

(LW < A7)  
3

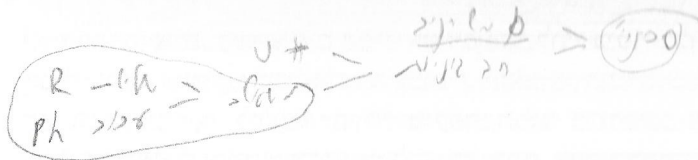
ההזדהויות והפיצולים לתוך הדמויות והתפקידים השונים, ובכך מפחיתה את עצמת החרדה ומאפשרת לילד להתחיל תהליך של מיזוג ושל גיבוש. היא מדגימה כיצד בתחילה מנסה הילד להתמודד עם עצמת החרדה באמצעים פרימיטיביים כגון הצלה פלאית, הזדהות עם הרודף המסוכן, הכנעת האויבים וכדומה. הפתרונות אותם הילד מוצא הם זמניים ושבריים, כאשר כל טוב מתחלף במהרה ברע כפי שמתבקש מהשימוש במנגנון הפרימיטיבי של הפיצול. היא מראה כיצד במהלך האנליזה מתאפשרים בהדרגה מיזוגים של היבטים שונים אלה, הן בדמויות המשחק והן ביחס למציאות.

בנוסף, קליין מציגה כאן תפיסה חדשה של תהליך ההעברה, וטוענת שהוא מושתת על תהליכים של פיצול ושל השלכה של דמויות פנימיות אל תוך האנליטיקאי, ובכך מעניקה לאנליטיקאי תפקיד מכריע כמתווך בין המציאות החיצונית לפנימית. כל תהליך של מיזוג ושל גיבוש בנפשו של הילד נעשים תחילה דרך דמותו של האנליטיקאי. לכן על האנליטיקאי להיות נכון לשאת את ההשלכות ואת הייחוסים המועברים אליו, ולראות בכך חלק הכרחי מתהליך העיבוד אותו מבצע המטופל (ילד או מבוגר). קליין מתריעה מפני התנערות מסוג זה או אחר של נשיאת המושלך בתוך האנליטיקאי.

בליבת המאמר ניצבת דמותו המאיימת והמצמיתה של האני-העליון המוקדם. החל מ-1926 החלה קליין להמשיג את האני-העליון כמבנה תהליכי ומשתנה. במאמר הנוכחי היא מציעה לראשונה תיאור של שלבי התפתחותו השונים. היא טוענת שהחרדה העזה ביותר נובעת מהאני-העליון המוקדם, ומהווה את אחד הגורמים האחראיים להיווצרות הפסיכוזה. בגלל האופי הסדיסטי המוקצן של האני-העליון קורס שוב ושוב ה'הסכם' בין הסתמי לאני ולאני-העליון. זהו פיתוח של ממצא קודם שלה מ-1927, במאמרה "Criminal Tendencies in Normal Children", שם תיארה כיצד האני-העליון המוקדם שולט בנפשו של העבריין. רק בשנת 1935, במאמרה "Contribution to the Psychogenesis of Manic-Depressive States", משניסחה את העמדה הדיכאונית, מסדירה קליין את תיאור התפתחותו של האני-העליון בהתאם לתנועתו מצורתו הארכאית-רודפנית, המושתתת על הסדיזם ועל חרדות האיון של העמדה הפרנאידית-סכיזואידית, לעבר צורתו המאוחרת, המושתתת על האבל ועל האשמה המאפיינים את העמדה הדיכאונית.



Handwritten notes at the top of the page, including the name 'מלאני קליין' and some illegible scribbles.



### האנשה במשחק של ילדים (1929)

במאמר קודם, בשם "העקרונות הפסיכולוגיים של אנליזה מוקדמת" (1926)<sup>1</sup>, תיארתי כמה מנגנונים, אשר באנליזה שערכתי עם ילדים התבררו כיסודיים במשחק שלהם. באותו מאמר ציינתי שהתוכן הספציפי של משחקם, שחוזר על עצמו שוב ושוב בצורות מגוונות ביותר, זהה לגרעין פנטסיות-האוננות, וכי אחד התפקידים העיקריים של המשחק הוא מתן פורקן לפנטסיות אלה. בנוסף לכך דנתי גם בדמיון הרב שקיים בין אמצעי הייצוג במשחק ובחלומות, ובחשיבותו של סיפוק-המשאלה בשני סוגי הפעילות הנפשית הללו. כמו כן הסבתי את תשומת הלב למנגנון מרכזי אחד שמופיע במשחק, ובו הילד ממציא ומחלק 'דמויות' או 'תפקידים' שונים. מטרתו במאמר הנוכחי היא לדון במנגנון הזה ביתר פירוט, ולהציג באמצעות כמה דוגמאות של סוגי מחלות שונים את הקשר בין ה'דמויות' או ההאנשות שילדים משלבים במשחקם לבין סיפוק משאלות.

ניסיוני עד כה לימדני שילדים סכיזופרניים אינם מסוגלים לשחק כמובן האמיתי של המילה. הם מבצעים פעולות חד-גוניות מסוימות, ודרושה עבודה מפרכת כדי לחדור מבעדן אל הלא-מודע. כאשר מצליחים בכך, מוצאים שמילוי-המשאלה הקשור בפעולות האלה הוא בראש וראשונה שלילת המציאות ועיכוב הפנטסיה. במקרים קיצוניים אלה ההאנשה נכשלת.

במקרה של אַרְנֶה הקטנה, שהיתה בת שש כשהתחלנו בטיפול, נירוזה כסייטית חמורה הסתירה פרנויה, שנחשפה בזכות מידה לא מבוטלת של אנליזה. במשחקה נהגה אַרְנֶה להטיל עליי את תפקיד הילדה, כשהיא עצמה האם או המורה. לאחר מכן נאלצתי לעבור עינויים והשפלות שלא ייאמנו. אם מישהו במשחק נהג בי בטוב לב, התברר בדרך כלל שזו היתה

1. מופיע בתוך: כתבים נבחרים, תרגמה: אורה זילברשטיין, תולעת ספרים, תל אביב תשס"ג, עמ' 41-52.

