



GARY DORNING/TROMPETA

‘Estas delicias violentas’

Los romanos enloquecidos por el entretenimiento demuestran que cuando las distracciones dominan, la dura pero vital tarea de sostener un imperio se deja de lado.

- Joel Hilliker
- [25/1/2023](#)

Cuando 130 millones de estadounidenses vieron el Super Bowl el 30 de enero de 2000, vieron un anuncio de la próxima película histórica épica *Gladiator*. El anuncio alternaba rápidamente imágenes de jugadores de fútbol americano chocando en un estadio de la nfl y gladiadores ensangrentados en el Coliseo romano.

Esa comparación entre el entretenimiento popular de la antigua Roma y el del Estados Unidos moderno fue más acertada de lo que quizá queramos admitir.

Cuando Roma gobernaba el mundo, estaba rebosante de prosperidad. La Pax Romana “hizo posible el mayor lujo, la vida comercial más activa que el mundo haya visto jamás”, escribió el historiador William Stearns Davis. Esto avivó el creciente apetito público por la diversión. La magnitud de las diversiones de la antigua Roma superó la de cualquier imperio anterior y probablemente no haya sido superada hasta la época moderna.

La sociedad romana pasó de ser una cultura de ambición, industria, virtud, disciplina y deber a otra de placer, ociosidad, diversión, evasión de la realidad y comodidad. Mientras la gente disfrutaba de su riqueza y los poetas y políticos alababan a Roma como *Urbs Aeterna*, “la ciudad eterna”, sembraban las semillas del declive y la caída de su imperio.

Los paralelos con el Estados Unidos de hoy, loco por el placer y distraído, son reveladores y ominosos.

“Sólo quienes tienen un ojo puesto en las lecciones de la historia comprenden los sutiles peligros de la autoindulgencia despreocupada y excesiva, el egoísmo y el hedonismo, mientras la nación se enfrenta a los mayores problemas de su historia, que exigen el mayor esfuerzo y sacrificio”, dice *The Modern Romans* (Los romanos modernos), publicado por la imprenta del Ambassador College en 1971. “Sin embargo, millones prefieren jugar, evadirse y complacerse en objetivos temporales y egoístas”.

Reflexione sobre los decadentes y condenados romanos, y preste atención.

‘Abundante y barato’

En el apogeo de la opulencia romana, el entretenimiento era “abundante y barato”, escribió el historiador Will Durant. “Recitales, conferencias, conciertos, mímicas, obras de teatro, concursos de atletismo, combates por premios, carreras de caballos, carreras de cuadrigas, combates mortales de hombres contra hombres o bestias, batallas navales no del todo simuladas en lagos artificiales, nunca una ciudad se divirtió tanto” (*The Story of Civilization*, Vol. 3, *Caesar and Christ* [La historia de la civilización, volumen 3, Cesar y Cristo]).

En el Imperio Romano había nada menos que 76 días festivos al año, en los que se celebraban diversas obras de teatro o juegos. Edward Gibbon describió la escena en *Historia de la Decadencia y caída del Imperio Romano*: “Desde la mañana hasta el atardecer, sin importarles el sol o la lluvia, los espectadores, que a veces alcanzaban los 400.000 [el aforo del Circo Máximo de Roma], permanecían atentos; sus ojos fijos en los caballos y aurigas, sus mentes agitadas con esperanza y temor por el éxito de los colores que defendían; y la felicidad de Roma parecía pender del acontecimiento de una carrera”.

Estas descripciones suenan familiares en la actual cultura del deporte. El fútbol americano genera 17.000 millones de dólares al año y esta temporada ha batido récords de audiencia. El mayor número de espectadores de la historia de la nfl fuera del Super Bowl se produjo el pasado Día de Acción de Gracias: 138 millones de espectadores vieron tres partidos ese día: 12 millones más que el récord establecido en 2016. El partido entre Dallas y Nueva York fue el encuentro de temporada regular de la nfl más visto de la historia. Ese mismo día, el partido de la Copa del Mundo entre Estados Unidos e Inglaterra atrajo a más de 15,3 millones de espectadores, convirtiéndose en el partido de fútbol masculino más visto de la historia en EE UU. Incluso el partido entre Michigan y Ohio State atrajo a 17 millones de espectadores, la mayor audiencia televisiva para un partido de fútbol universitario de temporada regular en 11 años.

