

THE USE OF ANIMATION AS MEDIUM IN THE PLAY THERAPY PROCESS

by

CYNTHIA ROSLYN BEKKER

submitted in part fulfilment of the requirements for
the degree of

MASTER OF DIACONIOLOGY
(DIRECTION: PLAY THERAPY)

at the

UNIVERSITY OF SOUTH AFRICA

SUPERVISOR: MRS I F JACOBS

NOVEMBER 2007

DIE BENUTTING VAN ANIMASIE AS MEDIUM IN DIE SPELTERAPEUTIESE PROSES

deur

CYNTHIA ROSLYN BEKKER

voorgelê ter gedeeltelike vervulling van die vereistes
vir die graad

MAGISTER DIACONIOLOGIAE
(SPELTERAPIE-RIGTING)

aan die

UNIVERSITEIT VAN SUID AFRIKA

STUDIELEIER: MEV I F JACOBS

NOVEMBER 2007

DANKBETUIGING

Hiermee wil ek graag, naas my Hemelse Vader, die volgende mense bedank vir hul bydrae in die voltooiing van hierdie studie:

- My studieleier, mev. Issie Jacobs vir al haar hulp, leiding, ondersteuning, asook die respektvolle en waardige manier waarop sy my hanteer het deur die jaar. Haar volgehoue vriendelikheid word opreg waardeer.
- Prof. Jaap Furstenberg vir taalkundige versorging.
- Die kundiges (dr. J.M. Yssel, dr. C.M. Winter en mnr. P. Venter) vir hul opregte belangstelling en bereidheid om my van waardevolle inligting te voorsien.
- Die respondente wat bereid was om tyd in hul praktyke op te offer om 'n onmisbare bydrae tot die studie te lewer.
- My ouers en ouma vir hul motivering, liefde, gebede en volgehoue ondersteuning.
- Die res van my familie en vriende vir hul belangstelling en aanmoediging.
- My medestudente vir hulle kameraadskap en inspirasie.

VERKLARING

Ek verklaar hiermee dat **DIE BENUTTING VAN ANIMASIE AS MEDIUM IN DIE SPELTERAPEUTIESE PROSES** my eie werk is en dat ek alle bronne wat ek gebruik of aangehaal het deur middel van volledige verwysings aangedui het.

HANDTEKENING

Studentenommer: 3676 9142

DATUM

OPSOMMING

DIE BENUTTING VAN ANIMASIE AS MEDIUM IN DIE SPELTERAPEUTIESE PROSES

KANDIDAAT: CYNTHIA ROSLYN BEKKER

STUDIELEIER: MEV. I.F. JACOBS

GRAAD: MDIAC (SPELTERAPIE)

Animasiefilms word daaglik op televisie vertoon en is 'n beskikbare medium met temas waarmee die mens maklik assosieer. Die moontlikheid dat hierdie animasiefilms in die spelterapeutiese proses benut kan word, het die navorser geïnteresseer. 'n Leemte in die literatuur oor hoe animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses benut kan word, is as navorsingsprobleem geformuleer.

Die doelstelling van hierdie studie was gevolglik om te verken hoe terapeute animasie as medium in spelterapië kan benut ten einde 'n volledige beskrywing hiervan te bied. Om hierdie doelstelling te bereik is 'n kwalitatiewe navorsingstudie uitgevoer en 'n fokusgroeponderhoud met terapeute voltooi.

Die ingesamelde data is geanaliseer en die benutting van animasie as medium in die spelterapeutiese proses is in diepte beskryf. Daar is dus in die doel van die studie geslaag deurdat die navorsing spesifieke inligting gebied het oor hoe animasie tydens die verskillende momente van die spelterapeutiese proses effektief benut kan word.

SLEUTELTERME

ANIMASIE

MEDIUMS

SPELTERAPEUTIESE PROSES

SUMMARY

THE USE OF ANIMATION AS A MEDIUM IN THE PLAY THERAPY PROCESS

CANDIDATE: CYNTHIA ROSLYN BEKKER

STUDY LEADER: MRS. I.F. JACOBS

DEGREE: MDIAC (PLAY THERAPY)

Animation films are daily being screened on television, and offer an available medium with themes easily associated with. The researcher became interested in the possibility of utilising animation films in the play therapy process. A deficiency in relevant literature on the use of animation as medium in the play therapeutic process was identified.

The aim of this study was to explore how therapists can use animation as a medium in play therapy and to fully describe it. In order to achieve this goal, qualitative research was employed and a focus group discussion with therapists was carried out.

The data collected was analysed and the use of animation in the play therapeutic process was described in-depth. The goal of the study was therefore achieved in that the research provided specific information about where and how animation can effectively be used in the different stages of the play therapeutic process.

KEY TERMS

ANIMATION

MEDIUMS

PLAY THERAPY PROCESS

VERKLARING OOR GEBRUIKSTAAL

In die konteks van hierdie studie word die manlike terme “hy”, “hom” en “homself” gebruik om na die kind te verwys ten einde lomp stelwyses te voorkom en nie om diskriminerende onderskeid tussen geslagte te maak nie.

Die vroulike vorme “sy” en “haar” word gebruik om na die terapeut te verwys ten einde lees te vergemaklik en nie om diskriminerende onderskeid tussen geslagte te maak nie.

INHOUDSOPGAWE

BLADSY

HOOFSTUK 1

INLEIDING TOT DIE STUDIE

1.1	INLEIDING	1
1.2	PROBLEEMSTELLING EN RASIONAAL	2
1.2.1	Navorsingsvraag	4
1.2.2	Doelstelling en doelwitte	4
1.3	NAVORSINGSBENADERING	5
1.4	SOORT NAVORSING	6
1.5	NAVORSINGSONTWERP	6
1.6	NAVORSINGSMETODOLOGIE	7
1.6.1	Navorsingsprosedure en werkwyse	7
1.6.1.1	<i>Literatuurstudie</i>	8
1.6.1.2	<i>Paradigma</i>	8
1.6.1.3	<i>Data-insameling</i>	9
1.6.1.4	<i>Data-analisering</i>	10
1.6.1.5	<i>Geldigheid van die studie</i>	12
1.6.2	Beskrywing van universum, populasie en steekproefneming	13
1.6.3	Uitvoerbaarheid van die studie	14
1.6.3.1	<i>Onderhoude met kundiges</i>	14
1.6.3.2	<i>Voorondersoek en toetsing van onderhoudskedule</i>	14
1.7	ETIESE ASPEKTE	15
1.8	DEFINISIES VAN HOOFKONSEPTE	16
1.8.1	Animasie	16
1.8.2	Mediums	17
1.8.3	Speltherapeutiese proses	17
1.9	INDELING VAN NAVORSINGSVERSLAG	18
1.10	SAMEVATTING	18

HOOFSTUK 2

DISNEY-ANIMASIEFILMS

2.1	INLEIDING	20
2.2	KLASSIEKE DISNEY	21
2.2.1	Die geskiedenis van Disney-animasiefilms	21
2.2.1.1	<i>Die ontstaan van Disney-animasiefilms</i>	21
2.2.1.2	<i>Die ontwikkeling van Klassieke Disney</i>	22
2.3	TEMAS IN KLASSIEKE DISNEY	23
2.3.1	Individualisme en optimisme	23
2.3.2	Ontvlugting, fantasie en verbeelding	23
2.3.3	Onskuld	24
2.3.4	Romanse en geluk	25
2.3.5	Die goeie wat oor die slegte triomfeer	25
2.4	ELEMENTE TEENWOORDIG IN 'N DISNEY-ANIMASIEFILM	26
2.4.1	Stories en fantasie	26
2.4.1.1	<i>Die storielyn</i>	27
2.4.1.2	<i>Konflik</i>	28
2.4.1.3	<i>Geloofwaardigheid</i>	28
2.4.2	Karakters	29
2.4.2.1	<i>Karakterontwikkeling</i>	30
2.4.2.2	<i>Karakterinteraksie</i>	33
2.4.3	Uitdrukkingsmediums	33
2.4.3.1	<i>Musiek en klankeffekte</i>	34
2.4.3.2	<i>Dialog</i>	35
2.4.3.3	<i>Liggaamstaal en gesigsuitdrukkings</i>	35
2.4.3.4	<i>Kleur</i>	36
2.4.4	Humor	37
2.5	SAMEVATTING	38

HOOFSTUK 3

DIE GESTALTSPELTERAPEUTIESE PROSES

3.1	INLEIDING	39
3.2	DIE GESTALTBENADERING TOT SPELTERAPIE	39
3.2.1	Holisme	40
3.2.2	Homeostase / organismiese selfregulering	40
3.2.3	Bewustheid in die hier-en-nou	41
3.2.4	Kontakmaking en kontakgrense	42
3.2.4.1	<i>Introjeksie</i>	43
3.2.4.2	<i>Projeksie</i>	43
3.2.4.3	<i>Samevloeiing</i>	44
3.2.4.4	<i>Retrofleksie</i>	44
3.2.4.5	<i>Defleksie</i>	45
3.2.5	Polariteite	45
3.2.6	Struktuur van die persoonlikheid	47
3.2.6.1	<i>Vals laag</i>	47
3.2.6.2	<i>Fobiese laag</i>	48
3.2.6.3	<i>Impasse-laag</i>	48
3.2.6.4	<i>Implosiewe laag</i>	49
3.2.6.5	<i>Eksplosiewe laag</i>	49
3.3	GESTALTSPELTERAPIE	50
3.3.1	Die waarde van speltherapie	50
3.3.2	Die benutting van terapeutiese mediums	51
3.3.3	Die Gestaltspeltherapeutiese proses	52
3.3.3.1	<i>Verhoudingbou</i>	52
3.3.3.2	<i>Sensoriese modaliteite</i>	54
3.3.3.3	<i>Die kind se proses</i>	56
3.3.3.4	<i>Projeksie</i>	60
3.3.3.5	<i>Alternatiewe</i>	62
3.3.3.6	<i>Opheldering</i>	62
3.3.3.7	<i>Bemagtiging</i>	63
3.3.3.8	<i>Evaluering</i>	64
3.3.3.9	<i>Selfvertroeteling</i>	65
3.3.3.10	<i>Afsluiting</i>	65
3.4	SAMEVATTING	66

HOOFSTUK 4

EMPIRIESE GEGEWENS EN NAVORSINGSBEVINDINGS

4.1	INLEIDING	67
4.2	BESPREKING VAN FOKUSGROEPONDERHOUD	67
4.2.1	Verhoudingbou	68
4.2.2	Sensoriese modaliteite	71
4.2.3	Die kind se proses	76
4.2.4	Projeksie	77
4.2.5	Alternatiewe	81
4.2.6	Opheldering	83
4.2.7	Bemagtiging	83
4.2.8	Evaluering	86
4.2.9	Selfvertroeteling	87
4.2.10	Afsluiting	87
4.3	VOORSTELLE VIR DIE BENUTTING VAN ANIMASIE	88
4.3.1	Animasie in storienvorm	88
4.3.1.1	<i>Bekendheid met storie</i>	89
4.3.1.2	<i>Bondige stories</i>	89
4.3.1.3	<i>Behoeftegesentreerde stories en die kind se gevoelens en situasie</i>	90
4.3.1.4	<i>Kind se ontwikkelingsfase</i>	91
4.3.1.5	<i>Illustrasies</i>	92
4.3.1.6	<i>Identifiseerbare karakter</i>	92
4.3.1.7	<i>Positiewe hantering van ervarings</i>	93
4.3.1.8	<i>Gesonde funksionering</i>	94
4.3.1.9	<i>Diere, fantasie en feetjies</i>	94
4.3.1.10	<i>Gelukkige einde</i>	95
4.3.2	Belangrike oorwegings in die benutting van animasie	96
4.3.2.1	<i>Die kind met 'n sterk verbeelding en die kind wat neig tot dissosiasie</i>	97
4.3.2.2	<i>Die ouers se siening en betrokkenheid by die benutting van animasie</i>	98
4.3.2.3	<i>Die universaliteit van animasiefilms</i>	100
4.3.2.4	<i>Waardes en geloofskwessies in animasiefilms</i>	101
4.3.2.5	<i>Beskikbaarheid van fasiliteite</i>	101
4.4	SAMEVATTING	102

HOOFSTUK 5

SAMEVATTING, GEVOLGTREKKINGS EN AANBEVELINGS

5.1	INLEIDING	103
5.2	BEREIKING VAN DOELSTELLING EN DOELWITTE VAN DIE STUDIE	103
5.2.1	Doelstelling van die studie	103
5.2.2	Doelwitte van die studie	104
5.3	NAVORSINGSVRAAG	105
5.4	GEVOLGTREKKINGS	106
5.5	AANBEVELINGS	110
5.5.1	Bekendheid met inhoud en toepaslikheid op kind se ervarings	110
5.5.2	Oorweldigende emosies	111
5.5.3	Ooridentifisering	111
5.5.4	Onvoldoende tyd	112
5.5.5	Toestemming van ouer of voog	112
5.5.6	Beperkte fasiliteite	112
5.5.7	Waardes en geloofskwessies	112
5.5.8	Verdere navorsing	113
5.6	SAMEVATTING	113
	BIBLIOGRAFIE	114
	TABELLE:	
TABEL 1	Gepaste animasiefilms vir tipes probleme wat die kind mag ervaar	126
	BYLAES:	
BYLAE A	Brief vir ingeligte toestemming	127
BYLAE B	Fokusgroeponderhoudskedule	129

HOOFSTUK 1

INLEIDING TOT DIE STUDIE

1.1 INLEIDING

Spel vorm 'n belangrike deel van kinders se leefwêreld en Oaklander (1988:160) verwys daarna as 'n taal vir kinders wat dien as 'n veilige plaasvervanger vir woorde. Volgens Geldard en Geldard (2002:5, 133) word kinders met behulp van spel en verskeie mediums, soos klei, sand, handpoppe en stories by die terapeutiese proses betrek om vrylik te kan gesels oor pynlike kwessies. In hierdie studie het die navorser 'n verkennende studie onderneem om die benutting van animasie as medium in die speltherapeutiese proses te ondersoek. Alhoewel die navorser erkenning gee aan ander vervaardigers soos *Dreamworks Pictures* (2007) en *Warner Bros Pictures* (2007) wat animasiefilms uitgee, is die benutting van Disney-animasie die oorwegende fokus in hierdie studie.

Volgens Statistiek Suid-Afrika (2007) bestaan daar nie spesifieke statistieke wat die gewildheid van animasiefilms onder kinders aandui nie. As daar egter in ag geneem word dat daar vanaf 2003 tot 2007 twintig Disney-animasiefilms vrygestel is (Walt Disney Pictures, 2007), sou die afleiding gemaak kon word dat animasiefilms wel baie gewild is.

Wyse (2004:233) ondersteun bogenoemde siening deur te beweer dat die filmbedryf baie gewild geword het gedurende die afgelope tien jaar en dat Walt Disney-animasiefilms onder jonk en oud wêreldwye gewildheid geniet. Die navorser is van mening dat Disney-animasiefilms trefkrag onder kinders het, aangesien sy waargeneem het dat kinders se aandag onmiddellik gefokus is wanneer 'n Disney-animasiefilm vertoon word.

Die Disney-korporasie word deur Wasko (2001:1) as die *Manufacture of fantasy* beskryf, aangesien fantasie doelbewus in die animasiefilms bygewerk word. Oaklander (1988:11), wat fantasie in die speltherapeutiese proses gebruik, meen

dat die fantasieproses gewoonlik dieselfde as die lewensproses van die kind is en dat die terapeut deur die gebruik van fantasie die kind se innerlike wêreld kan betree om sy ervarings te eksploreer.

Met verwysing hierna noem Schoeman (1996a:85) dat die benutting van fantasie in terapie aan die kind die geleentheid bied om binne 'n veilige ruimte homself emosioneel te kan uitdruk. Die sekondêre wêreld wat fantasie skep, bied dus aan die kind 'n veilige manier om sy leefwêreld te transformeer. Dit blyk dat animasie juis dit bewerkstellig wanneer Beckerman (2003:124) daarna verwys as 'n weerspieëling van die werklikheid deur die gebruik van die verbeelding. Volgens Oaklander (1988:11) word fantasie gevolglik as 'n terapeutiese hulpmiddel aangemoedig.

1.2 PROBLEEMSTELLING EN RASIONAAL

Strydom en Delport (2005a:320) beskryf probleemformulering as die breë konseptualisering van die probleem wat bestudeer word. Volgens Creswell (2003:80) word 'n navorsingsprobleem geformuleer as 'n probleem wat bestaan in die teorie of in praktyk en wat lei tot 'n behoefte om 'n studie van die probleem te doen.

