

DĚTSKÁ HRA Z PSYCHOANALYTICKÉHO POHLEDU

Ivana Růžicková

Anotace: V článku je zpracován význam dětské hry z pohledu dětského psychoanalytika. V tomto kontextu je podtržena facilitační linie hry při dětském vývoji v různých věkových obdobích – rané období, období latence, období adolescence.

Klíčová slova: dětská hra, vývoj dítěte, raná fáze, latence, adolescence, vývojový aspekt hry.

V úvodu tohoto pojednání chci zdůraznit, že jde spíše o úvahu na dané téma, nikoli o precizní pojednání.

Ve svém zamyšlení bych chtěla hned na začátku zdůraznit, že hra má podstatný význam pro vývoj dítěte. Její charakter se mění v jednotlivých věkových obdobích. Co však zůstává stejné, je to, že pomocí hry se formuje osobnost dítěte a že hra je rovněž možností vyjádření a projevem dítěte.

Když se podíváme na význam hry od nejranějšího věku dítěte, musíme konstatovat, že vliv a význam hry jsou v životě dítěte podstatné. Od nejútlejšího věku má dítě tendence k experimentování a hraní. Hra je vlastně prací dítěte v dospělém slova smyslu a spolupůsobí při jeho rozvoji.

Podíváme-li se na vývoj dítěte od narození, rysuje se několik významných období. První – období raného vývoje – zahrnuje věkové čas od narození zhruba do pěti až šesti let věku, tedy v zásadě předškolní věk. Je to období velkých změn a rychlého vývoje. Na jeho počátku kojenec pouze leží a nemůže se bez pomoci ani sám otočit na bříško, na jeho konci stojí a chodí po vlastních nohou, vzdaluje se a zase se vrací k matce, otci a blízkým osobám, mluví, myslí, cítí a hraje si.

Vstupuje do světa odkázaný na svou matku či jinou pečující osobu ve všech základ-

ních životních potřebách. Tvoří s ní dyádu.

V první fázi, kdy je jeho lokomoce do značné míry limitována, má k dispozici své smysly, v první řadě oči. Jím sleduje v očích matky svůj obraz, ujišťuje se o své existenci a odečítá matčiny reakce na sebe. Dochází k tzv. zrcadlení. Prvním a nejvýznamnějším zrcadlem pro dítě jsou matčiny oči. V nich se zračí její spokojenost či nespokojenost, její reakce na ně, její emoční vyladění. To, jak je touto cestou přijímáno, zakládá jeho sebeuvědomování i pocit „já jsem přijímáno“.

Nejde však jen o jednostranný proces a dítě v něm není pouze pasivním příjemcem. Svými očima může matce komunikovat alespoň částečně své prožívání, pohodu či nepohodu. Jde o první hru, a přitom získávání základních informací i pocitů jak o sobě, tak zprostředkovaně o světě.

S rozvojem motoriky dochází k větší volnosti pohybu. Malý kojenec už pouze neleží, ale pohybuje ručičkami a nožičkami, „mele se“. Objevuje, že ruce a nohy patří k němu, ocucává je, strká si je do úst, testuje své tělo ústy. Nejen tělo, ale celý okolní svět, který k němu přichází např. i v podobě hraček. Když je trochu starší, dokáže to, co v pozdějším věku dokážou jen cvičení akrobaté. To znamená, že si dá palec od nohou do pusy a dumlá ho. Stejně tak dumlá své prsty a celé ruce. Dostává tak informaci –

tohle patří ke mně, tohle je moje součást. Jsou to vlastně počátky uvědomování svého já. Tělesné já reprezentuje ranou fázi ve vývoji dítěte a ono si přes své vlastní tělo začíná pozvolna své já uvědomovat a prožívat.

Je to také hra se svým tělem, které je zajímavým zdrojem podnětů a prožitků a též zdrojem uspokojení, děje-li se to v prostředí, které dítě adekvátně, tj. podle Winnicotta „dosti dobře“ přijímá a reaguje na jeho potřeby. Možná jsem nezdůraznila, že dítě samozřejmě také testuje rukama tělo své matky, které je pro ně zdrojem objevů i bazální jistoty, kterou si může „osahat.“ Kdo viděl kojené dítě, které matčin prs při sání dobývá nejen ústy, ale i ručičkami, ví, o čem mluvím. Prs je zdrojem prvotní slasti a dítě o něj i o matku usiluje se vši vehemencí.

