

JUEGO Y ACTUALIDAD. REFLEXIONES POSIBLES SOBRE EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD

Bernardi, Ana Carolina; Emmerich, Analía
Universidad Nacional de La Plata. Argentina

RESUMEN

En la teoría de Donald Winnicott, es determinante su interés en la actividad de jugar, esto es, el movimiento que genera la acción de jugar, porque jugar no es lo mismo que pensar o desear. "Jugar es hacer". Sólo a partir del jugar la persona puede ser creativa, ya que el juego es una experiencia siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida. La experiencia de jugar produce un creciente grado de madurez, salud y riqueza psíquica. El jugar como actividad creadora, se apoya en la confianza y seguridad que otorga un ambiente facilitador suficientemente bueno. Para él, el jugar es un logro en el desarrollo emocional del individuo. La experiencia cultural será una extensión directa del juego. Surge en el espacio potencial entre la realidad externa o realidad compartida y la realidad interna. Partiendo de su tradicional distinción entre dos tipos de juego (el play: juego libre o improvisado, y el game: juego con normas o reglado), intentaremos categorizar los juegos tecnológicos de predominancia actual, y desde allí reflexionar sobre qué cuota creativa les cabría, desde las clásicas concepciones de este autor psicoanalítico de suma referencia para el estudio de la infancia.

Palabras clave

Juego, Creatividad, Psicoanálisis, Actualidad

ABSTRACT

GAME AND PRESENT. POSSIBLE REFLECTIONS ON THE CONCEPT OF CREATIVITY

In the theory of Donald Winnicott, it is determining their interest in the activity of play, that is, the movement generated by the action of playing, because playing is not the same as thinking or want. "Playing is doing." Only play from the person can be creative, because the game is always a creative experience and is an experience in space-time continuum, a basic way of life. The experience of playing produces an increasing degree of maturity, mental health and wealth. Playing as a creative activity, it is based on trust and security that provides a sufficiently good enabling environment. For him, the play is an achievement in the emotional development of the individual. The cultural experience will be a direct extension of the game. It arises in the potential space between the external reality or shared reality and internal reality. Based on its traditional distinction between two types of game (the play: free or improvised game, and the game: game rules or regulated), try to categorize technological games current predominance, and from there to reflect on what creative fee would them, from the classical conceptions of this psychoanalytic sum author of reference for the study of childhood.

Key words

Game, Creativity, Psicoanálisis, News

BIBLIOGRAFÍA

- Winnicott, D. (1963), El proceso de maduración en el niño. Primera parte. Barcelona: Ed. Laia, 1975.
- Winnicott, D. (1971), Realidad y Juego. 3ª ed. Buenos Aires: Paidós, 1982
- Winnicott, D. (1979), Escritos de pediatría y psicoanálisis. Tercera parte. España: Ed. Laia, 1979
- Winnicott, D. (1989), Exploraciones Psicoanalíticas Tomo I y II. 1ª ed. 5ª reim. Buenos Aires: Ed. Paidós, 2013