

Scénotest – možnosti analýzy pro praxi i výzkum

webové přílohy k článku

Pavel Humpolíček (hump@phil.muni.cz)

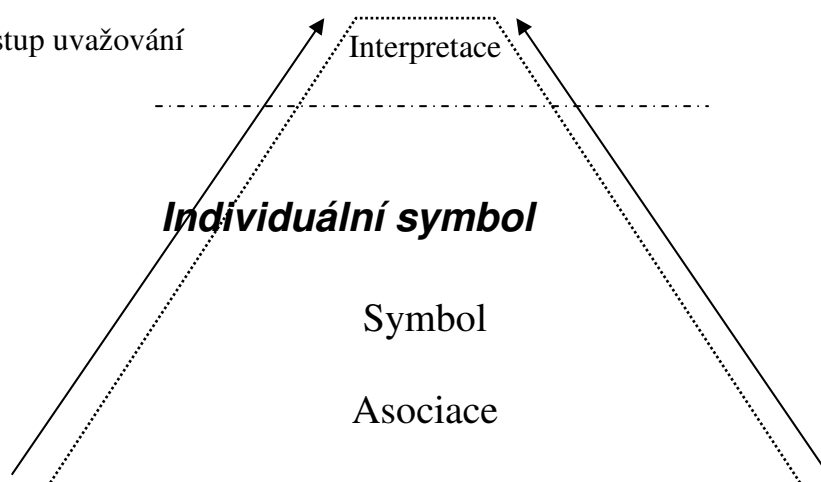
Psychologický ústav Filozofické fakulty Masarykovy univerzity

Obsah dokumentu:

Příloha 1: Analýza – Postup uvažování – Schéma	1
Příloha 1a: Analýza – Postup uvažování – Konkrétní příklady	2
Popis	2
Asociace	2
Symbol	2
Individuální symbol.....	2
Příloha 2: Fantasmatický prostor.....	3
Příloha 3: Přehledové tabulky (Fliegner / Ermertová)	4
Příloha 3a: Vývojová specifika formálních znaků dle Höhnové.....	4
Příloha 3b: Typické vzorce chování dle Engelsové	6
Příloha 3c: Prostorová symbolika dle Knehrové.....	9
Příloha 4: Protokolování dat.....	13
Kódování jednotlivých oblastí	13
Kódování syndromů a kategorií	17
Koeficienty	18
Příloha 5: Přehled vulgárních řešení stavby scény.....	19
Příloha 6: Ukázka kódovacího protokolu	20
Příloha 7: Postupy (techniky) využitelné při práci se Scénotestem v klinicko-poradenské praxi ...	21
Kazuistiky.....	28
Vybraná literatura.....	32

Příloha 1: Analýza – Postup uvažování – Schéma

Schéma 1: Postup uvažování



Legenda ke Schématu 2:

Základním kamenem procesu uvažování je tedy, pokud možno, důkladný, fenomenologický (oproštěný od konotací, hodnocení, významů) popis, který poté umožní – s pomocí asociací či symbolů – nalézat (ozřejmovat si) individuální symboly (vnitřní svět) klienta. Jedním z cílů pak mohou být interpretace (které však vždy mají charakter „pouhé“ hypotézy) zastřešující a integrující předcházející procesy do komplexnějšího obrazu o klientovi (stejně jako o examinátorovi samotném – reflexe/sebereflexe).

Příloha 1a: Analýza – Postup uvažování – Konkrétní příklady

Popis

Klientka postaví na scénu dvě figurky (GF a G s aktovkou), přičemž figurka GF má pravou ruku vztaženu nad hlavu figurky dívky a GF stojí malinko za G. V takovémto případě je možno několik správných i nesprávných forem popisu.

Asociace

Trpaslík – zahradní trpaslík; oheň (- teplo - požár - žhář)(krb – chata – prázdniny – pohoda); tryskové letadlo; šipka na házení; mrkev atd.

Čáp – nosí děti (pro děti často reálné nikoli symbolické); dravec (žere žáby), velikost (největší opeřenec u nás); voda (- žáby – břevna – bažina) (výška – jednohlost – stabilita) (zkřehlost – zima); vysoký let ...

Symbol

Trpaslík – láska, vášnivost, nenávisť, krev, bolest, závist (červená barva); moudrost, starostlivost, trpělivost (plnovous); moudrý stařec; zlý skřet; mimozemšťan; dědeček z pohádky (o mrkvi); neštěstí (sádrového ve snu viděti) atd.

Čáp – nosí děti; posvátná volavka (Japonsko); majestátnost, nadhled (dlouhé nohy, komín); radost, veselí, bohatství (snář); rodina, štěstí; odstup (výška letu); věrnost (pověra); osamocení (nebo párování); nevinnost (barva)...

Individuální symbol

Trpaslík – je zcela opomenut při popisu scény + dodatečně je označen za zlý a nebezpečný symptom, kterého se pacient nedokáže zbavit (paranoia).

Čáp – s dlouhými křídly a zobákem – jako zlý a nebezpečný (symbol otce pro týrané dítě); použit jako kolo – prvek mobility, pohyblivosti, změny až impulzivity.

DR - pro klientku není lékařem ani prodávčem, ale maminkou (a na další scéně starší kamarádkou).

Kráva - je divokým býkem, jehož je třeba krotit tak, že mu sedí (identifikační figura) za krkem.

Liška - je na jedné scéně štírem, který vystřeluje jed a na jiné scéně - v roli oblíbence (psa) - leží v klíně otci, který se dívá na televizi (vytvořenou ze záchodu)...a mnohé jiné.

***Poznámka:** POZOR na kontaminaci (ovlivnění) individuálního symbolu probanda individuálním symbolem examinatora.*

Příloha 2: Fantasmatický prostor

(Mucchielle 1960; volně podle Borecký 1974 s. 11)

examinátor

úsilí a cíle ega	HL (ZL) Co je vzdálené e g o, ale co dopadá na přítomnost a na aktuální pocitování existence. osobní hodnoty	HS (ZS) Aktuální aspirace e g o. Způsob, kterým e g o zakouší hranice své expanze + překážky, s nimiž se setkává.	HP (ZP) Představy nadějí v budoucnosti či vzdálený horizont e g o. záměry, projekty, sny
přítomnost a její determinanty	SL Strachy, obavy a vnitřní starosti e g o.	S Aktuální pozice e g o. Ego ve svém UMWELT. Sebeujištění.	SP Projevy vůle, přání a intence. Reprezentace blízké budoucnosti.
iniciativa ega, kvalita e. angažování	DL (PL) Tajná trápení doléhající na e g o. hlubinné konflikty a úzkosti	DS (PS) Minimální expanze e g o. Způsob, jímž se já aktuálně zakouší.	DP (PP) Instance ID, které "očekávají" ego. To, co nutně proběhne nebo čeho má ego aktuální potřebu. naléhavé potřeby

proband

Poznámky ke Schématu 3:

Vertikálně:

S + DS: Zóna projekce ego.

viz takto ohraničená oblast ve Schématu 3

Levá: Fantasmatická reprezentace toho, co naléhá na ego, konstanty jeho existence (protovědomí minulosti),

Střed: Fantasmatická reprezentace životní cesty, která se rýsuje ego během jeho současné existence (protovědomí přítomnosti).

Pravá: Fantasmatická reprezentace předsevzetí ego, možnosti jeho existence (protovědomí budoucnosti).

Horizontálně:

Nahoře: Fantasmatická reprezentace úsilí a cílů ego a toho, s čím se stýká.

Střed: Fantasmatická reprezentace přítomné činnosti a jejich determinant.

Dole: Fantasma, která shrnují veškerou iniciativu ego, kvalita jeho angažování.

Příloha 3: Přehledové tabulky (Fliegner / Ermertová)

Příloha 3a: Vývojová specifika formálních znaků dle Höhnové

Věk	Fáze	Charakteristika
Do 5 let	Předškolní věk	Neschopny ještě skutečné tvorby scén; převážně radost z funkčnosti; animismus; fyziognomický obraz světa.
3-5 let	Věk Struwwelpetera	<p>Silná afektivní účast na hře; absence plánu a stálosti; Motivací jednání je čistá radost z funkčnosti: řízená vnějšími popudy; fyziognomický obraz světa (oživování předmětů), proto neexistuje žádná skutečná tvorba scén; není možný obsahový výklad, proto jsou interpretovatelné pouze formální charakteristiky; Upřednostňování stavebních kostek; jedno- nebo dvojdimenzionální stavby („ležící domy“).</p> <p>Konec této fáze jako přechod k dalšímu:</p> <p>Řazení stejnorodého materiálu, to znamená první tendence po uspořádání a ukončování čistě impulsivního, bezplánovitého chování; Základní scény obsahují nebezpečí (hrozba sežrání, popř. sežrání zvířaty), proto bývají zvířata pohřbívána pod kostky.</p>
6-8 let	Věk pohádek	<p>Tendence k řazení se provádí zejména na začátku hry tato tendence dostává smysl („přehledka, přehled zvířat, stromořadí“): Znamka vstupu do stadia akce; figurky nejsou ohýbány, i když si je dítě vědomo, že je lze ohýbat; Figurky jsou aktivní; Tendence k deziluzi (dítě si uvědomuje, že to jsou figurky-hračky, že krokodýl nemůže kousnout atd.); Materiál není již považován za živý (ale spíše pořád jen „napůl srdce“, to se projevuje v ostýchavosti, s jakou jsou některá zvířata manipulována, stejně tak i v přísném rozdělování reálného všedního světa a pohádkového světa „divočiny“): žádný animismus, ale již magický obraz světa;</p> <p>Zvířata bývají nejčastěji ohraničena od zbylého materiálu (to proto, že deziluze je nedokonalá „napůl srdce“, děti si ještě nejsou jisty neživostí materiálu, viz výše);</p> <p>Základní scény existenčních ohrožení jsou vytvářeny diferencovaně (zlá zvířata nejsou již více pohřbívána pouze pod kostky, ale jsou zamykána do klecí či uzavřených domů); Domy bez dveří a oken nejsou projevem technické nemohoucnosti, ale jsou výrazem magického myšlení dětí;</p> <p>Dochází sice ke tvorbě scén, tyto se tvoří spíše náhodně a jsou závislé na nahodilosti materiálu, dosud chybí plánovitost.</p> <p>Tvorba scén; Dílčí scény mohou vedle sebe existovat beze vztahu: žádná jednota vyjádření;</p> <p>Vztahy jsou domýšleny až dodatečně, nejčastěji nerozhodně a proměnlivě, proto může být identifikace ovlivněna také examinátorem (sugestibilitou);</p> <p>Výklad obsahu je sice možný, ale pouze s nejvyšší opatrností a omezeními.</p>

Pokračování tabulky na další straně:

