

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Maestría y Doctorado en  
Filosofía

Facultad de Filosofía y Letras

Instituto de Investigaciones Filosóficas



Delimitaciones de una racionalidad lúdica; una crítica a la  
Civilización

**TESIS**

que para obtener el grado de

**MAESTRA EN FILOSOFÍA**

presenta

Adriana Partida Bueno

Asesor: Dr. Carlos Pereda Failache

Junio 2012

# Delimitaciones de una racionalidad lúdica; una crítica a la Civilización

## ÍNDICE

Introducción	1
<b>Capítulo I</b>	<b>6</b>
“El juego en la cultura”	
1.1 Del juego a la cultura	6
1.2 De la cultura al juego	13
1.3 El malestar en la cultura	21
a) La noción de cultura	21
b) Malestar, tragedia y fatalidad en la cultura: Freud, Simmel y Löwith	23
<b>Capítulo II</b>	
“El juego en el proceso civilizatorio”	28
2.1 Racionalización de la cultura	34
2.2 Juego democratizado	40
2.3 La racialización de la diversidad humana	44
<b>Capítulo III</b>	
“La realidad del simulacro”	51
3.1 El simulacro en función de la cultura	51
A. Roger Caillois	51
B. Jean Douvignaud	54
C. Jean Baudrillard	56
3.2 La civilización simulada	58
A. Michel Foucault	58
B. Jean Baudrillard	62
<b>Capítulo IV</b>	
“La regla: principio de una racionalidad lúdica”	66
4.1 La propuesta del hombre como multiplicidad primaria	69
4.2 La regla	71
<b>Conclusión</b>	<b>75</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>79</b>

## INTRODUCCIÓN

La relación entre el juego y la cultura ha sido un campo de estudio abordado primordialmente por antropólogos, los cuales en su generalidad, tratan el juego en tanto representaciones ceremoniales que dan cohesión a una comunidad. En este sentido, la capacidad representativa del juego es considerada como la fuente de manifestaciones culturales esenciales a la unicidad y continuidad del orden colectivo. El juego comparte su referencia con el rito, la fiesta o cualquier ocasión de sentido colectivo; en cada caso se trata de una realidad objetiva representada en la actividad colectiva. El juego funge como un oasis de sentido colectivo dentro de la vida individualizada y corriente.

La sensación de una comunidad reunida y organizada bajo un sentido propio, no pasa sin dejar esa nostalgia de unidad y armonía, cuando a nuestro alrededor la separación y confrontación entre individuos de una misma sociedad es la manera normal de relacionarse. ¿Será que el juego después de su secularización ya no provee de dicho sentido? Si este fuera el caso nada más podrías decirse. Evidentemente, no es una opción.

La presente investigación tiene como una primera pretensión encontrar en el juego una fuente de renovación cultural, más allá de si se trate de una cultura que ha pasado por un proceso de secularización, industrialización o un proceso de aniquilamiento de los altos ideales. Si la fecundidad de la cultura pende sólo del carácter representativo del juego, deja de lado el “espíritu lúdico” que mueve la cultura hacia su propia renovación. Quizá una función representativa sin más referencia que si mismo, como lo explica Gadamer respecto al juego en la experiencia estética<sup>1</sup>.

Gadamer describe el juego como un automovimiento cuyo fin es indefinido y produce un cierto modo de ser libre de la razón orientada a fines. El juego no es por eso irracional, sino que el jugador tiene la capacidad de hacerse de sus propios fines y reglas de manera independiente a sus propios intereses. Ciertamente este es uno de los caracteres esenciales a toda manifestación lúdica. Sin embargo, parece imprescindible la repetición de esta conducta para que entonces el juego pueda tener un impacto en el orden cultural. La

---

<sup>1</sup> Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de los Bello*, ed. Paidós. Barcelona, 1996. Véase “El elemento lúdico del arte”

repetición de toda conducta pone en riesgo la autonomía de jugador. Piénsese por ejemplo en los partidos de fútbol, en el juego de las escondidillas entre los niños durante el recreo, en general, el juego ya institucionalizado, ya regulado en la estructura de una sociedad que legitima dicha conducta. Efectivamente, toda actividad repetitiva es integrada a la regulación general de la sociedad. ¿No es este un proceso natural de asimilación o de renovación? Efectivamente, pero no por su repetición. No es que el juego, por su condición de existencia separada, solo pueda tener impacto en la cultura mediante la repetición, sino el hecho de que al integrarse a una cultura racionalizada, arriesga la autonomía del juego.

Pues bien, nos enfrentamos a un panorama singular en la relación entre juego y cultura, panorama que hemos denominado “proceso civilizatorio”, donde las manifestaciones lúdicas carecen de sentido propio al haberse contagiado de la vida corriente.

En una sociedad tan compleja como la nuestra, la ejecución de las actividades lúdicas o recreativas no alteran el orden que las alberga. Por el contrario, se han integrado a la cultura en seguimiento a la regulación institucional y racional. Se juega si y sólo si en la actividad está reforzado el orden y la finalidad que presume la estructura de la sociedad. De manera que el carácter libre del juego se pierde en su regularización y adaptación a la racionalidad de la vida corriente. No es necesario por el momento, detallar el contexto del juego en la civilización occidental, tan sólo con mencionar por ahora, que creemos infructuoso diseñar una serie de juegos para integrarlos a la ya saturada progresión de actividades del hombre civilizado. Mientras el juego esté adherido a la racionalidad de la vida en corriente, el juego no tendrá impacto alguno en la cultura.

En este panorama, un llamado al jugador genuino no proviene ni de un orden sacro como tampoco de la obra de arte. Más bien el jugador se sustenta a sí mismo en la apertura al desafío, al riesgo, a la seducción que una figura sacra o una pintura le pueda ofrecer. La principal limitación del jugador hacia su actuación es el hombre inserto en una cultura racionalizada.

Pues bien, aquello que se impone al jugador es una realidad totalizadora, en la cual toda acción ya está medida y predeterminada. La racionalidad civilizada ofrece una realidad sin fisuras, sobre la cual el juego transcurre aislada e

intrascendentalmente, pues la realidad es para todos, aun para los jugadores reductible a una misma pantalla. Por ello pensar en una racionalidad lúdica capaz de des-normalizar al sujeto; racionalidad que se desprende de la experiencia lúdica.

Así la primera cuestión es clarificar la relación entre cultura y juego en dos direcciones: del juego a la cultura y de la cultura al juego. En el primer caso se explora la noción de juego en su fecundidad cultural. Se trata del análisis del concepto bajo varias perspectivas, entre ellas la de Johannes Huizinga, Roger Caillois y Jean Duvignaud, para finalmente enlazar el término con la cultura. El segundo caso descansa en el dinamismo de las comunidades culturales. Creemos imprescindible abordar esta problemática dado el carácter expansionista de la racionalidad civilizada y la absorción regulativa en que consiste. La cuestión es analizar cómo sucede en diferentes contextos, la fusión de la cultura racionalidad frente a cualquier otra.

En cualquiera de los dos sentidos, el juego aparece como un espacio de configuración de las culturas y junto a esta premisa, una primera evaluación de la cultura a la que correspondemos. El capítulo cierra con una crítica a la cultura occidental y apunta hacia el análisis de las condiciones lúdicas posibles o no, en dicha cultura.

En el segundo capítulo que lleva el título de “El juego en el proceso de civilización” se examina de manera más concreta la situación del juego en las sociedades modernas industrializadas. El diagnóstico del juego varía dependiendo de las perspectivas de los tres autores antes mencionados, que si bien son distintas, tienen en común la consideración de precariedad del juego en dichas sociedades. Como actividad, el juego tiene un papel secundario frente al trabajo, sin embargo no es por eso que sufre aquella condición; no es una cuestión de insuficiencia de “tiempo de juego” sino que el problema radica en una racionalización de la cultura que excluye la libertad propia al juego de la vida común. Lo denotado en esta parte es la rigidez del comportamiento de los individuos integrados a sociedades altamente complejizadas, que no se sostiene sólo por el modo de vida que se elige según la razón orientada a fines, sino aparece como la sugerencia de una estructura política que sustenta axiomas incuestionables de realidad. La dinámica integradora que caracteriza a la política civilizatoria presenta problemas ya conocidos. El enfoque sobre los

enfrentamientos culturales, presentado en “De la cultura al juego”, deja asentado que aun tratándose de un dominado y un dominador, existe un espacio lúdico que posibilita la renovación cultural. Sin embargo cuando se trata de la civilización occidental, el trato del civilizado a otros modos de ser sin importar que tan bien intencionados sean, contiene por lo general un fundamento irracional no reconocido, que sojuzga a aquello que le es diferente. La intención no gira en torno a los derechos políticos, sino a los derechos culturales tras una valoración racial sustentada en un principio de realidad.

De ahí que el tercer capítulo plantee la posibilidad de invertir el valor de “la realidad civilizada” desde su base irracional; justamente, dónde la consciencia civilizada arraiga su fortaleza es donde encontramos su debilidad. Para ello nos valemos de en una manifestación lúdica que caracterizada por su inherente irrealdad: el simulacro. Esta forma de juego es peculiar en varios sentidos: primero es entendido generalmente como un ensayo, una imitación en cuya deficiencia o error no hay las consecuencias que en la realidad sí habría. Por lo tanto en el simulacro no hay esa seriedad o la solemnidad que se encarna en la realidad, precisamente porque no hay peligro o fatalidad.

Segundo, las posibilidades de acción y reacción en este juego son limitadas; suceden dentro de los parámetros del diseño. De principio a fin, el espacio del simulacro es comensurado, sin misterios o posibles sorpresas. Los elementos que lo conforman están concatenados en orden inalterable y de presentarse alguna variante, el simulacro la absorbe como una pieza faltante. En general, el simulacro persigue la evidencia de una situación, en analogía a la certeza sobre la realidad del mundo, que la consciencia civilizada construye a través de la razón. El concepto se integra con naturalidad al engrane de la racionalización de la cultura – fundada según presume, en la realidad-, al principio de realidad y determina, lo que Marcuse denomina como principio de actuación. La ironía de la consciencia civilizada está en su esfuerzo por develar el mundo hasta mostrarlo como lo que es, y en tal proceso, lo que ha alcanzado es la proyección de un sistema cerrado, de un mundo simulado.

De modo que espacios lúdicos y de convivencia común, donde debería imperar un libre comportamiento, se reducen a espacios regulados por nociones anónimas prestablecidas e interiorizadas bajo un deber ser institucionalizado. Sutil pero amenazante interiorización de leyes que

imposibilita la libre creación y asunción de reglas. El simulacro no está tanto en la realidad del mundo como en la autonomía del sujeto.

En el cuarto capítulo “La regla; principio de racionalidad lúdica” se plantea el problema de la simulación de acción autónoma. Podría deducirse que la racionalización de la cultura ha sido la principal causa, pero no por ello la única. El cuidado de sí, la inquietud de bienestar cada vez más estable, ha devenido en una apuesta por el conocimiento del mundo, su conmensuración y dominio. La promesa de progreso civilizatorio se traduce en una vida mejor, una promesa quiliásmica que seduce a los individuos a someter vida y modo a los requerimientos de la construcción y del mantenimiento de ese mundo. El orden es normativo y apelativo a la razón. La interiorización de las normas sucede con naturalidad y sin sospecha.

La regla del juego del mundo posibilita la separación de sí con respecto a la realidad planteada por la razón orientada a fines. En dicha separación surge el jugador, motivado por su espontánea tendencia a su recreación. No es una regla creada por el hombre, más bien es una regla a la que el hombre recurre para encontrar en sí una llana existencia. Es la regla del mundo que invoca al hombre a jugar, a actuar diligentemente en un orden que hasta ese momento, permanecía oculto en lo familiar y en lo incuestionable.

## I El juego en la cultura

### **Del juego a la cultura**

Un pensador fundamental en el tema del juego es Johan Huizinga. Para el historiador toda manifestación auténticamente lúdica es una expresión del espíritu. El juego no se restringe, por tanto, a ciertas etapas de la cultura o a ciertas culturas, como tampoco a algún episodio de la vida humana; la espontaneidad y la presencia de la libertad que caracterizan lo lúdico, es el paso anterior al orden social con el que se establece y crece toda comunidad.

Llama la atención que la obra empiece señalando: *“El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y lo animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar”*<sup>2</sup>, pues al decir “y los animales” coloca al juego en una dimensión natural en la que no pocos se preguntarían cómo puede ser punto de partida para las manifestaciones culturales más altas o complejas. Pues bien, para Huizinga el juego tanto en los animales como en los hombres, prueba la indeterminabilidad de la existencia en el mundo: *Los animales pueden jugar y son, por tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.*<sup>3</sup> El juego escapa al sentido racional y explicativo de cualquier otra actividad, pues por un lado su finalidad no está fuera del juego mismo y, por otro las reglas o el reto que implica el juego no tiene correspondencia alguna con una realidad objetiva.

Cristóbal Holzapfel en su obra “Crítica de la razón lúdica” explica el juego en tanto suspensión de la razón suficiente. El juego es una actividad cuyo fin se mantiene en sí mismo, no obedece a un porqué o para qué, no tiene una razón externa que le justifique o explique y tampoco la requiere para realizarse, de ahí su espontaneidad así como su libertad, pues el juego será hasta donde el jugador persiga su interés. Si es el caso de considerar el juego como desinteresado, quizá el término interés sea equivocado y algo más adecuado para comprender la atracción hacia lo lúdico sea como lo describe Baudrillard,

---

<sup>2</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens*, ed. Alianza, tr. Eugenio Ímaz, México, 2000. p.11

<sup>3</sup> *Ibid.* . p. 15

la seducción o el desafío de la regla que invoca al hombre a jugar, es decir, más que un interés racional que implique un provecho mediante tal o cual actividad, del juego nada queda, por lo que no hay motivo extrínseco a él que perseguir. El interés o tendencia que tiene el jugador a perpetuar el juego es algo ya contemplado en su dinámica. La finalidad del juego es siempre inmediata y, si se quiere, atiende más al goce o a la emotividad del jugador que al cumplimiento de las necesidades que dirigen la vida corriente. El juego para Huizinga es originado en la parte supralógica de la naturaleza; está exento de toda planeación y de cualquier finalidad extrínseca a él, de tal modo que sólo puede equipararse con una irrupción del espíritu<sup>4</sup>: *Así la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza.*<sup>5</sup> La dimensión separada del juego no se traslada a un mundo cultural al margen de las necesidades. Puede decirse, como lo hace Herbert Marcuse, que:

El hombre no está, como el animal, necesariamente determinado por sus instintos; posee un *entspanntes Feld* en el que se “conserva distante de sus objetivos instintivos”, juega con ellos y así juega con su mundo. Esta actitud de una constante distancia de los objetivos instintivos hace posible la cultura humana.<sup>6</sup>

El *entspanntes Feld* o campo de relajación, vierte las necesidades humanas en el reino de lo posible, evidentemente no como algo que pueda o no cumplirse, sino en la apertura al abanico de modos de satisfacerlas; el hombre puede jugar con ellas. Ese es el carácter espiritual e irracional que otorga Huizinga al juego.

Por otro lado, basta con que haya un grupo para que el juego esté latente. El juego entre los hombres o entre los animales nunca es de uno solo y, en este carácter colectivo del juego, radica su posible fecundidad cultural. La causa o la deficiencia que Huizinga encuentra en los animales para que estos no construyan un mundo cultural, es que no presentan en sus juegos, alguna conciencia de antagonismo. A las formas superiores del juego social es propio el carácter antitético; cuando el jugador pone a prueba su capacidad física, también se juega su capacidad moral e intelectual. Entonces el juego natural transita hacia lo cultural con el impacto que la competencia física tiene en una

---

<sup>4</sup> *Ibid.* p. 14.

<sup>5</sup> *Ibid.* p.16.

<sup>6</sup> Herbert Marcuse, *Eros y civilización*, ed. Ariel, Barcelona, 2002. p. 181.

actitud moral o intelectual. El compromiso con la regla marca esa diferencia: la irrecusabilidad de la regla. En los juegos socialmente constituidos, las reglas son convenciones de la vida cultural en cuya ejecución van modificando sus aplicaciones. Ninguna voluntad o razón tiene poder sobre la regla, pues ante ella todos permanecen iguales y participan en ella en la medida en que la asumen y restringen su conducta e intención a la regla.

Huizinga identifica una tensión emocional, causada por la expectativa de la resolución. La misma tensión emocional la explica Norbert Elias y Eric Dunning en *Deporte y ocio en el proceso de civilización*, como uno de los elementos esenciales que acompaña al deporte, sólo que Huizinga denota en la tensión lúdica un elemento ético, en tanto que pone a prueba la *fuerza espiritual* del jugador, que consiste en esa capacidad de mantenerse dentro de las reglas en el desafío del juego y no rebasa los límites de lo permitido para asegurar la victoria.

En el hombre arcaico dice Huizinga cuya cultura se mantiene apegada a los movimientos de la naturaleza, esta tensión sirve de conducto para la siembra de contenidos sacros. La sensación de incertidumbre es el impulso primario para la fecundidad cultural del juego, cuyo primer enfrentamiento lo tiene ante la incompreensión del orden cósmico. *Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario*<sup>7</sup>. El juego transmuta en rito, mito o poesía y se coloca en el centro de la organización comunitaria.

La identidad entre rito y juego la propone Huizinga en contraposición a la visión utilitarista que explica el origen de los ceremoniales sacros o de las religiones, como la derivación cultural de una explicación racionalista del mundo. *[...] los lugares consagrados no son, en el fondo sino campos de juego, y ya no se presenta esa cuestión falaz del “para qué” y del “porqué”*<sup>8</sup>. Más bien, se trata de una competición en la que se juega la permanencia del grupo, su continuidad y su bienestar en la adversidad de lo que permanece oculto.

Así el juego en tanto irrupción espontánea y libre del espíritu, adquiere contenidos sagrados que se concretan en formas representativas para cada comunidad, representaciones que se repiten rítmicamente y en secuencia con

---

<sup>7</sup> Johan Huizinga, *op. cit.* p. 33.

<sup>8</sup> *Ibid.* p. 37.

la vida comunitaria, hasta cristalizarse en la tradición y en la identidad. *La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego.*<sup>9</sup> En el juego se lleva a cabo un ensayo de la vida social, un simulacro o “como si” que finalmente se objetiva en una forma institucionalizada.

Al respecto Roger Caillois hace una crítica de la relación entre el juego y la cultura tal como la entabla Huizinga. Para Caillois la ambivalencia está en los estrechos límites espaciales y temporales por los que se define el juego y su función cultural. La esencia misma del juego no puede albergar contenidos llenos de sentido como lo afirma el historiador, dada esa misma separación. La identidad entre juego y rito es una contradicción, puesto que el juego es desgaste puro, mientras el rito ya es institución. De tal modo que la visión de Caillois sobre la fecundidad cultural del juego tiende a ser más definida, aunque no por ello más acertada. Parte del punto que todo juego se compone de un sistema de reglas, mismas que darán en su práctica, el parámetro para distinguir lo que es y no es juego; éste es la voluntad de respetarlas. La asunción del sistema de reglas, siempre libre y deseable (por el deseo a jugar) constituye el modelo para la organización social, desde el derecho hasta el arte; *universo reglamentario por el que es conveniente sustituir la anarquía natural*<sup>10</sup>.

Según Caillois, la función cultural del juego es la de dar espacio a cuatro impulsos naturales específicos: la ambición de triunfo, la renuncia a la propia voluntad, el gusto por adoptar una personalidad ajena y la búsqueda del vértigo, mismos que tendrán una forma lúdica respectiva:

En el *agon*, el jugador sólo cuenta consigo mismo, se esfuerza y se empeña; en el *alea*, cuenta con todo salvo consigo mismo y se abandona a fuerza que se le escapan; en la *mimicry*, imagina que es otro distinto de sí e inventa un universo ficticio; en el *ilinx*, satisface el deseo de ver estropeados pasajeramente la estabilidad y el equilibrio de su cuerpo, de escapar de la tiranía de su percepción y de provocar la derrota de su conciencia.<sup>11</sup>

Estos rasgos de la naturaleza humana son satisfechos de manera formal, regulada e idealizada a través del juego. El ejercicio separado de estos cuatro

---

<sup>9</sup> *Ibid.* p. 220.

<sup>10</sup> Roger Caillois, *Los hombres y los juegos*, ed. FCE., México, 1994. p. 14.

<sup>11</sup> *Ibid.* p. 88

rasgos, permite la armonía necesaria para la convivencia común que exige la vida corriente. Es consecuencia de su práctica la institucionalización del mismo juego, como el artífice socialmente admitido que saca al hombre de su estado natural y lo integra en una sociedad organizada. La influencia del juego en la constitución de un sujeto regulado por el juego es un momento esencial a la fecundidad cultural del juego. *El juego invita y acostumbra a escuchar esa lección del dominio de sí y a hacer extensiva su práctica al conjunto de las relaciones y de las vicisitudes humanas [...]*<sup>12</sup>. La distancia entre el juego y la “vida corriente” obedece más a la necesidad de la última que a la idealización que constituye el juego. Caillois coloca la fecundidad cultural del juego en función de la estabilidad y seguridad de la sociedad deseable, como caracteriza sin más, a la civilización.

En contraposición a lo anterior está el fascinante texto de Jean Duvignaud, que en principio hace la diferencia de los vocablos *game* y *play*. En primer caso se refiere al juego reglamentado que concuerda con la visión de Caillois, pero *play* es el juego libre, sin regla, que será el centro de su pensamiento sobre el juego. Al respecto dice:

Para apreciar el juego, el juego sin reglas, para comprender sus formas y sus figuras, sin duda es conveniente poner entre paréntesis por uno mismo la seguridad vinculada a la búsqueda de las relaciones fijas o de configuraciones estables: es necesario haber preferido por sí y en sí lo efímero y lo perecedero.<sup>13</sup>

Con esta condición, Duvignaud dirige el pensamiento hacia el campo del juego sin regla. Si es que tiene alguna fecundidad cultural, el juego no puede buscarse en aquellas estructuras socialmente construidas y establecidas en el tiempo. El juego es en este caso, un *flujo* transversal a todas estas manifestaciones y aun en los espacios y tiempos socialmente asignados para el juego (*game*), se presenta ilegítimamente una actitud lúdica (*play*). Esto no significa que el juego no tenga una relación con la cultura, por el contrario, el juego lo presenta como la fuerza originaria de la cultura: *No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos racionales de*

---

<sup>12</sup> *Ibid.* p. 19.

<sup>13</sup> Jean Duvignaud, *El juego del juego*, ed. FCE., Colombia, 1997. p. 15.

*Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo del juego [...]¹⁴.*

El orden cultural parece tener intrínseca una divergencia lúdica; una fuerza reactiva que no tiene por finalidad formas institucionalizadas, como tampoco su modificación o revolución, si llega a suceder es sólo como efecto secundario. Con ello, Duvignaud confirma el carácter irracional del juego en tanto fuente originaria, como un espacio que escapa a la razón suficiente, pues propone el juego de las formas culturales cristalizadas como la evidencia del “espíritu” de la comunidad, que reclama desde el tiempo lúdico la ilegitimidad de un orden cultural. La función creadora genérica del juego, de transformar las instituciones, inicia y termina sin supuesto racional o voluntarioso, la propuesta viene cuando las crisis se ha generado por la puesta en juego.