Esta es una pequeña medida de un Estados Unidos que, como lo estuvo Roma antes, está loco por los deportes y el entretenimiento. Los mayores de 65 años dedican un tercio de su día, casi seis horas, a ver la televisión. Los más jóvenes prefieren los servicios de transmisión en continuo (o *streaming*): Netflix (213 millones de suscriptores), Amazon Prime (175 millones), Disney+ (118 millones), Peacock (54 millones), Hulu (45 millones) y otros servicios como hbo Max y Paramount+ absorben diariamente horas de *vidas humanas*. Más de una cuarta parte de los estadounidenses ven películas varias veces a la semana. Casi 1 de cada 5 adultos ve películas *a diario*, incluida una cuarta parte de las personas de 18 a 29 años. Más de la mitad de la población estadounidense juega videojuegos al menos una vez al mes. En 2021, los consumidores gastaron 44.000 millones de dólares en programas informáticos y servicios de juegos. El auge de los deportes electrónicos es un fenómeno increíble: competiciones en las que los espectadores ven a personas *jugar videojuegos*. Insider Intelligence estima unos 29,6 millones de espectadores mensuales de deportes electrónicos en Estados Unidos en 2022, más de un 11% más que en 2021. La gente simplemente no se cansa del entretenimiento: incluso pasan horas viendo a *otras personas* entretenerse.

La manía por el espectáculo marcó profundamente la vida romana. Traía celebridad y fortuna a quienes triunfaban en la arena, y a veces la libertad. “Los aurigas también conocieron la gloria, y mucho más”, escribió el historiador francés Jérôme Carcopino. “Aunque eran de origen humilde, en su mayoría esclavos que se emancipaban sólo tras éxitos recurrentes, salieron de sus humildes propiedades gracias a la fama que adquirieron y las fortunas que amasaron rápidamente gracias a las dádivas de magistrados y emperadores, así como los exorbitantes salarios que cobraban. (...) A finales del siglo i y en la primera mitad del ii, Roma se enorgullecía de la presencia de sus aurigas estelares...” (*La vida cotidiana en Roma*). Esto prefiguraba vívidamente la actual cultura de la celebridad y los contratos deportivos multimillonarios.

En términos más generales, estos entretenimientos reflejaban la moral pública e influían en ella. "Los juegos del circo y del anfiteatro absorbían el interés y embrutecían el gusto del público", escribió Durant. El lujo fácil, la evasión de la realidad y la autoindulgencia alimentaron la propagación de la inmoralidad, la perversión y la lujuria por el sexo y la violencia.

"Casi desde el principio, la escena romana fue grosera e inmoral", escribió el historiador Philip Van Ness Myers en 1900. "Fue uno de los principales factores a los que hay que atribuir el debilitamiento de la originalmente sólida vida moral de la sociedad romana" (*Rome: Its Rise and Fall* [Roma: auge y caída]).

Morir por el entretenimiento

Las carreras de cuadrigas eran peligrosas, pero el público romano tenía un apetito creciente por espectáculos aún más mortíferos. Muchos espectáculos públicos "incluían animales salvajes que mataban a hombres y mujeres condenados a muerte por diversos delitos, incluso por ser cristianos", explicaba Rodney Stark. "Además de dar de comer a los animales salvajes, en las arenas se ejecutaba a las personas de diversas formas sádicas: ahorcándolas, quemándolas, desollándolas, empalándolas, descuartizándolas e incluso crucificándolas" (*How the West Won* [Como ganó el Occidente]). Las luchas a muerte entre gladiadores, la mayoría de los cuales eran esclavos, a menudo tomados como prisioneros de guerra, muchos de los cuales probablemente morían en su primer combate, eran especialmente populares.

Además del Coliseo de Roma, con capacidad para 50.000 personas, el Imperio Romano estaba salpicado de 251 anfiteatros más, muchos de ellos con capacidad para 20.000 personas o más; el más pequeño podía albergar a 7.000 espectadores. "Se calcula que al menos 200.000 personas murieron en el Coliseo", escribió Stark. "Parece bastante conservador estimar que una media de al menos 10.000 habrían muerto en cada uno de los otros 251 anfiteatros, u otros 2,5 millones. ¡Todo ello por diversión!". Estas sangrientas exhibiciones tenían un efecto de embrutecimiento y adormecimiento en el público. Entretenerse con tal brutalidad es verdaderamente una señal de enfermedad moral e influencia satánica.

