

Specifika formálních a obsahových prvků scén vytvořených jedinci s diagnostikovanou disociální poruchou osobnosti

Kamila Ješinová

Oddělení výkonu trestu, Věznice Pardubice

Pavel Humpolíček

*Psychologický ústav Filozofické fakulty Masarykovy univerzity v Brně
hump@phil.muni.cz*

Abstrakt

Článek přibližuje námi realizovaný výzkum. Ve výzkumném šetření jsme se pokusili stanovit specifika formální a obsahové analýzy Scénotestu u jedinců, kteří trpí disociální poruchou osobnosti. Výzkumné šetření bylo realizováno ve věznici Pardubice na výzkumném souboru 30 odsouzených, kterým jsme administrovali metodu Scénotest, a dále jsme pracovali s kontrolním souborem o stejném rozsahu. Získaná data byla zpracována pomocí popisné statistiky a analyzována po stránce kvalitativní. Zjistili jsme, že scény postavené jedinci s disociální poruchou osobnosti mají určitá specifika a zvláštnosti. Na závěr jsme se pokusili o jejich interpretaci.

Klíčová slova: disociální porucha osobnosti, Scénotest, hrová diagnostika, hrová terapie, forenzní psychologie

The Specifics of Analysis of the Scenotest in Asocial Personality Disorder

The paper puts near our realized research. In our research we attempted to set the specifics of formal and content analysis of the Scenotest in individuals who suffer from the asocial personality disorder. We carried out the survey in the prison house of Pardubice with a sample of 30 convicts, whom we administered the Scenotest method. Then we worked with a control group of the same size. We processed the data statistically and analyzed it qualitatively. We found out that the scenes built by individuals with asocial personality disorder have certain specifics and peculiarities. Finally, we attempted their interpretation.

Key words: asocial personality disorder, Scenotest, play diagnostics, play therapy, forensic psychology

Úvod

V průběhu léta roku 2005 jsme realizovali výzkumné šetření, které mělo za cíl zjistit možná specifika formální a obsahové analýzy Scénotestu u dospělých s disociální poruchou osobnosti. Jednalo se o klinický typ výzkumu, kvalitativní šetření postupující metodou dobře zakotvené teorie. Jako prostředí pro výzkum jsme si vybrali věznici. Vycházeli jsme totiž z předpokladu vysoké koncentrace jedinců s poruchami osobnosti, zejména s disociální poruchou osobnosti, v tomto zařízení.

Výzkumné šetření spočívalo zejména v administraci metody Scénotest u odsouzených, jimž byla diagnostikována disociální porucha osobnosti. K tomuto výzkumnému souboru jsme pro možnost srovnání sestavili kontrolní soubor probandů. Získané stavby scén jsme podrobili formální a obsahové analýze za splnění podmínky triangulace a pokusili jsme se zjistit, zda existují nějaká specifika, jimiž by se vyznačovaly stavby jedinců s disociální poruchou osobnosti. O výsledcích našeho šetření referujeme dále.

Scénotest

Metoda Scénotest je řazena do testových metod, testů osobnosti, projektivních testů a testů volby, tedy manipulačních metod. Autorkou je Gerdhild Irmgard Elisabeth von Staabs (1901 – 1970), která jej rozvíjela od roku 1939. Ve své práci se hlásila k psychoanalytické tradici Sigmunda Freuda a jeho žáků (Carl Gustav Jung a Alfred Adler) a také k neoanalýze (Harald Schultz-Hencke). Původně se tímto nástrojem pokoušela objasnit psychologické souvislosti hlavně u neurotických dětí, ale během užívání se Scénotest ukázal být vhodným nástrojem i v terapii těchto poruch. Diagnostický aspekt tedy neoddělitelně souvisí s terapeutickým.

Obsahem materiálu vychází Scénotest z psychoanalytické tradice. Autorka sama byla psychoanalytickými východisky a terminologií značně ovlivněna. Psychoanalytické východisko metody však v novějších pracích zůstává poněkud stranou. Scénotest je metodou využitelnou bez ohledu na příslušnost ke specifické terapeutické škole. Je to nástroj, který se opírá o hravou expresi. Mezi základní funkce Scénotestu patří funkce diagnostická, popisná, vysvětlovací, klasifikační a terapeutická.

