

## ARTIKELEN

# Onderzoek naar praktijkkennis met behulp van psychodrama

## Ontwerp van een kwalitatief onderzoeksinstrument

*Michiel de Ronde, Pierre de Laat & Jac Geurts\**

Op de gevel van het theater waarin Shakespeare zijn voorstellingen liet opvoeren, stonden de woorden 'All the world's a stage' en hij voegde daaraan toe, 'all the men and women merely players'. Om de wereld te begrijpen, zo lijkt de boodschap, moet men naar het toneel, want door te spelen ontdekt men het leven.

Deze waarheid, dat men in spel wijsheid voor het leven leert, wordt in toenemende mate erkend en gepraktiseerd in de professionele begeleiding blijkens de grote verscheidenheid aan spelvormen die daar worden toegepast (De Ronde & Geurts, 2011). Muijen (2001) en Van Hulst (2008) beargumenteren in aansluiting op Gadamer (1986) dat spel in advisering en begeleiding functioneert als een 'derde in het gesprek'. De ervaringsmomenten die het creëert, fungeren als spiegel of venster (De Caluwé, 2008), wat bij een persoon tot nieuwe inzichten kan leiden.

Tot nu toe zijn er diverse gevalsbeschrijvingen gepubliceerd over ontwerpcriteria voor spelvormen (Stoppelenburg, De Caluwé & Geurts, 2012). Tevens zijn er onderzoeksofstellingen ontwikkeld om uitspraken te doen over de effectiviteit van diverse spelinterventies (De Caluwé, Geurts & Kleinluchtenbelt, in press). Er zijn ons echter geen onderzoeksmethoden bekend die inzicht verschaffen in de manier waarop het complexe relationele samenspel van spelleider, speler(s) en spel in de praktijk 'tot leven komt'.

In deze lacune willen wij voorzien door een onderzoeksmethode te ontwerpen waarbij gebruik wordt gemaakt van technieken uit het psychodrama. We zullen betogen dat we met deze methode de 'geleefde ervaring' van de interactie tussen spel, speler en spelleider als het ware van binnenuit kunnen verstaan. Daarmee begeven we ons in de traditie van de fenomenologie als 'een methode van praktische reflectie op doorgemaakte ervaringen in het menselijk bestaan' (Van Manen, 2011: 48). In zijn studie naar *het moment van de ervaring* laat Stern (2004: 75) zien dat er tijdens begeleiding een intersubjectief veld kan ontstaan met een 'ik voel

\* Drs. Michiel de Ronde is verbonden aan het lectoraat Sociale Innovatie van Academie Mens en Organisatie van de Christelijke Hogeschool Ede. E-mail: madronde@che.nl. Drs. Pierre de Laat was psychiater binnen het Psychiatrisch Centrum Nijmegen en als psychodramaturg actief in de Nederlandse Vereniging voor Groepsdynamica. E-mail: pierre.delaat@tiscali.nl. Prof. dr. Jac L.A. Geurts is hoogleraar beleidswetenschap binnen het departement organisatiewetenschappen aan de Universiteit van Tilburg. Hij is voormalig voorzitter van de International Simulation and Gaming Association. E-mail: j.l.a.geurts@uvt.nl.

dat jij voelt wat ik voel' als een vorm van prereflexieve ervaring, een 'geleefd verhaal'. De methode die wij presenteren, is bedoeld om het ontstaan van dergelijke ervaringsmomenten door spel 'te begrijpen vanuit gevoel' (Van Manen, 2011: 55). We willen vooral inzicht krijgen in de praktijkkennis van professionele spelers tijdens het begeleiden. Uiteindelijk is het doel om de deskundigheid van ervaren begeleiders zodanig te beschrijven dat deze overdraagbaar wordt in professionaliseringstrajecten (De Ronde, 2010).

### Ontwerpcriteria voor onderzoek naar praktijkkennis

Onderzoek naar de moeilijk te verwoorden 'tacit knowledge' (Polanyi, 1967) van experts is niet nieuw. Eerdere publicaties kunnen ons richtlijnen verschaffen waaraan een onderzoeksinstrument naar het handelen van de begeleider rond het moment van de ervaring moet voldoen om betekenisvol en bruikbaar materiaal op te leveren.

