

# EL JUEGO

## Una perspectiva cristiana

**Cuaderno 5: Ausencia del elemento lúdico (el juego)  
en la cultura**

**(Preimpresión)**

Robert Sabeán Dixon, M.Div., M.Sc.

Luis Fernando Aragón Vargas, Ph.D.

Lisa Anderson Umaña, M.Sc.

Escuela de Educación Física y Deportes  
Universidad de Costa Rica

Asociación Internacional de Campamentos Cristianos América Latina

2013



Esta obra está bajo una  
[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Costa Rica.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cr/)

Corrección filológica: Alberto Aragón Chamberlain

## EL JUEGO

### Una perspectiva cristiana

#### **Cuaderno #5: Ausencia del elemento lúdico (el juego) en la cultura**

##### **PUNTOS CLAVES:**

- Las autoridades principales de la cultura occidental moderna han descartado la creencia en lo sobrenatural, y la cultura se ha vuelto esclava de las técnicas humanas de la eficiencia, haciendo que pierda su dimensión lúdica o de juego (estos términos se trabajan como sinónimos). Existen excepciones, pero en este cuaderno se hace una crítica a la corriente principal de la cultura occidental moderna y posmoderna.
- Cuatro autores principales: Johan Huizinga (1872-1945), Joseph Pieper (1904-1997), Jacques Ellul (1912-1994) y Thorstein Veblen (1857-1929) presentan esta perspectiva con argumentos sólidos y claros: el elemento lúdico está ausente en la vida de los habitantes del mundo moderno occidental. Basándose en la perspectiva de estos autores, la idea central del cuaderno es exponer que el juego ha estado ausente en las culturas de la época moderna y actual occidental por causa de la supremacía de la técnica, la competencia, la ausencia de lo sagrado o la lejanía con Dios, el materialismo y el consumismo.
- El ser humano moderno se toma a sí mismo demasiado en serio; precisamente, la definición de modernidad es cuando todo gira en torno al ser humano y Dios queda al margen. Cuando el ser humano está en el centro no hay espacio para el juego, porque no hay lugar para un paréntesis en un mundo totalmente dependiente de él; todo descansa sobre la espalda de la humanidad.

Al entrar en el Siglo XXI, uno puede afirmar que lo lúdico está ausente en la cultura o la sociedad moderna y posmoderna. Cuando nuestra época evoca tantos epítetos como lo evidencia la siguiente lista, uno se da cuenta de que la sociedad de hoy está experimentando una transformación racional, intelectual y espiritual: “Frecuentada por patologías sociales (...) nuestra sociedad se describe ahora con términos tales como poscapitalista, posburguesa, posmoderna, poscolectivista, posliteraria, poscivilizada, postradicional, poshistórica, posindustrial, pospuritana, posprotestante y poscristiana” (Schlossberg, 1983, p. 1. Traducción libre) (originalmente de Richard John Neuhaus en *Time Toward Home: The American Experiment as*

*Revelation* (Tiempo hacia casa: el experimento americano como revelación), 1975, New York: Seabury, pp. 1ss.).

El libro *Leisure: the Basis of Culture* (El Ocio: Base de la Cultura, de Josef Pieper, 1998, publicado originalmente en Alemán en 1948) fue comentado por Tate en 1952. Allí nos advierte a los que vivimos en los Siglos XX y XXI sobre qué tan poco entendemos las grandes separaciones que han ocurrido tanto en el presente como en el pasado reciente: “... damos por sentada una larga cadena de ‘separaciones’ inevitables –no solamente de la teología y la filosofía, sino de la iglesia y el estado, de la religión y la educación, del trabajo y el juego, de la moralidad y los negocios, del arte y la sociedad, del ocio y el trabajo, del amor y el sexo, del individuo y la comunidad” (Tate, 1952, p. 12. Traducción libre). Esos son los productos de una sociedad occidental que se comentarán en este cuaderno.

Al inicio del Siglo XX Veblen expone que el juego y el ocio se ven acaparados por el consumo sobresaliente. En vísperas de la Segunda Guerra Mundial, Huizinga advierte que el socialismo nacionalista o Nazismo es evidencia de que las filosofías modernas han colapsado al mundo occidental de tal manera que han apagado toda dimensión de lo lúdico (c.f. Lilla, 2008). “La cultura moderna apenas juega, y cuando parece que juega, su juego es falso” (Huizinga, 1968, p. 244). Después de medio siglo, Jacques Ellul presenta la tesis de un concepto de *técnica* que va mas allá de una discusión de máquinas, cuando se refiere a “cualquier complejo de medios estandarizados para alcanzar un resultado predeterminado”, el cual obliga a la persona moderna a “la búsqueda sin fin de ‘la mejor manera’ de alcanzar cualquier objetivo designado” (Ellul, 1964, p. vi. Traducción libre). Así, afirma Ellul, se da “...el mismo proceso de desaparición del juego y la alegría, del contacto con el aire y el agua, de la improvisación y la

espontaneidad; todo esto desaparece para obedecer a reglas estrictas, a la eficacia...” (Ellul, 1960, p. 342).

También Josef Pieper, a mitades del Siglo XX, propone la tesis de que el trabajo y lo útil son los elementos reinantes en la sociedad del momento. El dominio de lo que es útil tiene sus raíces en el iluminismo de la era moderna. La ciencia y la filosofía (como también el ocio) de antes de esa época eran libres de buscar su propio camino. Pero ahora tienen que ser útiles, tienen que servir a los fines prácticos; se han hecho esclavos del mundo del trabajo. “La auténtica cultura no prospera sino en el suelo del ocio, si por ‘cultura’ se entiende todo aquello que rebasa las desnudas necesidades de la vida sin dejar de ser indispensable a una existencia plenamente humana” (Pieper, 1984, p. 151). Parece que Pieper define cultura como aquello que eleva a la humanidad más allá del mero comer, beber, buscar techo y reproducirse. Habla de la capacidad de filosofar, de redactar poesía, de crear belleza, de jugar. Esta será la definición de cultura que se utilizará en este cuaderno.

Con el fin de sostener el argumento de la ausencia de lo lúdico en la sociedad occidental moderna y posmoderna como un todo, argumento que habla de una cultura asfixiada, frágil y quebradiza, seguiremos exponiendo cuatro tesis desarrolladas por cuatro autores principales y apoyados por otros. Se trata de Johan Huizinga, Joseph Pieper, Jacques Ellul, y Thorstein Veblen. Para otras perspectivas de la condición humana en lo concerniente al juego en el contexto de la sociedad occidental de los Siglos XIX y XX, por ejemplo las de Karl Marx, Emile Durkheim, Max Weber, Georg Simmel y Erving Goffman, véase la obra de Thomas Henricks (2006): *Play Reconsidered: Sociological perspectives on Human Expression* (Reconsideración del juego: perspectivas sociológicas sobre la expresión humana). Las cuatro tesis:

- La definición de juego como *agon* según Johan Huizinga (1872-1945) fue desarrollada en el cuaderno tres. Ahora su segunda definición de juego es el concepto de representación o drama en la cual un pueblo expresa, en efecto, su teología, sus creencias más sagradas. Sin existir una creencia en lo sobrenatural, los pueblos no tendrían expresiones lúdicas de carácter festivo, como la representación o el drama.
- Joseph Pieper (1904-1997) asevera que desde la apertura de la época moderna (Siglo XVI) todo tiene que ser útil; en un mundo que exige sólo la utilidad queda marginado lo que es el ocio clásico de los griegos y por lo tanto el juego, definido como algo intencionalmente inútil y no productivo, queda, en el mejor de los casos, instrumentalizado, o peor, marginado por completo.
- En el año 1954 se publicó, en francés, lo que en español aparece como El Siglo XX y la Técnica, el clásico análisis de la esclavitud a la técnica por Jacques Ellul (1912-1994). Ellul observa que una cultura en búsqueda perpetua de la mejor manera de lograr un objetivo—la eficiencia—no apreciará el juego por lo que es: una expresión libre, absorbente, espontánea y a veces con un toque de lo sagrado. Para él, aún las expresiones deportivas son reducidas a un conformismo y masificación, sin libertad.
- Veblen (1857-1929) nos alertó en 1900 acerca de una de las primeras secuelas de la Revolución Industrial: el uso del ocio en la vida para aparentar, para lucirse por medio de una dedicación al consumo. Conforme avanza el siglo esta tendencia, en vez de desaparecer, más bien se fortalece más y más. La espontaneidad y creatividad lúdica se pierden, asfixiadas por la penetración total del consumo en el mundo de la recreación.

Esas cuatro tesis confluyen en la tesis general de este cuaderno: que la cultura moderna ha perdido su dimensión lúdica precisamente porque ha descartado la creencia en lo sobrenatural,

y se ha vuelto esclava de las técnicas humanas de la eficiencia. La sociedad moderna se ha desconectado de sus metanarrativas cristianas, de su cosmovisión bíblica; la historia de Dios está perdida. El ser humano moderno se toma a sí mismo demasiado en serio; precisamente ésa es la definición de modernidad: al estar todo centrado en el ser humano, Dios queda al margen. Cuando el ser humano está en el centro no hay lugar para el juego, porque no hay lugar para un paréntesis en un mundo totalmente dependiente del ser humano; todo descansa sobre la espalda de la humanidad. Toda responsabilidad está en las

El ser humano moderno se toma a sí mismo demasiado en serio; precisamente ésa es la definición de modernidad: centrado en el ser humano, Dios queda al margen. Cuando el ser humano está en el centro no hay lugar para el juego, porque no hay lugar para un paréntesis en un mundo totalmente dependiente del ser humano; todo descansa sobre la espalda de la humanidad.

manos del ser humano. El ser humano se convierte en dios. El juego queda marginado. Sólo cuando somos “liberados de la auto-afirmación y el auto-examen por el futuro justificador de Dios” (Johnston, 1983, p. 68. Traducción libre) puede la humanidad relajarse y jugar. El mundo del juego necesita tiempo y espacios ‘sagrados’. El mundo del trabajo no tiene espacio alguno sin usar, no tiene ni un pedacito de terreno sin utilizar, ni tampoco un tiempo sin usar; no hay espacio para la adoración o el festival (Pieper, 1998, pp. 52, 53).

No está de más repasar, antes de proceder a desarrollar las cuatro tesis mencionadas, la definición de juego construida y explicada a fondo en el Cuaderno #3: el juego es algo voluntario, libre y absorbente; un paréntesis en el tiempo. El juego va más allá de la actividad en sí, es una condición de la mente y las emociones; es placentero, y uno juega motivado intrínsecamente, sin preocupación por obtener ganancias. Se reconoce que la experiencia de

juego va acompañada por una constante sorpresa por los resultados, tales como la conciencia de la creación de una comunidad, el toque de lo sagrado, o sólo el simple refrescamiento. En este contexto se debe recordar que a lo largo de toda esta obra se distingue entre el juego (*play*, en inglés) y los juegos (*games*, en inglés).