Scénotest se hojně využívá v oblasti psychodiagnostiky a psychoterapie. Jedná se o metodu, která v diagnostické oblasti poskytuje pouze hypotézy, nikoli jasné a jednoznačné diagnózy. V oblasti terapie je užívána zejména u dětí a dospívajících. V současnosti se Scénotest nejvíce využívá ve vývojové diagnostice, hlavně v Rakousku, Švýcarsku, Polsku a u nás. Dále se uplatňuje v oblasti rodinných a sociálních vztahů a v psychoterapii dětí a dospívajících. V dětské psychoterapii je možné Scénotest využít u dětí s poruchami chování, pervazivními vývojovými poruchami, poruchami sociálního kontaktu atd. Jeho užití je možné v krátkodobé, střednědobé i systematické terapii.

Scénotest tvoří krabice naplněná herním materiálem. Velmi důležitou součástí Scénotestu je 16 figurek. Ty se liší velikostí, oblečením a výrazem tváře. Jsou to mužské a ženské figurky různých věkových kategorií. Jsou ohebné, takže je na nich možné vyjádřit různá gesta, postoje nebo činnosti. Jsou vysoké 7 až 15 centimetrů. Figurky by měly naznačovat příslušnost k různým významovým kategoriím – dědeček, strýc, ředitel školy, kněz, lékař apod. Probandi by tak měli mít možnost vyjádřit pomocí figurek strukturu svých interpersonálních vztahů. Set dále obsahuje kostky různých

barev, forem a velikostí. Celkový počet kostek je 56. Dále se ve Scénotestu nachází i materiál, kterému lze připsat zvláštní, symbolické významy.

V průběhu testování k diagnostickým účelům by měl administrátor pracovat s probandem individuálně. Vnitřní plocha víka krabice slouží probandovi jako herní plocha. Herní materiál v krabici musí být uspořádán podle přesného schématu. Pokyny k testu jsou vždy přizpůsobovány věku probanda. U mladších dětí stačí výzva, aby na ploše něco postavily (většinou materiál děti značně vyzývá ke hře), u starších žáků, mládeže a dospělých by měly být pokyny k testu formulovány tak, že jsou požádáni, aby na herní ploše vystavěli něco, co je zrovna napadne. Je možné přidat dodatek: „Asi tak, jako režisér inscenuje na jevišti scénu“. Na začátku testování (především v případě diagnostického účelu) je proband požádán, aby sdělil, až bude stavba scény dokončena. V průběhu a po skončení administrace Scénotestu by se měl examinátor zdržet zaujetí jakéhokoli stanoviska či sugestivní otázky, aby probanda neovlivňoval. Při užití metody v psychoterapii je možné pomocí zadání tématu oslovit určitý problém nebo emoce, ale nikdy by examinátor neměl aktivně zasahovat do hry.

Při hodnocení scény, kterou proband postavil, je vhodné použít následující postup uvažování: popis → asociace → symbol → individuální symbol. Popis znamená snahu po maximálně neutrálním zachycení vzhledu znázorněné scény. Asociace mohou být reálné, z reality a konkrétní. Jedná se o reálnou konotaci předmětu, shluku předmětů, situace či celé scény, která může mít individuální i obecný význam. Poměrně často examinátorovy i probandovy asociace souvisí s reálnými zkušenostmi či vzpomínkami a není vzácné ani přímé řetězení asociací. Symbol je spojován s přívlastky jako filozofický, mytologický, ezoterický, náboženský. Je východiskem obsahové analýzy Scénotestu. Je podobný asociacím, ale není reálný. Jeho smysl, výklad, obsah či význam jsou zakotveny mimo přímou, reálnou zkušenost. Mohou sem patřit různé filozofické, spirituální, náboženské symboly, snové symboly, imaginární prvky, bájně, mytologické a pohádkové bytosti. Individuální symbol je metou veškerého uvažování při posuzování vystavěné scény. Je výsledkem předchozích tří procesů a souvisí se schopností klást správné otázky ve správný čas. Je to symbol, který má výrazný individuální význam pro probanda.

Vystavěnou scénu hodnotíme ze dvou hledisek – formálního a obsahového. Při formální analýze je sledována vnější forma scény, tedy jak je scéna postavena. Obsahová analýza Scénotestu je zaměřena na herní materiál, který byl při stavbě scény použit, jaké významy mají předměty v daném kontextu a jaký význam je předmětům probandem připisován. Materiál Scénotestu můžeme rozdělit na lidské figurky, kostky, zvířata a další materiál (rostliny, auta, nádoby atd.).