De bekende methodoloog A.D. de Groot (1946) onderzocht het denken van schakers door meesters en grootmeesters hardop denkend stellingen te laten oplossen. Deze werkwijze heeft Newell en Simon (1972) geïnspireerd bij hun beroemde studie naar *human problem solving*; ook zij gebruikten geverbaliseerde denkprocessen als onderzoeksgegevens (Ericsson & Simon, 1993).

De vraag hoe expertkennis in woorden overdraagbaar kan worden gemaakt, is nog steeds volop in discussie. Brockmöller, Sanders en Weggeman (2011) laten zien dat deskundigheidsverwerving een sociaal proces is, waarbij de meester het voorbeeld geeft en al doende zijn aanpak onder woorden brengt en de gezelschap meekijkt, uitprobeert en om feedback vraagt. De gezamenlijke reflectie maakt ook de meester meer bewust van zijn handelen, waardoor ook hij nieuwe ontdekkingen doet. Deze inzichten laten zien dat impliciete kennis alleen betrouwbaar overgedragen kan worden als deze geverbaliseerd wordt tijdens het handelen zelf. Onze *eerste richtlijn* voor het te ontwikkelen onderzoeksinstrument luidt dan ook: *het handelen van de spelexperts moet tijdens de actie zelf onder woorden worden gebracht*.

De verhouding tussen expliciete en impliciete kennis in het handelen van experts is ook het kernthema in het werk van Schön (1983). Hij benadrukt dat professionele praktijken in het algemeen gekenmerkt worden door unieke vraagstukken die beweeglijk zijn en onvoorspelbare samenhangen in zich bergen. Volgens Schön wordt van de professional een reflectieve dialoog met zichzelf en de situatie gevraagd om deze onbepaaldheid toe te laten en te verkennen. De kennis die daarbij gebruikt wordt, is in hoge mate impliciet. We weten meer dan we in woorden kunnen zeggen, erkent ook Schön (1983: 52). Dit betekent echter niet dat die kennis ontoegankelijk is voor reflectie. Omdat de kennis van de professional veel meer in het praktisch handelen dan in expliciete richtlijnen zit, moet de reflectie plaatsvinden langs de weg van het uitproberend handelen en niet via het reconstruerend spreken. Reflecterende professionals creëren daarom voor zichzelf virtuele ruimtes, waarbinnen zij hun handelingsmogelijkheden al doende verkennen. In deze 'alsof'-ruimte – soms niet meer dan een kladblok – kunnen zij hun inzichten vertraagd, stapsgewijs en omkeerbaar exploreren. Zij denken en spreken daar-

bij vaak in metaforen om de complexiteit van een situatie mentaal te representeren en te verwoorden, zowel voor zichzelf als in de communicatie met anderen. Dit brengt ons bij een *tweede richtlijn* voor het te ontwikkelen onderzoeksinstrument: *we moeten aan experts een virtuele ruimte bieden om hun handelen in actie te verkennen en in de wisselwerking tussen denken en doen te verwoorden. Metaforen kunnen daarbij nodig zijn om het samenhangende geheel woorden te geven.*

Het idee van een virtuele ruimte, die professionals gebruiken om hun eigen handelen te verkennen, wordt in simulatiespelen toegepast om complexe sociale problemen met veel variabelen en onbekende relaties daartussen te verkennen (Duke, 1974). In een overzichtspublicatie vergelijken De Caluwé et al. (in press) diverse studies waarin het simulatiespel niet alleen wordt gezien als een leeromgeving, maar tevens als een onderzoeksinstrument om ingewikkelde sociale situaties te modelleren en daardoor beter te begrijpen. De spelsimulatie fungeert als een levende virtuele ruimte, waarin de reflectie in actie gestalte kan krijgen. De professionals die simulatiespelen inzetten, doen dat niet alleen voor individuele reflectie op hun eigen handelen, maar vooral ook voor gemeenschappelijke exploratie en reflectie met hun cliënten. In de simulatie doet het cliëntensysteem ervaringen op en worden de deelnemers zich bewust van wat er in het echt speelt. De gesimuleerde situatie leert hun op ervaringsniveau over de reële situatie.

