

# Teorie symbolů používána během psychoterapie

Charles A. Sarnoff, MD

---

## ÚVOD

Symbole poskytují jakýsi polštář při čelícím stresu, který umožňuje přizpůsobení nepříjemným vlivům. V tomto aspektu tvorby symbolů jsou úskalí, která podporují psychopatogenezi. K tomu dochází, když jsou role symbolů jako částí, které nesou paměť, kategorizaci a komunikaci, odloženy stranou; a symbol se stává prostředníkem z minulosti do současnosti pro zážitky, které senzibilizují pacienta k narušení současné reality a citění.

Například v následujícím případě si všimněte transmutace architektonické formy- komína, na symbol, který je protkán afektem z minulé zkušenosti.

Rezident, který právě začínal s výcvikem dětské terapie, byl pověřen hodnocením a léčením Paula D., dítěte s latencí, jehož jediným problémem se zdálo být neschopnost akademicky postoupit ve stejné míře jako jeho vrstevníci. Byla zjištěna porucha centrálního zpracování a dítě bylo klasifikováno jako dítě s minimální mozkovou dysfunkcí. Byl to ochotný a spolupracující mladík. V jeho interpretacích bylo velmi málo toho, co tento student považoval za důležité. Dítě mluvilo málo spontánně a na všechny otázky odpovědělo dobře modulovaným „Fajn“ nebo „OK“. Na konci supervizního sezení, na kterém bylo hlášeno trochu neurotického obsahu, jsem navrhl, aby dítě bylo sledováno pouze do doby, než bude dokončeno jeho přiřazení specialistovi na poruchy učení.

Když se tento rezident připravoval opustit moji kancelář, obrátil se ke mně a zeptal se: „Ach, mimochodem, chtěl jsem se tě zeptat, co mám dělat s dalekohledem, ale zapomněl jsem.“ „Jaký dalekohled?“ zeptal jsem se. Odpověděl: „Chlapec chce vědět, jestli může přinést dalekohled, a já si chci být jist, že je to správné a nebude to zasahovat do terapie.“ Ujistil jsem ho, že ne, a navrhl jsem, aby se zeptal dítěte, proč jej potřebuje. Na příštím sezení dítě objasnilo, že se chce podívat na komíny nedaleké nemocnice, které byly viditelné oknem herny. Potřeba dítěte dívat se měla pocit naléhavosti, nádech strachu a atmosféru tajemství. Žádné množství výslechů mladíka nemohlo vyvolat víc než informace, že tam bylo něco, co si chlapec přál vyšetřit.

Navrhl jsem rezidentovi, aby požádal dítě, aby nakreslilo obrázek komínů. Dítě to udělalo a naznačilo, že za komíny je něco, co si přeje vidět. Komíny studoval tvrdě. Mým dalším návrhem bylo, aby byl pacient povzbuzován k výrobě hliněných figurek komínů, aby je bylo možné otočit a vizualizovat zadní část komína. Dítě vymodelovalo komín s velkým otvorem nahoře a na jeho základně byla vytvořena malá díra. Když se ho ptali na tento detail, chlapec povídal o hadech, kteří šli do díry, a o tom, že je musí sledovat. Poznamenal, že kdyby jeho bratr viděl komín, řekl by, že vypadá jako penis.

Dva roky předtím dítě podstoupilo chirurgický zákrok pro korekci aberantního otvoru uretry ve spodní části penisu. Zbytková vzpomínka na reakci na operaci informovala o komínu intenzivní zkraslení fantazie. Vstup pro psychotherapeutický přístup k emocionálnímu zbytku jeho chirurgické zkušenosti byl otevřen komínem modelovaným v jílu. Terapeutův požadavek na trojrozměrný symbol, který by představoval mimořádně důležitý plochý komín, vytvořil obraz, který obsahoval zkraslení. Taková zkraslení naznačují, že zde existují symboly, které terapeutovi signalizují přítomnost konfliktní oblasti vyžadující pozornost. Dítě, používající symbol typický pro jeho věk, odhalilo potenciál pro reparativní zvládnutí a propracování traumatu z minulosti přes komunikaci pomocí zástupního psychoanalytického symbolu.

Úkolem terapeuta v takovém kontextu je pomoci dítěti rozvíjet verbální a abstraktní reprezentace traumatických zážitků a neverbálních myšlenkových procesů prostřednictvím vyjádření ve formě symbolů, které lze interpretovat a jejichž kontext lze rozšířit a získat nové informace k objasnění terapeutem. Takové symbolizace používají hračky, afekty, kresby a hry k prezentaci latentního obsahu. Toto je věkový ekvivalent latence použití dospělých asociací a snů jako zdroje pro odhalování nevědomého obsahu. Všimněte si, jak málo terapie Paula D. ilustruje způsob, jakým se zkušenost přenáší pamětí do současnosti ve formě senzibilizujícího latentního obsahu, který podporuje nesprávné interpretace nového vnímání.

Pokus o mistrovství prostřednictvím symbolického opakování minulých zkušeností byl patrný z Paulova zkreslujícího prožívání nové reality v podobě komína s představovanou dírou na místě, kde by žádná díra být neměla. Proces je dynamický. Jeho hnací síla pochází z tlaku nevyřešených traumatických událostí minulosti. Když se používají komunikativní symboly, síly mistrovství a opakování hledají nové zkušenosti, aby sloužily jako symboly, které budou použity při propracovávání minulých traumat.

V neterapeutických situacích může tento proces způsobit zkreslení reality, které narušuje přizpůsobení. Patří mezi ně nedorozumění, falešné vnímání, zjevné fantazie a obranné (maskující) fantazie, jako je účast na hrách a opeře, sledování příběhů v televizi a fantasy hry u dětí. Proces může nastat do takové míry, že obranné energie jsou mobilizovány na úkor neutrálních energií potřebných pro dosažení zdravého růstu. Například vliv generovaný zmrzačenou trubicí může být dostatečně silný, aby donutil dítě vyhnout se komínu, což by vedlo ke klinické fobii.

---

## Psychoterapie a symbolizující funkce

Psychoterapie si klade za cíl dosáhnout zvládnutí minulých traumat prostřednictvím zkoumání vlivů z minulosti na symbolizaci, hru, volné asociace, sny, přímé znovu-vybavení si vzpomínky a přenos. Pokud jde o tyto oblasti, psychoterapie využívá procesu symbolizace, když terapeut rozpozná a interpretuje význam symbolů, které se objevují v dětské hře, v adolescentních popisech přátel, filmech a snech a ve volných asociacích, fantaziích dospělého pacienta, sny a aktualizace fantasy obsahu ve vztazích. Tyto prvky a přenos jsou do značné míry symbolizovanými deriváty činnosti nevědomé fantazie, což je pokus propracovat se k minulému traumatu. Obsah v bezvědomí, který se projevuje v symbolech, lze interpretovat jako součást procesu, kterým terapeut pomáhá pacientovi vyjádřit ve vědomí a zvládnout zbytky traumatu z minulosti a dosáhnout řešení předchozích konfliktních zkušeností. Schilder (1938) popsal roli symbolické hry v dětské terapii následovně:

*"Dítě vidí v postavách hry své vlastní problémy a vyjadřuje se svobodně, nejprve ohledně postav hry a učí se tak porozumět svým vlastním problémům." Získává nový vhled do lidských situací a učí se tak o svých vlastních problémech. Může být pro dítě snazší pochopit jeho strach z agrese ze strany matky, když je předvedena jako čarodějnice, a lépe porozumí jeho kontraproduktivní agresi, když má nejprve zkušenost se symbolem matky. " (str. 26)*

Roky ludického symbolu 26 měsíců až 11 let

*\*(ludický - ludic v angl. - znamená „legraci“, ale toto slovo bylo se vši vážností vytvořeno kolem roku 1940 psychology. Chtěli výraz, který by popisoval, co děti dělají, a přišli s „ludickou činností“. To se může zdát směšné - proč to prostě nenazvat „hrát“? - ale slovo ludic se uchytilo a už to není všechno dětská hra. Může odkazovat na architekturu, která je hravá, příběh, který je vtipný a dokonce satirický, a literaturu, která je lehká. „Ludic“ je nakonec z latinského podstatného jména ludus, které odkazuje na celou řadu zábavných věcí - divadelní představení, hry, sport, dokonce i vtipy. Známejší slovo absurdní také stopuje zpět ke stejnému zdroji. - pozn.př.)*

Piaget (1945) představil koncept ludického symbolu, což je psychoanalytický symbol používaný ve hře. Podobá se snovému (oneirickému) symbolu s výjimkou, že ludické symboly jsou plastické předměty na

rozdíl od snových symbolů, které jsou primárně vizuální. Kromě toho ludické symboly přestávají fungovat jako výbojové cesty na konci latence, zatímco snové (oneirické) symboly přetrvávají po celý život.

Ludické symboly dominují období od 26 měsíců do uhašení herních symbolů v 11-12 letech (ludický zánik). Během této doby je používání symbolů jako zdroje dat o nevědomých motivacích během psychoterapie intenzivní. Toto časové období je stejně velkým polem pro studium symbolů, jako svět dospělých snů. Struktura latence pak vytváří vysoce symbolizované, defenzivně pozměněné zjevné fantazie, které při poskytování obsahu maskují konflikty, které přetrvávají v latentních fantaziích.

Latentní fantazie jsou součástí systému psychických sil, které jsou vždy připraveny vnést nevyřešené zážitky a traumata z dětské minulosti do reakcí a interpretací zážitků z reality. Například dítě, jehož latentní fantazie je svázána se žárlivými pocity vůči jeho rodičům, bude náchylné k tomu, aby ho svádělo svůdné chování ostatních, až struktura latence zavede do jeho hry oidipovské kontextové symboly.

Terapeutův překlad jeho představitele herní fantazie nebo tematického důrazu ve volné asociaci nebo masivního náporu přenosu, který se překrývá s nedávným vstupem reality, který jej aktivoval, vyžaduje interpretační techniku podobnou interpretaci snů. Realita zdůrazňuje vliv fantazie a přenosu takovým způsobem, že zbytek dne ovlivňuje sen. Zesilují bolavá místa v senzibilizované psychice. Takové místo je přítomno všude tam, kde jsou staré nezvládnuté zážitky (například infantilní vzpomínky na deprivaci nebo trauma). Taková senzibilizující latentní fantazie poskytuje vzor pro rozpoznávání environmentálních signálů, které opakovaná traumata zesilují. Interpretace nových zkušeností je založena na latentní fantazii.

