

## Homo Ludens Revisited: Huizinga y el deporte moderno

**Cita:** Gastaldo, E. (2012) "Homo Ludens revisited: Huizinga y el deporte moderno" en revista Lúdicamente, año 1, N°1 (ISSN 2250-723X). Primera versión recibida el 13 de marzo de 2012; Versión final aceptada el 2 de junio de 2012 (Eds.)

### Resumen

*En este artículo me gustaría proponer una lectura del fenómeno del deporte contemporáneo, desde la perspectiva del magistral Homo Ludens, obra del filósofo holandés publicado originalmente en 1938. Para esto, después de una breve presentación del autor y su obra, se exploran algunas condiciones de posibilidad de la existencia del principio del juego en el deporte moderno. Para Huizinga, el "espíritu del juego" encabeza las principales manifestaciones de la cultura humana en todas las épocas y sociedades. Sin embargo, este principio se estaría pervirtiendo en el mundo moderno, donde el trabajo asume aspectos de un juego (el ganar de los concurrentes, vencer el récord de las ventas) y el mundo del juego asume el carácter de trabajo (atletas profesionales, negocios, contratos, patrocinadores). ¿Como pensaría la perspectiva humanista y libertaria de Huizinga sobre el juego el mundo de los deportes contemporáneos? O, dicho de otro modo, ¿hay espacio para la práctica de ocio creativo y humanización en el mundo del deporte? Palabras clave: Johan Huizinga, deporte moderno; juego.*

### Summaries

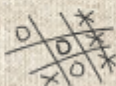
*In this article I would like to propose a reading of the phenomenon of contemporary sport from the perspective of the masterly Homo Ludens, a book of the dutch philosopher Johan Huizinga (1872-1945), originally published in 1938. In order to do this, after a brief presentation of the author and his work, we will explore some conditions of the possibility of existence of the principle of play in modern sport. For Huizinga, the "spirit of play" leads the manifestations of human culture in all times and societies. Nevertheless, this principle could be changing in the modern world in which work assumes aspects of games (the winning of those present, beat the sales record) and the world of play assumes the character of work (professional athletes, business contracts, sponsors). How would the humanist and libertary perspective of Huizinga think about the world of contemporary sport? Or, in other words, is there a space for creative and humanization leisure in the world of sport? Key words: Johan Huizinga- modern sport- play*

El "profeta de la sangre y de las rosas"

Johan Huizinga, nació en Groningen, en el norte de Holanda, en 1872. Ha tenido su formación en literatura sánscrita y, en 1897, obtuvo su doctorado en Lingüística Comparada con una tesis sobre el teatro clásico en India. Huizinga fue un intelectual de muchos intereses y cuyo profundo conocimiento de las artes, la cultura, la historia, la antropología y la literatura ha producido una obra única en el siglo XX que hoy en día se clasificaría como un precursor de la "historia de las mentalidades" o "historia cultural".

Huizinga, intelectual de gran erudición, fue también un espíritu libre. Con su conocimiento profundo del arte y la cultura medievales, no tenía ninguna simpatía por la modernidad. No le gustaban máquinas o motores, ni el capitalismo ni el marxismo, ni el arte abstracto. Como dice Peter Burke (2010), historiador inglés que escribió un artículo en honor de Huizinga, la palabra "mecánico" para él siempre estuvo en un sentido peyorativo. Para Burke, él era el profeta de "Sangre y rosas" (extracto de "El Otoño de la Edad Media") para su humanismo firme en la cara de tiempos oscuros. Si bien no se elimina la amarga crítica de aquellos tiempos opresivos, Huizinga tenía confianza en el poder de la vida y la cultura humana.

Teniendo en cuenta la situación en Europa en los primeros años del siglo XX, la aversión de Huizinga



a la modernidad se justificaba: la Primera Guerra Mundial, el ascenso del fascismo, del nazismo y del comunismo (y de lo que se presentaba entonces como la alternativa a ellos en los Estados Unidos, el fordismo) y las consecuencias sociales de la crisis financiera de 1929 le dieran la certeza de que había algo "podrido" en la cultura moderna. Su posición libertaria le costaría la vida años más tarde.

Es difícil hablar de "obra maestra" de un autor como Johan Huizinga. Él tiene por lo menos dos: *El Otoño de la Edad Media* (1919) y *Homo Ludens: el juego como elemento de la cultura* (1938).