Charakteristika zkoumaných souborů

V rámci našeho výzkumného šetření jsme otestovali celkem 60 probandů. 30 probandů tvořilo výzkumný soubor a 30 soubor kontrolní. Demografické charakteristiky jsou u obou souborů podobné, jelikož kontrolní soubor jsme vyhledávali velice pečlivě. Odchytky v charakteristikách mezi výzkumným a kontrolním souborem jsou minimální.

Výzkumný soubor sestával ze 30 odsouzených ve výkonu trestu odnětí svobody ve věznici Pardubice, u nichž byla diagnostikována disociální porucha osobnosti. Jejich intelekt se pohybuje v pásmu populační normy a výše. Jednotliví probandi do výzkumného souboru byli vybráni psychologem z věznice Pardubice na základě dvou následujících kritérií: intelekt minimálně

v pásmu populační normy; přítomnost disociální poruchy osobnosti. Jedná se o soubor mužů, jejichž věk se pohybuje v rozpětí od 19 do 53 let. Průměrný věk je 27,8 let.

Kontrolní soubor, čítající též 30 mužů, byl vybírán z okruhu blízkých a známých autorů. Základními kritérii výběru každého probanda do kontrolního souboru bylo: intelekt minimálně v pásmu populační normy; nepřítomnost psychiatrické diagnózy a hospitalizace na psychiatrii v historii; čistý trestní rejstřík.

Charakteristika použitých metod a metodiky sběru dat

Metodika zkoumání byla u výzkumného a kontrolního souboru stejná. Probandům obou skupin byla zjišťována úroveň intelektu, byl s nimi proveden anamnestický rozhovor a následovala administrace Scénotestu.

Úroveň intelektu byla u odsouzených testována v rámci vstupního psychologického vyšetření. Za tímto účelem jsou obvykle užívány Test struktury inteligence (I-S-T) od Rudolfa Amthauera a Test intelektového potenciálu (T. I. P.), jehož autorem je P. Říčan. Tímto testem byla zjišťována úroveň inteligence i u kontrolního souboru. Osobnost odsouzených byla posuzována pomocí dotazníku 16 PF od R. B. Cattella a Freiburského osobnostního dotazníku (FPI). Dále byly použity různé projektivní techniky – kresba lidské postavy, kresba stromu apod. Disociální porucha osobnosti byla stanovena na základě psychiatrického vyšetření, ve kterém byla mimo jiné použita strukturovaná diagnostická interview.

Metody použité v rámci našeho výzkumného šetření byly následující. U výzkumného souboru byla nejprve podrobně prostudována spisová dokumentace daného probanda. U kontrolního souboru byla zjištěna úroveň inteligence. Další postup byl u výzkumného i kontrolního souboru stejný. V rámci výzkumné situace byl na počátku použit krátký anxiolytický rozhovor pro snížení tenze na straně probanda. Poté byla pomocí polostrukturovaného rozhovoru sejmuta osobní a rodinná anamnéza. Následovala instrukce a byla administrována metoda Scénotest. V průběhu sezení byl proband pečlivě pozorován.

Proband stavěl scénu na volné téma. Po jejím dostavění a po inquiry byl materiál Scénotestu vrácen zpět do krabice. Následovala instrukce pro postavení druhé scény, po jejímž dokončení opět proběhlo inquiry.

Průběh sezení byl písemně zaznamenáván. Byly zapisovány anamnestické údaje o probandovi, průběh a čas stavby scény, nejasnosti a nápadnosti pro dotázání se v inquiry, vyprávění probanda a jeho chování. Celý průběh byl zaznamenáván videokamerou a obě postavené scény byly vyfotografovány.

Výsledky a zjištění

Abychom dodrželi důležitou podmínku kvalitativních výzkumů - triangulaci, každou z vystavěných scén hodnotily nezávisle na sobě tři osoby. Kromě vlastních kódů jsme využili také dva kódovací systémy – podle Ermertové (Ermert, 2002) a Englera (Engler, 1972).