Uit die navorser se opleiding, praktiese ervaring en bestudering van talle Disney-animasiefilms, is waargeneem dat sekere aspekte van animasie moontlik in speltherapie benut kan word. Die navorser het verder waargeneem dat die temas in Disney-animasiefilms dikwels ooreenstem met die werklike lewenservarings van kinders en dat kinders maklik met die karakters en hul ervarings assosieer. Hierdie aspek word deur Wells (1998:235) ondersteun wat tydens 'n studie rondom mense se herinnerings aan Disney-animasiefilms bevind het dat kykers aspekte van hulleself, asook elemente van hul families in die karakters waargeneem het.

Die volgende Disney-animasiefilms kan as voorbeeld gebruik word om die toepaslikheid van die temas op werklike lewensgebeure te demonstree: *The Lion*

King (Walt Disney Pictures, 2007) en *Bambi* (Walt Disney Pictures, 2007) het beide te make met die verlies van 'n ouer waarmee kinders daagliks gekonfronteer word, terwyl *Snow White and the Seven Dwarfs* (Walt Disney Pictures, 2007) se tema van die stiefma relevant is vir hersaamgestelde gesinne wat 'n groot deel uitmaak van gesinne in die samelewing (Wells, 1998:236).

Volgens Beckerman (2003:124) is dit die karakters se reaksies en gevoelens rondom gebeure wat die storie oortuigend maak. 'n Verskeidenheid emosies soos woede, hartseer en geluk, asook eienskappe soos heldhaftigheid en lafhartigheid word vrylik deur beide mense- en dierekarakters binne die verskillende animasiefilms uitgebeeld. Alhoewel die kind nie noodwendig al hierdie emosies kan verwoord nie, is die navorser van mening dat die kind in sy verbeelding deur die animasiegebeure aangegryp word. Thomas en Johnston (1981:505) meen dat dit die uniekheid van die verskillende animasiekarakters is wat dit so realisties maak en dat elke karakter se unieke denke, gevoelens en ervarings tot die illusie van die werklikheid bydra.

Gesien in die lig van bogenoemde en aangesien animasie fantasie benut wat 'n veilige ruimte skep waarbinne die kind sy leefwêreld kan transformeer, wou die navorser in hierdie studie die benutting van animasie as medium in die spelterapeutiese proses verken. 'n Literatuurstudie wat by UNISA en die Universiteit van Pretoria se biblioteke onderneem is en die verkenning van verskillende databasisse (Google-Scholar, 2007; Sabinet, 2007; Blackwell-Synergy, 2007 en American Psychological Association, 2007) het egter getoon dat daar 'n gebrek aan relevante literatuur rondom die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses bestaan. Die navorser kon slegs onafhanklike literatuur rondom animasie en speltherapie bekom.

Die probleem vir hierdie studie kan dus soos volg geformuleer word:

Daar bestaan 'n leemte in die literatuur oor hoe animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses benut kan word.

Die uitvoer van die studie het spesifieke inligting gebied oor hoe om animasie in die spelterapeutiese proses toe te pas. Die studie beskik oor die potensiaal om 'n waardevolle bydrae te lewer in die spelterapeutiese veld deur terapeute bewus te maak van die benuttingswaarde van animasie as 'n addisionele medium in speltherapie. Winter (2006) steun die navorser se beskouing dat animasie 'n beskikbare en relevante hulpbron is wat onderbenut word in die terapeutiese veld.

1.2.1 Navorsingsvraag

Die formulering van 'n navorsingsvraag was die volgende stap in die navorsingsproses en is direk vanuit die navorsingsprobleem afgelei. Strydom en Delport (2005a:321) en Walliman (2006:70) meld dat die navorsingsvraag verband hou met die doelstelling en doelwitte van die studie en dat dit die onderwerp van die ondersoek duidelik aandui.

Vir die doeleindes van hierdie studie is die navorsingsvraag soos volg geformuleer: **Hoe kan animasie as medium deur terapeute benut word in die spelterapeutiese proses?**

1.2.2 Doelstelling en doelwitte

Volgens Calabrese (2006:5) en Cooreman (2004) openbaar die doel van die navorsingstudie die navorser se oogmerk met die studie en is dit 'n breë stelling van dit wat die navorser wil bereik. Die doelstelling van hierdie studie was daarop gerig om die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses te verken en te beskryf.

Fouché en De Vos (2005:104) noem dat die doelwitte van die studie daarteenoor beskryf kan word as die stappe wat die navorser gaan neem om die doelstelling van die studie te bereik. Ten einde die studie se doelstelling te kon bereik, het die navorser die volgende doelwitte vir die ondersoek gestel:

- Om 'n in-diepte literatuurstudie te onderneem ten einde a) Disney-animasiefilms te beskryf en b) die Gestaltspelterapeutiese proses te beskryf.
- Om deur middel van 'n fokusgroeponderhoud empiriese data in te samel ten einde die benutting van animasie as medium in die spelterapeutiese proses te verken.
- Om die data wat ingesamel is te analiseer ten einde die bevindings te beskryf.
- Om gevolgtrekkings ten opsigte van die bevindings te maak, asook aanbevelings aan terapeute met betrekking tot die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses.

1.3 NAVORSINGSBENADERING

In hierdie studie is 'n kwalitatiewe navorsingsbenadering gevolg. Volgens Creswell (1998:16) is die doel van 'n kwalitatiewe navorsingstudie om 'n spesifieke onderwerp te verken en die "hoe" van die navorsingsvraag te beantwoord. Die studie het daarom ten doel gehad om te verken hoe terapeute animasie as medium in die spelterapeutiese proses kan benut.

'n Kwalitatiewe benadering was verder gepas vir die studie, aangesien die literatuurstudie wat reeds onderneem is, getoon het dat daar 'n gebrek aan literatuur oor die benutting van animasie in speltherapie is (Marshall & Rossman, 2006:52). In dié verband meld Cresswell (1998:16) dat 'n kwalitatiewe studie onderneem word wanneer daar 'n behoefte bestaan om 'n gedetailleerde siening van 'n onderwerp te bekom. Volgens Fouché en Delport (2005:74) stel die kwalitatiewe navorsingsbenadering ryk beskrywende data daar. Die uitkoms van hierdie studie het dus 'n in-diepte beskrywing van animasie as medium in die spelterapeutiese proses gebied.

1.4 SOORT NAVORSING

Neuman (2000:22) onderskei tussen basiese en toegepaste navorsing. Fouché en De Vos (2005:105) en Monette, Sullivan en De Jong (2005:6) meld dat basiese navorsing gebruik word om teorieë te formuleer en te verbeter, terwyl toegepaste navorsing onderneem word om nuwe kennis van 'n onderwerp in te win met 'n spesifieke toepassing in gedagte. Vir die doeleindes van hierdie studie is daar van toegepaste navorsing gebruik gemaak, aangesien 'n kennisleemte uit die navorser se literatuurstudie geïdentifiseer is en die navorser nuwe kennis wou inwin ten opsigte van die onderwerp.

Volgens Babbie en Mouton (2001:79) is die drie mees algemene doelwitte van navorsing om te verken, te beskryf en te verklaar. Hierdie studie het eerstens verkennende navorsing behels waar 'n relatief nuwe onderwerp, in dié geval die benutting van animasie as 'n medium in speltherapie, verken is om 'n beter insig in dié onderwerp te bekom.

Fouché en De Vos (2005:106) meen dat beskrywende navorsing daarop fokus om "hoe"- en "hoekom"-vrae te beantwoord. Die studie het dus tweedens beskrywende navorsing behels, aangesien dit presies en akkuraat wou beskryf hoe animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses benut kan word (Monette *et al.*, 2005:5).

1.5 NAVORSINGSONTWERP

Nadat die doelwitte van die studie bepaal is, word daar volgens Walliman (2006:42) op 'n gepaste navorsingsontwerp besluit om hierdie doelwitte te bereik. Die navorsingsontwerp van hierdie studie verwys na die wyse waarop die navorser beoog het om die navorsing uit te voer en wat 'n raamwerk sou bied waarbinne data-insameling en -analiserings uitgevoer kon word (Babbie & Mouton, 2001:74, 278; Walliman, 2006:42).

Creswell (in Fouché, 2005:269) het vyf moontlike strategieë geïdentifiseer om kwalitatiewe navorsing te ontwerp, naamlik die biografie, fenomenologie, gegronde teorie, etnografie en die gevallestudie. In 'n bespreking hieroor meld Fouché (2005:272) dat die gevallestudie as strategie die navorser se inwin van kennis omtrent 'n sosiale aangeleentheid fasiliteer. Die sosiale aangeleentheid wat in hierdie studie verken is, is die benutting van animasie as 'n medium in die speltherapeutiese proses.

'n Gevallestudie word gesien as 'n intensiewe verkenning van 'n geval, gebind aan tyd en/of plek (Creswell, 1998:61). Volgens Babbie en Mouton (2001:285) kan hierdie geval na 'n proses, 'n aktiwiteit, 'n individu of 'n groep individue verwys. Die navorser het die onderwerp van die studie verken deur 'n fokusgroeponderhoud met 'n groep terapeute te onderneem.

Mark (in Fouché, 2005:272) noem dat daar tussen drie tipes gevallestudie onderskei word, naamlik die intrinsieke, instrumentele en kollektiewe gevallestudie. Met verwysing hierna stel Fouché (2005:272) dat die instrumentele gevallestudie ten doel het om 'n sosiale kwessie beter te verstaan. In hierdie studie het die navorser 'n instrumentele gevallestudie gebruik om, soos reeds vroeër aangedui, kennis rondom die benutting van animasie as 'n medium in die speltherapeutiese proses te bekom en dit sodoende in diepte te kon beskryf.

1.6 NAVORSINGSMETODOLOGIE

Die navorsingsmetode van die studie het die volgende behels:

1.6.1 Navorsingsprosedure en werkwyse

Volgens Creswell (2003:17) behels die navorsingsprosedure die spesifieke metodes van data-insameling en -analiserings. De Vos (2005:335) meld in dié verband dat daar 'n interafhanklike verhouding tussen die data-insameling en data-analiserings van 'n kwalitatiewe studie is. Die navorser se werkwyse om data vir die studie in te samel en te analiseer het die volgende ingesluit:

1.6.1.1 Literatuurstudie

'n Literatuurstudie in kwalitatiewe navorsing word volgens Creswell (2003:30) gebruik om 'n teoretiese raamwerk te gee vir die onderwerp wat ondersoek word. Die navorser het 'n voorlopige literatuurstudie in UNISA en die Universiteit van Pretoria se biblioteke onderneem en databasisse (1.2 verwys) besoek ten einde resente bronne binne die toepaslike dissiplines te identifiseer. Sodoende is die teoretiese velde van animasie en speltherapie geëksploreer.

Die navorser se oogmerk met die voorlopige literatuurstudie was om animasie en die spelterapeutiese proses tot so 'n mate te begryp dat 'n relevante onderhoudskedule (Bylae B verwys) saamgestel kon word. Laasgenoemde het verseker dat die spesifieke inligting wat die navorser vir die doel van die studie benodig het, tydens die fokusgroeponderhoud ingesamel is (Greeff, 2005:297).

In hierdie studie is Violet Oaklander se publikasie van 1988 'n standaardwerk geag. Volgens Geldard en Geldard (2002:36) kombineer Oaklander Gestaltterapeutiese beginsels en die gebruik van mediums in speltherapie met kinders. Die werke van Thomas en Johnston (1981, 1987) is eweneens as rigtinggewend en besonder relevant vir hierdie studie beskou, aangesien dié outeurs by die Disney-maatskappy werksaam was en dus oor eerstehandse ervaring van die vervaardiging van Disney-animasiefilms beskik.

1.6.1.2 Paradigma

Monette *et al.* (2005:37) definieër 'n paradigma as 'n fundamentele oriëntasie of wêreldbeskouing wat bepaal hoe 'n individu kennis oor die wêreld bekom. Die navorser erken die bestaan van ander waardevolle benaderings tot speltherapie, maar vir die doeleindes van hierdie studie word die inligting aan die hand van die Gestaltspeltherapeutiese proses aangebied.

Die volgende konsepte vorm 'n integrale deel van die Gestaltspeltherapeutiese proses en geniet verdere aandag in Hoofstuk 3:

- Verhoudingbou
- Sensoriese modaliteite
- Die kind se proses
- Projeksie
- Alternatiewe
- Opheldering
- Bemagtiging
- Evaluering
- Selfvertroeteling
- Afsluiting

1.6.1.3 Data-insameling

Babbie en Mouton (2001:310) onderskei tussen drie hoofmetodes van data-insameling, naamlik onderhoude, waarneming en die gebruik van persoonlike dokumente.

In hierdie studie is 'n fokusgroep as onderhoudsmetode benut om data in te samel. Greeff (2005:299) verwys na fokusgroepe as groepsonderhoude wat ten doel het om respondente se sienings en ervarings rondom 'n spesifieke onderwerp te verken. Ten einde die respondente se persepsies en ervarings van die onderwerp te verken het die navorser 'n gefokusde groepsonderhoud gefasiliteer aan die hand van 'n voorafbepaalde onderhoudskedule (Greeff, 2005:297). Die navorser het spesifieke riglyne saamgestel om die fokusgroeponderhoud te lei en in die verloop van die bespreking subvrae daaruit ontwikkel. Sodoende kon die navorser die spesifieke inligting bekom wat vir die doel van die studie benodig word totdat 'n versadigingspunt bereik is.

Seidman (1998:47) beskryf versadiging as die punt wanneer daar geen nuwe inligting vanuit die besprekings na vore kom nie. Die herhaling van inligting is deur die navorser gemonitor deur hoofaspekte te identifiseer tydens bestudering van die veldnotas na afloop van die onderhoud. Die navorser kon sodoende bepaal of 'n verdere fokusgroeponderhoud onderneem moes word al dan nie.

Volgens Krueger en Casey (2000:4) beskik die respondente van 'n fokusgroep oor sekere gemeenskaplike eienskappe wat verband hou met die onderwerp wat in die fokusgroep bespreek word. Vir die doeleindes van hierdie studie is ses terapeute wat op daardie stadium spel terapie met kinders in die praktyk toegepas het, vir die fokusgroep geselekteer. Die navorser het in die studie slegs van een fokusgroep gebruik gemaak, aangesien net een aspek, naamlik die benutting van animasie as medium in die spel terapeutiese proses, verken is. Die navorser was van mening dat genoegsame inligting uit dié onderhouds sessie versamel is en 'n addisionele onderhoud met dieselfde groep nie nodig was nie.

Greeff (2005:311) beveel aan dat die navorser die fokusgroeponderhoud met 'n diktafoon opneem en veldnotas van die onderhoud maak. Volgens Krueger en Casey (2000:131) behoort bandopnames as aanvullend tot veldnotas beskou te word, aangesien laasgenoemde dikwels onvolledig is omdat die navorser op die groepsonderhoud konsentreer. Sodoende verseker dit 'n akkurate weergawe van die persepsies en ervarings van die respondente. Ten einde die proses van data-analisering te vergemaklik het die navorser na afloop van die sessie volledige veldnotas gemaak. Die navorser het ook die toestemming van die respondente verkry om die fokusgroeponderhoud met 'n diktafoon op te neem met die doel om die veldnotas te kontroleer en te verhelder.

Na afloop van die insameling van data het die sistematiese analisering van die ingesamelde data gelei tot ingeligte besluitneming oor die benutting van animasie as 'n medium in die spel terapeutiese proses (Krueger & Casey, 2000:12). Die navorser bespreek vervolgens die metode van data-analisering wat in die studie gevolg is.

1.6.1.4 Data-analisering

De Vos (2005:333) meld dat kwalitatiewe data-analisering die proses behels om orde, struktuur en betekenis aan die massa versamelde inligting te gee. 'n Integrasie van Creswell (1998:142) se spiraal van data-analise en die proses van

Marshall en Rossman (2006:156) is as riglyn gebruik om die data in die studie te analiseer:

- As primêre data-analise het die navorser die veldnotas herhaaldelik bestudeer. Aangesien dit geblyk het dat noodsaaklike inligting rondom die onderwerp nie ontbreek het nie, is geen addisionele onderhoudsessies met dieselfde fokusgroep onderneem nie.
- Volgens Marshall en Rossman (2006:158) se aanbeveling het die navorser die transkribering in sy geheel verskeie kere deurgelees om die onderhoud as 'n geheel te beleef voordat dit in dele opgebreek is.
- Die hoofaspekte en idees wat na vore gekom het, is in die kantlyne van die notas aangeteken (Creswell, 1998:143).
- Die ingesamelde data is bestuur deurdat die navorser dit in afdelings georganiseer het volgens die Gestaltspelterapeutiese proses. Die navorser het, soos Patton (2002:442) aanbeveel, rugsteunkopieë van al die data gemaak, asook 'n meesterkopie wat nie geredigeer is nie.
- Insigte rondom die onderwerp wat na vore gekom het, is bevestig en geverifieër deurdat die navorser dit met bestaande literatuur vergelyk het.
- Die laaste stap van die data-analisering het behels dat die navorser 'n geskrewe verslag van die bevindings saamgestel het.