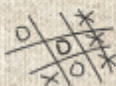
Se considera *El Otoño de la Edad Media* una obra maestra no sólo de Huizinga, sino de toda la historia del siglo XX. Un monumento. En este libro de 600 páginas, Huizinga realiza un amplio paneo de la cultura, de la vida cotidiana, las creencias y la vida social en la Baja Edad Media, entre los siglos XIV y XV, en los Países Bajos y Francia. Su fuente de información proviene principalmente de un análisis detallado de las obras de arte, pinturas y textos literarios y también de documentos convencionales que forman un mosaico vivo de los modos de pensar y de vivir en ese período. Su tesis es audaz: critica la periodización histórica de Jacob Burckhardt en *La cultura del Renacimiento en Italia*. La posición de Huizinga contesta la imagen tradicional de la Ilustración que considera a la Edad Media como la "Edad de las tinieblas", como un período en el que las luces de la cultura humana se habrían retirado. En este punto de vista tradicional, la superación de la oscuridad medieval hubiera dado la "luz" del Renacimiento, que, en busca de la chispa de la cultura humana desde la antigüedad, la habrían traído de vuelta al mundo en el siglo XV haciéndolo 'saltar' por diez siglos de "oscuridad".

Lo que hace Huizinga, con su libro, es precisamente poner en relieve las líneas de continuidad entre la Edad Media y el Renacimiento. Para él, no hay una "decadencia" (término que hace presagiar un final), empero si un "otoño" o un tiempo de un ciclo que anuncia una continuidad. Para él, las semillas del Renacimiento se gestionan en la Edad Media. La idea de una periodicidad estricta, que opone la Edad Media y la Edad Moderna como una ruptura radical no valora adecuadamente las fuertes líneas de continuidad entre el mundo medieval y el mundo moderno. Así, *El Otoño de la Edad Media* se convirtió en un clásico de la historiografía del siglo XX, no sólo por la vasta erudición, la riqueza documental y densidad teórica, sino también por la prosa elegante, los juegos de palabras y el ingenio de su autor.

La otra obra maestra de Huizinga es una de sus últimas obras, y sintetiza una posición filosófica general que él había estado preparando desde 1903, pero que se publicó en 1938, *Homo Ludens: el juego como elemento de la cultura*. En esta obra, escrita en vísperas de la Segunda Guerra Mundial en una Holanda bajo la peligrosa sombra de la Alemania nazi, Huizinga, que entonces tenía 66 años, y era rector de la Universidad de Leyden, sostiene una tesis audaz: que el juego es el hecho cultural primario, la forma elemental de las principales manifestaciones del espíritu humano.

Al final de la introducción, Huizinga reconoce las limitaciones del trabajo teórico y compara los datos con las circunstancias históricas del momento:

El lector de estas páginas no debe esperar encontrar una justificación detallada de todas las palabras usadas. En el examen de los problemas generales de la cultura, estamos constantemente obligados a hacer incursiones predatorias en regiones que el atacante no se las ha explorado lo suficiente. No había ninguna posibilidad para mí, para rellenar previamente todas las lagunas de mi conocimiento. Tuve que elegir entre escribir ahora o nunca, y yo elegí la primera solución. (Huizinga, 1971, s.p. – traducción del portugués).



Homo Ludens, que analizamos mejor en el tópicó siguiente, es un libro de su tiempo que en varias ocasiones hace una crítica directa a todos los regímenes totalitarios y a la utilización perversa que éstos hicieron del deporte. Gran parte del desencanto de Huizinga con el deporte como una forma moderna del juego proviene de la utilización, por la propaganda nazi, de los Juegos Olímpicos de Berlín en 1936. Huizinga, un humanista del linaje de Erasmo de Rotterdam, condenó enérgicamente las maniobras políticas de la época:

En ningún otro caso el respeto de las reglas del juego es más absolutamente necesario que en las relaciones internacionales, si no se tienen en cuenta estas reglas, la sociedad cae en la barbarie y el caos. (...) [La] política contemporánea parece tener pocas huellas de la actitud lúdica original. Desprecia el antiguo código de honor, al dejar de lado las reglas del juego, en contravención del derecho internacional y pierde todas las viejas relaciones de la guerra con el ritual y la religión. (Huizinga, 1971: 233 - traducción del portugués).