Syntéza minulosti a současnosti vede k formování zjevné fantazie. Proces je dynamický. Hledání mistrovství prostřednictvím opakování neustále hledá nové zkušenosti, které slouží jako symboly minulých traumat. Někdy nucení opakovat a prožívat doporučující fantazii vytváří překážku pokroku v terapii. Příklad takové situace zahrnuje „masochistické braggadocio“.

\*(*braggadocio - chvástat se, chlubit se - pozn.př.*)

---

## Symboly “Masochistického braggadocio”

Jak v dospívání, tak v dospělosti se regresivní nebo trvalé používání skutečných lidí jako symbolů a fantazijních objektů, jimiž jsou vyvolávány osobní agendy fantazie, stává základem narušených vztahů mezi objekty a „neurózami osudu“ po celý život. Přetrvávání takových nezralých symbolických forem nebo regrese jejich používání vede ke klinickým stavům, jako je „masochistický Braggadocio“, klinický syndrom, při kterém pacientka tráví sezení po identickém sezení a stěžuje si na to, jak špatně se s ním zachází. Kupodivu se zdá, že příběh je vždy stejný, i když se v průběhu let partneři mění. Slouží jako fólie a jako symboly pro opětovné prožívání obrazů pronásledování. Tito partneři slouží moci symbolizující funkce k navrstvení pacientčiny fantazie na realitu. Nakonec se ukáže, že taková pacientka si nedokáže představit zdravý vztah, který jí chybí, a že nemůže terapii nasměrovat k práci na kognitivních a fantazijních překážkách vztahů ke zdravým objektům. Její obrazy přemáhají realitu a vnímání je zkruseno do předem přijatých závěrů. Pacientka se více zajímá o přeměnu terapeuta na svědka své bolesti než o odbornou pomoc, která by jí pomohla dosáhnout úpravy, které si jen těžko představí. Testování reality a interpretace základních fantazií má při první psychoterapeutické práci s těmito pacienty malou hodnotu. Na začátku je třeba interpretovat pacientovo charakteristické a manipulativní použití terapeuta. Poté je třeba poukázat na nezralé fungování symbolizující funkce. Pak má pacientka na výběr, jestli si přeje propracovat se přes překážky v její snaze o milostné objekty v realitě.

---

## Ludické symboly a snové symboly

Oneirické (vysněné) symboly jsou bratřenci v nejasnosti k ludickým (přehrávaným) symbolům. Jeden mladík ve věku 10 let například uvedl, že si sám nemohl vzpomenout na své sny, ale věděl, že se vyskytují. Komentoval jejich bezvýznamnou komunikační hodnotu a řekl: „Sny nedávají smysl - kuriózní“. Spontánní hlášení snů je u dětí s latencí relativně vzácné, i když snění není vzácné. Je to tak pravděpodobně proto, že použití ludických symbolů v terapeutické hře vede k malému požadavku na použití ekvivalentních snových symbolů k vyvolání nálad nebo obsahu referentů.

Situace se mění, když dítě vstupuje do psychologického světa dospívání, ve kterém ludické symboly hrají jen malou roli (post-ludický zánik). Dospívající se vyhýbají herně a hračkám. Sny nesou hlavní tíhu v poskytování symbolů vybití pro opakované nutkání, dokud (jako součást pochodu poznání, který sleduje vývoj schopnosti zamilovat se) se ve skutečnosti nepřijímají vrstevníci, kteří by sloužili jako symboly při realizaci fantazií, které osoba je nucena opakovat.

---

## Zvládnutí traumatu prostřednictvím fantasy hry

U dětí ve věku latence existují dvě formy fantasy hry. Mají povrchovou podobnost. Jedná se o fantasy hru zahrnující použití symbolů komunikativního režimu jako součást opravného mistrovství a fantasy hru využívající symboly asociativního režimu jako součást nuceného opakování.

Během opravného mistrovství se symbolická hra používá k vyvolání, zpracování, vybití, zvládnutí a zbavení vlivu referentů odvozených z nedávného traumatu. Podpora takové hry je základní funkcí dětské terapie. Symbolické reprezentace nedávných referentů použitých v reparativním mistrovství by měly být odlišeny od evokatívních symbolických reprezentací použitých při hře založené na opakování nátlaku. Během nuceného opakování se reprezentanti účastní opakujícího se zkráceného symbolického zobrazení vzdálenější minulosti.

Výchozím bodem pro rozlišení těchto dvou druhů herní fantazie leží v úspěchu použití každého typu fantasy při dosažení zvládnutí minulých emocionálních traumat. Reparativní ovládnutí fantazií obsahuje komunikativní symboly. Ty jsou úspěšné v ukončení mnemotechnické hegemonie, kterou drží nedávné traumatické události, nad životními událostmi a vědomými obsahy. V tomto úsilí selhávají fantazie s nutkáním na opakování. Jsou evokatívni. Opakují se donekonečna, aniž by se měnily účinky jejich vzdálených zdrojů a jejich potenciál dělat neplechu při interpretaci vnímání a vytváření chování. Konverze symbolů hry s nutkáním na opakování z evokatívni do komunikativní formy zavádí možnost zvládnutí raného traumatu v situaci dětské terapie.

---

## Zvládnutí prostřednictvím převodu symbolů evokatívniho režimu nutkání opakování na symboly komunikativního režimu opakovaného zvládnutí

Fantazie, jako manifestace opakování nutkání během latenčních let, je charakterizována neustálým, téměř neměnným opakováním příběhů. Ludické symboly se používají v evokačním režimu. Navzdory nepřetržitému používání fantasy hry nedochází k žádnému zlepšení mimo sezení. A existuje možnost vyloučení terapeuta z herní činnosti. Dítě, i když je zcela verbální, nedovoluje zkoumání obsahu ani rozšiřování fantazie. Stále se opakující fantazie, které pomocí symbolů evokují minulé události a nálady, převládají v opakování nutkání dítěte latentního věku. Tyto symboly špatně slouží procesu zvládnutí nevědomého obsahu. Tyto symboly slouží především procesu vybití napětí při skrytí významu.

Do jaké míry bude evokatívni pól fantazie pokračovat v dospělém životě dítěte, může terapeut předpovědět na základě kontextů symbolů dítěte. Perzistence koreluje s neochotou latentního věku dítěte v terapii odpovídat na otázky v konkrétních oblastech, které si sám určí. I když specifické příznaky mohou časem projít, vytrvalé používání fantazií evokujícího pólu (opakování nutkání v rozporu s reparativním zvládnutím) ukazuje na psychopatologii latentního věku, která přetrvává.

Dětské příběhy a hry, které slouží opakovanému nátlaku, nejsou dítětem určeny ke komunikaci. Vyjadřují pocity a opakovaně přenášejí vzpomínky, a to ve významu pohyblivého obrazu vytištěného na straně bubnu, který se neustále točí kolem tyče. Obraz se stále znovu objevuje. Zdá se, že se hýbe. Přesto nikdy nedosáhne pokroku v pohybu od tyče a je imunní vůči vnějším vlivům. S tak malou schopností posunout se vpřed nebo komunikovat není možné čerpat ze sdíleného konceptu, nebo zažít s terapeutem společný pohled na psychickou realitu, který lze použít jako základ pro diskusi. Forma vyprávění není oddána slovním požadavkům terapeuta ani se nesnaží udržet jeho pozornost. Fantazie v evokatívni režimu se nehodí k posílení testování reality tak, jak to dělají komunikační verbální formy. Protože nejsou sdíleny s terapeutem, neotevírají myšlení na váhu verbální výzvy založené na sekundárním procesu terapeuta. Otázky, které by mohly tlačít společensky formované racionální slovní pojmy na volnou logiku fantazie, jsou neúčinné. Ačkoli se na první pohled může zdát, že se jakákoli fantazie může účastnit takové terapeutické činnosti, fantazie naplněné evokujícími symboly se nehodí ani nepřivádějí sekundární procesní vlivy. Služba takového cíle není samoučelným cílem špatně vztahujícího se dítěte, které je v terapii. Toto dítě se snaží skrýt význam.

---

## Převod evokatívni režimu na komunikativní

Děti, které během psychoterapie aktivně zdůrazňují evokující symboly, se vyhýbají osvojování reflexivního sebeuvědomění a studiu vnitřní podstaty věcí, které tvoří zralé abstraktní myšlení. Ve skutečnosti všechny formy represe a formování psychoanalytických symbolů, které se ohýbají směrem k pólu evokující, slouží k blokování této schopnosti orientované na vhléd. Aby bylo možné účinně provádět terapii u dětí, jejichž symbolizující funkce využívá evokatívni režim, musí být identifikována povaha paměťového referenta, která má být zvládnuta, nebo problém reality, který má být vyřešen. Je třeba převést používání symbolů dítětem do komunikativního režimu, aby bylo možné účinné verbální řešení konfliktů.

Všechny symboly ve všech fázích vývoje mají potenciál sloužit v evokujících i komunikačních rolích. Při analýze jakéhokoli jednotlivého symbolu je vhodný odhad stupně důrazu na evokatívni nebo komunikační pól. Takovou analýzu lze použít na všechny symboly všech věkových skupin a stádií. Například dospělý pacient, který trvá na tom, že je pronásledován analytikem, a nedokáže rozpoznat, že vyjadřuje přenosovou fantazii, používá evokatívni režim symbolizace.

Symboly hry používané v evokačním režimu jsou často zesíleny distančním a ochranným chováním ze strany pacienta. Příkladem takové ostrahy by mohl být osmiletý chlapec, který si hrál s kuličkou a klackem čelem otočený na roh místnosti a zády ke mně.