Por ejemplo, durante la fiesta sucede un desplazamiento del comportamiento de los activos a un comportamiento que, bajo situaciones de la vida corriente, resultaría impropio. En este desplazamiento momentáneo las personas experimentan el exceso prohibido en la vida cotidiana –regida por el orden de las instituciones-, de modo que se habilitan para *inventar otras relaciones humanas o experimentar otros estados de conciencia*¹⁵, al sobreponerse a las formas relacionales institucionalizadas.

Para contrastar la visión de Duvignaud con la concepción de Caillois, en el fenómeno cultural de la fiesta entendida como el desbordamiento emocional, en Caillois no tendría otra función que la cohesión social que, al paso del progreso, se transformaría en medios más adecuados (reglamentados) para llegar a la convivencia social deseada, en la que ese desbordamiento no tuviera lugar más que dentro de los parámetros de una conducta civilizada. Así el contraste en la función cultural de juego; por un lado como el espacio donde se establecen reglas de conducta y se generan instituciones, por otro y en sentido opuesto, el espacio donde deja de contenerse por las reglas, y donde se permite el fluir irracionalmente.

Para Bolívar Echeverría, el juego, el arte y la fiesta, comparten la función cultural de nutrir la vida rutinaria y corriente, dado que en ella se vive sin cuestionamientos fundamentales. La existencia rutinaria que menciona el Dr.

---

¹⁴ *Ibid.* p. 31.

¹⁵ *Ibid.* p. 55.

Echeverría, o el tiempo de existencia conservadora, es una reacción a las alteraciones del flujo temporal que *restaura y repite las formas que han venido haciéndola posible* y constituyen el modo de vida establecido por acuerdo o convención. Sin embargo, hay otra forma de acción ante la temporalidad que abre al cambio de estos modos de vida: “el tiempo de una existencia innovadora, que enfrenta esas alteraciones mediante la invención de nuevas formas para sí misma, que vienen a sustituir a las tradicionales”<sup>16</sup>. Estos dos modos de reacción a las alteraciones de la temporalidad constituyen la *tensión bipolar* que permite la cuenta histórica del tiempo, pues bajo esta tensión suceden los cambios en la vida cultural. En contraposición al tiempo de existencia conservadora, en el juego, en el arte y en la fiesta, está la oportunidad de innovar ante las alteraciones, cada una de manera peculiar. En el juego describe Echeverría, sucede la inversión de lo azaroso y lo aleatorio:

[...] la instantánea convicción de que el azar y la necesidad pueden ser, en un momento dado, intercambiables. En la rutina irrumpe de pronto la duda acerca de si la necesidad natural de la marcha de las cosas --y, junto con ella, de la segunda “naturaleza”, de la forma social de la vida, que se impone como incuestionable-- no será justamente su contrario, la carencia de necesidad, lo aleatorio.<sup>17</sup>

El filósofo abre el análisis del juego como “la versión más abstracta de la intención autocrítica de la cultura” pues en el juego, los mundos de lo posible y de lo necesario, se vuelcan uno en el lugar del otro. La escisión que produce se manifiesta en la duda de lo que podría ser de otro modo, cuando hasta ese momento parecía inmutable. En el juego todo puede ser puesto bajo sospecha, sin un afán de destrucción o de rebeldía, simple y llanamente, coloca lo necesario en interrogación.

En la fiesta por otro lado, sucede la irrupción de ritmo colectivo en el que se refuerzan las estructuras sociales y la identificación de los individuos con el grupo en una situación de riesgo. Bolívar Echeverría lo presenta de este modo:

Lo que en ella entra en juego no es ya solamente el hecho de la necesidad o naturalidad del código, sino la consistencia concreta del mismo, es decir, la cristalización, como subcodificación singular del código de lo humano, de la estrategia de supervivencia del grupo social en una situación histórica determinada.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Bolívar Echeverría, “Juego, arte y fiesta”, en <http://www.bolivare.unam.mx/ensayos/juego.artefiesta>.  
28 Enero 2010

<sup>17</sup> *Idem.*

<sup>18</sup> *Idem.*

La fiesta como fenómeno cultural que pertenece al ámbito extraordinario, es fuente de renovación e innovación sobre aquello que permanece incuestionado en el tiempo productivo. La vida colectiva durante la fiesta presta el ánimo de relación espontánea, sin motivo y sin finalidad definida. De esos momentos de irrupción pende la vigencia de la identidad en las valoraciones que sostiene la vida productiva y la continuidad de la misma, todo ello bajo la disposición a la incertidumbre y a la renuncia momentánea de la estabilidad propia a la vida corriente.

Si no existiera ese campo de vida social, como una estancia común de vulnerabilidad de lo establecido, la fiesta o el juego no sería un impulso natural, siguiendo a Huizinga, o el flujo de lo efímero o lo inútil de Duvignoud, que transcurre en todos los tiempos y cualquier estructura social.

Tanto del lado de la sociología como de la filosofía, se plantea el juego como la irrupción necesaria al proceso de la cultura. La vida lúdica pública y privada, más allá del espacio separado de la vida corriente, tiene la función primordial de ajustarnos a los cambios. La condición de dicho ajuste implica la comprensión, asunción o intuición de la indeterminabilidad propia al estar en el mundo.

El juego como irrupción hace patente la inestabilidad de lo dado, la variabilidad de lo establecido. En cada caso con un alcance diferente, puesto que actúan sobre diferentes ángulos de la cultura. En el juego, el hombre y la comunidad encuentra un modo momentáneo, efímero e inútil de estar en el mundo, que contrasta significativamente con el resto de la vida; impera la vulnerabilidad de la incertidumbre, que actúa a su vez como una irrupción a la racionalidad general con que se lleva la vida. Por ello hablar de una racionalidad lúdica. Pero antes de abordar por entero dicha forma de racionalidad, falta complementar en la relación juego-cultura la otra dirección, es decir, de la cultura al juego.

### **De la cultura al juego**

Asentados ya en una cultura, el juego sigue su dinamismo. Por lo dicho arriba, este dinamismo es el proceso de renovación de la cultura, pero el proceso en concreto no sucede sólo en el interior y aisladamente, sino en el encuentro histórico entre culturas. La progresiva integración de la humanidad

es una cualidad peculiar a Occidente y durante este proceso los planteamientos sobre el posible conflicto por las diferencias culturales y el riesgo eminente de la “autenticidad” cultural, han dado por resultado diferentes posturas. El ámbito de conocimiento que aquí atañe principalmente a la antropología, sin descartar la presencia de la sociología y por supuesto la presencia de la filosofía.

Ahora bien, dos dimensiones pueden entrecruzarse para entender las diferentes posturas: por un lado, el enfoque entre unidades culturales; comunidades diferenciadas por tradiciones, visión del mundo, costumbres etcétera. Por otro, la cuestión del individuo cultural que “sufrir” el cambio de su estructura tras una intervención exógena. Si de la integración de las diferentes culturas en un sólo organismo político-económico resulta también una cohesión cultural. Las posturas oscilan de igual modo, entre la tragedia o la fortuna de las comunidades y de los individuos, al incursar en la integración a la humanidad.

Es necesario iniciar con una exploración en el concepto de cultura desde la perspectiva occidental, pues es en ésta donde se han pensado los favores y adversidades de la integración de individuos y comunidades a “la humanidad” o a la civilización.

Con la herencia de la Ilustración, la cultura se entiende como el trato especial y dirigido de las facultades humanas, en analogía al cultivo de las tierras y del ganado, que muestran su rendimiento en una determinada calidad de vida. Esta noción de cultura se centra en la formación del individuo cuya naturaleza ya marca la dirección de su desenvolvimiento y de mejoramiento continuo. Por supuesto que la integración de los grupos, en una sociedad dirigida y acabada por la naturaleza propiamente humana, no implica una pérdida mayor a la ganancia generada. La contraparte a esta postura se funda en la premisa de la diversidad natural de los grupos humanos. Uno de los primeros en hablar de este modo sobre la cultura fue Herder quien, motivado por su experiencia con la cultura parisina, argumenta la unidad de cada cultura bajo un sentido particular e independiente a otras unidades. No hay algo tal como un modelo de humanidad fundado en la naturaleza racional. En su singularidad y en conjunto, las comunidades conforman la humanidad. La unidad que abarque a todos los hombres sigue siendo una necesidad teórica, sin embargo, la relación entre los grupos humanos no implica la

homogeneización cultural, por la que es acusada la razón ilustrada. La herencia de la relatividad cultural tomará la forma radical de un pluralismo irreductible en el que ya no cabe la idea de una constante que defina unidad humana. Raymond Aaron, en su estudio sobre Weber, puntualiza el carácter propio de la cultura: el arte, la religión, la filosofía, los mitos y cualquier manifestación materializada o cristalizada son “el cuerpo” donde reside el alma de la comunidad.

[La esfera cultural] siempre se enfrenta a un todo constituido (*Lebensaggregation*), y con frecuencia se rebela contra un orden dominante, ya sea el mundo puramente material en el inicio de la historia, o un orden que fue en un tiempo acorde con la experiencia espiritual pero ya no es así. Además, el alma es formada en un ambiente constituido por instituciones sociales y civilización, y bajo la influencia de, o en reacción a dicho ambiente.<sup>19</sup>

Lo que denota Aaron es el carácter reaccionario y particularizante de toda cultura que opone al carácter racionalizado, que atribuye a la civilización. Si bien la cultura se entiende como el resultado del cultivo de sí, no es el cultivo de una naturaleza universal y condicionada, sino más bien una expresión correspondiente al origen y desarrollo de cada comunidad.

Por razones prácticas se ha tratado de dar sentido a eso que concebimos como Humanidad. El esfuerzo de los antropólogos y etnólogos ha sido puesto en gran medida, en elucidar el denominador común a todas las culturas, es decir, los *a priori* de toda sociedad humana y, a partir de ahí, saber las consecuencias de los enfrentamientos culturales: si en su desenvolvimiento adecuado es necesaria la integración total o parcial o nula y si tal o en cual caso, es posible el juego como dinamismo espontáneo y fortuito.

Pues bien, en la antropología la cultura guarda una estrecha relación con la naturaleza que oscila entre tomar a la cultura como medio para solventar a la naturaleza, o como fin. Malinowsky por ejemplo, opta por un fundamento biologista, capaz de dar un denominador común a toda forma cultural. Para él la cultura es una respuesta a las necesidades naturales, de modo que las necesidades biológicas dirigen la cultura desde su presente. La finalidad de la

---

<sup>19</sup> It always confronts a constituted whole (*Lebensaggregation*), and frequently revolts against a dominant order, whether this is a purely material world at the beginning of history, or an order which was at one time constant with spiritual experience but is so no longer. Further, the soul is formed in an environment constituted by social institutions and civilization, and under the influence of, or in reaction to that environment. Aaron, Raymond, *German Sociology*, ed. Free Press of Glencoe, United States of America. 1964. p 47

cultura a través de la formación de instituciones, es la de proveer material y significativamente para un correcto funcionamiento del grupo. El movimiento del desarrollo cultural lleva al contacto entre grupos, en cuyo “encuentro” provocan cambios en su estructura a modo de reajuste en la coherencia interna. Evidentemente, si todo cambio es hacia la funcionalidad del grupo, no hay modo de explicar las contradicciones; una conducta criminal o corrupta puede ser interpretada como el efecto de una contradicción interna en el individuo a partir, aunque no necesariamente, del enfrentamiento de su cultura con elementos exógenos. En el esquema de Malinowsky el individuo no tiene acción alguna sobre su vida cultural, pues está determinado por su naturaleza biológica y por las formas culturales que obedecen sólo a los imperativos de esa misma naturaleza, de ahí que una conducta disfuncional no pueda explicarse bajo el fundamento biológico. En otras palabras, Malinowsky descarta lo fortuito del núcleo cultural en la medida en que toda creación y acción está determinada en función la naturaleza

Claude Levi-Strauss, por su parte, propone una base común de las culturas que rompe con el biologismo propuesto por Malinowsky, en la que parece dar un sentido a la cultura propio o separado de la naturaleza. Encuentra en el punto de unión entre naturaleza y cultura, las estructuras sobre las que se alza toda lógica cultural. En la *Antropología estructural* dice:

El hombre se parece al jugador que tiene en la mano, cuando juega, esas cartas que no se inventaron para esa ocasión, porque el juego de naipes es algo *dado* de la historia y de la civilización [...] cada vez que se reparten las barajas se produce como resultado una distinción contingente entre los jugadores, y esto se hace sin que lo sepan. Existen *repartos de naipes* que se sufren, porque cada sociedad, como cada jugador, interpreta en los términos de varios sistemas, que pueden ser comunes o particulares: reglas de un juego o reglas de una táctica. Y sabemos bien, que con las mismas barajas, jugadores diferentes harán una partida diferente, aunque no pueden con cualquier reparto hacer cualquier partida, porque están restringidos también por las reglas.<sup>20</sup>

En la visión de Levi-Strauss, las culturas no pueden comprenderse sin antes tener en claro las reglas universales sobre las que se fundan. Estas las encuentra justo en el punto de conjunción entre lo natural y lo cultural del hombre, en su estructura. La estructura sobre la cual emerge la totalidad cultural, es la constante en la diversidad. Levi-Strauss tiene cuidado al designar el elemento de desarrollo no en la naturaleza, sino en la conducta de sus

---

<sup>20</sup> Cita de Cuche, Denys en *La noción de cultura en las ciencias sociales*, ed. Nueva Visión, tr. Paula Mahler, Buenos Aires, 2007. p. 159.

miembros. Por lo que salva la cultura del determinismo natural y admite la infinidad de juegos posibles de los que puede resultar el avance cultural. Sin embargo, no tiene una buena opinión de los resultados de dichos encuentros, pues en sus palabras:

[...] la verdadera contribución de las culturas no consiste en la lista de sus invenciones particulares, sino en la distancia *diferencial* que ofrecen entre ellas. La civilización mundial no podría ser otra cosa que la coalición, a escala mundial, de culturas que preservan cada una su originalidad.<sup>21</sup>

El proceso de la civilización mundial no es equiparable a cualquier encuentro cultura. El intercambio según Levi-Strauss es un mecanismo enriquecedor a las culturas, pero la distancia que la civilización borra en su conquista, elimina la posibilidad del intercambio, pues invierte las culturas en juego, en un mismo orden. El carácter expansivo de la civilización o bajo otro planteamiento, la progresiva integración de los grupos en una misma organización, representa para el antropólogo, la gradual eliminación de la distancia que conserva intacta la base estructural y permite la experiencia del vecino como un otro.

Este distanciamiento posibilita la interpretación desde la subjetividad fundada en la estructura, *Porque no se puede, a la vez, fundirse en el goce del otro, identificarse con él y mantenerse diferente.*<sup>22</sup> Sin esta distancia, lo que inicia como influencia y contribución termina en la identificación de una cultura con otra, en donde generalmente, la identidad que impera corresponde a la cultura dominante o, al menos, al sistema de valores que se defienden como irrenunciables.

Si las reglas internas en una comunidad, que se deducen de la estructura original son fijas, la intervención de un jugador de diferente estructura rompería con la coherencia interna. Este sería el límite del individuo cultural puesto que sólo podría reestructurarse retomando la distancia y recuperando su base. Sin embargo en el desarrollo occidental, que se caracteriza por un encuentro entre culturas a modo de una integración cada vez más acabada y compleja, resulta imposible. De este problema entre otros, surge la visión de la cultura cuyas reglas se conciben cambiantes o al menos, sin determinante natural, de modo que muestra la posibilidad de renovación cultural aun después de un encuentro dominante.

---

<sup>21</sup> Levi-Strauss, Claude, *Raza y cultura*, tr. Sofía Bengoa, Alicia Duprat, ed. Altaya, Madrid. 1999. p.142.

<sup>22</sup> Idem.

Roger Bastide, propone un método para el estudio de las culturas que no es teórico y tampoco es práctico. Más bien se trata de una praxis sin respaldo de una teoría.

Los elementos que componen una cultura, dado que provienen de fuentes diversas en el espacio y en el tiempo, no están nunca integrados unos a otros. Dicho de otro modo, hay "juego" en el sistema. Tanto más cuanto se trata de un sistema extremadamente complejo. Este juego es el intersticio en el que se desliza la libertad de los individuos y de los grupos para "manipular" la cultura.<sup>23</sup>

Como vemos, el campo de estudio de su antropología aplicada ya no toma en cuenta la naturaleza, sino que entra de lleno en las relaciones entre los integrantes e instituciones, es decir relaciones voluntarias. Por el comportamiento que responde a la naturaleza, no podemos conocer una cultura, más bien, lo que la descubre es la experiencia de las relaciones en el juego del sistema. Como lo dice en las primeras líneas de la cita, la relación de los elementos, en espacio y tiempo, es cambiante e impredecible, aunque quisiéramos ver la constante de la totalidad, nunca podríamos abarcarlo todo, por lo tanto un conocimiento de las culturas no puede partir de una supuesta legislación universal, dada la indeterminación de su origen y la infinidad de variantes a las que responde y corresponde en su desenvolvimiento. Así tampoco hay una estructura fundamental en riesgo: el contacto cultural sucede como parte del juego en el sistema. La regeneración después de un encuentro dominante, parece radicar en la inmersión de los individuos activos. Pero, así como los individuos y los grupos no permanecen anclados en estructuras originarias, tampoco puede afirmarse que la cultura sea el resultado de un acto voluntario y racional, es decir, el individuo no dirige la cultura a la que está integrado, pues él mismo está en el juego.

Evidentemente, si la cultura tiene por fuente las relaciones dentro de un sistema lúdico, que implica la libertad y voluntad del individuo, ¿porqué no explicar la conducta como un producto de la voluntad humana? Bastide admite que no todas las relaciones son completamente deliberadas y previstas; algunos hechos históricos no pueden entenderse con cuestionar las intenciones de fondo. La realidad diría Bastide, en la que está inscrito el acto, no puede ser ignorada. La superación o la pérdida cultural no puede preverse o

---

<sup>23</sup> Cuche, Denys, *La noción de cultura en las ciencias sociales*, ed. Nueva Visión, tr. Paula Mahler, Buenos Aires, 2007. p. 159.

analizarse sino a partir de las relaciones espontáneas y voluntarias de los individuos.

El dinamismo de cada forma cultural encuentra su motor en las capacidades humanas, así como en la interpretación del mundo que practica el individuo. Sin embargo los individuos no tienen un poder direccional sobre la cultura total. El individuo y la cultura son realidades distintas pero inseparables. No hay individuo que pueda absorber o apropiarse de toda la cultura de su grupo y sin embargo, en su singularidad, el individuo es capaz de innovar y transmitir las transformaciones que en él provoque.

Así es que no podemos hablar sobre bases universales para entender lo que sucede con la cultura. Incluso y como Margaret Mead afirmaba, “la cultura” sólo es una abstracción, puesto que, lo que hay son individuos que transmiten y transforman las costumbres y los contenidos. Al igual que Bastide, Margaret Mead defiende que la personalidad se conforma por elementos culturales y no biológicos. El individuo al integrarse a una comunidad se “encultura”<sup>24</sup> a través de dos instituciones primordiales: la familia y el sistema de educación. La acción del individuo es la apropiación de todos los contenidos y modelos conductuales proporcionados mediante la educación.

La unidad del individuo frente a la cultura que encuentra Mead, Ralph Linton la denomina “personalidad base” y constituye aquella “mentalidad” que sirve de criterio al comportamiento para la integración a la sociedad. Esta “personalidad base” es el principio de las diferencias culturales, de modo que el distintivo de una cultura a otra consiste en la diversidad de los comportamientos “normales”<sup>25</sup>. Pero para el antropólogo estadounidense, los individuos no son pasivos frente a la cultura como podría parecer. La acción de los individuos no se agota en la apropiación de esa personalidad, como si fuera un tarro vacío que la cultura llena, sino que tiene una dimensión activa o reactiva que bien puede caracterizarse por crítica y lúdica.

“[...] cualquier individuo, por el solo hecho de ser un individuo singular, con rasgos y características singulares [...] y con una aptitud fundamental, en tanto ser

---

<sup>24</sup> Término de Margaret Mead que explica el proceso de adaptación o aprendizaje de y en una cultura.

<sup>25</sup> Dice un dicho al respecto: “a donde fueres harás lo que vieres”. Ninguna expresión tan precisa para expresar la necesidad de ajustar nuestra conducta ante una comunidad ajena, pues de no hacerlo la violencia recíproca debe esperarse.

humano, para la creación, para la innovación, va a contribuir a modificar la cultura [...] y, en consecuencia, la personalidad base<sup>26</sup>

La dinámica entre individuo y cultura permite que aun dentro de un mismo grupo, puedan existir diferentes personalidades base, incluso en una cultura la unidad es relativa. La transformación de una cultura considerablemente grande y con la suficiente complejidad en las relaciones, nunca es uniforme. A estos grupos se les ha identificado como culturas populares, subculturas, contraculturas o recientemente como culturas urbanas.

Ahora bien para los tres antropólogos prácticos, las consecuencias de un encuentro cultural no tienen consecuencias perjudiciales de manera necesaria. Roger Bastide por ejemplo, usa el término “principio de ruptura” para comprender el proceso de aculturación<sup>27</sup>: cuando una cultura dominante se sobrepone a otra, aquellos sometidos no degeneran necesariamente en individuos marginados o infelices, a consecuencia o efecto de una pérdida de identidad. El principio de ruptura es la reacción de los individuos contra los contenidos de la nueva cultura que interfieren con su coherencia interna. El “marginal” en una situación de dominio, puede vivir en los dos universos culturales por la ruptura que hace entre los mismos; el individuo puede funcionar separadamente del significado que le da al mundo.

Sólo en el caso, dice el antropólogo, de una desculturación<sup>28</sup> muy profunda, ocasionada por un sistema que impida *toda recreación pura y simple de la cultura original*<sup>29</sup>, entonces el resultado del proceso puede ser juzgado como degeneración cultural. Se trata de un sistema sin juego, en donde las relaciones sociales están determinadas en gran medida, por la productividad. Esta “recreación pura y simple de la cultura original” de la que habla Bastide solo puede mantenerse por la flexibilidad de las reglas culturales. La desestabilización de la identidad individual y colectiva y la tendencia a

---

<sup>26</sup> Cuche, Denys, *La noción de cultura en las ciencias sociales*, ed. Nueva Visión, tr. Paula Mahler, Buenos Aires, 2007. p. 49.

<sup>27</sup> Un memorándum realizado en 1936, por el Consejo de investigaciones en ciencias sociales de Estados Unidos define aculturación como: *conjunto de fenómenos que resultan de un contacto continuo y directo entre grupos de individuos de culturas diferentes y que inducen cambios en los modelos (patterns) culturales iniciales de uno o de los otros grupos*. Ibid. p. 66.