Uit bostaande bespreking blyk dit dat in die fokusgroepanalise verskillende elemente van kwalitatiewe navorsing gekombineer is, terwyl die aspek van groepinteraksie bykomend benut is (Greeff, 2005:312). Morgan (1997:60) meen dat die individuele respondente, asook die dinamika van die groep as geheel die groepsonderhoud beïnvloed. Die navorser het dus tydens data-analise aandag gegee aan die groep se algemene verwysing na 'n spesifieke tema, asook na elke individuele deelnemer se verwysing na die spesifieke tema. Sodoende het die navorser die interafhanklikheid tussen die twee vlakke van analise deurentyd in ag geneem (Greeff, 2005:312).

1.6.1.5 Geldigheid van die studie

Creswell (2003:195) beskou geldigheid as 'n sterkpunt van kwalitatiewe navorsing; dit bepaal naamlik die akkuraatheid van die studie uit die oogpunt van die navorser, die deelnemer en die leser. Volgens Krueger en Casey (2000:202) bevorder die gedetailleerde bespreking van die sistematiese prosedure van data-insameling en analise (1.6.1.3 en 1.6.1.4 verwys) die akkuraatheid en betroubaarheid van die navorsingsbevindings.

Ten einde die geldigheid van hierdie studie te verhoog is verder ook addisionele konstrunkte soos voorgestel deur Lincoln en Guba (in De Vos, 2005:346-347) benut:

- Gelooftwaardigheid het ten doel om te demonstreeer dat die studie op so 'n wyse onderneem word dat die navorser die onderwerp akkuraat kan beskryf. Ten einde animasie as medium akkuraat te beskryf is die teoretiese raamwerk, die doel van die studie, die navorsingsproses en die steekproefneming van die studie in detail uiteengesit (Babbie & Mouton, 2001:277; De Vos, 2005:346).
- Oordraagbaarheid verwys volgens Babbie en Mouton (2001:277) na die oordra van die studie se navorsingsbevindings na 'n ander konteks. Krueger en Casey (2000:204) meen dat alhoewel die spesifieke bevindings van 'n fokusgroep nie noodwendig oordraagbaar is nie, die groter konsepte van die studie wel oordraagbaar kan wees. Ten einde die bevindings rondom animasie as medium te kon oordra na die spelterapeutiese konteks, het die navorser doelgerigte steekproeftrekking (1.6.2 verwys) gebruik. Sodoende is spesifieke kontekstuele inligting oor die benutting van animasie in die spelterapeutiese proses geoptimaliseer (Babbie & Mouton, 2001:275).
- Bevestigbaarheid behels volgens Babbie en Mouton (2001:278) die graad waartoe die navorsingsbevindings voortspruit vanuit die fokus van die ondersoek en nie vanuit die navorser se eie vooroordele nie. Na afloop van die fokusgroeponderhoud is terugvoering van die kernpunte aan die

respondente gegee ten einde die akkuraatheid van die ingesamelde inligting met die respondente te verifieër (Krueger & Casey, 2000:202). Die transkripsie van die bandopname, veldnotas en die sistematiese prosedures vir datareduksie, -analise en -rekonstruksie is beskikbaar indien die onbevooroordeeldheid van die navorser bevestig sou wou word (Babbie & Mouton, 2001:275).

1.6.2 Beskrywing van universum, populasie en steekproefneming

Die universum van die studie verwys volgens Arkava en Lane (in Strydom, 2005a:193) na al die potensiële respondente wat beskik oor die eienskappe waarin die navorser belangstel. In hierdie studie het die universum bestaan uit alle terapeute wat met kinders werk.

Strydom (2005a:194) meld dat 'n populasie, daarteenoor, grense plaas op die studie-eenhede en dat dit verwys na individue in die universum wat beskik oor die spesifieke eienskappe waarop die navorsing gefokus is. In hierdie studie is die populasie beskryf as terapeute wat ten tye van die studie spel terapie met kinders toegepas het en in Gauteng woonagtig was.

'n Steekproef is uit die populasie terapeute getrek (Monette *et al.*, 2005:131). Volgens Babbie en Mouton (2001:166) word daar tussen twee hoofgroepe steekproewe onderskei, naamlik waarskynlikheid en niewaarskynlikheid steekproewe. Vir die doeleindes van hierdie studie het die navorser die doelgerigte steekproef as vorm van die niewaarskynlikheid steekproef gebruik, omdat die navorser spesifiek net terapeute wat spel terapie benut, by die studie betrek het.

Die terapeute in die steekproef het beskik oor tipiese eienskappe wat verteenwoordigend van die populasie is (Monette *et al.*, 2005:131). Die eienskappe wat die navorser vir insluiting geïdentifiseer het, het die volgende ingesluit:

- Die terapeut het oor spelterapeutiese opleiding beskik.
- Die terapeut het ten tye van die studie spel terapie met kinders in die praktyk benut.
- Die terapeut was woonagtig in Gauteng.
- Die terapeut was Afrikaanssprekend ten einde te verseker dat die respondente mekaar verstaan.

Ses terapeute wat aan die bogenoemde kriteria voldoen het, is geselekteer en by die studie betrek.

1.6.3 Uitvoerbaarheid van die studie

Die navorser bespreek vervolgens die metodes wat gebruik is om die uitvoerbaarheid van die studie te bevorder.

1.6.3.1 Onderhoude met kundiges

Die navorser het die gekose navorsingsveld verken deur onderhoude met die volgende kundiges op die gebiede van spel terapie en animasie te voer:

- Dr. Carla Winter: 'n Kundige op die gebied van spel terapie by die Kinder Trauma Kliniek in Tswane.
- Mnr. Paul Venter: 'n Lektor in multimedia by Damelin Kollege en die Tswane Universiteit van Tegnologie.

Bogenoemdes het die navorser se studie oor die benutting van animasie as medium in die spel terapeutiese proses as relevant beskou.

1.6.3.2 Voorondersoek en toetsing van onderhoudskedule

Verskeie skrywers (Krueger & Casey, 2000:65; Strydom & Delpont, 2005b:331) meen dat dit belangrik is om 'n voorondersoek van die onderhoudskedule te doen voordat dit in die fokusgroep gebruik word. Die navorser het 'n groep mede-

studente by die voorondersoek betrek om die duidelikheid en verstaanbaarheid van die onderhoudskedule te evalueer. Hierdie voorondersoek het ook ten doel gehad om te bepaal of die onderhoudskedule die nodige inligting vir die studie sou voorsien.

1.7 ETIESE ASPEKTE

Volgens Creswell (2003:62) en Wyse (2004:271) is die korrekte etiese optrede een van die belangrikste aspekte van navorsing. Babbie en Mouton (2001:470) sowel as Walliman (2006:148) beskou etiek as die gedragsreëls in navorsing wat die navorser lei om te onderskei tussen regte en verkeerde optrede teenoor partye wat by die studie betrokke is. Die volgende etiese beginsels is tydens die navorsingstudie geïmplementeer:

- Ingeligte toestemming behels volgens Walliman (2006:154) dat akkurate inligting aangaande die doel en prosedures van die navorsingstudie aan die respondente verskaf word. Die navorser het aanvanklik met elke deelnemer telefonies in aanraking gekom om die doel en proses van die studie, asook wedersydse verwagtinge volledig te bespreek. Sodoende kon die respondente 'n vrywillige, ingeligte besluit oor moontlike deelname neem. Die respondente is ingelig dat deelname geweier mag word en dat daar te eniger tyd van die studie onttrek kon word, sonder enige geïmpliseerde benadeling. Skriftelike toestemming vir vrywillige deelname en die opname van die onderhoud per diktafoon, asook vir die teenwoordigheid van 'n kofasiliteerder is van die respondente verkry voordat daar met die empiriese studie begin is (Bylae A verwys). Die respondente was van die staanspoor af bewus dat die navorser studiebegeleiding ontvang en dat die navorser se studieleier toegang tot die data sou hê. Verder is die respondente ingelig dat die bespreking van data slegs vir professionele doeleindes benut sou word.
- Vertroulikheid is 'n integrale deel van die navorsingsproses en behels dat die ingesamelde data streng vertroulik hanteer word (Strydom, 2005b:61; Wyse, 2004:272). Respondente is ingelig dat alle inligting wat verkry word,

vertroulik hanteer sou word. Die navorser het die respondente se reg op privaatheid beskerm deur die respondente se name met simbole te vervang voor bespreking met die studieleier en deur die data anoniem in die navorsingsverslag aan te bied. Vertroulikheid is bevorder deur die data veilig in 'n toesluitkabinet te bewaar. Slegs die navorser het toegang tot die inligting gehad wat op die rekenaar gestoor en met behulp van wagwoorde beskerm is.

- Bevoegdheid en objektiviteit, soos bespreek deur Strydom (2005b:63), is verseker deurdat die navorser genoegsame studieleiding ontvang het ten einde die navorsingsproses eties korrek uit te voer. Die navorser het die navorsing goed beplan en het nie eie waardes op die respondente afgedwing nie.
- Akkurate en objektiewe bevindings van die navorsingstudie is in geskrewe vorm weergegee (Strydom, 2005b:65). Die navorser het die bevindings korrek en sonder vooroordele gerapporteer en al die nodige inligting om die verstaanbaarheid van die data te verhoog, ingesluit. Ten einde plagiaat te voorkom het die navorser erkenning gegee aan alle persone en bronne wat tydens die uitvoer van die studie geraadpleeg is. Krediet is slegs geneem vir die resultate wat direk vanuit die navorsing bekom is.

1.8 DEFINISIES VAN HOOFKONSEPTE

Die hoofkonsepte van die navorsingstudie word vervolgens bespreek om die benutting daarvan in die studie duidelik te maak.

1.8.1 Animasie

Die term animasie is afgelei van die Latynse woord *animus* wat "lewe" of "om te lewe" beteken (Thomas & Johnston, 1981:147). Dié outeurs konstateer dat animasie te make het met die konsep om lewe in die karakters te bring, sodat die karakters geloofwaardig en oortuigend oorkom.

Volgens Wells (2002:3) behels animasie in verfilming die proses om 'n karakter ('n persoon, dier of lewlose objek) te teken en te fotografeer in opeenvolgende posisies om lewensgetroue beweging uit te beeld. Blair (in Wells, 2002:3) stem saam dat die proses veroorsaak dat lewlose voorwerpe lewendig voorkom.

Vir die doeleindes van hierdie studie is gefokus op Disney-animasiefilms wat bekend is vir die indruk van egtheid (*authenticity*) en die gedetailleerde styl waarmee dit uitgebeeld word en wat sowel diere as mense as karakters in die films gebruik (Animation, 2006).

1.8.2 Mediums

Geldard en Geldard (2002:48) verstaan mediums as basiese metodes om die kind te ontmoet en in staat te stel om sy storie te vertel deurdat dit 'n ruimte daarstel vir die kind om relevante emosionele kwessies te eksploreer. Volgens Oaklander (2000:28) bied verskeie mediums soos klei, tekeninge, die sandbak en fantasie aan kinders die geleentheid om dieper gevoelens binne 'n veilige omgewing uit te druk.

In hierdie studie is mediums verstaan as middele wat benut word om in die spelterapeutiese proses, die kliënt tot aktiewe deelname en emosionele uitdrukking te mobiliseer, deurdat die kind op sy huidige vlak van funksionering ontmoet word.

1.8.3 Speltherapeutiese proses

Gouws, Louw, Meyer en Plug (1997:356) beskou speltherapie as 'n psigoterapeutiese tegniek waarmee die terapeut aan die kliënt die geleentheid gee om op 'n verbale én nieverbale wyse aan gevoelens uitdrukking te gee.

In hierdie studie is speltherapie vanuit 'n Gestaltoogpunt benader. Gestalttherapie word deur Oaklander (2000:28) beskryf as 'n eksistensiële, prosesgeoriënteerde benadering. Wanneer Gestaltspeltherapie met kinders toegepas word, behels dit

volgens Oaklander (in Blom, 2004:5) 'n terapeutiese proses. Die spelterapeutiese proses sluit in: die bou van 'n terapeutiese verhouding; sensoriese kontakmaking; assessering van die kind se proses; emosionele uitdrukking deur projeksie; die oorweging van alternatiewe; opheldering; bemagtiging; selfvertroeteling; en afsluiting (Schoeman, 2004a:118).

Vir die doeleindes van die studie is speltherapie dus beskou as die proses waartydens die kliënt deur middel van spel as medium begelei word om uiting te gee aan ervarings en gevoelens binne 'n veilige, niebedreigende omgewing.

1.9 INDELING VAN DIE NAVORSINGSVERSLAG

Calabrese (2006:16) is van mening dat die organisering van 'n verhandeling begin deur die formaat van die verhandeling en die inhoud van elke hoofstuk te beskryf. Hierdie verhandeling is in vyf hoofstukke verdeel:

- Hoofstuk 1 bied 'n oorsig van en die rasionaal vir die studie. Dit sluit in: die probleemstelling en doel van die studie; die navorsingsbenadering en -metodologie; etiese aspekte; en die definiëring van hoofkonsepte.
- In Hoofstuk 2 word Disney-animasiefilms bespreek.
- In Hoofstuk 3 word die Gestaltspeltherapeutiese proses beskryf.
- In Hoofstuk 4 word die empiriese gegewens en navorsingsbevindings in diepte bespreek met die fokus op die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses.
- Hoofstuk 5 bied 'n samevatting van die navorsingsbevindings, bepaalde gevolgtrekkings en aanbevelings.

Die verhandeling word met 'n bronnelys, tabel en aangehegte bylaes afgesluit.

1.10 SAMEVATTING

Hierdie hoofstuk was inleidend tot die studie en het 'n oorsig van en die rasionaal vir die studie gebied. 'n Uiteensetting van die probleemstelling en die doel van die

studie is gegee. Daar is gefokus op die navorsingsbenadering en -metodologie, wat die navorsingsprosedure en werkwyse insluit. Die etiese aspekte het aandag gekry en die hoofkonsepte is gedefinieër. In die volgende hoofstuk word Disney-animasiefilms bespreek.

HOOFSTUK 2

DISNEY-ANIMASIEFILMS

2.1 INLEIDING

Wells (1998:29) se siening is dat Disney-animasiefilms 'n menslike element bevat wat tot die kyker se emosies spreek en 'n medium is vir die uitdrukking van emosies en denke. Volgens Thomas en Johnston (1981:473, 505) was dit van die begin af die uitbeelding van emosies en denke wat aan die Disney-karakters die illusie van lewe gegee het. Alhoewel die gebeure in die film essensieel vir die storie is, is dié outeurs van mening dat dit die verskillende karakters se unieke denke, reaksies en gevoelens rondom verskillende gebeure is, wat die hart en siel van hierdie films uitmaak.

Die navorser beskou die stories in Disney-animasiefilms as soveel parallelle tot die lewe, waar elke individu verskillend is en gebeure met unieke reaksies en gevoelens ervaar. Dit is die navorser se mening dat die temas en emosies van die karakters in Disney-animasiefilms volledig relevant is vir die realiteite van die hedendaagse lewe. Die Disney-animasiefilm, *Bambi* (Wikipedia, 2007d), demonstreer byvoorbeeld die realiteit van die oorweldigende gevoel van die verlies van 'n ouer, terwyl *Monsters, Inc.* (Walt Disney Pictures, 2007) weer 'n simpatieke blik bied op vrese in die kinderjare. Die kyker kan volgens Thomas en Johnston (1981:478) en Beckerman (2003:85) dus maklik met hierdie temas identifiseer.

In hierdie hoofstuk gaan die geskiedenis en temas van Klassieke Disney kortliks bespreek word met die fokus op elemente soos stories en fantasie, karakters, dialoog en humor wat in 'n animasiefilm aanwesig is. Alhoewel die tegniese aspekte in die vervaardiging van 'n animasiefilm nie in hierdie hoofstuk bespreek word nie, gee die navorser graag erkenning aan hierdie komplekse aspekte wat benut word om die films meer realisties te maak (Wasko, 2001:15).

2.2 KLASSIEKE DISNEY

Klassieke Disney verwys in die algemeen na die Disney-maatskappy se animasiefilms, die karakters daarin en die konsekwente groep temas en waardes wat deur die publiek as “Disney” gesien word. Wasko (2001:110) meen dat dit moontlik is om kollektief na hierdie klassieke films te verwys, aangesien dit ‘n spesifieke styl, ‘n standaardstorie en -karakters, asook ‘n groep algemene temas en waardes insluit. Vir die doeleindes van hierdie studie gaan daar op die stories, karakters en temas van Disney-animasiefilms gefokus word. Ten einde die konteks van Klassieke Disney te begryp, word eerstens die geskiedenis van die maatskappy se animasiefilms bespreek.