Dovedeme si ale asi také představit dítě, které je hodně ponecháno samo sobě a pak je jeho tělo nejen zdrojem slastné a objevné hry, ale často také jedním z mála stimulů. Neodpovídá-li matka nebo obecněji „prostředí“ na dítě adekvátně a podnětně, zůstává mu tělo pro hru, ale ta hra má i bolestně trýznivý charakter. Ať už vezmeme třeba nejmirnější a nejbanálnější případ cucání palce až k vytvoření návyku nebo autostimulační pohyby hlavou či celým tělem až k bolestnému bouchání hlavou do zdi u emočně strádajících dětí.

Domnívám se, že mnohé poruchy v oblasti tělesného já vznikají v tomto časovém úseku. V současné době, kdy je exploze výskytu poruch příjmu potravy zejména u dospívajících dívek, jedním z momentů je i špatná percepce svého tělesného já. Jde o žalostnou a destruktivní hru s vlastním tělem, která ožívá v době dospívání a rané dospělosti. Lze předpokládat, že „špatné“ odpovědi na tělesné já ze strany „prostředí“, a tedy špatné přijetí svého tělesného já, souvisí i s konstitucí psychologického já, které se vytváří do podoby deformovaného a poniženého

psychologického já. Takové já se odráží ve špatném sebezpřijetí. Vede k autodestruktivním tendencím. Dívky usilovně realizují výrazné hubnutí, jež v extrémní podobě vede až ke smrti pacientek. Možná to zní v této souvislosti značně absurdně, ale chci jen podtrhnout, že ne každá hra dítěte je radostná a veselá, ale že jsou i hry nešťastné a zoufalé, které mají jakési pokračování i v dospělém životě.

Dítě ve svém vývoji postupuje dále a přitom je jeho hlavním prostředkem sebevyjádření hra. Jakmile začne stát na svých nohou, začne podnikat výpravy do světa. Experimentuje, zkouší vzdálit se od matky, byť jen do vedlejší místnosti, aby se při každé sebemenší nejistotě k matce vrátilo a hledalo u ní oporu. Ujišťuje se, že jej čeká po návratu ochrana a bezpečí. Svět sice vzbuzuje touhu dítěte po objevování, ale také vzbuzuje velkou úzkost z množství zážitků a úskalí, které je tam čekají a kterým ještě nerozumí. Prohíhá-li vše dobře, matka mu umožní bezpečné vzdálení a posléze bezpečný návrat, takže je dítě postupně schopno vyvinout určitou kapacitu pro větší osamostatňování a tolerování frustrace z toho, že zůstává samo.

Ve znovusbližovací fázi (jak toto období nazývá Mahlerová) je svět pro dítě velkou a lákavou neznámou, která stojí za prozkoumáním. Důležité je, má-li se ke komu vracet, aby se „dobilo“ a naakumulovalo jistotu a bezpečí pro další dobrodružné výpravy. Běda, není-li ke komu se vracet nebo je-li ten, kdo dítě očekává, příliš zaměřen sám na sebe. Pak se snadno v malém dítěti začne rodit pocit, že okolní svět je nejistý, nebo i nepřátelský a že je třeba mít se před ním napozoru.

Zatím jsme se zabývali spíše tím, jak dítě používá ke hraní své tělo i tělo své matky, a tím, jak na ně reaguje jeho okolí. Avšak mezi dítě a matku se začíná dostávat hračka

jako prostředek komunikace. Od raného věku se k tomu používají různá chrástítka, která jsou nejen pěkně barevná, takže upoutávají dětský zrak, ale vydávají i zajímavé zvuky, které dítě zaujímají. Nejprve je fixuje očima a později s nimi manipuluje i rukama. Rovněž je okouší ústy. Asi si všichni dokážeme představit, jaká je radost dítěte, když přijde na to, že může hračku odhodit a přiměje tím svou blízkou dospělou osobu k tomu, aby mu ji podala. Vyhazuje hračky z kočárku a výská přitom radostí. Vždyť okouší svou vlastní moc, kterou v té chvíli nad dospělým má. Může tak přimět svou matku, aby dělala, co chce ono, a aby mu hračky vracela.

