



## V ICS Lecture on Humanities and Social Sciences *Homo ludens. The ubiquity of play and the fragmentation of time*

Las ICS lectures son una serie de conferencias que el Instituto Cultura y Sociedad (ICS) organiza con carácter anual. Impartidas por investigadores de prestigio internacional, tienen como objetivo presentar a toda la Universidad de Navarra algunos de los temas que se investigan en los diferentes proyectos del ICS.

El 22 de marzo de 2018 tuvo lugar la V ICS Lecture on Humanities and Social Sciences, que se celebró en el Aula del Instituto Cultura y Sociedad, en la sede del ICS. La impartió el profesor Peppino Ortoleva, de la Universidad de Turín, bajo el título 'Homo ludens. The ubiquity of play and the fragmentation of time'.

### **Sobre la ponencia:**

En las últimas tres o cuatro décadas, ha habido, entre otros muchos cambios, una enorme transformación y expansión de la presencia de actividades lúdicas tanto en la vida diaria de la gente como en la rutina de las instituciones educativas, las empresas y otras instituciones "serias". A este fenómeno se le ha llamado "ludificación".

La conferencia se centró en dos puntos:

1. Las principales transformaciones que afectan a los juegos en nuestra época.

Según los grandes expertos en el tema, la era industrial se ha caracterizado por dos tendencias en el campo de lo lúdico:

- a) la tendencia a separar rígidamente la esfera lúdica de la vida seria y a considerar los juegos como esenciales en la vida de los niños y marginales en la vida de los adultos;
- b) la prevalencia, especialmente entre adultos, de juegos basados en la competición y las apuestas frente a los basados en el vértigo y el disfraz.

Uno de los hechos más llamativos de las últimas décadas ha sido la crisis de la mencionada separación entre actividades lúdicas y vida adulta ordinaria. Esta rígida separación está siendo sustituida por lo que podríamos llamar una "zona gris", en la que los juegos pueden convertirse en herramientas para el trabajo, los rituales y hasta las guerras, y en la que los artefactos lúdicos ocupan un lugar creciente en la vida de los adolescentes y también de los adultos. Por lo general, el trabajo, el descanso y el juego se mezclan cada vez más. Además, al mismo tiempo que algunas de las más tradicionales actividades lúdicas para adultos, como las apuestas, continúan ejerciendo una atracción persistente y aun creciente, ha habido un sorprendente aumento de los juegos de vértigo, desde el surf hasta los llamados deportes extremos.

2. Las posibles implicaciones de estas transformaciones.



Para entender las posibles implicaciones a largo plazo de estos cambios, hay que considerar que el juego es uno de los principales recursos de los seres humanos, no solo para desarrollar habilidades específicas, sino en general para adaptarse a un entorno cambiante. Jugar es un modo de descubrir el mundo inventándolo, y de inventar el mundo descubriéndolo. La actual situación de cambios tecnológicos y culturales extraordinariamente rápidos explica, en parte, la tendencia a utilizar el juego en la educación, en el management (y hasta en la guerra).

De especial interés es la introducción de los juegos en los intersticios del tiempo, que converge con la fragmentación del uso del tiempo en el nuevo entorno informativo. Esto se debe al nuevo papel de la movilidad, pero también a lo que Marshall McLuhan llamó la creciente tendencia a comportarse como "cazadores-recolectores de información", que rompe los hábitos tradicionales y desorganiza/reorganiza el uso hasta de los más pequeños segmentos de tiempo.

### Sobre el ponente:



Peppino Ortoleva (Nápoles 1948) ha participado durante más de cuarenta como académico, crítico, curador, en las encrucijadas de la historia, estudios de medios, autoría de televisión y radio, museos y exposiciones.

Actualmente es profesor titular de Historia y teoría de los medios en la Universidad de Turín. Es Director del curso de Ciencias de la Comunicación en Turín. Su libro más reciente *Mitos de baja intensidad*, de próxima publicación, es un análisis exhaustivo de las mitologías contemporáneas y de su presencia en los medios modernos. También ha publicado libros sobre la historia del sistema de los medios, sobre los movimientos juveniles de los años sesenta, en la televisión privada en Italia y su papel cultural y político, en el cine y la historia. Trabaja en un nuevo libro sobre el papel del malentendido en la comunicación.

Su actividad como comisario de exposiciones y museos comenzó a principios de los años ochenta. Entre las exposiciones más recientes que ha comisariado se encuentra: *Diversamente vivi* sobre los mitos de los muertos vivientes en el cine y la literatura, 2010, *Rappresentare l'Italia* sobre la historia del Parlamento italiano, 2011, *I mondi di Primo Levi / Les monds de Primo Levi*, 2015, *Lungo un secolo* sobre la narración del siglo XX, 2016. Actualmente comisaría, entre otros proyectos, el museo de la ciudad de Catania, en Sicilia.

### Noticias:

["La mejor forma de evitar juegos nocivos es promover buenos juegos", afirma un profesor italiano](#)



**ics**  
Universidad  
de Navarra

*Peppino Ortoleva, profesor de la Universidad de Turín, ha afirmado en una conferencia de la Universidad de Navarra que lo lúdico cada vez está más presente en todos los aspectos de la vida cotidiana*