Es también deseable explicar brevemente qué se entiende en esta obra por los conceptos de *sobrenatural* y *sagrado*, pues estos son indispensables para comprender el lenguaje utilizado por Huizinga y Pieper y, a fin de cuentas, la tesis principal del presente cuaderno. En las palabras de Eliade (1987), para la persona moderna irreligiosa “... el universo no es propiamente un cosmos, esto es, una unidad viviente y articulada; es más bien simplemente la suma de las reservas materiales y las energías físicas del planeta.” (Pp. 93, 94. Traducción libre). El tiempo y el espacio no tienen significado más allá de sí mismos, han perdido cualquier sentido de ser sagrados. Continuando con Eliade:

“El hombre moderno no religioso asume una nueva situación existencial; se ve a sí mismo únicamente como el sujeto y agente de la historia, y rechaza toda invocación a la trascendencia (...) El hombre se hace a sí mismo, y únicamente se hace a sí mismo completamente en la medida en que se desacraliza a sí mismo y al mundo. Lo sagrado es el principal obstáculo a su libertad. Llegará a ser él mismo únicamente cuando esté totalmente desmitificado.” (Eliade, 1987, p. 203. Traducción libre).

Desde esa perspectiva, tendría sentido llamar sagrado al patriotismo o al amor maternal, pero no es a eso a lo que nos referimos. Más bien es necesario entender que la persona religiosa está consciente de un mundo intangible, sobrenatural; de un Creador y de un cosmos lleno de significado. “Sea cual sea el contexto histórico en el cual se ubica, el *homo religiosus* siempre cree que existe una realidad absoluta, lo sagrado, que trasciende este mundo pero se manifiesta en este mundo, de ese modo santificándolo y haciéndolo real.” (Eliade, 1987, p. 202. Traducción libre). Huizinga, Ellul y Pieper se refieren a un mundo más allá de lo material y físico; lo consideran el mundo real, que puede ser experimentado; cada experiencia de ese mundo real se

considera un “toque sagrado”, lo que Eliade llama una *hierofanía*. En resumen, al hablar de lo sagrado o sobrenatural en este cuaderno nos referimos a lo trascendente, intangible, invisible, metafísico o divino.

### **Huizinga: Homo Ludens**

Desde los tiempos arcaicos los festivales son expresión de creencias sagradas. En su obra *The Sacred and the Profane* (Lo Sagrado y lo Profano, 1987/1957), Mircea Eliade describe cómo es que los pueblos y las culturas crean espacios sagrados y tiempos sagrados. Los festivales adquieren una cualidad religiosa y se convierten en una especie de evento o tiempo litúrgico. La celebración del festival le permite al participante la re-actualización de un evento primordial en la creación, la conexión con los dioses. El tiempo ordinario se suspende o se pone entre paréntesis de manera que el festival pueda recuperar un tiempo *ontológico*, un tiempo sagrado correspondiente a las creencias básicas de la comunidad (Eliade, 1987/1957, pp. 68, 69). Eliade se refiere a lo largo del libro al *hombre religioso* y al *hombre profano*. El *hombre religioso*, mediante el festival y la reconexión con lo que es sagrado para él, es capaz de impartirle significado al *tiempo ordinario*, haciendo que su historia personal sea duradera. “En el festival se recupera la dimensión sagrada de la vida, los participantes experimentan la santidad de la existencia humana como una creación divina. En todos los otros momentos siempre existe el peligro de olvidar qué es lo fundamental—El verdadero pecado es olvidar.” (Eliade, 1987/1957, pp. 89, 101. Traducción libre).

El festival calza con la segunda identificación principal del juego de Huizinga: el juego como representación o drama. “Cuando se habla de las acciones sacras de los pueblos primitivos, no hay que perder de vista ni un momento el concepto de ‘juego’” (Huizinga, 1968, pp. 38, 39). Al igual que Eliade, Huizinga dice que el festival, o el juego, es una re-presentación de un evento



sagrado, uniendo a la persona participante con el momento sagrado original. Es en ese juego, según la tesis de Huizinga, que tienen su origen todas las instituciones sociales y el orden social. “El culto es, por tanto, una exposición, una representación dramática, una figuración, una realización vicaria” (Huizinga, 1968, p. 29).

Si el juego es donde la humanidad expresa sus creencias y celebra lo que considera sagrado, entonces en la medida en que el festival y el juego son expresiones metafísicas, cualquier pérdida de dios o Dios implica una pérdida del juego. Implica la pérdida del elemento lúdico en la sociedad. La sentencia de Huizinga sobre la cultura moderna es que esta ya no juega porque ha cortado los lazos con lo sagrado:

“En las culturas arcaicas, las competiciones formaban parte de las fiestas sagradas. Eran imprescindibles en calidad de acciones de efectos santos y salvadores. Esta conexión con el culto ha desaparecido por completo en el deporte moderno. El deporte no tiene ningún carácter sacro ni ningún vínculo orgánico con la estructura de la sociedad...” (Huizinga, 1968, p. 233).

Al leer estas líneas uno podría preguntarse: ¿cómo es eso de que el deporte no tiene ningún carácter sacro? Existe una nueva sacralidad, si bien secular, pero a fin de cuentas cargada de religiosidad: los cantos, los símbolos, toda la parafernalia y la liturgia deportiva, como en las ceremonias de apertura y clausura de los Juegos Olímpicos. Los autores respondemos: la religiosidad está intacta en la sociedad secular, pero manifestada en nuevas formas centradas en el ser humano, no centradas en Dios. Lo *sagrado* sigue existiendo pero su contenido es distinto a lo sagrado primitivo: es un contenido basado en la creencia ciega en la capacidad del ser humano de trascenderse a sí mismo y por sí mismo. Lo sagrado sigue siéndolo para el mundo contemporáneo, pero ha dejado de ser sobrenatural y por lo tanto no calza con lo planteado por Huizinga.

La tesis que se presenta y argumenta aquí pertenece a una obra clásica, *Homo Ludens* (1938), que es un estudio del juego como fenómeno cultural. Su autor, Johan Huizinga (1872-1945), fue un historiador Holandés, conocido por *The Waning of the Middle Ages* (El desvanecimiento de la Edad Media, 1919) y por sus avances en la disciplina de la historia de la cultura. Fue un crítico del Socialismo Nacionalista (el partido político de los Nazis) y durante la ocupación de Holanda por los alemanes, estuvo bajo arresto desde 1941 hasta su muerte en 1945 (Liukkonen, 2008). El filósofo político alemán Eric Voegelin (1901-1985), calificó a *Homo Ludens* como “una de esas obras poco comunes que hacen avanzar sustancialmente nuestro entendimiento del hombre en la existencia histórica y política” (Thompson-Uberuaga, 2005. Traducción libre).

Cuando Huizinga concluye que el elemento de juego en la cultura ha retrocedido, es porque su argumento a lo largo de todo *Homo Ludens* es que la religión, o una conexión con “la narrativa de lo sagrado” (Dios, los dioses, lo trascendental, la dimensión metafísica), es realmente del orden más alto, mucho más importante y serio que lo que hacemos cotidianamente, que los asuntos de todos los días. Cuando la economía y los asuntos cotidianos se elevan por encima de Dios y lo que es sagrado; cuando los negocios y otros asuntos parecen tener una importancia suprema y son, por lo tanto, serios, entonces el juego se considera trivial y se margina. En verdad, es el juego que es superior en seriedad (importancia), pues el ritual y la religión se expresan como juego.

Una reacción inmediata a esta tesis de Huizinga es que muchas personas perciben la religión formal como aburrida, litúrgica, si no regimentada, cargada de culpa, aún terrorífica, lo cual no les calza con el concepto (equivocado) de juego: precisamente algo trivial, sin importancia ni trascendencia alguna. Debe repasar entonces una vez más la definición de juego

de esta obra, y abrirse a la posibilidad de que este juego como conexión con la narrativa de lo sagrado sea algo liberador en lugar de ser sofocante, como intentamos explicar en otras secciones de este cuaderno.

La otra reacción a Huizinga es de incredulidad: ¿cómo es que el juego es la expresión más sublime de la persona religiosa? Bueno, porque el tiempo sagrado es el tiempo de festividad, el momento en que se trae al presente el tiempo mítico primordial o algún acontecimiento especialmente relevante para la comunidad, sea este real o mítico. En palabras de Eliade: “Todo festival religioso, cualquier tiempo litúrgico, representa la reactualización de un evento sagrado que ocurrió en un pasado mítico, ‘en el principio’.” (Eliade, 1987, pp.68-69, Traducción libre). A la luz del título de esta obra es necesario proponer que el culto, la celebración de la persona cristiana tiene aún más sentido y trascendencia pues se basa en eventos históricos y no en mitos, como sucede con algunas otras personas religiosas.

Las personas modernas se toman a sí mismas demasiado en serio; Dios queda marginado y entonces el juego (fiesta que celebra la afirmación de lo trascendental) no tiene un papel serio. En una sociedad que siempre está ocupada en sus asuntos y en la *seriedad*, el factor juego disminuye. La pérdida del elemento lúdico en los deportes obedece precisamente a que están íntimamente ligados a la estructura de la sociedad, que es rígida, regimentada, competitiva y seria.

La observación histórica y cultural de Huizinga es que el juego, al ser más antiguo que la cultura misma, descubre que los elementos y rituales sagrados crecen

En una sociedad que siempre está ocupada en sus asuntos y en la *seriedad*, el factor juego disminuye. En la medida en que reina la *seriedad* en una sociedad, los deportes y juegos que se practican se juegan de una manera sujeta a la estructura de la sociedad, y por lo tanto dejan de tener un elemento lúdico.

juntos. Como la religión (o el mito, en su vocabulario) es un instinto poderoso para las sociedades primitivas, se convierte en la primera señal de cultura a través del ritual (el juego como representación). A partir de ahí, el juego ofrece el impulso para otros elementos culturales como la ley, el comercio, las artesanías, la ciencia y la poesía. Para Huizinga el juego es la tierra de la cual brota la cultura. “El culto se injerta en el juego, que es lo primario” (Huizinga, 1968, p. 31). En su argumentación él está consciente de la contradicción inherente para la mentalidad moderna, al alinear palabras como seriedad y juego. La primera impresión es que aquello que es serio es lo opuesto al juego, pero él intenta debatir esa conclusión. Para hacerlo, plantea una pregunta: “El culto es suprema y santa gravedad. Sin embargo, ¿puede (el culto) ser juego al mismo tiempo?” (Huizinga, 1968, p. 32). En el desarrollo de su libro, argumenta que la respuesta es “sí”. En la práctica del culto cristiano, se celebra la obra completa de la redención por la muerte y resurrección de Jesucristo, lo cual es una expresión pura de gozo y libertad pues hay una ausencia total de trabajo (no hay nada que añadir a la obra completa); al mismo tiempo, el juego es una expresión pura de gozo y libertad, y en este sentido imita lo que es el cenit de la celebración.