2.2.1 Die geskiedenis van Disney-animasiefilms

Die Disney-korporasie vervaardig reeds vanaf die vroeë 1930's stories en karakters en het oor die jare hul reputasie gestand gedoen vir gesinsvermaak wat veilig, gesond, kreatief en vermaaklik is (Wasko, 2001:2). Giroux (1999:85) is van mening dat hierdie reputasie juis bevorder word deur die toenemende hoeveelheid openlike uitbeeldings van geweld en seks in ander media.

2.2.1.1 Die ontstaan van Disney-animasiefilms

Volgens Wasko (2001:14) het die *Silly Symphonies* wat in 1929 vrygestel is, die platform vir vollengte geanimeerde films daargestel. Beckerman (2003:44) meld dat *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) die Disney-maatskappy se eerste vollengte geanimeerde film was en ook die eerste vollengte geanimeerde film wat in kleur en met klank vrygestel is. Hierdie film is gevolg deur *Pinocchio* en *Fantasia* in 1940, *Dumbo* in 1941 en *Bambi* in 1942 (Jackson, 2006:v; Walt Disney Pictures, 2007).

Na die Tweede Wêreldoorlog het die Disney-maatskappy teruggekeer na die geïllustreerde interpretasie van sprokiesverhale. Volgens Wasko (2001:20) was *Cinderella* (1950) die eerste nuwe vollengte geanimeerde film na *Bambi* wat in

1942 vrygestel is. Vollengte geanimeerde films het voortgeduur, met die vrystelling van *One Hundred and One Dalmations* in 1961 en *The Jungle Book* in 1967 (Grant, 2001:73; Jackson, 2006:v).

Gedurende die 1990's het die Disney-maatskappy voortgegaan om hul filmoteek aan te vul deur Klassieke Disney films in video- en digitale videodisketformaat vry te stel. Hieronder tel *Peter Pan* en *One Hundred and One Dalmations*, asook sommige van die "nuwe" Klassieke Disney-films soos *The Little Mermaid* en *The Lion King* (Wasko, 2001:45; Beckerman, 2003:78; Walt Disney Pictures, 2007).

2.2.1.2 Die ontwikkeling van Klassieke Disney

Wasko (2001:112) meld dat Klassieke Disney ontwikkel het as 'n spesifieke tipe storie met 'n voorspelbare storielyn wat gekenmerk word deur 'n versameling voorgeskrewe karakters. Sklar (in Wasko, 2001:111) is van mening dat die storielyne in Disney-animasiefilms aanvanklik verbeeldingryk was, met 'n oopeinde en geen logiese orde nie. Na 1932 is daar hiervan wegbeweeg na meer geslote fantasieë met 'n duidelike begin en gewoonlik 'n gelukkige einde. Hierdie meer gestruktureerde storielyne het volgens Giroux (1999:84) en Wasko (2001:111) morele verhale geword wat duidelike waardes verteenwoordig het. Alhoewel Disney-animasiefilms dus uitgebrei het om bepaalde waardes te kommunikeer, meld Venter (2007) in dié verband dat Walt Disney se oorspronklike doel met hierdie films bloot was om vermaak aan die publiek te verskaf.

Die Klassieke Disney-styl word getipeer as ligte vermaak met volop musiek en humor en daar word baie gesteun op menslike, kinderlike dierekarakters. Die animasiefilm *Three Little Pigs* wat in 1933 vrygestel is, was 'n goeie voorbeeld van die opkomende Klassieke Disney-films, aangesien dit 'n storielyn met 'n morele strekking het, met 'n duidelike begin en 'n gelukkige einde waar die goeie oor die slegte triomfeer (Wasko, 2001:111; Davidson, 2006:132).

2.3 TEMAS IN KLASSIEKE DISNEY

Volgens Hahn (1996:11) het goeie stories altyd 'n duidelike tema. Die mees dominante temas wat in Klassieke Disney voorkom, soos beskryf deur Wasko (2001:117), word vervolgens kortliks bespreek.

2.3.1 Individualisme en optimisme

Wasko (2001:132) wys daarop dat die tema van individualisme en optimisme dikwels in Disney-animasiefilms na vore kom. Volgens die navorser bied *Flik* ('n mier) in *A bug's life* (Wikipedia, 2007a) 'n goeie voorbeeld van 'n individualistiese en optimistiese karakter wat in die aanwesigheid van teenspoed nuwe oplossings vind. Terwyl *Flik* aan 'n uitvinding werk om vrugte vinniger te kan pluk, verwoes hy per ongeluk die voorraad kos wat die miere vir die sprinkane versamel het. *Flik* besluit om na "veggoggas" te gaan soek om die sprinkane af te weer, maar hy sien 'n groep "sirkusgoggas" vir "veggoggas" aan. Wanneer *Flik* sy fout besef, ontwikkel hy weer 'n nuwe plan. Wasko (2001:117) meld in dié verband dat harde werk en individuele oplossings voorgestel word wanneer karakters voor slegte karakters en moeilike situasies te staan kom en die karakter aanhou probeer om 'n oplossing te vind.

2.3.2 Ontvlugting, fantasie en verbeelding

Die storielyne in Disney-animasiefilms draai dikwels om karakters wat 'n begeerte het om hul huidige situasie of omgewing te ontvlug. In 'n bespreking hieroor sê Wasko (2001:117) dat die karakters se wense vir 'n beter lewe meestal deur 'n magiese wese bewaarheid word. Volgens die navorser bied *Aladdin* (Wikipedia, 2007b) 'n goeie voorbeeld van karakters wat ongelukkig is in hul huidige omstandighede. *Prinses Jasmin* het 'n behoefte aan vryheid en onafhanklikheid, aangesien haar omstandighede as prinses juis veroorsaak dat alle besluite namens haar geneem word. *Aladdin* wil weer van sy straatbestaan ontvlug en wens om 'n prins te word. Die *Genie* is 'n voorbeeld van 'n magiese karakter deurdat hy *Aladdin* se wens om 'n prins te word waar maak. *Jasmin* se behoefte

aan onafhanklikheid om haar eie man te kan kies word ook indirek bewaarheid. Wasko (2001:118) en Venter (2007) is dit eens dat animasie dus 'n fantasiemedium is wat die onmoontlike moontlik maak en aan die kyker die geleentheid bied om sonder enige inspanning aan die dikwels ongunstige werklikhede van die lewe te ontsnap.

2.3.3 Onskuld

Wasko (2001:118, 132) meld dat die wêreld wat in Klassieke Disney geskep word 'n reinheid en onskuld verteenwoordig wat tot 'n mate nie met die werklike lewe korreleer nie. Onskuld word byvoorbeeld duidelik deur *Snow White* se naam en haar karakter uitgebeeld. Walt Disney was egter volgens Wasko (2001:118) van mening dat daar onskuld in alle mense skuil en meld dat die Disney-animasiefilms probeer om tot daardie onskuld te spreek. Die navorser onderskryf Ward (2002:31) se beskouing dat die onskuld van 'n kind realisties uitgebeeld word in *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) waar *Simba* en *Nala* mekaar kleintyd bloot as vriende sien en *Zazu* se idee dat hul eendag met mekaar gaan trou as onsin afmaak.

Hahn (in Wasko, 2001:118) noem dat die mondigwording van die held of heldin 'n verdere tema is wat met onskuld verband hou. Die reis vanaf die kinderjare en die afhanklikheid van ouers na volwassenheid en onafhanklikheid is deel van die subteks van 'n sprokiesverhaal. Hierdie reis wat die karakters deurmaak, is volgens die navorser te vinde in *Bambi* (Wikipedia, 2007d) waar die basiese aspekte van die lewe soos die onskuld van die kinderjare, ouerlike liefde, die ontdekking van die buitewêreld (sowel skoonheid as gevaar), wat verlies en smart, die ontwikkeling van vriendskappe, lojaliteit en die groei tot onafhanklikheid en romanse insluit, alles realisties uitgebeeld word. Die ontwikkeling van afhanklikheid tot onafhanklikheid kom ook duidelik na vore in *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) waar *Simba* ontwikkel vanaf 'n leeuwepie wat afhanklik is van volwassenes tot 'n koning in sy eie reg (Ward, 2002:49).

Die navorser meen dat hierdie realistiese tema van groei en ontwikkeling van waarde is om die karakters geloofwaardig te maak. Volgens Venter (2007) word relevante, alledaagse temas juis in animasiefilms benut, omdat die kyker makliker identifiseer met bekende temas waarin eienskappe van sy eie lewe teenwoordig is.

2.3.4 Romanse en geluk

Ward (2002:45) noem dat romanse 'n vereiste in Disney se storievertelling is. In dié verband meld Wasko (2001:118) dat die hoofkarakters in Disney-animasiefilms gewoonlik probleme ervaar wat persoonlik en dikwels romanties van aard is. Die films het altyd 'n gelukkige einde waar die jong karakters se verhouding ontwikkel tot 'n romantiese dimensie en 'n lang lewenspad saam (Wasko, 2001:118; Davidson, 2006:132). Volgens die navorser bied die bekende Disney-animasiefilm, *Cinderella* (Wikipedia, 2007e) 'n goeie voorbeeld hiervan waar *Cinderella* en die prins hul probleme oorkom en ewige liefde vind (Wasko, 2001:20; Walt Disney Pictures, 2007).

2.3.5 Die goeie wat oor die slegte triomfeer

Wasko (2001:119, 132) meen dat die morele inslag in Klassieke Disney duidelik is en dat die triomfering van die goeie oor die slegte openlik uitgebeeld word. Met verwysing hierna stel Griffiths (2006:68) dat hierdie films beskryf kan word as sedelesse wat die goeie teenoor die slegte stel ten einde betekenis aan die verhaal te gee. *Snow White and the Seven Dwarfs* (Wikipedia, 2007f) bied 'n voorbeeld hiervan wanneer die goeie karakter (*Snow White*) ontwaak en oor die bose koningin triomfeer.

Volgens Wasko (2001:119) kan die goeie en slegte karakters duidelik van mekaar onderskei word deurdat dubbelsinnigheid minimaal is. Venter (2007) meen egter dat die slegte karakter dikwels die kyker probeer mislei deur voor te gee dat hy eintlik 'n goeie karakter is, ten einde die storie interessant te hou. In *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) mislei *Scar* byvoorbeeld vir *Simba* om te glo dat hy

verantwoordelik is vir sy pa se dood en oortuig hy *Simba* om te vlug. *Scar* (die slegte karakter) gee dus voor dat hy in *Simba* (die goeie karakter) se beste belang optree, terwyl sy verskuilde agenda is om van *Simba* ontslae te raak sodat hy die nuwe koning kan word. Die navorser is van mening dat misleiding dikwels in die werklike lewe voorkom en dat die kyker wat al in sy lewe mislei is, hom dus daarmee kan vereenselwig.

2.4 ELEMENTE TEENWOORDIG IN 'N DISNEY-ANIMASIEFILM

Venter (2007) meld dat 'n verskeidenheid elemente benut word om animasiefilms tot hul reg te laat kom. In dié verband is Beckerman (2003:36) van mening dat dit Disney se nougesette aandag aan stories, musiek, klankeffekte en kleur is wat die Disney-animasiefilms so suksesvol maak. Die stories en fantasie, karakters, uitdrukkingsmediums en humor wat in 'n Disney-animasiefilm voorkom, word vervolgens bespreek.

2.4.1 Stories en fantasie

Grant (2001:60) verwys na Disney as 'n genie in die kuns van storievertelling deur die medium van animasie. Volgens Giroux (1999:83) skep die stories in Disney-animasiefilms 'n gevoel van onskuld en gesonde avontuur wat fantasie en verbeelding stimuleer.

In aansluiting hierby noem Watts (in Wasko, 2001:112) dat die werklike en denkbeeldige in Disney-animasiefilms gekombineer word in 'n poging om mekaar aan te vul. Die stories in die animasiefilms is verder ook meestal warm en menslik en handel oor beroemde karakters, oor spesifieke gebeure en ook oor diere (Ballantine, 2006:134). Thomas en Johnston (1981:395) noem tereg dat die karakters in Disney-animasiefilms oortuigend omgaan met werklike, alledaagse probleme soos byvoorbeeld die lewe en die dood.

Volgens Ward (2002:27) konfronteer Disney-animasiefilms die kind met die realiteite van die lewe, maar dit geskied binne die raamwerk van 'n positiewe

narratief. In *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) word die kyker byvoorbeeld met die emosionele pyn van die dood gekonfronteer en te gelykertyd aangemoedig om te besef dat vriende mekaar ondersteun, dat liefde voortduur en dat die lewe voortgaan (Ward, 2002:27). Die narratief skep dus, soos blyk by Bettelheim (in Ward, 2002:26), 'n wêreld waar die kind mag het en direk betrokke is by besluitneming deurdat kinderkarakters die hoofkarakters en die helde of heldinne is. Giroux (1999:84) merk in dié verband op dat die Disney-animasiefilms 'n droomwêreld van sekuriteit skep waarin die kind in sy emosionele lewe 'n ruimte kan vind om homself te plaas.

2.4.1.1 Die storielyn

Wasko (2001:113) stel dat Disney steeds klassieke volks- en fantasieverhale as basis vir hul vollengte geanimeerde films benut. Die Disney-animasiefilms volg verder die tradisionele narratiewe styl wat deur Bordwell, Staiger en Thompson (in Wasko, 2001:113) beskryf word as *Classic Hollywood Cinema*. Hierdie narratiewe styl vertoon die volgende kenmerke:

- Alhoewel die verhaal soms fantasieë, drome en herinnerings weergee, is die verhaal hoofsaaklik in 'n huidige, eksterne wêreld gesetel.
- Die handeling en gevolge in die verhaal word deur individuele karakters met duidelike motiewe bewerkstellig.
- Die hoofkarakters het 'n doelwit en om dit te kan bereik word hulle met 'n verskeidenheid probleme gekonfronteer.
- Die hoofkarakters bereik die doelwit en die film het 'n spesifieke en gewoonlik gelukkige einde.
- Die karakters se handeling het duidelike oorsake en gevolge en daar is 'n duidelike, liniêre ontvouing in die verhaal.

Venter (2007) meld dat die gebeure in die storie duidelik aan die kyker gekommunikeer moet word. In ooreenstemming hiermee verwys Beckerman (2003:113) na die belangrikheid van 'n duidelike verloop in die storie sodat daar nie enige verwarring is oor wat besig is om in die storielyn te gebeur nie.

2.4.1.2 Konflik

Volgens Beckerman (2003:124) is dit nie voldoende vir 'n verhaal om te bestaan uit 'n betowerende koninkryk waar mense kan vlieg en blomme kan sing nie. Dié outeur meen dat 'n storie vereis dat die karakters te staan kom voor teenspoed, konflik, 'n steurnis of 'n moeilike situasie. In *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) ervaar *Simba* byvoorbeeld innerlike konflik wanneer hy moet besluit of hy gaan terugkeer na sy land om sy verantwoordelikheid as koning na te kom. Aan die een kant staan sy skuldgevoelens oor sy pa se dood, en aan die ander kant sy verantwoordelikheid om te aanvaar wie hy is en die land te gaan red. *Simba* besluit uiteindelik om as die koning se seun sy plig na te kom, en dit lei daartoe dat hy die waarheid omtrent sy pa se dood uitvind en van sy skuldgevoelens bevry word (Ward, 2002:32).

'n Verdere voorbeeld van die innerlike konflik wat 'n karakter in 'n moeilike situasie ervaar, is volgens die navorser te bespeur in *Pocahontas* se verhaal (Walt Disney Pictures, 2007). In hierdie film ontmoet *Pocahontas* vir *Smith*, wat deel is van 'n groep Engelse matrose en soldate wat die goud in *Pocahontas*-hulle se land wil kom steel. 'n Liefdesverhouding ontstaan tussen *Pocahontas* en *Smith* en *Pocahontas* moet besluit of sy saam met *Smith* weggaan en of sy in haar dorp gaan bly (Ward, 2002:52).

2.4.1.3 Geloofwaardigheid

Beckerman (2003:125) verwys na 'n belangrike onderskeid tussen geloofwaardigheid en realiteit. Alhoewel die kyker se alledaagse ervarings 'n werklikheid is, weet hy dat 'n karakter nie werklik is nie. Dié outeur meen dat die karakters se reaksies op ervarings dus nodig is om die storie geloofwaardig te maak deurdat dit die kyker help om die karakter se ervarings te verstaan. Thomas en Johnston (1987:19,100) ondersteun die belangrikheid daarvan dat die kyker die karakter se probleme en gevoelens ervaar soos die karakter self. Dié outeurs meen dat die kyker by die storie betrek word wanneer die storie begin met iets wat vir die kyker bekend is. Laasgenoemde kan 'n ervaring wees wat die

kyker beleef het, 'n emosie wat universeel gedeel word, 'n faset van iemand se persoonlikheid wat maklik herkenbaar is of 'n kombinasie van hierdie faktore.