---

## Přeměna, která opravuje dynamickou regresí v režimu

9-letá dívka, která intenzivně žárlila na mladší sestru a udeřila ji na každém kroku, byla ve škole neoblíbená, měla vztah se svou matkou, ve kterém na ni v zuřivosti křičela, dupala ji na nohy, kousala jí ruce a pleskala jí po prstech. V mé herně použila mnoho malých rodinných panenek, aby vyprávěla příběh dvou skupin dětí. Jedna skupina měla oblíbenou malou holčičku. Toto malé děvčátko bylo podvodem odstraněno z druhé

skupiny. Dítě mě vyzvalo, abych přesunul panenky do druhé skupiny. Jak příběh postupoval, bránila se před sdílením povědomí s terapeutem scatologicky\* zabarvených referentů přechodem z komunikativního do evokujícího symbolického režimu. Toho bylo dosaženo tím, že mi podala skupinu panenek a poslala mě hrát do vzdáleného rohu místnosti, odkud by mohl být omezen můj pohled na to, co dělá. Její vlastní aktivity zahrnovaly potlačování jejích současných obav prostřednictvím regrese předmětu pozornosti vědomí systému k dřívějším manifestacím pudů (např. Anální fáze). Zjevné fantazie v terapii tohoto latentního věku dítěte začaly být dominantní škádlením, sadismem a scatologií. Z místa, kde jsem seděl, jsem viděl, že favorizovaná malá panenka byla oběšena. Pokračovala ve hře prostřednictvím těchto evokujících symbolů po řadu sezení. Nic nevyřešila. Nepovolila mé zásahy. Doma se její chování nezlepšilo. Věděl jsem, že budu muset převést její hru na komunikativní režim. Jakýkoli pokus klást otázky nebo interpretovat se setkal s: „Psst!“ nebo „Teď ne“ nebo „Řeknu ti to později.“ Občas na mě zakřičela: „Buď zticha!“ Po jednom pokusu o komunikaci s ní mi podala nějaký nábytek pro panenky a sedm nebo osm panenek a nařídila mi, abych si sám hrál a nechal ji na pokoji.

\*(Pokud něco popíšeme jako scatologické, máme na mysli, že to záměrně nějakým způsobem odkazuje na výkaly nebo je to představuje. - pozn.př.)

Uvědomil jsem si, že udržení pozornosti dítěte je životně důležité, pokud je třeba jej převést z evokativního na komunikační způsob používání symbolů. Tento krok je neodmyslitelnou součástí převodu z opakovacího nutkání na reparativní zvládnutí. Proto jsem vytvořil scénu s panenkami, které mi byly přiděleny, která byla zaměřena na vytvoření překvapení pozornosti. Položil jsem jednu panenku na desku stolu, ležela na zádech s rukama zkříženýma a dalšími panenkami jsem tuto postavu obklopil. Pohlédla na toto pochmurné seskupení. Její obličej se stal tázavým, poté pohrdavým. "Co je to?" zeptala se. "Zemřela," řekl jsem tiše. "Nechci, aby tu někdo umíral," odpověděla. "Myslím, že jsem tě viděl pověsit tu unesenou malou holčičku." "To je jiné," řekla, "byla špatná, vzala si veškerou pozornost." "Pověz mi o tom," řekl jsem, - a ona ... To vedlo k popisu její nelibosti vůči její sestře. Bylo hlášeno souběžné klinické zlepšení.

---

## Úprava pevného regresního režimu (psychotické fungování)

Desetiletý enkopretický mladík bol komandován halucinacemi. Když zahájil terapii, řekl mi o postavách, které mu velely. V sezeních s odstupem let je nakreslil beze změny v detailech. Dalo se jen hádat, jaké minulé události byly vyvolány. Tyto postavy, nazývané slunce a měsíc a mokrá hlava, nepřinesly terapeutovi žádný objektivní význam, kromě toho, o kterém se mohl domnívat z předpokládaného univerzálního jazyka symbolismu, což se ukázalo jako neproduktivní.

Dítě na svých sezeních trávilo mnoho času opakováním filmových scénářů. Jeho asociace našly svůj výraz prostřednictvím vyvolávání si filmů, na které ho jeho rodina vzala. Jedná se o formu kulturního zajetí. Kulturní zajetí se týká použití kontaminantů při terapii hrou, při které hotové fantazy figurky a příběhy stojí nedaleko od středu jeviště od soukromých symbolů, které dítě mohlo použít k vyvolání nebo zvládnutí terapie. Vzpomínal si na filmové skripty slovo od slova. Takový mnemonismus je charakteristický pro lidi s narušenou symbolizací asociovanou s konkrétním myšlením. (Viz Luria 1968) Svá sezení naplnil doslovným převyprávěním filmových příběhů. Ačkoli své fantastické postavy přesunul z klamných postav do nové sady postav příběhu, které mohl sdílet s terapeutem, jeho chování stále skrývalo jeho dávná traumata. Přes rituál používal běžné veřejné postavy z fantasy (například postavy z filmu „Čaroděj ze země Oz“), roztočil fantazii, která sloužila pouze k vyplnění času v průběhu sezení. Při řešení kulturního zajetí by se terapeut měl pokusit přimět dítě, aby do příběhu přidalo své vlastní symboly v komunikativním režimu, nebo upoutat jeho pozornost a vyvolat diskusi o vyprávěných příbězích.

Jeho kapacita pro symboly komunikačního režimu byla omezená. Kdybych se pokusil položit otázku, zatímco si odehrával svou fantazii, odpověděl by diagnosticky významnou frází: „Počkej chvíli.“ Mohl jsem čekat hodiny a neměl jsem důvod věřit, že se k mé otázce vrátí.

Všiml jsem si podobnosti v zápletkách dvou filmů, které opakoval. Poukázal jsem na něj. Přešel k komunikativnějšímu (reparativnímu opravnímu) postoji, když zachytil můj komentář k tomu, že dva z jeho filmů, „Star Wars“ a „The Rescuers“, mají stejnou zápletku. Aktivně se podílel na porovnávání srovnatelných postav v obou příbězích. Zdálo se, že je šokován terapeutovým zavedením abstraktního srovnání hrubého obsahu fantazií s využitím konkrétních jednotlivých detailů obsahu, které byly založeny na rutinní paměti pacienta pro zážitek. Dokázal zlepšit svou schopnost abstrakce a schopnost získat hlavní myšlenku při čtení po této výměně, stejně tak jako přijmout interpretaci, že jeho volba podobných témat byla příspěvkem jeho vlastní osobnosti. U mladíka jako je tento (psychotického a zažívajícího komandování halucinacemi) lze očekávat, že dosáhne komunikace a jejího doprovodného ovládnutí jen krátce. Během dlouhé terapie lze dosáhnout delší a delší doby komunikační aktivity.

Mezi těmito dvěma případy existuje velký rozdíl. U jedné dívky s příběhem o uneseném dítěti došlo k přerušovanému regresivnímu ústupu do neomezené pasti ovládaného světa primárního masochismu. V takových případech se dítě snaží trpět samotnou evokací traumatu, což vyžaduje zásah terapeuta, aby obnovil svou neporušenou schopnost komunikativního využití fantazie pro zvládnutí. Ten druhý, chlapec, který opakoval nezměněné příběhy, které již dříve vyprávěly ostatní (filmy, televizní příběhy atd.), měl fantasy život, kterému dominovala nepřetržitá, pevná poloha klidu v bezobjektivním světě enkopretického zuřivého sebeurčení ze kterého musí být postupně vytahován. Ačkoliv jsou obě děti uzamčeny opakovacím nutkáním, první má větší míru potenciálního duševního zdraví a schopnost spontánního řešení konfliktů. Klinicky měla méně způsobů v životních polích, kde dominoval narcisismus, který dal vnitřnímu duševnímu obsahu přednost před výzvou vnější reality.

Z těchto případů je možné vidět, že existují tři kategorie dětí v latentním věku: ty, jejichž fantasy život je věnován opravnému zvládnutí, ty, jejichž fantasy život ovládá opakovací nutkání, a ty, které sledují nebezpečné měnění mezi evokujícím nutkavým užíváním symbolů a komunikativní zvládnutí používání symbolů.

---

## Interpretace referentů, které jsou základem Symbolizované fantasy hry v latency

Překlad herní fantazie do nedávného pokusu nebo problému, který představuje, vyžaduje interpretační techniku podobnou té, která se aplikuje na sny. Nedávné události hrají roli denního rezidua ve snu. Zesiluje účinky starých traumat, která dítě senzibilizují. Staré nezvládnuté zážitky (infantilní vzpomínky na deprivaci nebo trauma) poskytují vzor, který znovu probouzí nová traumata a do kterého se přidává nová zkušenost, která vytváří novou syntézu ve formě manifestované fantazie. Proces je dynamický. Síly mistrovství a opakování hledají nové zkušenosti, které by sloužily jako symboly pro prožívání minulých traumat. Dnešní události vyvolávají vzpomínky. Výsledkem je zkrácení reality, které má podobu neporozumění reality, a obranné (maskující) zjevné fantasy hry u dětí.

Například, když dítě začne mít pocit nezávislosti od rodičů ve věku sedm nebo osm let, dítě se samo konfrontuje s fantaziemi strachu, že je malé, zranitelné a samo ve velkém světě. To se odzrcadlí ve strachu být sám. Vzniká strach z příšer. Monstra jsou symboly nemohoucnosti, které se bojí, maskovaní reprezentanti jejich obranně mobilizované agrese.

---

## Další terapeutické modality využívající symboly

Přeměna symbolů, interpretace a odstraňování represí nejsou jedinými procesy, které při psychoterapii fungují. Dochází k spontánnímu nárůstu formování symbolů v komunikativním režimu během reparativního zvládnutí, které je vlastní symbolům a fantazijní hře dětí, náboženskému rituálu a dramátům dospělých. Akt tvorby symbolů může uklidnit a uvolnit energie pro užitečnou práci. Zisk je, když opakovaná fantasy hra otupí bodnutí potlačovaných vzpomínek. Dětská terapie podporou hry zvyšuje tyto zisky. Symboly založené

na hyperbolické metaforě, když nahradí vzpomínku na bolestivé trauma, mohou snížit vliv intenzity a uvolnit vědomí, aby se zabývaly vnímáním reality.

Některá vnímání a vzpomínky mají stimulační charakteristiky, které jsou prožívány jako ohromující prostřednictvím generovaných silných efektů. Nedokáží se utěšit, když jsou použity jako symboly, protože nesou svoje vlastní afekty. Například silné bouře a číhající stíny vyvolávají strach a krása vzbuzuje chtíč. Pokud jsou vybrány jako symboly snů, taková znázornění zvětšují, spíše než tlumí. V klinických situacích takové ovlivnění porézní symboly poskytují dynamické základy fobie a noční můry.