Sin embargo, estos antiguos espectadores sedientos de sangre encontrarían mucho para saciarse hoy en día. La violencia es conspicua en el entretenimiento moderno. Es, literalmente, el objetivo de competiciones en directo como el boxeo y las artes marciales mixtas, y está muy presente en deportes como el fútbol americano y el hockey sobre hielo que llenan los coliseos y estadios actuales. La televisión y el cine muestran habitualmente la brutalidad simulada, y con un detalle y un realismo sin precedentes. Los estudios demuestran que más de 9 de cada 10 películas de televisión contienen violencia, incluida la violencia extrema. Cada hora de televisión en horario de máxima audiencia muestra un promedio de nueve armas. Las películas de terror y miedo atraen a grandes multitudes para ver escenas sangrientas mucho más gráficas y cercanas que cualquier cosa que hubiera presenciado un espectador en la arena romana.

Algunos minimizarán la comparación con las matanzas de gladiadores en directo. Pero por falsa que sea la mayor parte, su intensidad se magnifica no sólo por su hiperrealismo, sino también por su ubicuidad. En lugar de visitar ocasionalmente el Coliseo, la gente vive allí: el hogar estadounidense promedio tiene cinco dispositivos conectados: televisores de alta definición, teléfonos inteligentes, tabletas, ordenadores portátiles, dispositivos de juego y más. Según la Academia Estadounidense de Médicos de Familia, los adolescentes pasan más de *siete horas al día frente a una pantalla* de entretenimiento. Antes de los 18 años, el joven estadounidense promedio presenciará 200.000 actos violentos en televisión. Cerca del 100% de los adolescentes juegan videojuegos, y aproximadamente dos tercios de ellos son juegos de acción que suelen incluir violencia. Muchos son juegos ultraviolentos en los que el jugador comete actos espeluznantes de caos y asesinato. Los juegos más jugados y vistos del mundo son los de estilo "batalla real", en los que decenas de jugadores se lanzan a un entorno virtual repleto de armas y se matan entre sí hasta que queda el último hombre en pie. El concepto procede directamente de los gladiadores de Roma.

¿Cuáles son los efectos de saciar la mente de la gente con semejante salvajismo? "La violencia puede tener un atractivo demoníaco y pornográfico", escribió el Dr. Ted Behr, editor de *Movie Guide*. "El Imperio Romano ofrecía espectáculos de violencia en directo. Los gladiadores luchaban hasta la muerte, los cristianos eran alimento de los leones y todo tipo de horribles matanzas se ofrecían como entretenimiento a un estadio lleno de espectadores. Este mismo gusto demoníaco puede alimentarse con películas, vídeos, juegos y contenidos en línea. Es, de hecho, un escenario en el que se hundan muchas personas adictas a la pornografía. Lo que puede empezar como una simple atracción sexual se convierte en fosas infernales cada vez más oscuras".

Como los romanos que veían los espectáculos sangrientos en las arenas, nuestro pueblo, como escribió Carcopino, "no aprende más que el desprecio por la vida y la dignidad humanas" (op. cit.).

Esto ni siquiera aborda la sexualidad, la inmoralidad y la perversión que también son omnipresentes hoy en día, sobre todo en Internet. Los estudios demuestran que alrededor del 80% de los hombres y el 45% de las mujeres ven pornografía semanalmente. La sexualización de la sociedad se manifiesta de innumerables formas lamentables: en muchos aspectos, está poniendo nuestro mundo al revés (lea más en "Cuando cae la familia, cae la sociedad", página 4).

"Estos violentos deleites tienen violentos finales". La máxima de Shakespeare se aplicaba a Roma, y se aplica a Estados Unidos.

Drenaje de fondos públicos

Los efectos devastadores de esta tendencia sobre la moralidad pública fueron equiparables a los efectos sobre los recursos del Imperio Romano. Los funcionarios del gobierno se veían cada vez más presionados para ofrecer lujosos espectáculos con el fin de ganarse la aclamación del público o apaciguar a las turbas revoltosas. "Se organizaban elaborados circos y duelos de gladiadores para mantener contento al pueblo", escribió Lawrence W. Reed. "Un historiador moderno calcula que Roma invertía en los juegos el equivalente a 100 millones de dólares al año" (*Are we Rome?* [¿Somos Roma?]).

Curiosamente, esa cantidad es sólo *un tercio* de lo que gasta el gobierno estadounidense en renovar los estadios de fútbol. Así es: los contribuyentes federales pagan cientos de millones de dólares al año para subvencionar la construcción y renovación de docenas de estadios en todo el país. (Así que comparar a Biden con Diocleciano es como insultar a Diocleciano).

La escala épica de estos espectáculos antiguos era asombrosa. Por ejemplo, "en 108-109 d.C., el emperador Trajano empleó a 10.000 gladiadores y 11.000 animales salvajes en un espectáculo que duró 123 días". Este tipo de espectáculos continuaron hasta que fueron prohibidos por los emperadores cristianos en el siglo IV", escribió Stark.