Daarmee zijn we via een omweg terug bij de beginvraag, namelijk hoe zicht te krijgen op praktijkkennis van de begeleidingskundige die dergelijke spelmethoden inzet. Het inzicht dat we via deze omweg hebben opgedaan, behelst het idee dat we het spel zelf kunnen gebruiken om de reflectie in actie op te roepen. Spel biedt een virtuele sociale context waarin we de complexe interacties en de vaardigheden van spelprofessionals kunnen onderzoeken. Onze *derde richtlijn* luidt dan ook: *we moeten een spelvorm creëren waarmee de ervaringswereld van de spelprofessional toegankelijk wordt voor reflectie in actie.*

Psychodrama, met de verschillende technieken die daarin gebruikt worden, biedt hiervoor een geschikte ingang. Deze spelvorm is een instrument om over gevoelens en relaties te communiceren door die in het 'alsof' uit te spelen (Blatner, 2000). Daarbij is de notie dat moeilijk verbaliseerbare intuïties beter via de weg van de actie dan via het directe gesprek verkend kunnen worden, een centraal gegeven. Moreno (1987), de grondlegger van het psychodrama, bracht dit inzicht onder woorden met de formulering: 'the thinking is in the action'. De Laat en Geurts (2008) oriënteren zich voor de verklaring daarvan op Damasio (2010), die spreekt over 'the embodied cognition'. Psychodrama kan worden beschouwd als een methode om dit impliciete weten van het lichaam te activeren en te verkennen. Het biedt een ingang om de 'tacit knowledge' van de professional omtrent het creëren van en participeren in de ervaringswerkelijkheid van het spel open te leggen voor onderzoek.

Schön (1983: 76) spreekt van een 'reflective conversation with the situation'. Psychodrama creëert een 'alsof'-omgeving, waarin de onderzochte situatie – in ons geval het spel zelf – stem kan krijgen en dus kan meepraten in de conversatie. Binnen het psychodrama worden metaforische middelen beschouwd als krachtig werkzame factoren om uit te drukken waar het om gaat. Daarbij moet niet alleen worden gedacht aan allerlei attributen die symbolisch gebruikt worden, maar ook

aan lichaamshouding, lichaamsbeweging en posities in de ruimte. De technieken van het insceneren (de situatie neerzetten), de rolwisseling (op een positie gaan staan en die vertolken) en het dubbelen (vanuit identificatie onuitgesproken gedachten en gevoelens van een ander verwoorden) (De Laat, 2005; Mulder & Budde, 2008) maken het mogelijk om te spelen met de tijdsdimensie in de ervaring. In de gecreëerde 'alsof'-wereld kunnen oude scènes opnieuw worden uitgespeeld om nauwkeurig na te gaan wat de dynamiek is die zich in de onderlinge verhoudingen afspeelt. Daarbij wordt er niet over maar vanuit de ervaring gesproken, als een expressie daarvan.

### Ontwerp van het onderzoeksinstrument

Het onderzoeksinstrument dat op basis van bovenstaande overwegingen is ontworpen, is in drie rondes tot stand gekomen. De eerste exploratie van het idee bestond uit enkele verkenningen met collega's die in hun begeleiding spelvormen inzetten. Zij waren bereid om daar met behulp van technieken uit het psychodrama op te reflecteren. Dit gebeurde door die situaties opnieuw in de ruimte te *insceneren* en via *rolwisselingen* de beleving van de betrokkenen te verwoorden. De deelnemers bleken in staat te zijn om via deze reflectie in actie te verbaliseren hoe zij met spel ervaringsmomenten opriepen bij hun cliënten (De Ronde, 2011).

Als volgende stap is een meer geformaliseerd onderzoeksontwerp geconstrueerd, bestaande uit een demonstratie- en een reflectiefase. Hiertoe werden begeleidingskundigen die zich in een spelmethodiek hebben gespecialiseerd, uitgenodigd om deel te nemen aan een onderzoekssessie. Binnen het ontwerp werd de te onderzoeken spelvorm eerst *live* uitgevoerd, om daar vervolgens met behulp van psychodrama op te reflecteren en bepaalde episodes daaruit nader te onderzoeken.

