nos permitiríamos hacer si el proceso no estuviera encubierto. Y parece ser que la maleabilidad de la configuración de los juegos (decisión por un juego, bandos, ventajas, apuestas) permite la elaboración del grado perfecto de encubrimiento.

Pero aquí tenemos un tópico que repite la doctrina que se ha construido alrededor de los diagnósticos proyectivos, a saber, que la ambigüedad y maleabilidad del material de prueba le permite a los sujetos estructurarlo de acuerdo con sus propias inclinaciones, para expresar temas “cargados” subjetivamente, porque los materiales están lo suficientemente apartados de la realidad como para permitirle al sujeto que no vea lo que está haciendo con ellos. Se logra una discontinuidad con el mundo al mismo tiempo que se establece una conexión con él. Por supuesto, estos diagnósticos suelen estar dirigidos a un sujeto y a su mundo, en contraste con un encuentro con varios individuos, pero la presencia de alguien que realice el diagnóstico enfocando su atención en la respuesta del sujeto efectivamente cumple la condición de un encuentro entre dos personas. Una mirada a la literatura sobre los dispositivos proyectivos nos motiva a continuar por este camino. Tomemos por ejemplo la bella obra de Erikson sobre la terapia de juego publicada en 1937 (Homburger 1937). En ella, describe a niños que no pueden hablar de sus problemas, que, incluso, pueden ser demasiado pequeños para poder hacerlo. La afición vinculada a los materiales suprimidos y reprimidos desgarraría cualquier membrana envolvente de cualquier actividad mutua o individual que hiciese alusión a este material. En algunos casos, estas restricciones bloquean cualquier comunicación verbal. Pero al permitirle al niño la construcción de configuraciones de juegos en base a objetos como muñecos que están de algún modo alejados de la realidad que se proyecta en ellos, el niño siente un alivio, una ligereza; y esto sucede a través del proceso de infusión de sus dolorosas preocupaciones en la situación local de un modo inocuamente transformado.

Una vez que se ha concedido la especial relevancia del diagnóstico proyectivo, no tendremos que estar limitados por los materiales formales del diagnóstico, sino que podremos incluir cualquier situación en la que un individuo se pueda permitir interactuar en virtud de un disfraz, que de hecho funcionará como unas reglas de transformación que él mismo puede crear. Fromm-Reichmann presenta un ejemplo de esto:

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

59

Tal vez mi interés comenzó con la joven mujer catatónica que logró interrumpir un período de evidente ansiedad con un total bloqueo de comunicación, respondiendo a una pregunta que le hice sobre su sentimiento de desolación: ella levantó su mano con el dedo pulgar elevado, los otros cuatro dedos replegados hacia su palma, de modo que yo podía ver sólo el pulgar, pero no los cuatro dedos ocultos. Interpreté la señal con la pregunta “¿Así de sola?” con un tono de voz comprensivo. Ante esto, su expresión facial se relajó como si fuera en alivio y gratitud, y sus dedos se abrieron. Entonces comenzó a hablarme sobre sí misma por medio de sus dedos, y me pidió con gestos que le respondiera de la misma manera. Continuamos esta conversación de señas por una o dos semanas, y en el transcurso de este tiempo, su tensión y angustia fueron decreciendo y empezó a romper su aislamiento no comunicativo; subsecuentemente salió completamente de su soledad (Fromm-Reichmann 1959: 1).

En ambos casos lo que observamos es al mismo individuo que determina el tipo de velo que se deslizará sobre sus emociones durante su comunicación con otra persona. El sistema de protocolos y reserva que utilizan los miembros de cualquier grupo en la interacción social parecería funcionar del mismo modo, pero en este caso el encubrimiento está socialmente estandarizado; el individuo lo usa pero no lo diseña él mismo para sus necesidades particulares.

En la intervención psicoterapéutica para los pacientes profundamente retraídos, puede suceder que el terapeuta deba aceptar que el paciente use un disfraz muy denso, pero en la psicoterapia con “neuróticos”, podemos ver el extremo opuesto. En la doctrina psicoanalítica de la transferencia y la regla psicoanalítica de la asociación libre, nos encontramos con la noción de que puede existir una membrana tan diáfana y a la vez tan dura que cualquier emoción vinculada con el exterior del paciente puede activarse e inyectarse en el encuentro sin destruir el encuentro entre médico y paciente. Por supuesto, la configuración profesional que separa al sillón analítico de la vida en el hogar y sus autoridades facilitan esta posibilidad.⁴⁶ La extensión de esta doctrina de “contarlo todo” al grupo de psicoterapia sólo desplaza la cuestión un poco hacia la dirección del tipo de encuentro considerado en este artículo.

