

“GIOCO E REALTÀ”

di Donald W. Winnicott

Titolo originale: *Playing and Reality*

Data di uscita: 1971

Pagine: 253

Capitoli: 11

RIASSUNTO

In questo libro Winnicott raccoglie una serie di articoli che cercano di illustrare in che modo il bambino giunge alla percezione del mondo esterno. Per l'autore è di particolare importanza il primissimo periodo dell'infanzia, soprattutto per quanto riguarda gli oggetti e i fenomeni transizionali e la creazione di una comprensione della realtà interna soggettiva e del mondo esterno oggettivo. Analizza inoltre l'importanza del gioco e il ruolo della madre nello sviluppo emotivo del bambino.

L'ipotesi originale sui concetti di oggetto transizionale e fenomeno transizionale è stata presentata da Winnicott nel 1951. L'autore sostiene come sia nota a tutti la varietà di modi in cui i bambini utilizzano il loro primo oggetto posseduto come “non-me”, intorno all'età di 6-12 mesi. La sequenza di eventi hanno inizio con la suzione del pollice (propria del neonato) per progredire verso l'attaccamento ad un orsacchiotto o ad un giocattolo. Tali fenomeni rappresentano qualcosa di più del semplice eccitamento o soddisfazione orale: danno inizio ad un rapporto oggettuale affettuoso, che sviluppa nel bambino la capacità di pensare, inventare e produrre l'oggetto. I fenomeni transizionali si collocano altresì in un'area intermedia di esperienza, a cui contribuiscono la vita interna e il mondo esterno. Gli oggetti e i fenomeni transizionali sono utili, in quanto caratterizzano una fase in cui il bambino fa entrare oggetti diversi-da-sé nel modello personale. Ciò significa che stanno per il seno e promuovono l'attività del fantasticare e del pensare un'esperienza illusoria. Le qualità specifiche dell'oggetto transizionale sono le seguenti:

- ◆ Il bambino assume dei diritti sull'oggetto;
- ◆ L'oggetto è trattato con affetto, ma anche mutilato. Deve quindi sopravvivere all'amore e all'odio istintuali;
- ◆ L'oggetto transizionale non deve mai cambiare, a meno che non sia il bambino stesso a volerlo;
- ◆ L'oggetto transizionale non è né interno né esterno;
- ◆ Il destino dell'oggetto transizionale è quello di essere relegato nel limbo e, gradualmente disinvestito di cariche. In altre parole, perde valore.

L'importanza dell'oggetto transizionale è data dal suo non essere seno (o madre), per quanto sia reale, ma stare per il seno (o per la madre). È fondamentale che il pediatra e l'analista colgano tutte le informazioni possibili sull'oggetto transizionale, così da poter meglio comprendere il bambino. È inoltre utile, durante la fase dell'anamnesi, raccogliere informazioni dai genitori, ma anche dal bambino stesso... anche sugli oggetti transizionali dei fratelli.

L'oggetto transizionale permette il passaggio dal principio del piacere al principio di realtà, ma ciò non è possibile se non c'è una madre devota, sufficientemente buona, che si adatti attivamente ai bisogni del bambino. Inizialmente sarà un adattamento totale e completo, nello spazio dell'illusione concesso al bambino: l'illusione che il mondo esterno corrisponda esattamente alla capacità del bambino di creare. Tale area dell'illusione è consentita al bambino tra la creatività primaria e la percezione oggettiva basata sulla prova di realtà. Solo successivamente la madre ritirerà

gradualmente tale adattamento, disilludendo il bambino. In realtà, secondo Winnicott, il compito di accettazione della realtà non è mai completo, perché nessun essere umano è libero dalla tensione di mettere in rapporto la realtà interna e il mondo esterno. Il sollievo da questa tensione è dato da un'area intermedia di esperienza che non viene messa in dubbio, come ad esempio la religione o l'arte. Quest'area intermedia è in diretta continuità con l'area del gioco del bambino piccolo (ma anche di quello più grande) e con l'area del gioco della psicoterapia. E' interessante citare *ad litteram* l'autore che sostiene: *“La psicoterapia ha luogo là dove si sovrappongono due aree di gioco, quella del paziente e quella del terapeuta. La psicoterapia ha a che fare con due persone che giocano insieme. [...] Quando il gioco non è possibile, allora il lavoro svolto dal terapeuta ha come fine di portare il paziente da uno stato in cui non è capace di giocare a uno stato in cui ne è capace.”* Si può quindi, come sostiene Milner, assimilare il gioco dei bambini alla concentrazione negli adulti.