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Věk	Fáze	Charakteristika
9-11 let	Robinsonský věk	<p>Vědomá tvorba scén; Části scén k sobě vztah - scéna je významově propojena; Dílčí scény jsou minimálně zařazeny pod zastřešující pojem („Škola“, „Selský dvůr“): tvoří „společný svět“;</p> <p>Je sice patrné rozlišení běžného světa a divočiny, ale nemusí být mezi nimi jasný přechod;</p> <p>Stavby domů jsou uvolněnější (věže, okna, již žádné střechy);</p> <p>Realistický a kritický postoj k hracímu materiálu (vlak je příliš malý atp.);</p> <p>Figurky jsou účelně ohýbány (k držení těla, nikoliv pro gestikulaci; absence účelově podmíněných výrazových gest maximálně u nadaných dětí ke konci této fáze);</p> <p>Již žádné pohádkové rysy, nýbrž realistická ztvárnění;</p> <p>Méně celkově-difúzní, a více na jednotlivosti zaměřené pozorování; což má vliv na tvorbu scén (andělé mají ruce v modlitbě, opice žebra atd.);</p> <p>Chování při hře je z velké části ještě stále exogenně řízeno;</p> <p>Nápadná je plnost vystavěných scén, ve kterých je spotřebován téměř veškerý materiál, a často se šíří až do těsné blízkosti okrajů (bývá stavěno i přes okraj: Vystupování z rámce není v této fázi žádnou zvláštností/nápadností a je spíše významné, to co dítě ponechá stranou, než to, co použije);</p>
12-15 let	Puberta, Věk dospívání	<p>Změněný postoj k testování: rezervovanost až otevřené odmítnutí</p> <p>Úsměšné poznámky o materiálu;</p> <p>Plánovaný průběh: Chování je řízeno „Já“ a ne materiálem;</p> <p>Scény jsou chudší: Je použito méně materiálu; kritický výběr materiálu dle určitého plánu tak, že scény působí chudším dojmem než u předchozích věkových skupin;</p> <p>Individuální zvláštnosti vystupují v popředí a zastiňují věkově specifické;</p> <p>Hrací plocha je pojímána jako jednotný prostor - to znamená,</p> <p>že nejsou žádné vedle sebe ležící jednotlivé scény, ale jednotná scéna s vnitřními vztahy a vznikají též vnitřní a ne pouze vnější vztahy mezi osobami: Existuje vnější a vnitřní vztah ve scénách;</p> <p>Figurky jsou ohýbány ve výrazová gesta: Žádná snaha po realističtějším a věrnějším ztvárnění skutečnosti;</p> <p>Skutečnost je naznačena stylizovaně (pars pro toto - dva stromy znázorňují les, jedna kostka značí zeď aj.);</p> <p>Scény zohledňují estetické momenty (např. symetrie barev a formy).</p>

Tato tabulka uvádí ve stručnosti Fliegnerův "překlad" výzkumu Höhnové (Fliegner 1995, s. 17-19). *S některými výroky lze polemizovat a rozhodně neplatí absolutně* (např. "Již žádné pohádkové rysy, nýbrž realistická ztvárnění" - ve věku 9-11 let je velmi diskutabilním zjištěním) - je to zřejmě dáno především datem uskutečnění výzkumu Höhnové (1951). Také proto *je nutno tabulku brát jako pouhý nástin a osnovu k tomu, aby si ji každý dle svých vlastních zkušeností - posléze doplnil či upravil.*

Příloha 3b: Typické vzorce chování dle Engelsové

Engelsová vypracovala vzorce chování překračující vývojové stupně. Její práce patří k prvním pokusům o vytvoření formálního vyhodnocení, nikoliv symbolicky-obsahového, nýbrž „dynamicko-charakterového“ (Engels 1957, cit. dle Fliegner 1995, s. 20-24).

Engelsová rozlišuje 4 typické vzorce chování při administraci Scénotestu (shrnuje v tabulce):

***Věcně-plánující typ** chování se vyznačuje klidnými a koordinovanými pohyby. K uchopování materiálu dochází exaktně a uspořádaně. Jednání je reflexivní. Děti tohoto typu přemýšlejí před tím, než uchopují materiál nebo staví. Jejich vystupování je sebejisté, jsou málo sugestibilní. Hra je těmito dětmi chápána jako úkol a neochvějně pokračují až do konečného finálního stavu. Ke hře, stejně jako ke světu kolem sebe, si drží určitý odstup. Kontakt se světem stojí v pozadí - když je vnímán, tak jen jako *chtění věcí*. Výstavba scén se vyznačuje *jasným rozdělením a tvarováním podstatností stejně jako smysluplným spojením a vše spojujícím, nadřazeným, finálním cílem (úhlem pohledu).**

***Hravý typ** chování je poznatelný menší schopností dítěte ovládat motoriku. Avšak tyto děti jsou klidné a vyrovnané i při neúspěchu. Ve středu pozornosti se nachází jejich zaujetí a práce s testovaným materiálem. Mohou se zahloubat a *plně se ponořit do svého světa hry*. Materiál je znovu a znovu prozkoumáván, a pokaždé se zdá nové objevené stejně velké. Zvláště zajímavé pro tyto děti jsou jednotlivé *maličkosti materiálu*. Ve stavbě scén jsou *upřednostňovány figurky. Spontánní projevy jsou nejčastěji emocionálně zabarvené.* („Není ta panenka sladká!“). Děti této skupiny si utváří při *uklizení materiálu* vlastní postoje, nepocítují to jako nepříjemnou povinnost, nýbrž se jim zdá, že *je to součástí hry*. Se stejnou láskou a pečlivostí s jakou se chovaly k materiálu při budování scény, ukládají ho zpět do krabice a může se jim klidně ponechat volnost. Pro ně to patří jednoduše k věci. Nadřazený, dohlížející zorný úhel (stanovisko) nelze ve stavbě scén nalézt. Mnohem častěji zde vznikají *zas a znovu dílčí cíle*, které jsou opět zapomenuty a nahrazeny novými. Děti *sáhnou po materiálu a teprve následně je napadne nějaká možnost jeho použití*. Proto, že stále vznikají nové dílčí cíle a jsou zapomínány*

a znovu vznikají, nachází tyto děti jen stěží nějaký konečný stav, ve kterém by měly pocit, že jsou hotovy, takže je *čas hry* (stavby) *delší* než u první skupiny.

Engels označil další skupinu jako **typ chování pudově** (*instinktivně*) - **snaživý** (*příčinnivý*), pojmem, který se dnes již nepoužívá a který by možná mohl v běžném jazyce vést k nedorozumění. Dnes by se tento typ nazýval spíše jako **hyperaktivní**. Takové děti jsou velice *neklidné*. Během stavění *neustále vstávají a lezou* na jiná místa k sezení, *obcházejí svůj výtvar*. Jsou v neustálém impulsivním pohybu. Bez přestání *hovoří a spontánně sdělují své myšlenky*. Při protokolování je to pak těžké. Takovéto chování se projevuje i během vlastní výstavby scény. Děti staví často i *přes okraj víka* (hyperproduktivní přesahování rámce). Děti jsou během stavění *orientovány* neustále „na ven“. Ačkoliv nikdy zcela neztrácejí z očí plán, záměr stavby, jsou nanejvýš *citlivé na vnější podněty*. Proto nejsou často ve stavu, aby utvořily skutečnou vazbu k materiálu, jejich *hra zůstává povrchní*. To se ukazuje v méně pečlivě provedené stavbě a také v absenci vlastních nápadů. *K předmětům hry* (hračkám) *si vytváří často subjektivní stanovisko* („To se mi líbí.“ ; „To bych chtěl mít.“)

Děti **utlumeného** (*mrzutého*) **typu** chování jsou *zdrženlivé a distancované*. *Množství* (plnosti) *materiálu se spíše polekají*, než že by se těšily. Sedí delší čas před tím, než si něco vezmou a když již něco uchopí, uloží to ihned zpět nebo s tím váhavě, *nesměle a s přílišnou opatrností* manipulují. *Pouze občasně použijí figurky* a jejich ohýbání nepřichází v úvahu nejčastěji vůbec. Děti nemývají většinou žádné nápady a *vzhled scény* je spíše *skrovný*. Krom *chybějícího kontaktu k materiálu chybí také vztah k vnějšímu světu*. *Chybí spontánní projevy*. Tyto děti visí nešťastně mezi hrou a momentálním děním (světem) okolo. Nesblíží se s žádnou stranou a nejsou s žádnou vnitřně spojeny.

Tabulka 1: Shrnutí výsledků Engelsové (cit. dle Fliegner 1995, s. 24)

Charakteristika	Věcně plánující (I+II)	Hravý	Pudově-snaživý	Utlumený
Motorika	Zvládnutá, koordinovaná	Sleduje přirozenou touhu po pohybu	Mnoho pohybů, impulsivní pohyby	Pomalá, váhavá
Uchopování materiálu	Exaktní, pořádné	Pozorné, občas nešikovné	Pevné; manuálně zručné	Pozorné
Styl jednání	Reflexivní, orientovaný na cíl	Spontánní, zaujatý, vytrvalý	Prudký, netlumený	Nejistý
Vystupování	Sebejisté, klidné	Vyrovnané, přátelské	Sebejisté, nenucené	Klidné – „držící se zpět“
Vyjadřování	Občasně, když už, tak vztahující se k věci	Emocionální	Málo přerušovaný proud řeči	žádné
Chápání hry	Úkol, „Dílo“	Radost a ponoření se do činnosti – včetně uklízení	Extravertované, chybí veškerá vážnost	Snaha řídit se instrukcemi: Slabá vazba jak k materiálu tak k vnějšímu světu (visící mezi hrou a světem okolo)
Kontakt se světem	Sekundární	Sekundární	Primární, („estrádní typ“); já-centrovaný	Žádný
Charakteristika scény	Jasně rozčlenění (strukturované); Dobrý kontakt s realitou; smysluplné vztahy; sch. celkového pohledu - nadhled	Jsou upřednostňovány figurky; proměňující se dílčí cíle	Silná tendence šířit se mimo rámec; nižší starostlivost o provedení; chybějící nápady	Slabá tvorba scén, slabé používání figurek, žádné ohýbání figurek, žádné nápady
Primární kontakt s materiálem	Prohlédnutí materiálu před použitím na scéně	Každý prvek materiálu znovu a znovu objevován s novou radostí; obzvlášť zajímavé jsou maličkosti; funkční přijímání vztahů	Povrchní, centrovaný na ven; netrpělivý, aby se mohl zmocnit všeho materiálu, ale současně se dá rozptýlit vnějšími popudy nebo novými hračkami; vrací se ale vždy zpět ke svému záměru	Nejdříve prohlédnutí (spíše jen okouknutí); zdrženlivý

Příloha 3c: Prostorová symbolika dle Knehrové

Citováno dle Fliegner (1995, s. 43-49) – zde lze nalézt i podrobnější výklad k údajům v tabulce.

<i>Kategorie</i>	<i>Subkategorie</i>	<i>Vývojový stupeň</i>	<i>Výkladové relace</i>
Využívání prostoru	vlevo vpředu vpravo vpředu vlevo vzadu vpravo vzadu roh		vyjádření výchozí situace (Wittgenstein, 1957); u chlapců častější (von Salis, 1975); v klinických skupinách častější (von Salis, 1975) akutní konfliktní situace (Wittgenstein, 1957) divák (Wittgenstein, 1957) plánování do budoucna (Wittgenstein, 1957) útočiště (Doron, 1983) (zdůraznění periferie)
Zdůraznění oblastí	vlevo vpravo uprostřed periferie (okraj)		stagnace sil, pasivita, regrese, bezradostnost (Knehr, 1961); náležející do minulosti (Doron, 1983) vývoj sil, aktivita (Knehr, 1961); náležející do budoucnosti (Doron, 1983) aktuálně významné (středová tendence) zábrany, žádné sebevědomí (Engler, 1972); strach (Biermann, 1969, 1970); neurotický (von Salis, 1975)
Vertikální dimenze	výška neporušený vztah výška-základna porušený vztah výška-základna hloubka		chlapci staví častěji do výše než dívky (von Salis, 1975) snaha mít převahu nad ostatními, snaha stát nad ostatními (Knehr, 1961) ctižádost (Biermann, 1969, 1970) kompenzace, poukaz na konfliktní situaci (Knehr, 1961) př. jeskyně, tunely, svah; odpovídá zdůraznění levé strany; viz výše (Knehr, 1961)
Paralelismus (řazení)		přechodová fáze mezi 5 a 6 lety 6-8 > 8 perserverace	první tendence po uspořádávání, upuštění od čistě impulsivně-pudového chování (Höhn, 1951) provází nejčastěji začátek hraní (Höhn, 1951) poukaz na afektivní zanedbávání v raném dětství ¹ část organického syndromu (používání mnoha prvků, hra, která odpovídá mladšímu věku, řazení, nepozorné překračování hranic. Ale: ty samé kombinace platí také pro děti vývojově opožděné, zanedbávané, bez organických poškození!) ²

Pokračování tabulky na další straně:

¹ Nelze diagnostikovat pouze na podkladě administrace a vyhodnocení Scénotestu.