In de derde ronde is dit ontwerp verder geoptimaliseerd door de verschillende onderdelen in een protocol te vatten. De bezetting van elke bijeenkomst bestaat uit een spelexpert die zijn spelvorm demonstreert, een speler die als cliënt de methode ondergaat en medespelers die daar eventueel een rol bij vervullen. Daarnaast participeert een ervaren psychodramaturg om de reflectie te leiden en is de onderzoeker aanwezig om opnames te maken. Hij werkt later ook de video-opnames uit en analyseert deze.

In de bijeenkomsten is voor zowel de speldemonstratie als de reflectie met het psychodrama ongeveer anderhalf uur beschikbaar. De bijeenkomsten duren met introductie en afronding in totaal vier uur. Na de speldemonstratie in de eerste helft van de sessie blijft de spelopstelling (bijvoorbeeld in de vorm van materialen of de positie van de stoelen) staan ten behoeve van het psychodrama daarna.

De reflectiefase start met de uitnodiging van de psychodramaturg aan de spelleider en speler(s) voor een kort interview. Hij verzoekt hun om met enige afstand, vanuit een waarnemerspositie, opnieuw naar de spelsituatie te kijken en vraagt hun ieder voor zich een moment uit het spel voor de geest te halen waarin de ervaring zich intensiverde. Deze momenten vormen het materiaal voor de

nadere verkenning door achtereenvolgens de spelleider en de speler. Het psychodrama vindt plaats aan de hand van de volgende procedure:

1. De spelleider/speler benoemt het gekozen ervaringsmoment.
2. Vervolgens neemt hij plaats in de ruimte van het spel op een zelfgekozen plek om de ervaring in het 'alsof' van het hier en nu te verwoorden. Vanuit dit intensieve luisteren naar zichzelf kan hij het gezegde eventueel bijstellen.
3. Terug naar de eerste positie vertelt de spelleider/speler wat hij zichzelf heeft horen zeggen. De psychodramaturg stelt voor om rond dit ervaringsmoment te onderzoeken wat er gebeurt in de interactie tussen spel, speler en spelleider.
4. Ensclering: hiertoe vraagt de psychodramaturg aan de spelleider/speler om het spel door middel van een symbool een eigen positie in de ruimte te geven. Via een rolwisseling met het symbool kan de spelleider/speler mogelijk nu de rol van het spel verwoorden. Door op de positie van het spel te gaan staan spreekt het spel alsof het een ik in een ik-jij-relatie is. Dit maakt het mogelijk om aan het spel te vragen hoe het zich feitelijk ontwikkeld heeft en hoe het bijgedragen heeft aan het ontstaan van het ervaringsmoment, wat daarin belangrijk was, enzovoort. Tevens kan worden gevraagd naar de interactie tussen spel en speler, en tussen spel en spelleider. Het spel kan zelfs adviezen geven aan zijn spelleider. Medespelers kunnen via dubbelen de verkenning verdiepen.
5. Uiteindelijk gaat de spelleider/speler terug naar de eerste positie en verwoordt hij wat hij heeft gezien, gehoord, ontdekt. Ook eventuele medespelers delen hun ervaringen, waarna het psychodrama wordt ontrold.
6. In een afsluitend reflecterend groepsgesprek worden de inzichten over spel en spelmethodieken die door de deelnemers zijn opgedaan, onder woorden gebracht.

De speldemonstratie en het psychodrama worden opgenomen op video en audio-apparatuur. De gesproken tekst wordt letterlijk getranscribeerd en de beelden, zoals bewegingen in de ruimte, gezichtsuitdrukkingen, non-verbale expressies en ook sfeerelementen, worden uitgeschreven. Deze transcripties worden geanalyseerd volgens de uitgangspunten van constante vergelijking, analytische inductie en theoretische sensitiviteit; door terugkoppeling naar de deelnemers wordt de analyse op kwaliteit getoetst (Boeije, 2005; Bosch, 2012). In verband met de omvang gaan we in dit artikel niet in op de resultaten van deze analyses.

## Discussie en conclusie

Van Manen (2011) constateert een groeiende interesse in de relevantie van fenomenologische onderzoeksmethoden voor het verkrijgen van kennis over professionele praktijken. Het instrument dat wij ontwikkeld hebben, is daar een voorbeeld van. Met behulp van psychodrama blijkt het mogelijk betekenisvolle ervaringsmomenten, die door de inzet van spel worden gecreëerd, te verbaliseren.