El capítulo uno de *Homo Ludens* presenta el argumento de que el juego y el ritual se pueden identificar claramente entre sí. El ritual, entre los pueblos pre-modernos, solamente se puede describir como juego; el juego y la santidad confluyen. En dicho capítulo se rechaza todo entendimiento del juego como un fenómeno fisiológico o como un reflejo psicológico, así como todas las teorías de las ciencias sociales, pues todas parten del supuesto de que el juego debe servir para algo que no es juego. Todas buscan un porqué y un para qué. Todas esas teorías son parciales y se traslapan; ninguna de ellas explica por qué el juego es *divertido* (fun), o que su naturaleza misma es la tensión, el gozo y el disfrute. No se debe pretender encontrar una

definición en la lógica, la biología o la estética. “En el juego existe algo que trasciende las necesidades inmediatas de la vida y le confiere significado a la acción” (Huizinga, 1955, p. 12. Traducción libre). Las ciencias sociales buscan el porqué y el para qué a un nivel horizontal, mientras Huizinga busca entenderlo a nivel vertical: si el significado implica querer estar bien con Dios o un dios, está expresando lo más sublime de la vida, lo más trascendental, más allá de tener salud o buenas cosechas.

Huizinga examina las características del juego y las hace calzar con el ritual:

- Todo juego es voluntario y superfluo. Es solamente en su disfrute que se convierte en una necesidad. Sólo cuando el juego es una simple rutina, es obligatorio.
- El juego no es ordinario ni reflejo de la vida real; tiene más bien una cualidad de “sólo fingir”. Si bien esto podría interpretarse como si el juego fuera inferior a la seriedad, la interpretación correcta se puede hacer parafraseando a Huizinga: la naturaleza de inferioridad que corrientemente se le asigna al juego es compensada por su seriedad superlativa cuando se entiende como adoración, por encima de la seriedad que corrientemente se le asigna al trabajo; “(...) el juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego. Puede elevarse a alturas de belleza (...) que quedan muy por encima de lo serio” (Huizinga, 1968, pp. 20, 21). El juego se practica de manera desinteresada, sin un motivo ulterior; es un interludio o entreacto en nuestra vida cotidiana. Las dimensiones espiritual y social del juego, en las formas más altas de festival y ritual, le confieren un significado especial.
- Existe en el juego un grado de aislamiento: el juego es limitado. Dentro de los límites espaciales y temporales, existe “...movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación,

enlace y desenlace” (Huizinga, 1968, p. 22). Al mismo tiempo, se crean memorias que persisten más allá de la experiencia de juego.

- Otra característica del juego es que crea orden; el juego *es* orden. El juego reside fuera de las categorías como bueno o malo, pero sí exige la ética de la *justicia*, porque el tramposo y el aguafiestas le roban al juego su ilusión. A menudo, una comunidad de juego genera cierto grado de permanencia cuando el juego termina.
- Al juego le encanta el aire de lo secreto, el vestirse especialmente para la ocasión, el jugar un papel distinto. Misterio. Máscaras. Disfraces (Huizinga, 1968, pp. 19-27).

Según estas características, ¿cómo se conecta el juego con lo sagrado? Bueno, tanto el juego como los eventos sagrados hablan de un tiempo y un espacio apartados especialmente para ellos; en las palabras de Eliade: “Todo espacio sagrado implica una hierofanía (una manifestación sagrada), una invasión de lo sagrado que tiene como consecuencia que se despegue un territorio del medio cósmico que lo rodea y que se haga cualitativamente distinto” (Eliade, 1987/1957, p. 26. Traducción libre). Huizinga identifica el campo de juego (*playground*) como un espacio marcado con estacas. El espacio religioso se describe con las mismas palabras que el campo de juego: un lugar cercado, un sitio para la fiesta, el gozo y la libertad. Así como la experiencia en el campo de juego crea memorias que persisten, así también el espacio sagrado promueve encuentros que influyen la vida en el mundo ordinario.

Huizinga concluye su tesis de que el evento sagrado es de la misma esencia que el juego con estas palabras:

“De lo dicho se deduce claramente, a mi entender, que cuando se habla de las acciones sacras de los pueblos primitivos, no hay que perder de vista ni un momento el concepto ‘juego’. No sólo porque en la descripción del fenómeno haya que acudir de continuo a la palabra jugar, sino porque en el mismo concepto de juego se comprende del mejor modo la unidad e inseparabilidad de fe e incredulidad, la alianza de la gravedad sagrada

con la simulación y la broma” (N. del T.: lo que en Costa Rica se llamaría ‘el vacilón’) (Huizinga, 1968, pp. 38,39).

El veredicto: el juego es independiente, es voluntario, es libertad. El juego y lo sagrado se identifican plenamente. Cuando se extirpa lo sagrado de la cultura, se pierde el elemento de juego. “La sobreestimación del factor económico en la sociedad y en el espíritu humano fue, en cierto sentido, el fruto natural del racionalismo y del utilitarismo, que mataron el misterio y liberaron a los hombres de la culpa y el pecado. Pero no los liberaron al mismo tiempo de la insensatez y de la miopía, y propendían a santificar el mundo según el modelo de su propia vulgaridad.” (Huizinga, 1968, p. 226). Freud redujo el verdadero pecado y la culpa a un mero complejo de culpabilidad: los pecados podrían ser adicciones que necesitan terapia, pero no requieren confesión. El racionalista tiene fe en la capacidad de los seres humanos de perfeccionarse a sí mismos mediante su propio esfuerzo, particularmente si el gobierno coopera en el proceso, y juzga así equivocadamente lo que la humanidad es capaz de hacer, al mismo tiempo que sobrevalora la capacidad de los gobiernos y políticos de lograr cambios significativos en la sociedad.

En todo esto, Huizinga refuerza la tesis que se presentó desde el inicio: la sociedad occidental actual, al apartarse de Dios, ha renunciado a su dimensión lúdica.

*REFLEXIÓN PERSONAL: Repase las últimas páginas comentando la perspectiva de Huizinga sobre la cultura y el juego. Subraye las partes que Ud. ha notado en su contexto y describa al menos tres ejemplos actuales.*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Ellul: el Siglo XX y la Técnica**

La tecnología, una mejor herramienta, algún utensilio que sirva para ahorrar trabajo, han sido compañeros de la humanidad a lo largo de la historia. Como hemos podido observar con la tesis de Weber en el Cuaderno #1 de esta obra, el advenimiento de la persona emprendedora, combinado con la Revolución Industrial, ha creado una cultura de progreso: la expectativa del logro constante de nuevas metas. El progreso en la tecnología debería ofrecer una vida más cómoda para una mayor parte de la humanidad. En términos materialistas, se creía que este sería un beneficio enorme para la sociedad moderna; una dimensión de este beneficio sería una mayor cantidad y calidad de tiempo de ocio (Ball, 1997).

Entre un número importante de críticos sociales que ven en la tecnología, más que una promesa, una amenaza, el que sobresale es Jacques Ellul, a quien hemos escogido para representar estas múltiples voces críticas. Jacques Ellul (1912-1994) fue Profesor de Historia y Sociología de las Instituciones en la Facultad de Derecho de la Universidad Francesa de Bordeaux, además de Profesor del Instituto de Estudios Políticos de la misma universidad. Publicó docenas de libros en el campo de la sociología, así como algunas incursiones en el área de la teología y la ética Cristiana. Su libro *El Siglo XX y la Técnica* (1960) es su obra mejor conocida, y será también la base para nuestra interpretación de sus afirmaciones. Como intérprete de la sociedad actual, él alega que la técnica es un agente destructor de la libertad; es una realidad sociológica colectiva independiente del individuo.



Ellul usa la palabra *técnica* para identificar un factor sociológico distinto de la mera tecnología. Es más que la tecnología de las máquinas. Como se ha citado anteriormente, la técnica se refiere a

“...cualquier complejo de medios estandarizados para alcanzar un resultado predeterminado. Así, convierte la conducta espontánea e irreflexiva en una conducta que es deliberada y razonada. Al *Hombre Técnico* le fascinan los resultados... está comprometido con la búsqueda sin fin de ‘la mejor manera’ de alcanzar cualquier objetivo designado” (Ellul, 1964, p. vi. Traducción libre).

“La técnica se ha hecho autónoma, y constituye un mundo voraz que obedece a sus propias leyes, y que niega toda tradición.” (Ellul, 1960, p. 19). “La técnica no puede ser sino totalitaria.” (Ellul, 1960, p. 117). Estas conclusiones se declaran con una confianza ilimitada; se fundamentan en la recopilación de evidencia en muchos campos y en lo que un comentarista llamó “una minuciosidad enloquecedora”. Un subtítulo de la tesis de Ball (1997) nos ofrece una vía para comprender sus conclusiones: *La hegemonía del racionalismo científico instrumental*.

Ellul piensa que algo ha cambiado en la tecnología en los últimos dos siglos. Los cambios incluyen, a la altura de la era moderna, la creación del método científico. Esto fue acompañado por un racionalismo extremo porque el razonamiento humano (en los griegos y cristianos) en la era precientífica se utilizaba para *descubrir* verdades, pero el racionalismo moderno viene a ser el uso de la razón para *determinar* la verdad. Para el tiempo de la Revolución Industrial, la ciencia y la tecnología

Algo ha cambiado en la tecnología en los últimos dos siglos. Los cambios incluyen, a la altura de la era moderna, la creación del método científico. Esto fue acompañado por un racionalismo extremo porque el razonamiento humano (en los griegos y cristianos) en la era precientífica se utilizaba para *descubrir* verdades, pero el racionalismo moderno viene a ser el uso de la razón para *determinar* la verdad.

fueron reducidas a lo utilitario; fueron instrumentalizadas, se les exigió que fueran útiles. La naturaleza—en su aspecto salvaje—debía ser totalmente controlada. La técnica ofrecería también herramientas para el control social. La combinación de la ciencia y la tecnología llevó a la aparición de un criterio independiente, autónomo que ya no estaba más bajo el control de la humanidad, sino que controlaba por sí mismo a las instituciones.