² V těchto případech je samozřejmě nutné využít specifické diagnostické metody.

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Kategorie	Subkategorie	Výv. stupeň	Výkladové relace
Zacházení s hranicemi	zesílení hranic	6-8	výraz magického myšlení těchto dětí („zlá“ zvířata v kleci; Höhn, 1951)
		>8	na začátku stavění; později poukaz na eventuální úzkost, rozpaky (Knehr, 1961); zůstane-li ohraničení nadále: zaclonění proti světu (Knehr, 1961), uzavírání se až „charakterové opancéřování“ jako obranný mechanismus
	překračování hranic ³	9-11	přiměřené věku (Höhn, 1951; von Salis 1975), proto také popř. právě proto poznamenat, co je vynecháno
	nepozorné		schizofrenie, část organického poškození mozku (viz vyše: Paralelismus-perseverace; G. a R. Biermann, 1961; Biermann, 1970)
	antisociální ⁴		jednání, které nechce nebo nemůže dodržovat sociálním uspořádáním stanovené hranice
	hyperproduktivní		rozšíření scénérie z důvodu velké produkce myšlenek (Knehr, 1961)
	cenzurované		tabuizované a z dosahu vědomí držené věci jsou posazeny vně (proto nezávislé na počtu předmětů použitých ve scéně; Knehr 1961)
Používání materiálu	vyhýbání se (= ponechání materiálu v krabici)		odpovídá cenzurujícímu překračování hranic
Počet figurek	žádná	6-8	porucha soc. kontaktu (von Salis, 1975; také u přemíry-mnoha figurek!)
	málo	9-11	přiměřené věku (Jaide, 1953)
	mnoho	> 11	přiměřené věku (Jaide, 1953) porucha při kontaktu (von Salis, 1975; také při nedostatku-žádných figurkách!)
Využití prostoru	ne přes celý prostor – min. prázdný kvadrant		úzkostný, depresivní, bojácný, zdržující se v ústraní (Knehr, 1961); emoční deprivace v raném dětství (von Salis, 1975)
	doplňování materiálem po vlastním dokončení scény		slabé Já (Knehr, 1961)

Pokračování tabulky na další straně:

³ Materiál může však také být - díky slabšímu potlačení - nejprve připuštěn (postaven na scénu), a teprve poté je mu „bráněno“ - a to ještě ne úplně (není položen zpět do bedny, ale mezi krabici a stavební plochu), to znamená, že tabuizovaný materiál je již přiblížen ke scéně, takže by bylo vhodnější označit takovouto situaci spíše jako *přiblížení se hranici* (popř. scéně).

⁴ Označení antisociální, hyperproduktivní a cenzurovaný bylo zavedeno Fliegerem (1995).

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Kategorie	Subkategorie	Vývojový stupeň	Výkladové relace
Tvarování figurek	žádné	do 8	Přiměřené věku (Höhn, 1951)
	k postoji	9-11	Přiměřené věku (Höhn, 1951)
	pro gesta	od 12	Přiměřené věku (Höhn, 1951)
Počet předmětů	minimální	<12,>15	strach, úzkost, obrany, depresivní nálady
	úsporný		utlumený, zabržděný, depresivní nálady, překážky ve výkonu (von Salis, 1975)
	mnoho	<9,>11	hyperaktivita; kompenzace strachu skrze euforické naladění; porucha při kontaktu velkého a těžkého stupně; afektivní zanedbávání v ranném dětství (von Salis, 1975)
	Doplňování materiálem po dokončení scény		slabé Já (Knehr, 1961)
Identifikační figury		6-8	zřídka (Jaide, 1953)
		9-11	častěji (Jaide, 1953)
		12-16	u chlapců častěji než u dívek, pohotovost k identifikaci zřejmě stoupá s mírou inteligence (Jaide, 1953)
Vulgární řešení ⁵	1,5,6,9		index sociability (Kächele-Seegers, 1969)
	2		čtenější při enuréze (Kächele-Seegers, 1969)
	15, 16		čtenější při enkoprézi (Kächele-Seegers, 1969)
	5		méně u enkoprézi (Berger a Rennert, 1956; Kächele-seegers, 1969)
	2		čtenější u adipositas - obezity (Kächele-Seegers, 1969)
	zanedbávání 3-9, 22 bez figurek; 2, 17		méně u adipositas - obezity (Kächele-Seegers, 1969) zvýšeno u astma (Biermann, 1969; Kächele-Seegers, 1969)

Pokračování tabulky na další straně:

⁵ *Dobře přizpůsobené děti*, děti začleněné do soc. skupin vykazují právě tak více obecných řešení jako *dospělí, kteří „stojí oběma nohama na zemi“*.

Kächele-Seegersová ukázala, že v určitých klinických skupinách se obecná řešení vyskytují častěji (Kächele-Seegers, 1969). Nalézají-li se v jedné scéně více takových obecných řešení, nesmíme se nechat svést k rychlým závěrům. Z volby určitých obecných řešení by se neměly činit přímé dg. závěry (Scénotest není ryzím diferenciálně diagnostickým nástrojem!). Rovněž je vhodné zdůraznit, že vulgární řešení nelze v žádném případě považovat za znak nižší inteligence. Vulgární řešení jsou výlučně znaky přizpůsobivosti světu (tzv. kontakt s realitou).

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Kategorie	Subkategorie	Výv. stupeň	Výkladové relace
Originální řešení ⁶	Intelligence patologie jiné		kvalifikovaná inteligence (Fliegner, 1993; Melamed-Hoppe, 1969); bohatá fantazie (Biermann, 1970; Fliegner, 1993) jak výše jak výše, demonstrace inteligence není jediným významem, je to mimo jiné též známkou poruchy (lehký konflikt až těžká porucha; Fliegner, 1993) nejednoznačně přiřaditelné k jedné z obou kategorií intel./ patol.; demonstrace inteligence v menším měřítku (Fliegner, 1993)
Dynamismy	centrování tendence k pohybu ... doleva doprava doprostřed	9-14	intrapsychická napětí (Fliegner, 1993) často je scénérie v centru objektivního nebo subjektivního prožívání (Fliegner, 1993) častěji (von Salis, 1975) regresivní tendence (pasivní figury; Knehr, 1961) progresivní tendence (aktivní figury; Knehr, 1961) Já-požadavky (Já-ideál, toužený obraz sebe sama; Knehr, 1961), důraz na prostředek
Přestavby			cenzurou podnícené zbourání scény, průběžný obraz scény je necenzurovaný, nová stavba (konečný obraz scény) již je cenzurovaný (obranými mechanismy) (Fliegner, 1993)

POZOR NA SCHEMATIČNOST - tabulkové uspořádání a stručnost mohou svádet ke zjednodušenému a zkreslenému nadinterpretování!

Sama Knehrová k této tabulce píše své varování: „...*tyto výklady nesmí být přebírány mechanicky*“, *nýbrž tak, že „nalézají svůj smysl ve vztahu ke smyslu celku“* (Knehr 1961, s. 29).

⁶ Originální řešení poukazující na kvalitní inteligenci. Jsou nejčastěji realistické, proveditelné a značí „zdravou“ produkci myšlenek (jako např. řešení: *hoch trhá jablka z jabloně; speciální vlaková trať; muž stojící (!) na popř. před WC*).

Na patologii poukazující originální řešení jsou jiné kvality. Tyto kombinace se zdají být zvláštní, působí podivuhodně a svérázně, a odlišují se od souvislostí jiných částí scény. Často to jsou izolované, malé a ještě menší scény (jako např.: *dítě strčené hlavou do záchodu; krokodýlovi je ustláno na kožešině; kožešina bez nábytku - jako restaurace*). Takováto řešení jsou potom indikátory patologické produkce myšlenek a vyvozují se z nich závěry o druhu a eventuálně též o příčině poruchy.

Nemohou-li být originální řešení zařazena jednoznačně do jedné z těchto dvou kategorií, tvoří kategorii třetí, kategorii zbylých originálních řešení (např.: *muž se džbánem na lehátku; ošetřovatel zvířat s kufrem v podpaždí*).

Příloha 4: Protokolování dat

Kódování jednotlivých oblastí

Kódy jednotlivých oblastí, označení kódu, jeho popis, kritéria a forma kódování jsou v přehledu uvedeny v následující tabulce:

Tabulka 2:

Oblast	Kódované prvky oblasti	Popis, kritéria a forma kódování
Kódování anamnestických údajů	Nmbr	Pořadové číslo probanda.
	Vek	Věk probanda.
	Pohl	Rod probanda.
	Dg	Diagnóza - kódováno jako 1 u dětí z DD.
	Rodina	Kódováno kvalitativně, takto: 1 - úplná rodina; 2 - žije jen s matkou; 3 - žije jen s otcem; 4 - žije bez rodičů, sirotek; 5 - žije s prarodičem nebo prarodiči; 6 - v případě jiného než prvního manželství alespoň jednoho z rodičů; 7 - umístění v náhradní rodině - proband byl plně adoptován.
	Sourozenci	Kódováno kvalitativně zlomkem vyjadřujícím počet dětí v rodině, lomený pořadím probanda mezi sourozenci (počítáno od nejstaršího).
	Bydliště	Kódováno kvalitativně, takto: 1 - rodinný dům; 2 - byt.
Kresba	KRESBA	Tato poznámka byla do kódovacího protokolu umístěna pouze v případě, kdy byla probandovi administrována i kresebná diagnostická metoda.
Scénotest	STnmbr	Číslo, pořadí scény, kterou proband postavil ve výzkumné situaci (tedy první, nebo druhá - případně třetí - scéna v pořadí).
	Nazev	Název, kterým proband označil odpovídající scénu. V případě selhání (tedy nepojmenování scény probandem) bylo kódováno jako 0.
	Cas	Doba, po kterou proband scénu stavěl - od konce instrukce po probandovo oznámení o ukončení stavby.
	Kde start	Označení místa, kde proband začal se stavbou scény (užíváno označení vycházející z formální analýzy scény).
	Cim start	Označení předmětu, který proband umístil jako první na scénu, případně i který jako první uchopil, označil a posléze vrátil zpět do krabice.

Pokračování tabulky na další straně:

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Scénotest	IF	Identifikační figura - označení předmětu, se kterým se proband identifikoval (spontánně nebo po dotazu examinátora). V případě, kdy identifikační figura nebyla probandem určena, bylo kódováno jako 0.
	Stabilni IF	Bylo kódováno jako 1, když na první i druhé scéně proband jako svou identifikační figuru označil tentýž předmět; a jako 0, když k tomuto nedošlo.
	Perseverace tematu	Bylo kódováno jako 1, když název nebo téma první i druhé scény bylo významově podobné; a jako 0, když tomu tak nebylo.
Inquiry	Pribeh / Popis	Příběh byl zapisován v průběhu administrace. Analýza příběhu je implicitní součástí interpretace a diskuze v empirické části disertační práce a také kapitol o obsahové analýze v teoretické části disertační práce.
Typ kódování		
Sumární kódování	Figurky	Počet lidských figurek na scéně (max. 17).
(dáno součtem výskytu jednotlivých prvků na scéně)	Kostky - velke	Zapsán počet velkých kostek na scéně: bloky velké (max. 4); bloky velké podélně půlené (6); bloky malé (3); bloky malé podélně půlené (4). Maximální počet tedy 17 kusů.
	K. sredni	Zapsán počet středně velkých kostek na scéně: bloky čtvercové (červené) (max. 4); bloky čtvercové (žluté) s trojúhelníkovým výřezem (2); válce (zelené a červené) (8). Maximální počet tedy 14 kusů.
	K. male	Zapsán počet středně velkých kostek na scéně: žluté válečky (max. 9); červené hranolky (11); zelené hranolky (5). Maximální počet tedy 25 kusů.
	Zvirata	Počet zvířecích figurek na scéně (max. 13).
	Symbol	Použití alespoň jednoho předmětu systematizovaného jako symbolický (trpaslík, anděl, sněhulák). Kódováno sumárně - tedy maximálně 3 kusy.
	Oral	V případě umístění některého z těchto předmětů na scénu: pohárky, džbán (s/bez uzávěru), koj. láhev, miska, ovoce. Kódováno sumárně, tedy maximálně 17 kusů.
	Anal	V případě umístění některého z těchto předmětů na scénu: WC, nočník, koště, vědro, džber. Kódováno sumárně, tedy maximálně 5 kusů.
Duální kódování	V	Obecné, vulgární odpovědi. Kódováno duálně (1 v případě přítomnosti a 0 v případě nepřítomnosti V detailu na scéně) a identifikováno na podkladě zjištění a sumarizace Biermanna (1956; viz odpovídající kapitola v teoretické části disertační práce).
(1 = přítomnost; 0 = nepřítomnost kódovaného detailu)	Orig.	Originální, neobvyklé odpovědi. Kódováno duálně (1 v případě přítomnosti a 0 v případě nepřítomnosti Orig. detailu na scéně).
	Ostruvkovani	Skupina 1 a více předmětů, které mají jasně vymezen či společný osud, čímž se vymezují vůči zbylým částem scény.
	Ohranici	1 a více předmětů, které mají jasně vymezen prostor na scéně (např. pískoviště, rybník apod.