Winnicott sostiene però, che molti analisti e studiosi abbiano troppo connesso il concetto di gioco all'attività masturbatoria, quando in realtà nel gioco del bambino c'è assenza di tale elemento. Inoltre alcuni, come Melanie Klein, si sono soffermati quasi solamente sul concetto di come usare il gioco e sostanzialmente sull'attività del giocare. Winnicott vuole invece occuparsi del gioco in sé, che ha un suo luogo e un suo tempo e che si manifesta indirettamente anche nelle analisi degli adulti. Per dare al gioco il suo luogo bisogna postulare uno spazio potenziale tra il bambino e la madre, in contrasto con il mondo interno e con la realtà effettiva esterna. Il gioco è inoltre universale, appartiene all'essere sani perché facilita la crescita, permette una forma di comunicazione e porta alle relazioni di gruppo. E' anche possibile, secondo l'autore, descrivere una sequenza di rapporti in relazione con il processo di sviluppo, per capire dove si inserisce il gioco:

- ◆ Il lattante e l'oggetto sono fusi con l'altro.
- ◆ L'oggetto viene ripudiato, riaccettato e percepito obiettivamente. Il bambino vive, quindi, un'esperienza di controllo magico, di onnipotenza e la fiducia della madre produce un'area di gioco intermedia, in cui si origina appunto l'idea del magico. Il gioco diventa eccitante.
- ◆ Lo stadio successivo prevede lo stare soli, alla presenza di qualcuno.
- ◆ Il bambino si prepara ad ammettere una sovrapposizione tra le due aree di gioco e di goderne: inizialmente è la madre che si inserisce nel gioco del bambino; solo successivamente porterà essa stessa il suo gioco. Si apre quindi la strada per giocare insieme in un rapporto.

Nell'area di sovrapposizione tra gioco del bambino e gioco di un'altra persona (madre), si intravede la possibilità di introdurre degli arricchimenti, in quanto il gioco è terapia. Il gioco può, infatti, servire per tenere a bada qualche aspetto pauroso. E' inoltre un'esperienza creativa che si svolge nel continuum spazio-temporale, che sorprende il bambino. Per riassumere le caratteristiche principali del gioco, si può dire che: il contenuto del gioco non è così importante, lo è piuttosto il suo stato di quasi isolamento, in cui il bambino raccoglie oggetti dal mondo esterno e li usa al servizio della propria realtà psichica, del sogno. Il gioco implica fiducia e appartiene allo spazio potenziale, delineato da Winnicott nello studio dei fenomeni transizionali. Il gioco è soddisfacente e coinvolge il corpo, attraverso la manipolazione degli oggetti, ed è quindi costantemente minacciato dall'eccitamento nelle zone erogene.

Durante il gioco, il bambino è libero di essere creativo nell'area intermedia del fenomeno transizionale. Il giocare è assimilabile all'esperienza culturale, ed è possibile localizzarlo nello spazio potenziale tra la madre e il bambino. Ciò è quello che succede anche nella psicoterapia, in cui vi è una sovrapposizione dell'area di gioco del paziente con quella del terapeuta. Di fatto, secondo Winnicott, è solo nel gioco che si può essere creativi e si può usare l'intera personalità per scoprire il Sé e la comunicazione e rilassarsi. La creatività, che è universale, è essenziale ed è proprio l'appercezione creativa che permette di avere l'impressione che la vita val la pena che venga vissuta. Vivere creativamente è quindi una situazione di sanità. Ciò è consentito, però, solo se c'è un contributo ambientale “sufficientemente buono, che permetta al bambino di svilupparsi nello spazio potenziale per superare la perdita dell'onnipotenza. L'adulto cresciuto in tali condizioni sarà

quindi capace di essere creativo, guardando il mondo esterno in maniera sana. La creatività è anche culturale e sociale e Winnicott sostiene che prima di mille anni fa poche persone vivessero creativamente, perché si limitavano ad identificarsi con la natura e con la comunità. Ci sono voluti millenni e un certo corpo di conoscenze affinché uomini e donne potessero diventare unità integrate in termini di spazio e di tempo, capaci di vivere creativamente e di esistere come individui.

La creatività è inoltre uno dei denominatori comuni tra uomini e donne, una delle cose che essi condividono. Di fatto entrambi hanno una “predisposizione alla bisessualità” e non è raro trovare, nella pratica clinica, una completa dissociazione tra l’uomo (o la donna) e l’aspetto della personalità che ha il sesso opposto. Si può dire che:

- ◆ Una persona può accorgersi che ha a che fare con la parte scissa e che sta tentando di analizzarla, mentre la persona principale funzionante appare solo in forma proiettata.
- ◆ L’elemento dell’altro sesso può essere completamente scisso.
- ◆ Si può trovare, clinicamente, una quasi completa dissociazione dell’altro sesso, organizzata in rapporto a fattori esterni in età molto precoce, unita a dissociazioni successive organizzate come difesa, basate su identificazioni crociate.
- ◆ La parte della personalità scissa appartenente all’altro sesso tende a rimanere ad una data età o a crescere lentamente.

Nella teoria è necessario lasciare un margine sia per il puro elemento maschile che per quello femminile, in soggetti di entrambi i sessi.