Během prvních dvou let souběžně s tím, jak se rozvíjí jemná motorika, začíná dítě stavět oblíbené věže a komíny. Staví je a také je znovu a znovu shazuje. V té hře už je obsažen konflikt – konflikt mezi stavěním a bořením, mezi konstrukcí a destrukcí. Stejnou radost, kterou projevuje při stavění kostek na sebe z toho, že se mu to vede, projevuje i z toho, když věž boří a rozmetává ji. Oba pocity jsou v rovnováze.

Kolem druhého roku věku dítěte se začíná rozvíjet řeč jako další prostředek komunikace. Již předtím se s okolím prostřednictvím hlasu dorozumívalo. Dalo dobře najevo spokojeným pobrukováním svou existenci nebo zlostným křikem a pláčem svou nespokojenost. Nyní však objevuje fascinující možnost svého poč.

V tomto raném období se začíná také prosazovat první vášnivý emoční život. Dítě postupně začne objevovat, že kromě matky existuje také otec. Otec je často pro ně také „použitelnější“ pro hru než matka. Má to však jedno úskalí. Zároveň s tím totiž také objevuje, že matka a otec k sobě patří, že matka není pouze a výhradně jeho, nýbrž že rodiče tvoří pár. Posunuje se z dyády do triády. Je zmítáno v konfliktu mezi tím, že usi-

luje o lásku a přízeň rodiče opačného pohlaví a pociťuje rivalitu a nenávist k rodiči stejného pohlaví za to, že mu druhého rodiče bere. Zároveň však rodiče stejného pohlaví miluje a touží po jeho náklonnosti. Snadno se řekne, že zdárné řešení tohoto oidipského problému spočívá v tom, že je dítě nuceno uznat fakt, že ono samo je vně dyády, nemůže být partnerem svého rodiče a přepustí jej druhému rodiči. Je tragédií, dosáhne-li dítě oidipského vítězství. Není sice tak krvavá, jak to popisuje stará řecká báje, ale není o nic méně tragická pro další vývoj dítěte. Snadno se to řekne i napíše. Kolik však je v celém dění prožito vášní a emocí! Někdy bývá snižován a ironizován význam oidipského komplexu stejně, jako je zpochybňován ten, kdo tento koncept vyslovil, tedy Freud. K tomu mám dvě připomínky – dávno před Freudem byl tento komplex vystižen v řecké tragédii a připadá mi, že je starý jako lidstvo samo. A za druhé – kdo má možnost vidět bezprostřední prožívání dětí předškolního věku, bude jistě souhlasit, že nejde jen o teorie, ale že to děti v rané fázi vývoje skutečně tak žijí.

Vraťme se však z této exkurze k tomu, jak si děti v tomto období hrají. Zhruba od tříčtyř let se začíná ve hře prosazovat i pohlavní rozdílnost – kluci si přece jen podstatně častěji hrají s autíčky, fascinují je auta, kola, nákladňáky, meče, pistole, pušky. Děvčátka si zase více užívají při hře s panenkami, o něž mohou pečovat. Při této hře dochází k identifikaci s mužskými přístupy u kluků – s aktivitou, která je spojena s řízením a jízdou. U holčiček dochází zase k femininním projevům – v péči a starostlivosti o panenky se identifikují s ženskými projevy a rysy.

V předškolním a raně školním věku si dítě hraje to, co žije. Jde o hru v pravém slova smyslu, tj. to, co pod pojmem hra obvykle rozumíme. Hra je zprvu individuální, posléze paralelní a ještě chvíli potrvá, než získá charakter hry ve dvou či ve skupině.

Při hře dítě ztvárňuje a vyjadřuje navenek své prožitky. Hra je autentická, tvořivá a je sebevyjádřením dítěte.

Z hlediska dětského analytika má hra význam i diagnostický a terapeutický. Nápadné je dítě, které si nehraje. Dá se říci, že je inhibované v základní dětské potřebě a že je to inhibice podstatná. Dá se z toho usuzovat na závažnější poruchy.

