



Prozor u svijet dječje psiho)drame

Kristina Urbanc
Sandra Matijević
Iva Bačurin

Prozor u svijet dječje psiho drame

Kristina Urbanc
Sandra Matijević
Iva Bačurin

2022.

CENTAR ZA DJECU MLADE I OBITELJ VELIKA GORICA

Hvala djeci koja su pohađala naše psihodramske grupe i njihovim roditeljima na podršci i povjerenju koje su imali u nas kao voditeljice.



Hvala na nesebično uloženom vremenu i trudu Katarini Žitko za stvaranje fotografija i Jeleni Cvetnić za pružanje podrške. Hvala Maši Urbanc za predivne slike [str. 18 i 66].



Hvala Ištvanu Pető i Marti Pavlović što su nam „otvorili prozore” i uveli nas u svijet dječje psihodrame.



I naposljetku, hvala Centru za djecu, mlade i obitelj što je prepoznao vrijednost dječje psihodrame i „udomio” je od njenih početaka pa do danas.

Impressum

IZDAVAČ Centar za djecu mlade i obitelj Velika Gorica

ZA IZDAVAČA Sanda Puljiz Vidović

UREDILA Kristina Urbanc

AUTORICE Kristina Urbanc, Sandra Matijević, Iva Bačurin

RECENZENTI Ištvan Pető, prof.dr.sc. Slavica Blažeka Kokorić,
doc.dr.sc. Damir Miholić

LEKTORICA Sunčana Ložnjak

DIZAJN I PRIJELOM Marko Borota

ILUSTRACIJE Hana Tintor

TISAK Skaner studio

NAKLADA 200 primjeraka

MJESTO I GODINA IZDANJA Velika Gorica, 2022.

CIP zapis je dostupan u računalnome katalogu Nacionalne
i sveučilišne knjižnice u Zagrebu pod brojem 001156570.

ISBN 978-953-56186-4-5

Sadržaj

UVODNA RIJEČ [15]

PREDGOVOR Otvaranje prozora u svijet dječje psihodrame [17]

I. DIO

Teorijski temelji dječje psihodrame [23]



Scenska ekspresija u psihoterapiji [25]

Kako je nastala psihodrama [28]

Terapijski proces i način rada u psihodrami [30]

Po čemu se dječja psihodrama razlikuje
od klasične Morenove psihodrame [35]

Uloga igre u dječjem razvoju [39]

Povezanost igre, bajke i dječje psihodrame [44]

Način rada u dječjoj psihodramskoj grupi [46]

Struktura susreta u dječjoj psihodramskoj grupi [50]

Važnost grupe kao medija u terapijskom radu s djecom [62]

Dječje psihodramске grupe u Centru za djecu, mlade i obitelj [65]

II. DIO

Iskustva iz dječjih psihodramskih grupa [69]



PRIČA Čarobnjak i čarobni napitak [73]

PRIČA Tajna dijamanta sreće [83]

PRIČA Vjenčanje [91]

PRIČA Terminator [97]

ZAKLJUČNA PROMIŠLJANJA Ostavimo prozore
otvorenima ili barem odškrinutima [106]

O autoricama [111]

Popis literature [115]

Uvodna riječ

Imala sam privilegij i slobodu stvarati, uz svoje suradnice, jedinstvenu instituciju u našoj zemlji – Centar za djecu mlade i obitelj Velika Gorica. Instituciju koju je osnovala lokalna zajednica, instituciju koja je nastala kako bi se djeci, mladima, roditeljima i svim članovima obitelji ponudili razni programi zahvaljujući kojima će rasti i bolje se osjećati u svom okružju. Taj privilegij znači stvaranje novih programa, osluškivanje potreba u lokalnoj zajednici te mijenjanje postojećih programa, sve u skladu s vremenom i okružjem u kojemu živimo.

Tako smo davne 2011. godine u Centru pokrenuli i Psihodramsku grupu – program namijenjen djeci i adolescentima. Nastavili smo ga provoditi idućih jedanaest godina, pa tako danas u Centru djeluju dvije psihodramске grupe namijenjene djeci i mladima različita uzrasta.

Nakon toliko godina rada logičan je slijed bio da voditeljice naših psihodramskih grupa opišu što su postigle i da podijele svoja iskustva sa zainteresiranim čitateljima. Nadam se da će ova knjiga potaknuti i druge voditelje na slične pothvate.

15

SANDA PULJIZ VIDOVIĆ

Ravnateljica Centra za djecu mlade i obitelj Velika Gorica

PREDGOVOR

Otvaranje prozora u svijet dječje psihodrame

U ovoj knjizi obraćamo se našim kolegicama i kolegama dječjim terapeutima, psihodramatičarkama i psihodramatičarima, djeci i adolescentima koji su sudjelovali u našim psihodramskim grupama, s kojima i od kojih smo imali priliku učiti i spoznavati ovu metodu, ali i sebe i svoje postupke u različitim ulogama koje svaka od nas ima: onim profesionalnim, ali i onim iz privatnog, obiteljskog života. Također se obraćamo čitateljicama i čitateljima koji još nisu imali prilike zaviriti „kroz prozor dječje psihodrame”, bili oni iz svijeta profesionalnih pomagačkih profesija ili iz nekih drugih profesija i uloga.

Tijekom proteklog desetljeća imali smo priliku, a slobodno možemo reći i privilegiju, učiti i prakticirati metodu dječje psihodrame u Centru za djecu, mlade i obitelj u Velikoj Gorici gdje su dvije od tri autrice zaposlene već dugi niz godina (Sandra Matijević i Iva Bačurin), a jedna (Kristina Urbanc) sudjeluje u radu Centra u svojstvu vanjske suradnice, također već dugi niz godina.

Centar za djecu, mlade i obitelj Velika Gorica je prva ustanova u Hrvatskoj namijenjena djeci, mladima i obitelji koju je osnovala lokalna zajednica. Grad Velika Gorica je, osluškujući građane i odgovaraajući na njihove potrebe, osnovao Centar s idejom stvaranja mjesta koje će biti oaza igre, zabave, kreativnog učenja, poticanja razvoja sposobnosti, socijalnih vještina te utočište za svu djecu i mlade kojima je potrebna pomoć u rješavanju osobnih i obiteljskih problema [MATAGA TINTOR, 2010.]. Centar je započeo s radom 2003. godine s ciljem provođenja psihosocijalnih programa za djecu, mlade, roditelje

SLIKA 1. Maša Urbanc



lje i članove obitelji te pružanja podrške u radu i edukaciji stručnjaka. Od samog početka rada Centra programi koji se u njemu provode stvarani su i osmišljavani zahvaljujući znanju, kreativnosti i trudu njegovih zaposlenica i vanjskih suradnica [PULJIZ, 2010], a tijekom posljednjih godina te programe polazi oko 2000 korisnika – djece i roditelja (<https://centar-dmo-vg.hr/dokumenti/opci-akti/>). Misija Centra je praćenje i odgovaranje na potrebe djece i njihovih obitelji, uključivanje u psihosocijalne programe i socijalne usluge kako bi se podržao njihov cjeloviti razvoj te osiguravanje kvalitetne struč-

ne podrške. Slijedeći te smjernice, kao jednu od redovitih aktivnosti od 2011. godine u rad Centra uvodi se i dječja psihodramska grupa (<https://centar-dmo-vg.hr/o-nama/>). Kako smo do ulaska u edukaciju iz integrativne dječje psihoterapije već imale terapijskih iskustava u radu s djecom, mladima i njihovim obiteljima korištenjem nekih drugih terapijskih modaliteta (Gestalt psihoterapije te sistemske obiteljske psihoterapije), bile smo itekako svjesne kako mnogo toga u terapijskim procesima ostaje zapravo neotvoreno i neizrečeno te kako djeci i mladima često nedostaju riječi — već i zbog same osobitosti adolescencije kao razdoblja, sposobnost verbalizacije intrapsihičkog života iz različitih razloga može biti ograničena, kao i njihova spremnost da sudjeluju u procesu promjene.

Tako djeca i adolescenti u terapijski proces često donose svoj doživljaj uzajamnog neshvaćanja svijeta oko sebe (u smislu da se osjećaju neshvaćenima od strane odraslih, ali i da oni sami doživljavaju da ne razumiju svijet oko sebe, što može stvoriti osjećaj osamljenosti, izoliranosti). Nadalje, željena bliskost i povezanost u terapijskom odnosu između terapeuta i djeteta, odnosno adolescenta, može u djetetu ili adolescentu ujedno pokrenuti i određene regresijske sadržaje te taj odnos može postati odbojan i ugrožavajući, a sami sadržaji mogu biti nelogični, nerazumljivi, čak i zastrašujući te mogu doprinijeti doživljaju „biti drukčiji na neki loš način”.

Sudjelovanje u dječjoj psihodramskoj grupi jedan je od načina kako terapeuti i djeca, odnosno adolescenti, zajednički mogu krenuti u potragu za neotkrivenim vrijednostima doživljenih priča i njihovih emocionalnih sadržaja, ma koliko se oni neobičnima činili. U psihodramskoj grupi, uz sudjelovanje tri do osam članica i članova te terapijskog para, koristimo se dramском igrom kao osnovnim sredstvom terapijskog procesa, čime lakše savladavamo neke od spomenutih prepreka u radu s adolescentima te zajednički istražujemo i eksperimentiramo s nekim drukčijim obrascima ponašanja i komuniciranja. Važno je reći da i ovdje, kao i u svakom drugom terapijskom procesu, proces učenja ide u svim smjerovima: između poje-

dinih članova grupe, između pojedinca i grupe te između članova grupe i terapeuta. Na ovom posljednjem smo naročito zahvalne jer smo, osim od naših učitelja i supervizora – Marte Pavlović i Ištvana Petőa te, posredno, od Hanne Kende i njezinih kolegica i kolega – imale priliku učiti od djece i adolescenata, ali i zajedno s njima, te puniti našu „psihodramsku škrinjicu s blagom“ ovim vrijednim iskustvima koja ćemo nastojati predstaviti čitateljima i pozvati ih da otvore „Prozor u svijet dječje psihodrame“.

AUTORICE

20

SLIKA 2. Kristina Urbanc, Sandra Matijević i Iva Bačurin



L.DIO



Teorijski temelji dječje psihodrame

U ovom dijelu knjige namjera nam je upoznati čitatelja s počecima primjene scenske ekspresije u terapijske svrhe te s nastankom i razvojem psihodrame kao koncepta. Međutim, iako je klasična psihodrama, čiji će elementi i način rada ovdje biti opisani, značajna kao ishodište dječje psihodrame, dječja se psihodrama po mnogočemu razlikuje u svojoj zamisli i provedbi, o čemu će biti riječi u jednom od sljedećih poglavlja. Osim toga, biti će obrazložena i uloga te povezanost igre i bajke u razvoju dječje psihodrame. S obzirom na to da je ovdje riječ o grupnom terapijskom pristupu, važno nam je predstaviti i značaj grupe kao medija u radu s djecom i adolescentima, čemu će biti posvećeno zadnje poglavljje ovog dijela knjige.

Scenska ekspresija u psihoterapiji

Scenska ekspresija u psihoterapijske svrhe pojavljuje se oko 1946. godine u Francuskoj, a temelji se na psihoanalitičkim načelima te Morenovim iskustvima primjene tzv. kazališta dramskog spontaniteta i katarze. Sedamdesetih godina prošlog stoljeća, na inicijativu profesora Staniše Nikolića, koji je surađivao s francuskim terapeutima Lebovicijem, Diatkineom, Kestemberg, Jeammetom i drugima, u tadašnjem Centru za mentalno zdravlje u Zagrebu počinje se primjenjivati individualna i grupna psihoterapija scenskom eksprezijom te se naročita pažnja posvećuje istraživanju dijagnostičkih i tretmanskih mogućnosti ovog pristupa u radu s adolescentima [NIKOLIĆ i SUR., 1988].

Scenska ekspresija, kao što navode isti autori, omogućava da se kroz komunikaciju putem igre dogodi doživljeno razumijevanje na način koji se u dječjoj psihoterapiji ne bi mogao postići isključivo verbaliziranjem kao terapijskom intervencijom. Zašto scenska ekspresija djeluje iscijeliteljski? Scenska igra ne treba voditi računa o vremenu, prostoru, aktualnom realitetu ni logici, omogućava prijelaz iz realiteta u fantastični realitet ili, kako ga u psihodrami zovemo, u „kao da” svijet te omogućava ulaz u intrapsihički svijet djeteta. U „kao da” situaciji realitet igre postaje opipljiv i uočljiv, sudionici mogu razgovarati s kime žele na način na koji žele, a „kao da” situacija nastaje kada se uključe u igranje neke specifične uloge putem koje oni u igru donose neki svoj subjektivni doživljaj. Prema Veljković i Đurić [2003:19], „kroz nizove ‘kao da’ situacija dolazimo do mentalne katarze i integracije, da bismo konačno došli do ‘da’ situacije — kakva ona jeste u realitetu, uz stečeni emocionalni i kognitivni uvid”.

U tom kontekstu izraelski terapeut Mooli Lahad [2000] govori o „fantastičnom realitetu” koji ima svoju logiku, a u kontekstu kojeg osje-

štavamo iskustva i znanja koja već imamo, samo nemamo izravan pristup tim znanjima, već ih osvještavamo kroz priče, simbole i metafore.

Pritom važnost pojedinog simbola ovisi o njegovom kontekstu te ni na koji način nije moguće interpretirati simbole općenito jer je njihovo značenje ambivalentno ili, bolje rečeno, polivalentno te su oni međusobno povezani. Prema Holbecku [1987, prema BRUN i SUR. 1993], jedino ukoliko simboli „ožive“ postat će učinkoviti, odnosno iscijeljujući u psihoterapijskom procesu. Klijent i terapeut tijekom tog procesa povezuju se sa simbolom i iz te povezanosti nastaje ujamno razumijevanje, pri čemu terapeut uvijek ima u vidu kontekst iz kojeg klijent dolazi.

Cox i Theilgaard [1987, prema BRUN i SUR. 1993] tumače upotrebu metafora u psihoterapijskom procesu kao „simbolički stav“ koji omogućava iskustvo tranzicije od niže prema višoj razini osvijestnosti prošlih nesvjesnih procesa koji remete aktualne događaje i poнаšanje pojedinca. Prema ovim autorima, u radu s psihotičnim klijentima realitet i fantazija se ne promatraju kao suprotnosti, već se pokušava otkriti značenje simbola i slijediti ih kroz vrijeme tijekom terapijskog procesa.

Nadalje, scenska ekspresija omogućava da se očitovanje nesvjesnog intrapsihičkog svijeta pomoću govora dovede do razine svijesti [WINNICOTT, 1980, 1990, 2004]. Nikolić to objašnjava na sljedeći način: „Upotrebljavajući scensku igru, terapeuti se služe jednim kompromisom: to je u isto vrijeme jedna afirmacija, ali i negacija, budući da to nije ništa drugo nego jedna igra. Isti kompromis omogućava pacijentu¹ da kroz odvijanje terapijskog procesa dođe do autentičnog uvida. I možda se jedino ovdje terapija scenskim izrazom približava kazalištu. Gledatelj Sofokla ili Shakespearea ne osjeća se označenim. On prisustvuje jednoj priči koja se nikada nije dogodila, i samo na

1

S obzirom na to da je riječ o citatu, ovdje se koristi termin „pacijent“, kako ga koriste ovi autori, no u dalnjem tekstu koristimo se terminom klijent/klijentica.

SLIKA 3. Maske koje su izradili članovi psihodramske grupe



taj način gledatelj može prihvati da je to istovremeno nešto što se može i na njega odnositi” [NIKOLIĆ i SUR., 1988:20].

U psihodramskoj grupi „istina“ se prepoznaće kroz postojanje neke grupe i njene aktivnosti „sada i ovdje“ te se ona ne može odvojiti od konteksta svakog pojedinog sudionika grupe. Sam Moreno u jednom od svojih određenja navodi psihodramu kao znanost koja istražuje istinu dramskim metodama [MORENO, 1953].

Za razumijevanje „istine“ u psihodrami te koncepta „kao da svijeta“, važno je spomenuti i proces mentalizacije o kojem govori Freud [1965], označavajući time prelazak iz neposrednog, fizičkog stanja u psihičko, tj. reprezentiranje unutarnjih stanja. Neki drugi autori govore o ovom procesu kao o razvoju sposobnosti refleksije [KLEIN, 1993], odnosno kao o procesu transformacije unutarnjih doživljaja u iskustva koja možemo zamisliti i tolerirati [BION, 1967]. Fonagy i sur. [2002] smatraju da je razvoj sposobnosti mentalizacije temeljen na sigurnoj privrženosti te da siguran model privrženosti i sposobnost mentalizacije omogućavaju pojedincu razumijevanje ponašanja drugih i snalaženje u međuljudskim odnosima [BATEMAN i FONAGY, 2004]. Sposobnost mentalizacije djeluje kao zaštitni činitelj koji sprečava razvoj psihičkih poremećaja u smislu da omogućava prilagodbu na stres te potiče nadu, povezanost s okolinom i fleksibilnost u rješavanju svakodnevnih teškoća [FONAGY i SUR., 2002].

Zaključno, možemo reći da određenje na kojem temeljimo naša iskustva definira dječju psihodramu kao grupnu psihoterapijsku metodu koja obuhvaća rad s troje do osmero djece približno istog uzrasta te terapeutski par koji sačinjavaju educirani voditelji dječje psihodrame. Sudionici grupe zajednički smišljaju priču koju zatim zajedno odigraju i pritom svi sudionici postaju dio stvaralačkog procesa. Ishodi tog procesa su oslobađanje dječje kreativnosti te intenzivan osjećaj zadovoljstva koji u konačnici pozitivno utječe na proces razvoja djetetove ličnosti [KENDE, 2017].

28

Kako je nastala psihodrama

U ovom poglavlju će biti riječ o radu Jacoba L. Morena, s obzirom na njegovu ulogu u nastanku i razvoju psihodramske metode koju su njegovi učenici prenijeli u Europu te se iz nje razvila dječja psihodrama. Također će biti prikazani i osnovni instrumenti te struktura kla-

sičnog morenovskog psihodramskog rada namijenjenog odraslim sudionicima, iz čega se kasnije razvila dječja psihodrama.

Sâm Moreno govorio je da je otkrio psihodramu u dobi od 3,5 godine igrajući igru „Bog i anđeli” sa svojim prijateljima. Dječacima je dodijelio uloge anđela, a on se popeo na građevinu od stolica i jastučića kako bi na tom improviziranom nebnu igrao ulogu Boga dajući upute anđelima. Anđeli su lepršali oko njega i u jednom trenutku jedan od anđela upitao ga je zašto on kao dobar Bog ne leti; Moreno je rastegnuo ruke kao krila i sljedeće sekunde pao na pod i slomio ruku. Ta prva „psihodrama” ostavila je dubok dojam na njega, navodio je da otada nikada nije prestao igrati ulogu Stvoritelja [KENDE, 2017], no Moreno zapravo nikada nije razvio neki koncept primjene ove metode za rad s djecom.

Jacob L. Moreno rođen je 1889. godine u Bukureštu u obitelji siromašnih sefardskih Židova, a 1895. godine obitelj se preselila u Beč. Moreno se od ranog djetinjstva susretao s idejama i tradicijom hasidizma koji podržava pravo svakog čovjeka da pronađe vlastiti pristup Bogu i obiluje kratkim pričama kojima potiče razmišljanje u slikama i scenama. Ovaj rani utjecaj uvelike je obilježio njegovo djelovanje i terapijsku metodu. Studirao je filozofiju, zatim medicinu, a kao student radio je kao privatni učitelj djece iz imućnih obitelji te je često sudjelovao u igri s djecom po bečkim parkovima [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012]. Promatrao je djecu kako se igraju, pričao im priče, a zatim ih zajedno s njima dramski oživljavao spontano mijenjajući sadržaj [POTKONJAK, 2018]. Iskustva proizašla iz tih igara prerasla su u početne ideje o djeilotvornosti igranja uloga, što predstavlja temelje njegove terapijske metode [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012]. Suosjećajući s ljudima iz marginaliziranih društvenih skupina, mnogo je vremena provodio besplatno im pomažući te je osnovao „Kuću susreta” za smještaj nezbrinutih osoba. Iako je Kuća bila pretrpana, nije bilo nasilja jer su se svake večeri održavali susreti na kojima su se zajednički rješavali problemi kroz zajedničku igru – na taj način su se razvili temelji koncepta terapijske zajednice i grupnog pristupa. Nadalje, Moreno je s jednim liječnikom specijalistom ginekologije pružao pomoć bečkim prosti-

tutkama u ostvarivanju njihovih građanskih prava, također grupnim pristupom, razvijajući temelje ideje o grupama samopomoći. Tijekom Prvog svjetskog rata radio je u izbjegličkom kampu gdje su uvjeti bili vrlo loši i gdje je bilo mnogo sukoba. Vodeći računa o emocionalnim potrebama osoba smještenih u kampu, omogućio je da u barakama zajedno žive obitelji koje su se međusobno izabrale. Moreno ih je poticao da održavaju grupne sastanke s ciljem otvorenog raspravljanja o problemima, što je dovelo do smanjenja sukoba i kriminala u kampu [POTKONJAK, 2018]. U ovom Morenovu radu naziru se začeci sociometrijskog razmišljanja i metode koju će doraditi kasnije u SAD-u u sociometrijskim studijama provedenim među zatvorenicima.

Nakon Prvog svjetskog rata Moreno je osnovao tzv. Teatar spontanosti u kojemu nije bilo prethodne pripreme i teksta, dramski materijal predlagala je publika ili je dolazio iz osjećaja i ideja glumaca, a cilj je bila potpuna spontanost. S obzirom na to da takav oblik kazališta nije bio široko prihvaćen od dijela glumaca i publike, Moreno se usmjerio prema terapijskom kazalištu, što je bio početak razvoja psihodramске terapijske metode. S pojavom nacizma Moreno se iz Beča preselio u New York gdje je radio u raznim psihiatrijskim ustanovama, u zatvorima te u školama za maloljetnike u sukobu sa zakonom, gdje je postigao značajne uspjehe. Osnovao je privatnu psihiatrijsku bolnicu Beacon koja je postala međunarodni edukacijski centar za psihoterapeute koji su željeli proći edukaciju iz psihodrame [POTKONJAK, 2018].

Terapijski proces i način rada u psihodrami

Morenova slika čovjeka te pojam bolesti i zdravlja nastali su iz njegovih teorijskih i filozofskih postavki na kojima se temelji koncept psihodramске metode. Moreno smatra da je čovjek rezultat triju domena u kojima ostvaruje svoje postojanje [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].

Čovjek kao socijalno biće ostvaruje se u odnosima sa svojom okolinom. Moreno odnos stavlja iznad pojedinca jer smatra da pojedinac bez odnosa sa svojom okolinom ne postoji, prema tome najmanja čestica društva nije pojedinac, nego socijalni atom kao skup odnosa u kojima taj pojedinac živi u nekom trenutku svog života. Odnos se zasniva na susretu. „Osobe se susreću sa svim svojim snagama i slabostima, ispunjene spontanošću i kreativnošću; susret živi u ovdje i sada.” [MORENO, 1959, prema MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012:54]. Zdravi i kvalitetni odnosi temelje se na autentičnom susretu.

Nadalje, prema Morenu, čovjek je kao kulturno biće od embrionalne faze igrač uloga. Uloga je aktivan, djelujući oblik čovjekova postojanja. Analogno socijalnom atomu, postoji i kulturni atom kao skup uloga koje neka osoba ispunjava u određenom trenutku svog života i predstavlja najmanju česticu kulture (društva) u kojoj živi. Čovjek postiže zadovoljstvo i zdravlje ako svojim djelovanjem iz uloga može zadovoljiti svoju „glad za akcijom”, ako je njegova spontanost slobodna i ako se može ostvariti kroz mnogo različitih uloga i fleksibilno preuzimati te uloge.