Esta perspectiva de la función del disfraz nos permite considerar el fenómeno de las “ironías subversivas”. Una de las formas más interesantes de

46. Véase Klein (1955: 6): “Más importante aún, descubrí que la situación de transferencia, la espina dorsal del procedimiento psicoanalítico, sólo puede establecerse y mantenerse si el paciente logra sentir que la sala de consulta o la sala de juegos, de hecho la totalidad del análisis, existe por separado de su vida cotidiana en el hogar. Pues sólo bajo tales condiciones puede superar su resistencia a la experiencia y expresión de pensamientos, emociones, y deseos, que son incompatibles con las normas, y en el caso de los niños, que sienten que se oponen a gran parte de lo que les han enseñado”. Quizás, entonces, una travesía oceánica sea divertida no porque nos separa de la vida cotidiana, sino porque, el estar aparentemente separada de la vida cotidiana, podemos permitirnos experimentar ciertos aspectos de ella.

“producir” situaciones puede encontrarse en lugares y períodos de estrés, en donde aparecen cuestiones extremadamente difíciles de soportar (y típicamente excluidas por las reglas oficiales de transformación), que se introducen con levedad e ironía. El caso clásico es el “humor negro”. En los campos de concentración, por ejemplo, a los nabos a veces se les llamaba “ananás alemanes” (Kogon 1966: 108), a los ejercicios de faena se le llamaba “geografía”. En un hospital psiquiátrico, un paciente puede expresarles a otros pacientes una afección con respecto al lugar refiriéndose, con una ironía deliberada, al edificio médico y quirúrgico como al “hospital”, definiendo de ese modo al resto de la institución como un tipo de lugar distinto.⁴⁷ En general, estas ironías subversivas parecen “aparecer” cuando abren la posibilidad de alguna expresión de afecciones que se genera en la situación institucional en su conjunto, pero que disfrazan lo que se está expresando de manera suficiente para asegurar el orden del encuentro particular.

Dentro de la misma perspectiva, podemos considerar las funciones de los mecanismos indirectos en el control social informal. Por ejemplo, cuando un miembro de un equipo de trabajo comienza a amenazar las cuotas informales de trabajo al producir demasiado, podemos seguir las acciones de sus compañeros de trabajo que, quizás renuentes a expresar su resentimiento y deseo de control de forma directa, pueden poner en funcionamiento un juego que “traiga” o “apile” al trabajador inconformista, por el cual éste será arrastrado nuevamente a los niveles anteriores de producción bajo la apariencia de ser el blanco de una broma.⁴⁸

En cualquier interacción, entonces, existe este tema doble: es necesario introducir el mundo en general, pero de forma controlada y disfrazada. Los individuos pueden relacionarse cara a cara porque están dispuestos a cumplir con las reglas de irrelevancia, pero las reglas parecen existir tanto para permitir que algo complejo se exprese discretamente como para excluirlo por completo de la escena. Debido a los peligros de la expresión, un disfraz puede funcionar no tanto como un modo de ocultar algo sino más bien como un modo de revelar tanto como pueda ser tolerado de ese elemento en un encuentro. Cercamos nuestras interacciones con portones; los mismos medios que utilizamos para frenar una parte de la realidad pueden ser los medios por los cuales podemos soportar su introducción.

47. Investigación del autor sobre los hospitales psiquiátricos. Podemos encontrar un abordaje sistemático de los chistes de los pacientes en los hospitales psiquiátricos en Coser (1959). Existe también un informe detallado de prácticas algo similares en una investigación de casos de daño cerebral considerados para cirugía en un hospital psiquiátrico: Edwin Weinstein y Robert Kahn (1955).