Při této příležitosti bych chtěla uvést, že i při těžkém narušení psychického vývoje, jako je autismus, má hra svůj velký význam. Tyto děti, které jsou ponořeny do vlastního světa a velmi obtížně prolamují bariéru mezi sebou a okolním světem, si často dlouhé hodiny vydrží stereotypně hrát. Fascinují je krouživé a vířivé pohyby, takže např. právě kvůli tomuto víření s hračkou pohybují, aniž je významné, co tou hračkou je. V té hře je rigidita, která jim přináší uklidnění, a dokážou se nepříčetně rozčilit, když by se někdo pokusil hru přerušit. To se dělo i s malým chlapcem, jehož nejmilejší hrou bylo pozorování automatické pračky v chodu a napodobování točivého pohybu bubny.

Znovu připomínám, že u dětí je hra bezprostředním vyjádřením jeho pocitů a prožitků. U nich myslet a cítit znamená konat a převádět do hry.

Z praktické ukázky – při pohovoru terapeuta s rodiči, kteří byli v konfliktním vztahu, bylo přítomno i jejich zhruba tříleté dítě. Oba si shodně stěžovali, že dítě je neklidné a „bezcílné“. A skutečně při pozorování se zdálo, že dítě jen tak pobíhá. Když jsme tento záznam sledovali na videu, bylo zřejmé, že nejde o chaotické pobíhání. Šlo o to, že chlapec přebíhal od matky k otci a zpět, a tak se svým způsobem snažil dělat most mezi oběma rodiči a snažil se o „přemostění“ jejich konfliktu.

Jak hra vypovídá o vnitřním prožívání dítěte, lze soudit z následující ukázky – jde o desetiletého chlapce, který vyrůstá s rodiči

a mladší sestrou v jedné malé obci u Prahy. Rodina žije značně izolovaně a „pro sebe“. Chlapec je mutistický, to znamená, že kromě rodiny s nikým jiným slovně nekomunikuje. Ani ve škole při vyučování, ani s cizími lidmi, ani s dětmi. Je výrazně a ambivalentně závislý na své matce. Je manuálně zručný a rád staví za pomoci otce modely lodí. V poslední době vytvořil velký model lodi, který stále zdokonaluje. Nabízí se úvaha, že touto cestou dává najevo touhu po nezávislosti. Jeho fantazie, že může být svobodný a může se vzdálit od rodičů, je ztvárněna vytvořením reálné lodi, která je symbolem cesty a putování.

Při analýze s dospělým pacientem vytanula jeho vzpomínka na to, kdy byl jako dítě šťastný a spokojený. Bylo to tehdy, když si hrál na pískovišti a stavěl podle jeho vyjádření „komunikace“. Šlo o mladého muže, který byl podřízen přáním svých blízkých, zejména matky, natolik, že přestal vnímat svá přání vlastní. V jeho životě bylo všechno „podle druhých“ a tato porucha se začala vytvářet od časného dětství. Z tohoto pohledu byla jeho dětská hra na písku, vytváření staveb a komunikaci jediným prostorem, kdy byl svobodný a kdy to bylo „podle něj“ a nikoliv podle mámy. To pískoviště znamenalo jeho svobodu. A bylo jeho velkým objevem v jeho dospělé analýze, z jakého důvodu na to rád vzpomíná.

Jiná zajímavá ukázka hry – u osmileté holčičky, která si do té doby hrála s panenkami a plyšovými zvířátky, byla zachycena následující herní sekvence. Dívka si přikládala k oku ukazováček pravé ruky jako pistoli a doprovázela to slovy pif – paf. Zprvu tomu nikdo nevěnoval pozornost, byl to jen jiný prvek ve hře. Když se jí ptali, na koho střílí, odpovídala, že na bílá auta. Posléze se ukázalo, že před několika týdny jela se svým otcem v autě a na klíně držela svého psíka. Protijedoucí řidiči usnul za volantem, nezvládl řízení a naboural do nich. Holčička utrpěla tržnou

ránu na hlavě. Bezprostředně situaci „zvládla“ velmi dobře. Avšak ve hře, kterou až nutkavě opakovala v následujících týdnech, odražovala svou úzkost a také agresi vůči bílému autu, které do nich nabouralo. Později, když bylo propojitelné, jak střílení po bílých autech souviselo s autohavárií, kterou prožila, byla schopna sdělit, že při autohavárii cítila pouze velký strach o svého otce a také o svého pejska.