Pod utjecajem svoje religijske filozofije, nastale pod utjecajem židovskog hasidskog pokreta koji govori o postojanju „božanskog u svakom pojedinom čovjeku”, Moreno govori o čovjeku kao kozmičkom biću [BUER, 1989, prema MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012:71]. Izraz čovjekove božanske prirode je njegova kreativna sposobnost koja mu omogućava da primjereno reagira na određene situacije, po potrebi na nov i neочекivan način. Moreno kreativnost povezuje sa spontanošću. Kreativna sposobnost osobe je osnova za njenu sposobnost samoozdravljenja.

Prema Morenu, u svakoj od ovih domena postoje elementi koji vode prema zdravlju i oni koji vode prema bolesti.

Temelji Morenove terapijske filozofije proizlaze iz njegovih religijskih uvjerenja utemeljenih u židovskom hasidizmu. Njegov osnovni stav blizak je svim terapijskim filozofijama koje se oslanjaju na

čovjekov unutarnji potencijal. U skladu sa svojim pozitivnim i optimističnim stavom prema životu, Moreno smatra da je smisao života – pa tako i osnovni cilj terapijske promjene – postizanje radosti i zadovoljstva svojim životom, što čovjeka vodi ka zdravlju. Postizanje radosti u svim trima domenama čovjekova bića – socijalnoj, kulturnoj i kozmičkoj – ostvaruje se:

- ◆ povezivanjem s „božanskom iskrom” u sebi koja je izvor kreativnosti, a time i sposobnosti za samoozdravljenje
- ◆ samoostvarenjem spontanim i fleksibilnim djelovanjem iz širokog spektra uloga
- ◆ gradnjom kvalitetnih odnosa koji nastaju kroz autentične susrete [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].

U psihodrami postoji pet osnovnih instrumenata rada [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].

Psihodramska pozornica predstavlja prostor za djelovanje, mjesto gdje prošlost i budućnost, realitet i fantazija postaju „ovdje i sada”. Na pozornici se još jednom mogu proraditi prošla iskustva koja su stvorila povredu i koja imaju utjecaj na sadašnji život. Može se raditi na budućnosti i isprobavati neka nova rješenja bez opasnosti od posljedica u realnom, stvarnom životu. Na pozornici je moguće i materijalizirati ono što je apstraktno, kao što su primjerice snovi. Pozornica je odijeljena od prostora u kojem se nalazi grupa, važno je da granica bude jasno postavljena barem podlogom ili prostirkom. Na pozornici se postavlja scena što je moguće detaljnije kako bi ju protagonist i grupa mogli doživjeti što realnije u „ovdje i sada”.

Protagonist je sudionik koji svoju temu postavlja na pozornici, odbire prizor koji želi odigrati na sceni i sâm je prema vlastitoj zamisli postavlja birajući „pomoćna ega” u ostalim ulogama. Odlučuje želi li da scena (igra) ide dalje ili pak završava, procjenjuje za sebe svoju igru i sâm donosi odluku koje će povratne informacije i dijeljene osjećaje drugih članova grupe uzeti za sebe.

Terapeut osigurava sigurno okruženje za psihodramski terapijski rad grupe, prati strukturu grupe, koje teme dominiraju i kod pojedinca i u grupi te nudi odgovarajuće oblike rada kao pokretače terapijskog procesa. Pruža podršku protagonistu i potiče ga da slijedi svoj put te usmjerava komunikaciju i interakciju između članova. Uloga terapeuta se smanjuje u korist članova grupe koji u ulogama „pomoćnih ega“ imaju važnu terapijsku ulogu za protagonista. Unošenjem svojih povratnih informacija i osobnog dijeljenja dodatno uravnotežuje svoju ulogu s ostalim članovima grupe, postaje dijelom grupe s kojom zajedno dijeli moć i odgovornost za terapijski proces.

Pomoćna ega su članovi grupe koje protagonist izabere da igraju neku od važnih uloga u njegovoj sceni i daje im upute kako odigrati uloge. Član grupe koji je pozvan da igra neku ulogu može taj poziv i odbiti ako osjeća da ju ne može utjeloviti u tom trenutku. Doprinos pomoćnih ega igri je u empatičnom i autentičnom ispunjavanju uloge i davanju povratnih informacija iz uloge po završetku igre.

33

Ako iz nekog razloga pomoćna ega nisu dostupna (npr. premali broj članova u odnosu na broj uloga) ili protagonist za neku ulogu ne želi birati pomoćna ega, na raspolaganju mu stoje simboli. Simboli mogu biti raznovrsni predmeti različitih veličina, struktura, izgleda itd. Mogu se koristiti jastučići, marame, kamenčići/kamenje, lutke, tkanine, reprodukcije slika, školjke...

Grupa predstavlja mjesto i okvir u kojem se odvija terapijski proces. Uz članove grupe koji su birani za uloge pomoćnih ega, u fazi integracije (završnoj fazi psihodramskog rada) i ostali članovi grupe postaju glavni instrumenti procesa protagonista. Ovako veliko značenje grupe u terapijskom procesu mijenja ulogu terapeuta i umanjuje njegovu poziciju moći, što dovodi do toga da se javlja manje projekcija i transfera vezanih uz terapeuta u odnosu na druge terapijske metode.

Lammers navodi da se zajednički i opći cilj svih postupaka koji se primjenjuju kroz psihodramski rad najkraće može opisati u tri pojma:

doživjeti, razumjeti i promijeniti [LAMMERS prema FÜRST i SUR., 2004, prema MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012]. Zajednički cilj tehnika i intervencija koje koristimo u psihodramskom radu je [1] pružiti okruženje koje može uspješno potaknuti proživljavanje i doživljavanje problemske situacije, [2] omogućiti emocionalno i kognitivno razumijevanje te [3] potaknuti i podržati osobu za konstruktivnu promjenu [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].

Sam psihodramski rad strukturiran je u tri faze [BLATNER, 1996]: *zagrijavanje, psihodramska akcija i dijeljenje osjećaja*.

ZAGRIJAVANJEM se potiče pozitivna grupna dinamika bazirana na povjerenju, potiču se spontanost i kreativnost članova grupe te „zagrijavanje” sudionika u psihodramsku akciju u smislu izdvajanja i izražavanja problemskih tema. Aktivnosti koje se mogu koristiti za zagrijavanje uključuju čitav niz tehnika i zadataka. Tako, primjerice, sudionici mogu dobiti uputu da hodaju na određeni način, kao da su tužni, veseli, da uđu u ulogu svojeg najomiljenijeg predmeta itd. Svrha ovakvih zadataka je pokretanje osjećaja u članovima grupe koji se potom povezuju s nekom životnom situacijom [ĐURIĆ, VELJKOVIĆ i TOMIĆ, 2004].

PSIHODRAMSKA AKCIJA odvija se na način da članovi grupe sjednu ukrug i podijele svoje doživljaje. Protagonist je onaj sudionik kojeg je zagrijavanje potaknulo da se aktivira te da se odazove i na scenu postavi svoju psihodramu. Protagonist uz vođenje terapeuta/redatelja i uz pomoć drugih članova grupe/pomoćnih ega na psihodramskoj pozornici postavlja problemsku situaciju iz svojeg života – gradi scenu. Terapeut se za vrijeme postavljanja scene obraća protagonist u pitanjima u sadašnjem vremenu – što je ovo, tko je to, tko tu sjedi i sl. – te na taj način svi zajedno ulaze u „kao da” svijet. Protagonist predstavlja uloge tako da „uđe” u svaku ulogu i objasni ih članovima grupe koje je izabralo da igraju pomoćna ega na način da pokaže što pomoćni ego treba raditi i govoriti iz te uloge. Nakon predstavljanja likova, scena ozivi, počinje dijalog, kretanje na sceni i ponašanje identično onome koje je protagonist predstavio u zamjeni uloga. Terapeut svoju ulogu realizira

kroz primjenu različitih psihodramskih tehnika. Cijela grupa i terapeut imaju svrhu iskazivanja emocija protagonista. Psihodramska akcija vodi prema bližim i daljim situacijama iz prošlosti protagonista kada intenzitet emocija postaje toliko jak da dovodi do katarze. Radi se na definiranju i prorađivanju katarzičnog doživljaja te na otkrivanju potisnutih emocija u prikazanim scenama, što protagonista vodi prema uvidu i integraciji ponašanja potrebnog za rješavanje problema. Kako bi se to postiglo, protagonista se vraća u početnu scenu sa zadatkom da se, obogaćen stečenim uvidom, ponaša na način koji mu omogućuje jasno izražavanje osjećaja i stavova [ĐURIĆ, VELJKOVIĆ i TOMIĆ, 2004].

DIJELJENJE OSJEĆAJA ili faza integracije, [prema MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012] predstavlja završnu fazu u kojoj sudionici pružaju podršku protagonistu davanjem povratnih informacija i izražavanjem doživljenih osjećaja te vlastitih životnih iskustava [BLATNER, 1996]. Psihodramska igra završava integracijom onoga što je doživljeno i spoznato kroz psihodramsku igru u dosadašnja iskustva i ponašanja [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].

35

Po čemu se dječja psihodrama razlikuje od klasične Morenove psihodrame

Kao početak svojeg grupnog psihoterapijskog i psihodramskog rada Moreno je navodio pričanje priča djeci te kasnije njihovo dramsko oživljavanje uz spontano mijenjanje sadržaja. Iako su ti počeci vezani uz rad s grupama djece, svoju metodu psihodrame razradio je samo za odrasle [KENDE, 2017]. Klasičan Morenov pristup u dječjoj terapiji primjenjivao se u SAD-u, uz pridržavanje strukture, instrumenata i tehnike rada, s ciljem oživljavanja stvarnih događaja kako

bi se djelovalo na promjene u ponašanju djece. No u Europi je njegov pristup u radu s djecom doživio značajne modifikacije. Dječju psihodramu u Europu su donijeli Morenovi učenici, njemačka terapeutkinja Heika Straub, koja je osnovala Morenov institut u Stuttgatu, te francuski terapeuti Fouquet i Mireille Monod koji su provodili grupnu psihodramu s djecom s teškoćama u učenju u Centru za psihopedagogiju u Parizu [PETŐ i PAVLOVIĆ, 2010].

Specifične promjene u dječjoj psihodrami kako se ona provodila u europskom kontekstu odnosile su se na drukčije ciljeve. Kod djece se kao terapijski cilj postavlja poticanje spontanosti i kreativnosti, a ne razvoj novih obrazaca ponašanja. Heika Straub [prema PETŐ i PAVLOVIĆ, 2010] smatra da je nepoželjno ponovno proživljavanje konflikta, odnosno suočavanje djeteta s uzročnicima psihičkih teškoća, već je potrebno omogućiti djetetu igranje uloga s ciljem poticanja spontanosti. Kako bi se pobudila ta spontanost, Straub smatra da je potrebno osigurati uvjete u kojima će se dijete moći što je moguće više udaljiti od realiteta [KENDE, 2017]. Zanimljivo je da su francuski psihanalitičari prvi koji su Morenovu psihodramu primjenili u dječjim grupama [WIDLÖCHER, 1979, prema KENDE 2017].

Prema Hanni Kende [2017], specifična obilježja dječje psihodrame u odnosu na klasičnu Morenovu psihodramu su sljedeća:

- ◆ Dijete nam se obraća kroz svoj prirodan, autentičan jezik koji omogućava mnoštvo različitih načina izražavanja – igrom, a u igri se koristi simbolikom.
- ◆ U dječjoj psihodrami terapeut ne poziva dijete da u grupi postavi scenu iz vlastitog realnog života kako bi se postiglo bolje razumijevanje kao u klasičnoj psihodrami, već je potrebno omogućiti igranje i stvaranje takvih uloga koje će potaknuti spontanost i autentičnost.
- ◆ Dječja psihodrama omogućuje „akcijsku katarzu” – osnovno polazište je da se doživljaj liječi doživljajem. Pritom terapeut nikada ne objašnjava niti komentira igru, izbjegava interpretacije i zaključke, što je pak karakteristika klasične psihodramе.

- ◆ Za razliku od klasične psihodrame, gdje terapeut ima ulogu „redatelja” koji organizira i usmjerava scenu bez da sudjeluje u njoj, u dječjoj psihodrami nema „redatelja” te terapeut ravnopravno sudjeluje u igri s djecom. Terapeuti prihvataju uloge koje im dođeljuju djeca ili one uloge koje nitko ne želi, a važne su za terapijski proces te dozvoljavaju i potiču događanja na sceni tijekom igre. To je dramatička interpretacija bez verbalizacije.
- ◆ U dječjoj psihodrami dijete se nalazi u magičnom, zaigranom, poetičnom svijetu fantazije koji je izvor kreativnosti. Ovo je način i sredstvo pomoću kojeg dolazi do promjene djetetove slike o sebi te do promjene doživljaja i djelovanja u svijetu oko njega. Učinci su vidljivi u kvalitetnijem funkcioniranju djeteta u realnom životu.
- ◆ Djeca koja su marginalizirana, usamljena ili nedovoljno voljena u zajedničkom doživljaju s grupom stvaraju osjećaj socijalnog zajedništva i uzajamnosti te kroz takva iskustva razvijaju samopostovanje, vjeru u sebe i svoje mogućnosti, mijenjaju sliku o sebi.
- ◆ Dinamika grupe ima terapijski učinak: dijete ima mogućnost isprobati različite uloge, proširenjem opusa uloga proširuje se i obogaćuje njegova osobnost. Cilj aktivnosti u grupi je omogućiti djetetu različite uloge kako bi moglo izraziti skrivene sposobnosti i dimenzije svoje ličnosti. Nesvakidašnja uloga u igri pomaže djetetu da bolje razumije situacije iz realnog života iako se odigrane uloge i uloge iz realnog života ne miješaju. Kroz grupno iskustvo razvija se osjećaj pripadanja i razumijevanja te pomaže djetetu u osamostaljivanju i razvijanju neovisnosti. Dječja psihodrama uspješna je metoda i u socijalnom sazrijevanju djece jer se djeca zbliže i surađuju kroz stvaranje i odigravanje priča na sceni.

Slijedi kratak osvrt na neke od najčešće primjenjivanih tehnika u klasičnoj Morenovoj psihodrami koje, međutim, neće biti opsežnije prikazane s obzirom na to da se odnose na kontekst rada s odraslima:

- ◆ Psihodramski monolog, čiji je cilj pokretanje igre koja je zapela. Terapeut potiče protagonista da „misli naglas” i iskaže svoje misli koje u sceni u toj situaciji ne bi izgovorio glasno [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].

- ◆ Kolektivni monolog, pri čemu svi članovi grupe govore u isto vrijeme.
- ◆ Intrapsihički dijalog, pri čemu je protagonist u sredini, a sa svake njegove strane je po jedan član grupe koji verbalizira moguće oprečne osjećaje protagonista.
- ◆ Tehnika sna, koja se inače koristi kada se javi jako velika napestost nakon odigranog sadržaja na sceni, pri čemu se glavni lik probudi i zaključi da je sve ovo bio san.
- ◆ Tehnika unutarnjeg glasa, pri čemu redatelj ili jedan član grupe stoji iza protagonista i verbalno izražava njegove osjećaje, misli i želje.
- ◆ Tehnika ogledala, pri čemu više pomoćnih ega ponovno igra scene i ponašanja u kojima je sudjelovao protagonist, dok za to vrijeme protagonist kao u ogledalu promatra „sebe“ i druge u akciji [ĐURIĆ, VELJKOVIĆ i TOMIĆ, 2004].
- ◆ Zamjena uloga, pri čemu protagonist ulazi u ulogu drugog i počinje iz te uloge djelovati, misliti i osjećati s ciljem promatranja sebe s distance i iz uloge drugog [MÜLLER i OSTOJIĆ, 2012].
- ◆ Dubliranje, pri čemu je dubl član grupe kojeg protagonist bira da uđe u njegovu ulogu. Član grupe koji dublira stane pokraj ili iza protagonista, zauzme isti položaj tijela, kretnje i izraz lica su isti kao kod protagonista i izgovara riječi koje empatički doživljava da pripadaju protagonistu, a koje on u tom trenutku svjesno ili nesvjesno ne izražava [ĐURIĆ, VELJKOVIĆ i TOMIĆ, 2004].
- ◆ Tehnika korištenja antagonista kao člana grupe koji igra ulogu osobe koja ima suprotne osobine od osobina protagonista [ĐURIĆ, VELJKOVIĆ i TOMIĆ, 2004].

Zbog dječjih razvojnih karakteristika, u psihodramskom radu s djecom potiče se i podržava razvoj spontanosti i kreativnosti s naglaskom na izražavanje putem autentične igre, svijeta fantazije i simbola. Gore navedene tehnike ne koriste se u dječjoj psihodrami iz više razloga, između ostalog i zbog različite uloge terapeuta/voditelja u terapijskom procesu. Terapeut u klasičnoj psihodramskoj grupi usmjerava i organizira scenu bez sudjelovanja u njoj, a u dječjoj psi-

hodrami ravnopravno sudjeluje u odigravanju nastale priče koju su stvorila djeca, prihvaćajući ulogu koju mu dodjeljuju članovi grupe, bez poduzimanja intervencija tijekom odigravanja priče koje bi utjecale na spontanost i autentičnost igre i stvorenog svijeta fantazije. Heika Straub također smatra kako nije poželjno da djeca ponovno proživljavaju konflikt te da je važno omogućiti djetetu udaljavanje od realiteta, a pojedinim tehnikama klasične psihodrame upravo se to postiže – istraživanje, suočavanje i prorada realnog događaja te konfliktu ili uzročnika teškoća s kojim se član grupe nosi.

Uzimajući u obzir činjenicu da u dječjoj psihodrami nije važna verbalizacija nego odigravanje na sceni, neke od navedenih tehnika ne primjenjuju se u dječjoj psihodrami zato što su verbalnog karaktera, a neke zato što su sugestivnog karaktera. Takve tehnike nespojive su s načelom samoozdravljenja djece te onemogućuju spontano i autonomno izražavanje, a to može negativno utjecati na tijek terapijskog procesa kod djece [PETŐ i PAVLOVIĆ, 2010].

39

Cilj dječje psihodrame je stvaranje fantastičnog realiteta kroz koji će djeca isprobati različite i nove uloge te kroz „akcijsku katarzu” proraditi doživljaje iz realnog svijeta putem autentične, spontane igre, bez interpretacije i zaključaka, što je pak sastavni i važan dio klasične Morenove psihodrame.

Uloga igre u dječjem razvoju

Kako su igra i dječja psihodrama neraskidivo povezane, važno nam je prikazati ulogu koju igra ima u dječjem razvoju te kako se ona koristi u kontekstu dječje psihodrame. Igra je sastavni dio procesa odrastanja. Igrajući se dijete uči o sebi i o svijetu koji ga okružuje, izražava svoj unutarnji svijet koji ne može drukčije izraziti. Kroz igru dijete zadovoljava različite potrebe, poput potrebe za novim spozna-

jama, druženjem, izražavanjem emocija. U igri dijete može biti bilo tko i bilo gdje. Igra omogućuje istraživanje mnogobrojnih scenarija. Ima značajnu ulogu u svim aspektima razvoja djeteta te funkciju pripreme djeteta za svijet odraslih i usvajanje životnih vještina. Kroz igru dijete uči o emocijama, stječe iskustva socijalnog ponašanja, komunicira s drugom djecom te se uči surađivati s njima, uči biti prvo i posljednje, uči pravila. Odnos između igre i razvoja je povezan na način da se razvoj odražava u igri, a igra potiče razvoj [KLARIN, 2017].

Igra je također poseban izvor užitka u suočavanju sa svakodnevnim teškoćama. To što postaje Superman pola sata nakon škole djetetu pomaže ovladati osjećajem da je maleno i ranjivo. Zbog toga što je u djetinjstvu igra sveprisutna, ona omogućuje neposredne veze. Ona je univerzalni jezik između djece [CHETHIK, 2008].

Djeca prirodno razvijaju svoj osjećajni život i pokazuju ga u razvojno aktivnome, djelomično verbalnom obliku – igri [SANDLER, KENNEDY i TYSON, 1980, prema CHETHIK, 2008]. Igra se pojavljuje iz dječjeg unutarnjeg svijeta i na površinu iznosi glavne konflikte ili obrane [CHETHIK, 2008].

Igra pomaže djetetu da razvije sposobnost za empatiju, učeći o ljudima oko sebe. Djeca obično ovladavaju i svojim teškoćama kroz igru pa, primjerice, upotreborom dječjih lutaka koje su okružene liječnicima i bolničkom opremom dijete postupno osmišljava bolničko iskuštenje [WAELDER, 1933, prema CHETHIK, 2008].

Matejić [1978, prema DURAN, 2003] ističe sljedeće karakteristike igre:

- [1] igra je simulativno ponašanje koje se veže uz divergentnost (organizacija ponašanja na nov i neobičan način), nekompletност (ne obuhvaća dostizanje specifičnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje) i neadekvatnost (ponašanje nesuglasno datoј situaciji);
- [2] igra je autentična aktivnost koja posjeduje vlastite izvore motivacija, a proces igre važniji je od ishoda akcije – dominacija sredstva nad ciljevima i izostanak neposrednih pragmatičnih učinaka;

- [3] igra ispunjava privatne funkcije igrača, odnosno oslobađa ga napetosti i rješava konflikt; regulira fizički, spoznajni i socijalno-emocionalni razvoj;
- [4] stanje optimalnog motivacijskog tonusa u kojem se javlja igra koja nije pod utjecajem bioloških prisila i socijalnih prijetnji te umjerene psihičke tenzije igrača.

Cjelokupna raznolikost igre tijekom djetinjstva najčešće se u literaturi razvrstava u tri kategorije: funkcionalna igra, simbolička igra te igra s pravilima [DURAN, 2003].

Funkcionalna igra obično se određuje kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju, a one mogu biti motoričke, osjetne i perceptivne. Funkcionalna igra javlja se u najranijoj dobi djeteta, kada dijete koristi vlastito tijelo i npr. igru prstićima kako bi ovladalo funkcijama svoga tijela te na taj način uči o sebi i svijetu oko sebe. Nasuprot ovakvim mišljenjima stoji Piagetova tvrdnja da funkcionalna igra, kao i senzomotorička inteligencija, nastaje u dodiru djeteta s fizičkom okolinom [DURAN, 2003].

Simboličku igru većina razvojnih psihologa promatra kao razvojni fenomen. Freud i sljedbenici simboličku igru vežu uz afektivno područje. Freud polazi od pretpostavke da je svako ponašanje određeno impulsima ega i ida, pa tako i ponašanje u igri. Id zahtijeva ispunjenje želja bez odlaganja pa kako u stvarnosti vlada „princip realnosti”, a u igri „princip zadovoljstva”, dijete pribjegava igri. Ponavljanje neugodnih događaja u igri objašnjava postojanjem instinkta za vladanjem. Ponavljajući neugodnu situaciju dijete postaje gospodar te situacije i aktivno ovladava anksioznošću odnosno konfliktnim situacijama, što dovodi do smanjenja napetosti [DURAN, 2003].

Vigotski, Elkonin, Leontjev, Zaporozec i drugi ruski autori simboličku igru razmatraju pod nazivom igra uloga. „Igra uloga je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom – živjeti društveni život s odraslim članovima društva – prvo, uzima ulogu odraslog; drugo, stvara igrov-

nu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi; treće, uvjetno prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih” [VIGOTSKI, 1988, ELKONIN, 1975, prema DURAN, 2003]. Za pojavu simboličke igre u literaturi postoje različiti termini: imaginativna igra, igra uloga, dramska igra, igra fikcije, iluzorna igra. Piaget dovodi simboličku igru u vezu s kognitivnim razvojem. Psihoanalitičari razmatraju simboličku igru kao izraz sublimacije, katarze, abreagiranja, kompenzacije. Piaget govori o intencionalnoj reprezentaciji, a psihoanalitičari o nesvjesnom simbolizmu. Obje pojave nalazimo u simboličkoj igri. Moguće je govoriti o strukturi i sadržaju simboličke igre. Većina autora se slaže da postoji tendencija kretanja sadržaja od proigravanja radnji k proigravanju međuljudskih odnosa. Promjena strukture simboličke igre vezana je uglavnom za kognitivni razvoj, a promjena sadržaja vezana je za proširivanje dječjeg socijalnog iskustva [DURAN, 2003].