48. Véase Roethlisberger y Dickson (1950) y el interesante artículo de Street (1958): el “apilamiento” consistía en asignarle al “trabajador acelerado” o “rompedor de cuotas” un número mayor de unidades de las que pudiera razonablemente realizar. El objetivo del juego era avergonzar y ridiculizar al trabajador acelerado sin perjudicar a los demás miembros de la línea. Generalmente era necesario “apilar” al “rompedor de cuotas”, pero alguna vez para ponerlo en línea con las normas de producción.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

61

Como último paso, quisiera rastrear el mismo tema dual en la sociabilidad, en ocasiones tales como las fiestas, que forman un marco estructurado para muchos intercambios durante una velada.

Se puede sostener que la participación social informal es una validación máxima de las relaciones de intimidad e igualdad con aquellos con quienes compartimos esta actividad.⁴⁹ Una fiesta, entonces, por el hecho de ser un baño de sangre de estatus, es un ascenso y descenso de nivel de todos los presentes, una contaminación y sacralización mutua. Formulada de forma concreta, una fiesta es una oportunidad para involucrarse en encuentros que amplíen nuestros horizontes sociales por medio de, por ejemplo, la formación de un vínculo sexual, el trato informal con personas de alto rango, o la extensión de nuestro círculo de invitaciones. Allí donde las fronteras ya han sido tentativamente ampliadas, las fiestas pueden funcionar como confirmación y consolidación de una labor previamente iniciada.

Definida de esta manera, una fiesta nos presenta un doble conjunto de requisitos y, detrás de éstos, otra ilustración de nuestro tema dual. Por un lado, podemos ver las racionalizaciones comunes y las causas de la endogamia social: la regla de que sólo se invite a personas de una posición social semejante a una reunión social. Cuando les planteamos la pregunta de su exclusividad a los individuos, suelen afirmar que no tendrían “nada en común” con aquellos que no han sido invitados, y que mezclar diferentes clases de personas pone a todos “incómodos”. Presumiblemente, lo que quieren decir aquí es que los atributos oficialmente irrelevantes se impondrían en la situación, destruyendo identidades sobre las cuales se había organizado la sociabilidad y aniquilando el involucramiento espontáneo en la recreación disponible.

Pero la preocupación contraria, precisamente, también se hará sentir. A menudo, las conversaciones y juegos fallan no porque los participantes sean insuficientemente parecidos, sino porque no son lo suficientemente diferentes. Puede surgir un sentimiento de aburrimiento, de que probablemente nada vaya a suceder, cuando las mismas personas pasan todos sus momentos de sociabilidad juntos. Los horizontes sociales no pueden extenderse. Así oímos las frases: “La misma gente de siempre”, “lo mismo de siempre, no vayamos”. Los hablantes, de hecho, generalmente van, pero con bajas expectativas.

Entonces nos encontramos con que la función eufórica para un suceso social reside en algún lugar entre poca y mucha diferencia social. Debe lograrse una disolución de alguna distancia social con base externa, una penetración de fronteras del ego, pero no al punto que deje a los participantes temerosos, intimidados o conscientemente preocupados por lo que está sucediendo en el campo social. Debemos protegernos de una pérdida y una ganancia potenciales demasiado altas, así como demasiado bajas.

49. Esta perspectiva sobre la sociabilidad proviene de W. L. Warner, quien parece haber sido el primer sociólogo estadounidense en apreciar y estudiar este rol estructural de la vida social informal. Para un análisis reciente de la sociabilidad que trata con varios de los temas abordados en este artículo, véase Riesman, Porter, y Watson (1960).

Si este “trabajo de indagación” va demasiado lejos o se queda corto, los participantes se verán forzados a examinar directamente el tipo de tarea que se espera de las fiestas y los impulsos que conducen a las personas a asistir o evitarlas; impulsos que deben ocultarse en las actividades de las fiestas a la vez que proveen la energía para su realización. En términos sociológicos, una fiesta muy decorosa, al igual que una indecorosa, puede transformarse en obscena, exponiendo deseos fuera del contexto en el que los sucesos realizados localmente pueden disfrazarlos.

De esto se desprende, claro está, que lo que constituye un evento exitoso y alegre para un participante puede no serlo para otro. Más aún, se entiende que si se debe complacer a la mayoría, entonces una minoría quizás deba sacrificarse a sí misma para la ocasión, permitiendo que sus cuerpos sean fundidos en la mezcla para lograr que la campana tenga un sonido armonioso. Quizás en esos casos, esa minoría dependa de otros tipos de placeres.