Dodávám, že pro agresi v tu chvíli nezbylo místo, a přesto bylo nutné ji nějak zpracovat. A k tomu právě pomohla hra.

Život dítěte je spjatý se životem dospělého. Dospělý nemá už většinou k dispozici hru, opouští ji obvykle v dětství a vládne více psychickým rozměrem, který disponuje fantazií, sny, přemýšlením a psychickým zpracováním traumatu. Otec této holčičky vyjádřil své pocity k dané situaci ve snu. Zdálo se mu, že se dostal do smyčky času, dceři už bylo osmnáct let. Snažil se k ní dostat a říci jí, že je její otec. Ona ho však nepoznávala a to v něm vzbuzovalo velkou úzkost a zoufalost. To byla jeho cesta, jak zpracoval pocity viny z havárie vůči dceři.

Vraťme se však ještě ke hře v předškolním věku dětí. V této době se začíná ujmát vlády fenomén, který nazval Winnicott přechodným objektem. Je to pojem, který bývá materializován do podoby nějakého plyšového zvířátka či hračky. Dítě si takovou hračku oblíbí, všude ji tahá s sebou, spí s ní a má ji vždy nadosah. Snad by se dalo říci, že je to skutečně vmezezení objektu mezi dítě a svět.

S touto hračkou už dítě prožívá, respektive do ní ukládá své fantazie, sny a herní nápady. Komunikuje s ní a to je první předstupeň jeho skutečné komunikace se světem. Je to něco, co je opravdu jeho a přitom leží vně něho. Úžasná a objektivní možnost!

Je zajímavé, že i v současném přetechinovaném světě počítačů, game-boyů a všemožných technických vymožeností zůstává

tento nejčastěji plyšový přechodný objekt stále věrným průvodcem dítěte.

Někdy rodiče nedocení jeho význam, jako se to stalo u dvanáctileté holčičky, která byla pozvána na návštěvu k příbuzným do cizojazyčného prostředí. Trvala naléhavě na tom, že si s sebou vezme svého plyšového králíčka. Matka ji na cestu vybavila dobře, ale považovala za důležitější, bude-li mít dcera s sebou v kufříku dost oblečení a toaletních potřeb, a tak jí králíčka rozmluvila. Nedocenila, že pro dceru je podstatnější, když si s sebou veze kus jistoty a opory než to, jaké oblečení si na sebe vezme.

Ještě jedna věc je zajímavá. V naší současné společnosti, kde se hranice poznatků, dovedností, sexu i experimentování s návykovými látkami posunují do čím dál nižších věkových kategorií, jde s dítětem přechodný objekt v určité podobě i do dospívání. Je zajímavé vidět mladé slečny, a dokonce i mladé ženy, jejichž životní znalosti jsou ve všech směrech bohaté – studují, cestují do zahraničí, mají partnery – a přitom v jejich postelích je místo vyhrazené pro plyšáka. Dá se to vidět i tak, že přes všechny atributy někdy i předčasné dospělosti si mladý člověk nese s sebou kus dětského života a že je obtížné vzdát se „ráje dětství“.

Jedna stará paní mi kdysi líčila svůj životní příběh. Pozastavila se u toho, že když o její ruku přišel k rodičům žádat její nápadník, hrála si právě na zahradě u altánku se svou oblíbenou pannou. Bylo jí tehdy 27 let. Řekli bychom možná, jak nezralé a infantilní chování. Přesto ta paní žila po boku svého muže, jímž se ten nápadník stal, přes 40 let a měli spolu dvě děti. Možná ta hra s panenkou byla jejím loučením s dětstvím a mládím. Musím dodat, že se tehdy psala třicátá léta. Dnes by to asi vypadalo jinak. Touto odbočkou však nechci zcela přerušit linii vývoje dítěte a jeho hry.