A esta mentalidad revolucionada se le añade la simple inmensidad y aceleración del cambio. “El hecho nuevo es que la multiplicidad de las técnicas les hace cambiar literalmente de carácter...En efecto, la técnica ha tomado cuerpo, se ha convertido en una realidad en sí misma”

(Ellul, 1960, p. 64). El determinismo ahora caracteriza a la técnica, y limita la libertad. La manufactura, el gobierno, la ley, el deporte... todos quedan sujetos a la necesidad de ser eficientes. La eficiencia es el único criterio para cualquier acción; la ética no cuenta, ni tampoco la estética ni la belleza ni la moralidad. Solamente lo que funciona mejor, lo más rápido, lo más barato, lo más eficiente, es lo que cuenta. La libertad

La eficiencia es el único criterio para cualquier acción; la ética no cuenta, ni tampoco la estética ni la belleza ni la moralidad. Solamente lo que funciona mejor, lo más rápido, lo más barato, lo más eficiente, es lo que cuenta.

para elegir no es una opción. La técnica ha llegado a estar por todas partes. “¿Cuál es el camino más eficiente?”, es la única pregunta de valor. Nadie utiliza otras categorías como las de "la estética, de la ética o de la fantasía" en su toma de decisiones (Ellul, 1960, pp. 74, 75).

*REFLEXIÓN PERSONAL: ¿Cuál ha sido su impresión de la eficiencia?*

---

---

---

---

---

---

*¿Cuál(es) criterio(s) utiliza usted para tomar sus decisiones? ¿Le da algún peso a la mejor manera de hacer las cosas, es decir, a ser eficiente?*

---

---

---

---

---

*Anote algunos ejemplos de la vida cotidiana que respalden o contradigan las afirmaciones de Ellul.*

---

---

---

---

---

---

---

**Consecuencias:**

Ellul deja claro que esta hegemonía de la técnica, esta capacidad de autotrecimiento y universalismo tiene efectos destructores sobre muchas dimensiones de la vida, particularmente las relaciones humanas. Entre otras cosas, destruye a los pueblos y las comunidades alrededor del mundo. “Ella disocia las formas sociológicas, destruye los cuadros morales, elimina los ‘tabúes’ sociales o religiosos, seculariza los hombres y las cosas, reduce el cuerpo social a una colección de individuos (...) como un hecho probado que la técnica destruye los grupos sociales, las comunidades de todo orden, las relaciones humanas.” (Ellul, 1960, p. 119). Las redes sociales

convencionales, por ejemplo, se extienden y amplifican gracias a la red Internet (Facebook, Google+), pero fácilmente aíslan a las personas al estirarlas mucho más allá de lo que pueden manejar razonablemente y acaban por consumir demasiado de su tiempo. Estas colecciones de individuos no solamente son utilizadas con fines meramente comerciales o ideológicos, sino además pueden acabar por sustituir la participación en verdaderas comunidades. Los efectos son claros: ¿quién no ha visto a una pareja cenando en un restaurante, sentados a la misma mesa pero en universos distintos, cada uno absorto en su propio teléfono celular? Por lo tanto, se requiere un esfuerzo especial para evitar ser atrapados por estas técnicas, para utilizarlas en vez de ser utilizados por ellas.

También afecta el lugar de trabajo, donde las relaciones deben restringirse a lo impersonal, a lo funcional y al papel técnico de cada persona. Las ideas, tendencias y preocupaciones no relacionadas con el papel profesional, deben evitarse. Una relación profunda o sentimental puede perturbar la eficiencia del trabajo. Las relaciones extratécnicas son prohibidas, y debe reinar una rigurosidad racional. Las razones privadas, subjetivas y espontáneas no son bienvenidas (Ellul, 1960, pp. 316, 317). Hay un escritor contemporáneo que retrata la exigencia de eficiencia en el lugar de trabajo como *management by stress* (administración por estrés), un argumento muy similar a los presentados por Ellul. Al respecto se pueden consultar las obras de Mike Parker: *Choosing sides: Unions and the Team Concept* (Decidiendo con quién está uno: los sindicatos y el concepto de equipo, 1988), *Inside the Circle: a Union guide to Quality of work life* (Adentro del círculo: una guía de sindicato para la calidad de la vida laboral, 1986), y *Democracy is Power* (La democracia es poder, 1999). Se presenta alrededor de esto una disociación, una verdadera esquizofrenia laboral: por un lado, se apela al trabajo de equipo, a la unidad, a perseguir una visión y una misión comunes, y para lograrlo se

contratan consultores y se realizan juegos y otras actividades especiales (¡hasta campamentos!) que fortalezcan las relaciones; por otro lado, se insiste en que esas relaciones deben ser estrictamente funcionales, utilitarias, automáticas, definidas y moldeadas por la eficiencia como el fin último. No se debe hablar de nada personal, ni de política ni de religión. En las palabras de un profesor de la Universidad de Costa Rica respecto a las celebraciones y actividades especiales en su departamento: “yo no participo de eso pues mi trabajo es mi trabajo; mi vida personal no tiene nada que ver”.

A manera de contraste se puede mencionar que uno de los autores de esta obra tuvo un asistente administrativo el cual se rehusaba a realizar los pagos de servicios públicos por Internet, a pesar de la insistencia de su jefe de hacerlo así para una mayor eficiencia; este hombre prefería desplazarse a cada banco, a cada institución, para hacer los trámites en persona y poder así interactuar con cajeras, gerentes y otros trabajadores. Él anteponía las relaciones sociales a la eficiencia. Su jefe, mientras tanto, optó por tolerar esta costumbre pues hacía feliz a su subordinado a la vez que le daba recursos de valor incalculable cuando algún trámite se complicaba y necesitaba contactos en esas instituciones.

En el lugar de trabajo no solamente el aspecto social se ve perjudicado por la técnica: la originalidad es opacada por la necesidad de ser eficientes, de producir en serie. Así, la pintora o el artesano buscan técnicas que les permitan producir mayor volumen de obras, en detrimento de la creatividad invertida en cada una.

La técnica, en la mente de Ellul, puede destruir el mundo de lo sagrado y misterioso. En su independencia y autonomía no juega un papel neutral: “La Ciencia saca a la luz todo lo que el hombre creía sagrado; la técnica se apodera de ello y lo somete. Lo sagrado no puede resistirla”

(Ellul, 1960, p. 133). Y como la humanidad no puede vivir sin algún sentido del misterio, algo que sea secreto, algo sagrado, la técnica invade ese papel, y se vuelve sagrada ella misma.

“Ya nada pertenece al dominio de los dioses o lo sobrenatural. El individuo que vive en el ambiente técnico sabe muy bien que no hay nada espiritual por ningún lado. Pero el hombre no puede vivir sin lo sagrado. Por lo tanto, transfiere su sentido de lo sagrado precisamente al objeto que ha destruido su objeto anterior: a la técnica misma. En el mundo en que vivimos, la técnica ha llegado a ser el misterio esencial.” (Ellul, 1964, p. 143. Traducción libre).

Un ejemplo sumamente delicado pero que ilustra muy bien esta idea son los argumentos utilizados en el debate sobre la fertilización *in vitro*. La vida humana, considerada por siglos como un don sagrado, pierde su elemento misterioso porque puede ser manipulada por esta técnica, convirtiéndose en algo ordinario. La *posibilidad* técnica de asistir la fecundación del óvulo se convierte en una *obligación*, atropellando las consideraciones éticas y morales. La fertilización *in vitro* se vuelve un derecho inalienable; la técnica misma se vuelve sagrada, usurpando el lugar que antes ocupó la vida humana. “La técnica no adora nada, no respeta nada; sólo tiene un papel: esquilmar, poner en claro, utilizar racionalizando, transformar las cosas en medios. ...la técnica atenta contra lo sagrado, porque demuestra, por la evidencia y no por la razón, mediante la utilización y no mediante libros, que el misterio no existe.” (Ellul, 1960, p. 133).

*REFLEXIÓN PERSONAL: Dé un ejemplo de algún aspecto de su vida que ha sido impactado por la técnica, o como dice Ellul, un misterio que dejó de serlo debido a la técnica.*

---

---

---

---

---

---

Huizinga ofreció el argumento de que antes de ser el trabajador (*Homo Faber*) o el pensador (*Homo Sapiens*), el hombre era *Homo Ludens*, el jugador. Junto a Huizinga, Ellul argumenta que hoy somos principalmente el hombre *económico*. La condición principal del ser humano es la de persona trabajadora, como productora y consumidora. “Es necesario que la técnica reduzca al hombre a la condición de animal técnico, rey de los esclavos técnicos” (Ellul, 1960, p. 129). La búsqueda del ocio se convierte en una subcategoría de la persona trabajadora, y no la esencia de la persona que juega; esta última ya no existe. La cara seria de la vida es ganar dinero; “...las distracciones: la cultura, el arte, el espíritu, la moral, todo esto no es serio” (Ellul, 1960, p. 202).

*REFLEXIÓN PERSONAL: Mencione una película o canción en la cual se exalte la idea de que la vida es ganar dinero.*

---

---

---

Ellul no es negativo acerca del trabajo en sí. El trabajo es una expresión de la vida, le da sentido e identidad a las personas; en la medida que el trabajo no les ofrece un sentido, les hace un gran daño: “La historia nos convence: es en el trabajo que los seres humanos desarrollan y afirman su personalidad” (Ellul, 1964, p. 399. Traducción libre). La persona moderna está en *shock* biológico y moral, padeciendo de “urbanitis” y de la alteración del espacio, el tiempo y el movimiento; por ello necesita de “una especie de amortiguador psicológico” (Ellul 1960, pp. 269-296.). Él lamenta que hay muy pocos elementos en nuestra condición presente que controlen el papel dominante y fragmentador de la técnica. Ha repetido constantemente que los valores

morales no tienen voz, y añade que ni la opinión pública, ni las estructuras sociales, ni el Estado pueden contrarrestar a la técnica. El científico utilitario se siente fascinado al observar a cualquiera que intenta en vano asumir el papel de filósofo o teólogo.

El científico utilitario se siente fascinado al observar a cualquiera que intenta en vano asumir el papel de filósofo o teólogo.

Para Ellul, tanto el trabajo como el ocio necesitan tener su lugar en la vida, y desearía aplaudir a aquellos que promueven soluciones, pero en la mayoría de los casos desconfía de las ilusiones y el idealismo de sus programas. Según él, es idealista el pretender que las personas usen el ocio para la maduración de su personalidad; eso no sucederá. Ni tampoco podrán escaparse las actividades del tiempo de ocio de los tentáculos de la técnica: "...los ocios son colmados técnicamente, medios técnicos de compensación e integración. No es tiempo vacío en que el hombre se encuentra a sí mismo. No es tiempo humano, en que toma sus decisiones, tiempo de ruptura con la sociedad. Es un tiempo mecánico, absorbido por formas técnicas" (Ellul, 1960, p. 358).