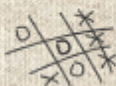
De hecho, la sombra de la guerra estaba a punto de cubrir Europa. Los Países Bajos fueron ocupados por los alemanes en 1940. La resistencia de Huizinga a los invasores en sus clases y discursos llevó al cierre de la Universidad de Leyden y a su arresto en 1942. Él siguió siendo un prisionero de los nazis, en el exilio en el pueblo de De Steeg, cerca de Arnhem, hasta su muerte a los 73 años, en febrero de 1945, pocos meses antes de la liberación.

#### Homo Ludens Revisited

*Homo Ludens*, como hemos visto, es una obra de madurez, un libro que fue diseñado por toda una vida, escrito por un erudito con conocimientos extensos en muchas áreas. Por lo tanto, no es exactamente un libro sencillo. Hay sutilezas y juegos de palabras y un montón de información histórica y frases en varios idiomas, todo ello en el servicio de la tesis de Huizinga según la cual la cultura proviene del juego, el puro juego es el elemento creativo de la humanidad y que este principio ha sido tradicionalmente descuidado en las ciencias sociales.

En primer lugar, Huizinga se dedica a aclarar una distinción: si no podemos decir que "todo es un juego", entonces debemos definir claramente lo que significa "juego". Y aquí comienza una primera fuente de malos entendidos. En Holanda, el nombre del libro es *Homo Ludens: proeve eener bepaling het van spelelement der Cultuur*, literalmente, "una demostración de la determinación del elemento de juego de la cultura", en lugar de "el juego como elemento de la cultura", en la traducción brasileña. A Huizinga, probablemente no le gustaría esta traducción, porque él deseaba poner de relieve que el juego no es "elemento de la cultura", como si el juego fuera un subtema de ella, sino "la cultura en el juego", por su percepción de que es compartiendo reglas y límites comunes que la humanidad como la cultura puede volverse más humana.

Otro de los problemas de la traducción es la misma palabra "juego". En Holanda, como en muchos otros idiomas, la palabra que se traduce como "juego" en portugués es mucho más compleja y

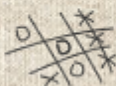


polisémica que en las lenguas latinas, como el portugués o el español. La palabra "Spel" en holandés, es similar a "play" en Inglés. Esto significa "juego", pero significa muchas cosas parecidas a lo que llamamos el juego, pero para las cuales tenemos términos diferentes, "jugar", "competir", "tocar" un instrumento, "representar" una obra de teatro, el "juego" en sí mismo, "conectar" un dispositivo, ... Muy a menudo este término se ha convenido en llamar "juego". En la traducción de este libro está más cerca de lo que llamamos una "broma", a veces más cercano a la idea de "competencia". Para avanzar en el argumento de Homo Ludens, es importante establecer con claridad lo que, después de todo, Huizinga define lo que sea el juego:

En primer lugar, el juego es una actividad voluntaria. Con sujeción a órdenes, deja de ser juego, puede en el mejor ser una imitación forzada. (...) Una segunda característica, estrechamente conectada con la primera, es que el juego no es la vida "corriente" o la vida "real". Más bien, es un escape de la vida "real" en un ámbito temporal de actividad con la orientación adecuada. (...) El juego se diferencia de la vida "ordinaria" tanto en el lugar y la duración de que necesita. Esta es la tercera de sus principales características: aislamiento, limitación. Se trata de "jugar hasta el final" dentro de ciertos límites de tiempo y espacio. Cuenta con una trayectoria y un sentido de sí mismos. (...) Reina en el juego un orden específico y absoluto. Y aquí llegamos a la otra característica, todavía más positiva: el juego crea orden y es el orden. Introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporaria y limitada, requiere un orden absoluto y supremo: la menor desobediencia a este "rompe el juego", privándolo de su propio carácter y de todo valor. (Huizinga, 1971, 10-13, traducción del portugués).