Informace, které jsme získali v průběhu výzkumného šetření u výzkumného i kontrolního souboru, byly zpracovávány následně: nejprve jsme datům přiřadili kódy a rozdělili jsme je do kategorií,

poté jsme data zpracovali pomocí popisné statistiky a vypočítali koeficienty, které popisují kvalitu scény. Poslední fází byla kvalitativní analýza a interpretace získaných informací.

Průběh vyšetření

Většina probandů výzkumného i kontrolního souboru přišla na výzkumné sezení s pocitem napětí. Tenze obvykle zmizela v průběhu úvodního rozhovoru. V anxiolytickém a následném anamnestickém rozhovoru se často u probandů výzkumného souboru objevovala tendence hovořit o sobě, svých problémech, vlastní rodině a prožívání výkonu trestu odnětí svobody. Většina probandů byla spolupracující.

U několika probandů z výzkumného souboru (celkem čtyřikrát) se po úvodní instrukci k metodě Scénotest objevil iniciální šok, nebyli schopni několik minut stavět a vykazovali stuporózní chování. Toto chování nebylo v kontrolním souboru zaznamenáno ani jednou. U všech probandů byl intelekt v pásmu normy, což bylo zjišťováno před vlastní administrací Scénotestu, takže iniciální šok nemohl být způsoben sníženým intelektem. Domníváme se, že tato reakce byla důsledkem vlastní nejistoty probandů a strachu ze „zkouškové“ situace, ve které by podle jejich názoru měli podat určitý výkon. Materiál Scénotestu pak byl pro ně takovým překvapením, že způsobil iniciální šok.

U mnoha probandů výzkumného souboru (celkem dvanáctkrát) se v průběhu stavění objevovala kritika objektu, materiál Scénotestu byl hodnocen jako nedostačující a neuspokojivý. V kontrolním souboru jsme kritiku objektu zaznamenali pouze dvakrát. Tento významný rozdíl si vysvětlujeme nechutí probandů ke stavbě scény a strachem z výzkumného sezení, který projektivně ventilují do „nedostačivosti“ materiálu.

Ve výzkumném souboru byla čtyřikrát zaznamenána kritika subjektu, probandi se omlouvali za to, že nemají fantazii, prostorovou představivost, že si již dlouho nehráli se stavebníci apod. Ve stejném počtu případů se kritika subjektu objevila i u kontrolního souboru. Vysvětlení je podobné jako v předchozím případě, strach ze selhání v subjektivně vnímané zkouškové situaci.

V době potřebné ke stavbě scény, tedy od examinatorovy instrukce po sdělení probanda, že scéna je hotová, nebyly mezi výzkumným a kontrolním souborem na 1. scéně zaznamenány rozdíly. Průměrná doba pro stavbu 2. scény byla ve výzkumném souboru přibližně o 1 minutu kratší. Domníváme se, že tento rozdíl byl způsoben vyšší mírou anxiety u výzkumného souboru a snahou urychlit stavbu 2. scény.

Po dostavění scény došlo k jejímu vyfotografování a proband měl pro svoji stavbu nalézt pojmenování. U dvou případů hledání názvu trvalo déle než 5 minut. V následném inquiry byla většinou zaznamenána změna v chování probandů výzkumného souboru. Byli vyzváni, aby vyprávěli příběh, který v sobě scéna nese, ale ve všech případech zůstal příběh pouze na úrovni popisu. Odmítali se vyjadřovat o vztazích mezi figurami na scéně, o jejich prožívání i historii. V tuto chvíli se zřejmě probandi cítili ohroženi možnými interpretacemi. Totéž se opakovalo u druhé scény. U kontrolního souboru jsme takové reakce nezaznamenali.

Formální analýza

Identifikační figura vyjadřuje označení předmětu na scéně, se kterým se proband identifikoval. U obou souborů byla užitá častěji na první scéně. Při srovnání výzkumného a kontrolního souboru použili identifikační figuru častěji probandi kontrolního souboru. Důvodem může být anxieta probandů výzkumného souboru a snaha o co nejnižší míru projekce.

Stabilní identifikační figura je kód, který nám umožňoval rozlišit, zda proband označil jako identifikační figuru na obou scénách stejný předmět. Byla zjištěna v podstatně vyšším rozsahu u kontrolního souboru. Domníváme se, že nízký výskyt u výzkumného souboru je dán tendencí maskovat, zakrývat a neodhalit svoji osobu v projektivní metodě. Probandi zřejmě měli obavy z testové situace a strach z „odhalení svého já“.