<sup>28</sup> La aculturación será un proceso, según Bastide compuesto de tres diferentes momentos: estructuración, desestructuración y reestructuración. El primer momento consiste en la estabilidad de la lógica y de la unidad interna; al encuentro sucede la desestructuración; el desequilibrio o desorientación de los individuos pero también, origen de fuerza reactiva hacia la reestructuración.

<sup>29</sup> Idem. p. 81.

reestablecerla, afirman el carácter lúdico del encuentro cultural. Bajo estos términos, un sistema de valores orientado al progreso, puede reducir el espacio y tiempo fortuito y necesario a las relaciones espontáneas. Mientras que, por otro lado, la tendencia a reestablecer la unidad o coherencia interna sigue, a pesar de la falta de juego y resultan en un modo de “enajenación base”.

Una cultura en la que impere un modo de existencia conservadora, no es algo nuevo en la historia, sin embargo, lo que llama la atención es la particular desembocadura del hombre civilizado a la búsqueda absorbente y desesperada de bienestar, es decir, a la aparente tendencia de eliminar el lo fortuito y engañosos de la realidad, en otra palabra, de eliminar el campo lúdico de la cultura.

## **El malestar en la cultura**

### **a) La noción de cultura.**

En el Renacimiento pero principalmente durante la Ilustración, la noción de cultura se centra en la capacidad humana para construir un camino propuesto por su propia naturaleza racional. El auge de las ciencias de la naturaleza a través de la naciente tecnología, ubicó la metodología científica como canon epistemológico. No es raro que la cultura ilustrada francesa sean quienes planten en el refinamiento de las costumbres, el inicio de la construcción de un mundo propiamente humano. El aspecto racional que prevalece es esencialmente teórico y cuya función primordial es la de eliminar prejuicios o saberes sin fundamento gnoseológico.

[...] los pensadores del círculo de las enciclopedia se hallan bien convencidos de que puede uno confiarse al progreso de la cultura espiritual y que este progreso, merced a su propia dirección interna y a la ley inmanente a que obedece, producirá por sí misma la nueva forma mejor del orden social.<sup>30</sup>

La fe de la ilustración habita es la razón científica; apuestan antes por la explicación de las cosas que por la acción. Los ideales ilustrados dan una nueva versión del destino humano. La conciencia histórica que muestra D’Alembert hace caracterizar el siglo XVIII como el siglo filosófico, pues prevalece la idea de una relación armónica entre el desarrollo de la ciencia y el desarrollo de la sociedad. Del mismo modo hace manifiesta la superación de

---

<sup>30</sup> Julio Saonne Panilla., *La Ilustración Olvidada*, Ed. FCE., México 1999. p. 297.

los prejuicios y la consecución de un orden moral y político encabezado exclusivamente por la razón. En la misma línea Voltaire en *Ensayo sobre las costumbres*, hace valer la historia como conducto de la ley de progreso que rige la humanidad, no sólo en las constituciones políticas sino también en las manifestaciones del espíritu, es decir, en la cultura. El campo de juego donde el sujeto podía ser libre, empieza a someterse a mandatos racionales.

Las reacciones, sin embargo no hicieron esperar. Rousseau es el primero en señalar la deshumanización que implica la cultura por la que abogaban los enciclopedistas y, también reconocía la necesidad de esa cultura. La idea rousseana de la paradoja de la naturaleza humana, en el desarrollo de las ciencias y las artes, es retomada por Kant, en su texto "Idea de una historia universal en sentido cosmopolita". En él dice:

Somos *civilizados* hasta el exceso, en toda clase de maneras y decoros sociales. Pero para que nos podamos considerar como *moralizados* falta mucho todavía. Porque la idea de la moralidad forma parte de la cultura; pero el uso de esta idea se reduce a las costumbres en cuestiones matrimoniales de decencia exterior, es lo que se llama civilización.<sup>31</sup>

La distinción entre cultura y civilización es, en Kant, análoga a la separación de las funciones de la razón. La moral al igual que la cultura, deben diferenciarse de la razón teórica y la civilización, respectivamente: en la civilización se integra la razón como dirigente del comportamiento socialmente requerido. A juicio de Kant, el civilizado no tiene necesariamente, una moral (buena) pues, para el dominio de una conducta civilizada se requiere un proceso distinto al de la autonomía. No es lo mismo lo que se pone en juego del hombre civilizado a lo que está en juego del hombre culto.<sup>32</sup> La adaptación de la propia conducta a las condiciones habituales no es un acto de autonomía sino un acto que obedece a una inclinación.

La diferencia que hace Kant entre estos dos términos, es la apertura a la cuestión cultural, pues fundamenta la cultura en la relación entre la voluntad y el mundo. La cultura no trata del saber "puro", sino cómo y qué actúan junto

---

<sup>31</sup> Emmanuel, Kant, "Idea de una historia universal en sentido cosmopolita", en *Filosofía de la historia*, ed. FCE, México, 2002. p. 56.

<sup>32</sup> En la misma línea al inicio de la Antropología, Kant dice: *Las expresiones conocer el mundo y tener mundo difieren bastante en su significación, pues el que conoce el mundo se limita a comprender el juego que ha presenciado, mientras que el que tiene mundo ha entrado en juego en él.* Immanuel Kant, *Antropología*, ed. Alianza, Madrid, 2004. p. 18. Podríamos equiparar al hombre civilizado a aquel que conoce mundo, mientras que el culto es aquel que tiene mundo. Resalta pues, el hecho de que no es el conocimiento lo que afecta directamente al sujeto, sino su condición de estar en el mundo.

con este saber; el culto determina y es determinado en el mundo. Al contrario de los enciclopedistas cuya visión del mundo parece agotarse en el objeto.

Con Rousseau y luego Kant entre otros muchos, tal hecho mostró sus pormenores; la versión de la utopía civilizada siempre ha tenido como acompañante, la versión antiutópica de la civilización.

### **b) Malestar, tragedia y fatalidad en la cultura: Freud, Simmel y Löwith.**

De entre los pensadores que relatan el lado oscuro de la civilización, están Freud, Simmel y Löwith. En común, es un intento de explicar y describir el fenómeno cultura incluyendo las dos caras de la moneda en un todo. Cuando se ubica la totalidad cultural dentro de una comunidad, la fuente del desarrollo y del malestar, de la tragedia o de la fatalidad, es la misma.

En el siglo XIX Freud plantea una explicación del “malestar en la cultura”. En el texto del psicoanalista, la cultura es un producto de *Eros* y *Ananké*<sup>33</sup>; dos fuerzas psíquicas, plenamente identificadas con el instinto, que conforman las facultades psíquicas del hombre, destinadas a dar satisfacción a las necesidades. La cultura es el resultado del esfuerzo por *proteger al hombre contra la Naturaleza y regular las relaciones de los hombres entre sí*<sup>34</sup>. *Eros* es la fuerza constructiva, reificante y dominante de la naturaleza; *Ananké* aborda la regularidad de las instituciones como campos reglamentados de las relaciones humanas. En ambos casos representan una figura coercitiva a los instintos, de manera que los sujetos se ven obligados a renunciar a la satisfacción de sus impulsos instintuales.

El individuo frente a la cultura en el esquema freudiano, actúa esencialmente para la adaptación y su actividad, no es menos en el interior (la represión sobre el instinto) que en el exterior (trabajo). La idea de cultivo de la persona es una condición necesaria para la evolución cultural, pues constituye el proceso mediante el cual el sujeto se inscribe en el principio de realidad correspondiente.

---

<sup>33</sup> La vida de los hombres en común adquirió, pues, doble fundamento por un lado, la obligación del trabajo impuesto por las necesidades exterior; por otro, el poderío del amor, que impedía al hombre prescindir de su objeto sexual, la mujer, y a éste, de esa parte separada de su seno que es el hijo. Sigmund Freud, *El malestar en la cultura*, tr. Ramón Rey Ardid, Alianza Editorial, Madrid, 2002. p. 45.

<sup>34</sup> *Ibid.* p. 35.

Esta es la constitución del sujeto en el mundo: impera en su estructura natural la emergencia del principio de placer que puede incluir todos los objetos del mundo, sin embargo, el mundo puede enfrentársele amenazante y desolador, como un otro irreductible. La emergencia que implica estar en el mundo requiere de una acción particular, de la que resulta la cultura, de modo que a través de ella, el sujeto puede regular las causas amenazantes de su propia naturaleza. Este psicoanalítico estar-en-en-mundo es en esencia un conflicto entre el principio de placer y el principio de realidad.

La “evolución” de una cultura sucede en medida que el hombre en comunidad, sublima los impulsos que no pueden ser directamente satisfechos. Tal sublimación se concreta en las ciencias, en las artes, en general, todo aquello que identificamos como cultural. Freud no olvida lo fortuito de la circunstancia, pero aún atribuye a las “construcciones ideales” del hombre, la determinación de la cultura, es decir, las imágenes que el hombre hace del mundo, del otro y de sí mismo, son un producto del diálogo interno y predominante en la vida del hombre. La causa es el sufrimiento que amenaza:

[...] desde el propio cuerpo que, condenado a la desdicha y a la aniquilación, ni siquiera puede prescindir de los signos de la alarma que representan el dolor y la angustia; del mundo exterior, capaz de encarnizar en nosotros con fuerzas destructoras omnipotentes e implacables; por fin, de las relaciones con otros seres humanos.<sup>35</sup>

La amenaza que representa el cuerpo, el mundo exterior y los otros, es el sentimiento origen de la cultura. En la civilización parece dominar la amenaza que representan los otros.

De antecedente a ello se podrían situar las aspiraciones humanistas que, instruyen sobre el comportamiento socialmente esperado. Con el humanismo, empieza a emerger una restricción social mucho más sofisticada que con Freud, se justifica por la necesidad de un dominio de sí; auto-ordenar. No hay posibilidad de que la cultura suelte las riendas de los impulsos del principio de placer. La cultura misma se define por una estrategia de prevención, restricción y corrección.

Dos siglos después, el filósofo y crítico de la cultura, Georg Simmel caracteriza con la “tragedia de la cultura”, el proceso dialéctico entre la cultura objetiva y la cultura subjetiva. Para Simmel, el hombre y el mundo producido,

---

<sup>35</sup> Ibid. p. 21.

son contradictorios; no comparten finalidades puesto que se rigen por lógicas opuestas. El primero se toma a sí como fin de toda acción, mientras que el segundo transforma todo fin en un medio. La evidencia de la tragedia la encuentra en la inactividad espiritual del sujeto frente a la reificación del espíritu objetivo. El alma del hombre requiere, para su crecimiento un continuo cultivo. Al momento que “el yo” o el alma se ve absorta en el mundo objetivo, queda imposibilitada para dirigir su actividad hacia sí mismo. El “bloqueo” que sufre el espíritu subjetivo para su propio cultivo, es una consecuencia necesaria del desarrollo del espíritu objetivo. La oportunidad de autonomía sucede en un cierto aislamiento o interiorización, en el que el individuo, puede sustraerse del sistema infinito de medios y fines que impera en el mundo reificado.

Así, Simmel nos expone una causa metafísica que no tiene la desventaja de un miedo original; el exterior no es un obstáculo para el cultivo de sí, hasta que se ordena con un fin distinto al del espíritu que lo ha creado. No se puede contar con que en algún momento, el conflicto cese, pues las dos formas de espíritu, también tienden a preservar. El diagnóstico de Simmel, por tanto, tampoco es favorable para la cultura subjetiva:

La técnica, es decir, la suma de los medios necesarios a la existencia cultivada, se convierte en el contenido propio de los esfuerzos y valoraciones, hasta que el hombre se encuentra rodeado por todas partes de empresas e instituciones que corren en todas direcciones, y a todas las cuales les falta los fines definitivos que les dan valor.<sup>36</sup>

Esta cadena de medios cuyo fin último no se visualiza, envuelve al hombre en un ambiente falto de sentido. Él mismo no puede dirigirse pues sus relaciones dependientes son mayoría en su vida; debe estar dispuesto al tiempo que gana la disponibilidad del mundo.

Según Simmel, en la modernidad la falta de fin último es algo ya evidente. El hombre moderno, percatado de ello, puede “ir sacando al alma de la confusión”: *Por encima de los fines singulares [...] se alza el problema de una unidad verdadera en que se hallen madurez y sosiego todos aquellos impulsos inacabados, sacando al alma de la confusión de las soluciones inmediatas.*<sup>37</sup>

Este fin último que Simmel representa en “unidad verdadera” es una aspiración que admite, es herencia del cristianismo. Al igual que en Freud,

---

<sup>36</sup> Simmel, Georg, *Schopenhauer y Nietzsche*, tr. Francisco Ayala, ed. Espuela de Plata, Madrid, 2004.

p.16.

<sup>37</sup> Ibid.

Simmel reclama una causa última que implique el bienestar del alma. La diferencia con Freud, es que no se trata de un reposo absoluto que responde a una vida sin miedo, sino más bien, a una vida llena de sentido.

El cristianismo presentó a la vida el fin absoluto que éste ansiaba, después que la había hecho perderse en un laberinto de meros medios y relatividades. [...] fue el Cristianismo el que trajo la salvación. [...] Pero al perderse la fe (cristiana) no se perdió con ella el ansia de un fin último de la vida, sino al contrario.<sup>38</sup>

Para Simmel, el ansia de un fin último exige una respuesta universal, es decir, un fin innalienable. Hay en común entre uno y el otro, que la respuesta sobre el sentido de esta vida no está en el mundo.

Karl Löwith, es su obra "El hombre en el centro de la historia", reafirma la herencia del cristianismo, pero encuentra que el "laberinto de meros medios y relatividades" es la expresión de la salvación moderna. La fe es fe en el progreso.

No se habrían producido las revoluciones inglesa, francesa ni rusa sin la fe en el progreso, y no habría una fe mundana en el progreso sin la fe originaria en un objetivo trascendental de la vida. "El deseo revolucionario de realizar el reino de Dios es el punto elástico de toda cultura progresiva y el comienzo de la historia moderna" El significado histórico universal de esta orientación escatológica reside en haber logrado vencer el antiguo temor al destino y al ciego azar"<sup>39</sup>

Para Löwith, tanto el cristianismo como el progreso son reacciones a la amenaza del destino y el azar; la primera, dirigida fuera de este mundo, la segunda dirigida fuera de este tiempo. Bajo la moral cristiana, la respuesta a la vulnerabilidad que implica estar en el mundo, es la valoración de un paraíso en el cielo, la respuesta del progreso es el intento de hacer ese paraíso en la tierra. A la resignación y la esperanza de justicia fuera de este mundo, lo sustituyó la capacidad de dominar la naturaleza. "*Las ciencias naturales matemáticas desarrolladas tecnológicamente no son, empero, una ciencia cualquiera entre otras, sino aquellas que desde hace un siglo han marcado y siguen determinando toda la vida pública de la humanidad civilizada.*"<sup>40</sup> La herencia de la ilustración al mundo moderno, reforzada luego con el

---

<sup>38</sup> Idem. p. 17

<sup>39</sup> Löwith, Karl, *El hombre en el centro de la historia*, tr. Adan Kovacsics, ed. Herder, Barcelona, 1997. p. 139.

<sup>40</sup> Ibid. p. 337.

positivismo, es la idea de un progreso constante hacia mejor, a través del conocimiento científico y la tecnología.

El mundo tecnificado testimonia la fatalidad de la cultura. Tal como en el mito de Prometeo encadenado, Löwith ve en el poder de transformar la naturaleza, la fuente de las mayores desgracias.

[...] mientras supongamos, en consonancia con la historia bíblica de la creación y con los fundadores cristianos de las ciencias naturales modernas, que el mundo de la naturaleza es para el ser humano, no puede preverse cambio alguno en el dilema del progreso<sup>41</sup>.

En la separación ideática entre naturaleza y cultura, sea en la religión o en la ciencias naturales, parece radicar la fatalidad. Löwith hace de la naturaleza humana, una naturaleza cultural; modos de vida y objetivaciones provenientes de relaciones deliberadas. En otros términos, la producción humana así como su actividad, son de tal o cual modo, por entendimiento común y en juego de la cultura.

Cuando los seres humanos producen sus medios de vida, producen de forma mediata su propia vida material. Este modo de producción no es una mera reproducción de la existencia física, sino que siempre ha sido, una forma determinada de la actividad humana, una forma de vida históricamente determinada.<sup>42</sup>

En la historia parece que, con lo único que se puede contar es con el deseo irracional o no, de un futuro mejor; los contenidos de las diversas ilusiones pueden diferir. La civilización ha dejado claro, ya desde hace tiempo, su infortunio. En lo público y en lo privado, parece haber un conflicto innecesario entre el ser culto y civilizado; al parecer la conciencia civilizada no está dispuesta a verter las necesidades en el reino de lo posible, sino que, por el contrario exige regularidad en todas las estructuras, en función de las necesidades.

---

<sup>41</sup> Ibid. p. 348.

<sup>42</sup> Ibid. p. 327.

## Capítulo II

### El juego en el proceso de civilización.

Con los pensadores del juego se entabla a la par de la relación juego-cultura, el problema del juego en la actualidad. Johannes Huizinga, Roger Callois y Jean Devignaud, cada uno desde la perspectiva, detectan una situación precaria del juego en la modernidad.

Al inicio y al final de su obra, Huizinga hace referencia al pasaje platónico de las Leyes donde describe la vida humana como juego: “hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios, y esto es lo mejor en él.”<sup>43</sup> Con ello el historiador se apoya en el filósofo para sustentar el juego en la naturaleza humana. El hombre antes de razonar, trabajar o conquistar, juega, pues su vida no es completamente suya, pertenece primero a los dioses, y aunque ésta no es una afirmación planteada por Huizinga, si resalta con ella, el carácter aleatorio de la vida humana, o el ámbito que está fuera de todo cálculo, que es el primer impulso cultural y de organización social. De ahí que funde con Platón, la relación entre el juego y lo sacro y, en dicha relación, la fecundidad de la cultura. El estado del juego en la actualidad que observa Huizinga, sufre tras un proceso de secularización, la separación con lo sagrado. En otras palabras, lo que se pone en juego el hombre moderno, es algo planeado por él. Huizinga no se pregunta si esta separación responde a una necesidad de esa misma organización, pero es evidente para él que, si lo que está en juego no es de carácter originario, no puede ser más que medido y deliberado, con lo que se pierde la cualidad espontánea y libre del espíritu que caracteriza la actividad lúdica “pura” y originaria de cultura.

A medida que se va complicando el material de la cultura y se hace más abigarrado y complejo, a medida que la técnica adquisitiva y de la vida social, tanto individual como colectiva, se organiza de manera más firme, crece, sobre el suelo primario de la cultura y, poco a poco, una capa de ideas, sistemas, conceptos, doctrinas y normas, conocimientos y costumbres, que parece haber perdido todo contacto con el juego. La

---

<sup>43</sup> Platón, *Leyes*, VII, 803 cd.

cultura se va haciendo cada vez más seria, relegando el juego a un papel secundario.<sup>44</sup>

Podríamos leer entre líneas una tendencia a sembrar en la cultura la posibilidad de su destrucción; la modernidad es fruto del impulso espiritual lúdico en cuya cristalización ha dejado el juego al margen de su desarrollo. Huizinga reconoce en la institución del deporte el campo lúdico en la cultura moderna, más en éste, están presentes los síntomas de toda manifestación cultural moderna:

En el deporte nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que, sin embargo, ha sido llevado a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que en su práctica pública colectiva amenaza con perder su auténtico tono lúdico.<sup>45</sup>

El juego institucionalizado en el deporte se envuelve en una seriedad de la que antes estaba exento. *“La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado.”*<sup>46</sup> Cuando el juego se ejerce como profesión es algo serio. El jugador cuando pierde no sólo pierde la competencia, sino que en la carrera se juega su misma condición de jugador, puesto que ya no es el juego lo que le da ese papel, sino la institución. De manera simple, el juego ya no depende del juego mismo y su carácter lúdico así como la fecundidad social, desaparecen en la seriación que sufre bajo la estructura social moderna.

Huizinga argumenta que el deporte es una esfera inserta en la cultura pero separada de ella; una institución más, sin ningún alcance en la organización social: *es más bien una manifestación autónoma de instintos agonales que un factor de un sentido social fecundo*<sup>47</sup>. Lo agonal, cuyo principio y finalidad son propiamente lúdicos, cede el paso a la utilidad y la ganancia; al imperativo de *diversión trivial, de búsqueda de sensaciones, de gusto por las demostraciones de masa*. Es el carácter pueril del juego en la modernidad; es ausencia de la libertad y del desinterés por el juego en su pureza. Pareciera realizarse por un adulto infantil cuya visión sobre la actividad, no tiene mayor alcance que el interés de sobreponerse a los demás buscando el reconocimiento de las masas.

---

<sup>44</sup> Huizinga, Johan, *Homo lundens*. p. 101.

<sup>45</sup> *Ibid.* p. 252.

<sup>46</sup> *Ibid.* p. 250.

<sup>47</sup> *Idem.*

Para Roger Caillois el juego tiene una relación importante con los instintos para la fecundidad cultura, por lo que esta seriedad que adquiere el juego en la modernidad no parece desdeñable. De hecho la institucionalización del juego es un requisito para considerar un fruto cultural del mismo. Por lo tanto, la corrupción de los juegos, como nombra un capítulo de su obra, gira también en torno a una violación de las fronteras espaciales y temporales del juego.

Caillois es reiterativo al colocar el juego en una dimensión distinta a la “vida real”. En el juego se otorgan las condiciones ideales con las que el instinto puede circunscribirse hacia su realización. De modo que la corrupción de los juegos, más que deberse a una determinada organización social o desarrollo cultural como lo propone Huizinga, responde más bien a una falta de disposición del jugador.

En el fondo, no hay perversión del juego, hay extravío y desviación de uno de los cuatro impulsos primarios que rigen los juegos. [...] Se produce cada vez que el instinto considerado no encuentra en la categoría de juegos que le corresponde la disciplina y el refugio que lo fija, o cada vez que se niega a contentarse con ese engaño.<sup>48</sup>

El jugador surge cuando desborda un instinto al juego. Cada instinto encuentra en el juego, un espacio con las connotaciones necesarias para su desahogo, mientras que la vida social se desarrolla en armonía y constante progreso. Cuando sucede la corrupción del juego se debe a una contaminación del juego con la realidad o en palabras de Caillois, a una corrupción del principio lúdico específico; la negación del instinto por acomodarse o comprometerse con las reglas, de modo que desborda el juego, desviándolo de su sentido original: *Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia*<sup>49</sup>. El juego no degenera en sí mismo, pero cuando deja de ser suficiente al instinto, este se expande al ámbito de la vida corriente y degenera la vida social “real”. Caillois no dice con claridad cuáles son las posibles causas por las que uno de los cuatro instintos o actitudes psicológicas, “no se deja engañar” por las condiciones del juego correspondiente, si afirma en cambio, que al menos tres de los cuatro impulsos lúdicos forman parte de “la vida corriente” actual y con tal querrá decir quizá, que la vida social no ha sido

---

<sup>48</sup> Roger, Caillois, *Los juegos y los hombres*, p. 89.