Todas estas atracciones desviaban la atención del pueblo romano de cuestiones más importantes, como el gobierno y la defensa del imperio. "El pueblo estaba tan absorto en las indecentes representaciones escénicas que perdió todo pensamiento y atención a los asuntos de la vida real", escribió Myers (op. cit.).

"Como la situación económica y militar del imperio era demasiado complicada para que la multitud la comprendiera, se volvieron cada vez más hacia lo único que podían entender: la arena", escribió Daniel P. Mannix. "El nombre de un gran general o de un estadista brillante no significaba más para la multitud romana que el nombre de un gran científico para nosotros hoy en día. Pero el romano promedio podía contar hasta el último detalle de los últimos juegos, del mismo modo que hoy en día el hombre promedio puede contar todo sobre las últimas clasificaciones de fútbol o béisbol, pero sólo tiene una idea muy vaga de lo que está haciendo la otan o de las medidas que se están tomando para luchar contra la inflación" *Those About to Die* [Los que están a punto de morir].

"La vida simplemente se volvió demasiado compleja para el romano promedio", continuó Mannix. "Pero la continua organización de juegos y espectáculos, hábilmente promovida por los césares para mantener ocupada la mente del pueblo, era algo con lo que podía identificarse. Los césares, dijo un historiador, 'agotaron su ingenio para proporcionar al público más festivales de los que ningún pueblo, en ningún país, en ningún tiempo, haya visto jamás', o sea, sería fácil dar argumentos, hasta *este* pueblo, en *nuestro* tiempo".

Los efectos estupefacientes de esta recreación omnipresente en el público se han mostrado repetidamente en la historia. Cuando las personas se vuelven opulentas y se sacian de lujos y diversiones, su carácter se resiente y se produce el declive de la sociedad.

Ignorar los problemas reales

Estados Unidos está siguiendo el ejemplo de Roma, no sólo en su adicción al entretenimiento, sino también en el hecho de que esta locura nos está distrayendo de problemas que amenazan a la nación.

Lo que es particularmente chocante es que ahora mismo, Estados Unidos se enfrenta a un gobierno de izquierda que está destrozando nuestra Constitución, descartando la Declaración de Derechos, encarcelando a los disidentes, imponiendo la censura, robando elecciones, permitiendo la inmigración ilegal sin control, hundiendo a la nación en la deuda, disparando la inflación, saboteando la producción de energía, destruyendo la educación pública, destrozando la historia, es decir, cambiando la naturaleza de nuestra república. Y los que están en el poder se salen con la suya porque *nadie les pide cuentas*. Cuando el público está envuelto en tonterías, ignora los problemas reales. Simplemente no se les puede molestar.

Si Estados Unidos consiguiera que aunque sólo fuera una fracción de la gente que está absorta en una liga de fútbol de fantasía dedicara su atención a la integridad de las elecciones, el rumbo de la nación bien podría girar en otra dirección.

El mundo actual está plagado de peligros. Rusia aplasta sistemáticamente a Ucrania; Putin deliberadamente congela a la gente hasta la muerte; China devora territorios; Xi Jinping se autoproclama dictador vitalicio; preparativos para conquistar Taiwán; esfuerzos para expandir un comercio mundial que bloquea a Estados Unidos; iniciativas que podrían poner al revés la economía mundial; Irán en la cúspide de las armas nucleares, alardeando abiertamente de los esfuerzos internacionales para detenerlo; Corea del Norte lanzando misiles de crucero; y muchos más. Los enemigos de Estados Unidos están trabajando activamente y con éxito para acabar con el actual orden mundial liderado por Estados Unidos.

Sin embargo, nada de esto impulsa a Estados Unidos a la acción real. Estamos demasiado absortos en *House of the Dragon* (La casa del dragón; una serie de televisión) y *League of Legends* (La liga de leyendas; un videojuego).

¿Cuánto tiempo podrá Estados Unidos conservar su posición de potencia mundial cuando nuestras prioridades son tan equivocadas y autocomplacientes?

La Biblia está llena de advertencias contra esos excesos que destruyen a individuos y naciones. En Amós 6, por ejemplo, Dios condena a los que están "relajados" durante una época de gran peligro. Estas personas "dilatán el día malo", dando por sentado que la destrucción no es algo que temer. "Qué terrible será para ustedes que se dejan caer en camas de marfil y están a sus anchas en sus sillones, comiendo corderos tiernos del rebaño y becerros selectos engordados en el establo. (...) Beben vino en tazones llenos y se perfuman con lociones fragantes. *No les importa la ruina de su nación*" (versículos 4, 6; Nueva Traducción Viviente). La gente debería estar *alligada* por lo que le está sucediendo hoy a Estados Unidos y Gran Bretaña. *Perorealmente somos los romanos modernos*, encantados con los placeres y las diversiones.