Hranice	Jestliže i předměty umístěné v blízkosti scény jsou probandem považovány za její součást.
Lezici figurky	Více než polovina figurek na scéně - bez udání důvodu - nestojí ani se neopírá o stavbu.
Rohovani	Stavba v rozích - diagonální uspořádání scény.
Crash	Jakákoli scéna, v níž je zachycena havárie, neštěstí, zranění, smrt ap.
Plosnost	Jestliže na scéně je přítomna stavba v půdorysu ("ležící dům" apod.).
Vrseni	Dvě a více horizontálních rovin na scéně; tři a více podlaží u staveb typu domu.
Soumernost	V průběhu výstavby je postupováno osově či diagonálně souměrně minimálně ve dvou případech (= min. čtyři předměty).
Skupinkovani	Ostrůvkování figurek/figur. Jestliže lidské či zvířecí figurky jsou na scéně umístěny tak, že vytváří skupinu (složenou minimálně ze tří sourodých - tedy buď jen lidských, nebo jen zvířecích - figurek).
Krava	Přítomnost figurky krávy na scéně.

Duální kódování	Bezpeci	Přítomnost alespoň jednoho z následujících uspořádání na scéně: pes+kožešina, miminko+kožešina, figura+kožešina.
	Rodinnost	Přítomnost alespoň jednoho z následujících uspořádání na scéně: slepice+kuře nebo kuřata, prase+sele.
	Diamanty	Přítomnost alespoň jednoho ze dvou diamantů na scéně.
Kvalitativní kódování	Stavba	Kódováno kvalitativně: 1 - rod. dům; 2 - jakýkoli dům; 2.1 - zřícenina; 3 - brána; 4 - postel, stůl či židle; 5 - plot; 6 - jiná stavba; 7 - cesta, koleje. V případě přítomnosti více staveb na jedné scéně bylo využito kódů pro každou stavbu jednotlivě a tyto kódy byly odděleny čárkou.
specifické kódy pro každou kategorii	Půdorys	Kódováno (viz čísla v závorkách) v případě, kdy prostor znázorňuje vnitřní vybavení či život v domě (1) nebo na zahradě (2) nebo jinde - např. ve škole (3).
v případě nepřítomnosti kódované kategorie, bylo kódováno jako 0	Vztahy	Kódováno, jsou-li na scéně jsou vyjádřeny vztahy mezi figurkami či zvířaty, a to takto: 1.xy - rodina, 2.xy - příbuzní, 3.xy - přátelé, známí, kamarádi, 4 - neupřesněno; x: 0 - neudána příslušnost, 1 - vlastní, 2 - cizí; y: vztah 0 - neutrální, 1 - pozitivní, 2 - negativní.
	Přestavby	V případě, kdy v průběhu stavby došlo k alespoň jedné výraznější změně v tématu či stavbě na alespoň jedné třetině plochy scény. Kódováno ve dvou variantách: 1 = klidné, rozmyšlené, adekvátní; 2= zbrklé, rychlé, unáhlené, bez rozmyslu. V případě užití duálního kódování (1/0) vždy s verbálním popisem situace pro možnost pozdějšího kvalitativního odlišení pozorovaného chování.
	Křeslo	Kódováno 1.x, jestliže bylo přítomno na scéně křeslo, přičemž na místě .x je označení figurky (dle kódů v obsahové analýze) na něm sedící.

Pokračování tabulky na další straně:

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Vlak	V případě přítomnosti vlaku na scéně bylo kódováno následovně: 1 - směřující zleva doprava, 2 - sm. zprava doleva, 3 - sm. zdola nahoru, 4 - sm. shora dolů, 5.x - špatně zapojen, přičemž na místě x je kod směru lokomotivy.
Krokodýl	Jestliže byl na scénu umístěn krokodýl, bylo kódováno dle těchto parametrů: 1 - ozněčen jako hodný, dobrý krokodýl, nebo to takto vyplynulo z příběhu či kontextu scény, 2 - zlý, agresivní, špatný, 3 - nebylo probandem určeno.
Houser	Při přítomnosti figurky housera na scéně kódováno takto: 1.x - figurka označena probandem jako houser, 2.x - husa, 3.x - jiné zvíře; x: dobrý(1), zlý(2), neurčeno(3).
Miska	Je-li na scéně přítomna miska, jsou zohledňovány dva aspekty: 1 - s ovocem, nebo jako miska pro zvíře; 2 - prázdná ve spojitosti s figurkami.
Lehatko	Skládací lehátko bylo kódováno vzhledem ke dvěma aspektům: bylo-li složeno správně (1), nebo nesprávně (2); a doplňující kód .x pro označení figurky na ně probandem umístěné.
Hyster	Kódováno kvalitativně jestliže na scéně byly umístěny následující předměty, a to takto: žluté ostré kostky postavené jakoby "královská koruna" (1), reklamní sloup (2), opice (3), opice na stromě (4), Princezna, Princ (5,6).
TV	Jestliže byl televizor použit jako TV, pak bylo kódováno jako 1, jestliže v jiném významu (krb, stůl apod.) pak jako 2. Nebyl-li na scéně TV přítomen, bylo kódováno jako 0.

Kódování syndromů a kategorií

Kódované kategorie a syndromy byly převzaty z výzkumů Englera (1972) a Ermertové (1997), přičemž Ermertová při svých závěrech vycházela z výzkumu Salise (1975).

V následující tabulce jsou uvedeny zdroje pro kategorizaci, označení kódovaných syndromů a kategorií, popis a kritéria tohoto kódování a také poznámka týkající se formy kódování.

Tabulka 3:

Zdroj pro kategorizaci	Označení	Popis a kritéria kódování	Poznámka
Syndromy	Sy. orality	Syndrom orality (scény s jídlem, používání nádob na pití, žeroucí zvířata, touha po jídle a používání ovoce).	kódováno duálně ^(1/0; přítomnost/nepřít.)
cit. dle Engler (1972)	Sy. falický	Falický syndrom (syndrom výkonu: školní tabule a všeobecné používání materiálu; syndrom ctižádostivosti: věže, princezna; auto a vlak a vystupování z rámce).	kódováno duálně
	Sy. regrese	Syndrom regrese (směřování uspořádání vlevo, anděl, kojeneček, kožešina, scény se sezením, scény se spánkem a sezením).	kódováno duálně
	Sy. agrese	Syndrom agrese (krokodýl, houser, liška).	kódováno duálně
	Sy. strachu	Syndrom strachu (policista, klepačka na koberce, strach ze zvířat, strach z prázdnoty (horror vacui), obranné stavby resp. stavby pevností, ohraničování).	kódováno duálně
cit. dle Ermert (1997) na podkladě výzkumů Salise (1975)	Předmětů	Počet všech předmětů umístěných na scéně, případně přiřazených ke scéně probandem (např. je-li stavěno i mimo okraj scény).	kódováno sumárně (číslo vyjadřující počet)
	Figurek	Počet všech lidských figurek umístěných na scéně, případně přiřazených ke scéně probandem (např. je-li stavěno i mimo okraj scény).	kódováno sumárně
	Prostor-volný	Ponechání volné plochy v rozsahu nejméně jednoho herního kvadrantu.	kódováno duálně
	Periférie	Zdůraznění periférie hrací plochy.	kódováno duálně
	Centrum	Zdůraznění centra hrací plochy.	kódováno duálně
	Půlení	Zdůraznění levé, pravé, spodní či horní poloviny. Za „zdůraznění“ jedné poloviny je považováno, když většina, tedy přes dvě třetiny, předmětů je umístěna na jedné polovině. Při nejistotě týkající se zdůraznění jednoho kvadrantu se počítá takto: Pokud se v nejobsazenějším kvadrantu nachází nejméně o 50% předmětů více než ve druhém nejobsazenějším (který je tedy počítán jako 100%), je toto kritérium splněno.	kódováno duálně
	Kvadranty	Zdůraznění levého či pravého dolního kvadrantu; zdůraznění levého či pravého horního kvadrantu.	kódováno duálně

Pokračování tabulky na další straně:

Pokračování tabulky z předcházející strany:

Kategorie	Označení	Popis a kritéria kódování	Poznámka
	Rovnoměrnost	Předměty a figurky jsou rovnoměrně rozděleny po celé hrací ploše.	kódováno duálně
	Ohraničování	Kritérium bylo splněno, když byla nějaká plocha ze tří stran ohraničena kostkami či sloupy (popř. při částečném uzavření kruhu, zasahujícím nejméně 270 stupňů).	kódováno duálně
	Centrování	Alespoň dvě třetiny všech figurek a zvířat jsou natočeny obličejem, popř. tlamou či zobákem, do jednoho bodu; popř. se figurky dívají jedním směrem.	kódováno duálně
	Okraje	Jestliže kterýkoli předmět je umístěn mimo okraje hrací plochy (víka).	kódováno duálně
	Navršování	Vertikální navršování předmětů. Jsou-li předměty (např. kostky, zvířata apod.) postaveny (na sebe) vyšší, než je figurka dospělého.	kódováno duálně
	Vyvýšení	Figurky lidí či zvířat jsou umístěny na vyvýšených místech. Alespoň dvakrát výše, než by měly hlavu, kdyby stáli přímo na podložce, scéně.	kódováno duálně
	Paralelismus	Extrémní paralelismus; Převažující většina všech předmětů včetně figurek musí ležet paralelně k sobě podél své podlouhlé osy či být k sobě natočeny asi tak způli v pravém úhlu.	kódováno duálně

Poznámka:

Pro všechna duální kódování v kategoriích a syndromech postačuje výskyt nejméně jednoho z udávaných detailů, prvků scény.

Koeficienty

V Tabulce 4 jsou uvedeny jednotlivé koeficienty, jak byly použity ve výzkumu Humpolíčka (2004).

V rámci kódovacího protokolu byly zaznamenány i poznámky examinatora (viz Tabulka 9).