Schopnost vytvářet symbolické reprezentace, které snižují dopad vlivu afektu a vzpomínek vytvářejících hrůzu, umožňuje vytvářet vzdálený a dezorganizující obsah v paměti. Taková substituce je při účinné tvorbě psychoanalytických symbolů automatická. Prostřednictvím mechanismů myslí se realita více zaměřuje a stává se ovladatelnější. Zpracování obsahu paměti a jeho zvládnutí posunutím k tvorbě symbolů dává symbolizátoru dojem, že může zápasit se strachem a vyhrát. Člověk je uklidněn a jeho obraz je posílen pocitem „nadřazenosti nad přírodou [a pamatovanou bolestí] i v její nesmírnosti“. (Kant 1790, str. 101). Vzdálenost od nebezpečí, která je vytvořena přemístěním, utěšuje symbolizátor a dává mu šanci sdílet ve smyslu mistrovství. Když tento proces doprovází symbolizované evokace referentů přítomných v činnostech spojených s nutkáním na opakování, symboly a symbolické akty přetrvávají, opakují se a vrací se. Evokace jsou zajištěny narcistickým lepidlem. Když k tomuto procesu dojde v oblasti komunikativních symbolů a reparativního zvládnutí, nepohodlní a potenciálně paralyzující referenti jsou narušeni a ztrácejí na důležitosti.

Člověk, nesoucí symboly a hrající na snílka, může řídit referenty vytvářením vzdálených a neutrálnějších reprezentantů. Toho lze dosáhnout přemístěním do obsahu odstraněného z afektu nebo změnou média. Díky symbolům je nesnesitelné snesitelným a osvobozují ego od práce v oblastech bez konfliktů. Represi a katarzní výboj pomocí fantazie lze použít k popisu mechanismů tvorby symbolů. To platí zejména pro tvorbu symbolů spojených s psychopatologií, která zahrnuje evokaci, nadměrný narcisismus a nutkání opakování. Při pochopení zdravého komunikativního využití formování symbolů během reparativního zvládnutí v osobnostech s emočně zdravou psychologickou infrastrukturou lze represi vnímat jako méně centrální a přemístění jako důležitější.

Symboly mohou být formovány bez potlačení. Vytěsnění je nezbytné pro tvorbu komplexních symbolů. V případě psychoanalytických symbolů je úlohou represí podpora vytěsnění. Vytěsnění narušuje realitu a paměť změnou obsahu a médií použitých pro interpretaci a vyjádření. Vytěsnění při změně místa a obsahu vědomí dává člověku uklidňující pocit síly a lepší obraz sebe sama tváří v tvář silám přírody a minulým zkušenostem. Vytěsnění poskytuje méně děsivé formy zobrazení a snižuje sílu paměti nad budoucností člověka.

---

## Ovládnutí hrou

(Ovlivnit porézní symboly u neurotického dítěte)

Pacientkou C byla dívka ve věku sedmi let a dvou měsíců, která přišla k analýze v šesti letech a šesti měsících kvůli neúspěchu ve škole. Když jsem ji zpočátku viděl, vyprávěla o intenzivním strachu ze snu, který se opakoval hned poté, co usnula. Ve snu se k ní přiblížil duch s krvavou hlavou a tisíce hadů. Prošli kolem ní a šli k její matce, kterou obklíčili a rozdrtili. V rámci své symptomatologie představila zranění při tvorbě symbolů. Její pokusy přemístit své konflikty do fantazií ji nedokázaly ochránit před úzkostí z konfliktu. Instancovaný sen je toho příkladem. Výsledkem bylo, že nebyla schopná dosáhnout latence klidu potřebného pro učení. Ve sté hodině léčby dosáhla bodu, kdy její úzkosti již nebyly všudypřítomné. Mohla se naučit číst a psát. Její fantastická formace fungovala s dostatečným vytěsněním pro tyto fantazie bez úzkosti by mohly být použity k objasnění jejích konfliktů v analýze. Jedna taková fantazie vyprávěla o konfliktech mezi dvěma skupinami o vlastnictví kusu majetku. Představovala tento boj lepením malých kousků papíru na velký kus. Velký kus papíru představoval nemovitost. Malé kousky představovaly lidi, kteří si přáli obsadit majetek. Poté, co byly všechny malé kousky umístěny, byly na kousky přilepeny proužky látkové pásky. Popsala tyto proužky nahoře jako vítěze. Nejprve byly použity malé proužky pásky. Později byly přidávány



delší a delší proužky. Proužkům pásky se říkalo rodina všeho. Byl identifikován otec (byl nejdelší), matka, dva bratři a dlouholetý přítel otce. Okomentoval jsem podobnost této rodiny dlouhých, štíhlých doutnajících bytostí s hady ubíjejícími matku, které se objevily v opakujiícím se snu, který uvedla na začátku analýzy. Odpověděla tím, že mi řekla, že stále má ty sny. „Hadi přicházejí stejně a kousají“; řekla. Krvavý duch a drčení matky však již nebyli přítomni. Jak vyprávěla sen, ovinula si kolem ruky zbytek bílé látkové pásky jako obvaz. Když řekla kousají, ukázal jsem na obvaz a zeptal se: „Tvoje ruka?“ „Ano“ řekla: „kouše mě do ruky“. Rychle se ke mně posunula a začala mě svazovat za ruku, když řekla: „A kousnou tě.“ „Kde?“ Zeptal jsem se. „Do tvého penisu“ řekla a nedokončila slovo, když si uvědomila, že jí uklouzl jazyk, a rychle nahradila „do zadku“. „Řekla jsi penis - co si o tom myslíš?“ zeptal jsem se. Vzala malý proužek pásky a připevnila si ho k opasku a řekla: „Jaký malý penis máte - ne, je velký.“ Potom mi ho podala a řekla: „Nechci se dotknout tvého penisu.“ Poté si vzala dlouhý proužek pásky, aby se mnou hrála přetahovanou. Musela vyhrát. Nakonec přerázla pásku na proužek pět stop a čtyři palce. Nejprve mi přidělil krátký proužek a dlouhý proužek sobě. Přepnula a řekla: „Máš dlouhý penis.“ Dala si krátký proužek mezi stehna a řekla: „Mám malý, ne, mám vagínu, mám „sissy.“ Zeptal jsem se, co tím myslí. „Když se jí dotknu,“ řekla, „je to celé kašovitě.“ Dále nepopisovala svá masturbační zkoumání, protože došlo k náhlé změně činnosti. Šla do domečku pro panenky a začala tlačit kolem jeho nábytku slovy: „Jsem tornádo; Rozbiju veškerý nábytek v domečku pro panenky.“ Interpretoval jsem její hněv a řekl: „Teď vím, že když se zlobíš doma a rozbíjíš a řežeš, opravdu se zlobíš na svého bratra a chceš se rozbítet a řezat, protože on má penis a ty máš sissy.“ Ztichla a vložila delší proužek pásky i ten kratší do svého úložného koše. Sezení se blížilo ke konci. Místo toho aby odešla, mi řekla, abych odešel já. Poukázal jsem na to, že její přání mít penis a moc vyjádřilo touhu vyměnit si místo se mnou. Sezení, která následovala, potvrdili její přání kastrovat muže a vytvořit tak svět kastrováných lidí, aby se nemusela cítit ponížena nebo ovládána. Její přeroknutí znamenalo mnoho v kontextu směru, kterým se její asociace ubíraly.

V tomto případě pozorujeme dítě v procesu vývoje funkcí zralého ega v oblasti formování symbolů. Nejprve nemohla nahradit emočně nenabitou náhražku, která by představovala dusivý, silný penis. Vybrala si symboly hadů, ale tyto ji stále děsili. Když vyvinula větší kapacitu pro přemístění, počet kroků mezi latentním obsahem (penis) sužovaným úzkostí a manifestním obsahem se zvyšoval, dokud nemluvila o prouzcích pásky bez jakékoli úzkosti. Byla zřízena doplňková série; proužky pásky, přemístěné znázornění symbolických hadů, byly dostatečně vzdáleny původní myšlence vyvolávající úzkost, aby se staly předmětem diskuse s terapeutem. K sklouznutí jazyka došlo, když byl během diskuse zrušen jeden z kroků přemístění (had = páška) interpretací potlačeného spojení mezi hadem a páskou v době, kdy byla ve stavu regresního ega. Zrušila přemístění v celém rozsahu a způsobila latentní obsah nabitý afektem (závist penisu a přání vykastrovat svého bratra). To mělo podobu uklouznutí jazyka, kterým prokázala své přání zničit při přenosu analytikův penis. To také odkazovalo na její vzpouru proti dusivé nadvládě, kterou analýzu interpretovala.

---

## Použití hliněných figur a kreseb k rozšíření asociací na symboly

Používání kreseb nebo hliněných figurek někdy poskytuje snům rozsáhlou asociaci. Kresby a hliněné reprezentace snových postav lze znovu použít v pozdějších sezeních k rozšíření potenciálních asociací na sny. Následující klinická epizoda od výše popsaného pacienta ilustruje tento způsob získávání asociací snů od dětí. Prezentovaná stížnost dítěte byla opakované snění o tisíci hadech vedených netvorem s krvavou hlavou, kteří se plazili kolem matky, aby ji zabili. Další stížnost byla neschopnost snídat ve dnech kdy musela jít do školy. Vyplývalo to ze strachu, že by po cestě do školy zvracela. Chodit do školy vyžadovalo odloučení od matky. Řešení její ranní anorexie souviselo s výskytem v analýze fantasy materiálu týkajícího se požití potravy. Pacientka řekla: Je lepší být sežrán velrybou než žralokem, protože žralok vás rozdrtí a zabije, zatímco vás velryba spolkně a můžete tam žít a jíst ryby, které spolkně, a když zemře, vždy dopluje na břeh a potom vás vyzvrací a jste v pořádku. Jednou byl člověk polknut velrybou a žil v břiše. Velryba spolkla letadlo plné lidí. Něco se pokazilo. Velryba vyrobila B.M. špatným směrem a praskla trubka a veškerá povinnost a sissy šly do letadla a oni si mysleli, že je to hamburger a limonáda, a jedli to. Později

velryba uhynula a odplula do Evropy a propustila lidi ven. Potom velryba odplula do Ameriky, kde muže vypustila.