Para él, la forma esencial del juego ha presidido, desde los orígenes, todas las manifestaciones más importantes de la cultura humana, en particular los hechos considerados más "serios", como los ritos religiosos o los tribunales. Y, en efecto, en todos los ritos, celebraciones, ceremonias, fiestas y momentos "importantes" de una sociedad se pueden encontrar los mismos elementos de límites espacio-temporales, participación voluntaria y reglas inflexibles (aunque tácitas, como las de la "etiqueta"). Así, siguiendo el argumento de Huizinga, si estamos de acuerdo que no podemos decir que "todo es juego", también es importante reconocer que un "espíritu del juego" impregna muchos de los elementos más importantes de cualquier sociedad, en todos los períodos históricos conocidos.

Huizinga, a continuación, comienza a explorar su vasto conocimiento en lingüística comparada y su interés por la investigación etnológica (entonces en pleno desarrollo y cuya literatura él conocía muy bien) para mostrar cómo la idea de "juego", "competencia" o "make-believe", las palabras que describen el elemento de "juego" en las sociedades más diversas, no sólo resultan en un hecho universal, pero filológicamente se encuentra en formulaciones anteriores que el campo semántico que ocupan hoy en día. Filológicamente, las raíces que dan lugar a "Play", "Spel" o "Spiel" están vinculadas a la esfera del ritual, de la ceremonia sagrada. En Roma, el término "Ludus" cubre el amplio campo del juego – de un juego de niños a los juegos sagrados – y está en el origen de la palabra "engaño", "ilusión" (illusio). La palabra "juego" viene del latín "jocus", cuyo significado específico es "burla", "broma" (es decir, todavía está presente en los derivados de "jocoso" y "jocosidad"), sino que pasó a asumir todo el significado original de "Ludus".



El libro de Huizinga es rico en información sobre el elemento lúdico en sánscrito, árabe, hebreo, griego y muchos pueblos considerados "primitivos", y demuestra, página por página, con la vehemencia y la confianza de aquellos que están seguros de lo que dicen, que el "espíritu del juego" es el verdadero principio creativo de la humanidad.

Contextualizando el libro en su tiempo, la alabanza de "saber jugar", es decir, aprender a ganar y saber perder y respetar las reglas y el adversario, es decir, defender la ética humanista del *fairplay* implica ponerse en una posición totalmente opuesta a la política exterior nazi-fascista que, deliberadamente, rompía a los acuerdos diplomáticos, para imponerse por medio de la violencia.

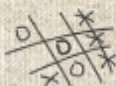
Al mostrar cómo, a lo largo de la historia, la humanidad se humaniza al aceptar las reglas y que, en una aparente paradoja, los límites estrictos del juego son la garantía de un espacio de libertad, de la perfección y de la alegría como no las hay en la "vida real", el libro también delata su propio momento histórico, criticando duramente a la modernidad. Para él, lo contrario del "espíritu del juego" es la seriedad. Saber la diferencia entre lo que es "real" y lo que es "una broma" es una de las habilidades sociales más fundamentales en la vida cotidiana. Esto no impide que las cosas serias estén impregnadas de "espíritu del juego" y que los juegos suelen ser jugados bajo la mayor seriedad ("tan serio como un niño jugando", dice un proverbio holandés).

En el desarrollo histórico de Occidente, según Huizinga, el mundo comenzó a ser más "serio" en el siglo XIX, bajo la Revolución Industrial y el desarrollo del capitalismo y de la teoría marxista. Bajo el excesivo énfasis en la racionalidad de la producción y la materialidad del trabajo, dijo él, la sociedad moderna se ha alejado de la fuente pura de la humanización ofertada por el espíritu del juego.

En esta misma época, los juegos tradicionales se convirtieron en "deportes" que son formas de juegos modernos, a los cuales se atribuyen una ética moderna, que viene del mundo del trabajo. Por lo tanto, los deportes contemporáneos son organizados por federaciones, tienen juntas de arbitraje, hojas de cálculo y contratos de los medios de comunicación. Un deportista profesional no es sólo un jugador: tan pronto se firma un contrato, se convierte en un trabajador, que tiene horas de entrenamiento, dieta y calendarios de eventos. Así que lo que originalmente era un juego se convierte en un trabajo.