Tabulka 4:

Koeficienty	Vzorec pro výpočet	Poznámka
Figur %	100 KRÁT [Počet figurek na scéně] DĚLENO [PBK]	PBK je počet všech předmětů na scéně po odečtení počtu všech kostek na scéně
Blocks %	100 KRÁT [Součet všech kostek na scéně] DĚLENO [Součet všech předmětů na scéně]	
Agr %	100 KRÁT [kód Agr] DĚLENO [PBK]	
Oral %	100 KRÁT [kód Oral] DĚLENO [PBK]	
Anal %	100 KRÁT [kód Anal] DĚLENO [PBK]	
Symbol %	100 KRÁT [kód Symbol] DĚLENO [PBK]	

Příloha 5: Přehled vulgárních řešení stavby scény

Tabulka 6: Orientační přehled vulgárních řešení u jednotlivých autorů (cit. dle Ermert 1997, s. 73)

Biermann 1956	Harnack&Wallis 1954	Jaide 1953
1. Miminko či dítě na kožešině	Miminko na kožešině	Miminko na kožešině
2. Miminko či dítě na záchodě		Záchod a miminko
3. Miminko s lahví či nočníkem		
4. Lehátko a kožešina s babičkou, matkou/dítětem, miminkem	Babička na lehátku	Lehátko a kožešina
5. Služebná s domácím náčiním		
6. Matka s dítětem		
7. Rodiče s dítětem		
8. Služebná s dítětem		
9. Rodiče		Otec a matka
10. Prarodiče		Dědeček a babička
11. Skupina dětí při hře		
12. Anděl u miminka		
13. Stůl, ubrus, nádobí		Stůl, ubrus, nádobí
14. Trpaslík v lese	Skřítek v lese	Skřítek v lese
15. Anděl na střeše		Anděl na zdi
16. Zeď, sloupy		
17. Auto a garáž		Auto a garáž
18. Auto na ulici, silnice, most		Silnice, most, policista
19. Liška v lese		
20. Liška a husa	Liška a husa	Liška a husa
21. Opice na stromě		Opice na stromě
22. Čáp na střeše, sloupu		Čáp na střeše
23. Zvířata v ohradě		Zvířata v ohradě
24. Kráva v ohradě	Kráva na pastvině	Kráva v ohradě
		Lékař a dítě
	Pes a děvče/pán	Pes a děvče/pán

Příloha 7: Postupy (techniky) využitelné při práci se Scénotestem v klinicko-poradenské praxi

V této příloze bude naznačeno několik základních možností jak obohatit práci se Scénotestem (a to jak diagnostickou tak terapeutickou). Budou zde popsány tři obecné (Název, Příběh, IF) a sedm specifických postupů či „technik“, kterými je možno se nechat inspirovat pro své vlastní, individuální rozšíření repertoáru aktivit se Scénotestem.

Techniky, které jsem výše označil za *obecné*, doporučuji *využít při téměř každém sezení s klientem* (zejména jedná-li se o sezení cílená převážně diagnosticky). *Užití specifických technik*, jejich adaptací či zcela novátorských postupů *je zcela „v režii“ každého, kdo s metodou pracuje a neobává se improvizovat.*

Sám *improvizuji velmi rád* a ve většině případů jsem si jist, že improvizace významně obohacuje diagnostický i terapeutický přínos metody, přesto *nekompromisně respektuji tato dvě pravidla:*

Důsledně se snažím *zamezit iatrogenizaci klienta*⁷/pacienta (jinak řečeno, ať mne napadne jakkoli netradiční postup, předtím, než jej uplatním v rámci sezení musím důsledně zvážit co nejširší škálu přínosů i rizik pro klienta, klientův soukromý život – např. blízké vztahové osoby; pro mne jako odborníka i pro náš terapeutický/diagnostický vztah);

Ve svém rozhodování jsem *veden přínosem a užitekem pro klienta* (jinak řečeno, klient určuje míru potřebnosti či žádoucnosti užití specifické techniky či improvizace; mírou pro rozhodování může být jak racionální implikace z kontraktu s klientem, tak zcela intuitivní odhad aktuálních skutečností a procesů v konkrétním setkání s člověkem).

S mírou improvizace při sezeních úzce souvisí také *míra direktivity*. Pro účelnou aplikaci Scénotestu *nelze přesně stanovit žádoucí míru direktivity* v přístupu ke klientovi. Z mých zkušeností je nejlépe, dokáže-li se odborník volně *pohybovat na kontinuu intenzity direktivity* dle dvou pravidel uváděných výše v souvislosti s improvizací. Na počátku setkání s úzkostnějším člověkem tak lze být více strukturujícím, kdežto na jeho konci být pouze pozorujícím a nezasahujícím společníkem při vzájemném setkání. V průběhu jednoho sezení a většinou v průběhu dlouhodobější psychoterapie (zejména s dětskými klienty) je tak možné využívat jak *direktivních technik* kognitivně-behaviorálních tak práce v duchu *na-klienta-orientované terapeutické školy*, stejně jako prvků či technik z oblasti *gestaltherapie* ap.

Scénotest je „pouze“ nástrojem, který může katalyzovat profesionalitu odborníka, který s ním pracuje. Stejně jako v případě nože tak závisí na každém z nás, zda bude využit ku prospěchu klienta (v přirovnání k noži například naučíme klienta ukrojit si krajíc chleba, aby se kdykoli mohl nasytit), nebo zda jím klientovi neprospějeme (a – například v zájmu vlastního ega – pak budeme nožem kvedlat v klientově mezižební krajině, abychom zjistili, zda máme/nemáme pravdu, když jsme přesvědčeni o příčině jeho potíží v oblasti srdeční).

Dále je vhodné si uvědomit, že *Scénotest je pouze jedním z mnoha využitelných nástrojů v psychoterapeutické praxi*. Před jeho aplikací je vhodné zvážit, zda právě Scénotest je pro daného klienta/pacienta onou vhodnou (v dané chvíli nejvhodnější) metodou, nebo zda by

⁷ V přecházejících částech textu i nadále budu používat slovo klient obecně ve významu člověka, který přichází k odborníkovi (psycholog, lékař, spec. pedagog, soc. pracovník, etoped ap.) s terapeutickou/poradenskou/diagnostickou zakázkou. Slovu klient se nicméně v praxi snažím cíleně vyhýbat a mluvit vždy o člověku – nejlépe užitím jeho/jejího (či smyšleného) jména.

nebylo mnohem užitečnější využít techniku či metodu jinou (např. verbální, kresebnou, volnou hru, vyprávění, práci s hlínou či prstovými barvami atd. atd.). Zůstanu-li v rovině přirovnání Scénotestu k noži, pak je důležité si uvědomit, zda je před klientem chléb, nebo rozdělané kolo, abychom se pak nepokoušeli klienta učit krájet chléb šroubovákem – ne, že by to nebylo možné (stejně jako nožem šroubovat), ale ...

Základním nástrojem Scénotestu jsou pak **otázky**⁸.

A nyní již přejdeme k jednotlivým technikám. Vždy bude uveden název techniky, její stručný popis, účel či kontext pro jejich uplatnění a několik poznámek k jejich aplikaci.⁹

Obecné techniky využitelné při administraci Scénotestu:

Název

Popis: Každou scénu, která je v průběhu setkání postavena, je vhodné pokusit se nechat klientem pojmenovat – jestliže tak neučiní spontánně, je možno jej vyzvat (formulací odpovídající věku klienta).

Účel: Znat název vystavené scény je vhodné pro kontextualizaci – a to jak pro odborníka tak pro klienta. K názvu lze poté vztahovat následný příběh o stavbě a zaměřit se na slučitelnost/nesučitelnost názvu a příběhu.

Poznámky: Mladší děti (předškolního a mladšího školního věku – a děti s mentální kapacitou odpovídající tomuto věku, případně klienti úzkostní či negativističtí) mohou mít s názvem potíže. Je-li to vývojová záležitost, pak jejich snaha často končí popisem jednotlivých prvků na scéně, čímž volně přejdou k další technice – Příběh. V případě dětí negativisticky laděných může být odpovědí i striktní: „Žádný název to nemá, přece to (=takovou blbost) nebudu pojmenovávat!“

Jestliže se zdá, že příčinou selhání je neporozumění instrukci, můžeme instrukci obměnit (uvést například název některé pohádky, filmu či knihy, nebo sdělit svou vlastní verzi názvu a sledovat, jak klient zareaguje...).

Jestliže klient nedokáže název vymyslet, netrápíme ho a (v zájmu udržení/navázání vztahu s klientem) volně přecházíme k příběhu a další práci se Scénotestem (případně jinou metodou).

Příběh

Popis: Po vystavění a případně pojmenování scény klienta požádáme (jestliže tak neučiní spontánně), aby nám pověděl, co postavil, zda se na scéně něco odehrává, zda postavil nějaký příběh apod.

Účel: Získáváme tak od klienta další produkt jeho činnosti, s nímž lze (diagnosticky i terapeuticky) pracovat (např. v kontextu narativní psychoterapie, analýzy textu ap.).

⁸ Vhodnou formou a s přesným načasováním položená otázka je skutečným základem mnoha diagnostických a terapeutických přístupů. S otázkami souvisí také schopnost reflexe, empatie, vnímání „zpětné vazby“ atd. O obecných terapeutických zásadách, stejně jako o formách otázek však pojednávají jiné publikace a zde není dostatek prostoru na to, aby jim byl věnován větší prostor.

Přesto ještě jednou zdůrazňuji – základním nástrojem Scénotestu jsou právě **vhodnou formou a s přesným načasováním (pro klienta) položené otázky**.

⁹ Techniky jsou popisovány z pohledu individuálních sezení (standardní administrační situace). Všechny jsou, po drobné úpravě a přizpůsobení aktuální situaci, stejně dobře využitelné i v situaci jiných forem administrace (Společný Scénotest, Rodinný Scénotest, Skupinový ST atd.).

Poznámky: Podobně jako s názvem je přelomovým věkem období zhruba mladšího a středního školního vývojového věku dítěte. Do této vývojové fáze klient buď nevypráví žádný příběh, nebo zůstává v rovině popisu a vyjmenovávání jednotlivých prvků či skupin na scéně. Odpovídá to zjištěním obecně vývojovým a souvisí to se schopností kontextualizace či vnitřní provázanosti (podrobněji viz kapitola Výzkum Höhnové – Věkové období 9 až 11 let).

Příběh a jeho analýza (či následná terapeutická práce s příběhem) je velmi důležitou součástí scénotestových sezení – ověřujeme si tak například kontakt klienta s realitou, paměťové schopnosti, schopnosti identifikace, provázanosti vystavěného a prožívaného (mentálního obrazu scény¹⁰) či – například v tzv. „klíčových scénách“ – přímé poukazy k příčinám potíží či jasná diagnostická vodítka.

IF – identifikační figura

Popis: Klient je požádán, zda by mohl označit něco na scéně (figurku, zvíře či jiný předmět), čím by mohl být on sám¹¹. Následně je možno obdobně pokračovat v identifikaci dalších osob či předmětů (například důležitých vztazných osob z prostředí klienta či v návaznosti na aktuálně řešený problém).

Účel: Ověřit si schopnost identifikace a také její trvalost.¹²

Poznámky: V některých případech je identifikace učiněna zcela spontánně – například děti, které přicházejí se závažným problémem (silný traumatický zážitek - např. sy CAN, PTSD ap.) prokazují výrazně vyšší a trvalejší schopnost přímé i projektivní identifikace¹³ - a to i v ranějším věku než je běžné¹⁴.

¹⁰ Reálná stavba scény mnohdy nevystihuje to, co se klient snažil znázornit. Jeho **mentální reprezentace scény je bohatější než to, co na scéně reálně je**. Krajním příkladem může být scéna, na níž 16letý rómský chlapec postavil pouze křeslo a na ně dal GM čelem k LP rohu, za babičku pak dal ještě dub a psa. Obsahově velmi chudá scéna. Při vyprávění příběhu však zmiňoval mnoho dalších detailů, které na scéně reálně vůbec nebyly vystavěny, s nimiž však on při stavbě zcela implicitně operoval (činžovní dům, sušáky na prádlo, balkóny, pískoviště ad.). Vyjádření detailů, které nevystavěl, byly podpořeny právě nadílkou vyprávění příběhu. Jeho doplňování těchto detailů jsem malinko pozitivně ocenil a především je bral jako zcela normální. V průběhu dalších setkání pak dokázal stále více detailů vystavět a stále méně podstatných součástí scény doplňovat pouhou verbalizací mentální reprezentace – jinak řečeno, nebál se již plně projevit svou přirozenost a dokázal díky tomu se mnou postupně navázat i poměrně dobrý terapeutický vztah.