Handwritten notes at the bottom of the page, including the name 'מלאני קליין' and some illegible scribbles.

רק העמדת פנים. המאפיינים הפרנואידיים באו לידי ביטוי בכך שאנשים תמיד בלשו אחריי, ניחשו את מחשבותיי, והאב או המורה עשו יד אחת עם האם נגדי - למעשה הייתי מוקפת תמיד ברודפים. אני עצמי, בתפקיד הילדה, הייתי צריכה לבלוש כל העת אחר הדמויות האחרות ולהציק להן. אָרנה עצמה שיחקה לא פעם את תפקיד הילדה, ואז המשחק הסתיים בדרך כלל בכך שהיא מצליחה להימלט מהרדיפות (במקרים כאלה ה'ילדה' היתה טובה), נעשית עשירה ובעלת כוח, מוכתרת למלכה ונוקמת באכזריות ברודפיה. כאשר הסדיום שלה, משוחרר כמדומה מעכבות, מיצה את עצמו דרך הפנטסיות האלו (כל זה קרה בעקבות מידה ניכרת של אנליזה), הופיעה תגובה של דיכאון עמוק, חרדה ותשישות גופנית. משחקה שיקף אז את חוסר יכולתה לשאת את הדיכוי האדיר הזה, והדבר התבטא בכמה סימפטומים חמורים.<sup>2</sup> אצל ילדה זו אפשר היה לסכם את כל התפקידים המופיעים בפנטסיה בנוסחה אחת, הכוללת שני חלקים עיקריים: האני-העליון הרודף מצד אחד, ומצד שני הסתמי או האני המאוימים על-ידו, אבל לא פחות אכזריים ממנו.

סיפוק-המשאלה במשחקים אלה התבטא בעיקר במאמץ של אָרנה להזדהות עם הצד החזק יותר, ובדרך זו לרכוש שליטה בפחד-הרדיפה. האני הנתון תחת לחץ רב ניסה להשפיע על האני-העליון או לתעתע בו, כדי למנוע ממנו להכניע את הסתמי, כפי שאיים לעשות. האני ניסה לגייס את הסתמי הסדיסטי בשירות האני-העליון, ולגרום לשניים להתאחד במאבק נגד אויב משותף. הדבר דרש שימוש מסיבי במנגנונים של השלכה והתקה. כשאָרנה שיחקה את תפקיד האם האכזרית, הילדה הרעה היתה האויב. כשהיא עצמה היתה הילדה הנרדפת, ההופכת עד מהרה לחזקה, ייצגו ההורים המרושעים את האויב. ככל אחד מהמקרים הללו היה קיים מניע להתמכר לסדיום שלוח רסן, שהאני ניסה להצדיק בפני האני-העליון. על-פי תנאי ה'הסכם' הזה, האני-העליון נדרש לפעול נגד האויב כאילו היה הסתמי. אולם הסתמי המשיך לפעול בסתר, להשגת סיפוקו הסדיסטי מול האובייקטים הראשוניים. הסיפוק הנרקיסיסטי שהאני הפיק באמצעות נצחונו על אויבים, הן מבחוץ והן מבפנים, גם סייע לפייס את האני-העליון, ותרם אפוא בצורה ניכרת להפחתת החרדה. הסכם כזה בין שני הכוחות עשוי במקרים פחות

2. אני מקווה לפרסם בקרוב ספר שבו אציג תיאור מפורט יותר של המקרה (מדובר על ספרה של קליין, *The Psychoanalysis of Children*, מ-1932).

Handwritten notes on the right margin of page 70, including a circled '15' and other scribbles.

(R) REG > SE

Handwritten notes in a circle on the left margin of page 71, including 'Pd', 'G', and '(R) AC'.

קיצוניים להיות מוצלה באופן יחסי: ייתכן שלא יורגש בעולם החיצוני ולא יוביל להתפרצות מחלה. אך במקרה של אָרנה, ההסכם קרס לחלוטין פשל הסדיום המוגזם של הסתמי ושל האני-העליון כאחד. או אז חבר האני אל האני-העליון וניסה להפיק סיפוק מסוים מהטלת עונש על הסתמי, אך גם פתרון זה נכשל באופן בלתי נמנע. שוב ושוב הופיעו תגובות של חרדה ושל חרטה קיצוניות, הוכחה לכך שלא ניתן היה לקיים אף אחד מסיפוקי-המשאלה הסותרים הללו לאורך זמן. הדוגמה הבאה מתארת התמודדות שונה, מכמה בחינות, עם קשיים חרומים לאלה של אָרנה.

ג'ורג', שהיה אז בן שש, הביא אליי במשך חודשים רבים סדרת פנטסיות שבהן הוא היה מנהיג רב-כוח של כנופיית ציידים פראיים ושל חיות טרף. הוא נלחם, כבש והרג באכזריות את אויביו, שנעזרו אף הם בחיות טרף, וטרף את החיות שלהם. הקרב לעולם לא נגמר, כי תמיד הופיעו אויבים חדשים. עבודה אנליטית ממושכת כבר חשפה אצל הילד חוזה לא רק תכונות נזיריות, אלא אף תכונות פרנואידיות בולטות. ג'ורג' תמיד חש באופן מודע כאילו הוא מוקף ומאויים (על-ידי קוסמים, מכשפות וחיילים),<sup>3</sup> אך בניגוד לאָרנה, הוא ניסה להתגונן מפניהם בעזרת דמויות מסייעות - גם הן, יש לומר, היו של יצורים דמיוניים<sup>4</sup> ביותר.