'n Voorbeeld hiervan is te bespeur in die gewilde Disney-animasiefilm, *Lady and the Tramp* (Walt Disney Pictures, 2007), waar twee honde in die ongewone situasie verkeer om verlief te raak terwyl hulle 'n bord spaghetti eet. Die dilemma om die pasta geëet te kry het volgens Thomas en Johnston (1987:102) die basis van kontak met die kyker geword. In die animasiefilm eet die fyne, vroulike *Lady* en die bedrewe *Tramp* met sy manlike sekerheid, die pasta soos mense. Die meeste kykers het al die problematiese ervaring gehad om spaghetti ordentlik te probeer eet en kon dus dadelik met die twee honde identifiseer. Die bekende menslike ervaring van die karakters het dus die storie vir die kyker meer realisties gemaak (Thomas & Johnston, 1987:102).

Die navorser is van mening dat die kyker ewe maklik kan identifiseer met *Simba* in *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) se hartseer oor sy pa se dood, aangesien die dood 'n menslike ervaring en deel van die lewensproses is. In dié verband meld Thomas en Johnston (1981:371) sowel as Beckerman (2003:79) dat die realiteite van die alledaagse lewe dus prominent in geanimeerde films is waar die storie ontplooi vanuit die karakters se persoonlikhede en hul ervarings.

2.4.2 Karakters

Volgens Venter (2007) word Disney-animasiefilms gesien as karakteranimasie, aangesien daar ryke karakteruitbeelding hierin voorkom. Beckerman (2003:142) noem verder dat 'n wye verskeidenheid emosies deur sowel menslike as diere-karakters in hierdie films uitgebeeld word.

Die karakters in Klassieke Disney, soos blyk by Wasko (2001:115), is meestal voorspelbaar. Hulle bestaan gewoonlik uit helde en heldinne wat aantreklik en mooi is met 'n vername agtergrond, teenoor die skurk wat lelik en uitermate vet of maer is met oordrewe gelaatstrekke en meestal met die teenoorgestelde eienskappe van die held of heldin. Die navorser meen dat 'n voorbeeld hiervan te

sien is in *Aladdin* (Wikipedia, 2007b) waar *Jafar* (die skurk) baie maer en lelik is terwyl *Jasmin* (die goeie karakter) beeldskoon is. Venter (2007) is van mening dat hierdie karakters met die teenoorgestelde eienskappe doelbewus so gekies en uitgebeeld word volgens die invloede van die tyd en met die doel om die storie interessanter te maak.

Die hoofkarakters in 'n animasiefilm word gewoonlik voorsien van humoristiese handlangers wat komiese verligting verskaf. *Mrs. Potts* in *Beauty and the Beast* (Walt Disney Pictures, 2007) en *Zazu* in *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) is goeie voorbeelde van sulke handlangers (Wasko, 2001:115). Venter (2007) verwys na hierdie handlangers as “superhelde in opleiding”. Dié kundige noem voorts dat hierdie karakters gewoonlik humoristiese eienskappe besit.

Volgens Wasko (2001:115) is 'n mentor 'n verdere karakter wat dikwels in hierdie films voorkom. 'n Mentor word gewoonlik onwillig deur die held of heldin tot diens verplig, soos die *Genie* in *Aladdin* (Wikipedia, 2007b), wat vir elkeen van sy meesters drie wense moet waar maak. Alhoewel die *Genie* oor merkwaardige magte beskik, is hy gebonde aan 'n klein leefruimte en kan hy sy magte slegs gebruik wanneer die eienaar van die lamp 'n wens uitspreek.

2.4.2.1 Karakterontwikkeling

Thomas en Johnston (1987:83) verwys na *Mickey*, *Pluto*, *Goofy* en *Donald* as animasiekarakters wat reg oor die wêreld bekend is en met persoonlikhede wat beskou word as net so eg – en dikwels interessanter – as die persoonlikhede van regte akteurs. Ten einde die egtheid van die Disney-animasiekarakters se persoonlikhede aan te dui, word die belangrikste elemente in karakterontwikkeling vervolgens bespreek.

- Karaktergeskiedenis

Karakterontwikkeling is volgens Venter (2007) 'n doelbewuste proses. In aansluiting hierby noem Beckerman (2003:104) dat 'n denkbeeldige geskiedenis vir die karakters geskep word, wat die karakters se name, geboortedatums, families, skole, vriende en belangrike lewensgebeure insluit. Thomas en Johnston (1981:396) meld dat die karaktereienskappe ook ontwikkel word deur presies uit te dink watter tipe persoon die karakter is en hoe die tipe persoon op verskillende situasies sal reageer, uit watter agtergrond die karakter kom, watter tipe klere die karakter sal dra en hoe die tipe karakter sal beweeg.

Kleredrag veral blyk 'n belangrike rol te speel in die ontwikkeling van die animasiekarakter. In 'n bespreking hieroor verwys Thomas en Johnston (1981:415) na die waarde van kleredrag om die karakters in 'n animasiefilm se persoonlikhede te skep. Beckerman (2003:117) voeg by dat die detail van die karakters se kleredrag onder meer die tyd en plek waarin die karakters hulleself bevind, versterk. Die *Genie* in *Aladdin* (Wikipedia, 2007b) dra byvoorbeeld goue armbande as 'n simbool van sy verknegting aan die lamp, maar die armbande bars los wanneer sy wens om vryheid vervul word. *Jasmin* se kleredrag verander weer van waar sy as prinses geklee is in koninklike klere, goue skoene en 'n kopband met saffier, na waar sy van die paleis af vlug in 'n bruin uitrusting wat haar as 'n bedelaar vermom.

- Persoonlikheid van die karakter

Volgens Thomas en Johnston (1981:21) het 'n karakter 'n persoonlikheid nodig om realisties en oortuigend te wees en Beckerman (2003:106) is van mening dat die karakter se persoonlikheid deur sy proporsies aangedui kan word. Sagte, ronde vorms definieer onder meer 'n innemende karakter, terwyl breë vorms 'n baasspelerige en aggressiewe persoonlikheid aandui.

Wasko (2001:113) noem verder dat aspekte soos bewustheid en emosie ook aan sowel lewendige as lewelose objekte in 'n animasiefilm toegeskryf word. Ten

einde die kyker besorg te kry oor 'n lewelose objek, soos die teepot in *Beauty and the Beast* (Walt Disney Pictures, 2007) of die deurknop in *Alice in Wonderland* (Walt Disney Pictures, 2007), sal 'n persoonlikheid weer voorgestel word deur die werk wat die objek gewoonlik verrig. Thomas en Johnston (1981:504) stel dat die objek verder geloofwaardig gemaak word deur beweging en deur die uitdrukking van emosie. Die navorser is van mening dat die towertapyt in *Aladdin* (Wikipedia, 2007b) 'n voorbeeld is van 'n lewelose objek wat deur sy bewegings met die kyker kommunikeer. Die towertapyt draai tydens 'n toneel in die Grot van Wonders om en stap van *Abu* en *Aladdin* af weg met 'n liggaamshouding wat duidelik kommunikeer dat hy seergemaak en verwerp voel.

Beckerman (2003:101) meld in dié verband dat die eienskappe van die animasiekarakters doelbewus uitgewerk word sodat die karakters van mekaar onderskei kan word en sodat elkeen 'n unieke faset van menslike gedrag reflekteer. Die menslike aard word omvattend uitgebeeld deur die teenwoordigheid van goeie en slegte karakters in 'n animasiefilm (Ward, 2002:77). Met verwysing hierna noem Venter (2007) dat elke karakter in 'n animasiefilm met 'n spesifieke doel en karaktereienskappe ontwikkel word sodat verskillende kykers met die karaktereienskappe van die verskillende karakters kan assosieer. Alhoewel die karakters denkbeeldig is, het elke karakter sy eie identiteit en hanteer die karakter sy ervarings volgens sy eie unieke persoonlikheid (Thomas & Johnston, 1981:395).

Wanneer die karakters se persoonlikhede so gedefinieer raak, word daar volgens Thomas en Johnston (1987:100) stories geskep wat aan die karakters die geleentheid bied om dinge te doen wat die presiese aard van die karakter sal uitbeeld. In *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) beplan *Simba* onder meer om die *Elephant Graveyard* te besoek. *Zazu* met sy ernstige persoonlikheid en sterk sin vir verantwoordelikheid probeer om hom te keer, maar *Simba* se spelerige en nuuskierige aard dryf hom daartoe om uit *Zazu* se toesig te ontsnap en die verbode terrein te gaan ontdek.

Thomas en Johnston (1981:21) stel verder dat teenspoed ook dikwels benut word om die ware persoonlikheid van die animasiekarakter na vore te bring. In dieselfde toneel uit *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) waar die hiënas vir *Simba*, *Nala* en *Zazu* in die *Elephant Graveyard* omsingel, kom *Simba* se naïewiteit volgens die navorser na vore as hy voor die hiënas opmerk dat *Zazu* dan gesê het dat die hiënas bloot dom wilddiewe is.

2.4.2.2 Karakterinteraksie

In Disney-animasiefilms word karakterinteraksie benut om konflik en konfrontasie te bewerkstellig. Die invloed van die konflik op die karakters en hul reaksies daarop word volgens Beckerman (2003:124) die dryfkrag van die storie deurdat elke karakter uniek op die konfliksituasies reageer. In *The Lion King* (Wikipedia, 2007c) reageer die volwasse *Simba* en *Scar* byvoorbeeld verskillend op konflik. Terwyl *Scar* homself verontskuldig en die hiënas blameer vir sy eie optrede, aanvaar *Simba* met trots sy verantwoordelikhede wanneer hy voor moeilike situasies te staan kom. Beckerman (2003:124) meen dat die karakters dus die konflik in die storie versterk met behulp van hul unieke persoonlikhede.

2.4.3 Uitdrukkingsmediums

Ward (2002:82) toon aan hoe belangrik dit is dat die kyker met die karakters in die Disney-animasiefilms kan identifiseer. Thomas en Johnston (1981:395) noem dat die Disney-animasiefilms daarna streef om die kyker te vereenselwig met die emosies van die karakters sodat hy by die karakter se ervarings betrokke kan raak. In dié verband meld Wells (1998:97) en Wasko (2001:11) dat musiek en klanke dikwels in 'n animasiefilm gebruik word om emosies en stemmings te skep. Musiek en ander elemente wat die uitdrukking van die karakters se emosies, denke en persoonlikhede bevorder, word dus vervolgens bespreek.

2.4.3.1 Musiek en klankeffekte

Musiek is volgens Thomas en Johnston (1981:285) die belangrikste toevoeging tot 'n animasiefilm. Aangesien dit moeilik is om die innerlike emosies van 'n animasiekarakter uit te beeld, word musiek dikwels benut om 'n karakter se komplekse emosies, soos 'n gevoel van isolasie of verwerping, 'n bewustheid van skoonheid of 'n gewaarwording van hoop aan die kyker oor te dra (Thomas & Johnston, 1981:286; Wasko, 2001:131; Ward, 2002:86).

Thomas en Johnston (1981:286) meen verder dat musiek deel is van die samelewing en dikwels met groot lewensgebeure geassosieer word. Kleuterliedjies, geestelike liedjies, skoolliedjies, danse, troues en begrafnisse maak musiek deel van die mens se herinneringe en kleur 'n persoon se indrukke oor bepaalde gebeure in. Wanneer 'n bekende tema in 'n animasiefilm gespeel word, word die kyker se gevoelens van vorige ervarings teruggedroep. Musiek word dus volgens dié outeurs gebruik sodat die kyker deur assosiasie empatie vir die karakters toon en is gevolglik 'n belangrike element om die fantasiewêreld wat in animasiefilms geskep word meer geloofwaardig te maak.

By Wasko (2001:131) en Beckerman (2003:117) word daarna verwys dat musiek, stemme en klankeffekte ook benut word om die vloeï van die storie in 'n animasiefilm te verseker, om temas vas te stel en om belangrike keerpunte in die storie aan te dui. Die temalied "I'm wishing" in *Snow White and the Seven Dwarfs* (Wikipedia, 2007f) word byvoorbeeld volgens Wasko (2001:131) aangewend om die platform vir die tema van fantasie en ontvlugting daar te stel, terwyl "A whole new world" in *Aladdin* (Wikipedia, 2007b) die keerpunt reflekteer waar *Jasmin* besef sy het *Aladdin* lief.

Thomas en Johnston (1981:286) meld dat musiek en klank die kyker juis lei van een emosie na die volgende soos wat die storie in die animasiefilm ontplooi. In dié verband verwys Beckerman (2003:240) na prettige, vrolike akkoorde wat benut word vir gelukkige oomblikke en dramatiese, somber akkoorde vir geheimsinnige en konflikbelaaide tonele. Die musiek in *Bambi* (Wikipedia, 2007d)

is 'n goeie voorbeeld van musiek wat benut word om die veranderende stemming van die tonele te weerspieël. In hierdie film speel daar treurige musiek wanneer *Bambi* en sy ma sukkel om kos te kry, maar verander dit na vrolike musiek om hul vreugde uit te beeld wanneer hulle nuwe gras ontdek om te vreet.

Thomas en Johnston (1981:301) meld dat klankeffekte spesifiek benut word om lewe aan 'n film te gee. Somtyds word 'n vreemde klankeffek geskep wat nog nooit vantevore gehoor is nie. In *Alice in Wonderland* (Walt Disney Pictures, 2007) is 'n spesiale klankeffek byvoorbeeld benodig vir die spinnerak wat glinster van die dou, aangesien hierdie objek nie uit sy eie 'n geluid maak nie. 'n Effek wat klink soos wat die spinnerak lyk is dus geskep (Thomas & Johnston, 1981:301). Bogenoemde bespreking beklemtoon volgens die navorser die waardevolle bydrae wat musiek en klank tot die sukses van 'n animasiefilm maak.

2.4.3.2 Dialoog

Volgens Thomas en Johnston (1987:73), asook Beckerman (2003:129) is die benutting van dialoog in 'n animasiefilm waardevol om elke karakter se unieke persoonlikheid en denke te reflekteer. Dialoog alleen is egter nie genoegsaam om die boodskap aan die kyker oor te dra nie. Thomas en Johnston (1981:387) is van mening dat situasies geskep moet word waar die dialoog die karakter se emosies ondersteun, sodat die kyker 'n gevoel vir die karakter kan ontwikkel. In dié verband noem Beckerman (2003:117) dat dialoog bloot die betekenis van die karakter se handeling moet aanvul. Thomas en Johnston (1981:387) meld dat die kyker sodoende bewus kan raak van die karakter se houding en weet wat die karakter voel en dink nog voordat dit gesê word.

2.4.3.3 Liggaamstaal en gesigsuitdrukkings

Beckerman (2003:129) verwys na die belangrikheid van die gesigsuitdrukkings en liggaamstaal van die animasiekarakters. In Disney-animasiefilms word veelseggende gesigsuitdrukkings en betekenisvolle liggaamshoudings gekombineer om die karakter se gevoelens aan die kyker te kommunikeer. 'n

Verandering in 'n karakter se gesigsuitdrukking of liggaamshouding is byvoorbeeld, volgens Thomas en Johnston (1981:441), 'n aanduiding van die karakter se denke.

Venter (2007) noem dat fisieke eienskappe 'n belangrike rol speel in karakterontwikkeling. In dié verband merk sowel Thomas en Johnston (1981:441) as Beckerman (2003:197) op dat 'n karakter se emosies en persoonlikheid die beste deur sy oë, mond en hande uitgedruk word. 'n Senuagtige karakter se hande sal byvoorbeeld vroetel met 'n pen of 'n bril, terwyl 'n onskuldige karakter, soos *Dopey* in *Snow White and the Seven Dwarfs* (Wikipedia, 2007f), se oë boontoe sal kyk vir meer trefkrag (Thomas & Johnston, 1981:442; Beckerman, 2003:197).

Venter (2007) verwys verder na “emosie in animasie” waar 'n karakter se fisieke eienskappe oorbeklemtoon word om 'n sekere emosie aan die kyker oor te dra. Die oorbeklemtoning van gesigsuitdrukkinge en fisieke eienskappe is volgens Beckerman (2003:194) en Venter (2007) veral belangrik tydens die ontwikkeling van dierekarakters, aangesien die dierekarakters meestal menslike eienskappe weerspieël. Venter (2007) meld dat menslike emosies soos verbasing nie maklik in dierekarakters herkenbaar is nie. Met verwysing hierna noem Thomas en Johnston (1981:372) dat dit belangrik is dat die dierekarakters sterker reaksies en hewiger emosies toon sodat die kyker dit kan herken en by die karakter se gevoelens betrokke kan wees. In aansluiting hierby noem Venter (2007) dat oorbeklemtoning dus gebruik word om visuele effek te skep en die emosies en houding van die karakters aan die kyker te kommunikeer.