Por otro lado, el mundo del trabajo se impregna del "espíritu del juego" de modo perverso: se llaman a los empleados de "colaboradores", se les pide que "vistan la playera" de la empresa, se los desafía a objetivos de producción con el fin de "romper récords" o "vencer a la competencia." El trabajo se convierte en un juego. Sin embargo, un juego perverso, ya que no es libre y su objetivo real (y todos los "empleados" lo saben) no es "vencer a la competencia", sino obtener ganancias para la empresa. Huizinga no vivió lo suficiente para ver la moderna industria de los juegos electrónicos, juegos de video y aplicaciones de entretenimiento para los teléfonos inteligentes, tabletas y PC, pero no me sorprendería ver que cuanto más hacemos para purgar el "espíritu del juego" de nuestras actividades "serias", más nos rodea y llena con "diversiones" y "espectáculos", ofrecido por una industria que hace de la producción del ocio su trabajo. La apropiación capitalista del "espíritu del juego" transforma la demanda humana por el placer de jugar en una fuente de ganancias, y Huizinga denunció esta apropiación como una especie de perversión de un impulso puro, original y creativo.

Sin embargo, después de más de setenta años, yo creo que el principio del juego de la humanidad está más profundamente arraigado en la vida de las personas de lo que alcanza el mercado de consumo. En 1938, Huizinga no se atrevió a imaginar un mundo sin los nazis en el poder. Su



pesimismo es comprensible. Decididamente, no le gustan los deportes modernos y, si pensamos en el mundo del fútbol sólo como un deporte de alto rendimiento, tenemos que concordar con él: los atletas profesionales son trabajadores que no compiten cuando quieren, sino cuando sus contratos lo requieran. Pueden ser "vendidos", "comprados" o "exportados" como mercancías. ¿Puede el mundo del deporte moderno ser considerado una fuente de placer de un "espíritu del juego" en nuestros días? De eso es de lo que voy a hablar a la continuación.

## Huizinga y el Deporte Moderno

Cuando se escribió *Homo Ludens*, el deporte moderno apenas comenzaba su trayectoria hacia su actual lugar de centralidad en el universo del ocio espectacularizado contemporáneo. Por ejemplo, la Copa del Mundo estaba en su tercera edición y todavía era un torneo en la búsqueda de la afirmación en la escena deportiva internacional. En particular, en la Copa Mundial de 1938 la FIFA, una vez más daba razones para justificar la oposición de Huizinga al deporte: ese año, el equipo de Austria, legítimamente clasificado para la Copa del Mundo, se le impidió participar (único *walk over* en la historia de la Copa del Mundo), porque había sido "anexado" por Alemania. Por lo tanto, los mejores jugadores de Austria fueron obligados a jugar para Alemania.

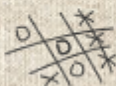
Huizinga dedica sólo unas pocas referencias directas al fútbol en su libro. Una de ellas es en el capítulo "La naturaleza y el significado del juego", que explora la emoción conectada con el juego, una fuente de placer y el dolor en sí:

... Lo que es realmente divertido en el juego? ¿Por qué los gritos de placer del bebé? ¿Por qué el jugador deja absorber totalmente por su pasión? ¿Por qué una gran multitud, puede ser llevado a un frenesí por un partido de fútbol? (Huizinga, 1971, p.5).

En la página 8, hablando de la oposición entre "juego - serio", él cree que, si bien uno puede oponerse la risa a la seriedad, el juego no está directamente conectado a la risa y a la alegría, y el fútbol es un ejemplo de la seriedad que puede rodear a una práctica lúdica:

El campo de juego, el fútbol y el ajedrez se ejecutan dentro de la seriedad más profunda y no hay en los jugadores la más leve tendencia a reír.

Es decir, Huizinga cita directamente el fútbol sólo unas pocas veces a lo largo de su libro, por lo general se vincula a un límite extremo a que los sentimientos involucrados en el juego pueden traer. La pregunta que me interesa discutir es si el mundo del deporte – y el fútbol como un excelente ejemplo – pueden permitir la manifestación contemporánea del espíritu del juego como factor creativo



y civilizador. A primera vista, Huizinga es enfático en la negativa:

La capacidad de las modernas técnicas sociales para organizar manifestaciones de masas con un efecto máximo fuera del campo no impedirá que cualquiera de los Juegos Olímpicos o el deporte organizado de las universidades norteamericanas, o los campeonatos internacionales hayan contribuido por mínimo que sea a elevar el deporte al nivel de una actividad culturalmente creativa. Sea cual sea su importancia para los jugadores y los espectadores, siempre es estéril, porque los antiguos factores del juego han sufrido una atrofia casi completa (Huizinga, 1971, p. 220).