¹¹ Důsledně rozlišuji mezi figurkou a figurou. **Figurka** je materiál, součást vybavení Scénotestu – dosud nemající pro klienta hlubší význam. **Figurou** se stává tehdy, je-li klientem (ať už spontánně nebo na požádání) identifikována – získává tak individuální význam pro klienta. Jako **IF** - identifikační figura, je pak označována ta figurka či jiný materiál, s nímž je identifikován klient sám.

¹² Například mladší děti mohou velmi rychle identifikovat téměř vše, co se na scéně vyskytuje, po chvíli však identifikace zaměňují. V takovém případě lze hovořit o „vynucené identifikaci“, která není pro klienta závazná a učinil ji například pro to, abychom „měli radost“, aby „se nám zavděčil“. Vývojové hledisko stability identifikace je rovněž zmíněno v kapitole: Výzkum Höhnové.

¹³ Např. **GF** je šestiletým chlapcem označen za strýce, čáp za otce, slepice za matku a **b** je IF - identifikační figura – klienta; chlapec byl sexuálně obtěžován strýcem, přičemž otec o tom – zřejmě – věděl – avšak nezasáhl a byl pro chlapce nedostupný – v oblacích, na komíně, a matka o tom – zřejmě – nevěděla, chlapci však poskytovala ochranná křídla vždy, když se začaly projevovat návazné psychosomatické potíže – např. s chováním ve školce a v kolektivu vrstevníků, kožní vyrážka.

¹⁴ Dle mých zkušeností jsou identifikace schopny děti již od raného věku, avšak stálejší identifikace figur se objevuje kolem šestého až osmého roku věku, a terapeuticky využitelná identifikace až tak kolem deseti-jedenácti let věku. Tyto hranice jsou však výrazně individuální a nelze je zobecnit.

Specifické techniky využitelné při administraci Scénotestu:

Diamanty

Popis: Klient je vyzván, aby si vzal do každé ruky jeden diamant (viz níže: Poznámky) a zvolil si, který z nich je mu příjemnější, který se mu více líbí, zamlouvá. Po určení příjemného, kladného diamantu je mu oznámeno, že druhý diamant je tedy méně příjemný, spíše nehezký, příliš se mu nezamlouvá. Následně je klient požádán, aby dal příjemný diamant na scénu tam, kde by se mu nejvíce líbilo, kde by mu bylo dobře, kam by se sám chtěl postavit... a nepříjemný diamant tam, kam by se nikdy nechtěl dostat, kde by se mu nelíbilo, kde to není fajn...

Účel: Zjištění protikladných prvků/oblastí na scéně. Zjištění schopnosti a zdůvodnění klientova rozhodnutí. Ověření hypotéz o významu částí scény – „otevření dveří“ pro další analýzu scény z hlediska pocitů.

Poznámky: Já pracuji se setem Scénotestu, který je obohacen o čtyři součásti doplňkového materiálu (diamant, princ, koště a TV), proto mohu využít techniku Diamanty v popsané podobě. Jestliže ve svém setu nemáte k dispozici dva diamanty, je možno využít například červený a zelený váleček z kostek, nebo kterékoli dva (odlišné) prvky ze setu Scénotestu, případně (a možná zcela nejlépe) využít předmětů, které nejsou vůbec součástí setu (např. dvě skleněnky, dětské čokoládové penízky, různobarevné kousky stuhy apod.). Je důležité si do zápisu zaznamenat, který prvek byl klientem označen za kladný a který za záporný „diamant“.

Časový posun, vývoj

Popis: Poté, co klient dostavěl scénu a uzavřeli jsme základní inquiry (včetně např. foto-dokumentace), je požádán, aby označil čas, ve kterém se situace na scéně odehrává (čas může být označen hodinou v dni, měsícem, ročním obdobím, roky či událostmi života nebo letopočtem atp.). Následně – většinou ve stejných časových jednotkách, které užil klient – je vyzván, aby vystavěl novou scénu o této scéně v době, kterou mu určíme, nebo na které se s ním domluvíme (např. „...a jak by to mohlo vypadat za hodinu, večer, za rok“; „...dokázal bys to pozměnit tak, aby bylo vidět, jak to bylo před hodinou, ráno, v době než se ti narodil bratříček“?).

Účel: Zjistit schopnost časového posunu, kontaktu s realitou, přání či vzpomínek...schopnost změnit svůj výtvar (schéma).

Vyjasnění si naznačených vztahů či skutečností zobrazených na scéně.

Umožnit (klientovi i terapeutovi) pohled do budoucnosti, dát perspektivu, vytříbit si představy o tom, jak bude problém (či účinek terapie) či rodinná situace (konstelace) vypadat za určitý čas atp.

Získat čas k přemýšlení.

Poznámky: Tato technika se dá využít téměř kdykoli (zejména u starších dětí) – je možno ji (s jistým zlehčením a nadsázkou) označit jako „záchrannou“ či „natahovací“ (např. v případě, kdy potřebujeme sami získat čas) – je však docela dobře možné, že i při takto zjednodušeném a náhradním využití zjistíme, že bylo nakonec velmi užitečné ji do sezení začlenit.

Předchozí odstavec by mohl vést ke zkreslenému vnímání této techniky jako banální či kdykoli použitelné – jestliže ji budete nadužívat a neúčelně „zneužívat“, rozhodně tím

nevzbudíte zájem klienta a pravděpodobně se spíše začne nudit...a časem vás pak bude klient „předvídat“.¹⁵

Reálné / Ideální

Popis: Zjištění (dotazem, dedukcí z pozorování, chování či anamnézy) aspektu (reálné/ideální) zobrazené scény a požádat klienta, aby znázornil aspekt doplňkový (jestliže scéna vyjadřuje klientovo přání, požádat jej, aby vystavěl situaci, která odpovídá jeho vnímání reálné situace, a naopak).

Účel: Vnést polaritu a hodnotící hledisko, potažmo povzbudit expresi emocí.

Poznámky: Tato technika není zacílena pouze na oblast reálné/ideální, ani na klienta samotného. Je možno pracovat i s polaritou příjemné/nepříjemné, lákavé/odpuzující, žádoucí/nežádoucí apod. Také není nutno zůstat u úhlu pohledu klienta, ale je možno požádat o zachycení těchže polarit z hlediska jiného člověka (máma, bratr, spolužák, partner, nadřízený; examinátor ...).

Dialog, Interakce

Popis: Klienta „vedeme“ k rozhovoru mezi různými předměty na scéně (figurkami, zvířaty, stromy, ...).

Účel: Prohloubit identifikaci klienta s figurami/materiálem na scéně. Vést k volné expresi emocí, názorů či postojů.¹⁶

Poznámky: Někdy klient vede rozhovor spontánně (zejména děti mladšího školního věku). Je možno dialog podpořit tzv. „rolováním“ – tedy hrou na role – učitele, matky, domácího zvířete apod.

Rolování i rozhovorů se může aktivně účastnit i examinátor (v takovém případě je vhodné důkladně znát anamnestické údaje, údaje o znázorňované – např. problémové – situaci apod.). Při této technice je možno si předměty zúčastněné na dialogu brát do rukou, stavět mimo scénu, předávat si je mezi terapeutem a klientem apod. Tato možnost je dále intenzifikována v technice Scéno-drama/tizace.

Úhel pohledu

Popis: Klient je vyzván, aby se podíval na svou scénu z pohledu různých figurek či zvířat, která na scéně jsou a byly nějak identifikována (tedy z pohledu figur), z nadhledu či ze stavby, která je na scéně apod.

¹⁵ Samozřejmě i s touto situací je možno cíleně terapeuticky pracovat – např. s klientem negativistickým („v odporu“); schizoidním, autistickým či úzkostným prožíváním; nebo s klientem se silně vypěstovanými obrannými mechanismy (např. racionalizace).

¹⁶ Je velmi zajímavé a užitečné naučit se pracovat s citlivou změnou v identifikaci během dialogu – např. tak, že chvíli hovoříme jakoby s figurkou a chvíli jakoby přímo s klientem či identifikovanou reálnou osobou (figurou). Příklad: Čtrnáctileté děvče má problémy s komunikací ve školním kolektivu (přestoupilo na novou školu a zde se od spolužáků značně odlišuje strukturou svých zájmů ve volném čase). Při stavbě scény sebe identifikovalo (IF) s G a chlapce, se kterým má největší nesnáze s B. Byla požádána, aby se pokusila vést dialog mezi těmito dvěma figurkami. Po chvíli rozhovoru položíme otázku figurce G. Děvče odpoví za G (tedy svou IF) a rozhovor dvou figurek dále pokračuje. Po chvíli položíme otázku Honzovi (tedy chlapci, který byl identifikován figurkou B), pak Lucii (klientce), poté opět figurce Lucie...atd. Zkrátka v průběhu dialogu zcela volně „přebíháme“ mezi figurkami a reálnými osobami (nebo vlastně jejich reprezentacemi v mentálním prostoru Lucie). Lucie tyto slovní hříčky – jestliže je technika dobře načasovaná a zvládnutá - vůbec nepostřehne a dialog prožívá stále intenzivněji a autentičtěji.

Účel: Podpoření možnosti vhledu, náhledu, vžití se do situace druhých (např. znázorněných vztažných osob).

Uvědomění si zejména kvality znázorněných vztahů a jejich případné analogie s realitou¹⁷.

Poznámky: Trojdimenzionalita Scénotestu může takto užitečně katalyzovat například techniku tzv. „přeznačkování“.

Je vhodné mít zajištěnu možnost zcela volného pohybu kolem stolu, na němž se staví – klient většinou sám (po vyzvání k této technice) vstane a scénu obchází a obhlíží.

Je užitečné, aby i terapeut/examinátor vstal a obhlížel scénu z různých úhlů – podobně jako klient – a o svých dojmech s klientem dále (cíleně) komunikoval.

Scéno-drama/tizace (s/bez účasti vyšetřujícího)

Popis: V podstatě se jedná o rozšířenější formu techniky Dialog, Interakce.

Buď klient sám (s, nebo bez dopomoci/podpory terapeuta), nebo společně s terapeutem dramatizuje situaci na scéně – rozvádí příběh, dialogy, volně asociuje, pouští si „fantazii na špacír“...zkrátka s testovou situací, se scénou si hraje.

Účel: Skrze odlehčení (humor, hru ap.) vést k prohloubení/rozšíření/intenzifikaci vnímání znázorněné situace.

Poznámky: Je vhodné, aby dramatizace (ať je jakkoli hravá a odlehčená humorem) vždy měla příběh, hlavní postavy, zápletku, rozuzlení; a aby vyústila v pointu, kterou je klient schopen buď sám verbalizovat či postavit (znázornit na scéně, pohybem, gestem...), nebo alespoň reflektovat (implicitně či explicitně vnímat význam dramatizace).

Externalizace – přenos na objekt (figuru)

Popis: Poté, co byly stanoveny figury na scéně (proběhla identifikace), klienta požádáme, aby se co nejautentičtěji přenesl do znázorněné traumatické situace a „vedeme ho“ k externalizaci svých pocitů skrze figury na scéně.

Účel: Možnost relativně bezpečné exprese emocí - skrytých (neuvědomovaných, obávaných) pocitů.

Poznámky: Technika externalizace je využitelná především terapeuticky¹⁸.

Patří k nejsilnějším a také nejrizikovějším technikám při práci se Scénotestem.