2.4.3.4 Kleur

Volgens Thomas en Johnston (1987:194), asook Ward (2002:84) is daar in die samelewing volop verwysing na bepaalde kleure wat met bepaalde emosies en fisieke toestande verbind word. Daar word byvoorbeeld gereeld van 'n persoon wat bloos van skaamte gesê dat so iemand *rooi* word, of na die *groen* skynsel van 'n naderende siekte verwys.

Ward (2002:84) verwys in dié verband daarna dat kleur in animasiefilms spesifiek benut word om 'n sekere stemming in die storie te skep of om die emosionele inhoud van 'n toneel te reflekteer. Beckerman (2003:117) meld dat kleurveranderinge dikwels die gemoedsveranderinge van die karakters verteenwoordig. In *Snow White and the Seven Dwarfs* (Wikipedia, 2007f) is daar 'n goeie voorbeeld van kleurverandering in die toneel waar *Snow White* deur die woud hardloop en die kleure aanpas by die bedreiging wat die woud inhou en die vrees wat sy ervaar. In 'n ander toneel is *Snow White* besig om blomme te pluk en word haar sorgvryheid en geluk met behulp van sonskyn gereflekteer (Thomas & Johnston, 1981:269). Net so noem Thomas en Johnston (1981:268) dat die konfliktsituasie tussen *Tramp* en die rot in *Lady and the Tramp* (Walt Disney Pictures, 2007) met donker kleure aangevul word om die spanning tussen die karakters te beklemtoon.

Beckerman (2003:117) sowel as Thomas en Johnston (1981:269) dui aan dat kleur ook benut word om humor aan te dui, soos 'n karakter wat *groen* is van jaloesie of *blou* word van die koue. Die navorser stem saam met Thomas en Johnston (1987:194) en Ward (2002:84) dat die kyker dus maklik die emosie en houding van die karakter kan identifiseer, omdat verskillende kleure dikwels met verskillende emosies geassosieer word.

2.4.4 Humor

Thomas en Johnston (1987:24) is van mening dat humor deur vermaaklike persoonlikhede in geloofwaardige situasies geskep word. Dié outeurs meld dat 'n geloofwaardige situasie juis geskep word wanneer die kyker homself in die karakters kan herken en wanneer die situasies in 'n mate voorspelbaar is. Hierdie voorspelbaarheid van die karakters het bygedra tot die waarde van kwinkslae en humor in Disney-animasiefilms.

Kwinkslae of grappies word volgens Thomas en Johnston (1987:23) van so vroeg as die negentiende eeu af reeds in animasiefilms benut. Dié outeurs waarsku egter dat dit belangrik is dat die regte kwinkslag saam met die regte

persoonlikheid en in die regte situasie gebruik word. In dié verband meld Beckerman (2003:130) dat humor in 'n animasiefilm die suksesvolste is wanneer die kwinkslae die individuele eienskappe van die karakters uitbeeld.

Met verwysing hierna konstateer Thomas en Johnston (1987:23) dat die situasies wat deur die duidelik gedefinieerde persoonlikhede van die verskillende karakters en hul voorspelbare reaksies ontplooi word, die geleentheid vir 'n bykomende bron van humor daarstel. Volgens dié outeurs kan emosionele spanning op hierdie wyse by 'n insident bygewerk word om humor te bewerkstellig. Wanneer die kyker byvoorbeeld meer van die skurk se doen en late weet as die held of heldin, word spanning en besorgdheid geskep en word die kwinkslae snaakser en skerpsinniger.

2.5 SAMEVATTING

Uit die navorser se literatuurstudie het dit geblyk dat die Disney-animasiefilms verskeie menslike elemente benut. Menslike ervarings en gebeure word met behulp van uitdrukkingvolle karakters, musiek en klankeffekte, dialoog, kleur en humor gebruik om die emosie van die kyker uit te lok. Die wye verskeidenheid karakters wat doelbewus geskep word en die ervarings wat in die storie ter sprake kom, beeld 'n verskeidenheid menslike eienskappe uit waarmee elke kyker kan assosieer.

Die navorser is van mening dat die verband en ooreenkoms tussen die temas wat in die Disney-animasiefilms voorkom en werklike lewensgebeure onmiskenbaar is. Hierdie temas wat op ervarings in die menslike realiteit gebaseer is, word oortuigend aan die kyker oorgedra. Volgens die navorser is Disney-animasiefilms 'n besonder kreatiewe medium wat realistiese lewensgebeure in die vorm van fantasie uitbeeld ten einde dit vir die kyker minder bedreigend te maak.

In Hoofstuk 3 gaan die Gestaltspelterapeutiese proses beskryf word.

HOOFSTUK 3

DIE GESTALTSPELTERAPEUTIESE PROSES

3.1 INLEIDING

In hierdie hoofstuk word die spelterapeutiese proses, met spesifieke verwysing na die Gestaltbenadering bespreek. Gestaltherapie word beskou as 'n eksistensiële, prosesgeoriënteerde benadering, met die klem op bewustheid in die hier-en-nou en die interafhanklikheid tussen die kind en die omgewing (Blom, 2004:4). Volgens Oaklander (2000:28) sowel as Thompson, Rudolph en Henderson (2004:187) word daar in Gestaltherapie gefokus op die geïntegreerde funksionering van die kind in sy geheel, met inbegrip van die sintuie, liggaam, emosies en intellek.

Alhoewel die klem in hierdie hoofstuk op die Gestaltspeltherapeutiese proses val, gaan aandag ook gegee word aan, onder meer, die waarde van speltherapie as sodanig en die benutting van terapeutiese mediums. Violet Oaklander word gesien as die grondlegger van Gestaltspeltherapie deurdat sy die pionier was om Gestaltherapeutiese beginsels in haar werk met kinders te benut (Geldard & Geldard, 2002:36).

3.2 DIE GESTALTBENADERING TOT SPELTERAPIE

Oaklander (1997:292) beskryf Gestaltspeltherapie deur te verwys na 'n aantal teoretiese beginsels van Gestaltherapie wat direk verbind is aan terapie met die kind. Hierdie Gestaltbeginsels sluit onder meer in holisme, homeostase/organismiese selfregulering, kontakmaking en kontakgrense, bewustheid in die hier-en-nou, polariteite en die struktuur van die persoonlikheid. Hierdie beginsels word vervolgens bespreek met die klem op die gebruik daarvan gedurende speltherapie.

3.2.1 Holisme

Holisme verwys na die feit dat die kind as 'n geheelheid funksioneer. Volgens die Gestaltteorie is die geheel van die kind se liggaamlike, emosionele en spirituele aspekte, tesame met sy taal, denke en gedrag meer as die blote somtotaal van die onderskeie dele of aspekte (Blom, 2004:40). Die navorser beskou hierdie verskillende dele as interafhanklik deurdat hulle mekaar onderling beïnvloed. Schoeman (2004b:75) verwys in dié verband daarna dat alhoewel hierdie dele van mekaar onderskei kan word, dit nie van mekaar geskei kan word nie, aangesien die wêreld as 'n geïntegreerde en samewerkende geheel funksioneer. In 'n bespreking hieroor noem Aronstam (in Blom, 2004:9) dat die kind nie sonder die omgewing kan oorleef nie, aangesien die omgewing vir behoeftebevrediging benut word.

Blom (2004:53) verduidelik verder dat geïntegreerde funksionering tot effektiewe behoeftebevrediging lei. Dit is gevolglik belangrik dat die kind bewus gemaak word van al die komponente (emosionele, fisieke, spirituele, intellektuele en sosiale) wat by sy ervaring betrokke is (Oaklander, 1994a:282; Blom, 2004:11). Tydens Gestaltterapie word die kind dus in sy geheel benader en bewus gemaak van alle aspekte van die self ten einde geïntegreerde funksionering te bevorder.

3.2.2 Homeostase / organismiese selfregulering

Die Gestaltbenadering gaan van die veronderstelling uit dat alle gedrag gereguleer word deur 'n proses wat bekend staan as homeostase of organismiese selfregulering (Blom, 2004:11). Volgens Schoeman (2004b:76) impliseer organismiese selfregulering 'n voortgesette proses waartydens die kind probeer om balans te vind of balans te handhaaf binne veranderende omstandighede. Hierdie veranderende omstandighede veroorsaak dat die kind gedurigdeur nuwe behoeftes van verskillende aard (fisiek, emosioneel, spiritueel, intellektueel of sosiaal) ervaar.

Oaklander (1994a:282) beweer voorts dat die kind ongemak ervaar totdat aksie geneem word om 'n spesifieke behoefte te bevredig en balans gevolglik herstel word. In 'n bespreking hieroor noem Thompson *et al.* (2004:185) dat dit vir die kind belangrik is om te kan identifiseer wat sy dominante behoefte is ten einde dié behoefte te kan bevredig, die Gestalt te voltooi en aan te beweeg na die volgende behoefte. Die mees dominante behoefte beweeg dus na die kind se voorgrond en sodra dit bevredig word, word die Gestalt voltooi en kom die volgende behoefte na vore.

Thompson *et al.* (2004:185) stel dat onbevredigde behoeftes en onderdrukte gevoelens tot onvoltooidhede lei. Volgens Blom (2004:19) is bewuswording van behoeftes en onvoltooidhede 'n primêre stap na gesonde selfregulering. Bogenoemde proses van organismiese selfregulering vereis dus bewustheid en eiening van dit wat gevoel, ervaar, waargeneem, benodig of geglo word (Yontef & Jacobs, 2000:305). Die navorser is van mening dat onvoltooidhede daartoe sal bydra dat die kind se bewustheid nie in die 'hier-en-nou' gefokus is nie en dat effektiewe behoeftebevrediging om dié rede moeilik sal wees.

In aansluiting hierby merk Schoeman (2004b:30) op dat dit belangrik is om gedurende speltherapie die kind se behoeftes te identifiseer, sodat dit hanteer kan word. Dit is dus belangrik dat die kind sy bewustheid kan fokus, aangesien selfregulering geskied wanneer die kind bewus is van sy beheer oor, keuse van en verantwoordelikheid vir eie gedrag en gevoelens (Joyce & Sills, 2001:27). Met verwysing na homeostase of selfregulering word daar vervolgens gefokus op bewustheid in die hier-en-nou.

3.2.3 Bewustheid in die hier-en-nou

Yontef (1993:203) beskou bewustheid as die proses waartydens die kind in kontak is met dit wat op daardie oomblik die betekenisvolste gebeure in sy omgewingsveld is. Bewustheid verwys dus na die kind se kapasiteit om te kan fokus en in kontak te wees met sy huidige omstandighede (Schoeman, 2004b:75; Thompson *et al.*, 2004:187).

In Gestaltterapie word daar volgens Perls (in Geldard & Geldard, 2002:35) gefokus op die kind se huidige ervaring deurdat die “wat” en die “hoe” van sy gedrag geëksploreer word. Yontef (1993:203) is egter van mening dat totale bewustheid volle sensories-motoriese, emosionele, kognitiewe en energieke ondersteuning vereis. Geldard en Geldard (2002:67) voeg by dat dit daarom belangrik is om die kind se bewustheid van huidige liggaamlike sensasies, gevoelens en denke te verhoog, aangesien verhoogde bewustheid dit vir die kind moontlik maak om in kontak te kom met en uiting te gee aan sy sterk gevoelens. Onvoltooidhede kan gevolglik afgehandel word wanneer die kind ten volle in kontak kom met sy huidige ervaring in die hier-en-nou.

3.2.4 Kontakmaking en kontakgrense

Yontef en Jacobs (2000:305) beskryf kontak as die vermoë van die kind om in voeling te wees met dit wat in die hier-en-nou op sy voorgrond is. Gesonde kontak behels dus dat die kind ten volle en bewustelik aanwesig is in ‘n situasie, dat hy die intellek en sintuie benut wat hom met die omgewing verbind (sig, gehoor, smaak, tas en reuk) en dat die kind sodoende van sy gevoelens bewus is (Oaklander, 2000:29). Blom (2004:41) noem verder dat kontak plaasvind sodra die kind die omgewing benut om behoeftes te bevredig. Volgens die navorser is dit gevolglik belangrik om gesonde kontakmaking by die kind te probeer bevorder ten einde effektiewe behoeftebevrediging en selfregulering te verseker.

Met verwysing hierna meld Blom (2004:19) dat die kind se omgewingsveld deur grense gedifferensieër word. Die punt waar die kind onderskei tussen “ek” en “nie-ek” staan bekend as die kontakgrens. Die kontakgrens het ‘n tweeledige doel deurdat dit die kind eerstens met die omgewing verbind, terwyl dit die kind tweedens steeds onderskei van ander ten einde ‘n eie identiteit te onderhou (Oaklander, 1994a:283). Volgens Korb, Gorrell en Van de Riet (in Blom, 2004:19) is beide die intra- en interpersoonlike grense in Gestaltteorie belangrik. Intrapersoonlike grense verwys na die kind se kontak met homself, terwyl interpersoonlike grense verwys na die kind se kontak met die omgewing.

Blom (2004:19) is van mening dat grense deurlaatbaar moet wees om uitruiling tussen die kind en omgewingsveld te verseker. Gesonde kontakmaking en onttrekking (uitruiling) is dus nodig sodat die kind sy behoeftes kan bevredig en kan groei. Kontakmaking impliseer dat die kind kan onderskei tussen die aspekte wat aan homself behoort en aspekte wat buite homself is en dus vir hom vreemd is. Aangesien kontakmaking impliseer dat die omgewing vir behoeftebevrediging benut word, is die vermoë tot intra- en interpersoonlike kontakmaking nodig vir gesonde organismiese selfregulering by die kind (Blom, 2004:20).

Oaklander (1994b:144) meld dat die kind in sy stryd om oorlewing en sy strewe na lewenservarings daartoe sal neig om die sintuie, liggaam, intellek en die emosies te onderdruk of in te perk, wat die natuurlike vloeï van gesonde selfregulering versteur. Volgens Blom (2004:21, 22) gebruik die kind dan dikwels kontakgrensversteurings soos introjeksie, projeksie, samevloeiing, retrofleksie en defleksie om behoeftes te bevredig. Kontakgrensversteurings, aldus dieselfde outeur, kom voor wanneer die grens tussen die kind en die omgewing onduidelik raak of verdwyn. Die mees algemene kontakgrensversteurings word vervolgens kortliks bespreek.

3.2.4.1 Introjeksie

Blom (2004:22) meld dat introjeksie plaasvind wanneer die kind inligting vanuit die omgewing sonder bewustheid en kritiek inneem. Die kind aanvaar die inhoud dus onvoorwaardelik en maak dit nie werklik deel van homself nie (Schoeman, 2004b:75). In dié verband verwys Aronstam (in Blom, 2004:23) na assimilasië wat die teenoorgestelde van introjeksie is. Gedurende assimilasië oorweeg die kind die inhoud van die omgewing krities en word dit wat bruikbaar is ingeneem, en dit wat nie bruikbaar is nie verwerp.

3.2.4.2 Projeksie

Volgens Oaklander (1988:193) word daar dikwels na projeksie verwys as 'n verdedigingsmeganisme wat die kind benut om die innerlike self teen seerkry te

beskerm. Yontef (1993:142) verduidelik dat projeksie beskou word as die neiging van die kind om die omgewing verantwoordelik te hou vir dit wat binne die self gebeur. Projeksie vind dus plaas wanneer die kind 'n persoonlike ervaring ontken deur 'n aspek van die self op 'n ander te projekteer en nie verantwoordelikheid daarvoor te aanvaar nie (Blom, 2004:24; Schoeman, 2004b:76).

Volgens Clarkson (in Blom, 2004:145) en Oaklander (1988:193) kan projeksies egter positief deur middel van projeksietegnieke in terapie benut word deurdat die kind aspekte van die self in die werk projekteer, waarna hy gelei word om die aspekte wat op sy eie lewe van toepassing is te sien.

3.2.4.3 Samevloeiing

Samevloeiing vind plaas wanneer daar geen grense tussen die kind en die omgewing is nie (Blom, 2004:25). Thompson *et al.* (2004:185) is van mening dat samevloeiing na vore kom wanneer die kind te veel van die self in ander inkorporeer of wanneer die kind so baie van die omgewing in die self inkorporeer dat hy uit voeling raak met waar hy is. Samevloeiing beteken dus dat die kind nie onderskei tussen homself en die omgewing nie. Volgens Oaklander (1994a:284) het die kind wat deur samevloeiing kontak maak, gewoonlik 'n swak sin van self.

Blom (2004:26) meld dat ook samevloeiing positief in terapie aangewend kan word wanneer daar ware kontak tussen die terapeut en die kind is binne 'n konstruktiewe terapeutiese verhouding. Die navorser is van mening dat daar in laasgenoemde geval steeds 'n mate van onderskeiding en gepaste onttrekking sal wees waarbinne die terapeut en die kind se eie identiteite onderhou word.