Sin embargo, a la luz de la investigación contemporánea en la antropología del deporte, estudios etnográficos con los jugadores y numerosos grupos de los aficionados de fútbol han demostrado el uso de los hechos ricos del juego de pelota en la vida cotidiana de estas personas.

Si consideramos el fútbol como "un mundo de actividades" (véase Becker, 2008), como un fenómeno que está más allá de sólo lo que ocurre en la cancha durante el tiempo de juego, hay muchos "fútboles". Hay, en primer lugar, el mundo de los jugadores profesionales, y su sistema de producción: las empresas de medios, empresarios, líderes de clubes, jueces, abogados y médicos especialistas, etc. También hay otros casos de "fútbol jugado" sin este aparato, en los potreros, playas, canchas de las escuelas y clubes sociales, el fútbol informal que en Brasil se llama "pelada", y al cual Arlei Damo (2010) llama "el fútbol de bricolage".

Hay también cómo participar del universo del fútbol sin siquiera jugarlo: todos los usos simbólicos espontáneos hechos por los hinchas y las personas fuera de los estadios, en cafés, casas, escuelas, negocios y oficinas, formas de interacción que he llamado "relaciones jocosas del fútbol" (Gastaldo, 2010) y que se incluyen en este rol. Son bromas, ironía, vestuario, trapos, carteles y apuestas, "juegos dentro del juego", utilizando el fútbol en la cancha como un tema para interacciones sociales jocosas, en los que se abordan temas como honor, género y poder. La tan denunciada "violencia de los hinchas" se muestra aquí como un evento de excepción, no la regla. En la vida cotidiana, el sentido del humor se mantiene habitualmente, y una réplica aguda e irónica es el mejor remedio contra la provocación de un adversario/amigo.

Es evidente que la ruptura de la interacción puede ocurrir y los acontecimientos notables de la violencia ganan mucho más volumen en los periódicos que las interacciones lúdicas cotidianas: más comunes, pero menos espectaculares para los medios...

Estas interacciones relativas al fútbol se producen a diario, lo que permite, a partir del tema de las noticias de fútbol, ??que personas desconocidas puedan hablar animadamente durante horas sin ataques contra el honor o la moralidad, lo que permite la expresión de chistes, la circulación de las bromas, juegos de palabras y apuestas.

Por ejemplo, durante uno de mis investigaciones, he recibido un informe de una estudiante que, en un pueblo cercano de Porto Alegre, a cada clásico Gre-Nal (Grêmio x Internacional, el *derby* local), un grupo de camioneros hace una apuesta entre *gremistas* y *colorados* (hinchas de Grêmio e Inter, respectivamente). Los aficionados que pierden deberán dar un paseo en la calle tirando un carro con los ganadores, todos con sus uniformes. Cada nuevo clásico, los desafíos se renuevan, y la

posibilidad de la venganza – o de una nueva victoria – es un tema perenne para la interacción de los hombres en esa comunidad. Sin costo, sin receta médica, sin fines de lucro. Sólo por el placer de jugar, de sufrir y de reír, de sí mismos y de los otros.

Por lo tanto, creo que, aunque el fútbol profesional sea sin duda una empresa llevada a cabo por el resultado financiero, puede ser en sí mismo un elemento de liberación y humanización de los seres humanos. Los usos que la gente común hace de los hechos del juego – lo que hacen con los hechos del fútbol – se muestran como un tema de evolución sin fin en su vida cotidiana, con un enorme potencial para las narrativas, apuestas, discusión, provocando risas y lloro. El fútbol no es sólo bueno para jugar. También es bueno para reír, pensar y vivir.

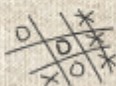
Para concluir

*Homo Ludens* es un clásico del pensamiento humanista occidental, un libro de referencia, que siempre puede ser leído y releído con provecho. Las críticas que recibió a través del tiempo – de que la noción de juego presentada es idealista o moralista, que a las veces las reglas pueden romperse sin estropear el juego, que el requisito de no-interés material del juego deja de lado las loterías y juegos de la azar, y muchos otros – son aisladas y todas pueden ser tenidas en cuenta o discutidas sin que la sustancia de esta gran obra se haya perdido: la idea de que el juego y la fantasía no son bagatelas, sino elementos clave de cualquier cultura. Nuestra cultura, como todas las demás, se expresa a través de sus ritos, de sus eventos sociales y, por supuesto, de sus juegos.