Conclusiones

He postulado en este artículo que cualquier encuentro social, cualquier reunión focalizada, debe entenderse en primer lugar en términos del funcionamiento de la “membrana” que la envuelve, separándola de un campo de propiedades a las que se les puede otorgar importancia. Hay un conjunto de reglas de transformación que oficialmente dicta a qué tipo de propiedades debe asignársele qué tipo de influencia en la distribución de los recursos localmente realizados. Si un participante puede verse espontáneamente involucrado en el foco de atención prescrito por estas reglas de transformación, se sentirá cómodo, espontáneo, seguro sobre la realidad sobre la que tanto él como los demás se apoyan. Un encuentro les proporciona un mundo a sus participantes, pero el carácter y estabilidad de este mundo está íntimamente vinculado con su relación selectiva con el mundo más amplio. El análisis naturalista de los encuentros, entonces, al mismo tiempo se relaciona más estrechamente con los estudios de la estructura social, y se aleja más de ellos, de lo que uno podría imaginarse en un principio.

He intentado demostrar los efectos de los atributos socioeconómicos estándar en el funcionamiento de un encuentro. Para esto, he seguido un recorrido que es tradicional en el análisis sociológico, pero debemos notar una diferencia importante. En términos empíricos, el efecto de los atributos sociales con base externa en los encuentros sociales es muy fuerte. Pero el análisis y la teoría de este efecto deben otorgarle igual importancia a cuestiones tales como el ruido, la fatiga, o las desfiguraciones faciales. El estatus de grupo racial de un participante en una reunión focalizada puede tener un efecto muy similar que un labio leporino en otra; el trayecto por el cual los factores socioeconómicos entran a un encuentro es tal que éste está igualmente abierto a un extraño y diverso conjunto de vehículos.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

63

En lo concerniente a los encuentros de juego y otras reuniones focalizadas, la cuestión a considerar de mayor importancia es lo divertidas que son. Aquello con lo que el individuo pueda involucrarse de manera natural y fluida podrá convertirse en real para él. Los sucesos que tengan lugar en su presencia física inmediata son aquellos con los que podrá involucrarse fácilmente. El involucramiento colectivo en un marco con otros individuos refuerza la realidad constituida por la atención del individuo, incluso cuando ese involucramiento se expone a las distracciones destructivas que los demás están ahora en posición de provocar.

El proceso de sostenimiento mutuo de una definición de la situación en la interacción cara a cara se organiza socialmente a través de reglas de relevancia e irrelevancia. Estas reglas para la administración del involucramiento parecen ser un elemento poco sustancial de la vida social, una cuestión de cortesía, de modales y protocolos. Pero es a estas reglas endeblas a las que les debemos nuestro sentido inquebrantable de la realidad, y no a un carácter inquebrantable del mundo externo en sí. Estar cómodo en una situación es estar propiamente sujeto a estas reglas, cautivado por los significados que éstas generan y estabilizan; estar incómodo significa que uno está desconectado de la realidad inmediata y que uno debilita la conexión que los demás tienen con ella. Ser raro o descuidado, hablar o moverse de manera extraña, significa ser un gigante peligroso, destructor de mundos. Es algo que cualquier psicótico y comediante debe saber: cualquier movimiento certeramente inadecuado puede insinuarse inmediatamente a través de la delgada funda de la realidad.

Bibliografía

Bales, Robert F. 1953. "The Equilibrium Problem in Small Groups". Pp. 111-161 en *Working Papers in the Theory of Action*, editado por T. Parsons, R. F. Bales y E. A. Shils,. Glencoe: The Free Press.

_____. 1950, *Interaction Process Analysis*, Cambridge: Addison-Wesley.

Bateson, Gregory. 1955. "A Theory of Play and Fantasy", *Psychiatric Research Reports 2*: 39-51.

_____. 1952. "The Position of Humor in Human Communication". Pp. 541-554 en *Cybernetics, Transactions of the Ninth*, editado por H. von Foerster. Nueva York: Josiah Macy, Jr. Foundation.

Bateson, Gregory y Margaret Mead. 1942. *Balinese Character*. Nueva York: New York Academy of Sciences.