*REFLEXIÓN PERSONAL: ¿Qué evidencia ve Ud. en el trabajo, los periódicos o la cultura en general de lo que comenta Ellul?*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



---

## La técnica y los Deportes

En lo que al juego se refiere, la técnica invade el mundo del arte, la literatura, la música, los deportes y las actividades de ocio.

Según Ellul, el vocabulario deportivo tiene su raíz en Inglaterra donde el crecimiento de los deportes fue paralelo al crecimiento de la vida industrial. Es decir, que los deportes son la contraparte de la industrialización; no son independientes de ella. Dice:

“El juego, la espontaneidad, y la creación personal desaparecen de nuestro medio ...el deporte es un factor de masificación... coincide exactamente con una civilización totalitarista y técnica... en ningún momento se ve libre de las técnicas. Se encuentra en los deportes el mismo espíritu, los mismos criterios, la misma moral, los mismos gestos, los mismos objetivos-- todas las leyes y los hábitos de la técnica...” (Ellul, 1960, pp. 342, 343).

Para profundizar en este tema, se recomienda la lectura del número especial de la revista crítica deportiva en Francés *Quel Corps?*, número titulado “Antropofagia del deporte: ensayos críticos” (“Antropophagie du sport”, 1991). Entre esos ensayos hay uno escrito por Ellul bajo el título de *Sport et technique* (Deporte y técnica, pp. 77-83).

El deporte, que nació en Inglaterra con la tradición del Juego Limpio (*Fair Play*) se ha visto reducido a un “ganar es lo único que cuenta”, al entretenimiento, a la agresión. La elegancia del movimiento y la belleza se aprecian menos; vivimos nuestros deportes vicariamente, sacrificando la oportunidad de una experiencia real vivida en carne propia; el valor intrínseco de una actividad de juego se quedó perdido. (c.f. Ball, 1997).

*REFLEXIÓN PERSONAL: Describa una ilustración de cómo se le ha robado el elemento de juego a los deportes*

---



---



---



---

---

---

---

---

### ¿Hay algún camino para liberarse de la técnica?

Ellul no ve con particular optimismo la posibilidad de que alguien pueda escapar del peso y la influencia de la técnica; sería necesario un individuo con mucha determinación para lograrlo. Ese individuo tendría que romper radicalmente con la influencia de la propaganda, de las redes de información y de muchos tipos de restricciones sociales. Ellul quiere dar a entender que él no se refiere al concepto occidental de individualismo ni tampoco a algún sentido de privacidad; más bien le da valor a las comunidades donde las relaciones humanas son importantes, a diferencia de las colecciones de personas en que la técnica ha convertido a la sociedad. La persona extraordinaria de Ellul tendría una enorme capacidad para autoevaluarse, para estar profundamente consciente de las estrategias de la sociedad para obligarla a conformarse. Las salidas disponibles al individuo para liberarse de los lazos de la técnica son “las pasiones de crear, de amar, y de jugar”, pero con la advertencia de que no deben estar comercializadas ni sujetas al orden sociotecnológico.

“Y finalmente la pasión del juego: únicamente esta debe ser la base de cualquier participación social (...) si la participación es inspirada por la pasión de jugar, entonces es libre (...) Pero nótese que cuando hablo de juego quiero decir lo contrario de lo que nuestra sociedad ofrece como juego-espectáculos, demostraciones novedosas, televisión, etc., que degradan la pasión de jugar. Más bien tengo en mente aquello a lo que los etnólogos se refieren cuando hablan de los festivales entre los llamados pueblos ‘primitivos’.” (Ellul, 1968, p. 749. Traducción libre).

Se nota en Jacques Ellul un fuerte tono pesimista. Él está convencido de que solamente la fe cristiana tiene el potencial de crear ese estímulo revolucionario, precisamente por estar llena

de esperanza. La persona cristiana tiene plena libertad pues ya ha sido redimida y puede jugar con pasión. Para poner sus ideas en perspectiva y al mismo tiempo ofrecer una especie de resumen de su tesis, se ofrecen unas palabras penetrantes de Abraham Joshua Heschel:

“La civilización técnica es la conquista del espacio por el hombre. Se trata de un triunfo alcanzado frecuentemente mediante el sacrificio de un ingrediente esencial de la existencia, a saber, el tiempo. En la civilización técnica, gastamos el tiempo para ganar espacio. Nuestro objetivo principal es aumentar nuestro poder en el mundo del espacio. Y sin embargo tener más no significa ser más. El poder que alcanzamos en el mundo del espacio termina abruptamente en la frontera del tiempo. Pero el tiempo es el corazón de la existencia... Existe un ámbito del tiempo donde la meta no es tener sino ser, no es poseer sino dar, no es controlar sino compartir, no es someter sino estar de acuerdo. La vida se descompone cuando nuestro único interés llega a ser el control del espacio, la adquisición de las cosas del espacio” (Heschel, A., 1951, p. 3. Traducción libre).

Ellul afirma que el mundo donde los valores cristianos y el buen juicio son importantes ha sido remplazado por un mundo donde solamente importan los resultados y la eficiencia tiene prioridad por encima de la moralidad. En la sociedad occidental, el legado judeo-cristiano ofrecía una estructura moral y ética, pero esta herencia se ve marginada a favor de lo que es socialmente útil. Como sociedad nos contentamos, nos conformamos, pues la tecnología ha mejorado nuestras condiciones materiales, pero olvidamos nuestra condición espiritual. Una sociedad cautivada por la técnica no tolera los juicios morales. La técnica reconoce solamente el mundo regido por la ciencia y anula todo misterio, todo lo que se considera sagrado y todo lo que es sobrenatural; la técnica es el nuevo misterio, el nuevo poder. Nada puede contener este nuevo poder: ni la moralidad, ni la opinión pública, ni la estructura social, ni el estado.

Esa sociedad exige, sin embargo, ser entretenida. El verdadero juego o actividad lúdica con sus ingredientes de espontaneidad y libertad, es remplazado por el entretenimiento, las diversiones de las masas. Los cambios que trae la técnica son tan constantes y abrumadores que la humanidad necesita amortiguadores; ése es el papel de los entretenimientos. La ausencia de lo

trascendental deja en la humanidad un vacío de significado, tanto para su trabajo como para su esparcimiento. En la mente de Ellul habría preguntas como ¿Somos personas? ¿Podemos escoger? Él afirma que tanto nuestro trabajo como nuestro ocio deben tener significado, pero se pregunta si los programadores tendrán las soluciones necesarias en una cultura dominada por la técnica: demasiado de lo que se nos ofrece para el tiempo libre está también absorbido y conformado por lo mecánico, por las formas técnicas.

*REFLEXIÓN PERSONAL: Si Ellul tuviera razón en su diagnóstico de los efectos de la técnica sobre nuestras vidas, ¿cuál solución (terapia) ofrecería usted?*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

En resumen, Ellul presenta claramente cómo la sociedad occidental actual tiene como su valor principal a la eficiencia. Esta primacía de la eficiencia excluye a Dios, degrada toda una serie de valores judeocristianos, y acaba por atropellar toda posibilidad de juego. Desde la perspectiva de los autores de la presente obra, la libertad total de los efectos de la técnica es una ilusión; sin embargo, el cristiano que está consciente de la trampa de la técnica y de nuestra esclavitud a la eficiencia está en una posición que le permite iniciar una revolución personal. Esta conlleva, entre otras muchas cosas, un compromiso con la comunidad y las relaciones personales. Implica un compromiso con *el juego* en su perspectiva histórica y antropológica, con

la celebración de los eventos de Dios en la historia, particularmente la creación y la redención. La libertad perfecta solamente está disponible en Jesucristo, Dios encarnado.

**Pieper: El Ocio y la Vida Intelectual**

Josef Pieper (1904-1997) propone la tesis de que el trabajo y lo útil son los elementos reinantes en la sociedad de hoy, excluyendo todo lo que pueda ser entendido como ocio. El trabajo como experiencia diaria de las personas ha asumido un papel desproporcionado para el bien humano. Además, todo esfuerzo se evalúa según el criterio de ver si tiene utilidad, y lo no ‘útil’ se desprecia. Pieper habla de un “mundo totalitario del trabajo”, o un mundo de trabajo que “amenaza con ser, cada vez más excluyentemente, nuestro mundo a secas”, y que “se apodera cada vez más de la existencia humana en su totalidad.” Dice este filósofo Tomista Alemán:

"El hombre (hablando en sentido antropológico del modelo humano universal) es ahora esencialmente 'trabajador' y esto se nos hace más patente cuando nos percatamos hasta qué punto...la idea y el carácter ejemplar del trabajo han conquistado y dominado casi todo el ámbito de la actividad humana..." (Pieper, 1962, pp. 12, 16, 81).

Su tesis es definir el trabajo, tal como se experimenta en el mundo moderno, como una distorsión, como una ocupación de la totalidad de la vida. Debido a que el trabajo ha declarado control total de nuestras vidas, implica una distorsión de la humanidad misma, que deja de ser plenamente humana. En ese mundo del trabajo no hay lugar para el ocio. Pieper no considera el ocio como algo que se define por ‘el receso para tomar café’, o el ‘fin de semana’, o la ‘semana de vacaciones’, pues éstos pertenecen al mundo del trabajo. El ocio pertenece a otro orden de cosas. Y no existe en función del mundo del trabajo.

El trabajo ha declarado control total de nuestras vidas, lo cual implica una distorsión de la humanidad misma, que deja de ser plenamente humana. En ese mundo del trabajo no hay lugar para el ocio.

Pieper aborda sus observaciones del mundo moderno desde la perspectiva ventajosa de un filósofo-teólogo. El dominio del trabajo y lo que es útil, según él, tienen sus raíces en los filósofos de la era moderna, Francis Bacon y Descartes. La ciencia y la filosofía (así como el ocio) antes de esa época eran libres de buscar su propio camino. Ahora tienen que ser útiles, tienen que servir a los fines prácticos; se han hecho esclavos del mundo del trabajo. El orden de la creación, el *bonum común*, incluye tanto el trabajo como el juego. Al excluir el juego, se pierde la fuente de vida, de libertad, y de re-creación. Al hablar de la *utilidad común* y del *bonum común*, la *utilidad común* es la meta del trabajo y es una meta necesaria. Pero el *bonum común* es mucho más que la *utilidad común*; es la esfera que incluye la filosofía, la teología y otras dimensiones que no sirven a la *utilidad común* ... Ahora, el peligro es que el *bonum común* y la *utilidad común* se identifican cada vez más entre sí (Pieper, 1962, p. 81).