Igre s pravilima prema Piagetu se rijetko javljaju u dobi od 4 do 7 godina, uglavnom pripadaju razdoblju od 7 do 11 godina, a zadržavaju se tijekom cijelog života. U igrama s pravilima postoje pravila, kolektivna disciplina, kodeks časti i *fair play*. Piaget dovodi igre s pravilima u vezu s dječjim moralnim razvojem [PIAGET, 1963].

Ivić [1983] igre s pravilima smatra jednim oblikom komunikacije (u grupi djece te između djece i odraslih), tipom socijalne prakse djece, mehanizmom reguliranja društvenih odnosa u dječjoj grupi. Dječje igre s pravilima imaju dvije velike funkcije, a to su socijalna integracija (približavanje članova grupe, podvrgavanje pravilima i socijalnim normama, kontrola vlastitih želja i impulsa) i socijalna diferencijacija (povećavanje rastojanja među članovima grupe, segregacija podgrupa, individualizacija) [DURAN, 2003]. Igre s pravilima omogućuju djetetu istraživanje različitih načina suradnje, natjecanje, pobjeđivanje, gubljenje [KLARIN, 2017].

Što igri daje posebnu snagu? Temeljna je prepostavka u psihodinamskoj teoriji da se problemi, anksioznosti i simptomi pojavljuju

zbog konflikta između nagona s jedne strane te ega i superega s druge. U procesu igranja postoji optimalan odnos između ida, ega i superega. Postupno, kroz odrastanje, sposobnost za igru se mijenja i gubi, a prevladavaju sekundarni procesi mišljenja i načelo realnosti [CHETHIK, 2008].

Dijete kroz igru odražava svoj unutarnji svijet, što igri daje osobine terapije. O igri se može govoriti kao o terapiji za prošlost, sadašnjost i budućnost. Dijete se igrom koristi kako bi istražilo svoje neriješene probleme iz prošlosti. Freud ovaj mehanizam naziva „pomirenje”. U sadašnjosti dijete se na simboličan način suočava sa sadašnjom situacijom. Igra djetetu pomaže u pripremi za budućnost [KLARIN, 2017].

Nekoliko je važnih pretpostavki terapije igrom o kojima piše ista autorica te navodi kako se terapija igrom temelji na znanjima o razvojnim osobinama djeteta, pri čemu dijete odabire predmete, simbole i tip igre kroz koju se izražava. Terapiju igrom provodi educirani terapeut koji zna interpretirati dječju igru i koji zna pomoći roditeljima i djetetu u rješavanju aktualnog problema te time potaknuti zdrav razvoj djeteta. Terapija igrom koristi se u tretmanu emocionalnih i ponašajnih problema kod djece. Kroz igru terapeut može vidjeti koje su to razvojne potrebe koje dijete nije zadovoljilo [KLARIN, 2017].

Prema Chethiku [2008] igra je emotivni jezik djeteta, a terapeuti trebaju stvoriti ozračje koje vodi u dječju igru kako bi se djetetov unutarnji svijet mogao otvoriti. Na simpoziju „O značaju igre” [1988] Shengold je istaknuo da bi trebali postojati novi kriteriji za dobro mentalno zdravlje pa je, osim Freudova rada i ljubavi, dodao sposobnost za igru. Igra je važna u svim područjima dječjeg razvoja (tjelesnom, kognitivnom, emocionalnom i socijalnom) [VASTA I SUR., 1988]. Iz svega navedenog vidljivo je koliko važnu ulogu ima igra. Ona je način na koji dijete izražava sebe i svoje potrebe te ima terapijsku ulogu.

Povezanost igre, bajke i dječje psihodrame

Igra i dječja psihodrama su povezane kroz više segmenata. Na grupama dječje psihodrame djeca igraju priču koju su zajedno osmislila. Kroz igru imaju priliku iskušati sebe u različitim ulogama i situacija ma te mogućnost da kroz igru na simboličan način izraze svoje unutarnje sukobe i napetosti.

Ovdje ćemo se osvrnuti i na važnost bajki, s obzirom na to da u jednom dijelu igara nalazimo i teme iz bajki te one također mogu biti polazište iz kojeg grupa osmišljava priču. Bajke djetetovoj mašti nude nove dimenzije, govore mu o njemu samom i potpomažu razvoj osobnosti. Bajka ohrabruje dijete da se upozna i nosi sa svojim emocijama, pokazujući u čemu je smisao borbe postizanja samostvarenja na putu odrastanja. Bajka prati, potiče, ohrabruje i podržava unutarnji rast i razvoj djeteta [BETTELHEIM, 2004].

Bajke se na simboličan način neposredno obraćaju našoj mašti, intuiciji, osjećajima, odnosno kreativnoj strani našeg bića, i u tom smislu one mogu biti važne u terapijskom procesu bez obzira na uzrast i kontekst. Nalazimo ih u svim krajevima svijeta, u različitim kulturama i razdobljima te one pokazuju začudnu podudarnost s mnogim pričama iz modernih vremena, s obzirom na sličnost zapleta i sadržaja (separacijske teškoće, zavist, problem rivaliteta među braćom, odrastanje i preuzimanje odgovornosti itd.).

Svijet čarolije koji vlada u bajkama posve je drukčiji od pravila koja vladaju u realitetu, sve je moguće, a doživljaji mogu postati puno intenzivniji – moguće je preći vrlo velike udaljenosti u kratko vrijeme, moguće je nestati i ponovo se pojaviti, moguće je nekoga ubiti i ponovo ga oživjeti, moguće je poprimati različita obličja i još mnogo toga – baš kao i u „kao da” svijetu dječje psihodrame. Bajkama, kao i

psihodrami, svojstven je jezik simbola, a oba ova konteksta omogućavaju djetetu mogućnost da se suoči sa sadržajima koji ga zaokupljaju. U bajci dijete može „pojačati“ svoje težnje i želje, eksperimentirati s različitim opcijama te pronaći rješenje konflikta koji ga zaokuplja (birajući određenu bajku, fiksirajući se na nju kada inzistira da mu se čita upravo ta bajka više puta, unoseći alternativne ishode, mijenjajući obilježja likova i uvodeći neke nove, ovisno o aktualnim potrebama za osnaživanjem, osvetom, zaštitom, pravdom itd.), što je zajedničko i s kontekstom psihodramске igre. U radu s adolescentima sadržaj će biti fokusiran na, primjerice, probleme s roditeljima, seksualnost, školu, strah od budućnosti, redefiniranje granica i odnosa s odraslima i sl. Pritom je zadatak glavnog lika u bajci da nakon mnogih izazova i nadvladanih nedaća sazrije i odraste, a to je ujedno i zadatak adolescenta.

Priče odigrane u grupama dječje psihodrame proizašle su iz dječje fantazije i po svojim elementima imaju mnogo sličnosti s bajkama: sadrže borbu dobra i zla, njihovi likovi posjeduju nadnaravne moći (besmrtni čarobnjak, besmrtna kaciga na glavi gangstera/lopova, napitak besmrtnosti, nevidljivi plašt), imaju pomagače i odmagače (vile, duhove, vještice), a mnogi njihovi likovi mijenjaju svoje oblike i transformiraju se iz dobrih u zle junake, iz ljepotica u zvijeri i obrnuto, suočavajući se sa svojim „svijetlim“ i „tamnim“ stranama, što je također blisko zadacima adolescencije (često je misija junaka u bajci upravo da pronikne iza čarolije, uvidi unutarnje kvalitete i otkrije pravu vrijednost osobe unatoč prvobitnoj odbojnosti). Naša iskustva su pokazala da djeca starijeg osnovnoškolskog uzrasta često kao motive koriste likove iz kompjuterskih igara, filmova i serija koje s obzirom na elemente i procese slijede strukturu bajki jer, baš kao i u bajkovitim temama, u njima na površinu izlazi borba između dobra i zla popraćena nadnaravnim sposobnostima te glavni junak biva nagrađen kada nadvlada neke nedaće, uspostavi pravdu, izbavi nekoga iz nevoљe uz poruku da se za ono što je važno u životu valja zalagati i boriti.

Zaključno, kako bismo istakli važnost konteksta bajki, priča i metafora, navodimo ovdje riječi J. Bucaya [2019]: „Priča, mašta i metafora

udaraju ‘drugim putem’ u susret mudrosti koja se ne procesuira intelektom na osnovi raspolaganja određenim informacijama, nego se temelji na proživljenom poistovjećivanju s pričom i na istodobnosti koju je čitatelj sposoban uočiti kako bi svoje vlastite težnje poistovjetio s izmaštanom situacijom iz priče... Služeći se metaforom kao osnovnim obrascem, neke se priče pretvaraju u najbolji alat za samopožanje...” [BUCAY, 2019:19].

Način rada u dječjoj psihodramskoj grupi

U ovom poglavlju opisat ćemo strukturu i način rada u dječjim psihodramskim grupama, a prije toga bit će više riječi o grupnom pristupu, načelima grupnog rada i specifičnosti grupe kao medija u radu s adolescentima.

46

Jedno od obilježja čovjeka kao socijalnog bića je pripadanje različitim grupama tijekom cijelog života. Kroz grupe ostvarujemo svoje socijalne potrebe, gradimo odnose sa značajnim osobama [AJDUKOVIĆ, 1997]. Petz i suradnici [1992] definiraju grupu kao skupinu više osoba čiji odnosi imaju sljedeća obilježja: među članovima postoji interakcija, članovi sudjeluju u sustavu međusobno povezanih uloga i položaja, postoje grupne norme i standardi koji određuju poнаšanje članova u grupi, članovi imaju osjećaj grupne pripadnosti, doživljavaju grupu kao cjelinu i teže tome da ih socijalna okolina doživjava kao grupu. S obzirom na važnost grupnog pristupa u psihodrami, u daljem tekstu bit će predstavljena načela grupnog rada kojima se u potpunosti rukovode i voditelji dječje psihodramske grupe:

- [1] Grupni rad kao pomažući proces odnosi se na namjerno formirane grupe – za razliku od obitelji ili vršnjačke skupine, formirane grupe su one čiji su članovi okupljeni zbog izvanskog utjecaja ili intervencije. Te se grupe mogu osnivati s različitim ciljevima.

SLIKA 4. Dječji crtež
kao temelj nastanka
priče



Najjednostavnija podjela je na grupe za osobnu promjenu (tremlanske grupe) i grupe za rješavanje zadataka [TOSELAND i RIVAS, 1984, prema AJDUKOVIĆ, 1997].

- [2] Grupni rad kao pomažući proces odnosi se na aktivnosti koje se odvijaju u tzv. malim grupama – mala grupa ima neka specifična obilježja, a to su: ograničen broj članova, uzajamno opažanje članova, neposredna interakcija članova te uzajamna ovisnost i utjecaj (kroz proces neposredne suradnje članovi utječu jedni na druge) [ROT, 1988, prema AJDUKOVIĆ, 1997].
- [3] U grupnom radu voditelj ima specifičnu ulogu – usmjerava i koordinira aktivnosti grupe k zajedničkim i individualnim ciljevima.
- [4] U grupnom radu voditelj je istodobno usmjeren na pojedine članove grupe, na grupu kao cjelinu i na okruženje grupe.
- [5] Grupni je rad usmjeren na „ovdje i sada” – u središtu su aktualni problemi i teškoće.
- [6] Rad se temelji na teorijskim znanjima o grupnoj dinamici i strukturi malih grupa – voditelj treba imati odgovarajuća opća znanja iz psihologije malih grupa koja se mogu primijeniti u različitim grupama (znanja o vođenju grupe, grupnoj koheziji, strukturi i ulogama koje se uspostavljaju u grupama, o razvoju odnosa i komunikaciji u grupi te o načinu postavljanja grupnih ciljeva).

- [7] U radu se koriste specifične vještine i tehnike – dio tih vještina dolazi iz klasične psihoterapije, ali i iz različitih teorijskih pristupa. Suvremeni grupni rad integrira specifična znanja i vještine iz različitih pristupa i područja znanja o čovjeku da bi se zadovoljile potrebe pojedinih članova ili grupe te da bi se postigao rast i razvoj pojedinca u grupnom okruženju kroz uzajamno djelovanje svih članova grupe.
- [8] Grupni rad njeguje, ali i počiva na humanističkim vrijednostima, kao što su jednakost, ravnopravnost, uzajamnost, zajedništvo i prihvatanje različitosti.
- [9] U grupnom radu teži se osnaživanju članova – osnaživanje kroz grupni rad prepostavlja da voditelj stvara okruženje u kojem klijent može otkriti i pronaći snagu u samom sebi.
- [10] Svaka grupa je jedinstvena – čak i kada ima istovjetan cilj kao i neka druga grupa, svaka grupa je drugačija, specifična [AJDUKOVIĆ, 1997].

Preduvjet za vođenje dječijih psihodramskih grupa jest završena edukacija iz integrativne dječje psihoterapije (modalitet dječje psihodrame). Nužno je dobro poznavanje razvojnih obilježja djece različitih dobnih uzrasta i korištenje igre kao načina rada, a preporuča se da grupu vodi voditeljski ili terapeutski par (na taj se način omogućava cjelovitiji uvid u grupne procese i grupnu dinamiku – oba pripadnika voditeljskog para uočavaju što se događalo tijekom igre). Također je važno imati što jasniji uvid u okolnosti u kojima dijete odrasta jer ćemo bolje razumijevati djetetovu interakciju s ostalim članovima grupe te izbor uloga koje igra [KENDE, 2003; KENDE, 2014; PETŐ i PAVLOVIĆ, 2010].

Svaka grupa prolazi kroz fazu planiranja, početnu, središnju i završnu fazu. Tijekom faze planiranja terapeutski par se usmjerava na potencijalne članove, na dob djece kojoj je grupa namijenjena, veličinu grupe, broj susreta te na otvorenost ili zatvorenost grupe [KENDE, 2017]. Dječje psihodramске grupe imaju od najmanje troje do najviše osmero djece, pri čemu je važno voditi računa o omjeru dječaka i djevojčica te o uključivanju djece koja se susreću s različitim životnim teškoćama i izazovima.

Dječja psihodrama se ne fokusira na simptome, već na simboličku igru djeteta u okviru koje se simptomi pojavljuju. Upravo zbog toga je pogodna za djecu s različitim problemima u ponašanju, s psihosomatskim poremećajima, za djecu koja imaju nisko samopoštovanje i lošu sliku o sebi ili pak teškoće u učenju, teškoće u odnosima s drugom djecom, za djecu koja dolaze iz obitelji s višestrukim teškoćama te općenito za djecu kojoj je potrebno psihološko osnaživanje. Ne preporuča se stvarati grupe u kojima djeca iskazuju teže oblike istih teškoća, kao npr. grupu u kojoj svi članovi imaju problem s agresivnošću. Dječje psihodramске grupe mogu biti otvorene, poluotvorene i zatvorene [KENDE, 2017].

Voditelji prije početka grupe dogovaraju inicijalni razgovor s roditeljima i djecom koja su zainteresirana za pohađanje grupe ili im je preporučeno da se uključe u grupu. Cilj inicijalnog razgovora je upoznati dijete i roditelje, saznati o okolnostima u kojima dijete odrasta te što ih je potaknulo da predbilježe dijete za grupu. Ukoliko je dijete prošlo timsku procjenu, roditelji na razgovor donose nalaz timske procjene. Tijekom inicijalnog razgovora voditelji imaju priliku vidjeti interakciju između djeteta i roditelja te čuti kako dijete opisuje svoje roditelje, odnosno kako roditelji opisuju dijete, školu, djetetove odnose s obitelji i vršnjacima.

Osim međusobnog upoznavanja, roditelji i dijete na ovom razgovoru dobivaju i osnovne informacije o sadržaju i načinu rada u grupi.

SLIKA 5. Maske koje su izradila djeca kao pripremu za stvaranje priče



Voditelji ih informiraju o načelu povjerljivosti te i djeci i roditeljima kažu da voditelji ne prepričavaju sadržaje koje je dijete donijelo u grupu. Međutim, ukoliko to želi, dijete će samoinicijativno ispričati roditeljima što se događalo na grupi. Grupa počinje uvijek u isto vrijeme, isti dan u tjednu i traje unaprijed dogovoren broj susreta. Nakon završenog jednog ciklusa dijete može nastaviti pohađanje grupe u još jednom ciklusu. Za uključivanje u treći psihodramski ciklus trebalo bi pričekati još godinu dana.

Po završetku grupe voditelji pozivaju roditelje na završne razgovore, ali ostavljaju otvorenu mogućnost da im se jave i prije završnog razgovora ukoliko imaju potrebu za tim. Također, ukoliko procijene da je to važno, voditelji mogu pozvati roditelje na razgovor i prije završetka grupe. Na zaključnom razgovoru, kao što je već navedeno, voditelji ne dijele s roditeljima uloge i priče koje je dijete donosilo na grupu, već s njima razmjenjuju zapažanja o promjenama i pomacima koje su vidjeli da je dijete napravilo za sebe tijekom grupnog rada te razgovaraju o promjenama koje su roditelji kod djeteta zapazili kod kuće i u školi.

Struktura susreta u dječjoj psihodramskoj grupi

Tijekom svakog psihodramskog susreta grupa prolazi kroz sljedeće faze: uvodna faza, faza stvaranja zajedničke priče i izbor uloga popraćen empatijskim intervjuum, kostimiranje, faza akcije – igranje zajedničke priče, izlazak iz uloge te zajedničko jelo [KENDE, 2017].

Uvodna faza

Iskusni dječji psihodramatičari ukazuju na opasnost rutinskog korištenja tehnika zagrijavanja. Unaprijed pripremljene i odabrane igre mogu djeci odvratiti pozornost od aktualnih, istinskih problema s

kojima djeca dolaze na grupu. S obzirom na to da u psihodramsko-je grupu dolaze djeca iz različitih obiteljskih okruženja, s različitim problemima, ova faza služi tome da se djeca „odvoje” od obiteljskih odnosa koje nose sa sobom kako bi ušla u grupne procese. Ulaskom u grupu neka djeca mogu biti hiperaktivna, razigrana, žele odmah igrati. Takvoj djeci je potrebno smirivanje kako bi došla u kontakt s grupom. Povučenu djecu je često potrebno dodatno poticati kako bi bila aktivnija u grupnom procesu. Potrebno je stvoriti atmosferu u kojoj će vanjski utjecaji i napetosti biti ostavljeni vani.

Uloga voditelja grupe je osigurati atmosferu u kojoj će se moći izraziti dječja kreativnost. Voditelji sudjeluju u dječjem svijetu fantazije tako da podržavaju djetetov napredak putem koji je dijete samo odbralo za sebe. Hanna Kende [2017] kaže da u ovoj fazi grupnog rada djeca mogu imati teškoća da se uključe u rad grupe, ali ne toliko radi otpora, već zbog nemogućnosti da se izraze. Stoga su od velikog značaja uvodni grupni rituali koji djetetu daju predvidivost, sigurnost te mu omogućavaju da povuče granicu između grupe i vanjskog svijeta (na primjer, jedan voditelj uvijek u isto vrijeme dočekuje djecu na ulasku u prostoriju, drugi voditelj uvijek sjedi u prostoru gdje se grupa odvija i pozdravlja djecu koja ulaze, a prostor je uvijek unaprijed pripremljen, sa stolicama složenim ukrug te priređenim rekvizitima za kostimiranje koje djeca mogu vidjeti i sl.).

Na taj način voditelji stvaraju atmosferu u kojoj djeca osjećaju i doživljavaju da ulaze u drukčiji svijet, u svijet gdje je sve moguće. Mogu se pretvoriti u čarobnjaka, u drvo, u životinju ili superjunaka, mogu prihvati ulogu koju žele. U pričama sudjeluju na osnovu vlastitog izbora. Važno pravilo je „kao da”. Ono osigurava da se agresivnost izražava samo simbolično. Tijekom nastanka priče svi članovi grupe sudjeluju u stvaralačkom procesu koji je popraćen osjećajem zadovoljstva i oslobođanjem dječje kreativnosti [KENDE, 2017].

Prvi susret s grupom je najznačajniji u smislu stvaranja slike atmosfere budućih susreta [KENDE, 2017]. Počinje upoznavanjem, djeca i vo-

ditelji sjede u krugu i međusobno se upoznaju na način da se predstave i ispričaju nešto o sebi. Pritom se mogu koristiti različiti materijali (figurice, sličice, različite tkanine, marame, kolaž-papir, ginjol lutke, lutke za prste i drugo). Voditelji dogovaraju s djecom pravila „kao da” igre i druga pravila koja su važna kako bi se sudionici u grupi osjećali sigurno i opušteno. Djeca govore o svojim očekivanjima na način što bi voljela, a što ne bi voljela doživjeti u ovoj grupi. To je ujedno i priča terapeutima da provjere jesu li djeca čula što će se događati na grupi te koja negativna očekivanja i eventualne strahove imaju (na primjer, djeca često kažu kako ne žele da ih se kritizira, da ih se procjenjuje ili da im drugi govore ružne riječi, psovke ili da viču na njih). Voditelji naglašavaju da se pravila odnose na sve, uključivo i njih same (pravilo o javljanju u slučaju nedolaska, pravilo „kao da”, pravilo izlaska iz uloge, voditelji obilježavaju početak i kraj igre pljeskanjem).

Preporuča se da voditelji budu prisutni u prostoru gdje se održava grupa petnaest minuta ranije kako bi mogli dočekati djecu koja eventualno stignu ranije. Kada to postane ritual, djeca koja žele nešto nasamo ispričati terapeutima imaju mogućnost za to. Mogu se pripremiti papiri i bojice, flomasteri i pastele pa djeca mogu nacrtati kako se osjećaju [KENDE, 2017]. Moguće je da djeca tom prilikom ispričaju što im se dogodilo u školi ili kod kuće te kako se zbog toga osjećaju. Nakon nekoliko susreta djeca se počinju sve više otvarati i povjeravati u grupi. Jako je važan dogovor o povjerljivosti. Izvan grupe je dopušteno govoriti o doživljajnoj, ali ne i o sadržajnoj razini onoga što se zbiva u grupi. Na taj način se čuva integritet svakog pojedinog člana grupe. Prilikom dogovaranja pravila poseban je naglasak stavljen na dogovor o povjerljivosti, što je posebno važno imajući u vidu da neka djeca pohađaju istu školu ili se susreću drugdje u gradu.

Faza stvaranja zajedničke priče i izbor uloga popraćen empatijskim intervjuom

Postoji više različitih načina kako nastaje zajednička priča. Djeca često dođu s ulogom koju bi na tom susretu željeli igrati. Jedno ili više djece ima ideju koji bi lik u igri željeli biti, npr. dječak N. želi biti

vitez, djevojčica L. bijeli zec, dječak D. ratnik, dječak K. tajni agent, dječak M. japanski general, djevojčica B. Baka, a djevojčica M. Unuka. Voditelji kroz empatijski intervju saznaju više o ulogama koje su djeca izabrala na način da ih različitim pitanjima potiču u opisivanju uloge koju su odabrali kako bi i drugi sudionici dobili predodžbu o kome se radi. Pritom je važno kako dijete doživljava odabrano ulogu, čak i ako je riječ o ulozi iz neke poznate priče ili filma (npr. Pepeljuga, Crvenkapica i sl.). Pitanjima poput „Kakav si vitez?”, „Što radiš?”, „Gdje živiš?”, „Aha, znači, po danu si policijski istražitelj, a noću se pretvaraš u robota koji želi zavladati svijetom?” pojašnjava se uloga i

SLIKA 6. Lutkice za prste s likovima životinja



značenje pojedine uloge u priči. Za dječju psihodramu karakteristično je da djeca dodjeljuju uloge voditeljima te oni u zajedničkoj igri igraju te uloge. Najčešće jedno dijete predloži ulogu za jednu osobu iz terapeutskog para, a drugo dijete za drugu. Ponekad jedno dijete predloži obje uloge, a ostali se slože. Ukoliko postoji potreba za tim, voditelj se može i transformirati u više uloga tijekom igre (npr. dodijeljena mu je uloga neprijateljskog kralja kojeg grupa tijekom igre ubije, no naknadno se pokaže da je potrebna neka intervencija u igri te voditelj od „ubijenog kralja” može postati nečiji pomoćnik, štitonoša, vatrogasac, kuharica, vozač kola hitne pomoći i sl.). Uloge

voditelja djeca opisuju kroz empatijski intervju na način da voditelj kroz pitanja doznae kakva su očekivanja djece od te uloge (na primjer: „Kakav sam ja kralj, gdje i s kime živim, što radim, kako se odnosim prema podanicima...“) te grupa ili dijete daje upute o ulozi. Nakon opisivanja svih likova djeca osmišljavaju zajedničku priču. Često jedno dijete ima ideju za priču, a ostali je nadopunjavaju. Zajednička priča je plod njihove suradnje u osmišljavanju priče.