Perseverace tématu znamená významově obsahovou podobnost 1. a 2. scény. U kontrolního souboru nebyla perseverace tématu zaznamenána ani jednou. U souboru výzkumného jsme ji zaznamenali čtyřikrát. Tento rozdíl by mohl mít podobné odůvodnění jako méně časté použití identifikační figury u výzkumného souboru. Dalším důvodem může být i určitá rigidita psychiky, ve smyslu nízké flexibility psychických procesů, kterou je možné předpokládat u jedinců s disociální poruchou osobnosti.

Koeficient agrese udává poměr agresivních předmětů (krokodýl, houser, liška) k počtu všech předmětů bez kostek. Byl v něm zaznamenán výrazný rozdíl. Na obou scénách ve výzkumném souboru tento koeficient převyšoval výsledky zjištěné u kontrolního souboru. Vyšší skóre tohoto koeficientu u výzkumného souboru může být dáno osobnostními charakteristikami probandů, protože trpí disociální poruchou osobnosti. Zvýšená tendence k agresivitě se tudíž projevila i na stavbě scény. Koeficient agrese se zjišťuje na základě přítomnosti či nepřítomnosti tzv. agresivních figur na scéně. Mezi tyto agresivní figury podle von Staabs patří krokodýl, houser a liška (Humpolíček, 2004). U výzkumného souboru jsme zaznamenali vyšší výskyt figury lišky a housera, ale výskyt figury krokodýla byl v obou souborech stejný. Naše zjištění tudíž nepotvrzují všechny hypotézy von Staabs.

Symbolický koeficient určuje poměr symbolických předmětů na scéně (např. trpaslík, sněhulák, anděl) k počtu všech předmětů bez kostek. Tento koeficient byl sice na 1. scéně u výzkumného souboru o něco nižší než u kontrolního, ale na 2. scéně ho významně převyšoval. Nejčastěji se jednalo o užití figury anděla. V inquiry byla tato figura často popisována jako ochránce na cestě životem, který nad probandem bdí. Je to zřejmě vyjádření potřeby opory, víry ve vyšší instanci, co probandům pomáhá zvládnout náročnou životní situaci ve vězení.

G. W. Engler (Engler, 1972) definoval následující syndromy, které se na scéně mohou projevit: syndrom orality, falický, regrese, agrese a strachu. U výzkumného souboru byl na obou scénách výraznější syndrom agrese a strachu a na 1. scéně syndrom falický. Syndrom agrese je charakteristický použitím figur krokodýla, housera nebo lišky. Syndrom strachu je kódován, pokud je na scéně přítomna figurka policisty, klepačka na koberce, nebo pokud scéna vyjadřuje strach ze zvířat nebo strach z prázdnoty (horror vacui), a dále když jsou na scéně zbudovány obranné stavby typu pevností a jestliže dochází k ohraničování. Falický syndrom zahrnuje syndrom výkonu a syndrom ctižádostivosti. Pro syndrom výkonu je typické použití školní tabule a všeobecné používání materiálu. Syndrom ctižádostivosti indikuje přítomnost věží, figury princezny, auta a vlaku na scéně a vystupování z rámce.

Mírně zvýšený falický syndrom mohl být vyvolán potřebou výkonu v testové situaci, což dodává i jeho vyšší výskyt pouze na 1. scéně. Při stavbě 2. scény zřejmě již tato potřeba odezněla. Důvodem však mohla být i ankxieta, která byla u probandů výzkumného souboru pozorována.

Značný rozdíl byl zaznamenán ve výskytu agresivního syndromu. Na obou scénách byl výrazně vyšší u výzkumného souboru. Důvodem jsou zřejmě opět agresivní tendence u jedinců s disociální osobnostní strukturou.

Syndrom strachu byl také převyšující u souboru výzkumného na obou scénách. Domníváme se, že se nejedná o strach z důvodu zkouškové situace. Podle našeho mínění je strach u jedinců s disociální poruchou osobnosti přítomen neustále a je hluboce zakořeněn z dětství. Na scénách se pak objevuje jako strach z prázdnoty (horror vacui), který dynamicky souvisí se sadisticko-análním stádiem vývoje. Obranou vůči tomuto strachu může pak být zvýšená impulzivita.