Apoyándose en Santo Tomás, San Agustín, Platón y Aristóteles, encontramos a Pieper buscando dos elementos: primero, la recuperación de una filosofía tradicional, no sometida a las ciencias, la cual comprende sabiduría. La filosofía tradicional pretende comprender el mundo; la filosofía moderna pretende cambiar el mundo (Pieper, 1984, p. 128). En segundo lugar, la recuperación del concepto tradicional del ocio. Este ocio engloba la idea de contemplación, de filosofar, de buscar la belleza, y de tener sus vínculos con el festival y lo sagrado (c.f. de Grazia, 1966). Desde el momento que el “ocio es uno de los fundamentos de la cultura occidental”, es necesaria una “revaloración del trabajo”, el cual ofrece solamente resistencia a la recuperación de un verdadero ocio (Pieper, 1962, p. 12). El festival y el ocio se caracterizan por el relajamiento, la ausencia de esfuerzo

El festival y el ocio se caracterizan por el relajamiento, la ausencia de esfuerzo y la ascendencia del ser por encima del hacer.

-Josef Pieper

y la ascendencia del ser por encima del hacer (la simple función) (Pieper, 1998, p. 50. Traducción libre).

En el mundo moderno del trabajo, la ociosidad es un pecado, si bien distinto de como se entendía en la Edad Media. La *pereza* (usada como sinónimo de ociosidad) es conocida como uno de los pecados capitales. Originalmente se definió la pereza como apatía e inactividad en la práctica de la virtud (dejar de ser virtuoso, o no ser proactivo en el ejercicio de la virtud), concepto derivado de la palabra *acidia* (latín) o *akedía* (griego), la cual a su vez viene de *kedos*, cuidado, y significa literalmente sin cuidado o falta de cuidado. Pieper quiere dejar claro que este entendimiento de ‘inactividad’ es distinto de lo que la mentalidad moderna considera ‘inactividad’ o estar sin hacer nada (aunque ninguno de los dos conceptos calza con el concepto de *ocio*). El sentido moderno de la ociosidad es una ‘mezquindad laboral’ (Pieper, 1962, p. 42), una holgazanería; mientras no ocurra un cambio en la imagen mental de la inactividad u ociosidad, no habrá manera de comprender el ocio en el sentido tradicional. Más bien, el ocio se seguiría percibiendo “... como algo completamente imprevisto, extraño, incongruente, incluso absurdo y, moralmente hablando, como algo impropio, sinónimo de holgazanería y pereza” (Pieper, 1962, p. 40). El punto es que necesitamos disociar el concepto de ocio del concepto de ociosidad o pereza; Pieper intenta rehabilitar el sentido original de *ocio* en su contexto griego como algo positivo, deseable.

El ocio busca entender el mundo, la vida; abrazar y afirmar el propósito del

El sentido moderno de la ociosidad es una ‘mezquindad laboral’, una holgazanería; mientras no ocurra un cambio en la imagen mental de la inactividad u ociosidad, no habrá manera de comprender el ocio en el sentido tradicional... necesitamos disociar el concepto de ocio del concepto de ociosidad o pereza.

hombre como su propio ser. La Alta Edad Media (Siglos XI al XIV) vio la indisposición para el ocio en este sentido griego como un signo de pereza. La perspectiva cristiana del ocio en ese momento era la práctica de la contemplación, buscando a Dios y alcanzando expresarse en amor. Al no esforzarse hacia tales virtudes, uno acaba por ser perezoso, al buscar escaparse o refugiarse en el trabajo. “... de la pereza es de donde procede el desasosiego y la actividad incansable del trabajar por el trabajo mismo” (Pieper, 1962, p. 41). De nuevo: este concepto de pereza—la falta de iniciativa en la búsqueda de las virtudes, en el ejercicio del ocio griego—es radicalmente opuesto al concepto de pereza de la era posindustrial.

Pieper insiste en esta perspectiva de la obsesión con el trabajo como una forma de pereza. En el Antiguo Testamento de la Biblia, en donde están los Diez Mandamientos, se lee: “*Moisés convocó a todo Israel y dijo:... Observa el día sábado... como día de reposo...*” (Deuteronomio 5:1,12-15). Una de las afirmaciones más sorprendidas al respecto viene de Santo Tomás de Aquino, quien “(...) entiende la *acedía* como un pecado contra el tercer (cuarto) mandamiento precisamente. Encuentra tan poca relación entre la pereza y la imagen contraria al ‘*ethos del trabajo*’, que la explica más bien como una infracción del ‘descanso del espíritu en Dios.’” (Pieper, 1962, p. 43). Desde la perspectiva medieval del ocio como el antónimo de la pereza, a saber, del ocio como una acción hacia la virtud, se puede empezar a comprender por qué Santo Tomás dijo que la pereza es un pecado contra el mandamiento de reposar en el séptimo día, pues el reposo de Dios es principalmente una fiesta que recuerda a Dios como Creador y Redentor. La persona que prefiere trabajar en vez de celebrar la actividad salvífica de Dios es, así, una persona perezosa.



De este modo el ocio, según Josef Pieper, es el descanso, el callar, la actitud de la no-actividad. No obstante, no se debe entender por esto pasividad. El callar no es lo mismo que el silencio: como en la frase del Salmo 46 en La Biblia “Quédense quietos, reconozcan que yo soy Dios” (Salmo 46:10. Nueva Versión Internacional), se trata de una actitud de afirmación; la actitud del que se relaja, se suelta, se

El callar no es lo mismo que el silencio: como en la frase del Salmo 46 en La Biblia “Quédense quietos, reconozcan que yo soy Dios”, se trata de una actitud de afirmación; la actitud del que se relaja, se suelta, se abandona, reconociendo que Dios está a cargo.

abandona, reconociendo que Dios está a cargo. El ocio es “la detención aprobatoria de la mirada interior en la realidad de la creación” (Pieper, 1962, p. 48). Tal capacidad de afirmación tiene su fuente en una relación con Dios; la relación nace en la fiesta que celebra las creencias de la fe.

“La forma más elevada de afirmación es, pues, la fiesta (...) Celebrar una fiesta quiere decir vivir de un modo patente, no cotidiano, ratificándola, la aceptación del sentido fundamental del universo y la conformidad con él, la inclusión en él. La fiesta es el origen íntimo y fundamental del ocio” (Pieper, 1962, p. 48).

“Si la celebración de la fiesta es el elemento esencial del ocio, éste adquiere su íntima posibilidad y su legitimación de la misma fuente de donde la fiesta y su celebración derivan su sentido y su íntima posibilidad. Y éste es el culto (...) de hecho, no se encuentra una fiesta que no haya vivido del culto...” (Pieper, 1962, pp. 66,67).

El capítulo de Pieper titulado “¿Qué es una fiesta?” explica que no se trata de una simple holganza, o diversión, o juerga, sino de una celebración, que en parte es “(...) un espacio de reflexión silenciosa en lo más hondo de uno mismo, para poder ‘oír’”; también reúne “(...) algún elemento de contemplación (... un) descanso de la vista interior en aquello que se le descubre.” Es una renuncia al proceso de producción y consumo (Pieper, 1984, pp. 161-170).

La suma de esto es que el trabajo queda renqueando cuando no va acompañado por el ocio en su sentido clásico: la festividad sacra es la dimensión afirmadora clave del ocio clásico. “Fuera del ámbito de la celebración del culto y de su irradiación, ni el ocio ni la fiesta pueden prosperar. Separados del culto, el ocio se hace ocioso y el trabajo inhumano” (Pieper, 1962, p. 70). El mundo secular es incapaz de crear algo que no sea más que celebración artificial, pues carece de la cualidad esencial del festival, que es la adoración: “No hay fiesta ‘sin dioses’” (Pieper, 1962, p. 66). La Revolución Francesa intentó crear días seculares de celebración para sustituir los que había recibido de la iglesia, pero sin éxito. Lo mejor que se les ocurrió fue,

El mundo secular es incapaz de crear algo que no sea más que celebración artificial, pues carece de la cualidad esencial del festival, esto es, la adoración: “No hay fiesta sin dioses”.

irónicamente, ‘el día del trabajador’ (Pieper, 1998, p. 51). Sin algo trascendente que celebrar, cuesta reproducir una verdadera celebración.

Al igual que Ellul habla de la técnica como algo autónomo, totalitario, y como la razón por la cual los deportes y el entretenimiento no son libres; así como Huizinga habla de cómo la desconexión de lo sagrado anula lo lúdico (juego) de la cultura; así Pieper dice que al desconectarse la filosofía y la teología tradicionales de la filosofía utilitaria moderna se ha producido una sociedad artificial que padece de una incapacidad para el ocio verdadero, esclavizada al “mundo totalitario del trabajo”.

*REFLEXIÓN PERSONAL: La vida de Pieper se extendió casi a la totalidad del Siglo XX, por lo cual él estuvo en la posición de observar toda la transición ocurrida en ese período. Con el fin de ayudarlo a comprender sus observaciones, presentadas en las páginas anteriores, complete el siguiente cuadro:*

Características de la filosofía tradicional	Característica de la filosofía “moderna”	La propuesta de Pieper
1. Era libre de buscar su propio camino. 2. 3.	1. Está sujeta a lo que es útil. 2. 3.	1. La filosofía debe liberarse del sentido utilitario y buscar lo trascendental. 2. 3.
Concepto tradicional de ocio	Concepto moderno de ocio	La propuesta de Pieper

**Veblen: La Teoría de la Clase Ociosa**

**El Ocio y el Juego opacados por la comercialización y el consumo**

Thorstein Veblen (1857-1929) escribió alrededor de diez libros sobre los negocios, el trabajo, la economía y otros temas relacionados. Lo que nos interesa particularmente es su vocabulario acerca de la realidad social del ocio prominente, notable; nos interesan tanto su descripción como su voz profética, en su primera obra *The Theory of the Leisure Class* (La Teoría de la Clase Ociosa, 1953/1899), que fue su libro más divulgado y que se considera hasta hoy como una obra clásica.

Veblen describe a la clase ociosa (léase “magnates que recién acaban de enriquecerse, de la época industrial de finales del Siglo XIX en Europa y los EE.UU.”), como una clase que consume y desperdicia el tiempo y los materiales abiertamente para demostrar su valor y

respetabilidad. Él nació en la parte rural de Wisconsin, descendiente de noruegos, y vivió como un excéntrico, a tal punto que de él se escribió: “un hombre muy extraño (...) sobresalía: no se involucraba, no se mezclaba, remoto, reservado, desinteresado, un extraño (...) Una personalidad desconcertante y compleja, encerrada en sí misma y con sólo una vía para la expresión: escribía en un Inglés afilado como una navaja” (Heilbroner, 1980, pp. 215-219. Traducción libre). El grupo en el cual enfocó su libro es estrecho tanto geográfica como históricamente, pero su descripción reúne más poder como profecía, al hablar de la emulación, el consumo y el desperdicio.