<sup>49</sup> *Idem*.

despojada aún de esos instintos o, planteado de manera distinta, que los juegos no han disciplinado los instintos del todo, por lo que su existencia aún no está institucionalizada.

Pareciera entonces, que la corrupción de los juegos es ahistórica pues no corresponde como con Huizinga, con su formalización o su transformación en la estructura social moderna. De hecho para el francés, la profesionalización del juego es una de las aportaciones culturales de occidente, más importantes. De modo que la corrupción de los juegos tiene más bien, una dirección histórica opuesta. El juego, en el avance de la sociedad humana, ha contribuido a que cada vez sea menos la invasión o alteración de las emociones, a la “vida corriente”. Recordemos que para Caillois, la fecundidad cultural del juego consiste en la fundación de instituciones para complacencia de los cuatro instintos y en este sentido, el juego ha logrado un avance importante, pues se han ceñido la conducta a una conducta civilizada.

En su sociología a partir del juego, hace lectura de la historia bajo el dominio de las cuatro formas lúdicas: “sociedades de confusión” regidas por el horror y la fascinación, la máscara y la posesión (*mimicry-ilinx*) que vivían prácticamente en un espejismo y “sociedades ordenadas” en las que impera el mérito y el nacimiento, la competencia y la suerte (*agon-alea*). Las sociedades de confusión son tales por que llevan a cabo:

[...] el desorden constituido en regla, todas las normas invertidas por la presencia contagiosa de las máscaras, hacen del vértigo compartido el punto culminante y el nexo de la existencia colectiva. El vértigo aparece como fundamento último de una sociedad por lo demás poco consistente. Refuerza una coherencia frágil que, [...] difícilmente se mantendría si no hubiera esa explosión periódica que acerca, reúne y hace comulgar a individuos absortos [...] en sus preocupaciones domésticas y en inquietudes de carácter casi exclusivamente privado.<sup>50</sup>

Las sociedades primitivas, como llega a nombrarlas, están sujetas en lo político, en lo cultural y en lo religioso por los paroxismos de *mimicry-ilinx*. Es prácticamente lo que conforma su vida social. Bajo esa lectura es evidente su vulnerabilidad y la consecuente decadencia de la máscara y el vértigo, pues están sostenidas por una verdad ocultada que, en cuanto sale a luz, tienen la necesidad someterse a formas institucionalizadas. El vértigo dice Caillois, prácticamente queda desterrado de una sociedad cada vez más organizada,

---

<sup>50</sup> *Ibid.* p. 149.

por otro lado, la máscara o la tendencia instintiva a ponerse en el lugar de otro, queda institucionalizada en el teatro. El evidente menosprecio del sociólogo hacia ese tipo de manifestaciones colectivas radica en la supuesta irrealidad de la que se origina pues, en sus propias palabras, refuerza el carácter fantasioso y supersticioso de este tipo de coordinación social:

Como tendencias culturales reconocidas, honradas y dominantes, el reino de la *mimicry* y del *ilinx*, en efecto, está condenado en cuanto el espíritu logra la concepción del Cosmos, es decir, de un universo ordenado y estable, sin milagros ni metamorfosis. Ese universo aparece como el terreno de la regularidad, de la necesidad, de la medida y, en una palabra, del número.<sup>51</sup>

El conocimiento del espíritu o de la razón derrumba la ilusión de la posición aterradora de un universo desconocido. La razón muestra la conmensurabilidad del mundo, lo cifra en leyes constantes por lo que ya no hay lugar para el simulacro y la histeria. Sin embargo, no hay motivo para desdeñar como irreal las manifestaciones colectivas.

Norbert Elias pone en cuestión esta valoración dado que el concepto de “real” en la acepción fáctica que muestra Caillois, y la que contrapone a los sueños o delirios de los locos, pues tener otra valoración desde la base de su comunicabilidad:

[...] la “calidad de real” es una propiedad de todas las actividades humanas sujetas a la disciplina de la comunicación; la “calidad de irreal” lo es de todas las fantasías individuales no compartidas por lo demás. Esta clasificación [...] implica que todas las actividades humanas que se basan en la comunicación, que son como los movimientos de un juego jugado por los seres humanos entre sí, son reales.<sup>52</sup>

Todo juego, recordando también a Huizinga, es colectivo y hay en él mayor comunicación que en las formas de producción industrializadas. No hay motivo por tanto, para encontrar estas dos manifestaciones (simulacro y vértigo) irrealidades o aculturizaciones y consecuentemente, descartarlas como señal de un acto deliberado, es decir, señal de cultura.

Jean Duvignaud expresa de un modo particular, el estado del juego en la comunidad civilizada:

Diversos son los lugares en que echa anclas esa “vivencia social” olvidada o mal interpretada: el nomadismo de tierra o de mar, el aparato de alta

---

<sup>51</sup> *Ibid.* p. 179.

<sup>52</sup> Norbert, Elias y Eric Dunning, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. tr. Purificación Jiménez, ed. FCE, México 1995. p. 133.

fidelidad, música *pop* y en menor grado la música disco, la convivialidad en todas sus formas, [...] Región todavía incierta del juego que desde luego desafía la nauseabunda denominación de tiempo libre.<sup>53</sup>

La imagen que nos proyecta Duvignaud, coloca al juego en el contexto del malestar de la cultura. En la vida civilizada, el tiempo de juego es tiempo libre de trabajo, libre de compromisos prácticos. Pero en la práctica durante el tiempo libre, permanece oculta “la región del juego” pues el individuo, aun sin trabajo, se mantiene fuera de las esferas de una convivencia espontánea. En este contexto, aún el tiempo de juego es en función del tiempo productivo y no porque siga produciendo, sino por el mantenimiento del comportamiento adecuado a la producción.

En la actualidad, sin duda sería difícil llevar a los hombres y a las mujeres a aniquilarse en el trabajo productivo. La mayoría de las naciones occidentales lo lograron en el siglo pasado, sacrificando el ser viviente al crecimiento, la redituabilidad o la guerra.<sup>54</sup>

El imperativo de una vida productiva, acabó en el siglo pasado ¿por qué los hombres occidentales seguimos viviendo el juego como tiempo libre? Lo describe en pocas palabras: es la cosecha de lo que sembraron con el trabajo. Más allá de lo reificado, se heredó la medida del tiempo, es decir, la regularidad en la vida del hombre que aniquila el juego. Mientras que, por otro lado, el mundo que exige esa regularidad, tiende a preservarse.

La integración [de occidente] se encuentra en el movimiento de la conservación social que, en otras civilizaciones [...], trata de suprimir todos los hechos de ruptura o de destrucción subversiva mediante una estrategia que toma su fuerza de la continuidad del tiempo. La sociedad se venga de aquello que la amenaza, ritualizándolo.<sup>55</sup>

La vida pública y privada en la civilización occidental lleva un ritmo establecido. A base de ritos, convencionalismos, reglas de decencia o “educación”; la vida transcurre sin sorpresas o amenazas, en una palabra, sin azar. Toda manifestación de lo inútil encuentra su extinguidor en la estructura de las sociedades industrializadas, frecuentemente tras una desvaloración que impide una apropiación significativa para la vida.

Así, el estado enajenado del juego libre y espontáneo de la sociedad productiva puede leerse más allá del modo como se realiza la actividad en los espacios destinados a ello. Pues el cambio no sucede tanto por una asignación

---

<sup>53</sup> Duvignaud, Jean, *El juego del juego* op cit. p. 131.

<sup>54</sup> Ibid. p. 135.

<sup>55</sup> Ibid. p. 139.

institucional como por la racionalización de la cultura. Entiéndase por racionalización, como lo explica Norbert Elias:

[...] no son solamente los productos aislados de los hombres y tampoco los sistemas conceptuales expuestos en los libros. Lo que se racionaliza muy en primer lugar son las formas de comportamiento de ciertos grupos humanos. La racionalización no es otra cosa [...] que una expresión del sentido en que se transforma la modelación de los seres humanos e ciertas formaciones sociales [...].<sup>56</sup>

### **Racionalización de la cultura.**

Huizinga menciona que el proceso por el que el juego pierde su función originaria, puede rastrearse desde el siglo XVI. *El ideal pedagógico del humanismo, lo mismo que el riguroso ideal moral de la Reforma y de la Contrarreforma, eran poco propicios para reconocer el juego y el ejercicio corporal como valores culturales.*<sup>57</sup> El comportamiento socialmente aceptado, lo mismo que las aspiraciones sociales para cada integrante, se convirtieron durante este periodo, en cosa seria. El recatamiento de las manifestaciones afectivas, lo mismo que los movimientos corporales, fueron lo primeros fenómenos en retraerse al dominio de normas sociales; lo que antes se formaba en el juego, ahora se regula con estándares de la más alta rigurosidad.

La puerilidad que caracteriza al jugador moderno, tiene una connotación psicológica que describe como una exaltación histérica, en contraposición a la actitud “madura” y espiritual de *alegre entusiasmo*<sup>58</sup>, cuando asume libremente el juego y lo realiza como un fin en sí mismo. Se puede decir que el juego degenera cuando el individuo actúa por otro fin que el juego mismo: cuando la actividad es un medio para alcanzar el fin, y el jugador como tal, pierde su autonomía. Pero ¿es acaso el contexto de una cultura racionalizada donde el jugador pierde su autonomía?

El concepto de civilización expresa la autoconciencia de occidente, aquello que cree llevar ventaja a las sociedades anteriores o a las contemporáneas “más primitivas”: el grado alcanzado por su técnica, sus morales, el desarrollo de sus conocimientos, su concepción del mundo.<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Norbert Elias, *El proceso de la civilización*, tr. Ramón García Cotardo, ed. FCE. México, 1987. p. 499

<sup>57</sup> Johan, Huizinga, p. 248.

<sup>58</sup> *Ibid.* p. 268.

<sup>59</sup> Norbert Elias, *El proceso de la civilización*. p. 57.

El juego en la autoconciencia civilizada no puede tratarse sólo de un juego. En él, como en el trabajo o en el cuidado de los hijos (por denotar cualquier otra esfera de actividad) se representa este grado alcanzado en la técnica, la moral y en el desarrollo del conocimiento. El jugador no sólo se representa a sí mismo, en cuanto a habilidad o destreza, sino que en el juego también se pone en cuestión el grado de “humanidad” alcanzado. De modo que el temor a perder, no es sólo por la pasión o el desafío, sino a la vergüenza de subordinarse a quien se impone como superior.

El sentimiento de vergüenza [...] visto superficialmente es un miedo a la degradación social o, dicho en término más generales, a los gestos de superioridad de los otros. Pero también es una forma de disgusto y de miedo que se produce y se manifiesta cuando el individuo que teme la supeditación no puede defenderse de este peligro mediante un ataque físico [...] esta indefensión se produce por el hecho de que los seres humanos cuya superioridad se teme, se relaciona con el super-yo de la persona indefensa y atemorizada.<sup>60</sup>

Puede ser que la seriedad del juego, más allá de su profesionalización y la complejización de las técnicas, se deba a las normas conductuales interiorizadas por el jugador; a una imposibilidad general de actuar conforme a emociones espontáneas. La exigencia de un aprovechamiento máximo de la energía, la demanda de dominio sobre las pasiones, igual que el dominio sobre los procesos de la vida, son en la conciencia civilizada, una conducta acorde con la edad adulta; alguien que puede realizar su actividad con la eficiencia y los resultados que se esperan.

La civilización conlleva una racionalización cultural pues su realización pende de la conquista sobre la vida y la naturaleza. El que ha logrado control y orden en su actividad y desempeño, ha crecido para bien. El tiempo requerido para tal cantidad de control y orden sobre la naturaleza determinan al sujeto casi en su totalidad. La identidad entre la vida mejor y la vida civilizada, lleva al individuo a ajustar todo o casi todo su tiempo y por tanto, su visión del mundo, a la construcción y al mantenimiento de dicha vida. Tal disciplina sólo sería efectiva si cuenta con un ethos que lo legitime; un sujeto que haya interiorizado esa proyección.

Si bien, parte primordial de la autoconciencia civilizada es la de proponerse como la cúspide de la humanidad, en tanto desarrollo libre y racional,

---

<sup>60</sup> *Ibid.* p. 500.

pensadores tales como Elias, Foucault y Weber entre otros, hacen notar la racionalización de la cultura más bien como un proceso irracional.

Dice Elías que, de las manifestaciones culturales del s. XVI tendientes al dominio del sujeto, resalta la obra de Erasmo de Rotterdam: *De civilitate morum puerilium*. El texto consiste en un detallado instructivo para los modales del cuerpo; en cualquier situación, con cualquier otra persona, el individuo debe vigilar sus movimientos con el fin de mantener el trato cortés y confiable.

Si realmente se pretende ser “cortés” en el sentido de la *civilité*, es preciso observar, hay que mirar en torno a uno mismo, hay que tomar inconsideración a las otras personas y a los motivos de sus actos. Aquí se enuncia una relación nueva entre los seres humanos, esto es, una nueva forma de integración.<sup>61</sup>

Lo destacable de dicha obra, dice Elias, es: *el hecho de que estas reglas no se atribuyan a una clase social concreta, así como el que se conciben como normas humanas universales [...]*<sup>62</sup> pues supone un humanismo que como lo describe Hegel, resalta la dimensión humana negada durante la escolástica, *que tiene [...] por lo que a la cultura general se refiere, el interés y la importancia de que el hombre en ella habla inspirándose en sí mismo como un todo [...]*<sup>63</sup> Sin embargo, esta modalidad del cultivo de sí, totalmente independiente y voluntario, es también desde la otra cara, una racionalización del comportamiento humano que se expande con el proyecto histórico ilustrado.

Elias explica que el pensamiento ilustrado se desenvuelve en las esferas altas de la sociedad monárquica (y no en el interior de la academia como en Alemania). Eran comunes las reuniones y largas pláticas sobre muy diversos temas; las ciencias y de las artes era un saber requerido en tal dinámica social. Por ello quizá era evidente para los enciclopedistas, la relación de correspondencia entre el estado intelectual y estado moral del individuo o de la comunidad, es decir, la relación directamente proporcional entre la cantidad de conocimiento que posee un individuo y su conducta civilizada. Sin embargo, existen como arriba dicho, procesos irracionales que enturbian esta relación. Elias ve en el comportamiento cortesano, la condición subyacente para entrar y pertenecer a la esfera privilegiada. Lo caracteriza bien cuando lo describe

---

<sup>61</sup> Norbert, Elias, *op. cit.* p. 123

<sup>62</sup> *Ibid.* p. 121.

<sup>63</sup> G.W.F. Hegel, *Lecciones sobre la historia de la filosofía*, tomo III, ed. FCE., México, 2002. p. 165.

como *el juego cortesano*; reglas de comportamiento y de trato social que, si no son explícitas como las reglas de cualquier juego, si son efectivas. El individuo (jugador) queda excluido del círculo si no se ajusta al comportamiento reglamentado.

[...] la transformación se produce sin un plan previo, aunque sin embargo, sigue un orden peculiar [...] cómo las coacciones sociales externas van convirtiéndose de diversos modos en coacciones internas, cómo la satisfacción de las necesidades humanas pasa poco a poco a realizarse entre los bastidores de la vida social y se carga de sentimiento de vergüenza y cómo la regulación del conjunto de la vida impulsiva y afectiva va haciéndose más y más universal, igual y estable a través de una autodominación continua.<sup>64</sup>

La vida del hombre civilizado, lejos de ordenarse por una razón universal o y clara y certera, obedece a la necesidad irracional de integrarse o permanecer en el juego social heredado por la clase cortesana.

La burguesía, en plena ascensión social, adopta el comportamiento cortesano como una insignia de su propio progreso. La imitación o asimilación de tal comportamiento es necesario para distinguirse del cuerpo social homogéneo y masivo, y situarse frente a ellos, como alguien que ha logrado la ascensión en el camino social.

La caída de la monarquía representó la apertura de posibilidades económicas y políticas para la población en general, pero el juego social entre las diferentes escalas no cambió. Los intereses que mueven a los individuos a la acción, tampoco fueron modificados; los privilegiados quieren seguir en su posición y los no privilegiados quieren serlo. La insignia de tal estado social, se propone para todos como un objetivo: el refinamiento cultural, que va del uso adecuado del lenguaje hasta el conocimiento de los avances científicos, así como un comportamiento exento de cualquier manifestación emocional y por supuesto, exento de violencia o muestras de irritación. Sólo que ahora, ese refinamiento y ese comportamiento es apreciado como una necesidad en el universo humano; como un imperativo racional.

Del estilo de vida cortesano deseable, a la dominación del sujeto, puede haber una distancia considerable. La racionalización de la cultura empieza en la inversión de un juego social, a una exigencia u coacción social; la simulación de un estilo de vida es distinta a "la realidad de la vida". El saber sobre la vida

---

<sup>64</sup> Norbert Elidas, *op. cit.* p. 449.

señala la realidad de éste y empieza a ordenarla bajo su criterio. Bajo esta visión, el comportamiento deseable se convierte en comportamiento esperado; una condición a toda relación dentro del cuerpo social.

En “Las ética protestante y el espíritu capitalista” podemos ver también, cómo la competitividad comercial implicó un cambio necesario en la conducta y en las costumbres de los hombres. Como sabemos, Weber atribuye al protestantismo y específicamente, a la predestinación implícita en el calvinismo, el deber individual de confirmarse en vida como uno de los pocos elegidos. Dentro de dicha doctrina, los elegidos viven ascéticamente y entregados a una actividad que confirmará la propia vocación de agraciado; una vida de trabajo y ahorro, sin lujos ni placeres. Este imperativo se tradujo en una organización racionalizada del tiempo de vida, pues el estado de gracia dependerá finalmente, que otro elegido o no elegido, lo reconozca.

Digamos, en resumen, que lo esencial para nosotros es la doctrina (común a todos los grupos) de “estado religioso de gracia” como un *status* que aparta al hombre del “mundo”, condenado como todo lo creado, y cuya posesión [...] no podía alcanzarse por medio mágico-sacramentales, ni por descargo de la confesión ni por cualquier otro acto de piedad, sino tan sólo por la comprobación de un cambio de vida, clara e inequívocamente diferenciada de la conducta del “hombre natural”; seguía de ahí para el individuo el impulso controlador metódicamente en la conducta su estado de gracia, y por tanto, a ascetizar su comportamiento en la vida.<sup>65</sup>

Los conceptos de *idle talk*, de *superfluities*, de *vain ostentations* y demás modos de designar todo modo irracional de comportamiento (es decir, de obrar de modo no ascético y no en servicio de la gloria de Dios, sino del hombre) fueron rápidamente empleados para favorecer el finalismo en todos los ámbitos del obrar humano.<sup>66</sup>

El capitalismo no puede utilizar como trabajador al representante práctico de *liberum arbitrium* indisciplinado, así como tampoco puede usar (como enseñaba Franklin) al hombre de negocios que no sabe guardar la apariencia, al menos, de escrupulosidad.<sup>67</sup>

El primer dominio que adquiere el comportamiento que hasta la ilustración, permanecía en los salones cortesanos, es el económico. El comercio empezó a reconocer en el hombre de buenas costumbres, el indicado para los negocios. La aparición del capital y las posibilidades de especialización que con él se

---

<sup>65</sup> Max, Weber, *Obras selectas*, “Ética protestante y espíritu capitalista”, ed. Distal, Buenos Aires, 2003. p. 178.

<sup>66</sup> *Ibid.* p. 201.

<sup>67</sup> *Ibid.* p. 68.

abren, dan inicio la diferenciación de la sociedad; la división de la funciones que sostienen un comunidad. La especialización inicia por lo tanto, como un mero adiestramiento de las herramientas de trabajo en el proceso de división del trabajo. Lo cual trae consigo una mayor producción en el juego del mercado. Sin embargo tras bastidores, la racionalización de la cultura encuentra la base de su potencialización.

Cuanto más se diferencian las funciones, mayor es su cantidad así como la de los individuos de los que dependen continuamente los demás para la realización de sus actos más simples y más cotidianos. Es preciso ajustar el comportamiento de un número creciente de individuos; hay que organizar mejor y más rígidamente la red de acciones de modo que la acción individual llegue a cumplir así su función social. El individuo se ve obligado a organizar su comportamiento de modo cada vez más diferenciado, más regular y más estable. Ya se ha señalado que no se trata solamente de una regulación consciente.<sup>68</sup>

Si el trabajo especializado es el vehículo único que da al individuo un lugar legítimo dentro de la sociedad, éste tendrá ajustar su comportamiento a la totalidad de las relaciones, mostrarse confiable, estable, “capaz”, en general, civilizado. La dificultad de una vida cultural de una comunidad así, no es tanto la interdependencia tan complejizada por la división de la funciones, como el comportamiento que se le exige a cada individuo que forma parte de dicho entramado funcional.

Dicho comportamiento no es opcional, se impone como una necesaria educación, indispensable para entrar y permanecer en dicha sociedad. El ejercicio coactivo en sociedades no tan diferenciadas viene del exterior; en sociedades en proceso civilizatorio, es una fuerza ejercida por uno mismo; del modo que el hombre se relaciona consigo mismo.

Cuanto más densa es la red de interdependencias en que está imbricado el individuo con el aumento en la división de funciones, [...] tanto más amenazado socialmente está quien cede a sus emociones y pasiones espontáneas, mayor ventaja social tiene quien consigue dominar sus afectos [...] <sup>69</sup>

Las ventajas que resultan del rendimiento de las fuerzas de trabajo, evidentemente son efectivas debido al proceso de racionalización cultural, que exige del individuo una entrega total a una vida de trabajo y de consumo del trabajo ajeno. Los espacios públicos, las relaciones sociales y/o culturales,

---

<sup>68</sup> Norbert, Elias, *op. Cit.* p. 451.

<sup>69</sup> *Ibid.* p. 454.

necesariamente obedecen al mismo objetivo. Dificulta así, la conformación de un modo de vida y una visión del mundo propio o a partir de una experiencia propia, es decir, con fundamento en la subjetividad. El trabajo se presupone como la actividad que cubre las necesidades espirituales y el tiempo vital es dividido en función al mismo. De ahí pues, una noción tal como *ritmo de vida*, que expresa de manera convencional, la correspondencia activa entre la individualidad y el todo social. La rutinización que asegura la estabilidad de la vida individual y social.

El acomodo de las sociedades altamente complejizadas por funciones y servicios también viene con la instauración de la democracia, en tanto política más adecuada para el bienestar social. La democratización del trabajo queda claro cuando clases de bajo escala social tienden a subir a partir de su producción. De igual modo el juego tiene su propio proceso de democratización que resulta indispensable para comprender el desenvolvimiento de formas lúdicas en sociedades de gran cantidad de interdependencias.

### **Juego democratizado**

Con la industrialización de las sociedades las formas lúdicas sociales no permanecieron intactas. Así como el trabajo sufrió su adaptación el juego adoptó la forma de deporte y este cambió no sólo fue formal sino que, en algunos casos, implica la pérdida de su fecundación cultural.