Z kategorizace, kterou stanovila C. Ermertová (Ermert, 2002), chceme věnovat pozornost rozdílům ve výsledcích kategorií volný prostor, rovnoměrnost, ohraničování a okraje. Volný prostor je kódován, pokud na scéně zůstane prázdné místo v rozsahu nejméně jednoho herního kvadrantu. Rovnoměrnost označuje scénu, na které jsou předměty a figurky rovnoměrně rozděleny po celé hrací ploše. Ohraničování vyjadřuje ohraničení nějaké plochy ze tří stran kostkami nebo sloupy. Pokud je kterýkoli předmět umístěn mimo okraje hrací plochy, je skórována kategorie okraje.

Volný prostor byl zaznamenán vyšší u kontrolního souboru, rovnoměrnost byla vyšší u souboru výzkumného. Z obou kategorií vyplývá potřeba probandů výzkumného souboru výrazněji zaplňovat prostor. Může to být vlivem strachu z prázdnoty (horror vacui). Probandi výzkumného souboru mají tendenci více strukturovat prostor, který jim je k dispozici. Zřejmě je to způsobeno potřebou kontroly nad tímto prostorem.

U výzkumného souboru je také častější ohraničování, tedy ohraničení nějaké plochy ze tří stran kostkami nebo sloupy. Pokud je kterýkoli předmět umístěn mimo okraje hrací plochy, je skórována kategorie okraje. Ta je vyšší u výzkumného souboru, u kontrolního se vůbec nevyskytla. Důvodem ohraničování může být opět tendence kontroly nad ostatními a potřeba strukturování situace. Kategorie okraje může naznačovat touhu po rozšíření hranic a vymanění se z daného prostoru. Obě tyto kategorie by také mohly být vysvětleny na základě projekce. Odsouzení žijí v současnosti ve věznicích, na omezeném a přesně rozděleném prostoru (ohraničování) a jejich snem je vymanit se z tohoto prostoru (okraje). Často se tyto kategorie vyskytovaly u probandů výzkumného souboru současně. Tato naše zjištění koresponduje s výsledky výzkumu P. Humpolíčka (Humpolíček, 2005).

Obsahová analýza

Z hlediska obsahové analýzy patřily mezi nejčastěji užití figury u výzkumného souboru na scéně houser, liška, vlak a čáp. U kontrolního souboru nebyl zvýšený výskyt těchto figur zaznamenán a nezjistili jsme ani zvýšený výskyt figur jiných.

Houser může být symbolem agrese, která přichází zvenčí, ale i vlastního nepřátelského jednání. Vlastní agresivní tendence jsou u probandů zřejmé, ale v současné době žijí v prostředí, které je represivní a má značný agresivní charakter. Naprostá většina probandů z výzkumného souboru, kteří na scénu umístili housera, se v inquiry k této figuře nechtěla vyjadřovat, což může být způsobeno nevědomou tendencí k odmítání a snahou zakrýt vlastní agresi.

Významně častěji se na 1. i 2. scéně výzkumného souboru vyskytovala liška. Může opět vyjadřovat agrese, přicházející zvenčí, stejně jako vlastní nepřátelské jednání. U vysvětlení výskytu této figury můžeme znovu zopakovat to, co bylo uvedeno v předchozím odstavci u figury houser. Podobnost je i v tom, že probandi v popisu scény i v inquiry lišku opomíjeli. Velmi často se na scénách vyskytovala figura lišky a housera současně, což jen potvrzuje naši hypotézu.

Vzhledem k tomu, že figura lišky, housera a krokodýla představuje „triádu agrese“ ve Scénotestu, rozhodli jsme se věnovat pozornost i krokodýlovi. Jeho výskyt byl ale u výzkumného i kontrolního souboru stejně frekventovaný. Rozdíl byl ale v kontextu scény. U probandů výzkumného souboru byl krokodýl použit v naprosté většině případů jako zvíře v zoologické zahradě. Motivací této scény může být podobnost ZOO a vězení. Často byl ze všech stran ohraničen kostkami, což může být další důkaz pro předchozí tvrzení, ale i výraz tendence po ohraničení vlastní agrese, po snaze „nepustit ji ven“. Na scénách probandů kontrolního souboru krokodýl jasně a čitelně demonstroval agresi.