Gran parte de la rigidez de la definición de juego de Huizinga es debida a la época de la producción de este trabajo. Para un espíritu sensible como el suyo, ver la sombra de los movimientos fascista en Europa no debería haber dejado mucho espacio para el optimismo en el futuro de la humanidad.

Hoy en día, más de setenta años después de la publicación de *Homo Ludens*, el contexto del mundo es otro, los nazis fueron derrotados y siguen existiendo, pero ahora reducidos a unos grupos minoritarios, enojados e impotentes. El ocio y el entretenimiento se han convertido en algunas de las principales ramas de la actividad comercial en el mundo. La obra de Huizinga, sin embargo, sigue siendo actual porque impactó en un aspecto clave de la cultura humana, y presta atención a un elemento que la mayoría de la teoría social insiste en descuidar: el juego, el placer, la diversión. Al dar la debida importancia a esta dimensión descuidada, Huizinga ha creado una perspectiva analítica y un fundamento filosófico para estudiar la cultura de una manera realmente única.

Para concluir este artículo, comprometiéndonos con Huizinga, creo que el mundo del deporte profesional puede y debe ser criticado en tanto tiene un trato inhumano y alienante de abuso: la selectividad brutal de potenciales atletas, componendas entre los clubes, las federaciones y los patrocinadores, las transacciones de lavado de dinero en las adquisiciones internacionales de jugadores, la industria del dopaje y de las pruebas de dopaje, etc. Sin embargo, hay más juegos en el mundo de los deportes que sólo estos hechos menores. Incluso si todo esto sucede no es lo que nos importa, a nosotros, en tanto fans, o en los rings, canchas o pistas. Cuando la carrera, la lucha o el partido comienzan, algo importante que fue interrumpido comienza de nuevo. Una nueva oportunidad para ser perfecto, para ver un atleta o un equipo a lograr una hazaña de magia, un gol increíble, pero también una oportunidad para llorar, reír, maldecir o sufrir: un corazón para dar a un equipo, para jugar con ella en la alegría y en la tristeza, en la victoria y la derrota para el resto de su vida, esta es la condición del hincha. Este acceso a sentimientos profundos es, en mi opinión, una fuente con un gran





potencial para la promoción de la humanización, una manera de ampliar nuestro conocimiento de la vida, para aprender a ganar, aprender a perder, y aprender a manejar las diferencias con nuestros oponentes. Aprender a jugar, aprender a vivir.

## Bibliografía

Becker, Howard S. (2008) *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.

Burke, Peter. (2010) "Huizinga, profeta de 'sangre e rosas'". In: HUIZINGA, J. *O Outono da Idade Média*. São Paulo: Cosac Naify.

Carpeaux, Otto Maria. (1992) "O testamento de Huizinga". In: *Sobre letras e artes*. São Paulo: Nova Alexandria.

Damo, Arlei. (2007) *Do Dom a Profissão: a profissão de futebolistas no Brasil e na França*. Campinas: Hucitec.

Gastaldo, Édison. (2005) "O Complô da Torcida: futebol e performances masculinas em bares" in: *Horizontes Antropológicos*, n. 24. Porto Alegre: PPGAS/UFRGS.

\_\_\_\_\_ (2010) "As Relações Jocosas Futebolísticas: futebol, sociabilidade e conflito no Brasil" In: *Revista Mana*. 16/2, Rio de Janeiro: PPGAS/MN.

Guedes, Simoni L. (1998) *O Brasil no campo de futebol*. Niterói: Editora da UFF.

Huizinga, Johan (1971) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_\_ (2010) *O Outono da Idade Média*. São Paulo: Cosac Naify.

Paula, João A. (2005) "Lembrar Huizinga: 1872-1945" in: *Nova Economia*. 15 (1), 141-148, Belo Horizonte, janeiro-abril.

Toledo, Luiz H. (1994) *Torcidas Organizadas de Futebol*. Campinas: Autores Associados/ANPOCS.