3.2.4.4 Retrofleksie

Volgens Yontef (1993:142) kan retrofleksie beskou word as die kind se neiging om homself te behandel soos wat hy eintlik ander sou wou behandel. Perls, Hefferline en Goodman (in Blom, 2004:27) noem dat die kind tydens retrofleksie dus dit wat hy oorspronklik aan ander probeer doen het, nou aan homself doen

deurdat hy sy reaksies op die self rig. In hierdie verband verwys Blom (2004:27) na psigosomatiese simptome wat dikwels 'n aanduiding van retrofleksie kan wees. Oaklander (1994a:284 en 1994b:144) noem in aansluiting hierby dat kinders soms neig om gevoelens soos woede en hartseer of rou deur simptome van onder meer hoofpyn en maagpyn te retroflekter.

Korb *et al.* (in Blom, 2004:28) is egter van mening dat die kind retrofleksie somtyds tot sy voordeel kan gebruik, soos wanneer hy 'n reaksie in 'n spesifieke situasie onderdruk omdat uiting van die reaksie in die situasie nadelig kan wees. Nogtans is dit belangrik dat die kind bewus moet wees van die rol van hierdie tydelike onderdrukking sodat hy later wel die gevoel kan uitdruk en gevolglik verwerk.

3.2.4.5 Defleksie

Blom (2004:28) meld dat defleksie verwys na die vermyding van direkte kontak met die omgewing. Defleksie impliseer gevolglik verlaagde bewustheid van die omgewing deurdat die kind omgewingstimuli blokkeer. In dié verband stel Yontef (1993:143) dat defleksie in verskeie vorms kan manifesteer, soos onder meer die vermyding van oogkontak of woede-uitbarstings, asook wanneer die kind direkte kontak vermy deur eerder oor die verlede en die toekoms te gesels as oor huidige ervarings. Dié outeur meld verder dat die kind dikwels defleksie gebruik om die self teen emosionele pyn te beskerm.

3.2.5 Polariteit

Polariteit word beskou as teenoorgesteldes wat mekaar komplementeer of teenwerk (Yontef, 1993:148; Blom, 2004:33). Thompson *et al.* (2004:186) verwys in 'n bespreking hieroor na die Gestaltteorie wat die persoonlikheid beskou as bestaande uit polariteit. Volgens Blom (2004:41) kom hierdie polariteit in verskillende vorme voor, onder meer met betrekking tot emosies en eienskappe van die self of dié van ander. Thompson *et al.* (2004:186) meld in aansluiting hierby dat die mens byvoorbeeld tussen die volgende natuurlike polariteit

beweeg: liggaam-psige; onbewuste-bewuste; en innerlike-uiterlike. In 'n bespreking oor polariteite meld Schoeman (1996b:35) dat ook die kind deur middel van polariteite funksioneer. Dié outeur verwys daarna dat hitte geken word in verhouding tot koue, dat lig geken word in verhouding tot donker en dat links beskou word as die teenoorgestelde van regs. Schoeman (1996b:35) stem hierin met Oaklander (1988:158) saam dat selfs emosies verdeel word in liefde en haat; hartseer en blydschap; goed en sleg; teleurstelling en tevredenheid; en sekerheid en onsekerheid.

Volgens Schoeman (1996b:35) veroorsaak polariteite dikwels verwarring by die kind, aangesien hy nie kan begryp hoe dit moontlik is om byvoorbeeld liefde en haat teenoor dieselfde persoon te ervaar nie. Oaklander (1988:157) noem dat die kind ook verbysterd kan voel wanneer hy polariteite in volwassenes waarneem, soos wanneer hy sien dat 'n persoon wat hy as sterk en beskermend ag, swak en hulpeloos voel. Dit is ook dikwels vir die kind moeilik om aspekte in homself wat hy as onaanvaarbaar beskou of eienskappe wat deur sy ouers gekritiseer word, te aanvaar. Harter (in Blom, 2004:34) stel in aansluiting hierby dat die kind dikwels die gelyktydige teenwoordigheid van teenstrydige gevoelens vermy en daartoe neig om sy gevoelens eensydig te beskou. Met verwysing hierna noem Yontef (1993:148) dat polarisering veral plaasvind wanneer die kind hoofsaaklik met een pool identifiseer en toenemend meer energie spandeer om daardie pool te onderhou.

Blom (2004:41) ondersteun Yontef (1993:148) in die siening dat organismiese selfregulering tot die integrering van polariteite lei, terwyl 'n tekort aan integrering van die polariteite binne die kind aanleiding kan gee tot gefragmenteerde funksionering. Blom (2004:41) meld pertinent hoe belangrik dit is om fragmentering gedurende terapie te hanteer deur die kind bewus te maak van polariteite in sy lewe. Sodoende kan die kind hierdie pole integreer deur keuses te maak oor die hantering daarvan en deur verantwoordelikheid vir die pole te aanvaar. Aangesien die integrering van die opponerende dele 'n voorvereiste vir dinamiese funksionering is, noem Oaklander (1988:158) dat sy dikwels tydens speltherapie aan die kind die geleentheid bied om bekend te raak met die konsep

van polariteite en met die feit dat dit 'n inherente deel van elke mens is. Dié outeur stel voor dat aktiwiteite soos tekeninge en klei benut kan word om die kind te ondersteun om die polariteite in sy lewe te identifiseer en te integreer. Die navorser stem saam met Thompson *et al.* (2004:193) dat Gestaltspelterapie daarop gerig is om polariteite te integreer, aangesien beide pole nodig is vir gesonde en geïntegreerde funksionering.

3.2.6 Struktuur van die persoonlikheid

Perls (in Blom, 2004:41) beskou die struktuur van die persoonlikheid as bestaande uit vyf lae. Dit gee 'n aanduiding hoe die kind sy lewe kan fragmenteer en groei kan belemmer. Vanuit die Gestaltteoretiese perspektief sluit die vyf lae in die vals laag, die fobiese laag, die impasse-laag, die implosiewe laag en die eksplosiewe laag. Hierdie lae word vervolgens kortliks bespreek.

3.2.6.1 Vals laag

Volgens Thompson *et al.* (2004:186) word die *vals* laag gekenmerk deur onopgeloste konflikte en die kind wat probeer om te wees wat hy nie is nie. Blom (2004:41) verduidelik dat die kind in die vals laag optree volgens eie en ander se verwagtinge. Die kind wat vanuit die vals laag funksioneer se bewustheid van die self en sy emosionele gedrag word dikwels direk en/of indirek deur die omgewing beïnvloed, byvoorbeeld deur die wyse waarop sy ouers emosies hanteer of deur die reëls rakende die hantering van emosies wat die kind se kultuur daarstel.

In 'n verdere bespreking oor die vals laag verwys Blom (2004:35) daarna dat die eksterne verwagtinge wat die kind internaliseer, die *top dog*-deel van die persoonlikheid verteenwoordig. Thompson *et al.* (2004:186) verduidelik dat hierdie *top dog*-deel van die self verwys na dit wat die kind dink hy "moet" doen, deurdat die *top dog* bepaalde eise aan die kind stel. In Blom (2004:36) word die volgende voorbeeld van 'n *top dog*-boodskap gegee: "Indien jy nie jou pa gehoorsaam nie, gaan iets aakligs met jou gebeur". Die *top dog* gebruik dus dreigemente sodat die *underdog* aan sy opdragte toegee. Hierteenoor behels die

underdog-deel van die persoonlikheid dit wat die kind “wil” doen. Die *underdog* is onseker van homself en reageer dikwels met ‘n belofte soos: “Ek sal môre weer probeer”. Die *top dog* en *underdog* is dus voortdurend in konflik met mekaar en, soos hierbo bespreek (3.2.5 verwys), kan die kind hierdie konflik slegs oplos en geïntegreerd funksioneer wanneer hy bewus raak van die polariteite in homself (Blom, 2004:35).

3.2.6.2 *Fobiese laag*

Die *vals* laag word gevolg deur die *fobiese* laag of die laag van die rolle (Blom, 2004:36). Thompson *et al.* (2004:186) noem dat die kind wat in die *fobiese* laag funksioneer, bewus raak van sy spel in die *vals* laag en die vrese wat dié spel onderhou. Dié outeurs meld verder dat hierdie bewuswording dikwels met angs gepaardgaan. In dié verband beweer Blom (2004:37) dat ‘n kind wat byvoorbeeld voorgee dat hy selfvertroue het en die rol van ‘n grapjas aanneem, angstig kan voel wanneer hy bewus raak van hierdie rol omdat hy self nie in sy eie vermoëns glo nie. Aronstam (in Blom, 2004:36) stel dat funksionering in die *fobiese* laag verder behels dat die kind weerstand toon teen dit wat hy kan wees en dat hy ten spyte van die angs wat ervaar word, sal aanhou om steeds volgens die rol (grapjas of boelie) wat hy speel op te tree.

3.2.6.3 *Impasse-laag*

In ‘n verdere bespreking oor die struktuur van die persoonlikheid noem Blom (2004:37) dat die *impasse*-laag op die *fobiese* laag volg. Volgens Clarkson (in Blom, 2004:37) is die kind wat in die *impasse*-laag funksioneer, bewus van die rolle wat hy speel, maar sal hy as gevolg van verskeie faktore (byvoorbeeld min egokragte) weerstand toon teen selfondersteunende gedrag. Aronstam (in Blom, 2004:37) meld in dié verband dat die kind wat in hierdie laag funksioneer eksterne ondersteuning najaag, omdat hy glo dat selfondersteunende optrede nie moontlik is nie.

In aansluiting hierby beweer Blom (2004:37) dat weerstand daarmee verband hou dat die een deel van die kind onvoltooidhede wil voltooi, terwyl die ander deel die pyn wat met dié voltooiing gepaardgaan, wil vermy. Die kind poog dus om deur middel van weerstand die angs en pyn te vermy wat ervaar word wanneer hy enersyds bewus raak van sy vryheid en andersyds van sy beperkinge. Volgens Blom (2004:37) speel hierdie weerstand 'n belangrike rol in Gestaltspelterapie, namate die kind na nuwe hanteringstrategieë beweeg. Oaklander (2000:30) sien weerstand as 'n manifestering van energie, asook 'n aanduiding van die kind se kontakvlak en is van mening dat goeie kontak 'n sekere vlak van weerstand behels deurdat dit 'n aanduiding van die kind se kontakgrens is. Dit is egter belangrik dat die kind gereed sal wees om deur die *impasse* te beweeg, aangesien weerstand pynlik is en die kind instinktief sal weet wanneer hy sterk genoeg is om die aspekte agter die weerstand te hanteer. Die terapeut moet gevolglik die kind se weerstand erken, respekteer en hanteer (Oaklander, 1997:295; Oaklander, 2000:30).

3.2.6.4 *Implosiewe laag*

Blom (2004:38) meld dat die *impasse*-laag gevolg word deur die *implosiewe laag*. Met verwysing na die *implosiewe laag* noem Thompson *et al.* (2004:186) dat die kind wat in dié laag funksioneer, sal begin om met nuwe gedrag te eksperimenteer, aangesien hy bewus raak van die wyse waarop hy die self inperk. Clarkson (in Blom, 2004:38) stel egter dat die kind nie noodwendig oor die energie beskik vir die optrede wat nodig is om aan te beweeg nie. In aansluiting hierby is Blom (2004:38) van mening dat die kind in hierdie laag ten volle bewus is van sy eie gedrag en gevoelens, al ervaar hy 'n tekort aan energie om verantwoordelikheid daarvoor te neem.

3.2.6.5 *Eksplousiewe laag*

Die *implosiewe laag* word gevolg deur die *eksplousiewe laag* wat die "binneste" laag van die persoonlikheid verteenwoordig (Blom, 2004:39). In 'n bespreking oor funksionering vanuit die *eksplousiewe laag* meld Aronstam (in Blom, 2004:39) dat

die kind in hierdie laag bewus raak van die emosies wat hy uitdruk of onderdruk. Thompson *et al.* (2004:186) noem in aansluiting hierby dat die *eksplosiewe* laag bereik word wanneer die kind suksesvol met nuwe gedrag eksperimenteer en bewus word van energie wat voorheen benut is om die vals laag te onderhou. Die kind wat vanuit die *eksplosiewe* laag funksioneer, beskik dus volgens Blom (2004:39) oor die energie om onvoltooidhede af te handel, sy ware gevoelens te ervaar en uit te druk en om met nuwe gedrag te eksperimenteer.

Die vyf lae van die persoonlikheid kan gesien word as die vyf stappe tot die funksionering van 'n geïntegreerde Gestalt. Bogenoemde bespreking het die fokus van Gestaltherapie beklemtoon, naamlik verhoogde bewustheid, aanvaarding van verantwoordelikheid en selfondersteuning ten einde in die hier-en-nou geïntegreerd te kan funksioneer (Thompson *et al.*, 2004:187).

3.3 GESTALTSPELTERAPIE

Vervolgens word Gestaltspelterapie bespreek met verwysing na die waarde van speltherapie en die benutting van terapeutiese mediums, asook die Gestaltspelterapeutiese proses.

3.3.1 Die waarde van speltherapie

Conn (2002:72) sowel as Norton en Norton (2002:241) wys daarop dat die kind 'n behoefte daaraan het om sy misnoeë, vrese en verwagtinge uit te druk. Volgens Van der Merwe (1996a:7) kommunikeer die kind egter dikwels op 'n nieverbale wyse deur spel, omdat hy oor beperkte taalvaardighede beskik om gevoelens en ervarings te verbaliseer. Spero (2002:143) verwys in aansluiting hierby na spel as die kind se natuurlike medium van selfuitdrukking, redenering en kommunikasie. In 'n verdere bespreking noem Levenson en Herman (2002:284) dat die terapeutiese uitspeel van innerlike ervarings, idees, gevoelens en fantasieë wat met lewensgebeure geassosieer word, die kind steun om meer bewus te raak van hierdie gevoelens, denke, konflikte en disfunksies wat problematiese gedrag en gevoelens ondersteun.

Die navorser is van mening dat die kind dus met behulp van spel sy gevoelens kan ervaar en 'n gevoel van beheer daaroor kan kry. Die terapeutiese benutting van spel is volgens Hudak (2002:313) en Spero (2002:143) waardevol om die psigoterapeutiese proses met die kind te fasiliteer, en vir die kind om binne 'n veilige ruimte sielkundige en psigososiale probleme te ontlaai en derhalwe te oorkom.

3.3.2 Die benutting van terapeutiese mediums

Volgens Geldard en Geldard (2002:36, 105) kombineer Oaklander die gebruik van die Gestaltbeginsels en -praktyk met die gebruik van mediums wanneer sy terapie met die kind doen. Dié outeurs stel dat mediums gedurende spel benut word om die kind in kontak te bring met sy gevoelens omdat dit beskou word as 'n voertuig waardeur die kind aan gevoelens uitdrukking kan gee. Hudak (2002:313) onderskryf bogenoemde deur te meld dat verskillende materiale en middele in speltherapie gebruik word om die kind in staat te stel om betekenisvolle inligting oor sy innerlike wêreld te onthul. In dié verband noem Oaklander (2000:31), en ook Winter (2007), dat mediums 'n veilige en prettige instrument is wat aan die kind die geleentheid bied om dieper gevoelens op 'n niebedreigende wyse uit te druk.

In 'n verdere bespreking oor die benutting van mediums in speltherapie verwys Oaklander (1994a:288) onder meer na kreatiewe, projektiewe en gedramatiseerde spel wat van fantasie, storievertelling, musiek en aktiwiteite gebruik maak vir sensoriese kontakmaking. Johnson, Christie en Yawkey (1999:287-295), asook Geldard en Geldard (2002:131) noem in aansluiting hierby dat klei, sand, water, houtblokke en andere effektief benut kan word tydens kreatiewe spel, terwyl handpoppe, huishoudelike goedere, poppe, kostuums en maskers gebruik kan word tydens projektiewe en gedramatiseerde spel. Van der Merwe (1996a:12) is van mening dat hierdie mediums almal baie veelsydig is en dat dit binne verskillende vorme van spel benut kan word.

Volgens Winter (2007) is dit belangrik dat 'n medium iets van die kind se buitewêreld reflekteer ten einde dit sinvol in terapie te benut. Dié kundige verwys onder meer na dierefiguurtjies wat dikwels tydens die sandbaksessie benut word en wat 'n refleksie van die werklike lewe is. Die navorser beskou mediums as waardevol, veral om gedurende die hele spelterapeutiese proses 'n veilige terapeutiese ruimte vir die kind daar te stel.

3.3.3 Die Gestaltspelterapeutiese proses

Oaklander (in Blom, 2004:5) verwys na 'n terapeutiese proses wanneer Gestaltspelterapie met kinders en adolessente toegepas word. Die spelterapeutiese proses sluit in: verhoudingbou as 'n voorvereiste; sensoriese kontakmaking; bepaling van die kind se proses; emosionele uitdrukking deur projeksie; die oorweging van alternatiewe; en selfvertroeteling (Schoeman, 2004a:118; Blom, 2004:5). Die Gestaltspelterapeutiese proses word vervolgens aan die hand van die Schoeman-model (Schoeman, 2004a:118) bespreek.