Téma smrti a znovuzrození je v tom jasné, stejně jako děláni a nedělání orálních kanibalistických fantazií. Poté, co dokázala verbalizovat pohlcující fantazie, začala ráno snídat častěji. Ve skutečnosti snědla snídani poprvé za tři roky, když pracovala na těchto fantaziích. Poté se u ní vyvinul nový příznak. Zatímco se oblékala, musela mít u sebe matku. Souvisela to s děsivými sny, ve kterých byl člověk, kterého se obávala. Když se oblékala, bála se osoby ve snech, když byla vzhůru. Odmítla mi říct o těch snech. Jednoho dne, když její rodiče plánovali jít do města a ona poprvé spala v domě kamaráda, vysvětlila, že osobou, která se objevila ve snech, které se bála, jsem já. Zatím co vyprávěla o snech, ilustrovala je výrobou hliněných předmětů. Vyrobila dlouhý, tlustý hadovitý předmět, který, jak vysvětlila, byl strašidlo a byl to Dr. Sarnoff. Udělala velký žaludek, který hadovi zanechal skořápku od kmene k zadku. Postavu doplňovaly velké ústa, dvě oči a ovládací skříňka. Poté položila malé kousky hlíny na stůl. "Sledujte, jak zabíjí a jí lidi." Vložila hliněné domy a předměty do hadího žaludku. Když vyprávěla příběh, rozšířila své asociace do snu pomocí hliněného hada a malé rodiny panenek. Vyprávěla o únosech dětí, které zabil a sežral analyticko-hadí strašidlo a vraceli se ústy z jeho žaludku zdraví a neporušení. Mezi mechanismy umožňující přemístění, která umožňují těmto fantaziím vstoupit do vědomí, je obrácení a projekce orálních kanibalistických přání vůči matce, přenesených na analytika. Děláni a nedělání orálních kanibalistických fantazií jsou jednoznačně mezi determinanty těchto fantazií. Těmito plastickými asociacemi se přenášela obava ze zničení a ztráty objektu, které také sloužily jako fantazie o vybití spojené se strukturou latence.

---

## Dynamika symbolů reparativního mistrovství

Proces opravného mistrovství je dynamický. Jeho hnací síla pochází z tlaku na řešení traumatických událostí z minulosti. Mistrovství se hledá prostřednictvím úspěšného opakování s využitím nových zážitků, které slouží jako symboly minulých traumat. Nové zážitky mohou být narušiteli reality, která mají u dětí podobu nedorozumění, manifestovaných fantazií nebo obranné (maskující) fantasy hry. Vytvářejí jakýsi polštář pohodlí v tom, že odvádějí pozornost od minulých traumat tím, že poskytují podpurné přání naplňující falešnou realitu.

Nevyřešená traumata z minulosti se přenášejí pamětí do přítomnosti pomocí paměťových skupin, jako je senzibilizující latentní fantazie. Paměťové skupiny informují o nesprávných interpretacích nových situací a zkušeností. Zvládnutí minulé zkušenosti nastane jako výsledek opětovného prožití vzpomínky přes pokrivenou interpretaci nové reality. Dětská terapie využívá tohoto procesu tím, že podporuje u dětí hry, kde mohou použít hračky a nějakou formu umění k vyjádření a zvládnutí traumatu z minulosti. Tento proces má nevýhodu. Může rušit narušení reality do té míry, že obranné energie jsou mobilizovány na úkor neutrálních energií potřebných pro snahu o zdravý růst.

---

## Jasný zánik

Fantastické symboly her latentního věku zahrnují manipulovatelné obrazy a repliky malých rozměrů (ludické symboly), jako jsou hračky, panenky a trojrozměrné obrazy, které člověk zvládne. Denní sny latentního věku používají verbální obrázky. Ve spánkových snech dominují vizuální komponenty. Symbolické snové obrazy pokračují používání do stáří. Ludické symboly ve hře ubývají na konci latence v procesu zvaném ludický zánik. Výsledkem je, že fantazie se stává méně ústředním a hra začíná ztrácet prioritu v terapii hrou. Její role jako primárního prostředku komunikace s tajným a nevědomým světem dítěte končí. Po ludickém zániku, hry končí dětství.

Rozvoj ludických zániků se vyrovná a podporuje zralý posun ke komunikačním symbolům ve fantazii. Není to produkt zrání komunikačních symbolů. Tyto jevy nelze nikdy považovat za synkretické. Ačkoli hra končí

ludickým zánikem, fantazie pokračuje. V přechodné fázi mezi střední dobou a ranou adolescencí pokračují pokusy o vyřešení problémů prostřednictvím personalizované fantasy aktivity i po začátku ludické smrti. Během této fáze přechodu se fantazie stávají jasnějšími. Slouží k ochraně dítěte před napětím spojeným s incestními přáními během pozdní latence, raného dospívání. Dítě musí těmto problémům čelit. Jsou dočasně vyřešeny během pozdní latence skrze maskování manifestních fantasy symbolů a se symboly čerpanými z reality během dospívání. Masochismus, který má v latentních letech podobu perzekučních fantasií, je v dospívání reprezentován provokováním druhých a fyzickým ublížením. Skoptofilické fantazie \*(V psychologii a psychiatrii je skopofilie nebo skoptofilie estetickým potěšením čerpaným z pohledu na předmět nebo osobu) jsou prožívány prostřednictvím ilustrovaných sexuálních časopisů a tajným pozorováním zejména nahých nebo svlékajících se lidí. Bisexuální fantazie u chlapců v raném dospívání se projevují stejně běžně. Mají formu zženštilosti nebo nošením matčinych šatů. Alternativně se takové fantazie mohou projevat obranami, které vyvolávají hypermaskulinitu.

Například zvedáním závaží si dítě zajistí mužnou postavu. Fixace na této úrovni je manifestováno zbytkovou zženštilostí, transvestitismem a dospělou skoptofilii.

Během přechodu z latence do dospívání dochází k nevyprovokovaným výkyvům mezi hrou a komunikativní řečí. V této době musí terapeut měnit svou kognitivní orientaci tak, aby se shodovala se stavem kognitivní regrese dítěte, protože když dominují herní symboly, je přítomno magičtější a intuitivnější myšlení. Pokusy o řešení problémů přes samo-opravné aktivity fantazie pokračují i v dospívání. Nové symbolické formy se objevují v komunikačních kontextech, které se vyvíjejí v dospívání. Zpočátku fantazie s pozdní latencí v terapii obsahují herní symboly v plné lidské velikosti. Pak se vztahy stávají primárními starostmi, které naplňují terapeutické sezení. Jakmile si dítě získá pevné postavení na spodní straně ludického zániku, mohou běžně používané fantasy postavy sloužit (kulturní zachycení) jako užitečné pasivní symboly. U zralých sublimací to má podobu požitku z výtvorů druhých. V raném dospívání se pak získávají objekty reality, které slouží v mezilidských interakcích jako symboly, které hrají role v soukromých scénářích fantazie dítěte. Rodiče a učitelé se stávají předmětem náklonnosti. Tímto krokem se otevírají dveře životu, kterému dominuje fantazie, nebo k prožívání korektivního bičování fantazie prostřednictvím vztahu k realitě vybrané osoby a situace. Posledně jmenované je výsledkem použití symbolů vybraných během přechodné fáze mezi střední latencí a raným dospíváním, jako most k světu objektů a krok k zdokonalení budoucího plánování. Tyto symboly a příběhy, ve kterých se vyskytují, se mohou stát základem diskusí, které odhalí budoucí zájmy a komplexy adolescentů.

Změna symbolických forem, které charakterizují přechod od střední latence k rané adolescenci, zahrnuje posun od psychoanalytických symbolů, které dominují fantazijní hře a snům ve střední latenci, k použití skutečných lidí jako symbolů k zalidnění fantazie. Ta druhá je přechodnou fází na pokračí vstupu do objektových vztahů založených na realitě (viz Sarnoff 1987B).

---

## Faktory, které ovlivňují prognózu v adolescentní terapii

Terapeut, který pracuje s dětmi v pozdní latenci a v raném dospívání, by si měl být vědom, že fázově specifický vzestup narcismu může oddálit nebo způsobit neúspěch v dosažení realisticky orientovaných objektových vztahů, ponechávajíc dítě náchylné k narcistickým rysům v dospělosti. Abychom to mohli vyhodnotit, měli bychom určit, do jaké míry se používání symbolů posunulo do komunikačního režimu; zda bylo provedeno adekvátní odstranění (přesun objektu z rodiče na vrstevníka) a bylo vyjednáno řešení narcismu. Důležitými známkami pokroku v terapii je zlepšení povahy přizpůsobení vrstevníků vybraných jako blízcí přátelé a změkčení poruchy myšlení základny objektu adolescence, která nevidí současné chování jako kauzálně související s budoucími životními potenciály. Ta druhá je výrazem zmenšeného narcismu a lepší schopnosti abstrakce. Vylepšená abstrakce zvyšuje schopnost porozumět interpretaci a podporuje formování symbolů, které na komunikační úrovni natáhnou ruku k terapeutovi, vyzývají k interpretaci a práci. Proto by mělo být podporováno používání abstrakce jako terapeutické techniky.

---

## Narušené používání symbolů

Psychoanalytické symboly vyrůstají z duševních stavů, které jsou plné úzkosti, afektů a možností jednání, které je třeba před vědomím skrýt. Při absenci symbolů dominují ve vědomí zjevné činy a cítěné afekty. Tam, kde existují psychoanalytické symboly, lze najít tajná přání a otupené afekty. Symboly lze použít jako značky, které nám říkají, že v blízkém nevědomí mohou být nalezeny konflikty. Pokud je efektivita používání symbolů narušena, afekty a akce směřují k vědomí.

---

## Klinicky slabá symbolizující funkce

Slabá nebo chybějící symbolizace předurčuje člověka k abnormálním reakcím. Patří mezi ně hnací projevy, jako je vlastní hněv, když znepokojující myšlenky nelze ztlumit přesunem pozornosti k fantazii, snům a korektivnímu plánování budoucnosti. Lidé se slabou symbolizující funkcí mají tendenci žít v cyklech. Ty se skládají z naděje, po níž následují zklamání, jejichž dopad se časem zmenšuje, aby se člověk mohl znovu a znovu vrátet do stejné zranitelné situace. Interpozice mistrovství prostřednictvím snění, evokující fantazie nebo spořádané vytvoření nového života prostřednictvím plánování budoucnosti zahrnujícího realistické symboly není dostatečně silná, aby poskytla možnosti změny. Primárním symptomem osoby se symbolově narušeným charakterem je opakující se deprese, která navazuje na zdánlivě opakující se epizody osudu.