סיפוק-המשאלה בפנטסיות של ג'ורג' היה דומה במידה מסוימת לסיפוק-המשאלה במשחק של אָרנה. גם במקרה של ג'ורג', האני ניסה להדוף את החרדה על-ידי הזדהות עם הצד החזק בפנטסיות של ג'ורג'. גם ג'ורג' ניסה להפוך את האויב לאויב 'רע', כדי לפייס את האני-העליון. אבל הסדיום לא היווה אצלו גורם בעל עצמה אדירה ושלטת כמו אצל אָרנה, ולכן הסדיום הראשוני שמאחורי החרדה שלו לא הוסווה באותה מידה של עורמה. האני הזדהה בצורה עמוקה יותר עם הסתמי, והיה פחות נכון להגיע לפשרה עם האני-העליון. החרדה נהרפה באמצעות דחייה בולטת של המציאות.<sup>5</sup> סיפוק-המשאלה גבר באופן ברור על ההכרה

- 3. בדומה לילדים רבים אחרים, ג'ורג' תמיד שמר את תוכן החרדה שלו בסוד מוחלט מפני הסובבים אותו. למרות זאת, היא ניכרה בו היטב.
- 4. Phantastical במקור. משמעות המילה היא 'דמיוני', אך יש לשים לב שקליין מאייתת על-פי האיות המשמש אותה לציון פנטסיה לא מודעת. בכך מאגדת קליין את שתי המשמעויות יחדיו, ומראה שמשחקי הדמיון של ילדים תמיד טומנים בחובם פנטסיות לא מודעות.
- 5. לאורך התפתחותו ניכרה בג'ורג' יותר ויותר נסיגתו מהמציאות. הוא היה שבוי לחלוטין בפנטסיות שלו.

Handwritten notes at the bottom of page 71, including a circled '3' and other scribbles.

במציאות - נטייה שהיא אחד הקריטריונים של פרויד לפסיכוזה. העובדה שדמויות מסייעות מילאו תפקיד בפנטסיות של ג'ורג', הבדילה את סוג ההאנשה שלו מזה שהופיע במשחק של אַרנה. שלושה תפקידים עיקריים קיבלו ייצוג במשחקו: זה של הסתמי, וזה של האני-העליון בהיבטו הרודפני ובהיבטו המסייע.

דוגמה למשחק של ילדה בעלת נזירות נזירות כפייתית חמורה אפשר למצוא במקרה של ריטה, מטופלת קטנה בת שנתיים ותשעה חודשים. בסיומו של טקס שינה בעל אופי כפייתי בולט, כוסתה בוכתה לקראת שינה ופיל הונח ליד מיטת הבוכה. הפיל נועד למנוע מה'ילדה' לקום, ולא היא תתגנב לחדר השינה של הוריה ותגרום להם נזק כלשהו, או תיקח מהם משהו. הפיל (דימוי)<sup>6</sup> נועד למלא את תפקיד הדמות המונעת. בתוך נפשה של ריטה מילא אביה, באמצעות תהליך של הפנמה, את תפקיד ה'מונע', וזאת מאז שריטה ביקשה, מגיל שנה ורבע עד שנתיים, לתפוס בכוח את מקומה של האם עמו, לגנוב את התינוק שבכבטה של אמה ההרה, ולפצוע ולסרס את שני ההורים. תגובות הזעם והחרדה שהופיעו במהלך הענשת ה'ילדה' במשחקים האלה הראו שריטה ממלאת בתוך נפשה את שני התפקידים: את תפקיד הסמכויות המענישות, ואת תפקיד הילדה הנענשת.

סיפוק-המשאלה היחיד שאפשר היה לזהות במשחק הזה היה טמון בעובדה שהפיל הצליח במשך זמן-מה למנוע מה'ילדה' לקום. במשחק הופיעו רק שתי 'דמויות' עיקריות: הבוכה, המגלמת את הסתמי, והפיל המרתיע, המייצג את האני-העליון. ניצחון האני-העליון על הסתמי היווה את סיפוק המשאלה. שני הגורמים - סיפוק-משאלה מהסוג הזה, וייחוס המעשים לשתי 'דמויות' - תלויים זה בזה, משום שהמשחק מייצג את המאבק בין האני-העליון לסתמי, מאבק השולט כמעט לחלוטין בתהליכים הנפשיים במקרים של נזירות חמורה. גם במשחקה של אַרנה מצאנו האנשות מהסוג הזה, שבהן בולטים השפעתו של אני-עליון שתלטן יחד עם היעדר דימויים מסייעים כלשהם. אבל בעוד שסיפוק-המשאלה במשחק של אַרנה נעוץ בהסכם שהושג עם האני-העליון, ובמשחקו של ג'ורג'

6. Imago במקור: "אבטיפוס לא מודע של דמויות, המכוון בצורה בררנית את האופן שבו הסובייקט תופס את זולתו; הוא מתהווה מתוך היחסים הבין-סובייקטיביים הראשונים - הממשיים והפנטזמטיים - עם הסביבה המשפחתית". (מתוך: 'לפלאנז רז' ב' פונטאליס (1967), אוצר המלים של הפסיכואנליזה, תרגום: נועם ברוך, תולעת ספרים, תל אביב 2011, עמ' 63) במהלך הפרק יתורגם כ'דימוי'.

בעיקר באי ציות של הסתמי לאני-העליון (באמצעות נסיגה מהמציאות), אצל ריטה נבע סיפוק-המשאלה בעיקר מכניעת הסתמי לאני-העליון. עליונות שברירית זו של האני-העליון התאפשרה רק בזכות עבודה אנליטית מסוימת שכבר נעשתה. חומרתו המוגזמת של האני-העליון מנעה בהתחלה כל פנטסיה, ורק אחרי שחומרתו פחתה התחילה ריטה לשחק משחקי-פנטסיה מהסוג שתואר. בהשוואה לשלב הקודם, שבו העכבה של המשחק היתה מלאה, הרי שהיתה בכך התקדמות, כי כעת האני-העליון לא רק איים בצורה חסרת משמעות ומבעיתה, אלא ניסה באמצעות איומים למנוע את המעשים האסורים. הכשל ביחסי האני-העליון והסתמי פינה את מקומו לדיכוי רב-עצמה של הדחף, דיכוי שמכלה את כל האנרגיה של האדם ומאפיין נזירות כפייתית חמורות אצל מבוגרים.<sup>7</sup>