Borgatta, Edgard y L.S. Cottrell Jr. 1955. "On the Classification of Groups" *Sociometry* 18. 409-422.

Brossard, Chandler. 1952. *Who Walk in Darkness*. Nueva York: New Directions.

Caillois, Roger. 1958. *Les Jeux et les Hommes*. Paris: Gallimard.

- _____. 1957. "Unity of Play: Diversity of Games" *Diogenes* 19: 92-121.
- Cohen, Albert. 1959. "The Study of Social Disorganization and Deviant Behaviour". Pp. 461-484 en R. K. Merton, L. Broom y L. S. Cottrell Jr, *Sociology Today*. Nueva York: Basic Books.
- Cooley, Charles. 1922. *Human Nature and the Social Order*. Nueva York: Scribner's.
- Colby, Kenneth M. 1953. "Gentlemen, The Queen!" *Psychoanalytic Review* 40:144-148.
- Coser, Rose. 1960. "Laughter Among Colleagues" *Psychiatry* 23: 81-95.
- _____. 1959. "Some Social Functions of Laughter" *Human Relations* 12: 171-82.
- Dennis, Nigel. 1960. "A Bicycle Built for Two" *Encounter* 15: 12-22.
- Dollard, John. 1939. "The Dozens: Dialect of Insult" *American Imago* 1: 3-25.
- Freud, Sigmund. 1938. *The Basic Writings of Sigmund Freud*. Nueva York: Modern Library.
- Fromm-Reichmann, Frieda. 1959. "Loneliness" *Psychiatry* 22: 1-15.
- Garfinkel, Harold. 1963. "A conception of, and experiments with, "trust" as a condition of stable concerted actions". Pp. 187-238 en *Motivation and social interaction: cognitive approaches* editado por O.J. Harvey. New York: Ronald Press.
- Goffman, Erving. 1969. *The Presentation of the Self in Everyday Life*. London: The Penguin Pres.
- _____. 1958. "The Forms of Conduct" *American Journal of Sociology* 64: 137-151.
- _____. 1957a. "The Characteristics of Total Institutions". Pp. 43-85 en *Symposium on Preventive and Social Psychiatry*. Washington, D.C.: Walter Reed Army Insitute of Research.
- _____. 1957b. "Alienation from Interaction" *Human Relations* 10: 47-60.
- _____. 1956a. "The Nature of Deference and Demeanor" *American Anthropologist* 58: 473-502.
- _____. 1956b. "Embarrassment and Social Organization" *American Journal of Sociology* 62: 264-271.
- _____. 1955. "On Face-Work" *Psychiatry* 18: 213-31.
- _____. 1953. "Communication Conduct in an Island Community". Tesis doctoral. Department of Sociology, University of Chicago, Chicago.
- Gluckman, Max. 1959. "How Foreign Are You?". *The Listener*, 15 de enero, p.102.
- _____. 1955. *Custom and Conflict in Africa*, Glencoe: The Free Press.
- Graves, Robert. 1936. *The Future of Swearing*. Londres: Kegan Paul.
- Hassler, Alfred. 1954. *Diary of a Self-Made Convict*. Chicago: Regnery.
- Homans, George C. 1950. *The Human Group*. Nueva York: Harcourt, Brace and Company.
- Homburger, Erik. 1937. "Configurations in Play – Clinical Notes" *The Psychoanalytic Quarterly* 6: 139-214.
- Huizinga, John. 1950. *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press.
- Keppel, Sonia. 1959. *Edwardian Daughter*. Nueva York: British Book Centre.

