

## Plej terapija "Moj svet"

---

Primena igre u dečjoj psihoterapiji proizašla je iz poznate pojave da verbalno izražavanje dece vezano za apstraktno mišljenje se razvija relativno kasno, oko šeste godine života i dograđuje se sve do kraja ranog školskog uzrasta. Navedeni razlog, odnosno karakteristika emocija i afekata da se pojmovnim putem teško dostupna čine decu manje pristupačnom metodama verbalne psihoterapije. Deca pre puberteta čak ako bi bila sposobna ili voljna da izveste o svojim konfliktima i strahovima, teško bi mogli da ih formulišu zbog neizgrađenosti interespekcije. Stvari i događaji životnog okruženja za decu su često nesrazmerno, nepojmivo složeni i ogromni i jedino mogu da ih nadvladaju uz podršku odraslih i preko igre sa umanjenim predmetima, sa minimiziranom imitacijom stvarnosti. Ove teškoće rešava drevno iskustvo, deca igru koriste da bi mogli prikazati svoje teškoće odnosno sve ono sa čime su zaokupljeni. Mogućnost je davno prepoznata; čovek je dao u dečije ruke umanjene predmete sveta, lutku, šerpu, životinje.... igračke. Igračke čine svet manje opasnim, pitomijim, pristupačnijim. Igračke i igra omogućuju, manipulaciju, upoznavanje i rukovanje sa stvarima i okruženjem, upoznavanje sebe, učenje, identifikaciju, inkorporaciju, rast i razvoj ličnosti. Sem predmeta, često i intenzivni emocionalni doživljaji, događaji, čak i sopstveni afekti, emocionalni odnosi sa odraslima, kao i pozicija deteta u životnom okruženju mogu da nadmašuju dečije mogućnosti. Deca od nerešivih situacija, osećanja, intenzivnih doživljaja i napetosti oslobađaju se kreativnom snagom igre, imaginacijom, aktivnim ponavljanjem doživljenog u igri. Deci nije potrebna identično ponavljanje situacija, njihova je potreba da spontanom kreacijom doživljeno prenesu u igru i da tako smanje ili da se oslobode napetosti. Dečje granice su nesigurne, razlikovanje različitih nivoa stvarnosti, kao što su igra-stvarnost, kognicija-emocija, impulsivnost-volja nisu u potpunosti izdiferencirane. Doživljaji tokom igre u "kao da" modusu često predstavljaju eksperiment za proveru dijametralno različitih reakcija, delova selfa ili obrazaca ponašanja. Igra

često predstavlja kreativnu analogiju sa stvarnošću. Imitiranje i odigravanje konkretnih događaja i konflikata može da posluži i za animiranje sopstvenih emocija, strahova, nesvesnih tendencija, da bi ih putem igre preneli sa polja konkretnog na savladivo, na umanjeni svet, na proces igre. U ovom kontekstu proces spontane igre pruža snažan uvid u motivacionu bazu dečjeg ponašanja kao i u crte ličnosti. Tokom plej terapije terapeut može da prihvati ili da inicira učešće u igri. Dok se terapeut igra sa detetom pored toga što prihvata ulogu projekcionog objekta, detetu pruža potrebnu podršku i oslonac da bi se dete nakon završetka igre moglo osnaženo da se vratiti u stvarnost. Igra kao dijagnostička i psihoterapijska metoda počela je da se razvija početkom dvadesetog veka. Ana Freud daje igračke deci i inicira spontanu igru. Melanie Klain razvija analitičku metodu. Lowenfeld osniva standardizovanu tehniku "Sand Tray " plej terapiju. Polcz Alaine je izgradila aktivnu terapijsku metodu igrom, igru "Moj svet", čiji je cilj otkrivanje povezanosti motivacije i ponašanja i u tom kontekstu može dovesti do izmene u ponašanju i prestrukturisanju motivacione baze.

Dete birajući među mnogobrojnim igračkama – iz standardizovanog setinga - različite kategorije ( ljudi, domaće i divlje životinje, kuće, elementi iz prirode, predmeti, uniformisana lica, saobraćajna sredstva ...), koja u umanjenoj formi predstavljaju delove mogućeg okruženja, gradi svoj svet, kako ga doživljava i shvata. Detetova kreacija se vrednuje i na osnovu kvantitativnih i na osnovu kvalitativnih pokazatelja i izvodi se zaključak o strukturi ličnosti o vrsti neurotičog poremećaja i o pozadini traumatskog doživljaja.