En el caso del deporte, un juego que se atiesa en lo serio, pero que se sigue sintiendo como juego; en otros casos, una ocupación seria que degenera en juego, pero que sigue considerándose como sería. Ambos fenómenos se mantienen en conexión por el fuerte sentido agonal que, si bien en formas distintas que antes, domina al mundo.<sup>70</sup>

Huizinga atribuye a la competencia, el desbordamiento de lo serio en el juego y viceversa. Explica que la fortaleza del agón en el mundo moderno, no es por la naturaleza del juego, sino por el dinamismo en el engrane de relaciones en la sociedad moderna, es decir, por las acciones deliberadamente realizadas que, en algún momento de la historia, empezaron a determinarse por la competencia. La causa de la inversión entre el juego y lo serio que más impacto ha tenido en la formación de la cultura moderna, ha sido el comercio. *La competencia mercantil [...] inicia cuando el comercio empezó a crear*

---

<sup>70</sup> Johan, Huizinga, *op. cit.* p. 252-253.

*campos de actividad en que uno tiene que tratar de superar a los demás y de sorprenderlos*<sup>71</sup>. Lo nuevo no es el comercio, sino la dinámica competitividad con que se realiza. En la democratización política y en el resto de cultura, Huizinga encuentra una de las fuentes de la degeneración del juego. [...] *han colaborado la presencia de las masas semicultas en el intercambio espiritual, el embotamiento de los criterios morales y la facilidad de dirección con que la técnica y la organización han regulado a la sociedad.*<sup>72</sup>

La democratización del juego implica la disminución de la vida cultural, pues en ella el juego se separa de su origen orgánico-colectivo; el juego más que la representación de una comunidad, se presta a la representación individual competitiva mientras que, aunada la progresiva seriedad del juego, genera cierta solemnidad que elimina la posibilidad de espontaneidad. Sin embargo, como hace notar Elias, Huizinga no buscó en la sociedad la explicación de la constante “seriación” del juego, y por lo tanto comprender que, no es que el juego haya sido desplazado de la vida del hombre industrializado y democrático, sino que el juego mismo se democratizó.

La perspectiva del sociólogo consiste en la conversión del juego libre y espontáneamente realizado a una actividad cargada de ideología de clase y más adelante, bajo el control del Estado. El proceso de democratización lleva a los jugadores a enfrentarse a grupos antes excluidos de aquella dinámica social. Se inaugura el deporte cuando los grupos privilegiados de una sociedad, se enfrentan a aquellos otros grupos antes no “aptos” para la competencia. La ética o principios de comportamiento, implantados y ajenos a la finalidad del juego empiezan a determinar el juego. Cada equipo se presenta como una clase social, así que la rivalidad, como se mencionó arriba, no es sólo en la destreza y habilidad, sino en una contienda social. La regulación del comportamiento lúdico, lejos del aspirar a la estructura que garantice un “juego limpio” (democrático), fue motivada por la presión agónica entre las clases sociales. Entre la voluntad que funda el juego en los principios democráticos y la realización concreta de dicho juego, hay un margen de variabilidad considerable abierto por los procesos irracionales.

---

<sup>71</sup> *Idem.*

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 260.

Las presiones y controles recíprocos que operan en las sociedades urbanas industrializadas se repiten generalmente en la esfera del deporte. En consecuencia, los deportista del más alto nivel no pueden ser independientes y jugar sólo por diversión, sino que se ven obligados a una participación deportiva seria y dirigida a lo otro.<sup>73</sup>

Ese estar “dirigido a otro” del juego en la modernidad, es la causa de la ausencia de la espontaneidad del jugador, pues ya de antemano se espera algo de él; algo coherente con la identidad de aquellos a los que representa. El placer que pierde el jugador es el placer que produce dirigir la actividad a uno mismo. Así el juego toma la forma del deporte, cuya función dentro del cuerpo social, se restringe a los mismos parámetros que el resto de las actividades y específicamente del trabajo. En otras palabras, el juego empieza a ser un modo de relación representativo, mediado por el Estado.

[...] esta disminución del placer como objetivo central del deporte en modo alguno se debe sólo a las presiones generadas dentro del deporte mismo sino también, y quizá fundamentalmente, a la angustia y la inseguridad penetrantes y profundamente arraigadas de forma general en una sociedad que se caracteriza por presiones y controles multipolares y en la cual los soportes de identidad y el *status* asociados a las relaciones tradicionales de clase y autoridad, entre los sexos y las generaciones, se han visto erosionados en su base por la democratización funcional, es decir, por el proceso nivelador que es consustancial, según Elias, a la división del trabajo.<sup>74</sup>

La función del Estado además de ver por la seguridad en relaciones políticas y culturales o incluso, dentro de esta función, está el de regular cualquier manifestación que contenga o pueda llevar a la violencia. Los espacios para la competición deportiva son asignados y vigilados por el Estado, con la finalidad de mantener dentro del orden social toda manifestación de emociones y violencia. El jugador debe mantener su lugar como medio para la fluctuación de esas emociones de los espectadores, y él mismo actuar con recato y orden. Una vida comunitaria tan estrecha, tan racionalizada no puede dar de sí más que conductas acordes con el orden preestablecido.

La emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus horas de ocio representan, pues, al mismo tiempo el complemento y la antítesis de la periódica propensión por parte de las emociones a perder su frescura en las rutinas “racionales”, no recreativas; mientras que la estructura de las organizaciones e instituciones miméticas representa la antítesis y complemento de las instituciones formalmente impersonales y

---

<sup>73</sup> Norbert Elias y Eric Dunning, *op. cit.* p. 263.

<sup>74</sup> *Ibíd.* p. 266.

encaminadas a un fin, que dejan poco espacio para las emociones apasionadas o las fluctuaciones en los estados de ánimo.<sup>75</sup>

Las instituciones destinadas a la actividad emocional vedada en la vida corriente, son esenciales al correcto funcionamiento de las instituciones impersonales y aplicadas a funciones racionales. Sin embargo, es difícil imaginar que tal “frescura” de las emociones pueda ser reavivada de un momento a otro o de una institución a otra. En una sociedad que exige tal grado de rendimiento son pocos los enfrentamientos sin censura, o contraposiciones sin crítica.

En el juego democratizado, una existencia separada de la vida corriente tiene, en realidad, pocas posibilidades. La necesidad de estabilidad de comportamiento excluye cualquier manifestación que ponga bajo sospecha el orden racional, y es por eso que dentro de la civilización occidental, la separación entre civilización y cultura resulta en una contraposición de sentido.

La base agonística de la civilización con su fundamento en el trabajo, ha resultado en un hombre como lo describe Weber, *especialista sin espíritu, gozador sin corazón*. La tendencia homogeneizadora de todo comportamiento individual es la misma ante la diversidad cultural. Las diferencias son incompatibles con una racionalidad con arreglo a fines. Si bien se ha llegado a un mundo sin secretos y dispuesto a la voluntad del hombre, en el que se encuentra a alguien que sepa hacer lo que uno quiere, es por otro lado, la enajenación del hombre frente a su propia vulnerabilidad. Una dependencia cotidiana para cuya satisfacción, el individuo se enfrenta constantemente a mediaciones a veces interminables. Por ello no es difícil identificar el malestar de la cultura con el proceso de racionalización de la cultura:

En realidad, lo que queda en los ámbitos humanos una vez que la violencia física inmediata se retira lentamente de la escena de la vida social cotidiana y sólo funciona de forma mediatizada en la creación de costumbres, es un conjunto de diversos tipos de violencia y de coacción.<sup>76</sup>

Aun cuando, entre las funciones del juego esté la de regular la violencia inmediata, no se le puede atribuir del mismo modo, las otras formas de violencia y de coacción presentes en la organización social moderna. Tanto para N. Elias como para M. Foucault, el Estado es el aparato institucional

---

<sup>75</sup> Ibid. p. 95.

<sup>76</sup> Norbert, Elias, *op.cit.* p.454.

capaz de generar la violencia y la coacción en el hombre que entendemos como civilizado bajo la forma de racionalización. Efectivamente en el juego se corra el riesgo de violencia o emociones impredecibles; el orden que funda el juego no puede sostenerse en una noción objetiva de realidad, tampoco reconoce un modelo de orden previo pues, si se trata del juego originario o fecundo, el orden que se pone a sí mismo prevalece la espontaneidad. Las actividades recreativas por si mismas no tienen un afán de destrucción sino:

Tienden a desafiar la estricta reglamentación de la rutinizada vida de las personas sin poner en peligro su subsistencia ni su posición social. Permite que la gente se relaje o se burle de las normas que gobiernan su vida no ociosa, y que lo haga sin ofensa para su conciencia o para su sociedad. Implica que uno “juegue con las normas” como “se juega con el fuego”.<sup>77</sup>

El juego como un orden separado a la vida corriente, vida de compromisos prácticos y consecuencias irremediables, no pretende sobreponerse a las regulaciones que mantienen la mínima seguridad y estabilidad del orden social. El juego tiene como punto de partida ese orden repetitivo y continuo que rige la vida, y su función es, como se ha visto, innovar y renovar. Sin embargo, tras la democratización del juego, se integra dicha actividad el régimen de la vida corriente, con las mismas regulaciones y el mismo ritmo, de modo que poco queda del juego en su función cultural.

Junto con la democratización de las sociedades industrializadas donde se siembra la racionalización del modo de vida individual, también se puede hablar de la racialización de la diversidad de grupos culturales, como discurso que “ordena” para la realización de la humanidad, pero que, de igual modo, tiende de degenerar las zonas lúdica de los encuentro culturales en un deber por integrar los diversos modos de vida comunitaria a la máxima expresión de la humanidad: la civilización.

### **La racialización de la diversidad humana**

En el Renacimiento, las diferencias entre los grupos humanos empezaron a ser un tema primordial en la ciencia. El intento de Buffon por categorizar según las diferencias evidentes en los que parecían ejemplares de la misma especie, lo llevó a plantear el problema de la práctica política para atender las diferencias culturales. Su investigación es un buen ejemplo de la problemática del tiempo

---

<sup>77</sup> Ibid. p. 127.

ante los nuevos descubrimientos. La proyección de la diversidad cultural a través de la ciencia natural, proveyó de ciertos criterios para la regulación entre los distintos grupos humanos. El proceso irracional que también permeó en esta proyección, es la actitud competitiva del privilegiado cortesano; en la proyección de aquellos que dominan el conocimiento científico natural, que resalta las diferencias antes que las semejanzas entre los grupos humanos. La necesidad de ordenar jerárquicamente al otro, para garantizar un lugar dentro del complejo social, pudo bien ser la motivación de tal procedimiento. La explicación de las diferencias bajo este prisma, es la causa primordial de un fenómeno como el racismo.

La habituación a una previsión a más largo plazo, la regulación más estricta del comportamiento y de las emociones que sus funciones y su posición convierten en costumbres de las respectivas clases superiores, constituyen instrumento importante de superioridad sobre los demás, como en el caso, por ejemplo, de los europeos colonizadores [...]<sup>78</sup>

Manuel Garrido, en la introducción que hace de *Raza y cultura*, de Lévi-Strauss lo plantea de esta manera: *La falacia moral del racismo enmascara nuestro interés egoísta de sojuzgar al vecino; la científica nos brinda la coartada de responsabilizar de nuestras crueldades a la madre naturaleza*<sup>79</sup>.

La raza inicia siendo un término científico, y se integra a la historia con un papel fundamental para los movimientos políticos y sociales. *No se trata de una hipótesis científica, es decir, verificable, sino de una afirmación categórica con valor de axioma que podría considerarse absoluto, porque sin ella se estima imposible evaluar las diferencias actuales*<sup>80</sup>. En realidad dice Levi-Strauss, todas las culturas en su encuentro, interpretan a la otra desde el centro del universo. Sin embargo y lo nuevo, es este elemento de competitividad.

La situación se torna completamente diferente cuando la noción de una diversidad reconocida de un y otra parte se sustituye en una de ellas por el sentimiento de superioridad fundado en comparaciones de fuerza y cuando el reconocimiento positivo o negativo de la diversidad cultural da lugar a la afirmación de su desigualdad.<sup>81</sup>

En otro lado de su texto afirma que si no hubiese sido el foco de la ciencia, encontrar el origen de todas las razas, quizá la igualdad se hubiera mantenido.

---

<sup>78</sup> *Ibid* p. 469.

<sup>79</sup> Manuel Garrido, Introducción, en Claude Lévi-Strauss, *Raza y cultura*, tr. Sofia Bengoa, Alicia Duprat, ed. Altaya, Madrid, 1999. p. 14.

<sup>80</sup> Claude Lévi-Strauss, *Raza y cultura*, tr. Sofia Bengoa, Alicia Duprat, ed. Altaya, Madrid, 1999. p. 108.

<sup>81</sup> *Ibid*. p. 114.

Sin embargo la fuerza de la modernidad señala una dirección política de integración que inducía a las comparaciones. La democracia es el motor de esa política y su organización es el Estado. Bien lo caracteriza Nietzsche al decir en “El nuevo ídolo”, *En un lugar existen todavía pueblos y rebaños, pero no entre nosotros, hermanos míos: aquí hay Estados*<sup>82</sup>. La política comparte su finalidad con la ciencia; integrar todos los grupos humanos en concordancia con la concepción unitaria del mundo natural.

El tránsito de la ilustración a la modernidad, contiene muchos discursos históricos que muestran la relación entre política y racialización. El historiador alemán Leopold Von Ranke (1795-1886), afirma que el siglo XIX se cifra en la diferencia entre las nacionalidades cuyas bases están aún cimentadas en el conocimiento científico del hombre. No se trata sólo de las diferencias que pasan por la vista, sino también el conocimiento científico de la lengua, de la historia y en el estudio científico de la historia de la religión, que muestran en conjunto, la insuperabilidad de la diferencia entre los hombres. El agrupamiento político corresponde necesariamente al agrupamiento natural.

El antropólogo Georges Vacher de Lapouge (1854-1936), mantiene que la relación entre raza (en sentido biológico) y Estado es mucho más radical. Supone, en primera instancia, que la nación no es una noción política o artificial sino espiritual y, por tanto, viene determinada por la naturaleza, es decir, por la raza. En su clasificación de las razas, apegada a la de Goubineau, declara la superioridad de los Europeos por varios aspectos, que van de una actitud aventurera hasta el avance en la ciencia. Llama también la atención que especifique la práctica de la religión protestante como una de estas cualidades, pues al igual que Weber, plantea un vínculo entre la noción de progreso y el ethos protestante.

Otra postura se encuentra en *The passing of the great race* (1916), obra en la que Grant Madison observa la tendencia de la conciencia racial, a deteriorarse. Primero, por el movimiento natural de las razas, segundo, por factores de otro orden social o religioso. El cristianismo por ejemplo, promueve la caridad para ayudar al “inferior”, al desvalido, pero el que lo practica, no sabe que con ello impide el movimiento natural y hace conservar una raza que

---

<sup>82</sup> Friedrich, Nietzsche, *Así habló Zaratrustra*, tr. Andrés Sánchez Pascual, ed. Alianza, Madrid, 2001. p. 86.

debería desaparecer. Bajo su opinión, las clases sociales representan razas que alguna vez se distinguieron<sup>83</sup>. La raza dominante se identificará con la clase superior, y se caracterizará por unos pocos hombres que se distinguen por su educación y saber en general.

Mankind emerged from savagery and barbarism under the leadership of selected individuals whose personal prowess, capacity, or wisdom gave them the right to lead and the power to compel obedience. Such leaders have always been a minute fraction of the whole, but as long as the tradition of their predominance persisted they were able to use the brute strength of the unthinking herd as part of their own force, and were able to direct at will the blind dynamic impulse of the slaves, peasants, or lower classes.<sup>84</sup>

Entre lo que Madison entiende por “destreza personal, capacidad o sabiduría”, considera sin duda el arreglo de los modos personales, el refinamiento del comportamiento y las costumbres y toda racionalización de la cultura que tenga influencia sobre el comportamiento de los individuos. Las naciones conquistadoras se reconocen a sí mismas, a través de la ventaja del crecimiento y del desarrollo, cuya expresión más inmediata y confiable, es la evidencia de una conducta civilizada. Vemos cómo las posturas van trasladando las diferencias hacia lo cultural, pero sin dejar la unidad de la ciencia.

Con la emancipación de los Estados-Nación, la aspiración de un lugar social ahora posible por el poder económico, fue migrando a todas las clases sociales. La paradoja del poder estatal se ciñe en ello: la naturaleza, el azar o un poder divino no determina ya, el lugar de cada quien en el cuerpo social, el Estado es quien garantiza que así sea, y por otra parte, esa apertura implica que todos puedan ser el Estado.

Max Weber comprende el poder del Estado moderno en la conjunción entre legitimidad y violencia. Según el sociólogo, la legitimidad es creada y mantenida por la violencia y, en la reducción de ésta invariablemente también se reduce la legitimidad del poder. Antes de la modernidad, esta legitimidad estaba fundada en la violencia de la divinidad o lo supraterrrenal o en la

---

<sup>83</sup> Grant, Madison, *The passing of the great race*, ed. Charles Scribner's Sons, New York, 1916. p. 8

<sup>84</sup> *Idem*. El hombre emerge del salvajismo y barbarismo bajo el liderazgo de individuos selectos, cuya destreza personal, capacidad, o sabiduría, les dio el derecho de guiar y el poder de exigir obediencia. Estos líderes siempre han sido una mínima fracción del todo, pero hasta donde la tradición de su predominio persista les está dado el uso de la fuerza bruta de la masa irracional como una parte de su propia fuerza, y estuvieran dispuestos a dirigir a voluntad el impulso ciego de los esclavos, campesinos, o clases inferiores. (Traducción mía.)

tradición. La conciencia de trascendencia encarnó en la modernidad, en el campo de un poder impersonal y especializado que se encarna en la burocracia insitucional.

El rango que modernamente disfrutaban las asociaciones políticas se debe al prestigio que impone en el ánimo de sus componentes la creencia específica, muy extendida, en un especial carácter sagrado – la legitimidad de la acción comunicativa, por ellas establecida-, inclusive y justamente cuando incluye en su seno la coacción física y el poder disponer de la vida y la muerte.<sup>85</sup>

La igualdad social sobre la que se funda el Estado moderno, se convirtió en el campo de lucha entre clases por el poder. La pregunta crucial de Weber, ¿cómo el Estado moderno puede mantener su legitimidad cuando su fin es eliminar la violencia? Su respuesta es contundente; el Estado genera en la burocracia ese mecanismo de violencia.

[...] esta estructura se ha vuelto una estructura jerárquica de funcionarios profesionales, nombrados por una autoridad superior, sometidos en su desempeño a normas abstractas asegurando así económicamente su existencia. Este articulado de mando y subordinación es la burocracia.<sup>86</sup>

Este enramado de funciones de las instituciones estatales, ajeno incluso al funcionario público, imposibilita al individuo una acción política real. Aunado a esto, el mismo proceso de racionalización de la cultura, donde el individuo tiene muy poco espacio de libertad de acción.

Lo que inicia con el establecimiento de la igualdad democrática, resulta en una organización social basada en la lucha por el poder. Las esferas determinantes de la organización social, se conforman como centros competitivos y organizados, también bajo la articulación de mando y subordinación.<sup>87</sup>

Más allá de la probable discusión sobre el estado privilegiado de la burocracia, puede haber de por medio algo más que las consecuencias de una racionalidad instrumental. Para Michael Foucault el poder de la monarquía (*e/*

---

<sup>85</sup> Max, Weber, *Economía y sociedad*, FCE. México, 1983, p. 663.

<sup>86</sup> <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/critica/nro1/rodriguezsanchez.pdf>. Consultado el 11 Junio 2010.

<sup>87</sup> El alcance de mando y subordinación que tienen estos grupos burocráticos en lucha por el poder, José Luis Mora lo muestra claramente en su análisis sobre las corporaciones. Según el liberal, no es sólo el problema de la desigualdad ante la ley el maleficio que dichas organizaciones representan a la sociedad, sino el impedimento de crear una conciencia de unidad nacional, capaz de hacer que cada acto libre e individual, sea realizado también como una contribución al bien común.

*de hacer morir o dejar vivir*<sup>88</sup>) no se diluyó simplemente, en el proceso de democratización y por lo tanto, que la violencia de los grupos sociales en la lucha por el poder, sea el mecanismo de violencia. Para Foucault se trata más bien de un nuevo nivel de dominación. El Estado moderno ahora ejerce también poder sobre la vida; *el de hacer vivir y dejar morir*<sup>89</sup>. La diferencia fundamental ya no es un poder sobre la vida del cuerpo, sino sobre el tiempo de vida. Foucault lo llama en un inicio, la tecnología disciplinaria del trabajo que conjunta por un lado, *una tecnología en que el cuerpo se individualiza como organismo dotado de capacidades, y en el otro, de una tecnología en que los cuerpos se reubican en los procesos biológicos de conjunto*.<sup>90</sup>

Bajo el axioma de mayor productividad con el menor de los costos, el Estado moderno encuentra su consolidación en lo que Foucault denomina con biopoder: *la biopolítica abordará, en suma, los acontecimientos aleatorios que se producen en una población en su duración*<sup>91</sup>. Aquel poder cuyos mecanismos posibilitan la regularización de la vida humana desde su fundamento biológico. La “protección” que brinda el Estado y por lo tanto, la ventaja de estar integrado a uno, consiste en la garantía de un mayor rendimiento productivo. El racismo de Estado como lo llama Foucault, se funda en una categorización o agrupación efectiva de los elementos humanos, según su nivel de rendimiento, y aquellos que estén por debajo del nivel deseado es valorado como una vida de gasto; no sólo es el hecho de una existencia ajena a la vida disciplinada, sino que este tipo de existencia es para el Estado, una amenaza.

La muerte del otro no es simplemente mi vida, considerada como mi seguridad personal; la muerte del otro, la muerte de la mala raza, de la raza inferior (o del degenerado o el anormal), es lo que va a hacer que la vida general sea más sana; más sana y más pura.<sup>92</sup>

La presunción de tal ordenamiento del capital humano no podría ejecutarse sin el valor axiomático del discurso que le funda. El sujeto reconocido por el Estado es el fabricado por las relaciones de poder dentro de una sociedad, es decir, por un sujeto que no pueda renunciar al rendimiento. Impera en la vida

---

<sup>88</sup> Michel, Foucault. *Defender la sociedad*, tr. Horacio Pons, ed. FCE, México 2006. p. 218

<sup>89</sup> *Idem*.

<sup>90</sup> *Ibid.* p. 225.

<sup>91</sup> *Ibid.* p. 222.

<sup>92</sup> *Ibid.* p. 231.

cotidiana urbana, la noción de lo dado, de una realidad política y social acabada y concretizada, en la que puede obtenerse o perderse todo. La homogeneización de intereses, formas de vida y visiones del mundo, sucede con la técnica disciplinaria y la racionalización de la cultura, en seguimiento al racismo de Estado. Éste, no sólo dicta sino, también legitima que las diferencias entre los hombres son y deben tratarse como accidentes sociales corregibles, pues la diferencias tienden a separa, y el Estado moderno tiende a integrar. Los diferentes grupos humanos, por lo tanto, asimilan lo que haya que asimilar para integrarse, o se enfrenta a la amenaza de “extinción” si resiste.