נתייחס כעת למשחק שמקורו בשלב פחות חמור של נזירות כפייתית. מאוחר יותר באנליזה של ריטה (כשהגיעה לגיל שלוש) הופיע 'משחק-מסע', שנמשך כמעט לאורך האנליזה כולה, ולבש את הצורה הבאה: ריטה ודובון-הצעצוע שלה (שייצג אותה תקופה את הפיץ) נסעו ברכבת לבקר אישה טובה שאמורה לארח אותם ולתת להם מתנות. בראשית חלק זה של האנליזה, הסוף הטוב של הסיפור בדרך כלל התקלקל. ריטה רצתה לנהוג ברכבת בעצמה ולהיפטר מהנהג, אולם הוא סירב להסתלק, או חזר ואיים עליה. לפעמים היתה זו אישה רעה שמנעה את המסע, או לחלופין, כשהגיעו לסופו של המסע מצאו אישה רעה במקום טובה. ההבדל בין סיפוק-המשאלה במשחק זה (מופרע ככל שיהיה) לבין סיפוק-המשאלה בדוגמאות הקודמות ניכר לעין. במשחק הזה הסיפוק הליבידינלי הוא חיובי, והסדיום ממלא תפקיד פחות בולט מאשר בדוגמאות הקודמות. כמו במקרה של ג'ורג', ה'דמויות' מורכבות משלושה תפקידים מרכזיים: זה של האני או הסתמי, זה של דמות שעוזרת, וזה של דמות שמאיימת או מתסכלת.

דמויות מסייעות שמוצאות כך נושאות אופי דמיוני ביותר, כפי שניתן לראות בדוגמה של ג'ורג'. באנליזה של ילד בן ארבע וחצי

7. ריטה סבלה מנזירות כפייתית לא אופיינית לגילה. זו התאפיינה בטקס שינה מורכב ובסימפטומים כפייתיים חמורים נוספים. הניסיון שלי למלמד שכאשר ילדים קטנים סובלים ממחלות כאלה, הנושאות את חותמה של נזירות כפייתית כפי שהיא מופיעה אצל מבוגרים, מצד שני, אני סבורה שקיומם של מאפיינים כפייתיים מבודדים בתוך תמונה כללית של נזירות בילדים היא תופעה שכיחה.

הופיעה 'מאמה-פיה', שבאה בלילה והביאה מאכלים טעימים אותם חלקה עם הילד הקטן. האוכל ייצג את פין האב, שאותו גנבה האם בסתר. באנליזה אחרת היתה המאמה-פיה מרפאת בעזרת מטה-קסמים את כל הפצעים שהוריו האכזריים של הילד גרמו לו, ואחר-כך שניהם יחד הרגו את ההורים הרעים באכזריות.

הגעתי לכלל מסקנה שפעולתם של דימויים אלה, בעלי התכונות הטובות להפליא והרעות להפליא, מהווה מנגנון כללי אצל מבוגרים ואצל ילדים כאחד.<sup>8</sup> הדמויות הללו מייצגות שלבי-ביניים בין האני-העליון הנורא והמאיים, המנותק לחלוטין מהמציאות, לבין ההזדהויות הקרובות יותר למציאות. אני סבורה שדמויות-הביניים האלה, שהתפתחותן ההדרגתית לכדי דמות-אם ודמות-אב מסייעות (דמויות הקרובות יותר למציאות) ניכרת באופן תדיר באנליזות-משחק, עשויות לתרום תרומה ניכרת לידע שלנו על היווצרות האני-העליון. ניסיוני מלמד שבראשיתו של התסביך האדיפלי ובתחילת היווצרותו של האני-העליון, האני-העליון הוא בעל אופי רודני ועריץ, המעוצב על-פי תבנית השלבים הטרומ-גניטליים שבתקופה זו מושלים בכיפה. השפעתו של איבר המין כבר ניכרת, אולם בהתחלה בקושי ניתן לזהות אותה. המשך התפתחותו של האני-העליון לקראת גניטליות תלויה בסופו של דבר בשאלה, האם הקיבעון האוראלי הנוכחי לבש צורה של מציצה או של נשיכה. על מנת שתיווצר עליונות של השלב הגניטלי, הן ביחס למיניות והן ביחס לאני-העליון, דרוש קיבעון חזק דיו לשלב האוראלי של מציצה. ככל שהתפתחות של האני-העליון והתפתחות הליבידינלית יתרחקו מהרמות הטרומ-גניטליות ויתקדמו לעבר הרמה הגניטלית, כך יתקרבו ההזדהויות הדמיוניות ומספקות-המשאלה (שמקורן בדימוי של האם כמקור לסיפוק אוראלי)<sup>9</sup> אל ההורים הממשיים וידמו להם.

הדימויים שאומצו בשלב מוקדם זה של התפתחות האני נושאים את

8. דוגמה לכך ניתן למצוא באמונה הדמיונית באל הנכון לסייע בביצוע כל מעשה זוועה אכזרי (גם במלחמה שפקדה אותו לא מכבר) כדי להשמיר את האויב ואת מדינתו.
9. בשני מאמריו הקודמים ("Criminal Tendencies in Normal Children" [1927]; "The Early Stages of the Oedipus Complex" [1928]) הגעתי לכלל מסקנה שבשני המינים גם יחד, הפניית העורף לאם כאובייקט-אהבה אוראלי נובעת מהתסכולים האוראליים שהילד חווה דרכה, ושהאם המתסכלת משתמרת בחיי הנפש של הילד פאם המטילה אימה. אפנה כאן את הקוראים לראדו (Radó, 1928), המקשר את פיצול הדימוי של האם (לאם טובה ורעה) לאותו מקור, ומבסס על כך את השקפותיו בדבר היווצרות המלנכוליה.