En un momento histórico en que la sociedad industrial es más conocida por su ‘ética del trabajo’, cuando se honran el trabajo arduo, la frugalidad y la eficiencia, Veblen traza una imagen de un sector de la sociedad que no realiza un trabajo productivo, que se enorgullece de su no-trabajo, que cree en la identificación entre respetabilidad y riqueza, y además considera que tener riquezas no es suficiente si no se ostentan de manera convincente. Escribió: “... el término ‘ocio’ tal como se usa aquí no tiene la connotación de indolencia o quietud. Lo que denota es el consumo no productivo de tiempo. El tiempo se consume de manera no productiva: (1) al tener una sensación de la carencia de valor del trabajo productivo, y (2) como evidencia de la capacidad pecuniaria de permitirse el lujo de vivir sin hacer nada” (Veblen, 1953/1899, p. 46. Traducción libre).

Para darle un poco más de sustancia a este desenmascaramiento de ‘la clase ociosa’, él intenta identificarlos con etapas más tempranas de la historia,

Veblen traza una imagen de un sector de la sociedad que no realiza un trabajo productivo, que se enorgullece de su no-trabajo, que cree en la identificación entre respetabilidad y riqueza, y además considera que tener riquezas no es suficiente si no se ostentan de manera convincente.

algunas de las cuales se llamarían tribus primitivas, aunque también existe una referencia al ideal clásico griego del ocio. Partiendo de algunos conceptos recientes de la evolución, Veblen cree que las sociedades han evolucionado y están evolucionando de lo salvaje y primitivo hacia lo más sofisticado. La idea de una sociedad ociosa, según él, es algo que quedó sin resolver de los aspectos más bárbaros de nuestra historia. Su descripción del matrimonio de la clase ociosa con ciertas actividades hace eco de lo que ya se ha discutido en un cuaderno anterior sobre la sociedad medieval: “Estas ocupaciones son el gobierno, la guerra, los deportes, y las prácticas devotas” (Veblen, 1953/1899, p. 44. Traducción libre). La clase ociosa más refinada de hoy “... buscaba el dinero, y la acumulación de dinero y su despliegue discreto o espléndido llegó a ser la contraparte moderna de tener cueros cabelludos colgando de nuestros tipis. La clase ociosa no solamente continuaba su seguimiento del viejo patrón depredador, sino que era respaldada por las antiguas actitudes de admiración por la fuerza personal” (Heilbroner, 1980, p. 229. Traducción libre).

Se debe resaltar el elemento profético aquí presente: totalmente aparte de los comentarios sobre una clase ociosa *per se*, los Siglos XX y XXI han demostrado que todos hemos sido infectados por “el virus de la emulación competitiva” (Heilbroner, 1980, p. 230. Traducción libre). Veblen, en efecto, argumenta contra Marx que no es cierto que las clases trabajadoras quieran desplazar a la clase adinerada; más bien, desean emularla, imitarla, alcanzarla. Hoy en día la gente pobre de África y Asia (¡y Latinoamérica!) camina por las calles con sus más modernos aparatos de comunicación, emulando a las sociedades modernas, mientras carecen de lo necesario para cubrir sus necesidades básicas. Veblen comenta:

“Con la excepción del instinto de conservación, la inclinación a la emulación es quizás la más fuerte y más alerta y persistente de las motivaciones económicas propiamente dichas. En una comunidad industrial, esta inclinación a emular se expresa en la emulación pecuniaria (...) La necesidad del desperdicio evidente, por lo tanto, está siempre lista, dispuesta a absorber cualquier aumento en la eficiencia industrial de la comunidad o en su producción de bienes, después de haberse satisfecho las necesidades físicas más elementales.” (Veblen, 1953/1899, p. 85. Traducción libre).

Veblen, en efecto, argumenta contra Marx que no es cierto que las clases trabajadoras quieran desplazar a la clase adinerada; más bien, desean emularla, imitarla, alcanzarla. Hoy en día la gente pobre de África y Asia (¡y Latinoamérica!) camina por las calles con sus más modernos aparatos de comunicación, emulando a las sociedades modernas, mientras carecen de lo necesario para cubrir sus necesidades básicas.

*REFLEXIÓN PERSONAL: Enumere algunos ejemplos de este “virus de la emulación competitiva” en las películas, la publicidad, las calles, las iglesias y las escuelas.*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Su comentario sobre los deportes se debe entender en el contexto de su descripción de esta sociedad exclusiva de clase alta que él llama ‘la clase ociosa’: los deportes no son, por tanto, más que exhibiciones, la exhibición del ocio ostentoso. Satisfacen “los requisitos de la inutilidad sustancial junto a un sentido de propósito verosímil pero fingido” (Veblen, 1953-1899, p. 172. Traducción libre). “Veblen (...) sí objetó el molde distintivo del deporte y el ocio modernos. Él sentía que el deporte moderno conservaba temas de una época de barbarie en una forma particularmente atávica. El deporte mismo no es un ejercicio juguetón o experiencia juguetona, sino una actividad que se centra en la depredación, la competición y el deseo por los trofeos y otras formas simbólicas de ‘botín’. El deporte se trata fundamentalmente de dominación... los deportes son esencialmente actividades emuladoras, ejercicios de proeza pública (Henricks, 2006, p. 139. Traducción libre).

*REFLEXIÓN PERSONAL: Ofrezca dos casos que sirvan como evidencia de la exhibición del ocio ostentoso en el mundo de los deportes.*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### **El Juicio sobre el ocio y la recreación vis a vis el consumo desde Veblen**

A.J. Veal llega a la siguiente conclusión crítica acerca del libro de Veblen sobre la clase ociosa: “Así, el *ocio* evidente se desvanece conforme nos movemos hacia abajo en la escala social. Pero la emulación del *consumo* ostentoso permanece. Lo que Veblen estaba describiendo en aquel momento no era el inicio de una ‘sociedad ociosa’ sino de una ‘sociedad de consumo’” (Veal, 2009, p. 10. Traducción libre).

El rol de Veblen consistió en sacar a la luz un viejo fenómeno: que la sociedad siempre tiene un sector que muestra una capacidad para el ocio, y que dicha capacidad está vinculada con la afirmación de no tener que trabajar, y con un grado reconocido de ostentación. La diferencia en este caso es el elemento profético de emulación, junto con la incrementada capacidad de una nueva generación capaz de aumentar su ocio y ostentación también.

En las palabras de Jorge Woodbridge, refiriéndose a su país, Costa Rica:

“Con gran preocupación estamos viendo como en Costa Rica se ha desarrollado toda una nueva sociedad que sólo piensa en 'poseer'. Por primera vez, después de muchos años de vivir en una austeridad ejemplar, se ha desarrollado toda una escala de valores donde lo más importante es el 'tener' sobre el 'ser'. Una sociedad con patrones de consumo, que no guardan relación con nuestro desarrollo; donde lo exterior prevalece sobre lo interior.

Una sociedad donde el individuo se ha supeditado tanto a las cosas, que se ha despersonalizado y donde el verbo comprar ha dejado de ser transitivo. Una sociedad donde no se posee un bien para llenar una necesidad precisa, sino sólo para ejercer la acción de poseer. Una sociedad en la que sus miembros son esclavos de las cosas que se dicen dueños; ya que están dominados al ser imprescindibles. Una sociedad atrapada en un consumo sin fin, porque no tiene término y carece de finalidades.

Una sociedad que cree tener derecho a satisfacer sus necesidades materiales, sin estar conscientes de sus recursos y prioridades. Una sociedad donde la condición



humana depende básicamente de lo poseído; donde el ahorro y la austeridad significan torpeza financiera, conservadurismo mediocre, innecesario afán de seguridad, o incluso despreciable avaricia.

Una sociedad que está sujeta a las técnicas conductistas publicitarias y que es víctima de un señuelo de consumo, propio de países desarrollados. Es en realidad la nueva miseria de la abundancia” (Woodbridge, 1981, p. 14a).

Existe una dimensión muy interesante de este fenómeno del consumo del ocio: el caso de los hábitos de juego en la niñez. Como ilustración, se pueden repasar los títulos de los capítulos en el libro de Chudacoff *Children at Play* (Los niños en el juego, 2007): *The Golden Age of Unstructured Play, 1900-1950* (La Edad Dorada del Juego no Estructurado, 1900-1950), y *The Commercialization and Co-optation of Children's Play, 1950 to the Present* (La Comercialización y Reclutamiento del Juego de los Niños, 1950 al Presente). Las afirmaciones del capítulo sobre el período posterior a 1950, hacen referencia a una serie de libros dedicados a demostrar la conquista comercial del mundo del juego infantil. He aquí algunos títulos que por sí mismos indican con claridad el tema de sus contenidos: Neil Postman, 1982, *The Disappearance of Childhood* (La Desaparición de la Niñez), New York: Delacorte; Susan Linn, 2005, *Consuming Kids: Protecting Our Children from the Onslaught of Marketing and Advertising* (La Niñez Consumista: Cómo Proteger a Nuestros Niños y Niñas de la Embestida del Mercadeo y la Publicidad), New York: Anchor; Susan Linn, 2004, *Consuming Kids: The Hostile Takeover of Childhood*, (Los Niños Consumistas: la Adquisición Hostil de la Niñez), New York: New Press; Juliet B Schor, 2004, *Born to Buy: The commercialized Child and the New Consumer Culture* (Nacidos para Comprar: El Niño Comercializado y la Nueva Cultura de Consumo), New York: Scribner; Gary Cross, 1997, *Kids' Stuff: toys and the Changing World of American Childhood* (Materia de Niños: Los Juguetes y el Mundo Cambiante de la Niñez de los EE.UU.), Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press; Lisa Jacobson, 2005, *Raising Consumers: Children and the American Mass Market in the Early Twentieth Century* (Criando Consumidores: Los

Niños y el Mercado de Masas de los EE.UU. a Principios del Siglo Veinte), New York: Columbia University Press (Chudacoff, 2007).