La teoría de las razas sufre dos transcripciones: una [...] francamente biológica, [...] la segunda transcripción, que se va a operar a partir del gran tema y la teoría de la guerra social, que se desarrolla desde los primerísimos años del siglo XIX y que tendrá que borrar todas las huellas del conflicto de razas para definirse como lucha de clases.<sup>93</sup>

El racismo de Estado por otro lado, pierde la frontera con los biológico y se siembra en los social; no se desdeña sólo un color de piel, sino una situación social “desfavorable”. Así la diversidad “natural” de los modos de vida en una misma sociedad (sobre todo, sociedades abiertas como la nuestra) aún son sojuzgadas por el sujeto moldeado por el Estado.

---

<sup>93</sup> *Ibid.* p. 65

### Capítulo III

#### “La realidad del simulacro”

Es el momento de decir, siguiendo el Eclesiastés:  
«El simulacro no es lo que oculta la verdad,  
es la verdad la que oculta que no existe.  
El simulacro es verdadero.»  
Jean Baudrillard, *El crimen Perfecto*.

Cuando se habla de simulacro la primera asunción es que se trata de algo irreal, de una fantasía individual o colectiva, que se pretende verdadera y sin embargo, imposibilitada a serlo. La falsedad de la simulación es parte generalmente de su definición y en estos casos, aquellos que la sostienen, se esfuerzan por hacerla notar como algo inherente a él. Así ven en la simulación un ensayo de la realidad. Incluso, desde la lectura antropológica, el simulacro puede aparecer siempre “apartado” de la realidad y sin embargo, ligada a ella. La naturaleza “libre” del simulacro en todo caso, se ve comprometida a la naturaleza de la realidad regida por la necesidad o por los compromisos prácticos hechos ante la realidad.

Este apartado no sólo es un intento de reinterpretar el simulacro en tanto manifestación lúdica y, por tanto libre, sino ver también cuán profundo puede ingerir en lo real e influenciar en algún grado o modo, en la vida social e individual. Es decir, denotar que, de lo identificado por real, hay algo de simulado. Pues así como el simulacro en tanto juego es libre, también se puede observar que la falsedad de la realidad, la simulación de la realidad, puede coaccionar la libertad de los hombres.

#### **El Simulacro en función de la cultura.**

**A)** La versión más asimilable sobre el simulacro es la de Roger Callois, quien inserta esta manifestación lúdica en una sociología del juego que, como ya vimos, es de carácter progresivo. El simulacro o *mimicry* se encuentra en sociedades junto con *ilinyx* o el juego del vértigo. La relación entre *mimicry* e *ilinyx* equivale al grado más simple de complejidad en organización social es decir, la división del trabajo y el complejo de interdependencias aún es escaso y rudimentario. Bajo este esquema, ambas formas lúdicas son superadas por el avance del conocimiento y el dominio de la naturaleza; aquel punto en el que el

hombre deja de servirse del simulacro y del vértigo es porque ha logrado ya, una organización social suficientemente sólida o civilizada que se fundamenta en la diferencia entre saber y la fantasía.

Para Callois, la representación más concreta del simulacro es la máscara, cuya función social es esencialmente dominante. Lo que se intenta dominar con la máscara es precisamente, lo que más tarde se dominará con la tecnología; los misterios que presenta el mundo y las fuerzas de la naturaleza. En el simulacro por tanto, no posee ni libertad, ni realidad, pues responde a la emergencia de un estado de naturaleza amenazante y está fundado en la irrealidad. La relación entre mimicry y el ilinyx, sucede en la vida cultural con el mismo orden en que se menciona; el desenlace de toda simulación es el vértigo. *En ocasión de la fiesta, la danza, la ceremonia y la mímica son tan sólo una entrada en materia. El prelude inaugura una excitación que luego no puede sino aumentar, entonces, el vértigo sustituye al simulacro.*<sup>94</sup> Los ceremoniales que implican máscaras tienen la función primordial de reorientar la vida social a la estabilidad de la(s) institución(es) vigentes del orden social, a través de la validez de ciertos pronunciamientos. Pues bien, las sociedades “ceremoniales” le dan a dicho acto, el poder de la permanencia y de la vitalidad de la comunidad acorde con el orden del mundo que aparece ante sus ojos.

Callois hace notar la relación entre el poder y la máscara. La función de la máscara, explica, es la de infundir temor y generar un estado colectivo de frenesí cuya *pretensión* es significar algo de origen o finalidad, es decir de fundamento y, mientras tanto, se cumple el objetivo del dominio de emociones e impulsos naturales que pudieran (libres y sin canalización) poner en peligro el orden social.

En las sociedades de máscaras, todo el problema reside en estar enmascarado e infundir miedo o en no estarlo y tener miedo. [...] Pasar a un grado superior es estar instruido en el misterio de una máscara más secreta. Es aprender que la aterradora aparición sobrenatural no lo es tanto, sino sólo un hombre disfrazado, como alguien se disfraza para aterrorizar a los profanos o a los hincados de un nivel inferior.<sup>95</sup>

Para que el simulacro sea efectivo en este sentido, debe estar conjugado con la credulidad. La ficción que produce el portador de la máscara es posible siempre y cuando haya quien la haga válida. Por eso es que ubica al simulacro

---

<sup>94</sup> Roger Callois, *Los juegos y los hombres*, p. 148.

<sup>95</sup> *Ibid.* p. 175.

en sociedades no diferenciadas, al menos no con la complejidad de la civilización: el simulacro se agota con la superación de la ignorancia y de la fantasía.

Difundida sobre la superficie del planeta, el uso de la máscara aparece como una falsa solución, obligatoria y fascinante, anterior al lento, penoso y paciente desarrollo decisivo. La salida de esa trampa no es ni más ni menos que el nacimiento mismo de la civilización.<sup>96</sup>

Los simuladores saben de la falsedad de su acto, de los contenidos imaginarios y fantásticos que abraza. La realidad nunca deja de ser clara para ellos. Su motivación está en la práctica del orden social y su perpetuación, e incluso, parecen ejercer poder con descaro y abuso.

La desigualdad entre aquellos que gozan del derecho de protagonizar la simulación y aquellos que “sufren” la manipulación del simulacro, marca la pauta para constatar la necesidad del cambio político hacia la exterminación de aquella desigualdad. En eso consiste esencialmente, la transición en la sociología del juego; un proceso de desenmascaramiento al paso de la toma de conocimiento que hace imposible dar validez a la máscara. Se podría decir que el terreno conquistado de la igualdad social tiene como primer motor el dominio cognoscitivo del mundo y de la vida, en una visión mesurada y estable de la misma. A partir de que el alrededor se lee en términos racionales de causa y efecto, en la medida que la autonomía de la razón hace lectura bajo sus propios términos, el reino del simulacro y el vértigo cae en decadencia.

Y a pesar del fatal destino de *mimiry* e *ilinyx* en las sociedades modernas, Caillois anuncia una forma de *mimicry* en la etapa dominante de *agon* y *alea*: la *delegación*. La delegación es la forma degradada o corrompida del simulacro en la civilización.

Aparece aquí un hecho nuevo, [...] La *delegación*, es una forma degradada y diluida de la *mimicry*, única que puede prosperar en un mundo regido por los principios acoplados del mérito y de la suerte. La mayoría fracasa en los concursos o no está en posibilidad de presentarse a ellos. O no tienen entrada o no tienen éxito. [...] Como el mérito, la suerte favorece a rarísimos elegidos. [...] Entonces interviene la *mimicry*. Cada quien participa por medio de otra persona en un triunfo desmesurado que en apariencia puede tocarle pero a propósito del cual nadie ignora en el fondo que sólo surge un elegido entre millones. De suerte que cada cual se siente al mismo tiempo autorizado a la ilusión y exento de los esfuerzos que tendría que desplegar, si en verdad quisiera probar suerte y tratar de

---

<sup>96</sup> *Ibid.* p.166.

ser ese elegido. [...] la mayoría no tiene sino esa ilusión para engañarse, para distraerse de una existencia descolorida, monótona y agotadora.<sup>97</sup>

El programa sociológico de Callois refleja la aspiración de un avance cultural o en este caso, del progreso técnico, consustancial a la civilización, con su reflejo en un estado de igualdad social. Sin embargo, aun dentro de un Estado Moderno, de una sociedad democrática fundada en el reconocimiento al derecho de buscar la propia felicidad, Caillois observa que las fisuras en el estado cívico o político vienen en la discordancia con el estado de naturaleza, pues aún en el Estado moderno, no se pueden evitar las diferencias que vienen por nacimiento<sup>98</sup> y, a pesar de las posibilidades abiertas en el espacio social competitivo, con la delegación se deja la felicidad como mera fantasía.

Más no para todos los pensadores del juego el simulacro en cualquiera de sus versiones, es una mal signo entorno al desarrollo de la sociedad.

**b)** Otra versión del simulacro que entra en contradicción con la anterior es la de Jean Duvignaud. En su texto dice:

[...] La mueca, la parodia, la simulación son *actos públicos* efectuados ante un grupo y dirigidos evidentemente contra la representación real o simbólica de una autoridad o una limitación. Ya se trate de la mímica imitativa del niño, ya de la representación de una emoción, de una situación, de una pasión, al “público”, se le arroja al universo de la ilusión o de la ficción. Se juega con las bases de la vida real, con un papel sagrado, con una jerarquía social.<sup>99</sup>

La simulación que entiende Duvignaud en principio no puede sujetarse a una sociología, mucho menos en términos históricos como lo hace Callois. Duvignaud propone una cierta ahistoricidad del simulacro, un juego presente indistintamente y ello se debe a que la simulación, ya en el uso de lenguaje, ya el montaje de cualquier representación, no es en absoluto una puesta en escena de lo que consideramos como real o que quisiéramos fuese real. Por el contrario, la naturaleza del simulacro implica una contraposición al régimen de lo cotidiano, al orden preestablecido o, como diría Rousseau sobre el teatro, posee la capacidad de sembrar en el espectador emociones y sentimientos desconocidos, de tener preferencias inesperadas, de experimentar deseos o inclinaciones nunca antes sospechadas. El poder del simulacro radica en la

---

<sup>97</sup> *Ibid.* p. 201-204.

<sup>98</sup> Para Foucault el Estado ha encontrado ya el arma contra estas fisuras; el biopoder. En él, las “fisuras” en el orden social son saturadas a través del dominio sobre la vida. Recuérdese Cap. p. 45.

<sup>99</sup> Jean, Duvignaud, *El juego del juego*. p. 76.

capacidad de ingerir en la vida social e individual tanto como lo legítimamente real; hay en cierto modo una realidad producida en el simulacro y en todo caso, por qué no habría de ser así? Si al simulacro se le atribuye esa distancia, esa no-identidad, en tanto negatividad de la realidad, se puede deducir también que “crea” o “transforma” algo por sí mismo. Por otro lado y como lo dice Norbert Elias, a pesar de que sea juego, si es colectivo y, en ello es simbólicamente comunicable, entonces es real. Así el simulacro es en toda cultura, una apertura a otros modos de ser. *Fingir lo que no es –lo que jamás será o aún no es- equivale a abrir el ser al juego.*<sup>100</sup>

Douvignaud habla también de un “nihilismo lúdico” presente en el simulacro específicamente del arte:

[...] el acto de crear, de cambiar las formas establecidas de una época y de un tiempo, aunque se tome prestado el modelo o la anécdota, es una apuesta, un reto a la muerte, un juego [...] por sus principios, reitera la violencia pura del cuestionamiento del hombre mediante lo inopinado, la apuesta y el azar.<sup>101</sup>

El simulacro no trata de neutralizar el azar en una apuesta por la seguridad, sino que se lanza a la incertidumbre, a las posibilidades abiertas de ser que implican por supuesto, el riesgo de que todo salga mal. El valor de dicha apuesta no está por tanto, en la garantía de mejora o aumento de bienestar: la apuesta, el riesgo es el valor del simulacro en Douvignaud. De ahí que todos los valores, trascendentales o no, tengan que ocultarse en el espacio de simulación, pues no se puede poner en riesgo algo que se impone como una necesidad o prioridad por naturaleza. Cuanto más se trabaja por la seguridad, tanto menos se pone algo en riesgo. Si comprendemos el simulacro como el espacio lúdico de intercambio simbólico, entonces en la vida “real”, en la vida de la necesidad, necesariamente se juega poco.

El hombre es más frágil ante la racionalidad tecnológica o administrativa de lo que nunca fue ante las instituciones tradicionales [...] El hombre nunca ha tratado, con tanta obstinación, de borrar de su horizonte la parte de utopía, de azar y de improviso sin la cual su vida no sería distinta de la vida de las abejas o las hormigas.<sup>102</sup>

Bien podría ser este un factor en el diagnóstico de la modernidad; la falta de distancia que provee el simulacro lúdico se traduce en el aburrimiento y hastío

---

<sup>100</sup> *Ibid.* p. 81.

<sup>101</sup> *Ibid.* p. 70.

<sup>102</sup> *Ibid.* pp. 14-15.

de presenciar y reproducir siempre lo mismo. Sin embargo, desde la perspectiva en la que no hay el distanciamiento, no es un impedimento para que devenga el simulacro, es decir, puede haber simulación de lo mismo, simulación repetitiva y circular de carácter no-lúdico, como en el de los cachorros y los niños. Cuando el simulacro se desenvuelve a modo de práctica o adiestramiento en lo que uno debe dominar según su naturaleza, el objetivo está en borrar la diferencia entre el juego y lo “serio”. En Caillois esto consistiría en la institucionalización del simulacro que es el paso de la fantasía a la realidad, mientras que para Douvignaud el simulacro no desvanecería sino simplemente es otro.

c) Jean Baudrillard lleva el concepto de simulacro hasta la radicalidad e inicia por hacer una diferencia clave en el mismo concepto:

Disimilar es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: aquel que finge una enfermedad puede sencillamente meterse en cama y hacer creer que está enfermo. Aquel que simula una enfermedad aparenta tener algunos síntomas de ella (Littré). Así, pues, fingir, o disimilar, dejan intacto el principio de realidad [...] Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo “verdadero” y de lo “falso”, de lo “real” y de lo “imaginario”.<sup>103</sup>

El simulacro parece tener la capacidad de trastocar los límites de “lo real”, sin importar si aún se trata de un engaño o no. No es como lo entiende Douvignaud, *la representación real o simbólica de una autoridad o una limitación*, pues no tiene otro referente que aquel que él mismo se ha dado. Al momento en que el principio de realidad está en juego o, en otras palabras, cuando los signos referenciales de lo reconocido como real son manipulados, las fronteras de lo real se ponen en riesgo y da origen al simulacro. Pues podemos dar por sentado múltiples factores de nuestra relación con lo real, mientras que cabe la posibilidad de que sea una ilusión y/o de engaño parcial o absoluto.

Baudrillard no ve en el simulacro la manifestación lúdica con fecundación cultural, que puede leerse en los dos autores anteriores. Por su parte, declara que el simulacro no va tanto en contra del principio de realidad, como asegura, que la realidad institucionalizada, el mismo principio de realidad es ya un

---

<sup>103</sup> Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, tr. Antoni Vicens y Pedro Rovira, ed. Kairós, Barcelona, 2007. p. 12

simulacro. Toda racionalidad, todo sistema de valores es en algún grado, una simulación. Lo que a los ojos de Baudrillard resulta peligroso a la vez que aberrante del simulacro de la civilización es que niegue su realidad simulada y crea toda una serie de codificaciones “reales” que rigen la mayoría de los espacios sociales e incluso privados, y las expone como una la realidad de existencia inherente, que finalmente funcionan para perpetuar esa simulación.

Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.<sup>104</sup>

En la hiperrealidad, la reina de los simulacros, nada de lo pensable o experimentable escapa a la red de los referentes en ella generados. La mayoría de las valoraciones que hace el individuo bajo este principio de realidad, tienen la finalidad última, consciente o no, de perpetuar lo incuestionable como incuestionable. Como en Caillois, la realidad desocultada por la ciencia, rige la patente de lo real y conforme va descubriendo, también va agotando lo misterios que guarda. *Lo hiperreal es la abolición de lo real no por destrucción violenta, sino por asunción, elevación a la potencia de modelo.*<sup>105</sup> Con lo que cuenta el simulacro de la ciencia, es con la aceptación de quienes acoge en su ceno. Lo que hace de la simulación civilizada una ilusión más fuerte que otras, es también lo que obstaculiza a los hombres para simular; no hay el espacio de fantasía suficiente para atribuir a nuestro alrededor contenidos ajenos a los modelos ya producidos, además del valor moral, social o cultural que, en cuanto canon, nos imposibilita ignorarlo.

Si vamos tan lejos como Baudrillard y concebimos el orden social de la civilización como una simulación, habrá que entender entonces, cuales son los mecanismos que hacen que su sentido, los contenidos sobre los que se funda, sigan determinando el curso de su desarrollo, a pesar de su inherente tragedia.

Tanto para Foucault como para Baudrillard, aun en diferentes perspectivas, coinciden de algún modo u otro, que el orden social es una simulación, creada por el poder que domina el orden social. No todos los simulacros pues, son inofensivos por su irrealidad, sino que precisamente, en la credulidad de su falsedad inherente, radica su peligrosidad.

---

<sup>104</sup> *Ibid.* p. 9.

<sup>105</sup> *Ibid.* p. 189.

## La civilización simulada

El discurso de la civilización se distingue de otros, entre otros factores, por autosituarse dentro un parámetro de desarrollo, por delante de aquellos que no muestran los signos de la civilización. Ya se trate de una distinción del comportamiento y del modo de llevar la vida pública y privada, como por el tipo de piel y el lenguaje en uso. El civilizado encuentra suficientes pruebas para colocarse por encima de aquellos que no tienen lo uno o tampoco son lo otro. El movimiento civilizatorio a la vez, avanza con gran inercia, pues sustenta que la vida civilizada es definitivamente más deseable que una vida de salvajismo y barbarie. Sin embargo, y como ya se dijo antes, tras bastidores la civilización tiene una corriente de violencia y transgresión que resulta de la irracionalidad de su movimiento.

Por un lado Michael Foucault y, por otro Jean Baudrillard, observan este fluir irracional que escapa al cálculo de la civilización y muestran que, lo que tan claramente se muestra como verdadero, en realidad es simulación.

**a)** Del lado de Michel Foucault encontramos que:

Tenemos un eje en cuya base hay una irracionalidad fundamental y permanente, una irracionalidad bruta y desnuda, pero en la que resplandece la verdad; y en sus partes más elevadas, una racionalidad frágil, transitoria, siempre comprometida y ligada a la ilusión y a la maldad.<sup>106</sup>

Lo que hay que resaltar aquí es la complicidad entre la “irracionalidad fundamental” que en la vida cotidiana, se vive como una verdad resplandeciente. Pues así como la racionalidad funda el mundo que vivimos, también lo hace la irracionalidad. En la conciencia civilizada sin embargo, la irracionalidad aparece como algo eliminable; la verdad en su universalidad implica la toma de una ubicación por encima de quienes no se rigen por ella. La irracionalidad que muestran estas comunidades humanas se aborda desde un sentido de deber y de corrección moral.

Los inicios de esta racionalidad son según Foucault, el inicio de la modernidad. Más específicamente en la transición política ocurrida con la Revolución Francesa.

---

<sup>106</sup> Foucault, Michel, *Defender la sociedad*. p. 60.

[...] la teoría de la soberanía fue, en el siglo XVIII y aun en el XIX, un instrumento crítico permanente contra la monarquía y todos los obstáculos que podían oponerse al desarrollo de la sociedad disciplinaria. Pero, por otra parte, esta teoría y la organización de un código jurídico centrado en ella permitieron superponer a los mecanismos de la disciplina un sistema de derecho que enmascaraba sus procedimientos, que borraba lo que podía hacer de dominación y técnicas de dominación en la disciplina y, por último, que garantizaba a cada uno el ejercicio, a través de la soberanía del Estado, de sus derechos soberanos.<sup>107</sup>

Foucault expone que la política post-soberana, que alega la igualdad entre los hombres ante la ley, no reside en el reconocimiento del poder que se tiene sobre uno mismo, es decir, el reconocimiento de la soberanía individual. La jurisdicción que antes residía en el cuerpo del soberano -cuyo poder radicaba en la negación absoluta del poder político del individuo-, ahora se muestra bajo una ley que *aparece como una realidad de doble faz: triunfo de uno, sumisión de los otros.* [...] <sup>108</sup>. Explica Foucault que la ley instaurada a partir del derrocamiento del cuerpo soberano, tras el reclamo del reconocimiento de la soberanía individual, es una ley que no se funda en una verdad universal. La ley del Estado Moderno, se establece no por la concordancia pacífica del acuerdo racional, sino por las batallas y el sufrimiento y la muerte que le acompañan.

La ley no es pacificación, puesto que debajo de ella la guerra continua causando estragos en todos los mecanismos de poder, aun los más regulares. La guerra es el motor de las instituciones y el orden [...] No hay sujeto neutral. Siempre se es forzosamente, el adversario de alguien.<sup>109</sup>

El régimen del terror de Robespierre es una buena imagen de los estragos que subyacen a la armonía dispuesta por la razón. Hasta ahora el orden político se ha fundado en una irracionalidad inherente al discurso de verdad.

Los mecanismos que el Estado Moderno encontró para el mantenimiento del poder se derivan de un saber en circulación, sobre el modo de ser individual que compromete el ejercicio de la soberanía antes reclamada. Se sigue bajo sometimiento, sólo que ahora son otros los mecanismos de poder: las disciplinas. Foucault describe el discurso de la disciplina así:

[...] Las disciplinas, en consecuencia, portarán un discurso que será el de la regla: no el de la regla jurídica derivada de la soberanía sino el de la regla natural, vale decir, de la norma. Definirá un código que no será el de

---

<sup>107</sup> *Ibid.* p. 44.

<sup>108</sup> *Ibid.* p. 71

<sup>109</sup> *Ibid.* p. 56

la ley sino el da la normalización y se referirán necesariamente a un horizonte teórico que no será el edificio del derecho sino el campo de las ciencias humanas.<sup>110</sup>

La antropología de este discurso, no reconoce al individuo como entidad jurídica si no lo concibe antes como un ser natural. La extensión de las notas definitorias del hombre natural, recaen por igual en la multiplicidad en forma de una regularización necesaria. *En consecuencia, no preguntar a los sujetos cómo, por qué y en nombre de qué derechos pueden y aceptan dejarse someter, sino mostrar cómo los fabrican las relaciones de sometimiento concretas.*<sup>111</sup> Esta es la novedad del poder del Estado Moderno; fabrica sujetos ajustados a una dinámica de lucha competitiva y se ahorra la necesidad de una figura que ejerza el sometimiento, pues cada integrante reproduce los mecanismos disciplinarios.

