

Virtuální hrací prostory

Barbara Burian-Langegger

„A hráli jsme si a hráli a hráli, takže to byl čistý div, že jsme se neuhráli k smrti“, píše Astrid Lindgrenová ve svých vzpomínkách „Zmizelá země“.

Hraní patří k „potenciálnímu prostoru“. Je to přechodový jev mezi vnitřním a vnějším světem, mezi reitou a snem, mezi vědomou a nevědomou fantazií.

Vzniká v ranném vztahu mezi dítětem a jeho primárními vztahovými objekty a patří k biologicky ukotveným primárním afektivním systémům a je vždy spjata s rozkoší, strachem a infantilní sexualitou. Slouží k uspokojení pudů a k uvolnění napětí.

Ve zvířecím světě vede hra prokazatelně k růstu mozkových buněk, potlačení hraní vede například u potkanů k agresivitě.

Když si děti hrají, přestanou masturbovat, když je ale vzrušení a strach příliš velké, zničí se i hra. Pravidla hry mohou tento strach držet v šachu....

Hraní je v zásadě inovativní, tvořivé, uspokojující a samo o sobě má terapeutický účinek, stejně tak však může být hra bez významu, perverzní a ničivá.

Z hry se vyvíjí kultura. Současně však hra obsahuje archaickou, vnitřní sílu, která kulturu může sprengende Kraft, která zachází se zničením pevně daných pořádků.

Tato polarizace vzniká z dvouznačnosti, která spočívá v samotné povaze hry a je dnes v diskusi o hře ve virtuálním prostoru velmi relevantní.

Již Platón varoval před hrou a hudbou, kudy se mohou do státního zřízení nepozorovaně vplížit podvrtné tendence. Když se však hra správně použije při výchově, pomáhá při ukáznění dětí...

Sigmund Freud popsal v roce 1920 v *Principu slasti* (1920.s.12) jak se dítěti podaří při *Garnrollenspiels*, aby aktivně dostalo na scénu odchod matky.

Hra je u Freuda opakování potlačeného a se slastí spojeného pokusu, stát se pánem situace.

„Hrdina“ je pořád vlastní osoba se svými erotickými přáními a požadavky moci.

Freud tedy vidí ve fantazii, hře a denním snu výlučně regresivní charakter jako kompenzaci neuspokojivé reality a neuznává její tvořivý potenciál, který podporuje vývoj.

Podle našeho dnešního chápání bychom tento výlučně regresivní aspekt fantazie našli v představě Johna Steinera, „*Místa duševního stáhnutí(útočiště?)*“

Donald W. Winnicott naproti tomu uvádí:

„Hraní je zkušenost a sice je to tvořivá zkušenost, prožitek v kontinuu prostoru a času, je to základní forma života“(1971/62)

Winnicott chápe hru samotnou jako *přechodový prostor*. Co se týká sublimace pudů, považuje hru za univerzální zkušenost, která umožňuje zrání a vztahy ve skupině.

Dítě si vezme ke hře vnější předměty a používá je k představám o svém vnitřním světě. Dítě a objekt jsou nejdříve prolnutý . Dítě vytvoří v onnipotentní a magické iluzi svůj svět do jisté míry zcela samo. Matka nabízí to a je ochotna dát to, co je dítě připraveno najít. Objekt je hledán a verworfen. (použití předmětu)

Objekt, matka, se musí nechat zničit ve fantazii dítěte, aniž by byl zničen reálně a pomstil se.

Zde vzniká důvěra, zde vzniká „hřiště“(místo ke hraní).

Winnicott ve svém konceptu virtuálního intermediárního prostoru mezi intrapsychickým a interpersonálním, mezi fantazií a realitou, mezi subjektem a symbolem. Místo, který současně rozděluje a spojuje, je to „*jakoby prostor*“, který úzce souvisí s procesem symbolizace a hraní.

Tento přechodový prostor vzniká mezi symbolickým srovnáváním a symbolem: je to *meziprostor* mezi narcistickou iluzí a vědomím oddělenosti, v němž je možná zralá symbolizace. Přechodový objekt, symbol a triangulovaný otec představují třetí prvek, sloužící

k oddělení ale také k překlenutí opuštěnosti.

Winnicott dovozuje přímý vývojový důsledek přechodového jevu ke hře, ke společné hře a ke kulturnímu prožitku.

Dají se Winnicottovy úvahy použít také na jevy virtuálního hracího prostoru?