Jedan od načina osmišljavanja zajedničke priče je i taj da jedan član grupe dođe s temom koju bi grupa mogla odigrati (na primjer, nepravda u školi, što je često tema u adolescentskim psihodramskim grupama). Ta tema zainteresira i ostale u grupi pa onda svi zajedno osmišljavaju priču. Nakon toga svatko bira ulogu koju želi igrati te opisuje svoju ulogu (kakav je, što radi, gdje živi, s kime). Zatim dodjeljuju uloge voditeljima, uz što specifičnije opise njihovih očekivanja od uloge.

Do zajedničke priče se može doći i tehnikom nanizane priče. To je tehnika u kojoj članovi grupe u krugu „nižu“ priču na način da netko iz voditeljskog para započne priču (npr. „Bilo jednom...“), a svatko zatim doda po jedan dio priče. Tako smo npr. tehnikom nanizane priče u jednoj od grupa došli do sljedeće priče:

„Thanos je došao iz svemira i želi ubiti Avengerse. Neke ubije, a neki su preživjeli. Fury pozove Kapetanicu Marvel i svi mrtvaci su oživjeli pomoću čarobnih naočala. Tada su organizirali prosvjed kako bi branili svoju zemlju. U tome su bili jako hrabri i krenuli su se boriti protiv Thanosa, a on ih je razbijao jer ima rukavicu s pet dragulja. Jedan dragulj vraća vrijeme, drugi uništava, jedan pretvara u duha. Ima i portal. Onda je došla pomoć od vojnika koje je pozvao Thor.“

Djeca prestaju nizati priču kada više nemaju ideja što bi još dodali u priču. Voditeljski par tijekom nizanja može dodavati veznike ili poticati nastavak priče (...i onda odjednom... nakon čega su... i tako je...), ali je važno da njihov doprinos u priči bude što neutralniji kako bi djeca u potpunosti odredila smjer i sadržaj priče. Nakon što su završili nizanje zajedničke priče, svako dijete bira ulogu koju želi igrati. Tu ulogu opisuje, primjerice ovako: „*Thor je jako moćan, snažan. On je Bog svijeta i kralj svog planeta.*” Kada je svako dijete izabralo ulogu i opisalo je, dodjeljuju uloge voditeljima.

Moguće je da djeca na susretima odabiru „gotove” likove iz različitih kompjuterskih igara ili crtanih filmova te da u potpunosti ponavljaju sadržaje i obilježja tih likova. Uslijed ovakve instrumentalizacije likova i sadržaja izostaje stvaranje priče, a zamjenjuje ga prepričavanje neke već poznate fabule. U takvim slučajevima moguće je, primjerice, primijeniti tehniku nanizane priče upotrebom asocijativnih karata kako bi se potakla mašta, spontanost i autentičnost te kako bi djeca napravila odmak od obrazaca i gotovih priča (u psihodramskom kontekstu se takvi obrasci nazivaju „konzervama”). Riječ je o kartama s različitim motivima koje su osmišljene kao poticaj kreativnosti i komunikaciji, u svrhu samouvida, te nemaju unaprijed određeno značenje, već značenje pojedinim motivima daje osoba koja odabire kartu. U jednom od takvih primjera, korištenjem asocijativnih karata koje sadrže simboliku različitih mitova i bajki, jedna od naših grupa došla je do sljedeće priče:

55

ZLOČEST, ALI MALI ZMAJ

Jedna žena je došla u šumu i gledala svoj odraz u vodi. Pojavila se čudna žena s nožem i rekla da će joj odrubiti glavu. Onda se jedan mač pretvorio u vampira i ljudima radio zlo. Odjednom se zatresla planina i kamenje koje je bilo na planini je palo na grad, a za to je bio kriv čovjek koji je imao dvije

glave. Onda je ta djevojka otišla do čarobnog stabla koje je raslo u čarobnom potoku. Kada je otišla dalje od toga, naišla je na kuću s dimnjakom. Na toj kući je bila žuta žaba koja je ostavljala sluz. Nedaleko od te kuće bila je jedna kuća oko koje je bilo sve zeleno i svi su se bojali tamo doći jer je izgledala kao ukleta kuća. Zatim je eksplodirala bomba u toj kući. Postojala je jedna planina i pećina u kojoj je živio zločesti, ali mali zmaj. Zmaj je bio čudan i jako ga je boljelo jer mu je žarulja bila u trbuhu. Pojavio se djed koji je u šatoru radio čarobne napitke. Onda je zmaj pronašao čarobni prsten, uzeo ga i dobio moć da postane čovjek. Za tri dana i tri noći ušuljala se kraljica u zmajevu pećinu i ukrala mu prsten.

Do zajedničke priče možemo doći putem crteža. Svako dijete nacrtava nešto što želi ili npr. voditeljski par predloži da nacrtaju svoj najdraži lik iz priče, bajke ili filma. Crtež je pritom polazna točka za stvaranje zajedničke priče. Međusobnom suradnjom i različitim prijedlozima nastaje zajednička priča. Nakon toga slijedi biranje uloga i opisivanje kroz empatijski intervju.

Kod stvaranja zajedničke priče, sva djeca aktivno sudjeluju, svatko unosi nešto svoje u priču. Važno je istaknuti da uvijek s djecom provjerimo je li to za njih u redu (tijek priče, izbor uloge). Događa se da jedno dijete predloži nekome iz grupe ulogu koju bi mogao igrati. Voditelji naglašavaju kako se ponuđena uloga može, ali i ne mora prihvati. Ukoliko dijete želi, prihvativat će, a ukoliko ne želi, neće prihvativati i to je sasvim u redu. Voditelji, međutim, moraju prihvativiti svaku ulogu koju im grupa dodijeli. U terapijskom smislu, voditelji predstavljaju „projekcijsko platno” za aktualne djetetove potrebe [KENDE, 2017].

Djeca su slobodna odabratи uloge koje ţele, mogu biti neko biće, prirodna pojава, životinja, neživa priroda... Važno je da budu ono što ţele u toj igri. Tijekom rada često smo se susretale s time da dječa ţele igrati likove iz igrica, filmova, superjunake. Iz prikaza naših iskustava u sljedećim poglavlјima vidljivo je kako djeca u odabir uloga unose i neke aktualne sadržaje iz okoline koja ih okružuje (npr.

SLIKA 7. Saga asocijativne karte korištene za stvaranje priče „Zločest, ali mali zmaj“



uloge medijski eksponiranih političara i drugih osoba iz javnog života, članova obitelji, nastavnika s kojima imaju neki problem u školi, roditelja koji im nešto brane ili oko nečega brinu itd.). Uloga nekih neživih stvari i pojava može biti pogodna za dijete koje nije spremno odmah se aktivno uključiti, već želi biti promatrač i postupno se uključivati u igru, pa tako djeca ponekad biraju uloge oblaka, drveta, stijene ili kamena na cesti, koji iz svoje perspektive promatra što se događa u grupi i o tome može kasnije ispričati nešto.

Uloga voditeljskog para je stvoriti poticajno okruženje kako bi dječa oslobođila svoju maštu i izrazila svoje potrebe. Također, njihov je zadatak kroz empatijski intervju što bolje pojasniti ulogu i značenje pojedinog lika ili simbola u prići (npr. vatra sama po sebi nema do-

bro ili loše značenje, već ima ono značenje koje joj dijete u kontekstu igre dodjeljuje, pa tako može predstavljati nešto opasno ili pak može predstavljati toplinu, sigurnost i sl.). Na jednoj od supervizija imali smo priliku igrati priču djevojčice koja je u igru uvela vatru (crvena marama predstavljala je vatru) i stavila je na mjesto koje je u priči predstavljalo njenu kuću. Iako se to na prvi pogled moglo učiniti uznemirujućim (vatra gori usred kuće!), pokazalo se da nije riječ o opasnosti, već o svakodnevici te djevojčice čiji je otac bio vatrogasac.

Kostimiranje

U dječjoj psihodrami uživljavanje u ulogu se ubrzava i podržava kroz korištenje rekvizita u procesu kostimiranja, pa je tako važno da kralj ima krunu, vila ima čarobni štapić, vitez ima drveni mač za borbu, štit i sl. Stavljanjem rekvizita na sebe dijete lakše ulazi u ulogu koju je izabralo. Osjećaj kreativnog preobražaja je potpomognut i pojačan kostimiranjem koje snažno aktivira dječju fantaziju [KENDE, 2017]. Rekvizite predstavljaju priručni materijali kao što su komadi tkanina različitih boja i veličina, marame, plaštevi, mačevi, krune te različiti predmeti za svakodnevnu upotrebu kao što su torbe, šeširi, kape i drugo. Svi sudionici igre (djeca i terapeuti) se prije igre kostimiraju. Stavljaju na sebe rekvizit koji im se sviđas obzirom na ulogu koju igraju.

Faza akcije – igranje zajedničke priče

Igrajući se djeca uče o sebi i o svijetu oko sebe, razvijaju svoju kreativnost, stvaraju odnose s drugima, izražavaju osobnost. Kroz igru djeca razvijaju i zadržavaju svoj svijet fantazija te se uče usklađeno kretati između svog unutarnjeg života i stvarnosti [CHETHIK, 2008].

U dječjoj psihodrami nema promatrača te ne postoji pozornica u kazališnom smislu. Važno je osigurati prostor za igru. To je dio prostora u kojem se grupa održava. U fazi uvodnog kruga, odabira teme, stvaranja zajedničke priče i izbora uloga sjedimo na stolicama složenim ukrug. Kod kostimiranja mićemo stolice i taj prostor postaje prostor za igru. U prostoru za igru smješteni su i rekviziti, među kojima nema igračaka, lopti i sl. kako ne bi odvukle pozornost. Važno

SLIKA 8. Rekviziti za kostimiranje



je djeci osigurati mogućnost za slobodnu improvizaciju, da sasvim spontano kreiraju igru kao što su spontano stvorili priču. Ukoliko je djeci omogućeno spontano odigravanje priče, ona najčešće ispadne drukčija u odnosu na onu koja je osmišljena. Tijekom igre dolazi do modifikacija u priči, neki dijelovi budu izostavljeni, a neki nadodani. Kao i u stvarnom životu, i u igri se može dogoditi nešto neočekivano te to neočekivano otvara mogućnosti da dijete iskuša sebe i isproba različite načine reagiranja [KENDE, 2017]. Voditelji pljeskom označavaju početak i kraj igre. Tijekom igre voditelji interveniraju iz uloga koje su im dodijeljene (na primjer, ako igraju nečijeg pomoćnika ili zaštitnika, tada brinu o tome da obavljaju zadatke koje im daje dijete, štite ga od napada, brinu o djetetu i sl.). Također, voditelji brinu o poštivanju pravila „kao da“ igre (ukoliko se djeca u igri bore drvenim mačevima, važno je da se tim mačevima ne udaraju po tijelu; ukoliko u žaru igre dođe do fizičkih dodira, važno je da ne bude nedozvoljenih, neugodnih dodira i sl.). Sva djeca u grupi se trebaju osjećati sigurno, a uloga terapeuta je da brinu o tome. Voditelji svojom igrom pokušavaju radnju dovesti do raspleta poštujući granice svoje uloge, diskretno, na način da inicijativu prepuste djeci [KENDE, 2017].

59

Izlazak iz uloge
Po završetku igre (voditelji završetak označavaju pljeskanjem, a može se označiti i nekim drugim zvučnim efektom), djeca se vraća-

ju u krug te daju povratne informacije iz uloga, kako im je bilo biti npr. u ulozi kralja, zmaja, oblaka koji odozgo gleda što se događa itd., ostajući još uvijek kostimirani. Nakon toga djeca skidaju kostime i odlažu rekvizite, izlaze iz uloge glasno izgovarajući „Ja više nisam kralj, sada sam Marko”... Važno je da svako dijete izgovori da više nije ono što je bilo u igri i da je sada opet on ili ona (Marko, Petar, Silvija...), čime se naglašava granica između realiteta i fantastičnog „kao da” svijeta.

U dječjoj psihodrami se po završetku igre ne radi emocionalna niti racionalna analiza kao kod klasične psihodrame namijenjene odraslima. Završna faza u dječjoj psihodrami služi za uokvirivanje radnje i smirivanje doživljaja iz faze akcije [KENDE, 2017].

Nakon završene igre i izlaska iz uloge, u grupi u kojoj su sudjelovala mlađa djeca voditeljice su djeci davale uputu da nacrtaju što im se svidjelo ili što ih se dojmilo tijekom igre te su djeca imala priliku crtežom prikazati one dijelove zajedničke igre koji su na njih ostavili dojam. U grupama adolescenata ovaj evaluacijski dio igre razlikuje se u smislu da voditelji pitaju sudionike kako im je bilo u ulozi te sudionici, osim doživljajnog dijela, često daju osvrt i na svoj udio u grupnoj dinamici („Volio bih da sam se ranije priključio potjeri polcajaca za lopovima”) ili već planiraju igru za sljedeći put („Željela bih da nastavimo ovu priču drugi put, a ja će onda biti...”).

SLIKA 9. Crtež na temu „Što me se dojmilo u igri?



SLIKA 10. Crtež na temu „Što me se dojmiло u igri?



Zajedničko jelo

Susret završava tako da voditelji u sredinu kruga stave stolić (može poslužiti i prostirka na podu). Na stoliću se u zdjeli serviraju slatkiši (čokolade, krekeri, bomboni — pritom je važno prethodno provjeriti je li netko alergičan na neke sastojke). Jedno po jedno dijete daje završnu povratnu informaciju kako mu je bilo danas na grupi te uzima što želi od slatkiša. Zajedničko jelo je način dijeljenja emocija. Stvara se atmosfera obitelji, a to znači da se ponekad mogu pojaviti i konflikti (tko će uzeti prvi, koliko će tko uzeti slatkiša, bojazan hoće li biti dovoljno slatkiša). Važno je da slatkiša bude dovoljno za svakoga te se djeci daje uputa da smiju uzeti i repete, da je to sve namijenjeno njima. Zajedničko jelo u ovom kontekstu služi kao sredstvo smirivanja te ima i simboličku ulogu zajedničkog obroka („dijeljenje kruha”), a bogato postavljen stol na kraju susreta pojačava doživljaj čarobnog stola [PETÓ i PAVLOVIĆ, 2010].

61

Priprema djece za oproštaj od grupe

Pred kraj ciklusa grupe voditelji glasno ističu koliko je susreta još ostalo do kraja. Na taj način se grupa priprema za rastanak. Naši ciklusi obično traju od 21 do 23 susreta (od početka studenog do sredine svibnja). Tijekom završnog susreta radi se evaluacija, pri čemu

se također mogu koristiti različiti materijali (npr. putem slikovnih kartica djeca naprave evaluaciju sudjelovanja u grupi te biraju sliku za početak, sredinu i kraj njihovog sudjelovanja u grupi; opisuju slike koje su odabrali i povezuju ih sa svojim iskustvom sudjelovanja u grupi). Ovdje također valja naglasiti da se načini provođenja evaluacije razlikuju s obzirom na dob sudionika grupe te je pisana evaluacija primjerena starijim grupama. Pritom procjenjuju kako im se svidjelo na grupi, što bi voljeli da je bilo drugčije, koje uloge su im se svidjele te što su dobili od sudjelovanja u grupi (najčešće navode da su dobili, primjerice, povjerenje, podršku, prijateljstvo, naučili se izboriti za sebe...). Na zadnjem susretu voditelji obično pripreme malo „bogatiji” obrok te tako završi „zajedničko putovanje” grupe.

Važnost grupe kao medija u terapijskom radu s djecom

62

U fokusu našeg zanimanja je kako dijete kao član grupe koristi tu grupu i voditeljski par, koje uloge odabire za sebe, kako ulazi u pojedinu priču te kako sudjeluje u njenoj scenskoj ekspresiji s obzirom na potrebe s kojima dolazi. Za nas je uvjek veoma dojmljiv moment promjene obrazaca komunikacije i ponašanja pojedinaca u grupi te prolazak same grupe kroz različite faze grupnog razvoja. Prepoznavanje pojedinih faza razvoja grupe važno je za razumijevanje grupnih procesa i djelovanje terapeuta u grupi, u smislu podrške u smjeru konstruktivne promjene pojedincima i grupi u cijelosti. Stoga se o psihodrami ne može promišljati odvojeno od grupe kao terapijskog resursa u kojem se primjenjuje scenska ekspresija kao terapijska metoda [NIKOLIĆ i SUR., 1988].

U ovom kontekstu govorimo o dječjoj psihodrami kao o grupnom pristupu ili grupnom radu, a ne kao o „grupnom tretmanu”, pojmu

koji je bio u upotrebi 80-ih godina prošlog stoljeća, a koji je podrazumijevao zapravo jednostrane načine postupanja, u smislu da je klijent osoba kojoj netko pomaže dok ona sama ima pasivnu ili pasivnu ulogu u tome – dakle, ulogu objekta [prema AJDUKOVIĆ, 1997]. U psihodramskom pristupu djeca i adolescenti su uključeni u procese zajedničkog otkrivanja konstruktivnih promjena, oni su aktivni činitelji tih promjena te svojim kreativnim načinima suočavanja s teškoćama radi kojih dolaze, omogućavaju uzajamno učenje.

Međutim, valja naglasiti kako se psihodramski pristup, kako ga opisuje Hanna Kende [2017], odnosi na djecu u dobi 12–13 godina te se u nekim aspektima razlikuje od pristupa grupama adolescenta. U tom smislu je psihodramski rad s adolescentima za voditeljice predstavljao profesionalni izazov – stalno preispitivanje primjene „čistog dječjeg modela” i eventualno kombiniranje elemenata psihodrame namijenjene odraslima (o kojima je bila riječ u jednom od prethodnih poglavljja). Kao što je već ranije navedeno, u literaturi razlikujemo psihodramске pristupe u radu s djecom te u radu s odraslima, no specifičnosti psihodramskog rada s adolescentima tek su implicitno zastupljene te su za autorice predstavljale svojevrsni eksperiment. U tom smislu možemo reći da je adolescentske grupe u velikoj mjeri obilježila „ljekovita uzajamnost” o kojoj piše Yalom [2013], u smislu: [1] optimizma i nade koju daje grupa, što se manifestira kroz motivaciju za dolazak članova na grupu i razinu energije s kojom odlaze s grupe; [2] spoznaje da nisu sami i izolirani sa svojim teškoćama (npr. u doživljaju nepravde u školi, u odnosima s roditeljima, u sukobima s vršnjacima i sl.); [3] prihvaćanje od strane voditelja grupe omogućava im da se osjetе vrijedni sami po sebi i važni kao članovi grupe; [4] u grupi se potiče odgovarajući način komuniciranja koji promiče toleranciju i empatiju; [5] grupna povezanost daje članovima osjećaj prihvaćenosti, pripadnosti, vrijednosti i sigurnosti; [6] egzistencijalni čimbenici uključuju učenje kako jednostavno postojati kao dio nečega većeg od sebe – na primjer, kada adolescent u grupu donosi neko iskustvo gubitka, boli, smrti bliske osobe te kroz to uči kako dalje živjeti s njima i kroz njih.

I dok u nekim drugim terapijskim modalitetima provođenje terapije upravo s adolescentima može biti znatno otežano već i zbog specifičnosti ovog razdoblja, kao što smo već napomenuli, u psihodramskoj grupi oni imaju mogućnost da bez prinude, simbolično, na sebi razumljiv i prihvatljiv način izraze svoje potrebe te da isprobavaju nova rješenja. Čak i ukoliko u početku nisu zainteresirani da se pridruže igranju priče i aktivno angažiraju u njenom postavljanju, postoje mogućnosti posrednog sudjelovanja, npr. kroz ulogu promatrača u vidu nekog neživog predmeta, biljke, pojave (oblak na nebu koji gleda odozgo što se događa, drvo, stup...), što također omogućava svojevrsnu katarzu. U psihodramskoj grupi ne postoje loše uloge niti loša rješenja, budući da se sve odvija u „kao da” svijetu koji nije vrednujući niti kompetitivan.

U tom svijetu dijete ili adolescent može proživljavati ona iskustva koja su mu nedostupna u svakodnevnom životu, može se osnažiti preko „kao da” iskustva i iskazati svoje intrapsihičke sadržaje te steći ili ponovo pronaći motivaciju da se mijenja. Također, zajednički doživljaji tijekom grupne igre mogu imati i korektivnu ulogu na način da dopunjavaju ili nadoknađuju socijalizacijske propuste. Tijekom nastanka priče članovi grupe postaju dio kreativnog procesa, što je često popraćeno intenzivnim doživljajem zadovoljstva. Atmosfera je opuštena, ali i dovoljno „zagrijana” da omogući grupi zajedničko putovanje u „kao da” svijet, gdje princip „sada i ovdje” potiče resurse samoozdravljenja i samoostvarenja članova grupe.

Čak i završetak rada grupe predstavlja sastavni dio grupnog procesa te je, unatoč ambivalenciji članova grupe (vezanoj uz rastanak i gubitak osjećaja zajedništva s jedne strane te završetak školske godine i dolazak skorašnjih praznika s druge strane), on prikazan kao razdoblje zajedničkog odrastanja i osnaživanja koje će članovima grupe predstavljati resurs djelotvornih strategija ponašanja u budućnosti. U tom smislu završetak grupnog rada je prostor i vrijeme za razgovor o svemu što smo u grupi dobili i što ćemo ponijeti sa sobom, a što Yalom naziva „razdoblje uspostavljanja nade” [1975]. Imajući u vidu

sve ovo bogatstvo procesa i sadržaja te specifičnost svake grupe, možemo zaključiti da je jedna od najvećih dobiti korištenja grupe kao medija u terapijskom radu s djecom i mladima grupno rješavanje problema i grupno donošenje odluka, što zajedničkim doprinosom svih članova grupu čini „sustavom uzajamne pomoći”, kako to naziva Shulman [1984].

Dječje psihodramске grupe u Centru za djecu, mlade i obitelj

Kao što je navedeno u uvodnom dijelu, dječja psihodrama „udomljena” je u Centru za djecu, mlade i obitelj u Velikoj Gorici, gdje se redovito provodi od 2011. godine. Prve grupe dječje psihodrame bile su namijenjene djeci u dobi od 11 i 12 godina, a naknadno su uvedene po dvije paralelne grupe tijekom školske godine, koje uključuju osnovnoškolsku djecu od 2. do 4. razreda (mlađa grupa) te djecu od 5. do 8. razreda (adolescentska grupa).

Grupe u Centru su zatvorenog oblika, sa „stalnim” članovima, što znači da ukoliko se netko od sudionika ispiše, na njegovo mjesto ne upisujemo drugo dijete. Razlog tome je što zatvorene grupe omogućuju praćenje grupne dinamike, djeca se međusobno lakše povezuju, a separacija na kraju grupnog ciklusa se događa kolektivno, olakšavajući odvajanje i rastanak. Osim toga, s obzirom na to da je ovdje riječ o relativno maloj sredini, gdje je moguće da se djeca susreću i izvan grupe (ako, primjerice, pohađaju istu školu ili idu na iste izvanškolske aktivnosti i sl.), u zatvorenoj grupi je lakše očuvati povjerljivost i pobrinuti se da grupa bude sigurno mjesto za njene sudionike.

Za grupu djeca i njihovi roditelji mogu saznati preko web stranice Centra ili od prijatelja čija su djeca pohađala grupu ili po preporuci

nekih drugih stručnjaka ili institucija. Ponekad se u grupu uključuje dijete koje je do tada bilo u individualnom savjetovanju Centra te je prema procjeni stručnjaka spremno uključiti se u grupu.