Přítomnost čápa celkem čtyři probandi výzkumného souboru v inquiry vysvětlovali jako symbol touhy po dítěti či těhotenství partnerky. Domníváme se však, že čáp ale také může být symbolem agrese, pro svůj velký zobák a křídla, odstup a dohled z výšky. Opět se zde promítá agresivní sklon jedinců z výzkumného souboru.

Vlak je vyjádřením pohybu, ale také usilování o sebeuplatnění či majetek. Vlak byl ve všech případech v popisu scény zmíněn a v inquiry o něm všichni probandi výzkumného souboru hovořili. V naprosté většině případů byl symbolem další cesty, pokračování „normálního“ života po ukončení trestu odnětí svobody. Podle nás byl vyjádřením touhy po svobodě.

Závěr

Popsali jsme zde výzkumné šetření, které jsme realizovali ve věznici Pardubice. Cílem bylo zjistit, zda existují specifika formální a obsahové analýzy Scénotestu u jedinců, kteří trpí disociální poruchou osobnosti, a pokud ano, popsat je. Konstatujeme, že specifika zaznamenaná byla a to následující: probandi s disociální poruchou osobnosti méně často užívají identifikační figuru a častěji perseverují téma. Výrazně skórují v koeficientu agrese a symboliky. Vysokého skóru dosahují také v syndromu agrese a strachu. Pro jejich stavby je typická rovnoměrnost, ohraničování a přesahování okrajů, což rozšiřuje výzkumná zjištění P. Humpolíčka (Humpolíček, 2005). Na scénách se významně častěji vyskytují figury housera a lišky, a to ve vzájemné kombinaci, a čápa a vlaku. G. von Staabs konstatuje, že figury housera a krokodýla jsou tzv. agresivní figury, a předpokládá u nich agresivní podtext (Humpolíček, 2004). Naše výzkumné šetření potvrzuje tento podtext u figury housera. Rozdíl jsme zaznamenali v kvalitě použití figury krokodýl. U výzkumného souboru byl krokodýl na scénách uvězněn nebo přesně ohraničen, ale u kontrolního souboru jasně demonstroval agresi. Agresivní podtext jsme navíc zaznamenali v užití figury liška, zejména pokud se vyskytovala dohromady s figurou housera. K von Staabs se vymežeme v použití figury krokodýl a její konstatování obohacujeme o agresivní podtext scén, na nichž se vyskytují houser a liška dohromady.

Literatura

- Bauerová, V. (1998). *Metodika práce s odsouzenými*. Praha: VS ČR.
- Borecký, V. (2005). *Imaginace, hra a komika*. Praha: Triton.
- Čírtková, L. (1994). *Základy forenzní psychologie*. Praha: PAČR.
- Engler, G. W. (1972). *Das Scenotestspiel des bettnässenden Kindes*. Nepublikovaná doktorandská disertační práce, Ludwig-Maximilian-Universität, München, Deutschland.
- Ermert, C. (2002). *Scénotest: Příručka*. Brno: MU.
- Höschl, C., Libiger, J. & Švestka, J. (2002). *Psychiatrie*. Praha: Tigris.
- Humpolíček, P. (2004). *Scénotest – příručka pro praxi*. Brno: MSD.
- Humpolíček, P. (2005). *Scénotest – specifika formální a obsahové analýzy u dětí se soudně nařízenou ústavní výchovou z důvodu asociálního chování*. Doktorandská disertační práce, Masarykova univerzita v Brně 2005.
- Millarová, S. (1978). *Psychologie hry*. Praha: Panorama.
- Praško, J. a kol. (2003). *Poruchy osobnosti*. Praha: Portál.
- Scherling, D. (2000). *Group Psychotherapy with Violent Men*. In Sabo, A. N. & Bavena, L. (ed.). *The real World Guide to Psychotherapy Practice*. London: Harvard University Press.
- Smolík, P. (2002). *Duševní a behaviorální poruchy*. Praha: Maxdorf.
- Strauss, A. & Corbinová, J. (1999). *Základy kvalitativního výzkumu*. Boskovice: Albert.
- Svoboda, M. (1999). *Psychologická diagnostika dospělých*. Praha: Portál.
- Wollschläger, Maria E. (2002). *Symbol v diagnostice a psychoterapii*. Praha: Portál.