Psychodrama lijkt daarbij een aantal aanvullende mogelijkheden te bieden ten opzichte van bijvoorbeeld een diepte-interview of een dialoog tussen begeleider en begeleide. In de eerste plaats maakt het psychodrama snelle (rol)wisselingen mogelijk tussen de 'geleefde ervaring' en reflectie op die ervaring door die als twee afzonderlijke posities in de ruimte te markeren. De deelnemer – zowel de spelleider (professional) als de speler (cliënt) – kan in het 'alsof' van het psychodrama gemakkelijk opnieuw in de ervaring stappen en een moment later daar weer uit stappen om er reflecterend naar te kijken.

Een ander voordeel is dat men via psychodrama heel dicht bij de prereflexieve ervaring ('the embodied cognition') kan komen, doordat niet alleen personen, maar ook dingen, en in ons geval het spel zelf, stem kunnen krijgen. Winnicott (1971) introduceert het begrip *transitionele ruimte* om de onontwarbare vervlechting tussen subject en object in spel aan te duiden. Gadamer (1986) draait de subject-objectverhouding tussen speler en spel als het ware om: hij geeft weer dat het spel zelf is dat speelt en de speler daarbij meeneemt. Ook relevant voor het begrip van spel is Buber (1923), die de ik-jij-relatie beschrijft. Deze laatste kan alleen in 'de tegenwoordigheid' (zie ook Stern, 2004) worden geleefd, maar volgens alleen vanuit de objectiverende ik-het-relatie begrepen worden. Natuurlijk is het niet mogelijk om dit ingewikkelde thema van de prereflexieve ervaring van deelhebben aan de werkelijkheid hier verder uit te werken. Voldoende is het om op te merken dat psychodrama via identificatie (rolwisseling) met de dingen de mogelijkheid verschaft om met woorden uiting te even aan de wijze waarop de dingen zich in de 'geleefde ervaring' aan ons voordoen. Voor het onderzoek naar de werking van spelvormen, die opzettelijk ingezet worden om deelnemers in een ervaringswerkelijkheid te brengen, is dit een belangrijke meerwaarde.

Hierop voortbordurend biedt het instrument eveneens mogelijkheden voor onderzoek naar de ervaring en betekenis van kunst als aanpalend terrein ten opzichte van spel. Een ander toepassingsgebied zou kunnen bestaan in onderzoek naar groepsfenomenen. Binnen het psychodrama is het ook mogelijk om de groep als groep, of andere collectieven, zoals het gezin of de afdeling, stem te geven.

Behalve toepassingsmogelijkheden zijn er ook beperkingen en bedenkingen te noemen. In de eerste plaats vraagt het instrument om vertrouwdheid en ervaring met psychodramatechnieken. Dat geldt natuurlijk vooral voor het gebruik ervan door de onderzoeker. In ons onderzoek wordt het proces begeleid door een ervaren psychodramaturg; als de onderzoeker deze rol zelf vervult, zal hij de vaardigheden zoals beschreven in het boek van De Laat (2005) moeten beheersen. Ook bij de deelnemers aan het onderzoek moet eerst enige vertrouwdheid worden gecreëerd, voordat zij zich aan deze wereld van 'alsof' durven over te geven.

Principiëler is de overweging dat het onderzoek met psychodrama zelf bijdraagt aan de voortgaande betekenisgeving van de onderzochte ervaringskennis. In onze onderzoekssessies ging het ervaringsleren via de speldemonstratie over in het leren via de reflectie met het psychodrama, met dien verstande dat nu ook de professional nieuwe ervaringen en inzichten verwierf. Het onderzoeksinstrument verschaft derhalve geen feitelijke weergave van de opgedane ervaringen en de gepraktiseerde ervaringskennis, maar een hernieuwde exploratie daarvan. Het creëert in feite nieuwe ervaringsmomenten, waarin de vorige mee zijn opgeno-

men. Daarmee is het een echt kwalitatief onderzoeksinstrument; het creëert geen herhaalbare, maar telkens unieke, betekenisvolle onderzoeksresultaten. In die zin fungeert het instrument zelf ook als een transitionele ruimte waarin scheppende processen plaatsvinden (Winnicott, 1971).

Voor wie spel van binnenuit wil begrijpen, lijkt dit een noodzakelijkheid, immers spel bestaat alleen als men zich eraan overgeeft. Dat is – om nog een keer met Shakespeare te spreken – een kwestie van ‘to be or not to be’.