E. Goffman

Tema central:
Jugar

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

65

- Klapp, Orrin E. 1949. "The Fool as a Social Type" *American Journal of Sociology* 55: 157-162.
- Klein, Melanie. 1955. "The Psychoanalytic Play Technique: its history and significance". En *New Directions in Psycho-Analysis*. Londres.
- Kogon, Eugen. 1966. *The Theory and Practice of Hell*. Nueva York: Berkley Publishing Corp.
- Long, Norton. 1958. "The Local Community as an Ecology of Games" *American Journal of Sociology* 64: 251-261.
- Métraux, Alfred. 1955. "Dramatic Elements in Ritual Possession" *Diogenes* 11: 1-17.
- Orwell, George. 1950. "The Sporting Spirit". Pp. 151-155 en *Shooting an Elephant*. Nueva York: Harcourt, Brace and Company.
- Parsons, Talcott y Neil J. Smelser. 1956. *Economy and Society*. Glencoe: The Free Press.
- Parsons, Talcott y Edward Shils. 1952. *Toward a General Thoery of Action*. Cambridge: Harvard University Press.
- Parsons, Talcott. 1951. *The Social System*. Glencoe: The Free Press.
- _____. 1949. "The Professions and Social Structure". Pp. 185-199 en *Essays in Sociological Theory Pure and Applied*. Glencoe: The Free Press.
- Perry, Stewart y Gertrude N. Shea. 1957. "Social Controls and Psychiatric Theory in a Ward Setting" *Psychiatry* 20: 221-247.
- Pike, Kenneth L. 1954. *Language in Relation to a Unified Theory of the Structure of Human Behavior*. Glendale: Summer Institute of Linguistics.
- Post, Emily. 1937. *Etiquette*. Nueva York: Funk and Wagnalls.
- Quarantelli, Enrico L. 1953. "A Study of Panic: Its Nature, Types, and Conditions". Tesis de maestría. Department of Sociology, University of Chicago, Chicago.
- Raven, Simon. 1959. "Perish by the Sword: A Memoir of the Military Establishment" *Encounter* 19 (5): 40-41.
- Redl, Fritz. 1957. "The Impact of Game-Ingredients on Children's Play Behavior". Pp. 31-81 en *Group Processes. Transactions of the Fourth*, editado por Bertram Schaffner. Nueva York: The Josiah Macy, Jr Foundation.
- Redl, Fritz y David Wineman. 1952. *Controls from Within*. Glencoe: The Free Press.
- Reid, Pat. 1952. *Escape from Colditz*. Nueva York: Berkley Publishing Corp.
- Reider, Norman. 1959. "Chess, Oedipus and the Mater Dolorosa" *The International Journal of Psycho-Analysis* 40.
- Riesman, David. Robert J. Porter y Jeane Watson. 1960. "Sociability, Permissiveness, and Equality" *Psychiatry* 23: 323-40.
- Riezler, Kurt. 1950. *Man Mutable and Immutable*. Chicago: Regnery.
- _____. 1941. "Play and Seriousness" *The Journal of Philosophy* 3: 505-17.
- Roethlisberger, F. J. y William J. Dickson. 1950. *Management and the Worker*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sarbin, Theodore R. 1954. "Role Theory: "Organismic Dimension". Pp. 233-235, en *Handbook of Social Psychology*, editado por Gardner Lindzey. Cambridge: Addison-Wesley.

- Sansom, William. 1954. "The Kiss". Pp. 54-57 en *Something Terrible, Something Lovely*. Nueva York: Harcourt, Brace and Company.
- Schelling, Thomas. 1960. *The Strategy of Conflict*. Cambridge: Harvard University Press.
- Schein, Edgar H. 1956. "The Chinese Indoctrination Program for Prisoners of War" *Psychiatry* 19: 149-172.
- Simmel, Georg. 1950. *The Sociology of Georg Simmel*. Glencoe: The Free Press.
- Street, Lloyd. 1958. "Game Forms in the Factory Group" *Berkeley Publications in Society and Institutions* 4: 44-55.
- Sullivan, Harry S. 1956. *Clinical Studies in Psychiatry*. Nueva York: Norton.
- Vailland, Roger. 1959. *The Law*. Nueva York: Bantam Books.
- von Neumann, John y Oscar Morgenstern. 1944. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Weber, Max. 1946. *From Max Weber: Essays in Sociology*. Nueva York: Oxford University Press.
- Weinstein, Edwin y Robert Kahn. 1955. *Denial of Illness*. Springfield: Charles Thomas.
- White, Ralph K. Beatrice A. Wright y Tamara Dembo. 1948. "Studies in Adjustment to Visible Injuries: Evaluation of Curiosity by the Injured" *Journal of Abnormal and Social Psychology* 43: 13-28.
- Whyte, William F. 1955. "Bowling and Social Ranking". Pp. 14-25, en *Street Corner Society*. Chicago: University of Chicago Press.

E. Goffman

**Tema central:
Jugar**

apuntes
CECYP

28

PÁGINA

67