המלנכוליה  
 SE → (R) SE →  
 SE → (R) SE →  
 SE → (R) SE →  
 SE → (R) SE →

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

R # , 11.1.17 , ANX. 17

הותם של הרחפים היצריים הטרומ-גניטליים, אף-על-פי שהם בנויים למעשה על בסיס האובייקטים האדיפליים הממשיים. רמות מוקדמות אלה אחראיות לדימויים הדמיוניים הללו, שטרופים, מבתרים ושחלטים, ושבהם ניתן להבחין בתערובת של הרחפים הטרומ-גניטליים השונים בפעולתם. עם התפתחות הליבידו מופנמים הדימויים הללו תחת השפעתן של נקודות-הקיבעון הליבידינליות. אבל האני-העליון בכללותו מורכב מכל אותן הזדהויות שאומצו בשלבי ההתפתחות השונים והנושאות את חותמם. עם הכניסה לשלב החביון מסתיימת התפתחותם של האני-העליון ושל הליבידו כאחד.<sup>10</sup> כבר במהלך היווצרותו מממש האני את נטייתו למיזוג דרך המאמץ ליצור שלם מתוך ההזדהויות המנוונות הללו. ככל שהדימויים קיצוניים ומנוגדים יותר, כך יהיה המיזוג מוצלח פחות, והאני יתקשה לשמר אותה. השפעתם החזקה והמנוגמת של סוגי הדימויים הקיצוניים הללו, עצמת הצורך בדמויות מיטיבות כנגד הדמויות המאיימות, המהירות שבה בעלי-ברית הופכים לאויבים (שמסבירה גם מדוע סיפוק-המשאלה במשחק קורס לעתים קרובות כל-כך) - כל אלה מצביעים על כשל בתהליך המיזוג של ההזדהויות. כשל זה בא לידי ביטוי בְּדו-ערכיות, בְּנטייה לחרדה, בחוסר היציבות או בקלות שבה היציבות מתערערת, וביחס הלקוי למציאות, המאסיינים ילדים נורוטים.<sup>11</sup> הצורך במיזוג של האני-העליון נובע מחקושי של הפרט להגיע להבנה עם אני-עליון שמורכב מדימויים מנוגדים כל-כך באופיים.<sup>12</sup> כשמתחיל שלב החביון ודרישות המציאות גוברות, האני עושה מאמצים גדולים עוד יותר לחולל מיזוג של האני-העליון, על-מנת להשיג על בסיס זה איזון בין האני-העליון, הסתמי והמציאות.

10. פניכל (Fenichel), המתאר את תרומותי לבעיית היווצרותו של האני-העליון (1928, p. 596), טועה כשהוא מניח שאני מחזיקה ברעה שהתפתחות האני-העליון מסתיימת בשנת החיים השנייה או השלישית. בכתבי טענתי שהיווצרות האני-העליון והתפתחות הליבידו מסתיימים ברוזמנית.
11. ככל שמתקדמת האנליזה נחלשת השפעתן של הדמויות המאיימות, והדמויות מספקות-המשאלה מופיעות במשחק ביתר עצמה ולתקופות ממושכות יותר. במקביל ישנה גם התגברות יחסית ברצון לשחק ובתחושת הסיפוק בסוף המשחקים. הפסימיות נחלשת, האופטימיות מתחזקת.
12. לעתים קרובות אפשר למצוא אצל ילדים טווח רחב ביותר של דמויות הוריות, החל מדמות 'האמא-הענקית' ו'האמא-המועכת' המבעיתת, ועד ל'אמא-פיה' השופעת נדיבות-לב. אני נתקלת לא פעם גם ב'אמא-בינונית' או 'אמא-שלושת-רבעי', המייצגת פשרה בין הרוגמאות הקיצוניות האחרות.

הגעתי לכלל מסקנה שפיצול האני-העליון להזדהויות הראשוניות, שהופנמו בשלבי ההתפתחות השונים, הוא מנגנון המקביל להשלכה וקשור אליה קשר הדוק. אני סבורה שמנגנונים אלה (פיצול והשלכה) מהווים גורם בעל חשיבות מרכזית בנטייה להאנשה במשחק. באמצעותם אפשר לוותר לזמן-מה על המיזוג של האני-העליון, הנשמר במידה זו או אחרת של מאמץ. בנוסף לכך פוחת גם המתח הכרוך בשמירה על 'הפסקת אש' בין האני-העליון השלם לבין הסתמי. בדרך זו נעשה הקונפליקט התוך-נפשי פחות אלים, וניתן להתיקו אל העולם החיצוני. העונג הנובע מכך גובר כשהאני מגלה שההתקה לעולם החיצוני מספקת לו הוכחות ממשיות לכך שהתהליכים הנפשיים, על מטעני החרדה והאשמה שלהם, עשויים להסתיים בכי טוב, ושהחרדה פוחתת במידה ניכרת.

כבר ציינתי שיחסו של הילד למציאות מתגלה במשחק. כעת ברצוני להבהיר כיצד היחס למציאות קשור לסיפוק-המשאלה ולהאנשה - הגורמים שבהם השתמשנו עד כה כקריטריון להערכת המצב הנפשי.

במהלך תקופה ארוכה באנליזה של אַרנה היה זה בלתי אפשרי לבסס אצלה יחס למציאות. נראה היה כי לא ניתן לגשר על התהום המפרידה בין האם האוהבת וטובת-הלב שבמציאות לבין הרדיפות וההשפלות המפלצתיות ש'היא' הפנתה כנגד הילדה במשחק. אך כאשר האנליזה הגיעה לשלב שבו החלו להתבלט התכונות הפרנואידיות, הופיעו עוד ועוד פרטים ששיקפו את האם הממשית, אם כי בצורה מעוותת וגרוטסקית. במקביל נחשף יחסה של הילדה למציאות, שעבר גם הוא, ללא ספק, עיוות ניכר. בעזרת חוש הבחנה חד ביותר קלטה אַרנה את כל הפרטים הנוגעים לפעולות ולמניעים של הסובבים אותה, אבל היא עיכדה את כל אלה באופן מנותק מהמציאות בהתאם לשיטתה על-פיה רודפים וכולשים אחריה. לרוגמה, היא האמינה שהמשגל בין הוריה (אשר בדמיונה התרחש ללא יוצא מן הכלל בכל פעם שהוריה היו לבד) וכל גילויי החיבה ביניהם, נבעו בראש וראשונה מכוונתה של האם לעורר את קנאתה של אַרנה. היא הניחה שאותו מניע עומד מאחורי כל הנאותיה של אמה, ולמעשה מאחורי הנאותיהם של כל בני האדם, ובפרט של נשים. הן לבשו בגדים יפים כדי לגרום לה מפח-נפש, וכן הלאה. אבל היא גם ידעה שיש משהו מוזר במחשבות האלה, ועשתה מאמץ רב לשמור אותן בסוד.