Patologické poškození symbolizující funkce nastává při poškození mozku, selhání vývoje a psychologických regresích. V případě poškození mozku, například u syndromu Kluver-Busey (1937), má absence amygdaly za následek nedostatek vloženého afektu potřebného ke spuštění tvorby kryptických symbolů. Výsledky přímého sexuálního, hladového a agresivního pohonu. V afáziích popsal Werner (1940) regresní symbolizující funkci. Poznamenal, že existují „ . . . určité psychopatologické stavy, ve kterých symbolická funkce regredovala. . . „(P 252)“ . . . pacienti nezapomněli na slova jako taková, ale nejsou schopni je použít, pokud mají izolovaný symbolický znak („slovníkový význam“). “ U tohoto typu afázie dochází k intelektuální schopnosti symbolizovat nikoli použitím slov k pojmenování. Reprezentace má tendenci stát se součástí „konkrétní přírodní situace“ (s. 253). Použití izolované symboliky je nad síly takové afázie. Mohou být schopni zaklepat na dveře před vstupem do místnosti, ale nejsou schopni, jako čistou fikci, demonstrovat akt klepání. Luria (1968) popsal mnemonisty, jejichž bohaté vzpomínky na konkrétní detaily doprovází chabé používání kryptických symbolů.

U divokých dětí, neslyšících dětí, koktajících a mladistvých se špatnou vzpomínkou na verbální paměť se vyskytují poruchy symbolizující funkce, u kterých se ztrácí schopnost navazovat symbolické vazby prostřednictvím vnitřních charakteristik referentů a reprezentací. U těchto lidí narušení vývoje abstraktního myšlení zhoršuje účinnost symbolizující funkce. Porucha souvisí s obtížemi ošetřovatelů při uplatňování trpělivosti při výuce komunikačních dovedností dospělých zahrnujících časově náročné opakování.

Někdy je symbolizující funkce slabě vyvinutá nebo podléhá regresi. Zhoršení schopnosti odložení, přemístění, abstrakce, symbolizace nebo formování fantazie má za následek nestabilní charakter člověka s neschopností vytvářet symboly a důsledně a konstruktivně generovat vzorce chování. Za těchto okolností vyžadují terapie, kromě interpretace nevědomého obsahu, i specifické techniky zaměřené na posílení symbolizující funkce a zachycení faktorů, které vytvářejí regrese, které destabilizují kognitivní organizace orientované na realitu.

Yahalom (1967) uvedl případ ženy se špatně vyvinutou symbolickou funkcí. Její " . . . slova nezískala pravou symbolickou funkci. . . " což má za následek " . . . mnoho překážek v komunikaci. “ (str. 377) Měla „ . . . kritické zmatky ve smyslovém vnímání. . . “ Které „ jí bránily ve vytváření a používání symbolů. . . “(Str. 377). Tito pacienti si často nepamatují sny. Dávají přednost evokujícím symbolům před komunikativními.

S odkazem na svého pacienta Yahalom (1967) poznamenal, že „Symboly se objevují procesem, který transformuje charakteristiky skutečných obrazů do reprezentativních vjemů, a tato transformace nemůže nastat, pokud člověk není schopen, „negovat“ původní objekt. Vážně narušené osoby to nemohou udělat.“ (P378) K vytvoření symbolu se člověk musí „oddělit (sám od sebe) od všech prvků emocionálního spojení s. . .“ vzpomínkou. „Pouze tehdy může (jeden) znovu vnímat.“ . . . „Referent“ . . . ve světle jiných méně emocionálně laděných vzpomínek a asociací.“ (str. 379) Toto je popis procesu represe, jak existuje při tvorbě psychoanalytických symbolů.

Libbey (1995) popsala nesymbolizujícího pacienta. "U těchto pacientů ... symbol a symbolizované jsou jedno.“ (str. 82) Stejně jako v Yaholoma případě neexistovala schopnost „negovat“ referenta ve prospěch reprezentace, a tudíž narušení tvorby symbolů. Při své analýze nemohla použít sny ani symboly. Nesymbolizující pacient nerozpozná, že přenos je symbolem vzpomínek. Výsledkem je, že nesymbolizující pacient není otevřený „ . . . rozmanitým možnostem porozumění hlubokým a složitým významům osobní zkušenosti.“ (str. 72) včetně přenosu. Doporučuje, aby při léčbě byl kladen důraz na diskuse o pacientovým „prvotním přenosu a emocionální pozici analytika“ (str. 72). Tento proces zahrnuje zapůjčení ego analytika při vytváření symbolů, které představují potřeby a doporučení pacienta, které byly zastoupeny v nesymbolizovaném přenosu. Raní maturační fixace je těmito autory implikována jako počátek nesymbolizace. Léčba dítěte s touto maturační fixací je uvedena jinde v této kapitole (viz níže Josie). Psychotické paranoidní přenosy, při nichž pacient neuznává svůj příspěvek k vlastní přenosové interpretaci slov nebo chování analytika, mohou být výsledkem regrese symbolizující funkce. Druhá podmínka je charakterizována nepravidelným narušením schopnosti oddělit zastoupení od zastoupeného.

---

## Trvalý přechodný objekt

Jeden proces narušení funkce symbolizace popsal Winnicott (1953). Představil koncept, že dítě může jako rodiče přijmout předmět, který nahradí chybějícího rodiče. Popsal takové “. . . přechodné jevy (jako) zdravé a univerzální.“ (str. 379) Jsou prostředkem řešení odloučení u kojence. Obvykle se přechodných předmětů, jako jsou medvídci, vzdáme, když lze libidální energie nasměrovat na jiné než rodičovské pečovateli. Přechodný objekt však může přetrvávat do latentních let a do dospělosti jako nesymbol, který se v psychické realitě dítěte neodlišuje od objektu, který představuje. U těžce narušených dětí přechodná fáze neustupuje plně účinnému symbolickému myšlenkovému procesu. Přechodná fáze přetrvává a zakotví se v objektu (tj. fetiši) „který slouží jako obraz, ale ne jako symbol“. (380)

---

## Halucinovaný konkrétní objekt

Yahalom (1967) poznamenal, že narušené dítě je neustále vedeno k hledání konkrétního obrazu, který nabízí falešný pocit bezpečí. Bez tohoto bezpečí má pocit, že všechno prožívání je nebezpečné; a zoufale se spokojí s fetišem, perverzí (nesmyslné opakování řady neproveditelných obrazů) nebo přechodem aktivovaným přechodovým objektem. Všechno jsou to projevy zoufalé snahy o halucinační konkrétní objekt (380) bez rozlišení referenta od reprezentace. Nejsou to tedy symboly. Fungující zdravé pozorovací ego dokáže rozpoznat, že symbolické objekty jsou reprezentativní a že náhradní objekty nikoli. Ego Yahalomové pacientky v psychotickém stavu nebylo dostatečně vyvinuté, aby tento rozdíl odlišilo. Využila fiktivní paměť a emoce, které k ní připojila, aby ji ochránila před emocemi, které podle ní neměla snášet. Nevěděla o žádném jiném způsobu, jak odvrátit vnitřní katastrofu. (380)

---

## Dítě se zhoršeným využitím symbolů a selháním vstupu do latence

Občas dítě nemá schopnost obranně symbolizovat. To zasahuje do fantasy hry. Takové děti mají tendenci mít klidovou latenci proloženou epizodami výrazné úzkosti, na rozdíl od vzrušeného chování. Obvykle chybí

aktivní symbolizace. Dítě může pasivně používat symboly druhých v podobě příběhů a televizních dramát, a to celé hodiny. Nemůže však sám vyrábět symboly. Typicky takové děti utichnou, když narazí na materiál, který je obtížné verbalizovat. To je v rozporu s posunem k fantasy hře, kterou člověk běžně vidí u dětí latentního věku. Je terapeuticky užitečné pomoci těmto dětem vytvářet jedinečné osobní symboly, aby mohly rozvíjet fantasy hry pro použití v terapii a životě pro zvládnutí konfliktů, ponížení a fixace. Jak se to dělá? Jednou z technik je představit hliněné figurky, figurky panenek nebo kresby, které představují situaci, kterou dítě popisuje v okamžiku, kdy ztichlo. Dalším krokem je zeptat se dítěte, co se bude dít dál, nebo dokonce navrhnout, co se může stát, pomocí panenek pro ilustraci. Stejně jako u většiny prací, které se zabývají kognitivním růstem u dětí, symbolický potenciál těchto dětí převyšuje jejich funkční kapacitu. To lze využít pro terapeutický zisk.

---

## Terapie dítěte se slabou tvorbou symbolů

Josie byla sedmiletá studentka druhého ročníku. Na konci loňského léta projevovala úzkost během aktivit pomáhajícím návrat zpět do školy. V předchozím roce měla podobnou zkušenost s rychlým vyřešením úzkosti. Její chování během přípravy do školy zahrnovalo buzení rodičů ve čtyři ráno v sobotu, aby si mohli projít přípravu šatů na pondělí ráno. Šest týdnů ve školním roce se problém stal tak závažným, že ji přivedli na terapii.

Na terapeutických sezeních do nejmenších detailů vylíčila události školního dne. Udělala to také se svými rodiči. Pokud nemohli poslouchat, zaplavila ji úzkost a pocit naléhavosti. Rodiče si nedokázali vybavit jedinou spontánní fantazii dítěte. Josie byla vždy otravné dítě. Nedokázala se sama zaměstnat, když jí nebyla dána žádná struktura. Neustále potřebovala pozornost rodičů.

Oznámila mi, že musela říct svým rodičům, co se děje ve škole, protože jí to řekl hlas dámy. Nevěděla, kdo byl ten hlas. Byla zjevně bez přístupu k spontánní hře. Nepředkládala žádné fantazie. Na terapeutických sezeních tiše čekala, až promluví já. Neřekla nic spontánně. Spontánně nekreslila žádné obrázky. Byla dobře orientovaná. Nebyly zjištěny žádné důkazy o obecném kognitivním poškození. Došlo k zjevnému zpoždění zrání, které se projevilo absencí povrchních důkazů represivně orientovaných symbolizujících funkcí používaných ve službě latentního výboje fantazie. Nepamatovala si žádné sny kromě těch, které opakovaly nedávné traumatické zážitky nebo děsivé televizní filmy. Ráda sledovala televizi, ale pamatovala si jen vzrušující události, nikdy ne plné příběhy ani dějové linie. Zajímaly ji výbuchy, boje a izolované epizody magie v televizních sitcomech. Měla strach z lupičů. Vyprovokovala útok vrstevníků. Její schopnost věnovat pozornost ve škole na podporu učení byla podpořena přiměřenými latentními ego omezujícími mechanismy.