Je velice důležité znát důkladně anamnestické údaje, objektivní i subjektivní údaje o situaci, kterou terapeuticky zpracováváme, zdravotní stav klienta; klienta předem připravit na možnost silného prožitku připravené-bezpečné-terapeutické situace, být si jist/a, že s nabízenou technikou autenticky souhlasí a upozornit ho na možnost kdykoli využít pravidla „STOP“!

¹⁷ Například: Figura otce sedí na křesle a z pohledu klientky se dívá na hrající si děti před sebou, po změně úhlu pohledu – z pozice otce – klientka zjistí, že je otec nastaven spíše tak, aby viděl na ni – IF – ovšem v jeho výhledu mu brání jablko, kterou tam dětem dala: „... přeče proto, aby měly stín“. Symbolicky tak znázornila aktuální problematický vztah s manželem, kterému se vzdaluje pro svou – místy až nadměrně ochrannou – péči o děti.

¹⁸ Například u obětí trestných činů (např. znásilnění, svědek nehody či vraždy), neúmyslně způsobených trestných činů a následných pocitů viny (např. autohavárie, zabití v sebeobraně), u závislostí (komunikace s předmětem závislosti) či psychosomatických onemocnění (komunikace se symptomem) apod.

K zintenzivnění prožitku při externalizaci lze využít i dalších technik – viz např. poznámka k technice Dialog, Interakce: Účel.

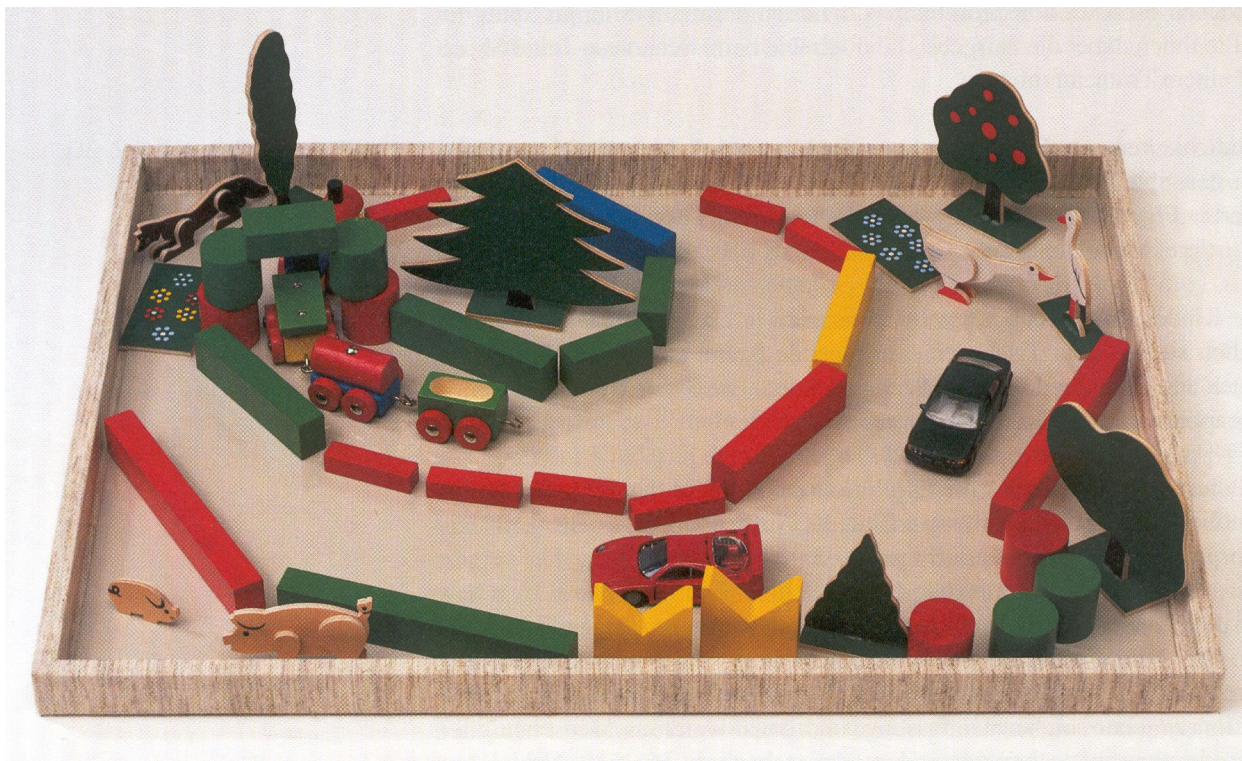
Technika je o to účinnější, oč lépe se podaří klientovi vžít do situace – je vhodné tedy připravit kontext sezení, je možno využít i určitých sugestivnějších postupů v identifikaci reálných okolností na scéně.

Je vhodné pořizovat kontinuální záznam sezení (např. videokamerou či diktafonem).

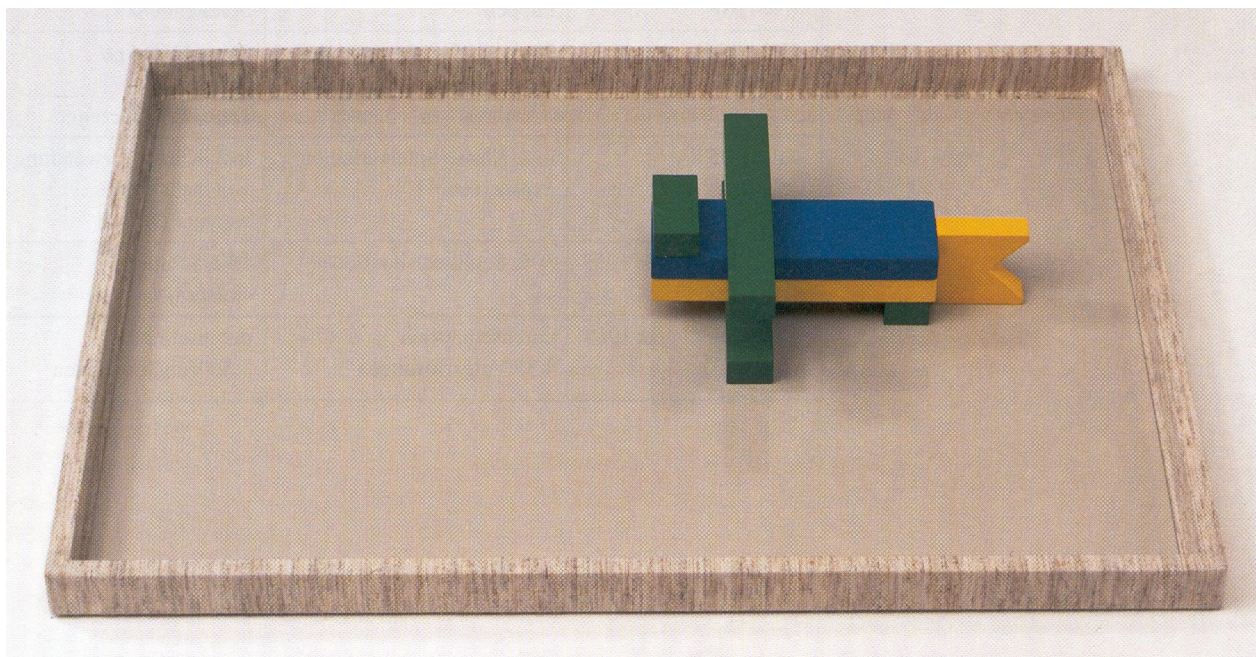
Je možno navázat dalšími terapeutickými postupy (relaxace, hypnóza, systematická desenzibilizace aj.).

Kazuistiky

Fotografiemi dokumentované kazustiky uváděné Ermertovou (1997):



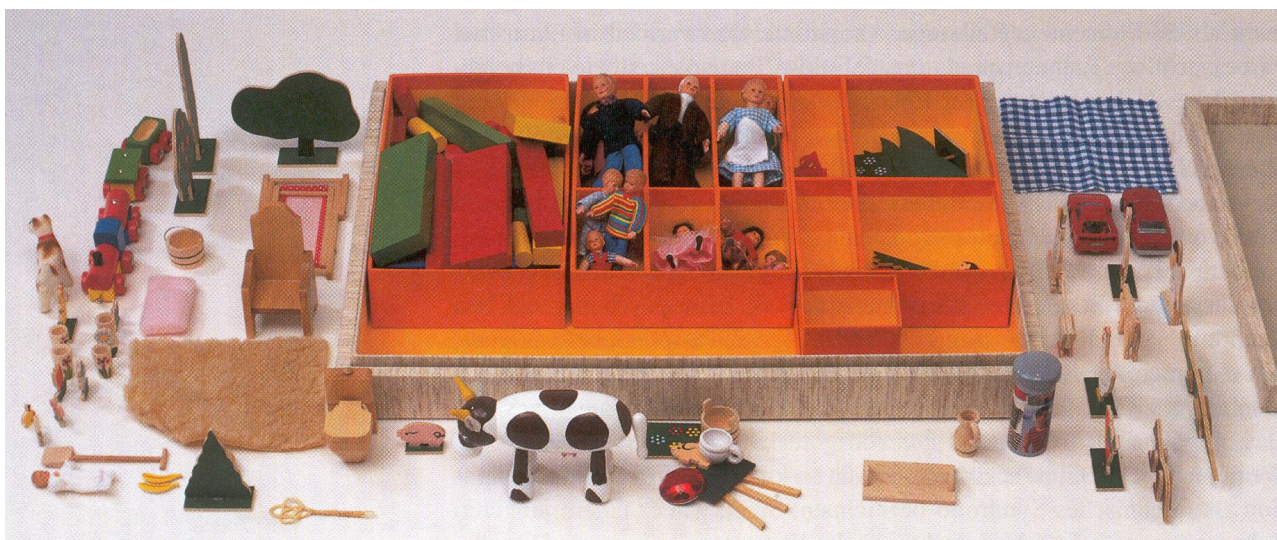
Devítiletý chlapec postavil silnici a vlak v lese. Vlak jezdí dokola a projíždí při tom bránou; v lese se nachází liška a vepř. Uspořádání silnic odpovídá Eriksonovým pozorováním hrového chování chlapců.



To je "takové" staré letadlo, komentovala devítiletá holčička svou stavbu. Tento obrázek odporuje hojně popisovaným pohlavně typickým stavbám.



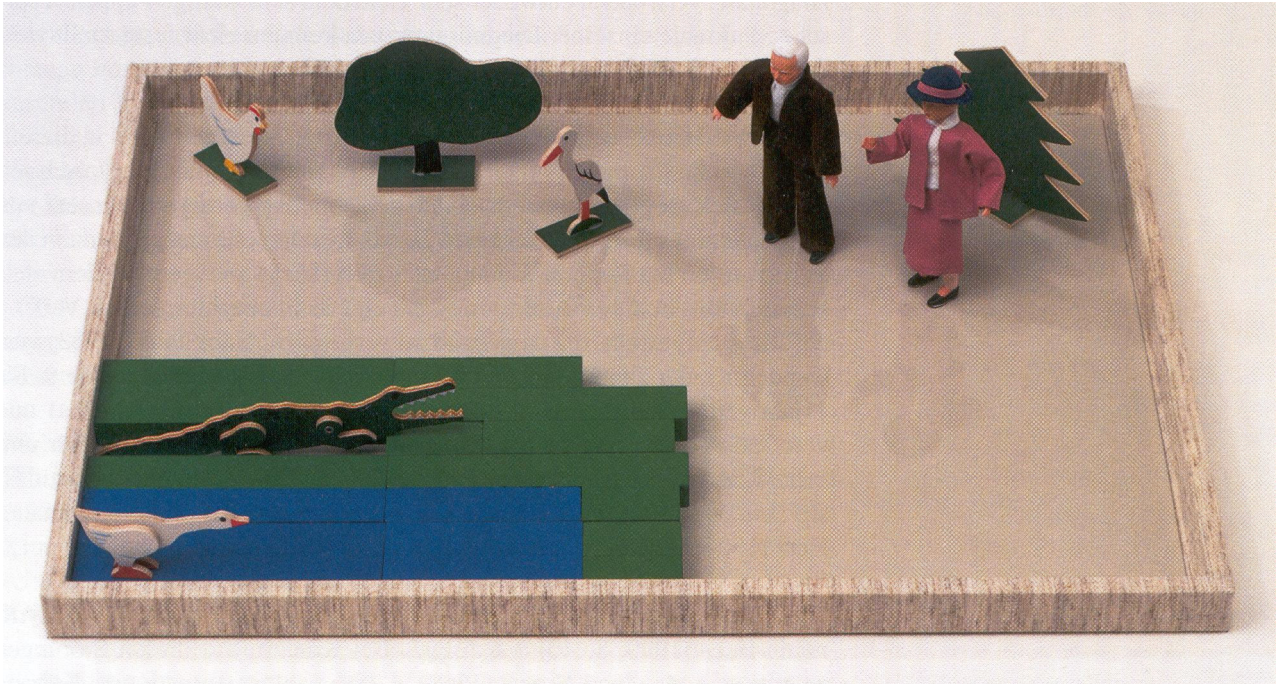
K tomuto obrázku nám Dr. Thomas von Salis sdělil, že scénu postavil jedenáctiletý chlapec s psychoorganickým syndromem (LMD), podezřením na manioformní cyklothymii, neurotickými reakcemi a ranou deprivací. Co do formálních znaků uspořádání je nápadné vystupování z rámce a používání velkého množství figurek.