כפי שכבר ציינתי, משחקו של ג'ורג' היה מנותק מאוד מהמציאות. גם במשחקה של ריטה בתקופה הראשונה של האנליזה, בה שלטו הדימויים

Handwritten notes in a circle: (19) R, (20) R, (21) R, (22) R, (23) R, (24) R, (25) R, (26) R, (27) R, (28) R, (29) R, (30) R, (31) R, (32) R, (33) R, (34) R, (35) R, (36) R, (37) R, (38) R, (39) R, (40) R, (41) R, (42) R, (43) R, (44) R, (45) R, (46) R, (47) R, (48) R, (49) R, (50) R, (51) R, (52) R, (53) R, (54) R, (55) R, (56) R, (57) R, (58) R, (59) R, (60) R, (61) R, (62) R, (63) R, (64) R, (65) R, (66) R, (67) R, (68) R, (69) R, (70) R, (71) R, (72) R, (73) R, (74) R, (75) R, (76) R, (77) R, (78) R, (79) R, (80) R, (81) R, (82) R, (83) R, (84) R, (85) R, (86) R, (87) R, (88) R, (89) R, (90) R, (91) R, (92) R, (93) R, (94) R, (95) R, (96) R, (97) R, (98) R, (99) R, (100) R.

Handwritten notes at the top: (19) R, (20) R, (21) R, (22) R, (23) R, (24) R, (25) R, (26) R, (27) R, (28) R, (29) R, (30) R, (31) R, (32) R, (33) R, (34) R, (35) R, (36) R, (37) R, (38) R, (39) R, (40) R, (41) R, (42) R, (43) R, (44) R, (45) R, (46) R, (47) R, (48) R, (49) R, (50) R, (51) R, (52) R, (53) R, (54) R, (55) R, (56) R, (57) R, (58) R, (59) R, (60) R, (61) R, (62) R, (63) R, (64) R, (65) R, (66) R, (67) R, (68) R, (69) R, (70) R, (71) R, (72) R, (73) R, (74) R, (75) R, (76) R, (77) R, (78) R, (79) R, (80) R, (81) R, (82) R, (83) R, (84) R, (85) R, (86) R, (87) R, (88) R, (89) R, (90) R, (91) R, (92) R, (93) R, (94) R, (95) R, (96) R, (97) R, (98) R, (99) R, (100) R.

הנפשיים והמענישים, בקושי ניכר יחס למציאות. הבה נבחן כעת את היחס הזה כפי שהתגלה בחלקה השני של האנליזה של ריטה. נוכל לראות אותו כאופייני לילדים נוירוטיים, גם אלה המבוגרים מריטה בכמה שנים. בניגוד לאופן התייחסותם של ילדים פרנואידיים, הופיעה במשחקה בחקופה זו הנטייה להכיר במציאות, אבל רק במידה שזו היתה קשורה לתפסולים שחווה ושטרם התגברה עליהם.

נוכל לערוך כאן השוואה עם הנסיגה המסיבית מהמציאות, כפי שזו התגלתה במשחק של ג'ורג'. הדבר אפשר לו חופש רב בפנטסיות שלו, שחיו משוחררות מרגשות אשמה בדיוק בשל העובדה שהיו כה רחוקות מהמציאות. באנליזה זו, כל צעד קדימה בתהליך ההסתגלות למציאות היה כרוך בשחרור כמויות גדולות של חרדה ובהדחקה חזקה יותר של פנטסיות. בכל פעם שהדחקה זו הוסרה והפנטסיות נעשו חופשיות

ומחוברות יותר למציאות, היתה בכך התקדמות גדולה של האנליזה.<sup>13</sup> אצל ילדים נוירוטיים מושגת 'פשרה': הם מכירים בנתח מוגבל ביותר של מציאות, וכל השאר מוכחש. בה בעת ישנה הדחקה מסיבית של פנטסיות-האוננות, המעוככות על-ידי רגש האשמה, הדחקה שמובילה לעכבה של המשחק והלמידה המוכרת אצל ילדים נוירוטיים. הסימפטום הפסייתי שבו הם מוצאים מפלט (בשלב ראשון, במשחק) משקף את הפשרה בין העכבה הנרחבת של הפנטסיה לבין היחס הלקוי למציאות, ומאפשר על בסיס זה צורות מוגבלות ביותר של סיפוק.

במשחק של ילדים נורמלים ניכר איזון מוצלח יותר בין פנטסיה למציאות.

כעת אסכם את התייחסויות השונות למציאות המתגלות במשחקם של ילדים הסובלים מסוגים שונים של חולי. בפראפרנזיה<sup>14</sup> מתרחשת ההדחקה המסיבית ביותר של הפנטסיה והנסיגה הגדולה ביותר מהמציאות. אצל ילדים פרנואידיים היחס למציאות משועבד לפעילותה

13. התקדמות כזו לוותה תמיד בעלייה ניכרת ביכולת לעידון. הפנטסיות, משוחררות מרגשות אשמה, יכלו כעת לעבור עידון בדרך התואמת יותר את המציאות. אוכל לומר כאן כי התוצאות של אנליזות בילדים עולות בעשרות מונים על מה שאנליזה יכולה להשיג אצל מבוגרים, מבחינת היכולת המוגברת לעידון. אפילו אצל ילדים קטנים מאוד אנו רואים שוב ושוב כי כאשר מסירים מעליהם את רגש האשמה מופיעים עידונים חדשים, והעידונים הקיימים הולכים ומתחזקים.

14. והפראפרנזיה היא המונח שהציע פרויד למה שקרפלין (Kraepelin) כינה בשם dementia praecox ובלוילר (Bleuler) כינה בשם סכיזופרנזיה.