Virtuální prostory jsou v naší elektronické době základní prostory prožívání. Digitální svět vytváří iluze, svět neomezené fantazie a splnění přání, který se neliší od snu a od umění a má jednoznačně hravý charakter. Současně kybernetický svět přispívá k transparentnímu zobrazování skutečnosti a vyrábí sám svou vlastní realitu, neboť miliony lidí se v něm neustále reálně pohybují. Virtuální prostor umožňuje tvořivý kyvadlový pohyb mezi vnitřním a vnějším světem, mezi fantazií a realitou. Jako „mírná narkóza“ (Freud) umožňuje nejen únik před skutečností, ale současně také vypořádání se s ní. Je to místo splněných přání, jednání na zkoušku, zvládání konfliktů a perspektivy budoucnosti. Když se na to tak podíváme, mají virtuální média a denní sny něco společného.

Obojí má v dospívání zvláštní význam.

Dospívání je ve všech kulturách kritická fáze sociálního přerodu a agresivních střetů, která je potřebná pro uchování společnosti stejně jako pro její proměnu a musí být integrovaná do jejích kulturních procesů.

Napětím mezi výpadem do nového neznáma a spojením se starým, toto mezistádium, kde vládne „ještě ne“ a „už ne“ prochází dospívající jako cizinci v zemi Nikoho.

Dospívající Já je v této fázi ohroženo mnoha vnitřními a vnějšími nebezpečími. A stejně jako malé dítě – ve fázi oddělení od svého primárního objektu – používá přechodový objekt, hledají dospívající ve virtuálním hracím prostoru oporu v přechodových jevech, které jim silně připomínají dřívější přechodový objekt. V tomto případě mají nejdůležitější znaky v dnešní kultuře dospívajících právě elektronická média. A Winnicott zdůrazňuje, že matka dovolí, aby „si dítě k tomuto objektu vytvořilo téměř závislý vztah..“

Virtuální hry jsou v první řadě hry a většina mladých lidí to ví také!

Jsou to časově přiměřené prostory k prožívání a prostředky, aby se dospívající naučil zacházet s komplexními danostmi vnitřního a vnějšího světa v dnešní době.

V hravém „jakoby prostoru“ se především obsatařají onnipotentní narcistická splněná přání: umožňují regresi ve službách Já, umožňují regulaci blízkosti a vzdálenosti, oddělení a opětovného sblížení a vytváří příslušnost ke skupině. Hra ve skupině vrstevníků má důležitou stabilizační funkci: je to místo mezi rodinou a společností. Dospívající může prožívat díky společným symbolickým znakům a jednání, ztracený pocit „my“ původní rodiny v nové soudržnosti. To, co dřív musel protrpět sám jako vnitřní konflikt, se nyní stalo konformním chováním ve skupině.

Psychodynamicky má regrese, „mírná narkóza“ (Freud) důležitou funkci jako „progresivní obrana“ (Loch) proti realitě. Obrana před strachem pomocí projekce, rozštěpení nebo autistického ztražení však většinou nemá žádnou patologickou relevanci, ale je ve službách Já (Kris, 1952).

Narcistické identifikace se všemocnými hrdinskými postavami nebo top modelkami, které jsou vybaveny silou, zjevem, krásou a sexuální přitažlivostí, slouží k seberegulaci a pomáhají mladistvému, aby se identifikoval s hrozivými sexuálními a agresivními pudovými touhami, které vznikají skutečnou konfrontací s blízkostí, intimitou a sexualitou. Podobně jako u pohádek a vývojového románu jsou výrazem vnitřního světa a fantazií v nichž se zobrazuje konflikt a současně je možná obrana proti konfliktu.

Jak jinak než hravě, mohou děti a mladiství lépe zacházet s identitou, s příslušností k rolím,

odpoutáním, agresí, sexualitou a regresivním tahem.

Pokud chápeme médium ve smyslu *kontejneru*, je možná integrace zralé struktury prostřednictvím projekce, reintrojekce a reprojekce. Hraní s neustále dosažitelnými virtuálními světy obrazů (obrazy místo řeči) otevírá každopádně nové identifikační možnosti a proměňuje duševní vnitřní svět. Může také podporovat fantazii a procesy symbolizace – od symbolického srovnávání až po zralý symbol – nebo se může opevnit jako obrana před afekty a procesy myšlení a zůstane fixovaný na médium.

Zdravé a vývojové žádoucí jsou tyto onipotentní identifikace jen tehdy, pokud zůstává nedotčený vztah k realitě, (například odmítání kriminálních činů), pokud se odehrává výměna se stejnými vrstevníky a pokud je schopné mladistvé Já prožívat tyto fantazie v souladu s vlastními schopnostmi a podmínkami okolního světa. „Co skutečně dovedu, co skutečně jsem?“

Pokud není již možné opustit virtuální svět denního snu, nacházíme fixovaný vývoj na patologické Grossenslebst (???), které je více a více řízeno archaicky-regresivními a částečně destruktivními afekty. Toto převážně šablonovité, agresivně-destruktivní agování, slouží podle *M. Gunthera* výlučně narcistickému opevnění, aby se člověk bránil před prožíváním skutečných pocitů a existenciálního strachu. Dojde-li ke ztrátě dobrých vnitřních objektů a bude-li přerušen vztah k vnější společenské realitě, nemůže docházet ke kvydlovému pohybu mezi Já a Ne Já, mezi psychickým vnitřním prostorem a vnější realitou, mezi přítomností a budoucností. Tím je zničen přechodový hrací prostor. Tím také ztrácí skupina vrstevníků svou vývojově žádoucí funkci.