Se vstupem do školy (a dlužno říci, že tomu tak je podobně napříč různými civiliz-

zacemi) dítě tiše a nenápadně vstupuje do dalšího vývojového období – do latence. Koncept latence poprvé vyslovil Freud v roce 1905 jako fázi dětského sexuálního vývoje. I tam je dítě ještě samozřejmě doprovázeno přechodným objektem. Odkládá však v této fázi vášně spojené s řešením oedipského komplexu, jež panovaly v předchozím vývojovém stadiu, na pozdější fázi dospívání. Mění se jak ono, tak i jeho hra. Pro toto vývojové období je charakteristický určitý ústup pudových naléhavostí ve prospěch zrání ega a strukturalizaci a krystalizaci superega. V předchozím vývojovém období, tedy v raném dětství, se dítě muselo vzdát nároku na různopohlavního rodiče při pozitivním oedipském komplexu nebo nároku na stejnopohlavního rodiče při negativním oedipském komplexu. Muselo připustit, že se ocitá vně rodičovské dyády a muselo připustit existenci triády. Tento krok je však také osvobozuje a umožňuje mu v období latence poněkud „opustit“ rodiče a věnovat se záležitostem dětství.

Latence, tz. zhruba období školního věku do prepuberty, je charakterizováno zaměřením na rozvoj kognitivních funkcí, narůstá význam vzdělávání a učení. Dítě je orientováno na získávání vědomostí jak ve škole, tak mimo ni. V této době také zaznamenáváme velký nárůst jeho zájmů a sublimačních činností. Vzrůstá jeho kreativní a imaginativní činnost. Přidružuje se navíc i to, že dítě začíná vnímat svůj výkon a za výkon je i odměňováno.

Dítě vstupuje do různých zájmových kroužků a klubů, často také předměty svého zájmu stíhá a dychtí po novém.

Navazuje kamarádky vztahy. Mít kamaráda a být kamarády přijat je v tomto věku velkou a nezaměnitelnou devizou. V této době začínají děti provozovat různé sporty, a to zejména kolektivní, v nichž je důležité i pouto kamarádství. Jsou-li však ambice ro-

dičů na jejich sportovní výkon vysoké a introjikuje-li je dítě, může se snadno kterákoli sportovní hra či disciplína stát řeholí. Místo původního záměru, tj. hrát si a zažívat přirozenou rivalitu při hře, se stává i hra pro dítě jen další povinností. Má pak za úkol dosáhnout co nejvyšší mety. Ztrácí se radost ze hry a zůstává výkon a povinnost a touha vyhrát za každou cenu. Vzpomněla bych při této příležitosti chlapce, školního věku, kterému vyhledala matka odbornou pomoc, protože plakal a tolik se bál při tenisových zápasech, že prakticky nebyl schopen hrát. Byl to diametrální rozdíl proti tréninku, při němž hrál velmi dobře. Při zápase ho skolil pocit zodpovědnosti a tlaku na výkon. Šlo o chlapce, který vyrůstal pouze s matkou, rodiče byli rozvedeni. Matka svého synka velmi milovala, upnula se k němu a hodně investovala do jeho hry. A to nejen finančně, ale i časově a emočně. Nebyla na syna tvrdá a nehubovala ho, když prohrál. Pro něj však bylo ještě o mnoho těžší zklamat hodnou maminku, která mu tolik obětovala. A to ho inhibovalo při zápasech a bralo mu radost ze hry.

V souvislosti s rozvojem superega v období latence dochází k tomu, že dítě je schopno internalizovat zákazy a podřídí se pravidlům. Pravidla her jsou také tím, o čem se děti dokážou dlouho a živě dohadovat. V této souvislosti můžeme vidět i to, že vývoj superega v dětském věku nemá jen punc kritického, moralizujícího a trýznivého superega dospělých pacientů. Pomáhá dítěti také rozlišovat, co je dobré a co špatné, co je spravedlivé a co je nespravedlivé.

Dítě školního věku se rádo sdružuje. V současné atomizované společnosti (což se týká zejména městských dětí) se začínají množit spíše dětské dvojice, maximálně trojice, které se scházejí doma u počítačů a náruživě hrají počítačové hry. To je lepší případ. V horším případě vysedávají u počítačů samy i dlouhé hodiny. Protože však nelze

odpojit vývojovou potřebu po komunikaci s ostatními vrstevníky, děje se tak často cestou přes internet. Je hodně používaným výrazem jdu na „čet“ (chat), což znamená jdu si „pokecat“ přes internet. Vesnické děti mají podle mého soudu přece jen více možností vytvářet větší přirozená společenství.

