

بازی درمانی یونگی

کودکان و نوجوان

(روانشناسی تحلیلی)

اریک جی گرین

با مقدمه جان آلن

فائزه جمشیدی



مرکز کتب مردمی کابل



انجمن کتابخوانان



انتشارات نیل اوی

فهرست

۵	فهرست.....
۱۱	پیشگفتار.....
۱۳	مقدمه مترجم.....
۱۷	راهنمای واژگان تخصصی روانشناسی تحلیلی.....
۲۳	پیشگفتار مؤلف.....

بازی درمانی تحلیلی (یونگ) اصول نظری

۴۷	بخش اول - شناسایی کهن‌الگوی خودشفابخش.....
۵۰	بازی درمانی یونگ: بررسی اجمالی.....
۵۲	اهداف درمانی.....
۵۶	توضیحات درمان.....
۵۹	شیوه‌ها.....
۶۵	مناخلات.....
۶۶	شن‌بازی درمانی تحلیلی.....
۶۷	فروآمی‌های دنباله‌دار.....
۶۹	هسته راه بازی درمانی.....
۷۰	هش در مانگر.....

بخش اول

شناسایی کهن‌الگوی خودشفابخش

کودکی زمانی است که - دلپره‌آور یا دلگرم‌کننده - آن رویاهای دوراندیشانه در مقابل روح کودک ظاهر می‌شوند و کل سرنوشت او را شکل می‌دهند.

کارل گوستاو یونگ

این فصل با بحث مختصری در مورد کهن‌الگوی یونگ شروع می‌شود، همان‌طور که در روان‌درمانی کودکان مورد توجه قرار می‌گیرد. بازی‌درمانی یونگ یک رویکرد پویا و خلاق برای مشاوره به کودکان است که بر معنای نمادین تأکید دارد. یونگ معتقد بود که روانشناسی کودکان دارای یک کارکرد متعالی - تلاش ذاتی برای پرورش شخصیت - است که از طریق شناسایی نمادین رخ می‌دهد. روان‌شناسان ممکن است با تأکید بر روان‌درمانی مثبت و تسهیل ظهور کهن‌الگوی خوددرمانی که در روان کودکان موجود است، روان‌درمانی را در کودکان تقویت کنند. کهن‌الگوی خودشفابخش یک نماد ذاتی است که کمک می‌کند تا کودک به رسمیت شناخته شود و علاوه بر بهبود ارتباط، به تعادل بین نفس و خود برسد. با آشتی دادن تضادها، کودکان با برطرف کردن احساس دوگانگی در مخزن کهن‌الگوها، پایه‌های روان را محکم می‌کنند و این امر عمدتاً بر مبارزات بین خیر و شر، شرم و غرور و محکومیت و رستگاری تمرکز دارد. مهارت‌های

مشاوره‌ای که در بازی درمانی یونگ درگیر هستند، شامل تفسیر و تجزیه و تحلیل است (۱۹۹۴). البته محدود به آن‌ها نیست.

اصطلاح **تحلیلی** برگرفته از نظریه روانشناسی تحلیلی یونگ، همان مفهومی که بازی درمانی بر آن مبتنی است، به تقلیل پیچیدگی‌ها به اجزای ساده‌تر اشاره دارد. در بازی درمانی با کودکان، تجزیه و تحلیل هنگامی اتفاق می‌افتد که یک درمانگر کودک را در بازی و تعاملات اجتماعی خود مشاهده می‌کند تا در نهایت به کودک کمک کند به آگاهی برسد و استرس را کاهش دهد (فوردهام، ۱۹۹۴). این رویکرد پر جنب و جوش و خلاق برای مشاوره به کودکان شامل تجزیه و تحلیل نمادین است (یونگ، ۱۹۵۹)، که با "مراقبت از روح" آگزیستانسیالیست و انسان‌گرایانه مطابقت دارد (یالوم، ۱۹۹۵). روان‌شناس سوئیسی کارل گوستاو یونگ (۱۸۷۵-۱۹۷۷) معتقد بود که روان شامل یک عملکرد متعالی (تلاش ذاتی برای پرورش شخصیت) است که با تولید نمادها رخ می‌نماید و به آن‌ها اجازه می‌دهد تا به سمت بهبودی سوق پیدا کنند. نمادها یا کهن‌الگوهای کودکان از منظر فردی یا دیدگاه پدیدارشناختی درک می‌شوند. کهن‌الگوها از (الف) انرژی معنوی و (ب) احساس همراه با تصاویر فرهنگی خاص در رفتار انسان تشکیل شده که ممکن است در رویاها، خیالات و اسطوره‌ها مانند مادر زمین، دلچک و پیر فرزانه ظاهر شود (گرین، ۲۰۰۹). به عبارت دیگر، روان‌شناس در روان‌درمانی متکبرانه معنای از پیش تعیین‌شده نمادهای تولید شده را از طریق رویاها، شن‌بازی یا نقاشی‌ها به کار نمی‌برد؛ این وظیفه کودک است که معنای خود را به نمادهای تولید شده نسبت دهد. در هنگام رمزگشایی معنای نمادین در بازی درمانی هیچ مبنای صحیح یا درستی وجود ندارد؛ باز این کودک است که چگونگی معنایی را آشکار می‌کند.