Grupni ciklus u Centru za djecu, mlade i obitelj prati ciklus školske godine. Tijekom listopada odvijaju se pripreme za početak grupnog rada (inicijalni intervju s djecom, adolescentima i roditeljima), a sam grupni rad kreće početkom studenoga te traje do sredine svibnja sljedeće godine. Grupa počinje uvijek u isto vrijeme, istoga dana u tjednu, a traje 60 minuta za djecu nižih razreda osnovne škole, odnosno 75 minuta za adolescente. Naime, pokazalo se da je adolescentima potrebno više vremena zbog izražene potrebe za dijeljenjem doživljaja koji su im se između dvaju susreta dogodili u školi ili kod kuće.

66

SLIKA 11. Maša
Urbanc – Centar za
djecu, mlade i obitelj
Velika Gorica



IL DIO



Iskustva iz dječjih psihodramskih grupa

U ovom dijelu knjige bit će iznesena iskustva autorica iz dječjih psihodramskih grupa kroz priče koje su djeca osmislila i odigrala. Naslovi priča temelje se na temama odnosno sadržajima koje su djeca donosila ili na nekom liku koji dominira u određenoj priči.

Tako ćemo ovdje upoznati ČAROBNJAKA I ČAROBNI NAPITAK, priču dječaka koji kroz psihodramске susrete prorađuje tematiku odnosa s roditeljima, poglavito s majkom.

Slijedi priča TAJNA DIJAMANTA SREĆE u kojoj djevojčica Lara uči kako da se bolje zastupa i suočava sa stresnim situacijama u školi.

U priči VJENČANJE susrećemo se s djevojčicom koja doživljava porugu i ismijavanje u svojem razredu pa u grupi eksperimentira s nekim novim obrascima ponašanja i želi za sebe ostvariti novi početak i krenuti u „novi život”.

Slijedi TERMINATOR, priča u čijem je fokusu dječak koji vodi neprestane borbe u školi i kod kuće – s vršnjacima, s roditeljima, s grupom – te u grupi uspijeva napraviti pomak u smjeru suradnje i predahnuti (barem kratko) od silnih sukoba.

Oslanjajući se na odredbe Zakona o djelatnosti psihoterapije (<https://www.zakon.hr/z/1045/Zakon-o-djelatnosti-psihoterapije>) te Etičkog kodeksa Hrvatske komore psihoterapeuta (https://www.hkpt.hr/wp-content/uploads/2021/07/14Etički_kodeks_HKPT28062021.pdf) promišljale smo o etičkim aspektima iznošenja psihodramskih priča u smislu zaštite načela povjerljivosti. Kada je riječ o zaštiti povjerljivosti kao jedne od ključnih vrijednosti u terapijskom odnosu, Etički kodeks Hrvatske komore psihoterapeuta jasno navodi obvezu da: „Psihoterapeuti i savjetodavni terapeuti koji predstavljaju osobne informacije dobivene tijekom profesionalnog rada u pismenom obliku, kao predavanja ili na drugim javnim forumima, trebaju prethodno dobiti odgovarajući pristanak ili pak na odgovarajući način prikriti sve informacije koje bi mogle dovesti do prepoznavanja osoba o kojima je riječ“ (Načelo 4.b, https://www.hkpt.hr/wp-content/uploads/2021/07/14Etički_kodeks_HKPT28062021.pdf)

S obzirom na to da su se psihodramski grupe o kojima je riječ u dalnjem tekstu odvijale tijekom posljednjih jedanaest godina te da više

nemamo kontakata sa sudionicima grupa niti s njihovim roditeljima, prilikom prikaza rada grupa anonimizirali smo podatke na način da su iz opisa izbačena sva ona obilježja i specifičnosti koje bi mogle dovesti do otkrivanja identiteta sudionika ili njihovih roditelja, a stvarna imena djece su zamijenjena izmišljenim imenima, dok su osnovni socioanamnestički podaci dani na razini grupe. Naročito važno bilo je i zaštитiti povjerljivost u smislu iznošenja podataka tko je donosio kakav sadržaj u grupu te što je bio čiji doprinos u stvaranju grupne priče i odabiru uloga. Imajući to u vidu, izostavljene su informacije koje bi mogle dovesti do prepoznavanja.

Priče su prikazane na način da je uvijek najprije predstavljena grupa, zatim su prikazane teme i uloge koje su djeca birala za sebe i za voditelje, kao i način na koji su koristila grupu i voditelje. Također, u svakoj priči je prikazana i simbolika koja se pojavljuje, a koju smo nastojali razumjeti imajući u vidu aktualne djetetove potrebe, vodeći pritom računa o anonimizaciji podataka i zaštiti povjerljivosti. Zbog toga ovi primjeri nisu prikazani onako kako bismo ih opisali za potrebe supervizije – na način da tražimo poveznicu između aktualnih djetetovih potreba i njegove okoline, obitelji, škole i vršnjačke grupe – kako bismo onemogućili povezivanje informacija i prepoznavanje identiteta sudionika grupe.

PRIČA Čarobnjak i čarobni napitak

Ovdje će biti prikazan rad jedne „mlađe” psihodramске grupe koji se odvijao kroz 12 susreta jednom tjedno s fokusom na dječaka Leona i njegov razvojni put u grupi. Grupa se sastojala od petero djece, dvije djevojčice i tri dječaka, od čega je njih četvero bilo u dobi od 9 godina, a jedan dječak je bio u dobi od 8 godina. Četvero djece bilo je već uključeno u jedan od prethodnih psihodramskih ciklusa pa je njihovo poznanstvo zasigurno imalo utjecaj na grupnu dinamiku u novom ciklusu (koji će ovdje biti opisan) u kojem nam se pridružuje dječak Dino. Na svim susretima igra je inicirana tehnikom nanizane priče, o kojoj je bilo riječi u poglavljju o načinu rada psihodramске grupe.

73

Opis grupe

Kao što je već navedeno, djeca u grupi bila su u dobi od 8 do 9 godina. Zbog zaštite načela povjerljivosti, članovima ove grupe dat ćeemo izmijenjena imena: Luna, Sanja, Tomo, Dino i Leon. Poteškoće s kojima su dolazili odnosile su se na različite strahove, emocionalnu nezrelost, nizak prag tolerancije na frustracije s agresivnim ispadima, anksiozno-depresivno raspoloženje, somatizacije, povučenost, usamljenost i izoliranost od vršnjaka te noćno mokrenje u krevet.

Tijek rada grupe

Leon je sudjelovao u dva ciklusa psihodramске grupe. Izostao je dva put u ovom ciklusu koji će biti prikazan. Iako je majka bila dobro upoznata s time da je važno da dijete na grupu dolazi na vrijeme te da je potrebno javiti ako je dijete spriječeno doći, Leon je na većinu susreta kasnio, a kada je izostao, nitko to nije javio i opravdao izostanak. Susreti su se održavali u večernjim satima te bi Leon redovito tražio majku da dođe po njega i svaki put je bio odbijen. U uvodnim

krugovima Leon je najčešće iznosio da se u međuvremenu nije dogodilo ništa novo, da vrijeme provodi igrajući igrice, odlazeći u park i družeći se s prijateljima. Iz razgovora s njim saznajemo da u parku provodi vrlo kratko vrijeme, a da druženje s prijateljima za njega znači biti u kontaktu s njima putem mobitela.

Leon u odnosu s članovima grupe pokazuje verbalnu agresiju, dok je u igranju uloga koje odabire prisutna fizička agresija (napada, uništava, nadmoćan je, ljut).

Leon od početka rada ove grupe izmjenjuje dvije uloge: Čarobnjak i Car. Kada igra ulogu Cara, tada voditeljskom paru daje podređene uloge svojih pomoćnica i slugu. Kada igra ulogu Čarobnjaka (koji ima sposobnosti i znanja koje „obični“ ljudi nemaju), tada samo voditeljica Iva dobiva ulogu njegovog pomoćnika i čini se da tu njegovu potrebu prepoznaju i Luna i Dino te i oni Ivi dodjeljuju uloge pomoćnika likovima koje igra Leon.

Bettelheim [2004] navodi da postoji čitav niz turskih bajki u kojima junak uspijeva izbjegći ili savladati opasnosti tek kada stekne priatelje – pomagače. Na taj način dijete prorađuje strah od napuštanja, odnosno odvajanja, koji je tim izraženiji što je dijete mlađe. Leonove uloge su većinom dominantne, on inicira sukob i borbu, prisutno je agresivno ponašanje (koje je jako izraženo i silovito) i odigrava se borba dobra i zla. U prvih pet susreta Leon odabire uloge koje su na strani zla. U igri je vrlo aktivan i dominantan, u interakciji je sa svima osim sa Sanjom koja bira podređene uloge koje nisu ključne za samu priču te je bez inicijative.

Na prvom susretu Leon bira ulogu Čarobnjaka Sedrika koji želi uništiti i zavladati cijelim svijetom te želi posjedovati amajliju, stoga svom pomoćniku (Ivi) naređuje da mu je donese. Naša prepostavka je da dječak simbolički šalje poruku roditeljima, ponajviše majci, o tome da mu je potrebno više njezine prisutnosti i brige (sadašnjost kakva sada jest želi uništiti te želi zavladati, stvoriti novu sadašnjost

u kojoj će posjedovati amajliju). Prema Bettelheimu [2004], amajlija simbolizira „blago djetinjstva”, što (s obzirom na dostupne podatke iz Leonova obiteljskog konteksta) može predstavljati majku koja obraća pažnju, brine, pruža ljubav, prepoznaje i zadovoljava potrebe djeteta. Pomoćnik Čarobnjaka je Gavran, koji je jedna od najinteligentnijih ptica, može se pripitomiti, živi u trajnim parovima i, kada se ptići izlegnu, o njima brinu oba roditelja, ali ujedno ima i mračnu konotaciju. Bettelheim [2004] životinske uloge smatra predstavnicima ida u kojem vladaju nagoni. Ovo možemo shvatiti kao snažnu poruku majci, ali i općenito roditeljima, da su mu potrebni kako bi „posjedovao blago djetinjstva” (amajliju).

Drugom susretu Leon nije prisustvovao. Na ovom susretu dinamika grupe bila je drukčija, nije bilo puno sukoba niti borbi. Odigrala se igra u kojoj napušteni pas Muffin pronalazi svoj dom, ali nailazi i na prepreke koje su uspješno riješene. Ovaj susret može se tumačiti kao simbolička poruka Dini na koji način se uključuje u grupu te kako funkcioniра ova dječja grupna psihodrama. Na trećem susretu Leon uzima za svoje pomoćnike obje voditeljice i traži od njih da ga štite i ukradu za njega ovcu. Jedno od mogućih tumačenja je da ponovo traži za sebe brigu, ljubav, toplinu i hranu (hrana = majka). Simboliku ovce možemo tumačiti na način da je ovo još jedna poruka majci o tome da je treba. Na četvrtom susretu je slična simbolika: Leon je Čarobnjak koji od svojeg Pomoćnika (Ive) traži da mu dovede ženu Katarinu. Simbolika žene može se tumačiti kao ljubav, majka, izvor života.

Na petom susretu Leon je u ulozi Cara te voditeljicama dodjeljuje uloge njegovih Slugu koji imaju moć da dobro gađaju tortama, što je u neskladu s karakteristikama uloge, absurdno je. Od Slugu traži da mu donose hranu, a kada je sit, Sluge postaju Vojnici. Voditeljice su Vojnici koji se bore bacanjem torti na protivnika. Ovu absurdnu, besmislenu situaciju s nesposobnim, nekompetentnim Vojnicima možemo protumačiti kao proradu obiteljske situacije u kojoj Leon živi s roditeljima koji ne udovoljavaju njegovim potrebama.

Na šestom susretu Leon je psihomotorno nemiran više nego inače, u uvodnom krugu upada u riječ drugima i ne želi podijeliti ništa osobno s drugima. Odabire ulogu Čarobnjaka koji je dobar i pomaže drugima. Ovo je susret na kojem nakon dugo vremena nije bilo borbe, fokus je bio na međusobnoj suradnji. Ovo je bio važan susret za Leona i bit će detaljno prikazan. Na sedmom susretu se pojavljuje simbolika kolača i kuće od kolača koja za Bettelheima [2004] ima značenje majke. U bajci „Ivica i Marica“ kuću od medenjaka on tumači kao simbol tijela koje se može pojesti — kada majka doji, ona svojim tijelom stvara hranu; kuća simbolizira i sigurnost, sigurnost koju pruža majka. Leon u ulozi Zločka, zajedno s Tomom koji je također Zločko, napada kolače (Muffine). Ovu odigranu priču možemo tumačiti kao proradu odnosa obojice dječaka s majkom, oni se bune i napadaju majke koje doživljavaju nekompetentnima te od kojih traže više brige i pažnje.

Na osmom susretu Leon po prvi put bira podređenu ulogu: on je Robot kojeg je stvorio zli Čarobnjak čiju ulogu je odabrao Tomo, a njegov zadatak je da napadne Vodenu čarobnicu (vodu također možemo povezati sa simbolikom majke). Voditeljice dobivaju uloge Dobrog i Zlog čarobnjaka, što možemo protumačiti simbolikom majke koja je ujedno i dobra i loša. Leon jedini ima ulogu neživog lika, koji je drukčiji od drugih i sam. Simbolika ove igre može se povezati i s privođenjem procesa prorade odnosa s majkom njegovu završetku te usmjeravanje na odnose s vršnjacima (koji su smanjenog intenziteta te često konfliktni).

Na devetom susretu svi osim voditeljice Renate imaju uloge Ninja. Niže su ratnici, tajanstveni, brzi, spretni, razvili su različite zahtjevne vještine koje im omogućuju preživljavanje, a to su osobine i vještine koje su ponekad potrebne za nošenje sa životnim izazovima. U stvarnosti, na vrhu organizacije ninja postoji jedan, glavni čovjek koji je zapovjednik. Ninja se boriti, napada, agresivan je kada dobije zapovijed ili naredbu, a ne kada on to želi. Tumačenje ove simbolike može se povezati s razvijanjem kontrole agresivnih impulsa, a oni su prisutni kako u ulogama koje igra Leon, tako i u njegovu stvarnom životu. Leon

je na ovom susretu iskusio kako je to boriti se sâm, bez pomoćnika, i da korištenjem vlastitih vještina može biti ravnopravan ostalima.

Na desetom susretu po prvi put nakon duže vremena bira ulogu Cara. Voditeljica Renata igra ulogu carevog Vojnika koji dobiva zadatak da dovede najboljeg Viteza (to je Ivina uloga) koji će podučavati/trenirati Cara jer se osjeća ugroženo i treba zaštitu. Svojim nepravednim, agresivnim ponašanjem, nespremnim na suradnju, ostale likove u priči okreće protiv sebe, a Vitez ga svojom snagom i sposobnostima miče iz frustrirajuće situacije. Leonovu igru na ovom susretu doživjeli smo kao usmjerenje na konfliktne odnose s vršnjacima te možemo prepostaviti da je majci poslao simboličku poruku kako mu je potrebna najbolja moguća majka koja će ga podučavati i trenirati u važnim životnim vještinama.

Na jedanaestom susretu Leona nema pa ulogu glavnog negativca preuzima Dino.

Na zadnjem susretu Leon odabire pozitivnu ulogu Mačevaoca, ne ulazi u interakciju s voditeljicama koje imaju uloge životinja, međutim zbog izrazito agresivnog ponašanja prema ostalim članovima (osim prema Sanji koju ne primjećuje) i nepoštivanja pravila „kao da” igre, postaje negativan lik u sukobu sa svima ostalima i time naglašava potrebu za proradom vršnjačkih odnosa. Voditeljice, odnosno roditelji – dakle, odrasli – nisu mu više u fokusu.

Opis susreta na kojem je došlo do promjene

Važan trenutak dogodio se na šestom susretu. Kao i na svim ostalim susretima, igra je inicirana tehnikom nanizane priče koja je glasila:

Bio jednom jedan čovjek koji je imao puno novca i živio je u gradu. Tu je živio i Čarobnjak. Oni su pretvorili jednog princa u žabu. Jedna princeza je poljubila tog žapca pa se i ona pretvorila u žabicu. Kad su postali žabe, Princeza je saznala

da joj može pomoći najbolja prijateljica. Pokušala im je pomoći čarobnim napitkom koji je bio čudan jer nije djelovao. Pokušavali su razne stvari, ali bez uspjeha. Jedino im je preostalo da pitaju Čarobnjaka koji je s čovjekom pretvorio Princa u žapca. Princeza žaba je otišla kod Prijateljice koja ima čarobnu mačku i pitala ju kako mogu opet postati ljudi. Čarobnjak je našao rješenje kako da ih pretvori u ljude, a to je da ih pogodi metak. U tom metku je nešto kiselo što ih pretvara u ljude. Princeza je vidjela kako čovjek gađa žapca i posmisnila da ga želi ubiti pa se bacila ispred žapca da i nju pogodi metak kako bi bili zajedno ubijeni, a tako su zapravo ponovo postali ljudi.

78

Luna je za sebe odabrala ulogu Princeze žabe, Sanja je odabrala ulogu Čarobne mačke, dok je Leon bio Dobar čarobnjak. Tomo je u ovoj priči bio Princ žabac, Dino je također bio Čarobnjak, i to dobar, no ako mu drugi čarobnjak naređuje, onda je zločest. Voditeljicama su dodijeljene uloge Prijateljice s čarobnom mačkom (Renata) te Prijateljice s čarobnim napitkom koji ne djeluje (Iva).

Kao što je navedeno u prethodnim poglavljima, priča koju grupa odigra u mnogočemu se može razlikovati od priče kako je bila prвobitno zamiшljena te ћe ovdje biti prikazana i verzija odigrane priče:

Princeza pita žapca što može učiniti za njega da ponovno postane čovjek. On joj odgovara da ga treba poljubiti. Ona ga poljubi, ali i ona postane žaba. Prijateljica koja ima čarobni napitak dolazi do žaba i govori im da su joj jako poznati.

Žabe objasne da su oni zapravo Princ i Princeza te ispričaju da su Princa čarobnjaci pretvorili u žabu, da je naišla Princeza i poljubila ga kako bi žabac ponovno postao čovjek, ali i ona se pretvorila u žabu. Prijateljica ih pozove kod sebe doma da napravi čarobni napitak koji će im pomoći da ponovno postanu ljudi. Prijateljica priprema napitak, žabe ga popiju, ali i dalje ostaju žabe. Zatim potraže Prijateljicu s čarobnom mačkom da im pomogne. Čarobna mačka pripremi napitak, žabe ga popiju, ali i dalje ostaju žabe. Prijateljica koja je prva pripremala napitak zove Čarobnjaka i traži ga za pomoć. Želi znati u čemu je pogriješila u izradi čarobnog napitka. Čarobnjak ju pita što je sve stavila u napitak, Prijateljica nabraja sastojke. Čarobnjak joj odgovara da je sve dobro napravila osim što je zaboravila staviti jedan sastojak, a to su jagode. Nakon toga Prijateljica zove žabe da dođu jer Čarobnjak ima rješenje. Čarobnjak navodi da je rješenje da se žapca pogodi metkom, žabac pristaje na to. Tu se priključuje i drugi dobri Čarobnjak te se oba čarobnjaka pripremaju pucati u žapca. U trenutku pucanja u žapca, Princeza žaba skače na njega govoreći: „Ako ti umireš, idem i ja!“ Čarobnjaci ih oboje pogode i oni se ponovno pretvore u ljudi! Igra završava tako da svi skačemo od sreće zagrljeni u krugu i smijemo se.

SLIKA 12. Dječji crtež nastao nakon odigrane priče



Šesti susret drukčiji je od ostalih po tome što Leon odabire ulogu Dobrog čarobnjaka i to je njegov prvi pozitivan lik (na strani dobra), a niti jedna voditeljica nije isključivo njegov pomoćnik, već imaju uloge Prijateljica. Terapeutska intervencija bila je da Prijateljica čiji napitak ne djeluje traži od Čarobnjaka (Leona) pomoć kako bi joj rekao u čemu je pogriješila, odnosno koji sastojak nedostaje. On navodi da je zaboravila staviti jagode koje možemo promatrati kao simbol ljubavi (žarko crvene su boje i srcolikog oblika), za rast i sazrijevanje su im potrebni odgovarajući uvjeti (plodna zemlja, voda, sunce, toplina) te briga i njega. S obzirom na to da djeca voditeljicama dodjeljuju uloge roditelja, odnosno odraslih, ovo se može tumačiti kao simbolična poruka Leonovoj majci o tome što mu nedostaje. Ovaj susret specifičan je i po tome što Leon igra ulogu pozitivnog lika, na strani dobra, nema niti jednog sukoba niti agresivnog ponašanja, spreman je na suradnju i želi pomoći drugima. Smatramo da je zajednička tema ovog susreta bila suradnja, podrška i zajedničko rješavanje problema. Niti jedan susret (ni prije ni kasnije) nije završio u tako pozitivnom ozračju i s osjećajem zajedništva.

Zaključna promišljanja o procesu

Članovi prikazane dječje psihodramske grupe donosili su uglavnom sadržaj vezan uz obiteljske odnose te uz odrastanje. Grupnoj dinami-

ci, njihovoj otvorenosti i spremnosti na aktivno sudjelovanje u grupnom procesu sigurno je pridonijelo to što je četvero članova grupe već imalo zajedničko iskustvo dječje grupne psihodrame iz prethodnog ciklusa. U ovom ciklusu im se pridružio dječak Dino. Bez poteškoća su stvarali priče i birali uloge. Teme koje se provlače kroz susrete su odnos s roditeljima, osobito s majkom, te sazrijevanje, odnosno ulazak u pubertet. Naš doživljaj je da je tema koja se provlačila kroz cijeli ciklus potreba za kompetentnim roditeljem koji će pružiti brigu, ljubav i pažnju te preuzeti roditeljsku odgovornost.

U grupi se javlja i tema suparništva koju prorađuju i odigravaju Leon i Dino.

Dino je u ovom ciklusu novi član. U početku je povučen i napet, nesiguran je u sebe i kopira druge. Prilikom kostimiranja odugovlači, predomišlja se i traži pomoć od voditeljica; ovaj pokazatelj nesamostalnosti i nesigurnosti provlačio se gotovo do kraja grupe. Tek na predzadnjem susretu s lakoćom se kostimira. Na prvim susretima u igru se uključuje na poticaj, kasnije aktivno sudjeluje u aktivnostima ulazeći u interakcije s drugima. Postao je otvoreniji i sigurniji u komunikaciji te je puno više dijelio o sebi nego na početku.

Leon je psihomotorno nemiran, upada u riječ drugima, neprimjerenih ih komentira i često kritizira ponašanja i radove drugih. Nekritičan je prema svojim postupcima. Nerado priča o sebi. Aktivno sudjeluje u igri u kojoj prevladavaju borbe i agresija, dominantan je, lako se kostimira. Najčešće ulazi u interakciju s drugima kroz napad, uništenje, borbu ili iz dominantne pozicije da izdaje naredbe. Na četvrtom i petom susretu počinje dolaziti do izražaja suparništvo između Dine i Leona kada se u igri sukobljavaju jer su na suprotnim stranama. Naša pretpostavka je da su kroz ovu grupu imali priliku iskusiti suparništvo i učiti jedan uz drugog ono za što jedinci nemaju priliku u obitelji – da postoji i netko drugi sa svojim željama, potrebama i vlastitim „svijetom” – te se kroz taj odnos razvijati i učiti o suživotu.

Tomo od prvog susreta brine da Dino bude uključen i prihvaćen u grupi. Lako se kostimira i uživljava u uloge. Ponekad je želio ulogu koju je odabrao i Leon, ali bi na kraju odustao (osim jednom). U igri je najčešće izbjegavao sukobe i bio pasivan. U prvom dijelu grupnog ciklusa često je birao uloge koje su bile vezane uz Lunine uloge, najčešće je imao zaštitnički odnos prema njoj. Od sredine grupnog ciklusa s ulogama prati Leona, jednom prilikom bira dominantnu ulogu u odnosu na Leonovu ulogu, a na zadnjim susretima odabire uloge koje su na suprotnim stranama Leonovim likovima, ali izbjegava sukob.