Handwritten notes in a circle: (19) R, (20) R, (21) R, (22) R, (23) R, (24) R, (25) R, (26) R, (27) R, (28) R, (29) R, (30) R, (31) R, (32) R, (33) R, (34) R, (35) R, (36) R, (37) R, (38) R, (39) R, (40) R, (41) R, (42) R, (43) R, (44) R, (45) R, (46) R, (47) R, (48) R, (49) R, (50) R, (51) R, (52) R, (53) R, (54) R, (55) R, (56) R, (57) R, (58) R, (59) R, (60) R, (61) R, (62) R, (63) R, (64) R, (65) R, (66) R, (67) R, (68) R, (69) R, (70) R, (71) R, (72) R, (73) R, (74) R, (75) R, (76) R, (77) R, (78) R, (79) R, (80) R, (81) R, (82) R, (83) R, (84) R, (85) R, (86) R, (87) R, (88) R, (89) R, (90) R, (91) R, (92) R, (93) R, (94) R, (95) R, (96) R, (97) R, (98) R, (99) R, (100) R.

Handwritten notes at the bottom: (19) R, (20) R, (21) R, (22) R, (23) R, (24) R, (25) R, (26) R, (27) R, (28) R, (29) R, (30) R, (31) R, (32) R, (33) R, (34) R, (35) R, (36) R, (37) R, (38) R, (39) R, (40) R, (41) R, (42) R, (43) R, (44) R, (45) R, (46) R, (47) R, (48) R, (49) R, (50) R, (51) R, (52) R, (53) R, (54) R, (55) R, (56) R, (57) R, (58) R, (59) R, (60) R, (61) R, (62) R, (63) R, (64) R, (65) R, (66) R, (67) R, (68) R, (69) R, (70) R, (71) R, (72) R, (73) R, (74) R, (75) R, (76) R, (77) R, (78) R, (79) R, (80) R, (81) R, (82) R, (83) R, (84) R, (85) R, (86) R, (87) R, (88) R, (89) R, (90) R, (91) R, (92) R, (93) R, (94) R, (95) R, (96) R, (97) R, (98) R, (99) R, (100) R.

הנמרצת של הפנטסיה, כאשר המאזן ביניהם נוטה לכיוון אי-מציאות. החוויות שילדים נוירוטים מבטאים במשחקם צבועות באופן כפייתי בצורך שלהם בעונש ובפחד מפני סוף רע. מנגד, ילדים נורמלים יכולים להשיג שליטה במציאות בדרכים מוצלחות יותר. משחקם מראה כי יש בידם כוח רב יותר להשפיע על המציאות, ולחיות אותה בהתאם לפנטסיות שלהם. יתר על כן, כאשר הם אינם יכולים לשנות את המצב המציאותי יש בכוחם לשאת אותו, משום שהפנטסיות שלהם חופשיות יותר ומספקות להם מפלט ממציאות זו, וגם מכיוון שפורקן מלא יותר של פנטסיות-האוננות, המושג בצורה אגו-סינטיבית (דרך משחק ועידונים אחרים), מעניק להם הזדמנויות רבות יותר להגיע לסיפוק.

הבה נסקור כעת את הקשר בין ההתייחסות למציאות לבין התהליכים של האנשה ושל סיפוק-משאלה. במשחק של ילדים נורמלים מעידים שני התהליכים הללו - האנשה וסיפוק-משאלה - על השפעתן החזקה והעמידה יותר של הזדהויות שמקורן ברמה הגניטלית. ככל שמתחזק הדמיון בין הדימויים לבין האובייקטים הממשיים, הולך וניכר יחס מוצלח יותר למציאות (כזה המאפיין אנשים נורמלים). לעומת זאת, במחלות המתאפיינות ביחס משובש או ביחס של התקה אל המציאות (פסיכוזה ונוירוזה כפייתית חמורה), סיפוק-המשאלה הוא שלילי, ודמויות אכזריות ביותר מגולמות במשחק. בעזרת עובדות אלו ניסיתי להראות כי במקרים כאלה שולט אני-עליון שנמצא עדיין בשלבים המוקדמים ההיווצרותו, ואני מסיקה את המסקנה הבאה: שלטונו של אני-עליון מעורר אימה, אשר הופנם בשלבים המוקדמים ביותר של התפתחות האני, הוא גורם בסיסי בהפרעה הפסיכוטית.

במאמר זה דנתי באופן מפורט בתפקידו החשוב של מנגנון ההאנשה במשחק של ילדים. כעת נותר לי להצביע על משמעותו ועל חשיבותו גם בחיי הנפש של מבוגרים. הגעתי לכלל מסקנה שמנגנון זה משמש בסיס לתופעה בעלת משמעות עצומה ואוניברסלית, החיונית לעבודה האנליטית עם ילדים ועם מבוגרים כאחד - קרי, להעברה. אם חיי הפנטסיה של הילד חופשיים מספיק, הוא ייחס לאנליטיקאי, במהלך אנליזת המשחק, את התפקידים המגוונים והמנוגדים ביותר שניתן להעלות על הדעת. הוא יאלץ אותו, למשל, לגלם את תפקיד הסתמי, כי בצורה מושלכת זו הפנטסיות זוכות לפורקן מבלי לעורר חרדה רבה מדי. הילד ג'רלד, לדוגמה, אשר עברו ייצגתי את 'המאמה-פייה' המביאה לו את הפין של האב, דרש ממני שוב ושוב לגלם תפקיד של ילד המתגנב

Handwritten notes in the right margin, including a circled expression  $\frac{1}{100} \frac{R}{T}$  and other mathematical symbols.

Handwritten notes at the bottom of the page, including the equation  $\phi(\lambda) = (R)\phi(\lambda)$  and other mathematical expressions.

פלילה לכלוב של הלביאה-האם, תוקף אותה, גונב את גוריה ולאחר מכן חורג ואוכל אותם. אחר-כך גילם בעצמו את הלביאה, שמגלה והורגת אותי באכזריות רבה. התפקידים התחלפו בהתאם למצב האנליטי ולכמות החרדה הסמויה. בתקופה מאוחרת יותר, למשל, הילד גילם בעצמו את תפקיד הנבל החודר לכלוב האריות, ועליי הוטל לגלם את תפקיד הלביאה האכזרית. אך במקרה הזה הוחלפו האריות עד מהרה במאמה-פיה מסייעת, שגם אותה דרש שאגלם. בתקופה זו הילד היה מסוגל לגלם בעצמו את הסתמי (עובדה שהצביעה על התקדמות ביחסו למציאות), וזאת מכיוון שהחרדה שלו פחתה במידה מסוימת, כפי שניכר מתוך חופעתה של המאמה-פיה במשחק.