V období latence dochází i k tomu, že děti směřují ke kategorizaci. Je to čas sběratelských vášní a ony sbírají kde co, od známek, nálepek, obalů od čokolád atd. až po telefonní karty, kartičky s hokejisty a s pokémony. To pak mezi sebou vyměňují a mezi ostatními si zvyšují prestiž, mají-li nějakou zvlášť cennou a vzácnou kartičku.

U mladších školních dětí dosahují v současné době značné obliby pokémoni. Je s podivem, jak snadno si zapamatují složitá a cizokrajná jména i to, co která ta kapesní přišerka vyjadřuje a za co bojuje. V té podobě jde také o externalizované projevy agrese. Zde bych uvedla příklad devítiletého hraničního chlapce, který je při hře s figurkami pokémonů zcela zaujat jejich vzájemným bojem natolik, že v té chvíli je téměř v tranzu a nevnímá okolí. Natolik je pro něj strhující boj protichůdných sil a pokémonů. Jeho já je v tomto boji rozpolceno a zcela propůjčeno jejich službám. Jde o externalizaci konfliktu. Dá se říci, že jde u něho o určitý pokrok. Dříve totiž zaměřoval svou agresi vůči ostatním dětem. Tímto způsobem má možnost přenést ji do hry.

Období latence je rovněž obdobím identifikací. Děti představují o dospěle svádět boj a jsou schopny se s nimi, či s některými jejich vlastnostmi ztotožňovat. Holčičky tak činí zprvu ve hře s barbie, později s filmovými hvězdami, zpěvačkami a modelkami. Sní pak o tom, že jsou stejně krásné a slavné. Kluci se identifikují se supermanky a hrdiny akčních filmů, kteří oplývají nadpřirozenou silou. To vede také k posílení onnipotentních fantazií, a to často naráží na realitu.

Zejména kluci začínají v tomto věku pěstovat různá bojová umění, což je cesta, jak svou identifikaci se silnými muži potvrzují, ale zároveň je to snad vede i k realitě a většímu přijetí vlastních možností.

V současné době je velkým přáním všech školních dětí mít svůj vlastní mobilní telefon. Bývá to hodnoceno jako módní záležitost nebo jako rozmazlenost chtivých dětí. Domnívám se však, že v tom přání je hluboce zakódována potřeba dětí po komunikaci. Jsou-li jejich možnosti v tomto smyslu omezeny, hledají náhradní možné varianty a ty jim mobilní telefony poskytují. Často tak činí bez ohledu na kapsu rodičů. Tak velká je jejich potřeba.

Ku konci období latence již nezadržitelně klepe na dveře období puberty a adolescence. S obdobím puberty přicházejí změny ve fyzickém a sexuálním vývoji. To je doprovázeno změnami v psychické oblasti vyjádřenými jako období dospívání, tedy adolescence.

V něm s plnou prudkostí znovu ožívají konflikty rané fáze vývoje. Dospívající člověk je znovu konfrontován s rodičovskými postavami, s láskou ke stejnopohlavnímu rodiči a s rivalitou a nenávistí k rodiči různopohlavnímu. Musí se s definitivní platností vzdát naděje na získání stejnopohlavního rodiče jako partnera. Navíc je stav dospívání dramatizován bojem proti oběma rodičovským autoritám. Je to období plné vzdoru, hostility a nenávisti, ale také jímavé sladkobolnosti a touhy po blízkosti. Dospívající v té době převádí velkou část svých psychických dějů a fantazií do konání. Pro toto období je tedy typické agování, nebo-li acting-out. Projevuje se to v nejrozličnějším experimentování – se vztahy, s oblečením, s úpravou vlasů, s hudbou, s experimentováním s návykovými látkami, s kouřením i se sexem. Hranatá říznost na jedné straně a snadná zranitelnost a nedůvěřování sobě na straně druhé. To je typický konflikt dospívajícího člověka. Jak přežije období dospívání, záleží na tom, na-

kolik pevně se vyvinulo ego v období latence.