Luna je psihomotorno nemirna, priča vrlo detaljno i opširno, šireći temu, što najčešće smeta Leonu koji to otvoreno komentira. Voli biti u centru pažnje pa tako i bira središnje uloge u priči; likovi koje igra su brižni, vole pomagati i žrtvovati se za druge. Ne može izdržati da je netko od likova mrtav na sceni, pobrine se da ga oživi. Lako se kostimira, na prvih nekoliko susreta odabire istu bijelu haljinu. Od četvrtog susreta ulazi u borbu s likovima koje igra jedna od voditeljica – najčešće Iva, jer joj dodjeljuje negativne, zle uloge. U drugom dijelu grupnog ciklusa aktivno ulazi u borbu i bori se s drugim likovima u skladu s radnjom i ulogom koju igra. Lako ulazi u interakciju sa svima.

Sanja je povučena, pasivna, ne preuzima inicijativu. Bira podređene životinjske uloge koje bitno ne utječu na tijek radnje u priči i koje prate Lunine uloge. Ne ulazi u interakciju s drugima, osim s voditeljicama na njihov poticaj. Često je izostajala, čak na pet susreta nije bila prisutna, što je dodatno utjecalo na njezinu ulogu u grupi.

Voditeljicama je najčešće uloge dodjeljivala Luna – Renati pozitivne, Ivi negativne uloge. Uloge koje su voditeljice dobivale bile su vrlo različite, i muškog i ženskog spola, pozitivne i negativne, ljudske i životinjske, pa čak i neutralne kao što su prolaznici.

Radnja iz priče sa zadnjeg susreta odigrava se na nogometnom terenu i vezana je uz nogometnu utakmicu. Završnu poruku zadnjeg

susreta možemo iščitati iz simbolike nogometa, jer čini se da su članovi ovu grupu doživjeli baš tako: nogomet je igra u kojoj sudjeluje točno određeni broj igrača, a utakmica (odnosno susret) traje točno određeno vrijeme. Igra se na jasno ograđenom terenu po jasnim i svima znanim pravilima. Utakmica može biti prijateljska, ali i suparnička. Postoji i mogućnost nastavka, odnosno ponovne utakmice. Nogomet je najvažnija sporedna stvar na svijetu!

PRIČA Tajna dijamanta sreće

Ovdje će biti riječi o grupi koja se sastojala od petero djece, tri djevojčice i dva dječaka u dobi od 11 i 12 godina. Grupa se odvijala kroz deset susreta, a u fokusu prikaza ovog iskustva bit će djevojčica Lara. Osim cjelokupnog prikaza ovog grupsnog ciklusa u smislu sadržaja i uloga koje su djeca donosila i birala, detaljnije će biti prikazan susret na kojem su se prema procjeni voditeljica (Kristine i Sandre) dogodile ključne promjene za djevojčicu Laru, a koji je naslovljen kao Tajna dijamanta sreće.

Opis grupe

U grupi sudjeluju adolescenti koji iskazuju teškoće u odnosu s vršnjacima, neki od njih nemaju prijatelje te povremeno ulaze u sukobe i doživljavaju odbacivanje od strane vršnjaka. Osim toga, pojavljuju se teškoće s pažnjom i otežano praćenje nastave te manjak samopouzdanja i plašljivost.

Tijek rada grupe

U ovom radu prikazat će se kako je tekao Larin razvojni put u grupi. Kao što je navedeno, Lara ima 12 godina i pohađa 6. razred.

Uvodnom razgovoru prisustvovala je Larina majka. Predstavlja Laru kao plahu, nježnu, plašljivu i izrazito emotivnu. Sve ju pogađa. Jako

se rastuži zbog loših ocjena. Majka je mišljenja kako bi ova grupa mogla pomoći Lari da bude sigurnija u sebe, samopouzdanija. Lara pod pritiskom reagira na način da se povlači. Boji se izložiti situacijama napetosti u školi i tada traži roditeljsku zaštitu. Nedostaje joj samostalnosti u odnosu na obavljanje školskih zadataka.

Redovito je dolazila na grupu i nijednom nije izostala. Dolazila je sa žarom u očima i donosila puno sadržaja. U uvodnom krugu, kada smo pričali o tome kako se osjećamo, donosila je uglavnom školsku problematiku, ali i problematiku odnosa s roditeljima. Iz onog što govori uočava se kako joj je važan školski uspjeh i da puno vremena provodi u izvršavanju školskih obveza, što je popraćeno visokom razinom napetosti. Zbog izvršavanja školskih obveza ima jako malo slobodnog vremena.

Na prvom susretu Lara je istaknula da joj se od ponuđenih životinja igračaka svidi tigar koji ju podsjeća na njenog mačka. Od ponuđenih ginjol lutki bira mačku koja jede i spava.

Na drugom susretu igru iniciramo ginjol lutkama. Lara uzima ulogu Djeda. Tijekom igre Lara uzima i ginjol lutku Vile. Starog djeda opisuje kao „luckastog” jer ima teoriju da su izvanzemaljci zauzeli Zemlju te je on heroj koji spašava planet. Djed je u igri umalo pojeden od strane vuka, no kada se našao u nevolji, Lara uzima lutku Vile i spašava Djeda. Iz uloga govori kako joj je bilo odlično u obje uloge koje je igrala.

Na trećem susretu igru iniciramo tehnikom nanizane priče. Lara za sebe bira ulogu Kraljevne koja živi u dvoru s Kraljevićem.

Na četvrtom susretu Lara bira istu ulogu, ostaje Kraljevna (koju opisuje kao osjećajnu i mladu). Na petom susretu nije bilo igre, već se izrađivala „Škrinjica s blagom”, aktivnost u kojoj djeca crtaju škrinjice s blagom zamišljajući pritom izgled i sadržaj svoje škrinjice i predstavljajući je drugima u grupi.

Kao što je već prije napomenuto, ova i neke druge tehnike mogu predstavljati polazište za osmišljavanje grupne priče pa tako na šestom susretu radimo priču i iniciramo igru iz „Škrinjice s blagom“. To je bio susret na kojem je došlo do nekih ključnih promjena te će biti detaljnije prikazan.

Na sedmom susretu nastavljamo igru sa šestog susreta. Susretu prisustvuju svi članovi grupe. Svi ostaju u ulogama sa šestog susreta.

Na osmom susretu do priče dolazimo kroz omiljeni lik iz knjige, bajke ili filma. Lara bira ulogu Starog čarobnjaka, besmrtnog i maštovitog. Pomaže ljudima. Lara se super osjećala u ulozi čarobnjaka i želi nastavak igre na idućem susretu.

Na devetom susretu članovi grupe žele nastavak igre odigrane tijekom osmog susreta. Lara bira ulogu Starog čarobnjaka. Njene moći su u nevidljivom plaštu i napitku za besmrtnost. Tijekom igre štiti i spašava druge. Nakon igre ističe kako joj je u ulozi starog čarobnjaka bilo jako dobro.

Na zadnjem susretu provodimo aktivnost „Čarobni dućan“, pri čemu terapeutski par ima ulogu Prodavača čarolija, a djeca mogu pojedinačno ulaziti u dućan i ostaviti ono čega se žele riješiti te kupiti za sebe nešto što misle da im treba. Pritom mogu iskazati količine ili postotke onoga što žele ostaviti ili prodati i onoga što žele kupiti. Terapeuti mogu na simboličan način pohraniti ono čega se dijete želi riješiti, mogu pritom pitati dijete kako želi da se to uskladišti, gdje i kako je to potrebno čuvati i sl. Za ono što dijete želi dobiti za sebe voditelji iz koferčića s različitim sitnicama odabiru nešto što simbolično predstavlja zadovoljenje djetetove potrebe. Predmeti predstavljaju očekivane čarolije, ostvarenje želja te postaju simbolični predmeti koji u teškim trenucima mogu pružiti utjehu [KENDE, 2003, prema PETŐ i PAVLOVIĆ, 2010]. Lara se tako željela riješiti polovice svoje lijenosti i loših ocjena, a željela je dobiti osjećaj sreće. Simbolično smo joj darovali ručno obrađen kamenčić (koji se koristi za ogrlice,

narukvice...). Kada ga drži, dotiče ili trlja u rukama, on djeluje na način da pruža osjećaj zadovoljstva i sreće. Nakon što smo zatvorili „Čarobni dućan”, Max je pitao imamo li nešto za pisanje. Izvadili smo mali notes. Vidjevši ga, Lara je zatražila da ga dobije ona, objasnivši da se osjeća sretnom kad nešto piše i kad se zabavlja. Tom se prilikom (neobičajeno) Lara založila za sebe.

Opis susreta na kojem je došlo do promjene

Važan trenutak dogodio se na šestom susretu. Priča koju smo igrali inicirana je crtežom njezine „Škrinjice s blagom”. Svaki je sudionik nacrtao škrinju s blagom i predstavio je. Max je predložio da svatko izabere neki predmet iz škrinje i da na temelju toga napravimo priču. Larina je škrinja izvana drvena, a iznutra zlatna. Na sebi ima lokot i laserske zrake. Za otvaranje škrinje treba znati lozinku. Jedina osoba koja zna lozinku je Lara. Škrinju čuva na nekom planetu u svemiru.

Lara iz škrinje vadi dijamant sreće. U igri bira ulogu Osobe koja upravlja raketom i sa svojom pomoćnicom putuje u svemir, gdje treba pronaći i uzeti dijamant sreće. Voditeljici Sandri dodjeljuje ulogu Pomagačice. Sara uzima ulogu Starog ribara i iz škrinje vadi violinu, dijamante i dolare. Sara daje drugoj voditeljici (Kristini) ulogu Kapetana broda. Pero iz škrinje vadi borbu dobra protiv zla, gdje dobro je crveno, a zlo crno. Uzima ulogu Gangstera koji se bavi krađom i ubojstvima. Max iz škrinje vadi kacigu koja mu daje besmrtnost, zapravo je Lopov s kacigom. Julija nije prisustvovala susretu zbog obaveza u školi.

U priči Ribar i Kapetan putuju brodom. Osoba koja upravlja raketom (Lara) i Pomagačica (Sandra) odlaze raketom u svemir po dijamant sreće. Gangster i Lopov žive u kući i naoružani su. Lara uvodi Pomagačicu u raketu i objašnjava kako koristiti disalicu jer su u raketni posebni uvjeti te je važno znati služiti se disalicom. S lakoćom

upravlja raketom i stiže u svemir. Sa sobom je ponijela specijalni čekić kojim razbija škrinju u kojoj se nalazi dijamant sreće. Uzima dijamant i vraća se s Pomagačicom na Zemlju. Pomagačica je uz nju, ali Lara sve samostalno obavlja (razbija škrinju, uzima dijamant). Raketom se vraćaju na Zemlju. Dolaze na Havaje. Tamo susreću Kapetana broda (Kristinu) i Starog ribara (Sara). Jako su ljubazni i zovu ih na svoj brod. Stari ribar sve nudi alkoholnim pićem. Ribar je video kuću na otoku. Odlaze pitati ima li pitke vode na otoku. Gangster i Lopov (Pero i Max) govore gdje se nalazi pitka voda. Po povratku na brod Gangster i Lopov pucaju na brod. Slijedi borba u kojoj su Stari ribar (Sara) i Pomagačica (Sandra) ranjeni, a Kapetan (Kristina) traži ljekovite trave za ranjenike. Lara predlaže da svi brzo sjednu u raketu i ona ih odvodi s otočja. Hrabro su se borili i odlaze raketom kojom upravlja Lara. Ulaze u raketu i uspijevaju pobjeći Gangsteru i Lopovu.

Lara je nakon igre rekla da joj je u ulozi bilo super. Pronašla je dijamant sreće i preživjela opasnost. Željela je da se igra nastavi dalje.

Ako usporedimo ovu igru s dosadašnjim načinom Larina sudjelovanja, vidimo da je došlo do pomaka s obzirom na to da je u ovoj ulozi Lara bila samostalna, nije tražila pomoći ni od koga. Iako je imala Pomagačicu, hrabro se suočila s poteškoćama s kojima se susrela na putu. U otvorenoj borbi se borila, sjetila se rakete i sve pozvala u tu raketu kada su se našli u velikoj opasnosti. Iz perspektive uloge

Larine Pomagačice, jedna od voditeljica (Sandra) doživjela je da je Lara s punim povjerenjem vodi u svoj svijet. Pokazuje joj kako se u njenom svijetu ponaša i što je važno. S obzirom na to da voditeljima djeca u igri dodjeljuju roditeljske uloge, može se tumačiti da je Lara simbolično poslala poruku roditeljima da je sposobna samostalno se nositi s teškoćama, ali da joj je važan osjećaj znati da su oni uz nju. Po završetku igre Lara je istaknula kako je pronašla dijamant i preživjela opasnost. Kao posebno važno iskustvo čini se preživljavanje opasnosti, što je za Laru jako važno, budući da u stresnim situacijama reagira na način da se povlači ili ih pak izbjegava. Tijekom ove igre doživjela je nešto sasvim drukčije u odnosu na njen uobičajeno ponašanje. Bila je jaka, hrabra, suočila se, borila se i pronašla rješenje kada se s drugim članovima grupe našla u opasnosti tijekom igre. Ovu je ulogu zadržala kroz dva susreta. Nakon ove uloge Lara za sebe počinje birati moćnije uloge, primjerice, ulogu besmrtnog starog Čarobnjaka koji pomaže, radi napitak besmrtnosti i daje ga i drugim članovima grupe, a ima i nevidljivi plašt. Kroz uloge koje je igrala bolje je upoznala sebe i oslobođila svoju maštu i kreativnost.

Teme koje je Lara donosila u grupu

Analizirajući uloge koje je Lara birala, vidjet ćemo da igra ljude različite dobi – npr. mladu Kraljevnu, starog Djeda i starog Čarobnjaka. Osobine su tih uloga različite pa je djed luckast, vila spašava, čarobnjak je maštovit, besmrtan i pomaže ako netko to zasluži. Uloge koje bira u početku nemaju moći, a kako se više družimo i igramo, ona bira sve moćnije uloge. Kao i većina članova grupe, ima potrebu nastaviti igru te produžava svoje uloge kroz dva susreta. Jedine uloge koje nije igrala kroz dva susreta su stari luckasti Djed i Vila. Kada se lik kojeg igra nađe u opasnosti, brzo i kreativno pronalazi rješenja. U svojoj svakodnevici, kao što je već bilo rečeno, kada se nađe u nepričici ili doživi nešto što je za nju teško, Lara traži pomoć roditelja. U igri je imala priliku isprobati nešto novo, suočiti se s nepredviđenim situacijama, snaći se. Vrlo je aktivna, kreativna i spontana. Ulazi u kontakt sa svima. Spremna je boriti se za ono što joj pripada.

Na simboličkoj razini, kroz ove igre Lara je imala priliku doživjeti nešto što se događa u bajkama. Radnje odigranih priča imale su borbu dobra i zla, suočavanje s teškoćama. Tako je, primjerice, Lara u ulozi Kraljevne doživjela da su ubili njenog muža, Kralja.

Kako bi savladalo psihološke probleme odrastanja, steklo osjećaj samosvojnosti i samosvijesti te spoznalo značenje moralne obaveze, dijete mora razumjeti što se događa u njegovom svjesnom ja kako bi se moglo uhvatiti ukoštač s onime što mu se zbiva u podsvijesti. To razumijevanje i sposobnost suočavanja dijete ne može postići racionalnim poimanjem naravi i sadržaja svoje podsvijesti, već to postiže putem mašte, promišljajući o prikladnim elementima priče, premećući ih i fantazirajući o njima kao odgovoru na podsvjesne pritiske. Freudov je „recept” da čovjek jedino hrabrom borbom protiv onoga što izgleda kao silna premoć uspijeva izvući smisao iz svog postojanja [FREUD, 1965; BETELHEIM, 2004]. Upravo je to poruka koju bajke u raznim oblicima prenose djetetu: borba protiv goleminih teškoća je u životu neizbjegzna, ona je bitan dio ljudskog života. Djetetu je iznimno važno u simboličkom vidu dati savjete kako će se nositi s ovim problemima i kako će sigurno dorasti do zrelosti [BETELHEIM, 2004].

Po završetku rada grupe Larina majka se javila za razgovor s voditeljicama te je ispričala kako je Lara sa zadovoljstvom odlazila i vraćala se s grupe. Majka je primjetila konstruktivnu promjenu u Larinu zalaganju za sebe.

Zaključna promišljanja o procesu

Članovi grupe predstavljeni u ovom radu donosili su u grupu puno sadržaja. Sadržaji su se uglavnom odnosili na situacije i događaje iz škole ili obitelji. Od prvog susreta bili su otvoreni u komunikaciji. Sara i Max često su imali potrebu govoriti i upadati u riječ drugim članovima grupe. Već nakon par grupnih susreta Sara je postala strpljivija i mogla je pričekati da na nju dođe red da nešto kaže. Max je želio ubrzati proces, najradije bi preskočio dogovor oko priče (kao i sve aktivnosti koje su prethodile tome) i odmah prešao na igranje.

Intervencije voditeljica često su se sastojale u čuvanju prostora za druge članove grupe i usporavanja Maxa. Max je pritom imao potrebu dugo ponavljati igre u kojima je iskazivao želju da netko „umre“. Kada se dogodi da netko umre, on nije zadovoljan i hoće još. Pero je pritom često imao ulogu Maxova pomoćnika. U igri Pero i Max žive u istoj kući, uvijek jedan uz drugog u borbi protiv ostatka grupe. Max nakon susreta navodi što želi za sljedeći susret, tko bi trebao umrijeti na sljedećem susretu. Sara tijekom igre izazove Maxa i Peru te dolazi do izravne borbe kada su svi članovi grupe u interakciji. Lara ima spasonosna rješenja i radi čarolije. Pomaže u rješavanju problema i teškoća s kojima se susreću u igri. Julija je u početku bila više usmjerena na djevojčice, no prema kraju i ona postaje opuštenija i aktivnija. Ona je od svih članova grupe najmanje govorila, no kako se bližio kraj, sve se više otvarala i više je govorila. U igri je pokazivala više inicijative. Igre se odvijaju na način da se Max i Pero izdvajaju i bore protiv ostatka grupe. Oni su na jednoj strani, a ostali članovi grupe i terapeutski par na drugoj. Cijela je grupa u interakciji kada se bore. „Okidač“ za borbu je Sarina znatiželja. U odnosu između Maxa i Pere, Pero je taj koji slijedi Maxa. Max ima potrebu sugerirati Peri što bi on trebao biti. Tu voditeljice interveniraju na način da daju svakome dozvolu da sam za sebe odabere što želi biti.

Voditeljicama uloge najčešće dodjeljuju Sara, Max i Lara. Max uloge dodjeljuje Kristini, Sara uloge dodjeljuje Kristini i Sandri. Lara također dodjeljuje uloge objema. U početku dodjeljuju uloge kraljeva, kraljevića, kapetana brodova. Kako smo se primicali kraju ciklusa, voditeljice su sve češće dobivale uloge pomagača, sluga i šegrteta, dok su u početku imale uloge kralja, kapetana, dakle onih koji dijele pravdu ili pružaju zaštitu. Iz navedenog vidimo kako je razvoj uloga terapeutskog para tekao od dominantnih do podređenih uloga.

Max se jedini od svih članova grupe nije kostimirao tkaninama. Uzimao je rekvizite kao što su puške, pištolji, mačevi, ali na sebe nije želio oblačiti ništa od kostima. Svojim postupcima Max nastoji ubrzati događanja u grupi, nakon igre govorи da mu je bilo dobro, ali da

bi želio da i u sljedećoj igri netko umre te navodi tko bi to trebao biti. U igri je veoma prisutno savezništvo dječaka u borbi i ubijanju (između Maxa i Pere). Sara se u početku teško odlučuje za jednu ulogu ili jedan lik, no kako vrijeme odmiče, mijenja se u smislu da jasnije definira uloge (nisu dvije uloge, nego jedan čovjek s dva imena: Indijanac Muhamed). Sara često bira muške uloge. Julija bira ženske uloge. Lara bira i muške i ženske uloge. Max i Pero uzimaju uvijek muške uloge. U grupi se javlja potreba da se igra s jednog susreta nastavi na sljedećem susretu, tako se npr. igra s trećeg susreta nastavlja na četvrtom, igra sa šestog susreta nastavlja se na sedmom, a igra s osmog susreta ima nastavak na devetom susretu. U grupi je vladala atmosfera povjerenja i opuštenosti, što je poticajno djelovalo na aktivnost i kreativnost članova.

PRIČA Vjenčanje

91

S obzirom na to da su članovi grupe prethodno predstavljeni te je iz navedenih prikaza grupe djelomično vidljiv i doprinos djece kao i grupna dinamika, ovdje ćemo nastojati produbiti uvid u zbivanja u grupi s fokusom na djevojčicu Saru. Radi boljeg razumijevanja i praćenja, ovdje ćemo ponoviti dijelove nekih grupnih priča, ovaj put imajući u vidu Sarinu ulogu i poziciju u grupi.

SLIKA 13. Ginjol lutke – životinje



Tijek rada grupe

Tijekom prvog susreta, kada smo razgovarali s djecom o pravilima rada u grupi i njihovim očekivanjima, Sara je nadovezala kako želi da u ovoj grupi „nema tučnjave i svađe”, „da nema zlostavljanja i prostačenja”, „da si ne lažemo”, „da se ne vrijeđamo”. Odabirući ponuđene ginjol lutke kako bi se predstavili grupi (kako se zovu, s kime žive, što vole itd.), Sara odabire lutku koja predstavlja svinju, govoreći kako voli odlaziti na selo baki koja ima mnogo domaćih životinja. Ne može se odlučiti za samo jednu lutku pa ih često mijenja i želi sve isprobati (pilića, zeca koji voli trčati i bježi od lisice, janje koje voli sisati mamu i maziti se), no uvijek ističe poveznici sa selom.

Predstavljanje drugih članova grupe često je isprekidano Sarinim digresijama ili pitanjima te Maxovim upadicama pa se često vraćamo na pravilo da je važno dopustiti drugima da završe misao i čekati svoj red. Grupa se veći dio vremena dijeli na dvije cjeline: jednu čine Max i Pero, obično kao vojnici, razbojnici i sl., a drugu čini ženski dio ekipa. Također je uobičajeno da dolazi do sukoba ovih dviju podgrupa. Kao što je prethodno opisano, peti susret iskoristili smo za izradu „Škrinja s blagom” i pripremu priče za sljedeći put – škrinje su uglavnom jako dobro čuvane, neke i potopljene u morske dubine, kao što je to bio slučaj sa Sarinom škrinjom, a neke su na Marsu (Larina) ili pod ključevima i lokotima, s lozinkama i šiframa (Perina i Maxova) te sadrže dragulje, zlato, nakit, novac ili oružje (Maxova).

Na šestom susretu na Maxovu inicijativu radimo priču na temelju sadržaja iz škrinja s blagom. Svatko odabire po jedan predmet iz svoje škrinje i od toga stvara ulogu.

Sara dodjeljuje jednoj od voditeljica (Kristini) ulogu Kapetana broda, dok je ona sama Stari ribar na tom brodu; Lara putuje na Mars po dijamant sreće i vodi sa sobom Pomagačicu (voditeljicu Sandru) kao svoju pomoćnicu. Julija nije prisutna na ovom susretu. Dječaci su Gangsteri koji ubijaju za novac, grupa se sukobljava s njima, pritom ih Gangsteri ranjavaju, no grupa im uspijeva pobjeći.