## Literatuur

- Blatner, A. (2000). *Foundations of psychodrama*. New York: Springer.
- Boeije, H. (2005). *Analyseren in kwalitatief onderzoek. Denken en doen*. Amsterdam: Boom.
- Bosch, R. (2012). *Wetenschapsfilosofie voor kwalitatief onderzoek*. Den Haag: Boom Lemma uitgevers.
- Brockmüller, A., Sanders, G. & Weggeman, M. (2011). *In goed gezelschap. De sleutel tot succesvolle meester-gezelrelaties*. Assen: Van Gorcum.
- Buber, M. (1923). *Ik en jij*. Utrecht: Bijleveld.
- Caluwé, L. de (2008). The active substance from the perspective of change. In L. de Caluwé, G.J. Hofstede & V. Peters (Eds.), *Why do games work? In search of the active substance* (pp. 79-89). Deventer: Kluwer.
- Caluwé, L. de, Geurts, L.J.A. & Kleinlugtenbelt, W.J. (in press). Research in policy and organization with gaming. *Simulation & Gaming. An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*.
- Damasio, A. (2010). *Het zelf wordt zich bewust. Hersenen, bewustzijn, ik*. Amsterdam: Wereldbibliotheek.
- Duke, R.D. (1974). *Gaming, the future's language*. Beverly Hills: Sage Publications.
- Ericsson, K. & Simon, H. (1993). *Protocol analysis: verbal reports as data*. Boston: MIT Press.
- Gadamer, H.G. (1986). *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: Mohr.
- Groot, A.D. de (1946). *Het denken van den schaker*. Haarlem: Noord-Hollandsche Uitgevers Maatschappij.
- Hulst, J. van (2008). Werken met creatieve hulpmiddelen in supervisie. *Tijdschrift voor supervisie en coaching*, 25(3), 178-194.
- Laat, P. de (2005). *Psychodrama. Een actiegerichte methode voor exploratie, reflectie en gedragsverandering*. Assen: Van Gorcum.
- Laat, P. de & Geurts, J.L.A. (2008). Common foundations underlying gaming/simulation and psychodrama. In L. de Caluwé, G.J. Hofstede & V. Peters (Eds.), *Why do games work? In search of the active substance* (pp. 105-116). Deventer: Kluwer.
- Manen, M. van (2011). Fenomenologie: een kwalitatieve benadering met een verscheidenheid aan tradities. In F. de Boer & A. Smaling (red.), *Benaderingen in kwalitatief onderzoek* (pp. 47-55). Den Haag: Boom Lemma uitgevers.
- Moreno, J.L. (1987). *The essential Moreno: writings on psychodrama, group method and spontaneity*. New York: Springer.
- Muijen, H.S.C.A. (2001). *Metafoor tussen magie en methode. Narratief leren in organisaties en therapie*. Kampen: Kok.
- Mulder, L. & Budde, J. (2008). *Drama in bedrijf. Werken met dramatechnieken in training en coaching*. Zaltbommel: Thema.

- Newell, A. & Simon, H.A. (1972). *Human problem solving*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Polanyi, M. (1967). *The tacit dimension*. New York: Anchor Books.
- Ronde, M.A. de (2010). Kenniscreatie in kenniscentra, een methodiek voor onderzoek naar professionele praktijken. *Onderzoek van Onderwijs*, 39(1), 4-13.
- Ronde, M.A. de (2011). Spel en professie. Supervisie en coaching. *Tijdschrift voor Begeleidingskunde*, 28(2), 69-89.
- Ronde, M.A. de & Geurts, J.L.A. (2011). De spelende professional. Over de noodzaak om ook het spel te professionaliseren. *M&O, Tijdschrift voor Management en Organisatie*, 65(6), 49-62.
- Schön, D.A. (1983). *The reflective practitioner. How professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Stern, D. (2004). *The present moment in psychotherapy and everyday life*. New York: Norton.
- Stoppelenburg, A., Caluwé, L. de & Geurts, J.L.A. (2012). *Gaming: organisatieverandering met spelsimulaties*. Deventer: Kluwer.
- Winnicott, D.W. (1971). *Playing and reality*. New York: Routledge.