*Mass Leisure* (El Ocio de las Masas, 1958) fue una obra editada por Larrabee y Meyersohn que constaba de 42 artículos, los cuales en su mayoría examinaron cómo el ocio “ya para los EE.UU. de la década de 1950 se había convertido en un fenómeno de masas comercializadas” (Veal, 2009, p. 6. Traducción libre). En 1928, Herbert May (*US: Leisure and Its Use*, Los EE.UU.: el ocio y su utilización) argumentó que una vez desarrollada la recreación comercial, la población no quedaría ya contenta con formatos informales. Luego, en 1970, el Sueco Staffan Linder (*USA: The Harried Leisure Class*, Los EE.UU.: La Clase Ociosa Agobiada), tomó la posición de que “...muchas gente opta por gastar sus recursos en aumento de manera lesiva a sí mismos y a su ambiente” lo cual no es un problema de ocio, sino un problema social (Veal, 2009, pp. 17, 49. Traducción libre).

Veal describe el libro de Thomas Kando de 1980/1975 *Leisure and Popular Culture in Transition* (El Ocio y la Cultura Popular en Transición), en el cual Kando argumentó que lógicamente deberíamos abrazar una sociedad del ocio, pero de hecho optamos por el trabajo por encima del ocio; además “...en segundo lugar, la estructura económica de la sociedad—el capitalismo corporativo—exige un consumo de masas costoso y una recreación de masas espectacular en vez de la libertad en el ocio” (Veal, 2009, p. 54. Traducción libre). Veal continúa describiendo la tesis de Kando, con la cual concuerda en que la sociedad del ocio puede hacerse realidad, pero no será así por una razón:

“El dilema es el siguiente: los mismos elementos que fueron clave en la creación de los prerequisites del ocio—una civilización materialista y agresiva capaz de desarrollar tecnología y dispuesta a usarla—son ahora los obstáculos para cosechar el resultado lógico y beneficioso de estas condiciones. Podría ser que una civilización capaz de crear las condiciones necesarias para el ocio verdadero, una base material de suficiente riqueza, no pudiera aprovechar el ocio ella misma; y a la inversa, una cultura cuya

ideología apoya el ocio podría no ser capaz de erigir la base material necesaria para el ocio” (Veal, 2009, p. 55. Traducción libre).

En síntesis, iniciándose con Veblen en los albores del Siglo XX y hasta el día de hoy, la cultura del occidente producto de la Revolución Industrial que ofrece una sociedad de masas con disponibilidad de tiempo libre descubre que no está en capacidad de aprovecharlo ni mucho menos abrazarse al juego y el ocio. Tal sociedad, según muchos comentaristas, prefiere *el chunche* a Dios, el entretenimiento sobre la recreación, y los objetos y ofertas comercializados en vez del uso espontáneo y creativo de los tiempos de libertad y juego. Esta desviación de los valores subraya una vez más nuestra tesis: el juego es marginado porque Dios ha sido marginado.

### **En resumen**

Se ha presentado a cuatro autores quienes, con diferentes argumentos, exteriorizan un escepticismo sobre la existencia del elemento lúdico, o de un ocio de calidad, entre la generalidad de los habitantes del mundo moderno occidental. Ellul cuestiona la libertad de expresarse en el deporte o cualquier recreación sin la presencia de la técnica. Huizinga dice que la falta de drama o representación en su esfera seria o exaltada, el campo de lo sagrado, es evidencia de que el espíritu moderno eclipsa lo lúdico; la representación, drama o culto es una de las definiciones de lo lúdico, del juego. Pieper denuncia una supremacía del materialismo y el trabajo que ha acaparado la totalidad del mundo moderno y que no ha dejado espacio para el ocio, el cual define como la capacidad de estar quieto (no quiere decir pasivo) frente a Dios. Por último, empezando con Veblen y continuando con otros comentaristas durante más de un siglo, se dice que nosotros (los moradores urbanos del occidente) somos consumidores de una recreación comercializada. La libertad identificada con el juego y el ocio casi no se logra experimentar. Csikszentmihalyi dice:

“En los tiempos modernos el arte, el juego y la vida en general han perdido su anclaje sobrenatural. El orden cósmico que en el pasado ayudó a interpretar y dar sentido a la historia humana se ha partido en fragmentos desconectados (...) Conforme las actividades contemporáneas de *flow* (fluidez) se ven secularizadas, es poco probable que vinculen al actor con sistemas poderosos de significado ...” (Csikszentmihalyi, 1990, p. 77. Traducción libre).

¿Cuál es la salida? Ellul tiene la convicción de que el único camino hacia delante se encontrará incorporado en la fe cristiana. Pieper afirma que el ocio no existe si no está enraizado en la celebración del evento de Cristo (su muerte y resurrección). Shirl Hoffman deja clara la conexión entre deporte, ocio, juego y religión:

“Cuando el deporte es visto como juego y como parte del dominio expresivo, se codea con los conceptos tradicionales de ocio, un término que conlleva una semejanza indistinguible con el juego. Un análisis cuidadoso de la descripción que hacen los filósofos de la forma en que se lanzan la mente y el alma de la persona que está ‘en ocio’ y de la persona que está ‘en juego’ nos lleva a concluir que la disposición llamada ocio es la misma disposición que otros llaman ‘actitud juguetona’ (...) Se han presentado argumentos elegantes sobre el ocio (Pieper) y el juego (Huizinga) como ‘semilleros o almacigos de cultura’ (...) A ambos se les ha dado crédito como vías esenciales para la expresión humana, y se ha demostrado antropológica, histórica y sociológicamente que ambos tienen lazos de larga data con la religión.” (Hoffman, 1994, p. 142. Traducción libre).

Esta relación constante entre ocio, juego y religión no es casualidad. Nosotros los autores queremos plantear que el ser humano solamente será capaz de jugar (siempre entendiendo el juego según la definición de la página 5) si su vida es verdaderamente transformada en Cristo. Su vida transformada estará regida por los diez mandamientos, entre los cuales se incluye observar el *shabbat* y no tragarse los mitos de la sociedad contemporánea según los cuales todo está en función del trabajo y la técnica, esto es, que la vida debería dedicarse a trabajar 24/7 y además, hacerlo con eficiencia. En los cuadernos #6 y #7 se presentarán argumentos sólidos que permiten descartar toda ambigüedad bíblica sobre el juego, presentándolo más bien como un elemento esencial del plan de Dios para la humanidad.

El liberalismo clásico de la Ilustración es fuente de muchas libertades que se disfrutaban en la mayor parte de la sociedad occidental, pero estas son insostenibles a largo plazo si no están fundamentadas en la fe cristiana. La libertad individual es una de esas grandes libertades promovidas por el liberalismo clásico, pero en ella el juego se ve trivializado hasta el punto de no ser más que una expresión de individualismo subjetivo. En el presente cuaderno se han descrito con mucha claridad las consecuencias de la desconexión entre la libertad de los seres humanos y lo trascendente desde la perspectiva de cuatro autores de gran trayectoria.

Ahora bien, el juego es la personificación de la Libertad. La esencia del verdadero juego es un rechazo a la comercialización, es la expresión de romper con la esclavitud de comprar, de consumir y del entretenimiento de las masas. El juego está estrechamente ligado a la celebración de los eventos históricos afirmados por Dios: la Creación y la Redención. El aliento de vida de la libertad individual depende de su existencia como expresión de una comunidad moral arraigada en una comunidad de fe. Es en esta expresión comunitaria donde encontramos el orden de la Creación y el lugar y propósito que tenemos en ella. En el Cuaderno #6 se explorará la perspectiva bíblica del juego y se demostrará que este tiene un papel central en la vida de los seres humanos.

Para contactar a los autores, puede dirigirse a [rsabean@ice.co.cr](mailto:rsabean@ice.co.cr) (Robert Sabean), [luis.aragon@ucr.ac.cr](mailto:luis.aragon@ucr.ac.cr), o [capacitacion@ccial.org](mailto:capacitacion@ccial.org) (Lisa Anderson)

### Referencias

Antropophagie du sport: Assises critiques. (1991). Sport et technique. *Quel Corps?*, (41) 77-83.

Ball, E. (1997). *Sport, Ethics and Technology*. [Tesis doctoral]. Victoria: Australia: Department of Human Movement, Recreation and Performance, Victoria University of Technology.

Chudacoff, H. (2007). *Children at Play*. New York: New York University Press.

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row Publishers.
- de Grazia, S. (1966). *Tiempo, Trabajo y Ocio*. Madrid: Editorial Tecnos, S.A.
- Eliade, M. (1987). *The Sacred and the Profane*. New York: Harcourt, Inc.
- Ellul, J. (1960). *El Siglo XX y la Técnica: Análisis de las conquistas y peligros de la técnica de nuestro tiempo*. Barcelona, España: Editorial Labor.
- Ellul, J. (1964). *The Technological Society*. New York: Vintage Books, Division of Random House.
- Heilbroner, R. (1980). *The Worldly Philosophers: The lives, times, and ideas of the great economic thinkers*. New York: Simon and Schuster.
- Henricks, T. (2006). *Play Reconsidered: Sociological perspectives on Human Expression*. Chicago, IL: University of Illinois Press.
- Heschel, A. (1951). *The Sabbath: Its Meaning for Modern Man*. USA.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Johnston, R. (1983). *The Christian at Play*. Grand Rapids, MI: William B Eerdmans Publishing Company.
- Lilla, M. (2008). *The Stillborn God: Religion, Politics, and the Modern West*. New York: Vintage Books, a Division of Random House.
- Liukkonen, P. (2008). *Johan Huizinga (1872-1945)*. Recuperado de [www.kirjasto.sci.fi/huizin.htm](http://www.kirjasto.sci.fi/huizin.htm)
- Pieper, J. (1984). *Antología*. Barcelona: Editorial Herder.
- Pieper, J. (1962). *El Ocio y la Vida Intelectual*. Madrid: Ediciones Rialp, SA.
- Pieper, J. (1998). *Leisure: The Basis of Culture*. South Bend, Indiana: St Augustine's Press, Inc.
- Schlossberg, H. (1983). *Idols for Destruction: Christian Faith and its Confrontation with American Society*. New York: Thomas Nelson Publishers.
- Tate, A. (february 24, 1952). In Search of the 'Wisdom Possessed by God'. *The New York Times*, pp. 12.

Thompson-Uberuaga, W. (2005). *Voegelin and Huizinga on play and political theory*.

Recuperado de

[http://citation.allacademic.com/meta/p\\_mla\\_apa\\_research\\_citation/0/4/2/6/1/p42618\\_index.html](http://citation.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/0/4/2/6/1/p42618_index.html)

Veal, A. (2009) *The Elusive Leisure Society*. Recuperado de

<http://www.leisuresource.net/service3.aspx>

Veblen, T. (1953). *The Theory of the Leisure Class*. New York: Mentor Book; The New American Library.

Woodbridge, J. (29 de abril de 1981). El 'tener' sobre el 'ser'. *La Nación*, pp. 14a.

PREIMPRESION