Secondo l’autore è inoltre importante considerare l’idea che il paziente ha dell’uso dell’oggetto-analista e dell’oggetto in generale. Di fatto, solitamente, la capacità di usare gli oggetti si dà per scontata, ma nel lavoro analitico è necessario preoccuparsene. Innanzitutto bisogna ammettere che esiste una sostanziale differenza tra l’entrare in rapporto con l’oggetto e il fare uso dell’oggetto. Nel primo caso il soggetto consente che certe modificazioni abbiano luogo nel suo Sé: l’oggetto assume un significato, hanno agito meccanismi proiettivi e identificativi e qualcosa del soggetto si ritrova nell’oggetto. Quando si parla di uso dell’oggetto si dà per scontato l’entrare in relazione, aggiungendo nuove caratteristiche, quali la natura e il comportamento dell’oggetto stesso. L’oggetto che si deve usare deve essere reale, parte di una realtà condivisa e non un fascio di proiezioni. Per usare un oggetto, il soggetto deve aver sviluppato una capacità di usare gli oggetti e questo fa parte del passaggio al principio di realtà. Tale capacità non è dunque innata, ma fa parte di un processo maturativo, strettamente correlato ad un ambiente facilitante. Prima avviene il mettersi in rapporto con l’oggetto e successivamente vi è l’uso dell’oggetto. Tra queste due fasi c’è il collocamento che il soggetto fa dell’oggetto fuori dell’area del controllo onnipotente del soggetto stesso, cioè la percezione dell’oggetto come un fenomeno esterno. L’oggetto è tuttavia sempre in procinto di essere distrutto e tale distruzione diventa il sottofondo inconscio dell’amore per un oggetto reale. La distruttività ha dunque valenza positiva, in quanto permette creare un mondo di realtà condivisa che il soggetto può usare e che può riportare nel soggetto stesso una sostanza diversa-da-me.

Un individuo è, inoltre, sempre inserito in un contesto socio-culturale. Winnicott si chiede, quindi, quale sia la sede dell’esperienza culturale. Il luogo di tale esperienza è nello spazio potenziale tra individuo e ambiente, così come per il gioco. L’esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo. L’uso che ogni individuo fa di questo spazio è determinato dalle esperienze di vita tra oggetto soggettivo e oggetto percepito oggettivamente, tra le estensioni del me e del non-me. Ogni bambino sperimenta queste esperienze, positive o negative, che appartengono ad un entrare-in-rapporto-con-l’oggetto di un tipo non organistico.

Ogni persona è quindi costituita e parte di tre realtà distinte, ma correlate tra loro:

- ◆ La realtà esterna, che è stabile, in termini di entrare in rapporto e fare uso dell’oggetto.
- ◆ La realtà psichica interna, che è patrimonio personale di ogni individuo per quanto riguarda il livello di integrazione matura raggiunto e che comprende lo stabilirsi di un Sé unitario, con l’implicita presenza di un “di dentro” e un “di fuori” e di una membrana delimitante (il soma).

- ◆ Lo spazio potenziale, tra il bambino e la madre, prodotto delle esperienze della singola persona, nell'ambiente di cui dispone. Nasce dalla completa dipendenza dalla madre, che lentamente e gradualmente fa venir meno il suo adattamento ai bisogni del bambino. Si sviluppa in quest'area potenziale un grado di fiducia nell'attendibilità della madre, che ad alti livelli viene colmata creativamente dal bambino (e successivamente dall'adulto) con il gioco o con il godimento dell'eredità culturale. Gioco e realtà culturale connettono passato, presente e futuro e assommano tempo e spazio, nello sviluppo emotivo della persona.

Nello sviluppo emozionale del bambino il precursore dello specchio è la faccia della madre. Nei primi stadi dello sviluppo emozionale del bambino la parte vitale è rappresentata dall'ambiente, che contiene, manipola e presenta l'oggetto. Quando il bambino inizia a guardarsi intorno, è la madre che guarda e per la precisione il suo viso. E la madre guarda il bambino e ciò che essa appare in rapporto con ciò che essa scorge. Secondo Winnicott la psicoterapia è una complessa derivazione della faccia che riflette ciò che è la per essere visto, cioè vi è una funzione materna di restituire al bambino (paziente) il proprio sé. Così, con la crescita (e con l'avanzare della terapia), il bambino (paziente) diventa sempre meno dipendente dal riavere il Sé indietro dalla faccia della madre.

Ovviamente quelle persone che hanno capacità limitata di identificazione introiettiva e proiettiva presentano serie difficoltà per lo psicoterapeuta, che dovrà lavorare sulle interpretazioni verbalizzate delle esperienze dell'immediato presente nella consultazione. Il graduale sviluppo dell'entrare in rapporto con l'oggetto è un conseguimento in termini dello sviluppo emozionale dell'individuo, finché non sarà diventato un'unità, un "io sono".

Una particolare categoria di individui da considerare è quella degli adolescenti, in cui emerge e prevale la ribellione. Affinché si possa affrontare tale ribellione è fondamentale darle realtà attraverso il confronto, che implica un arginare non-vendicativo, privo di spirito di ritorsione da parte del mondo degli adulti, permettendo ai giovani di modificare la società e di insegnare agli adulti come guardare il mondo nuovo.