درمانگر تحلیلی، یک محیط درمانی را برای کودکان تسهیل می‌کند تا با مراجعه کودکان و شناسایی و ظهور کهن‌الگوی خود درمانی که در روان کودکان موجود است، مسیر درمانی خود را به سمت بهبودی توسعه دهند (آلن و کلارک، ۱۹۸۴؛ گرین، ۲۰۰۷). **کهن‌الگوی خود شفا بخش**^۱، یک نماد ذاتی است که با شناخت و دستیابی به

تعادل بین خواسته‌های من و خویشتن، شفای روحی و معنوی را فراهم می‌کند. به بیان دیگر، من صندلی یا دانشکده استدلال است ("من" همان‌طور که ما آن را می‌شناسیم) و خویشتن^۲ همان من^۳ است که با شخصیت^۴ همراه است (شاید "روح"^۵ مطابقت داشته باشد). کهن‌الگوی خودِ شفابخش کودک به وسیله نمادهای تولید شده از طریق خلاقیت و تخیل فعال ذاتی در بازی بروز می‌کند (آلن، ۱۹۸۸). به عبارت دیگر، نمادها به ناخودآگاه کودک اشاره دارند که مورد غفلت واقع شده است. کودکان با اتحاد تضادها بین نیازهای ناخودآگاه شخصی (دنیای درونی احساسات و خیالات) و دنیای بیرونی (مانند خانه، مدرسه، همسالان) به تعادل دست می‌یابند. از سوی دیگر فعال‌سازی کهن‌الگو به این صورت انجام می‌شود که درمانگر با اتصال دنیای درونی کودک به دنیای بیرونی، ناخودآگاه را روشن می‌کند. این کار در بازی تحلیلی از طریق فرآیند بینابینی مفهوم‌سازی فرهنگی و هنری انجام می‌شود. از نظر عملی، این کار را می‌توان به سادگی توسط درمانی انجام داد که افسانه‌ها را در روان‌درمانی قرار دهد تا کودک بتواند از داستان و با استفاده از نمادها و شن بازی درمانی تصویر بکشد (بعداً در بخش داستان افسانه‌ها

1. I

2. Self

3. Ego

4. personality

5. Soul

آنچه به عنوان خویشتن در این کتاب نام برده می‌شود اشاره به شخصیت (کهن‌الگو) دارد. به بیانی دیگر فعال کردن کهن‌الگوها و توجه به بروز آن‌ها در روان علاوه بر به رسمیت شناختن تمایز و تفاوت فردی، فرآیند روان‌درمانی و نگرش را سرعت می‌بخشد و هم درمانگر، هم فرد با شناسایی ضعف‌ها و شکست‌ها می‌توانند در بهبود و پیشرفت، فعالانه حضور داشته باشند و با کشف معنای نمادها و حکمت اتفاقات گره از مشکلات بکشایند. ولی با توجه به آموزه‌های استاد آرش فکری، خویشتن رسالت و غایت زندگی انسان است و شخصیت ابزار و امکانات لازم جهت تحقق خویشتن را در اختیار انسان قرار می‌دهد. در واقع خویشتن، رسالت و مسئولیت هر انسان در زندگی اوست که خیرجمعی، با معنا و مفید بودن اساس آن است (بنابراین بهتر بود در این جا به جای کلمه خویشتن، شخصیت غالب که خواص کلی خودآگاه، تمایلات ارجح و اولویت‌های استعدادی را مشخص می‌کند قرار می‌گرفت زیرا خویشتن منظور و جهت اختصاصی شخصیت غالب را مشخص و معلوم می‌کند و به طور کلی معنا و هدف وجودی هر انسانی است). م.