Dospívající jedinec hledá svou jistotu v identifikaci se skupinou svých vrstevníků, hledá potvrzení v partě. Tam je silný a méně zranitelný. Může se pak vysmívat okolnímu světu a dospělým, může je provokovat a útočit na jejich „staré, zkostnatělé“, případně „konzumní“ hodnoty. Používám zde sice uvozovky, ale nejsou mi úplně od srdce. Dospívající mají totiž kromě rychlých a neuvážlivých odsudků také velkou vnitřní citlivost pro opravdovost a pro hodnoty.

V tomto věkovém období zakládají např. nejrozličnější hudební skupiny. Hrají si tak, že hrají. Někteří pokračují v pěstování sportů, jiní se sdružují při různých party. Chodí na diskotéky nebo se jen tak „poflakují“. Jde rovněž o období prvních velkých zamilování a lásek. A tady začíná i hra milostná a sexuální.

Některé hry jsou nebezpečné. A čím jsou nebezpečnější, tím jsou přitažlivější. Jde např. o rychlou a nebezpečnou jízdu na motorkách nebo v autech.

Při této příležitosti bych chtěla zmínit jednu nebezpečnou hru u mého klienta, kvůli které se dostal do mé péče. Připadá mi, že tato hra vystihuje v extrémní podobě konflikt, který probíhá v celé adolescenci.

Jde o dospívajícího chlapce, který má slabší fyzickou konstituci, ve škole mu to moc nejde, nevěří si. Mezi dětmi nemá žádné kamarády a není mezi nimi oblíben. To u něho vede k pocitům izolovanosti, ale na druhé straně také k pocitu zlosti na ostatní vrstevníky a zároveň k pocitu touhy po tom, aby jej přijali a obdivovali. Za tím účelem si našel velmi nebezpečnou hru – zakládání požárů.

Stav vyvrcholil tím, že založil požár u půdy školy. Vytvořil zařízení, které požár spustilo, aby on sám měl alibi, že u toho nebyl přítomen. Na celou záležitost se přišlo a on se nakonec přiznal. Tím dosáhl toho, že byl slavný, i když jeho sláva měla negativní znamén-

ko. Dostal trojku z chování a hrozilo mu umístění ve výchovném ústavu. Později mi líčil, že když prožil nějaký neúspěch ve škole či v kontaktu s vrstevníky, vymýšlel a do detailů plánoval založení požárů. Něco z těch plánů zůstalo v jeho fantazii, něco realizoval. Byla to pomsta. Opájel se tím, že on nenápadný a opomíjený udělá takovou věc, která může ostatní ohrozit. Zakládal si na své důmyslnosti a na tom, že on je tím mocným mužem v pozadí, na kterého se ale nepříjde. Zároveň však v tom bylo obsaženo i přání po tom, aby se na něj přišlo a aby všichni věděli, že on je ten mocný.

Je jen zdánlivým paradoxem, že chlapec se cítil nejlépe v hasičské uniformě a mezi hasiči. Jeho otec byl totiž profesionálním hasičem, a tak ho občas do hasičské zbrojnice bral s sebou. Tam se cítil být přijímaný a zakoušel pocit „my mužský“. Takto to dokázal i slovně vyjádřit.

Čtení jeho deníku bylo fascinující a určitě by stálo za publikaci. S mnohými hrubkami, ale velmi výstižně v něm chlapec popisoval svá duševní rozpoložení a pocity, konflikt mezi oběma protichůdnými silami. Mezi touhou po zakládání ohňů a touhou po jejich hašení. Konflikt mezi silnou pudovou silou a snahou o její ovládnutí. Cestou této nebezpečné hry odagoval a externalizoval vnitřní konflikt. K ilustraci uvádím následující obrázky. Na prvním je vyjádřena chlapcova snaha o ovládnutí tohoto konfliktu a na druhém „boj dvou já“, jak sám svůj obrázek nazval – dobrého a špatného, žhářského a hasičského já.

Nedá se říci, že by hra byla jen výsadou dětství. I když v dětství má své zásadní místo. Hrají si i dospělí, ať už jsou to různé společenské a karetní hry nebo hry se sportovním zaměřením.

Jsou ostrůvkem dětství v dospělosti, ale mají spíše funkci odreagování než tvořivou funkci podporující vývoj, jak je tomu v dětství.



Obr. 1





Obr. 2