Její učitelka měla tendence křičet na žáky ve své třídě. Toto znovu vytvořilo domácí situaci pro Josie a vyvolalo to v ní velký hněv. Bála se tento hněv ukázat učitelce, držela ho v sobě, dokud se nevrátila domů. S akutním stresem se vypořádala tím, že trvala na tom, že rodiče budou znovu prožívat trauma ze školního dne. Míra agresivity namířena na rodiče byla v těchto dnech tak velká, že se svou motivací zacházela regresivně a příčinu svého chování přiřadila spíše hlasu než sobě. Nebyla schopná obnažit paměť traumatických událostí a reorganizovat je a syntetizovat do vysoce symbolizovaných a oddělených příběhů. Přistoupila proto na stresu-zbavené dovednosti, kterými by mohla získat pomoc nebo pomstu, aniž by ohrozila situaci, ve které si přála nadále dobře fungovat (škola). Neměla k dispozici strukturu latence, která by to umožňovala.

Dynamika jejího současného stavu je nejlépe popsána jako akutní dezorganizace u jedince, který zažívá neúčinnou latenci v důsledku nedostatečné tvorby symbolů. Ačkoli ve škole bylo dosaženo jistého klidu, absence struktury latence znemožnila, aby dítě zůstalo klidné tváří v tvář běžným stresům, kde byla struktura minimální. Pokud se dítěti vůbec mělo pomoci, musela se psychoterapie zaměřit na vytvoření symbolizující funkce, kterou by mohla použít jako bezpečnostní ventil pro zvládnutí stresu. Příčinou jejího problému bylo to, že se z ní stalo nepředstavitelné dítě bez zjevných psychoanalytických symbolů.

Při pádu z vědomí je traumatická událost zbarvena svrchních vrstev (slov) a je v mysli skryta pouze jako myšlenka toho, co to mělo znamenat pro osobu, která událost zažila. V té části paměti, o které mluvím, nejsou žádná slova. Existují pouze představy o věcech. Část mysli, která obsahuje takové vzpomínky, se nazývá systém nevědomí (UCS). Pro tuto část paměti je charakteristické, že události, které mají velký význam, se spojí se vzpomínkami z minulosti, které spolu souvisejí (tj. drtivé křičení učitele a křičení rodičů dítěte). Nedávná událost a minulé události v kombinaci zvyšují vzájemnou dynamiku při hledání vědomého zastoupení, což poskytne příležitost k opětovnému prožití, propracování a odpočinku traumatu. Jako takové jsou zdrojem nepohodlí. Čím více nepohodlí, tím více získává komplex myšlenek větší kvalitu, která přitahuje vědomí.

Orgán, který otevírá dveře k vědomí, se nazývá vnímání vědomí. Zneklidňující událost a její soudruzi v náruči nakonec zaklepalí na dveře vědomí a požadují vstup. Jak mohou být přijati? Toto je území protokolu. Sem mohou vstoupit pouze myšlenky, které jsou oblečené jako slova. Naštěstí je před dveřmi vědomí předsíň. Říkáme tomu systém předvědomí. Zde existují oděvy ve tvaru slov a neverbálních vizuálních symbolů, které skrývají soukromé části myšlenek věcí a maskují je styly a formami, které jsou přípustné pro zdvořilou společnost. Jakmile jsou tyto koncepty a myšlenky takto oblečené, vstupují do oblasti vědomí, která se nazývá systémové vědomí.

Během let latence je použití symbolů, fantazií a maskování primární technikou úpravy při procházení traumatickými událostmi. U Josie to tak nebylo. Zůstalo jí trauma a ona si toho byla vědoma. Nemohla si s tím poradit prostřednictvím symbolů a náhradníků. Tyto dovednosti musela získat. Její způsob řešení traumatu odráží selhání ve vývoji psychoanalytických symbolů jako prostředku znovuzavedení minulého traumatu do vědomí v podobě dostatečně maskované, aby umožňovala propracování a zvládnutí, aniž by ji zahltila afektem, který by paralyzoval proces.

Naštěstí měla základy psychoanalytické tvorby symbolů. Mohla se pasivně účastnit psychoanalytických symbolů ostatních (pasivní symbolizace). Mohla převzít příběhy ostatních, aby naplnila své noční můry. Dokázala vyjádřit své afekty prostřednictvím vzrušení z televizních programů. Její schopnost vytvářet symboly byla stále omezená a nemohla je použít k dosažení kompetentního přizpůsobení latence podle věku.

Co by se s tím dalo dělat? Musel být učiněn pokus posílit její represi a poskytnout jí schopnost tvořit vysídlené fantazie orientované na symboly. Tímto způsobem by jí bylo umožněno používat uklidňující prostředky doby věkové latence. Její schopnost pasivní symbolizace byla použita jako zdroj pro terapeuta v jeho pokusu pomoci jí vyvinout schopnost aktivního vývoje psychoanalytických symbolů.

Terapie začala dítětem, které sedělo úzkostlivě a tiše během každého sezení. Když se mluvilo o jejích problémech, odpověděla zdvořile, ale nikdy neřekla víc než pár slov. Když jsem se jí zeptal na její domov, přátele, sestru a školu, popsala potřebu mluvit o škole s rodiči. Sledoval jsem to a povzbudil jsem ji, aby se mnou mluvila o škole. Všiml jsem si, že byly chvíle, kdy zkrátila své odpovědi na mé otázky. K tomu došlo zejména, když jsem se jí zeptal na její pocity a myšlenky na její učitelku? "Přestala jsi mluvit uprostřed věty; tvé myšlenky se zastavily?" "Ne," řekla, "znám je; Nemohu je říci."

Zde došlo k potlačení, projevu úzkosti v reakci na konkrétní událost. Pokusil jsem se obejít účinek této obrany vytvořením kontextu, ve kterém byla odstraněna z přímého zapojení do situace pomocí přebudování ve vysídlené podobě používající ludické symboly. Přistoupil jsem ke svému domečku pro panenky a získal jsem hrací stůl, dvě židle na hraní, dívčí panenku a panenku staršího muže. Postavil jsem je na stůl, u kterého jsme seděli v uspořádání, které kopírovalo naše vlastní uspořádání sedadel. V podstatě jsem pro ni vytvořil symboly, které se pasivně přizpůsobily jejím vlastním zájmům. Oslovila malou panenku jako Lisu. Byl jsem trochu překvapen. "Znáš někoho jménem Lisa?" Zeptal jsem se. "Ne," řekla Josie, "vymyslela jsem to." Vypadala trochu plachá a nejistě. V terapeutické situaci došlo k události, na kterou měl být terapeut upozorněn teorií symbolů. Vytvořila náhradní maskovanou formu své původní reprezentace. Aktivně vytvořila maskovací symbol. Řekl jsem Josie: "Liso, co se stane ve tvé škole v typický den?" Josie začala odpovídat za Lisu a vyprávěla své vlastní zkušenosti. Když jsme dorazili do bodu, kdy jsem se jí zeptal na city, když byla s učitelkou, ztichla. Ale byl jsem připraven. Jelikož jsem věděl, že může své fantazie pasivně prožívat skrz příběhy televizních postav, rozhodl jsem se jí poskytnout postavy, díky nimž mohla vyprávět svůj vlastní příběh. Znovu jsem sáhl po domečku pro panenky. Vyvedl jsem sedm dětských panenek a dvě

panenky dospělých žen, plus nějaký nábytek pro panenky. Josie zachytila myšlenku hry a pomocí náhradních předmětů, které jsem poskytl, odehrála následující příběh.

*Ve třídě dítě vznesl jednoduchý požadavek. (Josie mi nařídila, abych mluvil za dítě; ona bude mluvit za učitele. Mluvím pouze, když mi Josie vysloveně řekne specifická slova, které mám použít.) Učitel žádost odmítne. Když si dítě stěžuje, učitel začne křičet. Zpočátku jsou všechny děti vyděšené. Potom všichni povstanou, postoupí k učitelce a zabijí ji.*

V mnoha podobách opakovala stejný příběh v následujících měsících. Během této doby zaznamenali její rodiče zlepšení jejího chování. Trhání přestalo. Hlas dámy už neslyšela. Napětí nastalo pouze v neděli před školou. Jednoho dne v herně si všimla malého sarkofágu obsahujícího malou mumii. Byl vyroben ze sušené hlíny. Byl to pozůstatek dávné analýzy dítěte, které si vyrobilo své vlastní panenky, aby vyprávělo své fantazie. Řekl jsem jí to. Požádala mě, abych jí dal nějaký jííl. Vzal jsem to z nedaleké skříňky a podal jí ho. Nasykala ho, rolovala, zmáčkla a potom odložila, aby zahrála školní situaci.

Při příštím sezení jsem začal hlínu formovat v ruce. Terapeutický zisk Josie dosáhl bodu, kdy mohla pasivně přizpůsobit panenky zasazené do mého kontextu, aby vyprávěla příběh, který byl tak blízký originálu, že význam byl stěží maskovaný. To byla jen část cesty ke skutečné tvorbě symbolů. Aby toho dosáhla, musí si vyrobit své vlastní symboly. Držel jsem v ruce neforemný kus hlíny, aby na ni jasně viděla. Potom jsem se zeptal: „Co dělám? Podívejme se, jak rychle to uhadneš.“ Nahlédla do hlíny a řekla: „Muž.“ Takže jsem z toho udělal muže. Další kousek hlíny viděla jako dinosaura. Udělal jsem dinosaura. Pak to zkusila ona a vytvořila dalšího dinosaura. Udělala skok od použití hotových symbolů k vyjádření fantazií až po vytváření vlastních symbolů. Mohla by je nyní použít k řešení svých problémů? Odpověď přišla rychle. Do malé krabičky vložila modrý kousek papíru a několik papírových stromků a poté uspořádala figurky v krabici. "Napiš o tom příběh," řekl jsem. "Dobře," řekla a udělala to. Dítě získalo schopnost vytvářet tajemné symboly. (Tento případ je podrobněji představen v Sarnoffovi (1976, str. 185).