Rozhodující pro překonání krize v dospívání je, jestli se dá síť a sociální skupina použít jako smysluplný kontejner k objektové a vlastní regulaci nebo jestli se upevní odpor ve smyslu „Ztracen na horizontu“....

Klinicky se tyto skutečnosti dají většinou zjistit teprve ve svém průběhu....

Jaký význam mají tyto úvahy pro psychoterapii?

Citát: psychoterapie se odehrává tam, kde se dvě oblasti hraní překrývají. Ta pacientova a ta terapeutova. Psychoterapie má co dělat se dvěma lidmi, kteří si spolu hrají, z toho vyplývá, že práce terapeuta tam, kde není možná hra, je zaměřena na to, aby pacienta dostal ze stavu, v němž si nemůže hrát, do stavu, v němž je možné si hrát. U konce citátu (Winnicott, 1971, 49) a dále:

„Pokud si terapeut neumí hrát nehodí se pro tuto práci.“ (Winnicott, 1971/52)

Cílem terapie je, aby dítě, dospívající a dospělý pacient mohli čerpat z přechodových prostor a objektů. Děti kvůli hraní, dospělí kvůli „hře s myšlenkami“. Již to, že někoho přimějeme k imaginaci, je to samo o sobě již terapie.

Také v terapii by mělo dítě, dospělý ve své fantazii vytvářet objekty a současně by je měli mít možnost zničit.

Naše terapeutické hrací místnosti se v posledních desetiletích téměř nezměnily.

Možná lpíme sami na nostalgických představách o tvořivosti...děti si v lese budují dům na stromě a podobně...a je možné našimi vlastními fantaziemi a strachy omezujeme dětské vývojové prostory a brání tím, aby se vypořádaly se svými vnitřním a vnějším světem.

Co se asi odehrává v 17 leté dívce, která se téměř denně řeže, konzumuje alkohol a hraje až 15 krát League of Legends a přitom se pokaždé vybere tu stejnou zvláště odpornou postavu?

Abychom pochopili vnitřní svět našich pacientů/pacientek, musíme se za nimi vydat do jejich virtuálních hrových světů, abychom porozuměli tomu:

„Co se hraje? V jakém vztahovém kontextu se hraje? Jaký význam má ta hra?“

Jaké vývojové pozadí má hra se zvláštním zřetelem na dospívání.

Virtuální obrazy, hry a hrací postavy mají vždy svůj vlastní smysl a důležitý symbolický význam, jsou dobrým prostředkem, jak komunikovat o vnitřních poměrech.

Jsou výrazem vnitřního světa a slouží současně obraně a popření a zvláště k obraně ve vztahu k terapeutově. Metodicky/technicky to znamená, že se musíme pokusit, vytvořit spojení k obsahům hry a získat kontakt na významové obsahy vnitřního světa:
například necháme si hru přesně vysvětlit, necháme si přesně vyprávět obsah.

Můžeme společně hrát, proč ne? Můžeme svět hry kreslit, můžeme imaginovat postavu ze hry, nebo celou sekvenci, můžeme společně vymyslet hru....

Také při zdánlivě nesmyslné hře a nesrozumitelném chování, se pokudíme pochopit, co nám pacient sděluje prostřednictvím projektivní identifikace o svém vnitřním stavu.

To zůstává ústředním obsahem terapeutické komunikace.

Literatúra

Burian-Langegger, B (2005): Strach z oddělení. Krize v dospívání. Imagination 3/05
Wien:Facultas

Freud,S. (1920):Princíp slasti. GW VIII. Fanfurkt/M.:Fischer

Günter,M.(2013) Hra ve virzálním světě. Afektivní obrana, „ mírná narkóza“ nebo symbolizace?

Lindgren,A. (1977) Ztracená země. Hamburg: Oetinger

Winnicott,D.W. (1971) Od hry k tvorivosti. Stuttgart: Klett-Cotta

Autorka

Dr.Barbara Burian-Langegger

Detská lekárka a dorastová psychiatrička a psychoterapeutka KIP, docentka KIP

Vlastná prax

Penzinger Strasse 79, 1140 Wien

e-mail:bbl@aon.at

Preklad: Kristína Černá