Tal riqueza, tal facilidad, tal exceso embota a sus poseedores ante la realidad y erosiona la vigilancia contra el peligro y la voluntad de sacrificarse por una causa mayor. Hoy en día, nuestro sistema educativo sólo enseña el odio hacia la Constitución y la historia estadounidense. El 48% de los estadounidenses no puede nombrar los tres poderes del Estado; el 19% no puede nombrar ningún derecho de la Primera Enmienda. Más de tres de cada cuatro estadounidenses de entre 17 y 24 años no son aptos para el servicio militar.

Antiguamente, las defensas físicas de Italia y de la propia "ciudad eterna" estaban en mal estado, pero sus habitantes creían que su poder, riqueza y diversión durarían para siempre. Cuando Alarico se dispuso a saquear Roma, sus murallas defensivas eran fáciles de franquear, y los romanos no pudieron levantar un verdadero ejército de entre los italianos para defender el imperio o incluso a sí mismos. Se habían adormecido ante el peligro de colapso. Para los que se dedicaban a sus propios intereses, la caída fue repentina y calamitosa.

‘Te has destruido a ti mismo’

Los romanos modernos señala un punto importante: no es que haya algo intrínsecamente malo en el entretenimiento cuando se utiliza correctamente. "Pero cuando toda una nación parece no tener más objetivos nacionales que la búsqueda de dinero, artilugios, placer, evasión y emociones, ¡esa nación está en serios problemas! Hoy en día, millones de personas no tienen otro ideal o propósito más elevado que salir y entregarse a un placer personal particular. Tan envueltos e involucrados están millones en estos placeres de corto alcance que pocos están dispuestos a soportar cualquier incomodidad o privación para resolver problemas o amenazas nacionales".

"¿Por qué el materialismo y el placer se han convertido en la preocupación principal de millones de personas?", pregunta el libro. "Porque la nación ha perdido el sentido del propósito nacional o de ideales más elevados que los personales y egoístas".

Este folleto se publicó por primera vez *hace más de 50 años*. Las tendencias de las que hablaba en relación con los deportes y el entretenimiento son mucho más intensas hoy en día.

El apóstol Pablo profetizó en 2 Timoteo 3:1-2: "También debes saber esto: que en los postreros días vendrán tiempos peligrosos. Porque habrá hombres amadores de sí mismos, avaros, vanagloriosos, soberbios, blasfemos", y varias otras características que marcarían estos "postreros días". La gente se ama a sí misma, ¡más que a la familia, a la comunidad, a la nación! No tienen dominio propio ["intemperantes"], profetizó Pablo, y son "amadores de los deleites más que de Dios". Qué descripción tan acertada de nuestros pueblos de hoy. Esa es la *profecía cumplida* en Estados Unidos: Amamos los placeres más que la libertad, la justicia o cualquier cosa honorable.

Los estadounidenses se encuentran entre los descendientes modernos del antiguo Israel. Dios ama a Israel y lo ha utilizado a través de los milenios de una manera especial para beneficiar al final a todas las naciones. Pero nos hemos apartado de ese propósito, nos hemos alejado de Dios, y estamos acelerando rápidamente hacia el cumplimiento de nuestro colapso profetizado, siguiendo el mismo curso hacia nuestra propia destrucción que Roma y tantas otras grandes potencias han seguido a lo largo de la historia.

Dios se lamenta en Oseas 13:9: "Oh Israel, *te has destruido a ti misma...*" (versión King James). Nos lo estamos haciendo a nosotros mismos.

Tenemos que darnos cuenta de lo mismo que Dios imploró a nuestros antepasados: "Más en mí está tu ayuda. Yo seré tu rey: ¿dónde hay otro que pueda salvarte en todas tus ciudades? ..." (versículos 9-10; versión King James). Sin duda, a estas alturas ya deberíamos ser capaces de reconocer que *nadie más que Dios puede salvarnos*.

¡Dios nos tiende la mano! Él nos ayudaría, Él resolvería nuestros problemas, Él sería nuestro Rey, *si tan sólo nos arrepintiéramos, abrazáramos Su ley y nos sometiéramos a Su gobierno!*

Dios ama a Estados Unidos. Quiere evitar nuestra destrucción si puede. Pero sólo lo hará si se lo permitimos.