---

## Terapie evokativně fixovaného dítěte - převod slovních symbolů na ludické symboly během hry mistrovství

Následující klinický medailónek ilustruje terapeutický přístup k dítěti, které je schopné verbálního vyvolání vzpomínek a utváření kryptických symbolů, ale které volně asociuje prostřednictvím vzpomínání, které je ponořeno do pohybu, afektu a používání evokativního režimu, s cílem hrát objekty s vyloučením symbolů komunikativního režimu. Hlavním účelem popsané techniky je přimět dítě, aby ve svých asociacích používalo zralejší formu komunikace a organizace paměti.

---

## Převod slovního symbolu na symbol ludický

Tento případ představuje příklad terapeutického zvládnutí změnou typu fantazie z fantasy evokujícího režimu na typ, který lze použít ke komunikaci během psychoterapie. Zkoumání a expanzi kryptické fantazie lze dosáhnout převedením symbolických forem použitých ve fantazii z evokujícího slovního symbolu na ludický symbol přizpůsobený interpretaci pro použití v komunikativním režimu. Výsledkem této konverze je možnost rozsáhlého vědomého zpracování (propracování) problémů a traumat.

Vyjádření problémů použitím komunikačních režimů ludických symbolů umožňuje zkoumání ve slovech zakázaných aspektů fantastických reakcí na skutečné situace. Toto umožňuje rozsáhlejší propracování dítěte. Oblasti reakcí lze řešit prostřednictvím verbálního zpracování, které otevírá cestu k diskusi a vědomé práci s důrazem na konfrontaci.



Arnold byl 8letý chlapec, který byl přiveden na terapii kvůli odmítnutí „chovat se“, odmítal jít do postele, když mu bylo řečeno, vylízl z postele, aby obtěžoval své rodiče, a křičel na své rodiče na veřejnosti. Ve všech ostatních oblastech bylo jeho chování příkladné. Otec byl schopen ho zklamávat tím, že mu na poslední chvíli zavolal, aby zrušil schůzky, které měly domluveny na úkor jiných činností.

Na setkáních mladík hovořil o špatných snech, kvůli kterým odmítal jít spát včas. Podrobně sen popsal. V tom snu otec křičí na své dítě a dítě ho chce zasáhnout. Otec dítě nikdy nikam nevezme. Sen používá konkrétní symbolická znázornění k opakování reální situace.

Moje terapeutická strategie v tomto bodě měla dva směry. Nejprve jsem otci doporučil, aby trávil čas se svým synem. Otec ho začal brát ven. Zadruhé, povzbuzoval jsem zvládnutí skrze hru, protože slova dítěte byla příliš blízká realitě, aby mohla být použita jako zdroj závěrů, pokud jde o dopady, na které reagovalo obtěžováním svých rodičů. Dítě toto chování vědomě nevázalo na otcovy neuspokojivé aktivity.

Během probíhajících setkání mladík vyprávěl příběh chlapce, který chtěl zasáhnout svého otce. Požádal jsem ho, aby nakreslil obrázek lidí v příběhu. Nakreslil otce a syna. Vyřízl jsem postavy, které nakreslil, a přilepil je na lepenkové podložky na stojany. "Udělám celou rodinu," řekl. Nakreslil mnoho postav zalidňujících svět. Chlapec zasáhl otce. Pak další otcovská postava a chlapec šli na fotbal. Prostřednictvím postav vyjádřil své frustrace s otcem. Odventilování, kterého bylo dosaženo, mělo za následek zlepšení chování. Díky diskusi o chování postav se mu podařilo spojit jeho chování s frustrací otcem. Asi na desátém sezení matka uvedla, že jeho vynikající školní chování je nyní přítomno i doma. Spával dobře a choval se dobře. Během dvanáctého sezení dítě řekl: „Teď nakreslím monstrum; sledujte, co dělá ostatním.“ Nakreslil; Namontoval jsem kresbu. Sezení skončilo. Několik hodin před dalším sezením mi otec zavolal. Řekl, že se dítěti daří dobře, poděkoval mi za péči o jeho syna a řekl, že jelikož se stěhuje do nového drahého domu, nemůže si dovolit terapii pro zdravé dítě. "Dnes bude jeho poslední den," řekl. Když jsem s dítětem diskutoval o této náhlé změně událostí, řekl: „Musím si na to zvyknout.“ Diskutovali jsme o jeho hněvu na rtuťovou povahu životního stylu otce. Na konci zasedání se zeptal, jestli si může odnést figurky domů. Dal jsem mu je do krabice. Tiše odešel.

---

## Teorie terapie hrou fantazie

Dva výše popsané případy jsou příklady terapie hrou. Tato technika se používá v situacích, kdy dítě nenabízí snadný přístup k nevědomé motivaci, která řídí jeho aberantní chování a afekty. Dítě ve věku latence je schopné přenést na terapii druh symbolů nalezených ve snech. Prostřednictvím takových symbolů lze přistupovat k problémům, které poskytují latentní obsah jeho fantazií a plánů. Fantastická hra, kterou tvoří takové symboly, je blízkým bratrancem snu. Ve hře hrají hračky a akce roli, kterou ve snech mají vizuální snímky. V toku fantasy hry jsou obsaženy odrazy latentního obsahu a regresní reakce tváří v tvář stresu. Existuje přímý vztah mezi mentální aktivitou zapojenou do fantasy herních aktivit dítěte v latentním věku a mentálními mechanismy zapojenými do snění. Zúčastněné symbolické formy (ludická a oneirická, viz Piaget 1945) jsou podobné, až na malé výjimky.

Když na počátku třetího roku života začne docházet k potlačování nevědomého obsahu, lze aktivovat psychoanalytické symboly a v rámci dětské terapie je možné interpretovat nevědomí. Existuje jasný rozdíl mezi psychopatologickými procesy, jejichž podstata spočívá ve zkreslení symbolickými funkcemi, a psychopatologickými procesy, které vznikají zkreslujícím dopadem vysoce nabitých emočních zážitků vyskytujících se v raném věku na ego, než symbolické procesy jsou založeny. První vyžadují terapii hrou. Ty další vyžadují korekční objektové vztahy.

Fantastické symboly ve hře dominují obsahu asociací dítěte v rané latenci. Čím je dítě mladší, tím více je schopno prezentovat své asociace ve fantastických symbolech a činnostech vyžadujících pro vyjádření latentních konceptů spíše hrací předměty než slova. V situacích terapie hrou je věková hra s latencí informativní. Stává se kontraproduktivní v životě dítěte, když jeho funkce prožívání a vypouštění podlehne

vývojovým účinkům ludického zániku a zvýšené schopnosti vybavit si latentní obsah na úrovni verbalizovaných abstrakcí, které se objevují během pozdní latence.

---

## Srovnání latence a poznání adolescentů z hlediska psychoterapie

Ludický zánik definuje posun ve formování fantazie, který charakterizuje změnu poznání, ke které dochází při přechodu od latence k dospívání. S rozvojem raného dospívání se do centra pozornosti dostává posun v linii evokativní-komunikační polarity ve formování symbolů a fantazie. Schopnost komunikativně vyjádřit pohony se stává kritériem dobrého přizpůsobení a předpokladem pro navázání objektových vztahů a pro zamilování. Ten vyžaduje komunikační symboly, komunikativní řeč a terciární zpracování. Jejich cílem je potěšit pozorující objekt v oku mysli, který představuje milovaného člověka. Zamilování vyžaduje fantazie a plánování, které zohledňují potřeby milovaného člověka na úrovni předvědomí. Myšlenky a činy člověka jsou formovány vnitřním vědomím potřeb milovaného člověka.

Dětská terapie s pozdní latencí je založena na terapii hrou, používání hraček a mluvení. Dospívající pacienti s psychoterapií se liší od pacientů s pozdní latencí. Ludické symboly, které jsou pro dítě v psychoterapii tak důležité, hrají malou roli v asociacích raného adolescenta. Příchod ludického zániku činí terapii hrou v dospívání nevhodnou. U adolescentních pacientů s pozdní latencí a časným dospíváním je většinou nutné upravit psychotherapeutickou strategii, která se na ně vztahuje, s ohledem na charakteristiky přechodné fáze raného adolescenta.

Existuje zřetelná fáze přechodu mezi ego strukturou latence a dospělými ego organizacemi dospívání.

Existují přechodné charakteristiky, které vyžadují zvláštní zacházení. Mezi přechodné charakteristiky patří odstraňování, poruchy myšlení, všemocnost, zapojení rodičů, sociálně definované nezralosti (např.

Nepochopení úlohy vzdělaných odborníků při poskytování odborné pomoci v oblastech nouze) a přetrvávání evokativní polarity v symbolických zvyklostech. Posledně jmenovaný je obzvláště znepokojivý, protože mění volnou asociaci.

Přechod od latence k dospívání je pozvolný a vyznačuje se regresemi a pokroky. Nastávají výkyvy mezi hrou a komunikativní řečí. Když dominují herní symboly, existuje magičtější a intuitivnější myšlení. Zralejší adolescent přijímá konfrontaci a výzvu logiky. Terapeut je nucen změnit svou kognitivní orientaci tak, aby se shodovala s úrovní poznání dítěte, ať už pokročilého nebo regresního.

Většinu adolescentních problémů lze řešit pomocí terapie, která je velmi podobná terapii, která se používá u dospělých. Na počátku dospívání se objekty reality často získávají, aby sloužily jako symboly.

Prostřednictvím takového náboru symbolů se otevírají dveře buď k životu ovládanému fantasy, ve kterém jsou skuteční lidé jako milostné předměty drženi v područí fantazie, nebo k použití realistických symbolů jako mostu do světa objektů. Vylepšené budoucí plánování nastane, když se objeví základní realita rekrutovaného symbolu, která do vztahu přispěje svou vlastní realitou.

Ludický zánik je doprovázen posunem důrazu v myšlenkových procesech dítěte z intuitivního, magického, symbolického způsobu myšlení na realističtější použití interpretací, které je spojeno s abstraktní koncepční organizací paměti. Při přechodu od terapie hrou k terapii vzhledu jde použitý psychotherapeuticky účinný manévr od katarze přes hru k vzhledu prostřednictvím verbalizace. Psychotherapie v období dospívání zahrnuje podporu používání symbolů v jejich komunikačním kontextu.

Original textu:

# **SYMBOL THEORY APPLIED DURING PSYCHOTHERAPY**

**Charles A. Sarnoff, MD**

e-Book 2016 International Psychotherapy Institute

From *Symbols in Structure and Function- Volume 2* by Charles A. Sarnoff, MD Copy right © 2002 by Charles A. Sarnoff, MD

All Rights Reserved

Created in the United States of America