נדמה אפוא כי החלשות הקונפליקט, או התקתו לעולם החיצוני באמצעות מנגנונים של פיצול והשלכה, משמשת כאחד התמריצים העיקריים להעברה וככוח מניע בעבודה האנליטית. יתר על כן, חיי פנטסיה פעילים יותר ויכולת האנשה עשירה וחיונית יותר, הם תנאי מוקדם ליכולת העברה טובה יותר. חיי הפנטסיה של הפרנואיד אמנם עשירים, אך העובדה שבמבנה האני-העליון שלו שולטות הזדהויות אכזריות ומעוררות-חרדה גורמת לו להמציא דמויות שהן בראש ובראשונה שליליות, וניתנות לרדוקציה רק לתבניות הנוקשות של רודף ונרדף. בסכיוזופרניה, לדעתי, היכולת להאנשה ולהעברה כושלת בין השאר בגלל תפקודו הלקוי של מנגנון ההשלכה, והדבר פוגם ביכולת לבסס או לשמר את היחס למציאות ולעולם החיצוני.

המסקנה לפיה תופעת ההעברה מבוססת על מנגנון של ייצוג-דמויות טיפיקה לי רמז בקשר לטכניקת העבודה. כבר הזכרתי את הקצב המהיר שבו מתחולל לעתים קרובות המעבר מ'אויב' ל'מסייע', מהאם ה'רעה' ל'טובה'. במשחקי-האנשה אלה אפשר להבחין שוב ושוב בשינוי שמתרחש כתוצאה משחרור כמויות של חרדה בעקבות מתן פירושים. אבל כאשר האנליטיקאי לוקח על עצמו את התפקידים העוינים שעלילת המשחק מטילה עליו, ובכך מכשיר וחושף אותם לאנליזה, מוביל הדבר להתקדמות מתמדת בהתפתחות הדימויים מעוררי-החרדה לעבר הזדהויות מיטיבות יותר עם דמויות קרובות יותר למציאות. במילים אחרות: אחת המטרות העיקריות של האנליזה - מיתון הדרגתי של חומרתו המוגזמת של האני-העליון - מושגת באמצעות כך שהאנליטיקאי לוקח על עצמו את התפקידים המוטלים עליו בסיטואציה האנליטית. קביעה זו מבטאת, ככלות הכול, את הדרישה הבסיסית והמוכרת מאנליזה של מבוגרים,

## החשיבות של יצירת סמלים בהתפתחות האני

(1930)

לפיה תפקידו של האנליטיקאי אינו אלא לשמש אמצעי מתווך, אשר ביחס אליו מופעלים הדימויים השונים ודרכו נחוות הפנטסיות, על מנת לאפשר אנליזה שלהן. כאשר הילד במשחקו מטיל על האנליטיקאי תפקידים מסוימים באופן ישיר, משימתו של האנליטיקאי ברורה. מובן שעליו לגלם, או לפחות ליצור רושם שהוא מגלם, את התפקידים הניתנים לו,<sup>15</sup> ולא, הוא עלול להפריע להתקדמות העבודה האנליטית. אולם רק בשלבים מסוימים באנליזה של ילד מגיעים להאנשה גלויה מעין זו, וגם זה לא תמיד. ברוב המקרים, אצל ילדים ומבוגרים כאחד, עלינו להסיק בעקיפין מתוך הסיטואציה והחומרים האנליטיים את פרטי התפקיד העיון המיוחס לנו, שעליו רומז המטופל באמצעות ההעברה השלילית. והנה מצאתי שמה שנכון לגבי האנשה בצורתה הגלויה, מהווה חלק בלתי נפרד גם מצורות ההאנשה המוסוות והמעורפלות יותר שמסתתרות מאחורי ההעברה. האנליטיקאי המבקש לחדור לדימויים המוקדמים ומעוררי-החרדה ביותר, כלומר להכות בשורשי חומרתו של האני-העליון, אל לו להעדיף תפקיד זה או אחר. הוא חייב לקבל על עצמו כל מה שעולה מתוך הסיטואציה האנליטית.

לסיכום, ברצוני לומר כמה מילים בנושא הטיפול. במאמר זה ניסיתי להראות שהחרדה החמורה והדוחקת ביותר נובעת מהאני-העליון, המופנם בשלב מוקדם מאוד בהתפתחות האני, וכי שליטתו של אני-עליון כזה מהווה גורם יסוד בהיווצרות הפסיכוזה.

מניסיוני השתכנעתי שבעזרת טכניקת המשחק אפשר לערוך אנליזה של שלבי היווצרותו המוקדמים של האני-העליון, בילדים קטנים ובילדים גדולים יותר. אנליזה של השכבות הללו מפחיתה את החרדה העזה והמציפה ביותר, ובכך פותחת פתח להתפתחותם של דימויים מיטיבים, שמקורם ברמה המציפה האוראלית, ולאחר מכן להשגת עליונות גניטלית במיניות ובהיווצרות האני-העליון. בכך טמון סיכוי טוב לאבחון ולריפוי של הפסיכוזות בילדות.<sup>16</sup>

Handwritten notes and a circled 'TR' at the bottom of the page. The notes include mathematical expressions:  $(-1, 0) \rightarrow (x, SE)$ ,  $(-1, 0) \rightarrow (x, SE)$ , and  $(-1, 0) \rightarrow (x, SE)$ . There are also some illegible scribbles and a circled 'TR'.

15. כאשר ילדים מבקשים ממני לגלם תפקידים קשים או לא נעימים יתר על המידה, אני ממלאת את בקשתם, אבל אומרת להם שאני "רק מעמידה פנים".

16. רק במקרים הקיצוניים ביותר דומה פסיכוזה של ילדים לפסיכוזה של מבוגרים. במקרים פחות קיצוניים, דרושה לשם חשיפתה של הפסיכוזה אנליזה חקרנית הנמשכת זמן ניכר בדרך כלל.