El conflicto político una vez regidos por el derecho natural, se traslada de la lucha por la libertad individual al discurso de razas.

[...] el discurso de la lucha de razas [...] va a recentrarse y convertirse, justamente, en el discurso del poder, de un poder centrado, centralizado y centralizador; el discurso un combate que no debe librarse entre dos razas, sino a partir de una raza dada como la verdadera y la única, la que posee el poder y es titular de la norma, contra los que se desvían de ella, contra los que constituyen otros tantos peligros para el patrimonio biológico. Y en ese momento vamos a tener todos los discursos biológico- racistas, pero también todas las instituciones que, dentro del cuerpo social, van a hacer funcionar el discurso de la lucha como principio de eliminación, de segregación y, finalmente, de normalización de la sociedad.<sup>112</sup>

El discurso de razas como el discurso de la disciplina, provienen de esa confrontación directa con el otro; la igualdad democrática implica una enemistad competitiva que regula tanto la relación entre individuos como entre comunidades. La normalización pues, es una condición necesaria al orden social y al orden de los grupos humanos, le es necesario el discurso sobre la hegemonía de la raza superior para establecer un orden.

La historia de la raza sometida no es la misma a la historia de la raza dominante, y es en ésta, en la que se determina el rumbo de la humanidad. *El nuevo discurso hará que los elementos que desde el lado del poder son*

---

<sup>110</sup> *Ibid.* p. 45

<sup>111</sup> *Ibid.* p. 50 Véase Cap. II, “Racionalización de la cultura”

<sup>112</sup> *Ibid.* p. 65

*derecho, ley u obligación aparezcan como abuso, como exacción, desde el momento en que nos colocamos en el lado opuesto. [...]*<sup>113</sup>

En la famosa disputa sobre la condición natural de los indios americanos durante la colonia, se puede apreciar la presencia de este discurso. El problema surge por la aparente contradicción entre el precepto del origen de la humanidad por la pareja original y las evidencias antropológicas de la Nueva España. Entre Juan Ginés de Sepúlveda y Bartolomé de las Casas se desarrolla un discurso cuya argumentación es de tradición escolástica. El primero argumenta que los naturales de las nuevas tierras son esclavos por naturaleza, por su incapacidad de autodomínio. Por la otra parte, de las Casas argumentó a favor de la racionalidad de los indios en cuanto que estos son capaces de recibir y desarrollar la formación propiamente humana y religiosa. Afirmaba la presencia de la racionalidad de los indios en un estado de potencia, que requería de la tutela adecuada para actualizarla. La raza aquí tiene un contenido ético-político y un juicio de valor que tiene como última instancia, la idea de excelencia y perfeccionamiento de la persona y de la *polis* que, con fundamento natural u ontológico.

Aunque el precepto religioso como otros de carácter ontológico, son abandonados por las ciencias naturales, estas a su vez no renunciaron a la unidad originaria de la especie humana. Las diferencias empíricas recolectadas, fundan la sospecha de una serie subespecies, noción que no sólo es compatible con el relato evangélico sobre el origen, sino también resuelve el problema jurídico con la autorización y obligación moral de dominio en pos del regimiento de la verdad. Las disputas en el viejo continente, sobre las medidas a tomar para la colonización de las nuevas tierras, se enmarcan teóricamente bajo la noción de la diversidad de razas y la legitimada de su racionalidad. Las consecuencias históricas pueden reducirse a dos: o el exterminio biológico, o la enculturación de las comunidades coloniales y su integración al mundo Occidental.

Sin embargo, como hayan sucedido o estén sucediendo los encuentros culturales, la cuestión sobre la validez de la diversidad de modos de ser bajo el espectro de la humanidad, plantea una incómoda perspectiva que pone en

---

<sup>113</sup> *Ibid.* p. 71

riesgo la tan defendida libertad del hombre. La paradoja surge en cuanto se empieza a hacer crítica de esa sociabilidad fundada en la identidad individual y en la que no cabe espontaneidad. Es decir, una racionalidad en la que la realidad está de tal modo asentada, que el individuo no puede conducirse más que arraigado a ella.

**b)** Jean Baudrillard coincide en que la base del simulacro, está en la política económica de carácter liberal.

Después de Maquiavelo los políticos quizás han sabido siempre que el dominio de un espacio simulado está en la base del poder, que la política no es una función, un territorio o un espacio **real**, sino un modelo de simulación cuyos actos manifiestos no son más que el efecto realizado.<sup>114</sup>

La creación constante de modelos, por los mecanismos de poder disciplinario, es la base incuestionable del simulacro, pues no permite negar la realidad, ni cuestionar la falsedad de la irrealidad. Los modelos están en la racionalidad, dentro del ámbito de lo dado, a él se van agregando modelos que lo mantienen vigente, pues de su legitimidad pende la estabilidad de las instituciones y en general, el orden social. *Dentro de esta imposibilidad de aislar el proceso de simulación hay que constatar el peso de un orden que no pueda ver ni concebir más que lo real, pues sólo en el seno de lo real puede funcionar.*<sup>115</sup>

En la producción de modelos de la economía política, la realidad que sostenemos perdió lo representativo de su representación o más bien, se le ha vaciado de contenido, pues ya no podemos distinguir entre lo dado y lo simulado. Cada signo que comprende la racionalidad, está constantemente referida a una realidad objetiva; todo significado comunicable está modelado a la realidad. En el mundo de los signos la subjetividad es anulada.

Los espacios sociales están circunscritos en redes de signos. Para que un orden así se mantenga, no es suficiente fabricar signos, sino también a los receptores de esta realidad, a modo que ya no es tanto la simulación de la realidad, sino también un simulacro de sujeto que se encuentra a sí mismo como determinado y finito.

El término de hiperrealidad que utiliza Baudrillard para caracterizar el principio de realidad también implica como lo señaló Marcuse, un principio de

---

<sup>114</sup> Baudrillard, Jean, *op. cit.* p. 33

<sup>115</sup> *Ibid.* p. 49

actuación. Los hombres que fabrica son disuadidos según Baudrillard, por el principio de realidad que les determina en un alto grado, el modo como tienen que comportarse entre sí y consigo mismos.

Este espacio de disuasión, articulado sobre una ideología de visibilidad, de transparencia, de polivalencia, de consenso y de contacto, y sancionado por el chantaje a la seguridad, es, hoy por hoy, virtualmente, el espacio de todas las relaciones sociales.<sup>116</sup>

La autenticidad de la existencia en una sociedad consumista, se convierte en una tarea irracional e innecesaria. El asumir la verdad de estos modelos es una integración aparentemente voluntaria y racional a esta peculiar dinámica social, pero desde la irracionalidad subyacente, consiste más bien en una disuasión que parte de una presunción de verdad, que se muestra según Baudrillard, transparente, polivalente, democrática e igualitaria (absolutamente racional) y resulta pues, ignominioso negarla.

En este mismo sentido Foucault describe la dinámica de las disciplinas, pues al igual que Baudrillard, afirma la necesidad de que el individuo sea, al mismo tiempo, objeto y sujeto del poder. En Baudrillard esto se traduce en un individuo que es a la vez simulado y simulador; los individuos que fabrica y modela la economía política son masa, aquellos que encarnan los sistemas de signos.

[...] solo hacen masa los que están liberados de sus obligaciones simbólicas, "rescindidos" (cogidos en "redes" infinitas) y destinados a no ser más que la innumerable terminal de los mismos modelos, que no llegan a integrarlos y que no los producen finalmente más que como desperdicios estadísticos. La masa es un ser sin atributo, sin predicado, sin cualidad, sin referente. Ésa es su definición, o su indefinición radical.<sup>117</sup>

Como lo describe Baudrillard, el hombre masa vive nublado de un significado fijo. Para él, el sí mismo se articula en la corriente de signos. Cada individuo masa es por sí mismo, un descifrador de la realidad; él se basta a sí mismo como una sustancia acabada, con lo necesario para llegar a ser quien debe ser. Su progresivo cambio lo percibe como la historia para llegar a esa finalidad.

En el simulacro de la civilización, en la hiperrealidad, los hombres recrean el simulacro ejerciendo constantemente los valores-signo. Pocos espacios escapan al reino de los modelos. Los espacios sociales se convierten en un espejismo, pues ya lejos de un intercambio simbólico, la convivencia es en

---

<sup>116</sup> *Ibid.* p. 85

<sup>117</sup> *Ibid.* p. 112.

esencia, una evaluación de los signos con que el otro se representa; si está cercano a la realidad de la economía política, más cercano a su realización.

La naturalización del hombre así como del producto de su obrar son el arraigo de la realidad de simulacro.

Funcionalidad de la Naturaleza por el trabajo, funcionalidad respectiva del sujeto estructurado alrededor de sus necesidades: aquí está la esfera antropológica del valor de uso que describe la racionalidad de las Luces y que define para toda una civilización [...] determinado tipo de finalidad abstracta, lineal, irreversible, determinado modelo que se ampliará después a todos los sectores de la práctica individual y social.<sup>118</sup>

Aún la filosofía de Marx, que impacta en la visión de sujeto absoluto, no llega a la radicalidad de cuestionar la unidad de la humanidad. Baudrillard reconoce el mérito de Marx al hacer la diferencia entre trabajo concreto y trabajo abstracto, así como entre el valor de uso y el valor de cambio del producto del trabajo, pero en su mérito, también reconoce su flaqueza.

A partir de esta diferencia Marx acusa al teórico del capitalismo, de desnaturalizar el producto del trabajo, es decir, de reconocer en el producto la cualidad<sup>119</sup> que le viene de aquel que lo ha producido. Los medios de producción están alineados al valor de cambio, es decir, a un valor “creado” por la ley de oferta y demanda, y en donde la cualidad del productor resulta indiferente al proceso productivo. De ahí la fatal consecuencia según Marx, de reducir la fuerza de trabajo a mercancía. La realidad (material) creada por el trabajo alienado, no corresponde a las necesidades biológicas de los obreros, es decir, cuantitativamente ya hay un pormenor, sin embargo lo más crítico radica en las consecuencias cualitativas que resultan del trabajo alienado.

Llegamos, pues, al resultado de que el hombre (el obrero) sólo se siente ya libremente activo en sus funciones animales: comer, beber y procrear y, cuando mucho, en su cuarto, en su arreglo personal, etc., y que sus funciones de hombre sólo se siente ya animal. Lo bestial se convierte en lo humano y lo humano se convierte en bestial.<sup>120</sup>

La contradicción que detecta Baudrillard en la postura de Marx es la atribución de un valor abstracto a la actividad vuelta hacia la objetivación. Dicho valor no sólo le da valor al producto del trabajo, sino al hombre mismo; el trabajo tiene el poder de humanizar. Esta función, convierte la actividad

---

<sup>118</sup> Baudrillard, Jean, *El espejo de la producción*, tr. Irene Agoff, ed. Gedisa, Barcelona, 2000. p. 57

<sup>119</sup> Las necesidades del hombre que le vienen por naturaleza son para Marx, lo que constituye la dimensión cualitativa del trabajo.

<sup>120</sup> Marx, Karl, *Manuscritos de 1844*, ed. Cártago, Argentina 1981. p. 105

productiva en modelo a toda actividad humana, es decir, no sólo produce una realidad, sino también crea símbolos que sirven de referencia a toda otra actividad humana.

[...] el trabajo marxista se define en este marco absoluto de una necesidad natural y de su superación dialéctica, como actividad racional productora de valor. La riqueza social que produce es *material*, no tienen nada que ver con la riqueza *simbólica* [...] Estas dos nociones de riqueza son inconciliables una a la otra [...] La "economía del sacrificio" según Bataille, o el intercambio simbólico, son excluyentes de la economía política [...] <sup>121</sup>

Según Baudrillard, al naturalizar del trabajo, todo proceso de producción sería relativo a esa finalidad; así como en el trabajo abstracto desaparece toda señal de subjetividad, igual el intercambio simbólico tiende a desaparecer bajo la finalidad del hombre genérico. Por eso [...] *cabe preguntarse si no hay aquí una ficción análoga, una naturalización análoga, es decir, un convención igualmente arbitraria, un modelo de simulación destinado a codificar todo material humano [...].*<sup>122</sup>

Cualquier idea legitimada sobre la naturaleza del hombre tiende a formular y armar una realidad simulada. Esta sospecha puede extenderse a todos los humanismos que apuestan por una realización del hombre, concreta y objetiva. En el que cada cosa contenida en dicha realidad, tenga referencia al ser que en él se representa pero no ha llegado a realizar.

La cultura entendida sólo como cultura objetiva, no puede dar razón de las posibilidades que se cierran en su absolutización, más aun, ni siquiera las reconoce como imposibilidades. Una cultura construida sobre una base objetiva, está imposibilitada a considerar la irracionalidad de su fundamento, así como el hombre que simula ser otro, está negado a reconocer el absurdo de encarnar todo signo de la realidad.

La simulación de la civilización puede entenderse como el continuo movimiento irracional que pende de la legitimidad de su racionalidad. Un simulacro en el que se olvida el referente de lo real, en la constante prioridad y confusión del signo.

---

<sup>121</sup> Baudrillard, Jean, *El espejo de la producción*. p. 40-41.

<sup>122</sup> *Ibid.* p. 11

## CAPITULO IV

### “La regla: principio de una racionalidad lúdica”

Tanto cultura como civilización refieren en primera instancia, al trato de una persona consigo misma. La preocupación de sí, como lo denomina Foucault, es desde el inicio de la filosofía, una idea eje en el trascurso histórico. La ocupación en ésta peculiar inquietud, responde a la aspiración universal y más simple: el bienestar. Pues bien, el ser humano no sólo actúa su inquietud, también la somete a su pensar y encuentra en cada ocasión, una base que fundamente la acción hacia el bienestar.

Desde los griegos, señala Foucault en *Hermenéutica del sujeto*, hay una obligación de resolver el problema del buen vivir a través del conocimiento que podamos obtener sobre nuestra propia naturaleza. La filosofía clásica se propone una vida de razón y contemplación, una vida dedicada a las ciencias. Las repercusiones de esta entrega, en alguien que se ha entregado a la búsqueda de conocimiento, serán las deseadas. La pregunta y la conceptualización, no constituyen la consigna del mejor vivir, sino precisamente involucrarse en vida de ello. El conocimiento afecta al sujeto, lo transforma a mejor. Sin embargo, la reciprocidad entre teoría y práctica de la sabiduría antigua, no es un carácter que se mantiene en la modernidad.

Con el ejercicio autónomo de la razón, la dinámica entre la verdad y la inquietud de sí, cambia. En Descartes queda por sentado, en la empresa por un fundamento, que el sujeto se basta a sí mismo. Tras la duda metódica, Descartes declara la autonomía de la razón, en la que, la razón ocupa ese lugar fijo, donde reside la verdad. La representación de la realidad, ahora es la realidad con garantía de la razón. El conocimiento científico garantiza la superación de toda duda. [...] *el sujeto no debe transformarse a sí mismo, sino que le basta con ser lo que es para tener en el conocimiento un acceso a la verdad que le está abierta por su propia estructura de sujeto*<sup>123</sup>.

El afán de certeza no tendría razón sin las promesas que de ella se derivan. El sujeto cognoscente de la modernidad, sitúa su naturaleza en un puesto privilegiado sobre el mundo. Desde Roger Bacon se rastrea el vínculo entre el conocimiento de la naturaleza y la visión de un futuro prometedor. Se trata del

---

<sup>123</sup> Michel Foucault, *Hermenéutica del sujeto*, ed. Altamira, Argentina, 1996. p. 68.

supuesto que funda la mayoría de los humanismos: la realización del hombre en la cultura, como la superación del estado naturaleza. La acción cultural adquiere el carácter de civilidad. Cultura es signo de superación y se muestra en el refinamiento las costumbres, en una cultura racionalizada.

La racionalización de la cultura no es consecuencia directa de la conmensurabilidad del mundo sino de la herencia cristiana a la cultura moderna y secularizada. En la modernidad se *ha perdido la confianza cristiana, pero la visión del futuro como tal se ha mantenido dominante. Su autoconciencia histórica es escatológica.*<sup>124</sup>

Al hombre moderno, aquel que organiza su trabajo y somete el mundo a su dominio, le acompaña la vieja promesa cristiana, de una vida mejor. Sólo que ahora, su realización no está en la trascendencia sino en el futuro.

El “descubrimiento” del mundo histórico y de la existencia histórica, cuyo sentido se sitúa en el futuro, no es el resultado de una comprensión filosófica, sino el producto de una expectativa esperanzada referida inicialmente, a la llegada del reino de Dios y finalmente a un futuro reino del ser humano.<sup>125</sup>

Quizá el hombre no esté habilitado para renunciar a su bienestar, quizá ningún tipo de vida esté dispuesta a ello. La inquietud no es contradictoria, no conlleva necesariamente fatalidad alguna. No es absurda, simplemente no está sujeta a los estándares de la razón y quizá, someter esta inquietud al juicio de la razón, sea la causa de hacer del camino al bienestar, un laberinto, un camino interminable en el que, no todo lo que sucede, puede entenderse.

No es poca cosa comprender, ya, que la definición de juicio (que, desde Platón, incluye lo particular en lo universal) no cubre toda nuestra experiencia. Pues, si suponemos que sólo nos es dado lo particular y que lo universal no puede serlo, las cosas ocurren *cómo si* presintiéramos, sin poderlo demostrar nunca lógicamente, que ese particular depende de un universal siempre fugitivo.<sup>126</sup>

En cualquiera de sus versiones: autoconservación o trascendencia, se apuesta en el futuro a veces inalcanzable. El presente siempre es defectuoso y carente de algo, el futuro, después de cierto progreso, promete eliminar o agregar a la realidad aquello que en idea concebimos. La consciencia histórica del sujeto civilizado, traiciona su fundamento de autonomía, pues se somete a

---

<sup>124</sup> Karl Löwith, *El hombre en el centro de la historia*, tr. Adan Kovacsics, ed. Herder, Barcelona, 1997. p. 170.

<sup>125</sup> *Ibid.* p. 320.

<sup>126</sup> Jean, Douvignaud, *El juego del juego*. p. 60

lo que no puede determinar: el tiempo. Aun si el hombre, como ser histórico, tuviera garantizada la constancia de su desarrollo, no podemos contar con que el mundo también conspira a favor de la humanidad. El progreso en este sentido, cae en el absurdo, pues el futuro nunca deja de ser incierto.

En el progreso, la autonomía de la acción simula ser uno de sus efectos. Si entendemos por una acción autónoma, la capacidad de ver en la realidad, los efectos de la intención. No se demerita, como ya se ha mencionado, los logros que se cuentan en la historia occidental, más el sometimiento de sujeto a la red de dependencias y la cultura racionalizada, requieren otras medidas, porque en cuestiones de vida moral, el hombre presenta ya, una demanda de transformación que no ha obtenido por las vías del progreso.

La condena de la civilización la constituye la carga de su funcionamiento. Lo que requiere de los hombres es una acción continua, un sacrificio constante. El sentido de ello es la promesa en el futuro y la experiencia del pasado. En la civilización se guardan los legados como vestigios de una verdad inalienable, como testigos de la legitimidad del proceso civilizatorio, negarlos ha sido en varias ocasiones, un sacrilegio.

Evidentemente la aspiración de bienestar no es aquí algo renunciabile. Toda cultura objetiva, de un modo u otro, requiere mantenimiento constante. Pero la lucha moral, contra la inherente corruptibilidad de la existencia, puede abrir puertas hacia la posibilidad de un modo de ser auténtico. Esta es la apuesta en la racionalidad lúdica: no la renuncia al mundo objetivo, sino a la identidad que mantenemos con ese mundo.

La autonomía del hombre debe ser respecto a su propia creación; distanciarse de su resultado. Ponerse en terreno inseguro, exponerse al riesgo como un acto de “una buena” fe, es decir, sin culpa, afán de control o de dominio, sólo puede suceder en autonomía. Pero a diferencia del acto religioso o civilizado, el sujeto no hace equivalencia entre su resultado y la realidad, él mismo no se reconoce en su producto.

En la civilización, aun cuando lo que predomina es la repetición y la estabilidad, se detectan manifestaciones irrepetibles e inopinadas, pasajeras y efímeras, que muestran el desafío al orden interiorizado. *Que nuestra conciencia trate de abrirse a eso que no dura, que no se basa en el concepto,*

*ni en la historia, ni en el ser pensante, que admite esa “nada intencional”<sup>127</sup>, no es algo imposibilitado, aun en la civilización.*

### **La propuesta del hombre como multiplicidad primaria.**

Tal apertura de la conciencia no puede presentarse en ninguna de los sujetos que, o bien conciben una realidad suprema e independiente a este mundo, o que consideran la realidad en este mundo libre de mitos, metáforas y fantasías. El hombre capaz de abrir su conciencia al juego, permanece separado de la cultura objetiva mientras juega. Ello no es producto de algo adquirido en la vida, constituye pues, la primera señal de hombre en cuanto proyecto y posibilidad. No es que se abra una brecha en cuanto el hombre experimenta el mundo; no hay una antes del mundo, para el hombre.

[...] el ser humano no tiene ninguna relación inmediata, puramente “interior”, consigo mismo. Su autocomprensión tiene la estructura de la “autoexterioridad”. Kant fue el primero en negar que la experiencia interior llevara la delantera a la experiencia exterior; hasta para nosotros mismos somos algo fenoménico, una síntesis secundaria de una multiplicidad primaria, no a la inversa, una síntesis primera de una multiplicidad secundaria.<sup>128</sup>

La brecha que experimenta el hombre frente al mundo, Blumenberg la presenta como una imperfección de la naturaleza humana. Al contrario de la perspectiva en la que el hombre, por su disposición racional, ocupaba un lugar superior entre todos los seres, el hombre entre todos los entes es el que menos aptitudes tiene para vivir en el mundo. En palabras del filósofo:

La carencia humana de disposiciones específicas necesarias para un comportamiento reactivo frente a la realidad, en definitiva, su pobreza instintiva, representa el punto de partida para la cuestión antropológica central, a saber, cómo ese ser, pese a su falta de disposición biológica, es capaz de existir. La respuesta se puede resumirse en la siguiente fórmula: no entablando relaciones inmediatas con esa realidad. La relación del hombre con la realidad es indirecta, complicada, aplazada, selectiva y, ante todo, “metafórica”.<sup>129</sup>

No puede comprenderse al hombre como síntesis primaria, sin tentar los poderes del absolutismo. El absolutismo es una realidad impuesta, una proyección de la realidad que presume de universalidad o de neutralidad,

---

<sup>127</sup> *Ibid.* p. 16.

<sup>128</sup> Hans, Blumenberg, *Las realidades en que vivimos*, tr. Pedro Madrigal, ed. Paidós, I.C.E / U.A.B., Barcelona 1999. p. p. 141.