Toto uspořádání pochází od devítiletého chlapce. Diagnóza zní psychoorganický syndrom (LMD), mentální retardace (resp. imbecilita) a autistické rysy. Nápadný byl v jeho ztvárnění paralelismus jakož i uspořádání materiálu kolem hrací plochy.



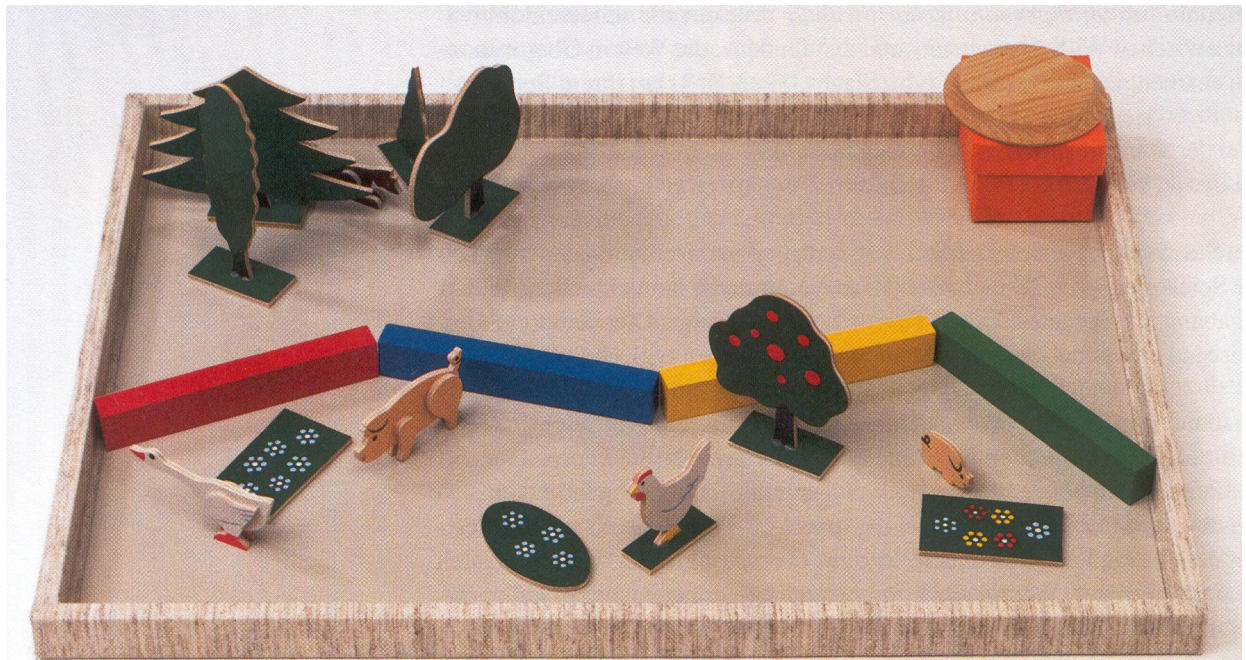
Jedenáctiletý chlapec, neurotická reakce, možná psychoorganický syndrom (LMD), (raná) citová deprivace. Nápadné je především použití mnoha předmětů, žádných figurek a navršování.



Tato scéna znázorňuje dvě osoby, které jsou ohroženy. Na první pohled je nápadné zdůraznění levého spodního kvadrantu. Uspořádání pochází od dvanáctiletého chlapce, u něhož byla zjištěna citová deprivace.



Toto scénové uspořádání pochází od jedenáctiletého chlapce s neurotickým vývojem osobnosti. Nápadné je především užívání velkého množství figurek a navršování.



Toto uspořádání pochází od jedenáctileté dívky, která ztratila rodiče při nehodě a sama při ní byla zraněna. Dr. Thomas von Salis ji popsal jako depresivní a zjistil u ní neurotický vývoj osobnosti. Nápadné je chybění jakýchkoli figurek.

Mnoho – včetně fotografiemi dokumentovaných - kazustiky uvádí rovněž autorka metody Gerhilda von Staabs (2001).

Další kazustiky je také možno nalézt na webových stránkách internetového časopisu **Prolegomena Scénotestu**, který je zaměřen jak na sdílení zkušeností s praktickým užíváním této metody tak také na projektivní psychodiagnostiku, hrovou diagnostiku a terapii či terapii diagnostikou (Therapeutic Assessment) apod. Internetový časopis naleznete na této webové stránce:

http://www.phil.muni.cz/~hump/Scenotest_Prolegomena_CZE,

případně "proklikáním se" z webové stránky:

www.phil.muni.cz/~hump (⇒ Scénotest ⇒ Prolegomena Scénotestu).

Vybraná literatura

- Altmann-Herz, U. (1990). Zur Theorie und Praxis des Sceno-Tests. Eine Übersicht zur deiagnostisch-therapeutischen Anwendung. *Act Paedopsychiatrica*, 53, s. 35-44.
- Altman, Z. (1998). *Test stromu*. Praha: PPP.
- Axline, V. M. (1947). *Play therapy: The inner dynamics of childhood*. Cambridge: Houghton Mifflin.
- Bayleyová, N. (1983). *Stupnice dětského vývoje*. Bratislava: Psychodiagnostické a didaktické testy.
- Borecký, V. (1974). Interpretální hypotézy technik univerza a práce s experimentální verzí testu. *Psychiatrická klinika Brno-Bohunice* (nepublikovaná materiálová práce).
- Borecký, V. (1982). *Světy hraček*. Praha: Mona.
- Borecký, V. (1998). *K otázkám symbolické imaginace*. Praha: Karolinum.
- Bühler, Ch. (1951). The World Test: A projective technique. *Journal of Child Psychiatry*, 2 (1), 4-23.
- Cohen, D. (1993). *The Development of Play*. London: Routledge.
- Cronbach, L. J. (1970): *Essentials of psychological testing* (3th ed.). New York: Harper and Row.
- Dold, P. (1989). *Sceno-Familientherapie*. Basel: E. Reinhardt.
- Einsiedler, W. (1991). *Das Spiel des Kinder. Zur Pädagogik und Psychologie des Kinderspiels*. Bad Heilbrunn/Obb: Klinkhardt.
- Ermert, C. (1997). *Scenotest-Handbuch: scenotest-Diagnostik; Anleitung zur Durchführung und Auswertung; Entwicklung und Evaluation*. Bern: Hans Huber.
- Fliegner, J. (1995). *Scenotest-Praxis: ein Handbuch zur Durchführung, Auswertung und Interpretation*. Heidelberg: Asanger.
- Gitlin-Weiner, K., Sandgrund, A., Schaefer, Ch. (Eds.) (2000). *Play Diagnosis and Assessment*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Humpolíček, P., Hroncová, G., Štorková, L. (2002). *Scénotest: Příručka*. Interní (nepublikovaný) studijní materiál MU v Brně /doplňný překlad knihy Ermert, C. (1997). *Scenotest-Handbuch*. Bern: Hans Huber./ Brno: MU.
- Humpolíček, P. (2004). *Scénotest - specifika formální a obsahové analýzy u dětí se soudně nařízenou ústavní výchovou z důvodu asociálního chování*. Brno: Psychologický ústav FF MU v Brně (dizertační práce).
- Jung, C. G. (1991). Nejdůležitější zásady praktické psychoterapie (výbor z díla). *Bollingenská věž*, 3/1991, s. 2-15.
- Jung, C. G. (1995). *Člověk a duše*. Praha: Academia.
- Kallf, D. M. (1966). *Sandspiel. Seine therapeutische Wirkung auf die Psyche*. Zürich: Rascher.
- Kast, V. (1999). *Imaginace jako prostor setkání s nevědomím*. Praha: Portál.
- Kast, V. (2000). *Dynamika symbolů*. Praha: Portál.
- Klein, M. (1960). *The psychoanalysis of children*. New York: Grove Press.
- Knehr, E. (1961, 1982). *Konfliktgestaltung im Scenotest*. München: Reinhardt.
- Langmeier, J., Balcar, K., Špitz, J. (2000): *Dětská psychoterapie*. Praha: Portál.
- Oaklander, V. (2003). *Třinácté komnaty dětské duše*. Dobříš: Drvoštěp.
- O'Connor, K. J., Schaefer Ch. E. (Eds.) (1994). *Handbook of Play Therapy: Advances and Innovations*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Oerter, R., Montada, L. et al. (1987). *Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch*. München-Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Peseschkian, N. (2000). *Psychoterapie v každodenním životě*. Brno: Cesta.
- Petermann, F. (1994). *Verhaltenstherapie mit Kindern*. Baltmannsweiler: Röttger.

- Piaget, J., Inhelderová, B. (1997). Psychologie dítěte (2. vydání). Praha: Portál.
- Pilařová, M., Pöthe, P. (ed.) (2001). Raný vývoj dítěte a možnosti rané intervence. Praha: Futurum.
- Říčan, P., Krejčířová, D. a kol. (1995): Dětská klinická psychologie. Praha: Grada.
- Říčan, P., Ženatý, J. (1988): K teorii a praxi projektivních technik. Bratislava: Psychodiagnostické a didaktické testy.
- Salis, T. von (1975). Eine formale Analyse des Scenotest-Schussbildes. Schweizerische Zeitschrift für Psychologie, 34 (1), s. 68-89.
- Schaefer, Ch. E., Gitlin, K., Sangrund, A. (1991). Play Diagnosis and Assessment. New York: John Wiley&Sons.
- Staabs, G. von (1940, 1964, 1988). Der Scenotest. Bern: Hans Huber.
- Staabs, G. von (1991). The Scenotest. Bern: Hans Huber.
- Staabs, G. von (2001). Scénotest. Praha: Testcentrum.
- Svoboda, M. (ed.), Krejčířová, D., Vágnerová, M. (2001). Psychodiagnostika dětí a dospívajících. Praha: Portál.
- Švancara, J. a kol. (1980). Diagnostika psychického vývoje. Praha: Avicenum.
- Vágnerová, M. (1996). Vývojová psychologie I. Praha: Karolinum.
- Wenar, Ch. (1990). Developmental Psychopathology from Infancy through Adolescence. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Winnicott, D. W. (1971). Playing and Reality. London: Tavistock Publ.

Internetové odkazy:

<http://www.phil.muni.cz/~hump>

http://www.phil.muni.cz/~hump/Scenotest_Prolegomena_CZE/

<http://www.ericastiftelsen.se/eng.htm> (Erica Foundation)