Na sedmom susretu grupa ima potrebu odigrati nastavak ove priče gdje Gangsteri ubijaju Kapetana broda (Kristinu). Julija, koje nije bilo na prošlom susretu, odabire ulogu Čuvarice planeta na kojem je dijamant, a ostali zadržavaju svoje uloge. Na ovom se susretu Lara, Svetmirska putnica, otvoreno suprotstavlja Gangsterima, gađa ih kopljem te im ona i Sara u ulozi Ribara ruše utvrdu. Sljedeći, osmi susret bio je specifičan po tome što nije bilo dječaka, a priču smo radili prema omiljenim likovima iz filma ili bajke. Tako je Sara bila Indijanac po imenu Muhamed, ona ubija ljude koji joj smetaju, a njezin prijatelj i pomagač je voditeljica Sandra, kojoj dodjeljuje ulogu Alaha. Lara ovdje ima ulogu moćnog Čarobnjaka koji drugoj voditeljici (Kristini) dodjeljuje ulogu Čarobnjačkog pomoćnika, šegrtu. Julija je Crvenkapica koja traži baku i ukrcava se na brod kojim plove Indijanac i njegov prijatelj. Tijekom grupe sukobljavaju se Čarobnjak i Indijanac Muhamed. Indijanac se teško savladava u borbi i sukob je žestok.

Na devetom susretu igramo nastavak priče s prethodnog susreta pa svi zadržavamo iste uloge, dok Max mijenja ulogu i želi biti Terminator, a Pero je njegov dvojnik, Kiborg. S obzirom na to da je na ovom susretu došlo do odstupanja od dotadašnjeg obrasca koji je inače uključivao sukobe između ovih dviju podgrupa, podrobnije ćemo opisati taj susret, značaj koji je on imao za Saru te njezin doprinos u grupi.

Opis susreta na kojem je došlo do promjene

Kao što je već navedeno, priča predstavlja nastavak s osmog susreta, gdje svi zadržavamo iste uloge, osim dječaka, koji nisu bili na prošlom susretu pa se sada uključuju ispočetka (Max je zaboravio doći, zaigrao se s prijateljima, a Pero je bio bolestan). Na ovom susretu Max odabire da bude Terminator koji brutalno ubija ljude, kupuje oružje, luta svjetom, a Peru određuje za svog Pomoćnika, kao i do sada. Daje mu ulogu poslušnog Kiborga koji se može pretvoriti u robota ili čovjeka, a može biti i Terminatorov krvoločni dvojnik i imati iste karakteristike kao Terminator. U igri se njih dvojica zavlače pod stol i tamo spremaju svoje oružje. Lara je Čarobnjak, star, besmrtn i maštovit, pomaže ljudima, a za svojeg Pomoćnika odnosno šegrtu

odabire voditeljicu Kristinu. Sara, koja je u ovoj igri Indijanac – poglavica zvani Muhamed – te ubija ljude koji joj smetaju i bavi se lovom, odabire za svojeg pomoćnika Alaha drugu voditeljicu, Sandru. Crvenkapica koju igra Julija je dobra, darežljiva, pomaže ljudima, živi s mamom i nosi baki hranu. Radnja se odvija tako da Crvenkapica (Julija), Muhamed (Sara) te njegov pomoćnik Alah (Sandra) putuju brodom i traže Crvenkapičinu baku. Muhamed traži od Alaha da se na tom putovanju pretvori u zmiju i ugrize Čarobnjaka (Laru), no tada uviđa da mu Čarobnjak nije prijetnja i da dolazi u miru. Indijanac Muhamed predlaže da se vjenča s Crvenkapicom, a Alah obavlja ceremoniju vjenčanja. Čarobnjak i njegov Pomoćnik štite mладенце od Terminadora i njegova Kiborga. Slijedi slavlje, ples i torta sa šampanjcem. Nakon slavlja svatovi odlaze na spavanje, ali su prije toga svi popili lijek za besmrtnost, za svaki slučaj, da se osiguraju, jer zapravo ne vjeruju do kraja Terminatoru i njegovu Kiborgu. Terminator i Kiborg, za razliku od prethodnih susreta, ne traže sukob s drugima, već ostaju u svojoj utvrdi i otamo promatraju što se zbiva, povremeno priđu malo bliže pa im svatovi ostavljaju torte i šampanjca prije nego što odu na spavanje.

U ovoj igri Sara kreće na svoj uobičajen, borbeni način u napad na neprijatelja (Čarobnjaka), pri čemu zaustavlja samu sebe i uviđa kako joj Čarobnjak nije neprijatelj. Ovakav obrat Sarina ponašanja tim je važniji jer ovaj put nije bilo intervencije voditeljica, za razliku od do-tadašnjih susreta, kada je Sara, uživljavajući se u borbe mačevima i drugim rekvizitima u funkciji oružja, zaboravljala pravilo „kao da” te ulazila u fizičke kontakte napadajući protivnike. Intervencija voditeljica pritom se često svodila na to da ponove pravila igre, zaustave Sarinu ruku, prekinu neposredan kontakt i usmjere daljnji tijek igre. Pritom igra nije prestajala i priča se nastavljala dalje. Ovo je za Saru bilo novo, drukčije iskustvo u odnosu na ono u školi, gdje bi ulazila u neugodne situacije u odnosu s vršnjacima jer im je prilazila na neprimjerjen način i često prelazila „granice” u odnosu. Ovo grupno iskustvo za Saru je bilo od pomoći jer nakon „prelaska granice” nije bilo isključenja te je djevojčica mogla isprobavati nove načine kako

se nositi u takvim situacijama. Ovakvo osamostaljivanje i briga o granicama te uspešan pokušaj samosvladavanja i transformiranja uloge koju je smatrala prijetećom (Čarobnjak kojeg treba ubiti) u ulogu koja je prijateljska (Čarobnjak koji dolazi u miru i štiti je) predstavljali su značajnu prekretnicu u psihodramskom tijeku rada sa Sarom. To je vidljivo i iz načina na koji ova priča završava: vjenčanjem Indijanca Muhameda (Sare) i Crvenkapice (Julije), dakle simbolikom novog početka, te ispijanjem napitka za besmrtnost kao dodatne zaštite koja će štititi mladence i sve one koji su im važni. To je također vidljivo i iz završnog susreta grupe gdje Sara u „Čarobnom dućanu“ (aktivnost je opisana u priči „Tajna dijamanta sreće“) za sebe „kupuje“ sreću koju želi zadržati (stekla je iskustvo kako je to imati samokontrolu, kako je to biti prihvaćen, kako je to pokazati ljutnju na neki drukčiji način, a ne samo udarcima), a želi „prodati“ svadljivost i ljutnju (što pokazuje njezin uvid u vlastito ponašanje). Na taj način Sara može ojačana i zaštićena krenuti u novi život i nakon završetka grupe. Također, na simboličnoj razini, ona je ispunila svoj cilj: da samu sebe ponovo „presloži“, rekonstruira u osobu koja je vrijedna ljubavi svoje okoline. Ovo je značajan iskorak s obzirom na činjenicu da se Sara u razredu često osjeća veoma osamljeno i doživljava izrugivanje od strane vršnjaka.

Teme koje je Sara donosila u grupu i kako je koristila voditelje i grupu

Sara za sebe bira uloge onih koji nisu udovoljili očekivanjima drugih, odnosno roditelja – sin koji je razočarao svoje roditelje, nije ispašao onakvim kakvim su ga roditelji zamišljali; Ahilis koji se ne želi boriti, nego želi učiti povijest pa mu tata govori da „nije muškarac“ – a u svojim ulogama često se „obračunava“ s ocem, ubija ga i sjeda na njegovo mjesto, krade krune, žezla i druge simbole vlasti. Izbor uloga i tema najčešće se odnosi na „obračun s autoritetom“.

Sara često imenuje voditeljice svojim pomoćnicima, čuvarima ili im daje uloge vladara, šefova, autoriteta (kapetan broda, kralj, otac, profesor). Na grapi ona gotovo uvijek ima ideju koja priča će seigrati, gradi vrlo komplikirane fabule i preuzima inicijativu prilikom razra-

de priče, što grupa najčešće i prihvaca – to je također novost za Saru, da bude „viđena” i prihvaćena na taj način. Na opisanom susretu Sara kao da najavljuje novi početak, „okretanje novog lista”, odnosno nove faze odrastanja.

Zaključna promišljanja o procesu

Život ove grupe odvijao se kroz teme osamostaljenja, rivalstva i sukoba u muško-ženskim odnosima, u odnosima s roditeljima i predstavnicima autoriteta, a završio je vjenčanjem (obilježavanjem kraja jedne faze i očekivanjem nekih novih izazova i novih početaka) te opreznim kontaktom dviju podgrupa (muške i ženske). Ovdje je važno napomenuti kako je u međuvremenu Sara voditeljicama donijela pismo koje je zapravo bilo upućeno njenim roditeljima. Pismo je puno osjećaja. Osim toga, u njemu još ima i puno nade, želje za razumijevanjem, a Sara iskazuje i potrebu da neka „viša sila” u tome pomogne.

Ovo shvaćamo kao Sarinu potrebu da neki vanjski autoritet (odrasla osoba, terapeut) razgovara s njenim roditeljima i pomogne im da razumiju i ispune njezine potrebe, stoga smo isplanirali razgovor s roditeljima, na koji se odazvala majka.

Iz ovog „poziva” upućenog roditeljima, ali i odraslim osobama koje imaju neku odgovornost u Sarinu životu (učiteljica s kojom je razgovarala o tome, terapeuti), te iz sadržaja i konteksta drugih terapijskih modaliteta u kojima je Sara sudjelovala, čini se da je vrlo jasno artikulirana potreba za pomoći na nekoliko razina: [1] potreba za razumijevanjem – pomozi mi razumjeti što se događa s roditeljima; [2] pomozi mi razumjeti što se događa sa mnom (pubertet, buđenje seksualnosti); [3] pomozi mi da se nosim s time (odnos prošlost – sadašnjost – budućnost: u prošlosti je naglašena povezanost sa selom i osjećajem zadovoljstva, dok je u sadašnjosti naglašen doživljaj „iščupanosti” iz korijena, želja da se uklopi u novo okruženje).

U kontekstu dječje psihodramске grupe Sara stječe pozitivna iskustva te koristi dobro uspostavljen terapijski odnos u okviru kojeg može si-

gurno eksperimentirati s granicama, bez straha da će biti ismijana. S obzirom na sve navedeno, nadamo se da smo prepoznali aktualnu Sarinu potrebu, a to je da joj se dozvoli da odraste i razvija se te da pritom eksperimentira, ali unutar određenih granica, što je uostalom i razvojni zadatak adolescencije [BASTAŠIĆ, 1988; OAKLANDER, 1978; CHETHIK, 2008].

PRIČA Terminator

U nastavku ovog poglavlja, ostajući u istoj grupi, u fokusu ćemo imati dječaka Maxa koji ide u 5. razred, a o kojem je također već bilo riječi u prethodne dvije priče. Max je treće dijete u obitelji, što napominjemo zato što ova pozicija sa sobom donosi neke specifičnosti, s obzirom na to da se treće dijete tijekom svojeg sazrijevanja treba „obračunati” ne samo sa svojim roditeljima, već i sa starijom braćom i sestrama [BETTELHEIM, 2004]. Opisujući Maxa, majka navodi da, osim problema u odnosu s vršnjacima, Maxu nedostaje samostalnosti te bi voljela da se on malo osamostali i preuzme više inicijative u pogledu svojih obaveza.

Tijek rada grupe

Kako je tijek rada grupe već prikazan u priči o Lari i o Sari, ovdje se nećemo baviti prikazom cijelog procesa, već samo nekih njegovih dijelova. S obzirom na to da treći i četvrti susret predstavljaju povezanu cjelinu koja u velikoj mjeri odražava obrasce i teme koje Max donosi u grupu, ukratko ćemo se osvrnuti na njih. Nakon uvodnog kruga na četvrtom susretu, kada članovi grupe pričaju o tome kako su, što se kome događalo od prošlog puta i što svaki od njih želi podijeliti s grupom, ponavljamo sadržaj nanizane priče kako bismo uputili Peru kojeg nije bilo na prošlom susretu. Max je toga dana posebno žurio iz škole, čak je molio da ga puste ranije kako bi došao prvi na grupu. Kao i obično, bio je vrlo nestrpljiv u uvodnom kruštu, požurivao je i prekidao ostale kako bi grupa što prije krenula na

prikazivanje priče. Na ovom je susretu izuzetno intenzivno radio na temi koju je donio i to je argument za posebno izdvajanje i opisivanje ovog susreta, iako tijekom tog susreta nije došlo do prekretnice. Kako je ovdje riječ o nastavku priče iz prethodnog susreta, ukratko će biti opisan i prethodni, treći susret na kojem priča započinje.

Za sebe Max odabire ulogu Makedonskog vladara, Sara je Ahilis, Lara je Kraljica, njegova majka, a Otac Tiranin je Ahilisov otac (voditeljica Kristina). S njima živi još i Tiraninova majka, Baka (Julija). Prisutan je i Rimski kralj koji dolazi u goste (voditeljica Sandra). Pero nije prisustvovao susretu radi bolesti.

U priči Kraljevska obitelj (Otac Tiranin, majka Kraljica, Ahilis te njegova Baka) živi u dvoru, u posjeti im je Rimski kralj. Obitelj šeće i u šetnji Ahilis nailazi na utvrdu u kojoj boravi Makedonski vladar (Max). On se ne odaziva pozivu na druženje, već iz utvrde samo izvrije vršak njegovog mača. Rimski kralj ga nagovara da izade van, ali se on ne odaziva, kaže da više nije u igri i traži da ga svi ostave na miru. Kraljevska obitelj priređuje večeru, svi su pozvani, jedino Makedonski vladar ne želi doći, čak niti na poziv Oca Tiranina. On se izjašnjava da želi borbu (dvoboja). Ahilis se nudi da ide u borbu umjesto Oca Tiranina, no Otac Tiranin ne pristaje i tako dolazi do dvobojazmeđu dvojice vladara. U dvoboj se povremeno upleće i Ahilis. Nakon duže borbe Otac Tiranin pada mrtav, a Ahilis plače za njim.

U povratnoj informaciji nakon igre, Max izjavljuje da želi nastaviti priču drugi put i da jedva čeka da mu se u utvrdu pridruži i Pero, ali da za sebe želi neku drugu ulogu. Sara u ulozi Ahilisa kaže da također želi nastaviti igru i najavljuje da će se u sljedećoj igri osvetiti za smrt oca i baciti Makedonskog vladara u tamnicu.

U nastavku priče, Max bira za sebe ulogu brutalnog Grčkog vojnika koji je uvijek spremjan za borbu, ima svoju utvrdu u kojoj se osjeća sigurnim, a ima i pojačanje, budući da u ovom susretu sudjeluje i Pero kojem on dodjeljuje ulogu drugog Grčkog vojnika, također željnog borbe.

Na ovom susretu Rimski kralj (voditeljica Sandra) ponovo dolazi u goste Kraljevskoj obitelji kako bi se sprijateljio s njima. Ahilis u ovoj priči ne želi biti ratnik, već želi čitati i proučavati povijest, ali mu Otac Tiranin to zamjera, smatra da to nije za prave muškarce koji se trebaju tući i ubijati. Na kraljevskom dvoru Otac Tiranin sjedi s obitelji i prima u posjet Rimskog kralja. Ahilis ne želi sjediti doma s obitelji, nego trčkara po bojnom polju i izviđa. Na jednom kraju bojnog polja grčki vojnici sagradili su svoju utvrdu i zaborakadirali se u nju. Tamo su nedodirljivi i nepobjedivi. Ahilis se mota oko utvrde i izaziva ih, stalno čarka po njihovim bedemima. Oni ne žele komunicirati s njim, ali Ahilis to ne prihvaća. Rimski kralj ih izaziva da izadu iz utvrde, a Otac Tiranin potiče Ahilisa da se ugleda u Rimskog kralja i nauči se boriti već jednom. Majka Kraljica pokušava ih smiriti i urazumiti, ali je ne slušaju te se Ahilis sukobljava s Ocem Tiraninom, potom bježi u dvorac, krade očevu krunu i sjeda na prijestolje. U međuvremenu Grčki vojnik (Max) ubija Rimskog kralja, a zatim i Oca Tiranina. Dolazi do slavlja, priprema se gozba u čast novog kralja pa čarolijom ožive oba ubijena vladara i pretvaraju se u dvorske sluge koji poslužuju večeru. Slijedi ples, a grčki vojnici se vraćaju u svoju utvrdu i prijete da će se vratiti i sve pobiti; lјuti su jer ih je Ahilis ovaj put porazio.

Tijekom igre Max je vrlo napet, neprestano viri iz svoje utvrde, ali ne dozvoljava nikome da mu se približi. Iako je Pero u ulozi njegova saveznika i zajedno grade utvrdu, on se doima puno opušteniji od Maxa, ne sudjeluje u njegovoj napetosti i ne dijeli njegovo raspoloženje, već je zaigraniji. Max se u ulozi Grčkog vojnika želi i dalje boriti, stalno želi nastavak bitke, no istovremeno se skriva iza svojih bedema. Na ovom susretu, dakle, oba kralja sukobljavaju se s Grčkim vojnikom (Maxom) te bivaju ubijeni. Max, dakle, savladava oba kralja (od kojih je jedan tiranin, loš vladar i otac) te zapravo oslobađa zemlju od vladara tiranina.

Opis susreta na kojem je došlo do promjene

Na devetom susretu Max odabire da bude Terminator koji brutalno ubija ljude; kupuje oružje. Objasnjava da nema dom niti neko stalno skrovište, luta svijetom, iako je dosad na svakom susretu trošio puno vremena da podigne svoju utvrdu, učvrsti bedeme i označi svoj teritorij. Max kaže: „Nema smisla, pa da mi je opet sruše!” Više ne želi graditi iznova. Peru određuje za svog pomoćnika, kao i do sada, daje mu ulogu Kiborga koji se može pretvoriti u robota ili čovjeka, a može biti i Terminatorov krvoločni dvojnik i imati iste karakteristike kao Terminator. Pero poslušno prihvata ovu ulogu, ali ostaje zbumjen pitanjima voditeljice o tome tko upravlja njime i ima li on svoju volju ili Terminator odlučuje o svemu. Pero kaže da nema svoju volju. Za to vrijeme Max napeto gleda i vidno odahne nakon što se pokaže da njegov Kiborg nema svoju volju. Radi lakšeg praćenja, ponavljamo ovdje igru koju su djeca igrala na devetom susretu:

U igri se Terminator i Kiborg skrivaju ispod stola i tamo spremaju svoje oružje. Lara je Čarobnjak, star, besmrtan i maštovit, pomaže ljudima, a voditeljica (Kristina) je njezin Pomoćnik, odnosno šegrt, dok Sara, koja je u ovoj igri Indijanac (poglavica zvani Muhamed koji ubija one koji mu

smetaju i bavi se lovom), odabire za svog pomoćnika Sandru, tj. Alaha. Julija je Crvenkapica, dobra, darežljiva, pomaže ljudima, živi s mamom i nosi baki hranu. Crvenkapica, Muhamed i Alah putuju brodom i traže Crvenkapičinu baku. Muhamed traži od Alaha da se na tom putovanju pretvori u zmiju i ugrize Čarobnjaka, no tada uviđa da mu Čarobnjak nije prijetnja i da dolazi u miru. Indijanac Muhamed predlaže da se vjenča s Crvenkapicom, a Alah obavlja ceremoniju vjenčanja. Čarobnjak i njegov šegrt štite mladence od Terminatora i njegova Kiborga. Slijedi slavlje, ples i torta sa šampanjcem. Nakon slavlja svatovi odlaze na spavanje, ali su prije toga svi popili lijek za besmrtnost. Terminator i njegov pomoćnik ostaju ispod stola i otamo promatraju što se zbiva, povremeno priđu malo bliže pa im svatovi ostavljaju torte i šampanjca prije nego što odu na spavanje.

Ono što je bilo drukčije od dosadašnjeg obrasca Maxove igre je da u ovoj priči Max nije gradio svoju utvrdu. Nadalje, ulogu šegreta (ovaj put za voditeljicu Kristinu) odabire Lara (Čarobnjak) koja se ujedno suprotstavlja Maxu i Peri time što nas zaogrće nevidljivim plaštem, ispod kojeg su Čarobnjak i njegov Pomoćnik nedodirljivi i nepobjedivi zahvaljujući napitku za besmrtnost. Na ovom susretu Max sa svojim pomoćnikom Kiborgom promatra napeto što se zbiva, povremeno dolaze bliže grupi, ali se ne uključuju, osim kao promatrači, međutim, niti ne napadaju grupu. Do sada su dječaci uvek bili u svojim utvrdama, opasani sigurnim bedemima, napadački su reagirali na pokušaje ostalih u grupi da ih kontaktiraju i tražili izliku za bitku.

Na ovom susretu se čini da poslušnost Maxova pomoćnika Kiborga više nije neupitna kao što je bila do sada, kad je on gotovo bez razmišljanja pristajao na uloge koje bi mu Max dodijelio (redom podređene uloge pomagača, dok je za sebe zadržavao uloge glavnog „negativca“). Na ovom susretu Pero promišlja i koleba se oko toga hoće li imati svoju volju ili će biti produžena ruka tj. dvojnik Terminadora koji mu naređuje. Dakle, bespogovorna poslušnost nije više podrazumijevajuća, što se produbljuje i na sljedećem, završnom susretu gdje u „Čarobnom dućanu“ (aktivnost je opisana u priči „Tajna dijamanta sreće“) Pero odlučuje da želi „imati svoju volju“ i otići u dućan, usprkos Maxovu negodovanju, i čini se da njihovo savezništvo ne ide više tako glatko kao do sada.

Kada sluša prodavače (voditeljice) koji najavljuju igru „Čarobnog dućana“, Max glasno komentira da je to bez veze i da tamo sigurno nema ništa što njemu treba. Kao da ima namjeru „minirati“ igru, dolazi kao prvi kupac i nezadovoljan je bilo čime što mu prodavači nude. Max dolazi sa željom da kupi pištolj za zabavu s prijateljima kad se igraju borbe i ubijanja. Objašnjava da se tada osjeća sretnim i da mu je zabavno. Želi se riješiti osjećaja uznemirenosti kad mu se prijatelji rugaju, što ga smeta i uzrujava. U dućanu dobiva figuricu viteza koji se zna dobro boriti i štititi od neugodnosti, što nezadovoljno odbija. Nakon reklamacija dobiva kamen (ideja je bila da to može biti kamen mudrosti koji će mu pomagati, a može poslužiti i kao oružje i oruđe, no i s time je bio nezadovoljan). Neposredno prije zatvaranja dućana Max spominje da bi želio lopticu koja može visoko skakati i kotrljati se. U dućanu u posljednji čas pronalazimo šarenu gumenu lopticu i on je zadovoljno uzima.

Teme koje je Max donosio u grupu i kako je koristio voditeljice i grupu

U kontekstu procesa razvoja identiteta, tijekom tzv. faze „napada na okolinu“, razvija se djetetov kapacitet da upotrebljava objekt; dijete pritom prolazi put od odnosa prema objektu do upotrebe objekta, uništava objekt, a objekt koji je preživio svoje uništenje poprima

vrijednost za dijete i postaje vrijedan njegove ljubavi [NIKOLIĆ, 1988; WINNICOTT, 2005]. Nakon toga, prema ovim autorima, dijete može započeti „svoj život u svijetu objekta”.

U ova dva susreta koja su ukratko prikazana Max nudi gotovo neprestanu borbu i povlačenje, mjesto njegova kretanja su utvrda, bedemi i bojno polje. Puno vremena u igri koristi za gradnju bedema koji moraju biti čvrsti, neprobojni, naoružava se svim raspoloživim oružjem, ali ne želi se kostimirati. Ne dozvoljava da itko dira njegove utvrde i na svakom susretu najavljuje da se želi dalje boriti. Čini se da mu trebaju bitke kako bi se riješio dijela napetosti i on uporno poziva u konflikt, u borbu. Voditeljici dodjeljuje uloge kralja kojeg potom ubija, na oba ova susreta.

Max se priprema za susrete na način da kod kuće izrađuje dodatnu opremu od kartona i papira. Na susretu gdje radimo „Škrinju s blagom” kao pripremu za priču, Max nikome ne želi pokazati sadržaj škrinje, dugo ga skriva i tek na kraju ga kratko iznosi: nož, mačeta, puška, pištolj, mitraljez i crni plašt, kaciga; cijela škrinja je od nehrđajućeg čelika, veoma zaštićena laserima i lokotima, šiframa, a čuva je doma ispod kreveta.