<sup>129</sup> Hans, Blumenberg, *Las realidades en que vivimos*, tr. Pedro Madrigal, ed. Paidós, I.C.E / U.A.B., Barcelona 1999. p. 125.

cuyos mecanismos laboran para eliminar de la “realidad”, cualquier ámbito indomable a la explicación. En un momento fue, como dice Blumenberg, el absolutismo teológico, cuyo criterio está en la palabra revelada. La modernidad, bajo estos términos, es la transición del absolutismo teológico al absolutismo de la realidad, a manos de la ciencia y la tecnología. En cualquier de los dos casos, se trata de una racionalidad que exentan de la realidad, el significado de la experiencia propia y subjetiva; ya se deba a la interiorización de las normas y costumbres derivadas de una autoridad divina, o a la interiorización coactiva de los signos en una era digitalizada.

[...] el mundo de la técnica es una esfera de cajas, revestimientos, fachadas y pantallas inespecíficas. La parte humana en esa función está homogeneizada y se reduce al gesto mínimo, ideal, de apretar un botón. La tecnificación hace que las acciones humanas sean cada vez más inespecíficas.<sup>130</sup>

Entre más tecnificado estén el mundo y los procesos de la vida, la acción humana se reducirá al desencadenamiento de fuerzas ajenas y extrañas pero, “controlables”. Toda nueva tecnología viene con un instructivo que, no sólo se oculta en la obviedad, sino también explica su sentido. La tecnología dice Blumenberg, se integra a la realidad como parte de lo dado, surge tan “naturalmente” que apenas se ha vuelto perceptible y eventualmente, forma parte de una realidad que sólo un loco negaría.

La libertad que el hombre alcanza con el uso de la tecnología parece, hasta este momento, la simulación de una acción autónoma. La respuesta tecnológica a un mundo que de inicio es ajeno, fue la de construir sobre la base, la *fachada* o *pantalla*, del mundo en que podemos disponer. La hiperrealidad resulta, en ese sentido, eficiente. Sin embargo, la cadena de interdependencias que en ella se genera, eliminan la posibilidad de una respuesta reactiva al mundo.

De aquí se deriva un buen consejo: renuncia a la realidad. No es pues, la propuesta a un nuevo orden, sino a vivir en ese mismo orden, bajo una racionalidad lúdica, lo cuál por sí afectará la peculiar proyección de realidad del mundo. Sólo una intención desde esta racionalidad: abrir la conciencia al juego, en otras palabras, adherirse a la regla del juego del mundo.

---

<sup>130</sup> *Ibid.* p. 58.

## La regla

Renunciar a la realidad consiste en cuestionar nuestras creencias, aunque aquí, cuestionarlas es desocultarlas, es ya separarse de su contenido. Vivir bajo una racionalidad lúdica consiste en el poder de posicionarse frente al orden que gobierna nuestras vidas; son momentos espontáneos y fugaces en los que experimentamos una primera impresión de aquello que ha estado siempre frente a nosotros.

El orden que gobierna las vidas en la civilización se caracteriza por su alto grado de interiorización, de manera que garantiza estabilidad y corrección. Las leyes y normas que soportan dicha garantía son muy distintas a las reglas de los juegos.

[Tanto las normas de carácter moral y las reglas de juego] son regulaciones sociales de los individuos que actúan en grupos. Sin embargo, la primera está diseñada conforme al modelo de regulaciones altamente interiorizadas. Al igual que sucede con los mandatos que nuestra conciencia nos dicta, las normas sociales de este tipo no parecen exigir ni soportar más explicación. [...] Las normas de esta índole son como leyes generales para las decisiones que cada quien debe tomar por sí sólo con independencia de los demás.<sup>131</sup>

La interiorización de las normas morales es el mayor obstáculo para una acción autónoma y no significa que se tenga que ser un rebelde. En un mundo hecho a base de actividades altamente interdependientes y sobre un escenario atiborrado de signos, gran parte de espacios de acción suceden en constante vigilancia de esta ley general. No es raro ver, por tanto, que la vida se haya individualizado y no tanto por la interiorización de las normas morales, como por la tendencia a interiorizar cualquier signo que brote en la vida económica capitalista.

El mundo por desocultar en la civilización no es el de la cultura objetiva, sino esencialmente el mundo narrado y comprendido por la cultura subjetiva. Lo oculto por descubrir son las creencias que constituyen la proyección de nuestra realidad y que pasan desapercibidas.

Lo real es algo a lo que no hay que prestarse. Nos ha sido dado como simulacro, y lo peor es creer en ello a falta de otra cosa. Sólo existe una regla a la que hay que prestarse. Pero entonces ya no es la regla del sujeto, es la regla del juego del mundo.<sup>132</sup>

---

<sup>131</sup> Norbert, Elias y Eric Dunning, *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. p. 130.

<sup>132</sup> Jean, Baudrillard, *El crimen perfecto*, tr. Joaquín Jordá, ed. Anagrama, Barcelona, 2000. p. 10.

El que está en el mundo, es el que observa la regla del mundo. A diferencia del que conoce el mundo, el que tiene mundo no se limita a las fronteras de la legitimidad; no se ocupa ni preocupa por los límites de lo permitido. Por eso, la figura del tramposo para Baudrillard resulta una buena representación de la regla del juego.

[...] el tramposo no transgrede ya que, al no ser el juego un sistema de prohibiciones, no hay línea alguna que franquear. La regla no puede ser “transgredida”, sólo puede ser inobservada. Pero la inobservancia de la regla no le coloca a uno en estado de transgresión, simplemente le hace volver a caer bajo el dominio de la ley.<sup>133</sup>

El tramposo para Baudrillard es la figura lúdica más representativa. Pues en él se plasma el carácter de la regla del juego: el tramposo no corrompe el juego porque no hay acuerdo que romper. En primera instancia por que no hay fin común que traicionar, pero en el caso hipotético de que, el juego, tuviera finalidad, la regla no indica la validez o invalidez de los mecanismos para realizarla. Sin que por ello se deduzca entonces, que los juegos no tienen reglas, pues en tanto actividades sociales y en orden a serlo, requieren algún mecanismo de regulación.

A diferencia de las normas pertenecientes a la categoría de las leyes morales, que muestran no estar ligadas por figuraciones concretas, las normas pertenecientes a la categoría de las que rigen los juegos, si están predeterminadas por las figuraciones.<sup>134</sup>

No significa que para ejecutar una acción autónoma, a modo de instrucción, deba uno “dejarse llevar” por emociones, prejuicios o afecciones. La regulación de la regla del juego no es la no-regulación. Las normas de juego: *representan un marco elástico para las actividades en grupo, elástico porque dentro de él cada jugador puede elaborar sus propias reglas o incluso reglas de nuevas a medida que avanza.*<sup>135</sup> La acción autónoma dentro de juego se debe a este hecho: la participación en la regulación del juego. Pero no como individuos emocionales, racionales y físicos que somos, sino como jugadores; esto es, separado de la vida corriente y de sus propias regulaciones.

La regla del juego nunca se crea o modifica a capricho, idea o malestar aunque sigan presentes durante el juego. La regla se transforma sólo en el

---

<sup>133</sup> Jean, Baudrillard, *De la seducción*, tr. Elena Benarroch, ed. Altaya, Madrid, 1999. p. 125.

<sup>134</sup> Norbert, Elias y Eric Dunning, *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. p. 129. Las figuraciones son los espacios de relaciones humanas que presentan en mayor o menor grado, cambios y variaciones de origen emocional, racional o físico.

<sup>135</sup> Norbert, Elias y Eric Dunning, *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. p. 131.

curso del juego, no será el resultado inmediato de nuestra acción particular, no al menos como estamos acostumbrados que sea, pero en la síntesis de acciones particulares autónomas se sentirá el cambio en el juego.

La transformación de la regla dice Elias, es algo también propio a la norma, pues también en el comportamiento, al momento de ejercer la norma, hay espacio para la autonomía.

No existe el punto cero que marque el momento en el que los seres humanos empezaron a practicar los juegos y tampoco existe, por tanto, ningún comienzo de las normas ni las reglas. El ser humano participa con otros desde el principio en un juego ya iniciado y junto con los demás, sépalo él o no, contribuye a cambiar las reglas conforme a las cuales juega.<sup>136</sup>

La regla del juego del mundo no principia con el hombre, sino en el mundo, bajo la regla del mundo. De ahí que la regla del juego nunca es estática o completa pues se apega al ritmo del mundo. No hay en este sentido, un juego perfecto o terminado. A este juego iniciado, nos agregamos a través de nuestra acción. Pues bien, la regla del mundo para el hombre es la acción, en cuya autonomía podemos crear otra serie de reglas para juegos más específicos.

Tenemos en nuestra conducta, varias señas de este ritmo del mundo. La más representativa la explica Wittgenstein, en sus *Investigaciones Filosóficas*: el lenguaje son juegos del lenguaje. Las reglas gramaticales son una mínima parte de la regulación del lenguaje. La mayor parte del significado y del sentido de cualquier palabra en una conversación, viene por la regla del juego, por el uso.

Antes de afirmar el carácter lúdico del lenguaje, él como la filosofía tradicional, entendían el concepto o la idea como un reflejo o representación objetiva de la realidad; la comunicación consistía esencialmente en una descripción de la realidad. Los cambios en el lenguaje responden en este sentido, a los cambios en la realidad.

En las *Investigaciones filosóficas*, Wittgenstein capta cómo el lenguaje está sujeto al dominio de la regla y por tanto, a la fluctuación de los juegos. Observa que los mensajes no adquieren sentido según su representación de la realidad. Más bien hacen sentido a partir del modo como se usa la palabra. De manera que el sentido de nuestras palabras no consiste más que en juegos de

---

<sup>136</sup> *Idem.* p.131.

lenguaje; “primitivo”, “especializado”, “salvaje” o “civilizado”, son juegos; determinados por usos particulares de reglas esporádicas.

Si consideramos que el hombre es antes multiplicidad, que su relación con el mundo es mediada a falta de disposiciones naturales, que no puede hacer de la realidad más que una metáfora, entonces en el habla se juega.

La relación entre el hombre y el mundo que se realiza en el lenguaje, no es una relación inmediata; nuestro hablar no reproduce la realidad sino que la crea según la interpretación en el juego del lenguaje. La interpretación por otro lado no es nunca sólo racional. Gran parte de nuestras conversaciones cotidianas suceden en figuraciones, es decir, donde el individuo permanece abierto al entorno.

La regla en cuanto principio de racionalidad lúdica, no es una reacción a estímulos inconscientes; bajo la regla, se es consciente sino de lo singular, de lo próximo y lo próximo nunca es sí mismo. El juego inicia cuando se comunica uno al otro algo, sin dar por dado a quienes se les habla o a quien se escucha. Observar la regla del juego del lenguaje implica dejar libre al interlocutor, del régimen del modelo; presenciarlos inacabados, inciertos, despojados de existencia inherente, indefinidos. Pues lo único que podemos dar por sentado bajo la regla, es que nuestra propia naturaleza se nos da como ilusión. Aquel que vive y se comprende como múltiple, aquel que sigue regla de su propia indeterminabilidad, conserva distancia respecto a lo “real”, deja su ser en el juego del mundo.

## Conclusión

En este complejo de fines se mueve todo el trabajo humano, se mueve la seriedad vital, se mueve y comprueba la autenticidad. Pero la situación *fatal* del hombre se muestra en el hecho de que, por sí mismo no puede estar absolutamente cierto del fin último, en que –por lo que respecta a la pregunta más importante de su existencia- tantea en la oscuridad si no viene en su ayuda un poder sobrehumano.

Eugin Fink

La vida individual, comunitaria y en general, humana exige una dirección. La perennidad de la pregunta por el hombre denota la indeterminabilidad de su naturaleza. Al hombre pertenece la opción casi ineludible, de exponerse ante sí y cuestionarse, como expone el mundo y lo cuestiona. Son muchas y muy variadas las propuestas que dan contenido y apuntan a la finalidad y destino del hombre, pero el que la pregunta siga vigente y en trato es signo de que en la naturaleza humana, no existe la posibilidad de renuncia a la persecución de su bienestar, así como tampoco la posibilidad de su pleno cumplimiento.

Del mismo modo, la pregunta por el bienestar del hombre no sucede sin la consideración de la naturaleza dispuesta o propuesta del mismo hombre. La cuestión nos lleva por tanto, a la indagación sobre lo que hay de mejor o para mejorar en cada una de sus dimensiones; lo que resalta en él así como lo que se oculta, su diferencia específica y lo que se puede esperar en su desarrollo.

La presente investigación no tiene por objeto algo distinto a esta cuestión. Supone que bajo la consideración del juego, puede darse un nuevo enfoque que, más que dar solución al problema, plantea un modo de tratar esta peculiar inquietud del cuidado de sí, bajo el espectro del juego. Así la primera consideración del juego es que, como el trabajo y el amor, como el conflicto y la creación, es un modo humano de existencia que se caracteriza por su separación de la vida corriente.

El “oasis de la felicidad” como describe Fink al juego, refleja acertadamente su condición separada del resto de la actividad humana. Pero se ha malinterpretado esta separación. El juego no es la antítesis del trabajo, así como el simulacro no es antítesis de la realidad, en el mundo de vida no hay

exclusión de la una a la otra; la regla juega con la realidad, mientras la ley y la norma, se modifican mediante las acciones autónomas de un grupo concreto.

La posibilidad que se abre en una racionalidad lúdica, es la de apartarnos de los contenidos “reales”, despojarlos de su incuestionabilidad. La racionalidad lúdica no es el orden de otro sistema de normas, sino el poner nuestra “vida corriente” y sus regulaciones bajo la regla del juego del mundo, la regla de la acción que no es lo mismo que su resultado.

La autonomía de la acción no responde pues, a la persona que tiene los resultados que persigue su interés, sino aquel que no se ha identificado con su historia, que deja su ser bajo la regla del juego. No significa que las consecuencias de nuestros actos no sean de nuestra responsabilidad. Pero precisamente, ser responsable de nuestros actos, sólo puede suceder en la medida en que los distinguimos de nuestra persona, pues se actúa desde el entorno, “entregado” a la circunstancia, y no desde lo que los resultados dicen de la persona.

La cuestión ética puede ser un problema aquí. Hasta ahora nada garantiza que actuar “entregado” a la circunstancia evite conductas violentas que puedan amenazar el bienestar propio y del grupo. El lineamiento de la racionalidad lúdica al respecto, puede decirnos hasta ahora, que la separación primordial entre la realidad y el sujeto o entre la persona y su historia, ya libera de sentimientos de culpa, conceptos de autodenigración, determinismos materialistas, que nublan nuestra percepción del entorno.

La responsabilidad por tanto, conlleva una constante autoobservación, pero no desde la restricción y el corregimiento, sino con el afán de reconocer y comprender las reacciones que tenemos frente al mundo y actuar conforme a ello. Vivir en responsabilidad es actuar encargo de aquello que produce molestia. En nuestro entorno, la naturaleza no es ya, la fuente de todas nuestras inconformidades, sino la cultura tanto subjetiva como objetiva.

Es evidente que la identidad del grupo o la persona con su cultura y sus regulaciones, sea donde transcurre la mayor parte de nuestras vidas. La pretensión de cambiar la balanza hacia una existencia innovadora resulta absurda. Hay una necesaria regulación por los compromisos prácticos que adquirimos en la vida social.

Sin embargo, las regulaciones de la llamada sociedad disciplinaria, como la llama Foucault, se encargan de fabricar al individuo con un instructivo análogo al funcionamiento de la sociedad. La internalización de las normas produce a un individuo que no sólo las ejecuta, también las dicte, de manera que los espacios sociales bajo la fluctuación de la regla, son cada vez menos. Es decir, la posibilidad de acción autónoma es menor, al menos de lo que cree el sujeto disciplinario.

Por otro lado, la dinámica cultural que inicia con el “descubrimiento” de América, muestra como la colonización no significó sólo el ensanchamiento del poder peninsular además, significó la conquista espiritual, la “revelación” de la realidad. Este presupuesto, sobre la supremacía de la realidad, ya por la doctrina cristiana o por la ciencia, es el contexto en el que se dan los encuentros culturales; el grupo que tenía acceso a la verdad, podía saber la realidad tanto de uno como del otro. Todos los esfuerzos se destinaron a ajustar la teoría y práctica, el Nuevo Mundo, al viejo.

En la conformación del Estado Moderno, las teorías antropológicas sometieron la diversidad humana en un estudio para encontrar su unidad. La teoría de las razas también empezó a conformar parte de la identidad nacional. Pero más que en su sentido biológico, la raza es una distinción cultural. La superioridad no de grupos culturales, sino de grupos sociales, empezó a notarse por el grado de interiorización de las normas. El individuo de clase privilegiada, en su comportamiento y expresión, era un caballero, su contrario, el salvaje, simplemente está incivilizado.

La autoconciencia civilizada responde al encuentro social con el velo de una realidad suprema e inalienable y, bajo la cual, uno debe elegir si está en sano juicio, el bienestar. El simulacro de la civilización devela el principio de esa hiperrealidad, la necesidad desesperada por una realidad. La racionalidad lúdica encuentra terreno cuando hay fracturación de la constitución de la realidad dada. Se apuesta entonces, por descubrir aquello que la civilización más repudia; la fantasía, la irrealidad o más bien lo irracional de su propia estructura. Esta es la primera brecha: la falta de sentido, la insuficiencia de la razón antecedente para comprender algo. Una vez desocultado a falta de sentido, la razón se ajusta a la regla, a las fluctuaciones que suceden en el mundo. Sin mayor explicación o normatización, el individuo se pone al tanto de

su experiencia, pues es desde ella que tomará acción. La experiencia de lo múltiple sin generalizaciones o categorizaciones, es la experiencia del mundo desde la regla del mundo y promete más sensatez en la acción, que muchos de los imperativos del deber.

La exploración de las implicaciones éticas ante la propuesta de una racionalidad lúdica, tanto en la persona como en su relación con la cultura, son un tema que merece su propio tiempo. Lo mismo puede decirse sobre cuestiones políticas y muy probablemente, otras cuestiones no tan evidentes. En este sentido esta investigación reconoce tener límites y omisiones importantes. Sin embargo y quizá, por afán de no traicionar el contenido de la investigación, se optó por seguir un curso propio, lento y accidentado, de una reflexión sensata.

## Bibliografía

1. Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, tr. Antoni Vicens y Pedro Rovira, ed. Kairós, Barcelona, 2007
2. Baudrillard, Jean, *De la seducción*, tr. Elena Benarroch, ed. Altaya, Madrid, 1999.
3. Baudrillard, Jean, *El crimen perfecto*, tr. Joaquí Jordá, ed. Anagrama, Barcelona, 2000.
4. Baudrillard, Jean, *El espejo de la producción*, tr. Irene Agoff, ed. Gedisa, Barcelona, 2000.
5. Blumenberg, Hans, *Las realidades en que vivimos*, tr. Pedro Madrigal, ed. Paidós, I.C.E / U.A.B., Barcelona 1999.
6. Caillois, Roger, *Los hombres y los juegos*, ed. FCE., México, 1994.
7. Châtelet, François, *Una historia de la razón*, tr. Oscar Terán, ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1992.
8. Claude Lévi-Strauss, *Raza y cultura*, tr. Sofia Bengoa, Alicia Duprat, ed. Altaya, Madrid, 1999.
9. Cuche, Denys en *La noción de cultura en las ciencias sociales*, ed. Nueva Visión, tr. Paula Mahler, Buenos Aires, 2007.
10. Duvignaud Jean, , *El juego del juego*, ed. FCE., Colombia, 1997.
11. Echeverría, Bolívar, "Juego, arte y fiesta", en <http://www.bolivare.unam.mx/ensayos/juego.artefiesta>.
12. Elias, Norbert, *El proceso de la civilización*, tr. Ramón García Cotardo, ed. FCE. México, 1987
13. Elias, Norbert, y Dunning, Eric, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. tr. Purificación Jiménez, ed. FCE, México 1995.
14. Eugen Fink, *Oasis de la felicidad*, tr. Elsa Cecilia Frost, ed. UNAM, México 1966.
15. Foucault, Michel, *Defender la sociedad*, tr. Horacio Pons, ed. FCE, México 2006.
16. Foucault, Michel, *Hermenéutica del sujeto*, ed. Altamira, Argentina, 1996.
17. Freud, Sigmund *El malestar en la cultura*, tr. Ramón Rey Ardid, Alianza Editorial, Madrid, 2002.
18. G.W.F. Hegel, *Lecciones sobre la historia de la filosofía*, tomo III, ed. FCE., México, 2002
19. Gil Villegas, Francisco, *Los profetas y el mesías*, ed. FCE. México, 1998.
20. Grant, Madison, *The passing of the great race*, ed. Charles Scribner's Sons, New York, 1916.

21. Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, ed. Alianza, tr. Eugenio Ímaz, México, 2000.
22. Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello*, tr. Rafael Argullo, ed. Paidós. Barcelona. 1996.
23. Kant, Emmanuel, "Idea de una historia universal en sentido cosmopolita", en *Filosofía de la historia*, ed. FCE, México, 2002.
24. Kant, Immanuel *Antropología*, ed. Alianza, Madrid, 2004.
25. Levi-Strauss, Claude, *Raza y cultura*, tr. Sofía Bengoa, Alicia Duprat, ed. Altaya, Madrid. 1999.
26. Löwith, Karl, *El hombre en el centro de la historia*, tr. Adan Kovacsics, ed. Herder, Barcelona, 1997.
27. Ludwig Wittgenstein "Investigaciones filosóficas", ed. UNAM, tr. Alfonso García Suárez, Ulises Moulines, México, 2003.
28. Marcuse, Herbert, *Eros y civilización*, ed. Ariel, Barcelona, 2002.
29. Marx, Karl, *Manuscritos de 1844*, ed. Cártago, Argentina 1981.
30. Pereda, Carlos, *Los aprendizajes del exilio*, ed. Siglo XXI, México, 2008.
31. Pereda, Carlos, *Razón e incertidumbre*, ed. Siglo XXI, México, 1994.
32. Platón, *Diálogos*, Obra completa, Volúmen VIII, tr. Francisco Lisi, Ed. Gredos, Madrid, 1999.
33. Ramos, Samuel, *Hacia un nuevo humanismo*, ed. FCE. México, 1997.
34. Ramos, Samuel, *Historia de la filosofía en México*, ed. CONACULTA, México, 1993.
35. Raymond, Aaron, *German Sociology*, ed. Free Press of Glencoe, United Status of America. 1964.
36. Rodríguez Sánchez, Max Weber y la democracia, <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/critica/nro1/rodriguezsanchez.pdf>.
37. Saonne Panilla, Julio, *La Ilustración Olvidada*, Ed. FCE., México 1999.
38. Serrano Gómez, Enrique, *Legitimación y racionalización*, ed. Anthropos, España, 1994.
39. Simmel, Georg, *Schopenhauer y Nietzsche*, tr. Francisco Ayala, ed. Espuela de Plata, Madrid, 2004.
40. Weber, Max, *Economía y sociedad*, FCE. México, 1983
41. Weber, Max, *Obras selectas*, "Ética protestante y espíritu capitalista", ed. Distal, Buenos Aires, 2003.
42. Wittgenstein, Ludwig, "Investigaciones filosóficas", ed. UNAM, tr. Alfonso García Suárez, Ulises Moulines, México, 2003.