SLIKA 14. Rekviziti korišteni u igri



Drugi je smiju doticati, ali ne i otvarati i vidjeti njezin sadržaj. Na susretu gdje priču započinjemo na temelju sadržaja iz škrinje, njegov je prijedlog da svatko uzima po jedan predmet iz škrinje i napravi ulogu od tog predmeta (on uzima pištolje). Na susretima na kojima ne uspijeva ubiti Kralja ili Kapetana, Max iskazuje nezadovoljstvo, „nije mu bilo tako zabavno” i „želi da drugi put umre i Kapetan”. Kada konačno uspije u borbi nadjačati Kapetana i Kapetan umire, Max vrlo očito iskazuje olakšanje i ushićenost. Ljuti se jedino kada ostali žele sahraniti Kapetana uz sve počasti koje mu pripadaju i odati mu priznanje na pogrebu (on se buni i ometa ceremoniju pokapanja; da-kle, iako je autoritet pobijeden, ne zaslužuje nikakvu počast, treba ga naprsto baciti u more, bez da mu se obilježi grob; ne želi dati gangsterski pištolj koji mu je otet u bitci da se njime ispali počasni plotun za kapetana).

Zaključna promišljanja o procesu

Ono što znamo iz njegova obiteljskog života jest da se svi u obitelji odnose prema Maxu kao da je još maleni dječak te rade umjesto njega ono što bi on mogao samostalno napraviti.

Iz uvodnog, ali i naknadnih razgovora s majkom saznajemo da je obitelj jako izložena stresnim situacijama. Otprilike u to vrijeme Max na grapi odbija ponovo graditi utvrdu i ne da mu se postavljati bedeme oko njegove kuće jer to nema smisla, ionako će biti uništena, kako on kaže. U naknadnom razgovoru s majkom doznajemo i da je, prema njenom mišljenju, Max napravio neke pomake u odnosu s vršnjacima, nema više svakodnevnih sukoba i on djeluje smirenije u komunikaciji s djecom i u školi. U životu grupe, to je razdoblje kada Max u igranju priče povremeno pokazuje radoznalost oko toga što se događa s ostatkom grupe, ponekad promoli nos iz svoje utvrde i napravi brzi kontakt s grupom pa se opet vrati u svoj kut s Perom. U to vrijeme (pretposljednji susret grupe) njegovi kontakti s grupom više se ne svode samo na izazivanje konflikata i ubijanje te on pažljivije prati što se događa s ostatkom grupe.

Naša prepostavka je da je Max u ovoj grupi iskusio kako se može na relativno bezopasan način, bez negativnih posljedica za sebe u vanjskom svijetu (odnosno, bez osjećaja krivnje), obračunavati s roditeljskim autoritetom i eksperimentirati da doživi što to za njega zapravo znači. U tom kontekstu koristio je voditeljicu u raznim ulogama autoriteta kao objekt svojeg uništenja. Čini se da je kulminacija ovih uništenja postignuta na sedmom susretu, ubojsvom Kapetana broda, kojem nije dozvolio čak niti da ga dostojanstveno pokopaju, ometao je njegov pokop, bunio se zbog počasti koje su mu posthumno iskazivali i ljutito zahtijevao da mu vrate njegovo oružje. Nakon toga, propustio je osmi susret, zaigravši se s prijateljima i zaboravivši na grupu.

Nadalje, mogao je eksperimentirati s izazovom koji za njega predstavlja povjerenje u druge i bliskost (čvrsto zaključana škrinja čiji sadržaj nitko ne smije vidjeti), s obzirom na to da Max ima poteškoća u odnosima s vršnjacima. Naši „kao da” susreti doprinijeli su još jednom eksperimentu u Maxovu životu: eksperimentu na temu preuzimanja odgovornosti. Prije jednog od naših susreta obaviješteni smo od članova Maxove obitelji kako on vjerojatno neće doći na grupu jer je otisao s prijateljima, a nema mobitel sa sobom. Točno u vrijeme početka grupe Max je stigao u Centar, veoma ponosan na sebe, i izvinio nas da je prekinuo zanimljivu igru da bi došao na grupu.

I na kraju, osvrnimo se na Betelheimovu raspravu o ulozi trećeg djeteta (u bajci), s obzirom na to da je Max treće dijete po redu rođenja u obitelji. U bajkama je obično riječ o trećem djetetu („Tri pera”, „Tri praščića”, „Imao kralj tri kćeri...” i sl.) kao najneukijem, najnerazvijenijem, najnesposobnijem ili najzlostavljanijem, dok ovdje možemo reći da je riječ o „najodgajanijem” djetetu u obitelji. Njegova majka kaže: „Maxa stalno u obitelji odgajamo: ja i svi ostali članovi obitelji.” I kao što Betelheim [2004] kaže, za dijete jedino u usporedbi s roditeljima ima smisla biti treći, budući da i osnovnu obiteljsku konstelaciju s kojom se svi poistovjećujemo čine roditelji i dijete, bez obzira na to koje je po redu; nadrasti svoje roditelje daleko je veći stupanj

osamostaljenja nego što bi bilo nadmašiti brata ili sestru. No budući da dijete to teško sebi može priznati, lakše je to iskazati kao nadmašivanje braće. Sve to dijete može dostići ako ima podršku neke odrasle osobe. U ovom slučaju, nadamo se da je to bila uloga nas, voditeljica dječje psihodramске grupe.

ZAKLJUČNA PROMIŠLJANJA

Ostavimo prozore otvorenima ili barem odškrinutima

106

Za nas, voditeljice dječjih psihodramskih grupa ulazak u „kao da” svijet predstavlja je svojevrsnu prekretnicu u načinu promišljanja i pristupanja djeci, mladima i njihovim obiteljima. Svako dijete i svaka grupa dodavala je ovom iskustvu neki svoj specifičan „premaz” boje, otvarali su se novi prozori u svijet dječje psihodrame i omogućavali novim spoznajama da uđu.

Bilo nam je važno upoznati one tehnike i metode koje omogućavaju iskazivanje i upoznavanje emocija i stanja putem nekih drugih spoznajnih kanala, ne samo racionalno-verbalnih, a to je bilo pozivaće i obećavajuće već na početku našeg edukativnog iskustva, gdje smo imali priliku iskusiti kako je to biti članom psihodramске grupe.

Osjetili smo (već tijekom orientacijskih psihodramskih radionica) taj specifični „kao da” psihodramski način gledanja i promišljanja o poteškoćama koje djeca donose na grupu, a još više o onima koje ne donose, o kojima šute i s kojima ostaju sami.

Na vlastitoj smo koži imali prilike „biti zavedeni” ovom specifičnom etikom i sustavom vrijednosti koji naglašava sigurnost i podršku, ali i jasnu strukturu i čuvanje granica. Spoznali smo da su to važni preduvjeti za poticanje samospoznanje, „omekšavanje” obrambenih mehanizama i omogućavanje da ti neiskazivi sadržaji „izađu van” i dospiju na plodno tlo, pripremljeno, pognojeno i izorano za daljnja istraživanja i eksperimentiranja.

I sami eksperimentirajući i istražujući tijekom edukacije, ostali smo „začarani” načinom na koji dječji terapeut koristi igru kao oblik komunikacije između „primitivnog ponašanja i verbalizacije” [prema CHETHIK, 2008]. Igra je donijela spontanost i slobodnije izražavanje u terapijski kontekst te je proširila prostor za kreiranje konstruktivnih pomaka u terapijskom procesu. Igra se pojavljuje iz dječjeg unutarnjeg svijeta, kroz igru dijete donosi sadržaje koji ga zaokupljaju, konflikte ili obrane, a zadatak terapeuta je da pridoneće pojavljivanju dječje priče.

Promatraljući naše učitelje dječje psihodrame, sve se to doimalo vrlo jednostavnim, no kada bismo zamislile sebe u ulozi voditelja dječje psihodramске radionice, činilo se velikim izazovom. Ono što nam je puno pomoglo, osim strpljivosti, mudrosti i podrške naših učitelja, Ištvana Petőa i Marte Pavlović, svakako su supervizije našeg rada s djecom i mladima koje su se također odvijale na psihodramski način: članovi supervizijske grupe igraju uloge djece i mlađih u psihodramskoj grupi čiji se sadržaji donose u fokus te voditelji imaju prilike iz jedne nove perspektive promatrati grupu i pojedince u grupi. Također su nam veoma značajne bile mogućnosti razmjene iskustava s kolegama na psihodramskim skupovima i konferencijama, posebice na psihodramskim ljetnim okupljanjima u Subotici.

Od teorijskih i vrijednosnih resursa (osim teorijskih koncepata psihodramskog pristupa), od pomoći nam je bila bliskost konstrukcionističkog pristupa koji nam je omogućio kontekstualno tumačenje simbola i metafora, specifičnih za svaku dijete i za svaku grupu (npr.

vatra sama po sebi nema dobro ili loše značenje, već ima ono značenje koje joj dijete u kontekstu igre dodjeljuje, pa tako ona može biti nešto opasno, razorno ili može predstavljati toplinu, sigurnost i sl.).

Općenito, ulazak u svijet psihodrame predstavlja je susret s nekim poznatim i već korištenim tehnikama, ali i početak novog, drukčijeg načina promišljanja starih iskustava iz nekih novih perspektiva. Ideja da u psihodrami nema loših rješenja niti promatrača, da se terapijski proces odvija putem jezika dječjeg svijeta – igre, da se doživljaj liječi doživljajem (a ne poukama i savjetima), da svi sudionici grupe sudjeluju u radu (a to se odnosi i na voditelje, koji također nude sebe i spremni su prihvatići ulogu koju im grupa dodjeljuje), za nas je bilo novo i osnažujuće iskustvo te se nadamo da smo dio tog iskustva prenijeli čitateljima i otvorili ili barem odškrinuli njihove prozore znatelje za psihodramu.

108

O autoricama

Prof. dr. sc. KRISTINA URBANC redovita je profesorica u trajnom zvanju na Studijskom centru socijalnog rada Pravnog fakulteta u Zagrebu gdje predaje više kolegija: Socijalni rad iz perspektive korisnika, Kreativne metode u socijalnom radu, Socijalni rad s pojedincem, Metode supervizije i Integrativni socijalni rad. Nositeljica je i sunositeljica više kolegija na poslijediplomskim studijima (Supervizija u psihosocijalnom radu, Psihosocijalni pristup u socijalnom radu, Obiteljska medijacija) te na doktorskom studiju socijalnog rada i socijalne politike. Licencirani je supervizor i metasupervizor s višegodišnjim iskustvom vođenja supervizijskih grupa stručnjaka s područja psihosocijalnog rada, studenata, specijalizanata i volontera u zemlji i inozemstvu. Aktivno je uključena u rad Hrvatskog društva za superviziju i organizacijski razvoj, a od travnja 2020. godine njegova je predsjednica. Edukaciju iz realitetne terapije završila je 1995. godine, a edukaciju iz sistemske obiteljske terapije 2004. godine. Edukaciju iz integrativne dječje psihoterapije završila je 2014. godine, a 2018. godine završila je edukaciju za edukatorsku razinu iz integrativne dječje psihoterapije. Od 2003. godine sudjeluje u radu Savjetovališta Centra za djecu, mlade i obitelj u Velikoj Gorici, a od 2011. godine u Centru u suvoditeljstvu vodi dječje psihodramске grupe.

111

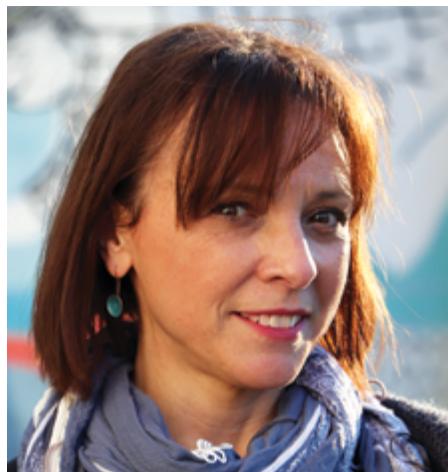


SANDRA MATIJEVIĆ je stručna suradnica u Centru za djecu, mlade i obitelj Velika Gorica. Po zanimanju je diplomirana defektologinja-socijalna pedagoginja. U Centru za djecu, mlade i obitelj vodi individualna savjetovanja za djecu predškolskog i osnovnoškolskog uzrasta, kao i za njihove roditelje. Autorica je i voditeljica programa „Kutići za igru”, „Grupa za buduće prvašiće”, „Dramska grupa”. Voditeljica je i koautorica programa „Medijski podsjetnik” za roditelje djece različitih dobnih skupina. Od 2011. godine u suvoditeljstvu vodi grupe „Dječje psihodrame”. Bila je uključena u edukaciju iz Gestalt psihoterapije u trajanju od 4.godine u okviru Centra IGW u Zagrebu. Edukaciju iz Dječje integrativne psihoterapije završila je 2014. godine, a 2018. godine završila je edukaciju za edukatorsku radinu iz Dječje integrativne psihoterapije. Profesionalni interes joj je usmjeren na rad s djecom.



112

IVA BAČURIN je dipl. socijalna radnica, stručna suradnica u Centru za djecu, mlađe i obitelj Velika Gorica. Autorica je i voditeljica nekoliko programa koji se provode u Centru za djecu, mlađe i obitelj: „Roditeljstvo na drugačiji način”, „Stresite stres”, „Konzultacijske grupe za vanjske suradnike i volontere Centra” za koje vodi i individualne konzultacije. Osmišljava i vodi programe za provođenje slobodnog vremena namijenjenih obiteljima, djeci i mladima. Koautorica i voditeljica je edukacijske radionice „Radionice o radionici” – programa koji je osmišljen za vanjske suradnike Centra te „Treninga komunikacijskih vještina” za odgojitelje i stručne suradnike dječjih vrtića. Godine 2001. završila je edukaciju iz psihoterapijskog pravca Kibernetika psihoterapije, a 2019. godine edukaciju iz Dječje integrativne psihoterapije te 2008. godine edukaciju pod vodstvom Jespera Juula za voditelje seminara Familylab-a Hrvatska. Profesionalni interes joj je odnos između roditelja i djece, te utjecaj stresa na mentalno i tjelesno zdravlje. U savjetovališnom radu usmjerila se na rad s roditeljima i adolescentima, a od 2016. godine je i voditeljica dječjih psihodramskih grupa.



Popis literature

- [1] Ajduković, M. (1997). *Grupni pristup u psihosocijalnom radu*. Zagreb: Društvo za psihološku pomoć.
- [2] Bastašić, Z. (1988). *Lutka ima i srce i pamet*. Zagreb: Školska knjiga.
- [3] Bion, W. (1967). *Second Thoughts*. New York: Jason Aronson.
- [4] Blatner, A. (1996). *Acting-in: Practical Applications of Psychodramatic Methods* – 3rd ed. New York: Springer Publishing Company Inc.
- [5] Bettelheim, B. (1954). *Symbolic Wounds*. New York: Glencoe.
- [6] Bettelheim, B. (1971). *Love is Not Enough; the Treatment of Emotionally Disturbed Children*. New York: Avon.
- [7] Bettelheim, B. (2004). *Smisao i značenje bajki*. Cres: Poduzetništvo Jakić d.o.o.
- [8] Brun, B., Pedersen, E. & Runberg, M. (1993). *Symbols of the Soul*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- [9] Bucay, H. & Bucay, D. (1917). *O roditeljima i djeci*. Zagreb: Fraktura.
- [10] Bucay, J. (2019). *Klasične priče da se bolje spoznaš*. Zagreb: Frakturna. 18.
- [11] Chethik, M. (2008). *Tehnike u dječjoj terapiji: Psihodinamske strategije*. Zagreb: Alinea.
- [12] Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- [13] Đurić, Z., Veljković, J. & Tomić, M. (2004). *Psihodrama*. Zagreb: Alinea.
- [14] *Etički kodeks Hrvatske komore psihoterapeuta*. Preuzeto s: https://www.hkpt.hr/wp-content/uploads/2021/07/14Eticki_kodeks_HKPT28062021.pdf (14.1.2022.)
- [15] Freud, A. (1965). *Normality and Pathology in Childhood*. London: Karnac Books.
- [16] Fonagy, P., Gergely, G., Jurist, E.L. & Target, M. (2002). *Attachment and reflective function: Their role in self-organization*. U: *Affect Regulation, Mentalization and the Development of the Self*. New York: Other Press, 23 – 65.

- [17] Fonagy, P. & Bateman, A. W. (2006). *Mechanisms of change in mentalisation-based therapy with BPD*. Journal of Clinical Psychology 62(4), 411 – 430.
- [18] Gotseva-Balgaranova, K., Popivanov, I.D. & Mutafchieva, M. *Impact evaluation of the evidence-based trauma stabilisation programme for refugee, asylum seeking and immigrant families*. Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie 19, 147 – 160 (2020). Preuzeto s: <https://childhub.org/en/child-protection-events-south-east-europe/conference-evidence-based-trauma-stabilization-ebts?language=bg> (14.1.2022).
- [19] Kende, B. H. (2017). *Psychodrama with Children: Healing Children Through Their Own Creativity*. Oxon, New York: Routledge.
- [20] Kende, B., H. (2003). *Gyermekekpszichodráma*. Budapest: Osiris Kiadó, 25 – 78.
- [21] Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- [22] Klein M. (1993). *Envy and Gratitude and Other Works, 1946 – 1963*. London: Karnac Books.
- [23] Lahad, M. (2000). *Creative Supervision*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- [24] Mataga Tintor, A. (2010). *Centar za djecu, mlade i obitelj iz perspektive lokalne zajednice – od ideje do provedbe*. U: Puljiz, S. (ur.), *Raditi s djecom, mladima, obiteljima: iskustva Centra za djecu, mlade i obitelj Velika Gorica*. Velika Gorica: Centar za djecu, mlade i obitelj Velika Gorica, 25 – 38. Preuzeto s: <https://centar-dmo-vg.hr/dokumenti/opci-akti/> (14.01.2022.)
- [25] McMahon, L. (1992). *The Handbook of Play Therapy*. London: Routledge.
- [26] Moreno, J. L. (1953). *Who Shall Survive? Foundations of Sociology, Group Psychotherapy and Sociodrama*. New York: Beacon House.
- [27] Moreno, J. L. (1959). *Psychodrama II. Foundations of Psychotherapy*. New York: Beacon House.
- [28] Moreno, J. L. (1959). *Psychodrama III. Foundations of Psychotherapy*. New York: Beacon House

- [29] Müller, G.& Ostožić, E. (2012). *Vratiti svoju djelotvornost i samopostovanje: terapija traume metodom psihodrame*. Goražde: Udruženje žena SEKA.
- [30] Nikolić, S. (1982). *Psihijatrija dječje i adolescentne dobi, I. dio*. Zagreb: Školska knjiga.
- [31] Nikolić, S. (1983). *Scenska ekspresija i psihoanaliza*. Zagreb: Naprijed.
- [32] Nikolić, S., Čiček, M. & Borovečki, Ž. (1988). *Teorija i praksa scenske psihoterapije*. Beograd: Nolit.
- [33] Oaklander, V. (1978). *Windows to Our Children*. Utah: Real people Press.
- [34] Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton and Co.
- [35] Petz, B. (1992). *Psihologički rječnik*. Zagreb: Prosvjeta
- [36] Pető, I. & Pavlović, M. (2010). *Interna skripta za edukaciju iz dječje integrativne psihoterapije*.
- [37] Potkonjak, D. (2018). *Jakob Levi Moreno (*1889. – †1974.), tvorac psihodrame, sociometrije i jedan od glavnih začetnika grupne psihoterapije*. U: Veljković, J. (ur.), *Kroz lavirint psihodrame: prikaz iz prakse*. Beograd: Centar za primenjenu psihologiju, 25–40.
- [38] Puljiz, S. (2010). *O programima Centra za djecu, mlade i obitelj*. U: Puljiz, S. (ur.), *Raditi s djecom, mladima, obiteljima: iskustva Centra za djecu, mlade i obitelj Velika Gorica*. Velika Gorica: Centar za djecu, mlade i obitelj Velika Gorica, 45–64. Preuzeto s: <https://centar-dmo-vg.hr/o-nama/> (14.01.2022.)
- [39] Pregrad, J. (1996). *Stres, trauma oporavak*. Zagreb: Društvo za psihološku pomoć.
- [40] Pregrad, J. (2003). *Primjena metafora, kreativnih i ekspresivnih tehnika u superviziji*. U: Ajduković, M. i Cajvert, Lj. (ur.), *Supervizija u psihosocijalnom radu*. Zagreb: Društvo za psihološku pomoć, 209–252.
- [41] Vasta, R., Heith, M. & Miller, S.A. (1998). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada. Slap.
- [42] Vygotsky, L.S. (1962). *Thought and Language*. Cambridge MA: MIT Press.

- [43] Winnicott, D.W. (1969). *The Use of an Object*. London: Tavistock.
- [44] Winnicott, D.W. (1980). *Dijete, obitelj i vanjski svijet*. Zagreb: Naprijed.
- [45] Winnicott, D.W. (1990). *Home Is Where We Start From: Essays by a Psychoanalyst*. Harmondsworth: Penguin Books.
- [46] Winnicot, D. W. (2004). *Igra i stvarnost*. Zagreb: Prosvjeta.
- [47] Yalom, I.D. (1995). *The Theory and Practice of Group Psychotherapy*. New York: Basic Books.
- [48] Yalom, I.D. (1995). *The Gift of Therapy*. New York: Harper Collins.
- [49] Yalom, I.D. (2013). *Suvremeni autori na mreži*. Preuzeto s: <http://www.gale.cengage.com/InContext/bio.htm> (12.1.2022.).
- [50] *Zakon o djelatnosti psihoterapije*. Preuzeto s: <https://www.zakon.hr/z/1045/Zakon-o-djelatnosti-psihoterapije> (17.2.2022.).

IŠTVAN PETŐ

Prikaz iskustava rada u dječjim psihodramskim grupama, opis teorijskih načela u psihodrami djece i odraslih i neke njihove moguće metodske kombinacije predstavlja važnu i temeljnu stručnu literaturu praktičarima i studentima dječje psihodrame i psihoterapije. Primjeri iz psihoterapijske prakse s djecom, predstavljanje psihodramskih susreta, rasta i razvoja pojedinačnog djeteta kao i cijele grupe, intervencije voditelja dječje psihodrame tijekom susreta, razmišljanja dječjeg psihoterapeuta o vrlo složenoj i intenzivnoj interakciji koja se odigrava u intersubjektivnom prostoru između terapeuta i djece različitog uzrasta može predstavljati izazovnu i korisnu literaturu i dječjim psihoterapeutima drugih modaliteta.

Prof. dr. sc. SLAVICA BLAŽEKA KOKORIĆ

Ukupno gledajući, ova knjiga je vrlo vrijedna jer omogućuje dječjim terapeutima, psihodramatičarkama i psihodramatičarima, stručnjacima drugih pomažućih profesija i studentima koji se pripremaju za rad s djecom, kao i svim drugim zainteresiranim čitateljima, da zavire u slojevite procese dječje psihodrame i da dožive izbliza ono po čemu je psihodramski rad s djecom i adolescentima osobit, da otkriju način na koji psihodrama otvara prozore u dječji svijet, istražujući uvijek iznova nove, prikladne kanale komunikacije koji će pomoći djeci i mladima da lakše verbaliziraju intrapsihičke procese, da podijele neotvorene teme i neizrečene doživljaje te da budu spremniji sudjelovali u procesu promjene, osobnog rasta i razvoja.

Doc. dr. sc. DAMIR MIHOLIĆ

Autorice priručnika, vodene iskustvom dječjih psihodramskih terapeuta, unutar teorijskog okvira dječje psihodrame prezentiraju praktične odrednice ove metode i daju niz prikaza slučajeva koji predstavljaju primjere „moći“ koju sinergija mašte, igre i dramskog izražavanja posjeduje u kontekstu terapijskog rada s djecom i adolescentima.



CENTAR ZA DJECU, MLADE I OBITELJ
Velika Gorica