3.3.3.1 *Verhoudingbou*

Volgens Oaklander (2000:28) en Schoeman (2004a:120) verwys die terapeutiese verhouding in Gestaltspelterapie na 'n horisontale verhouding wat tussen die terapeut en die kind bestaan en deur wederkerigheid gekenmerk word. Oaklander (2000:29), asook Norton en Norton (2002:224), beklemtoon dat die terapeut die kind sal ontmoet soos wat hy is, sonder veroordeling en met wedersydse respek en egtheid. In dié verband noem Axline (1947:74) dat respek in die terapeutiese verhouding behels dat die terapeut teen die kind se tempo en proses beweeg. Die terapeut skep dus 'n veilige terapeutiese ruimte waar die kind nooit geforseer word om meer te doen as waarvoor hy kans sien nie (Oaklander, 2000:29). In aansluiting hierby stel Schoeman (2004a:121) dat die wederkerige aard van die terapeutiese verhouding daartoe lei dat die kind 'n verhouding van vertrouwe met die terapeut bou en dat die kind veilig voel om homself te wees. Die gevoel van veiligheid wat die kind in die terapeutiese

verhouding ervaar, bied ondersteuning aan die kind gedurende die terapeutiese proses en sal heling bevorder.

In 'n bespreking hieroor verwys Levenson en Herman (2002:283) na die veilige emosionele ruimte wat tydens die spelterapeutiese proses teenwoordig is en wat aan die kind die geleentheid gee om sy ware self en gevoelens te ontdek en uit te druk. Schoeman (2004a:133) meld dat die kind dieper ervarings en gevoelens sal deel indien hy aanvaar voel binne die terapeutiese verhouding. Met verwysing hierna noem Brooks (2002:11) dat die terapeutiese verhouding dus gereflekteer word in die kind se vermoë om sy unieke hanteringstrategieë, verdedigingsmeganismes, gevoelens, denke en konflikte waar te neem, al is dit soms pynlik. Brooks (2002:11) en Thompson *et al.* (2004:187) verwys eweneens na die waarde van 'n goeie terapeutiese verhouding as ondersteuning wanneer die kind problematiese dimensies van sy innerlike en uiterlike wêreld in terapie moet konfronteer.

Schoeman (2004a:122) noem in 'n verdere bespreking oor verhoudingbou dat die terapeutiese verhouding ontwikkel in die loop van 'n proses van kontakmaking en dialoog tussen die terapeut en die kind. Dialoog word volgens Kirchner (in Schoeman, 2004a:122) beskou as 'n spesiale vorm van kontakmaking waardeur die kind tot verhoogde bewustheid gelei kan word. In Gestaltherapie word daar volgens Clarkson (in Schoeman, 2004a:123) na die kontak tussen die terapeut en die kind verwys as die *I-Thou*-verhouding, aangesien 'n egte ontmoeting plaasvind waarbinne beide partye gerespekteer word.

Oaklander (2000:29) meld met verwysing hierna dat die terapeut in die terapeutiese verhouding betrokke en dikwels interaktief is. Ten opsigte hiervan is Schoeman (1996b:30) van mening dat dit vir die terapeut nodig is om die kind se speelmaat te word ten einde 'n gesonde terapeutiese verhouding te bou. Marcus (2002:125) wys egter daarop dat 'n betroubare en betekenisvolle verhouding ontwikkel vanuit die terapeut se vermoë om begrip vir die kind te kommunikeer, eerder as vanuit die spelaktiwiteit self. Die navorser is van mening dat 'n terapeutiese verhouding waarbinne die kind onvoorwaardelik aanvaar en tot

selfuitdrukking aangemoedig word, natuurlikerwys aan die kind kommunikeer dat die terapeut sy ervarings respekteer.

Joyce en Sills (2001:40) beskou weer bewustheid as die middelpunt van die terapeutiese verhouding en stel dat dit die dinamika vir verandering is. Die doel van Gestaltterapie, wat insluit bewustheid en die vermoë tot selfregulering, word dus deur die terapeutiese verhouding bereik wanneer twee persone in interaksie is met mekaar, ten volle aanwesig, eg en van mekaar bewus is (Schoeman, 2004a:123).

Winter (2007) meld dat sy tydens verhoudingbou mediums benut om interaksie aan te moedig en 'n verbintenis met die kind te vorm. Dié kundige benut dikwels sand as medium tydens verhoudingbou met die kind, aangesien sand die gebruik van niebedreigende aktiwiteite daarstel. Volgens die navorser beklemtoon bogenoemde bespreking die essensie van 'n vertrouensvolle terapeutiese verhouding vir vordering in die voortgesette speltherapeutiese proses.

3.3.3.2 Sensoriese modaliteite

Schoeman (2004a:135) verduidelik dat die sensoriese modaliteite verwys na die kind se sintuie van sig, gehoor, tas, smaak en reuk, en dat dit deur hierdie sintuie is dat die kind met die eksterne wêreld kontak maak en sodoende bewus raak van die self en gevoelens. Volgens Oaklander (1988:109) gebeur dit egter soms dat die kind volle bewustheid van die sintuie verloor en dat hierdie sintuie gevolglik amper outomaties en afsonderlik van die kind funksioneer. Met verwysing hierna meld Clarkson (in Blom, 2004:99) dat die kind as gevolg van traumatiese gebeure 'n verlies aan sensoriese bewustheid kan ervaar. Blom (2004:99) noem dat die kind wat trauma ervaar, homself dikwels op sensoriese vlak afsluit ten einde homself teen verdere pyn te beskerm.

Amendt-Lyon (2001:227) meld in 'n bespreking hieroor dat elke kind se sensoriese sterkte verskil en dat dit in terapie belangrik is om die kind se sensoriese sterkte te evalueer, ten einde te bepaal waar die kind op daardie

stadium in sy lewe is. Volgens Blom (2004:99) speel sensoriese bewustheid 'n belangrike rol in die kind se lewe aangesien dit 'n direkte invloed op sy kontakmaking met die omgewing het. In aansluiting hierby noem Weaver (2001) dat dit gevolglik tydens terapie nodig is om die kind te voorsien van ervarings wat sy bewustheid van die basiese sintuie sal versterk, aangesien sensoriese bewustheid die kind meer in kontak met die self bring. Blom (2004:101) verwys in dié verband spesifiek daarna dat sensoriese kontakmaking 'n voorvereiste is vir die kind om met sy gevoelens in kontak te kom. Dit word onderskryf deur Thompson *et al.* (2004:187) se beskouing dat die kind deur sensoriese en liggaamlike kontakmaking bewus kan raak van die gevoelens wat hy op 'n spesifieke oomblik ervaar. Blom (2004:98) noem verder dat sensoriese en liggaamlike kontakmaking veral vanuit die Gestaltperspektief terapeutiese waarde het, aangesien dit bydra tot die kind se funksionering as 'n holistiese entiteit, bestaande uit denke, gevoelens en 'n liggaam.

Met verwysing hierna stel Schoeman (2004a:137) dat verskeie tegnieke vir die opskerping van sensoriese bewustheid in Gestaltherapie benut word om die kind in die hier-en-nou te fokus. Volgens Blom (2004:128) en Winter (2007) kan 'n verskeidenheid media, soos klei, sandspel en aktiwiteite wat op al die sintuie fokus, benut word om die kind se sensoriese kontakmaking en bewustheid te bevorder.

Die navorser is van mening dat dit belangrik is om die kind se ervaring van die sensoriese aktiwiteit konkreet te eksploreer. Tydens aktiwiteite wat beoog om sensoriese bewustheid te verhoog kan die kind se sin van self ook versterk word, deurdat dit aan die kind die geleentheid kan bied om verbaal uitdrukking te gee aan dit waarvan hy gehou het of nie gehou het nie. Schoeman (2004a:118) is van mening dat die spontane uitdrukking van die sintuie die innerlike basis van die kind se sin van self onderlê en dat dit daarom belangrik is om die kind se unieke proses te ken.

3.3.3.3 Die kind se proses

Blom (2004:52, 83) definieer die kind se proses as dit “wat hy doen” en “hoe hy dit doen”, asook die wyse waarop die kind homself voorstel en sy behoeftes bevredig. Volgens Schoeman (2004a:152) is dit vir die terapeut nodig om die kind se proses te verstaan ten einde die kind te begryp vir wie hy is. In aansluiting hierby verwys dié outeur verder daarna dat elke kind ‘n unieke wese is wat gevolglik sy proses op ‘n unieke wyse manifesteer. Winter (2007) meld in dié verband dat dit belangrik is om respekvol met die kind te werk en teen sý tempo te beweeg. Laasgenoemde word onderskryf deur Schoeman (2004a:118) se nadruk daarop dat die kind se unieke wyse waarop hy die wêreld organiseer in ag geneem behoort te word wanneer daar op ‘n terapeutiese vlak met hom gewerk word.

Aangesien ‘n Gestaltterapeut slegs in die hier-en-nou werk, assesseer die terapeut dus die kind volgens die wyse waarop hy homself in die spelterapeutiese ruimte presenteer en hanteer. Ten einde die kind se unieke proses te bepaal en hom op sý vlak van funksionering te ontmoet, is dit nodig dat die terapeut daarvan bewus sal wees “hoe” die kind se proses manifesteer (Schoeman, 2004a:153).

Met verwysing hierna meld Schoeman (2004a:155) dat die die kind se proses geëksploreer kan word op grond van vyf komponente wat insluit: die kind se kontakfunksies; proses van selfonderhouding; emosionele uitdrukking; selfvertroeteling; en hantering van sy eie innerlike proses. Die wyse waarop die kind homself kan presenteer, word vervolgens kortliks bespreek.

- Sensoriese kontakmaking

Soos in ‘n vroeëre bespreking (3.2.4 verwys) gemeld is, is die kind se sintuie onderliggend tot die proses van kontakmaking. Schoeman (2004a:155) noem dat die sintuie saam as ‘n eenheid funksioneer wat die kind in staat stel om met die omgewing in interaksie te tree. In aansluiting hierby stel Oaklander (1988:109) dat die kind homself ervaar deur sig, gehoor, smaak, reuk en tas en dat hy met

behulp van hierdie sintuie met die wêreld kontak maak. Volgens Schoeman (2004a:156) is sensoriese kontakmaking, liggaamsbeweging en asemhaling belangrike aanduidings van hoe die kind lewenservarings hanteer. Oaklander (1994a:283) is van mening dat die wyse waarop die kind sy kontakfunksies benut 'n aanduiding is van die sterkte van sy sin van self. Wanneer die kind aspekte van die self soos die kontakfunksies beperk, word die self ingeperk. Die versterking van die kind se kontakvaardighede is gevolglik 'n belangrike deel van die terapeutiese proses ten einde die kind se sin van self te versterk (Oaklander, 2000:30).

- Selfonderhouding

Volgens die Gestaltbenadering beskik die mens oor die vermoë om te ontwikkel tot 'n selfregulerende wese wat geïntegreerd funksioneer (Thompson *et al.*, 2004:184). Schoeman (1996c:67) merk op dat ook 'n kind oor die potensiaal beskik om tot selfregulering en selfonderhouding te kan groei. Die kind beoefen selfonderhouding deur die wyse waarop hy probleme hanteer en ervarings beheer (Schoeman, 2004a:156).

In aansluiting hierby noem Aronstam (in Schoeman, 2004a:156) dat die kind wat selfonderhoudend optree, steeds die ondersteuning van ander benodig, maar dat hy 'n goeie begrip het van die verhouding tussen die self en die omgewing. 'n Kind wat selfonderhoudend optree, beskik dus oor die vermoë om die kontakgrens (3.2.4 verwys) tussen die self en die omgewing te onderskei. Oaklander (1992:67;1994a:283) is van mening dat die kind met 'n sterk sin van self op 'n selfondersteunende wyse kan kontak maak.

In 'n bespreking hieroor meld Schoeman (2004a:156) en Blom (2004:116,119) dat dit belangrik is om die kind in terapie tot selfonderhouding aan te spoor. Beide verwys na Oaklander (1997:289-303) se model om die kind se sin van self te versterk. Hierdie model behels dat die kind die geleentheid ontvang om homself te definieer en take te bemeester, dat hy aangemoedig word om keuses te maak en dat hy geleenthede gebied word om beheer uit te oefen en projeksies te eien.

Dié outeur is verder van mening dat grense en beperkinge ten opsigte van onder meer tyd, die benutting van materiale, aggressiewe gedrag en mense wat die sessie bywoon, verdere geleenthede daarstel om die kind se sin van self te versterk. 'n Atmosfeer van spel en humor binne die terapeutiese ruimte kan ook die kind se sin van self versterk. Volgens Oaklander (2000:30) en Blom (2004:128) is selfondersteuning en 'n sterk sin van self 'n voorvereiste vir emosionele uitdrukking.

- Emosionele uitdrukking

Volgens Blom (2004:137) is die kind se emosionele uitdrukking 'n belangrike aanduiding van sy proses. Dié outeur meld dat alhoewel sommige kinders nie bewus is van wat emosies is nie, dit nie beteken dat hulle nie emosies ervaar nie. Met verwysing hierna noem Oaklander (1988:122) en Schoeman (1996d:52) dat die kind dikwels bloot nie weet hoe om sy gevoelens te verbaliseer nie. Aangesien die wyse waarop die kind emosies uitdruk met sy proses verband hou, is dit gevolglik belangrik om bewus te wees dat die kind dikwels sy emosies deur gedrag eerder as woorde uitdruk (Blom, 2004:138). In aansluiting hierby meld Schoeman (2004a:157) dat die kind se gedrag waardevolle inligting oor sy proses voorsien, asook inligting oor waar die kind homself op die huidige stadium bevind.

Oaklander (1988:122) noem in 'n bespreking hieroor dat dit vir die kind belangrik is om oor gevoelens te gesels. Die kind moet weet watter tipe gevoelens daar bestaan, dat alle mense gevoelens het en dat gevoelens uitgedruk kan word deur dit met ander te deel. Volgens Oaklander (1988:123) is dit ook nodig dat die kind sy gevoelens erken en ervaar, sodat hy beheer daaroor kan neem en sy energie op gesonde behoeftebevrediging kan fokus.

- Selfvertroeteling

Selfvertroeteling beteken dat die kind leer om die dele van die self waarvan hy nie hou nie, te aanvaar ten einde integrasie te bereik (Oaklander, 1997:311). In 'n bespreking oor die kind se proses en selfvertroeteling meld Schoeman

(2004a:158) dat dit dikwels gebeur dat die kind baie van homself verwag en gevolglik hard op homself is. Die geneigdheid van die kind om homself te blameer vir onder meer traumas in die lewe, is byvoorbeeld dikwels deel van die kind se proses. Die kind moet gevolglik geleer word om homself te vertroetel en moet homself kan vergewe vir wat hy gedoen het en van die polariteite in sy lewe bewus raak (3.2.5 verwys).

In aansluiting hierby meld Oaklander (1994a:295) dat dit in terapie vir die kind belangrik is om die ondersteunende deel van die self te benut om polariteite wat in die self voorkom te hanteer. Schoeman (1996e:181) noem in dié verband dat die kind bewus moet wees dat nie alles wat hy ervaar negatief is nie, maar dat daar ook positiewe aspekte in sy lewe is. Dit is dus nodig om die kind bewus te maak van die polariteite in sy lewe wat die goeie en die slegte binne die self verteenwoordig. Sodra die kind hierdie polariteite aanvaar, kan sy selfvertroetelende deel by die res van sy wese geïntegreer word (Schoeman, 2004a:158).

- Hantering van eie innerlike proses

Volgens Oaklander (1994a:285) is dit in Gestaltterapie vir die kind belangrik om van sy eie proses bewus te wees. In 'n vroeëre bespreking (3.2.3 verwys) is aangedui dat bewustheid in Gestaltterapie gefokus word op die "wat" en die "hoe" van die kind se huidige ervaring. Aronstam (in Blom, 2004:52) verwys daarna dat bewustheid die kind in kontak bring met sy behoeftes en gevoelens en dat die kind daardeur dus leer om verantwoordelikheid te aanvaar vir wie hy is en wat hy doen. Die navorser is van mening dat die kind gevolglik bewus gemaak kan word van hoe sy proses manifesteer.

Winter (2007) stel dat die kind se proses reeds tydens verhoudingbou waargeneem kan word en dat dit gedurende die hele terapeutiese proses geëksploreer moet word. Volgens Schoeman (2004a:160) is dit egter belangrik dat die terapeut altyd haar waarnemings van die kind se proses met die kind sal bespreek om te verseker dat die kind dit wat die terapeut oor sy proses

waarneem, as deel van sy funksionering aanvaar. Volgens Winter (2007) respekteer die spelterapeutiese proses as sodanig die kind se proses deurdat dit aan die kind die geleentheid bied om homself te wees, wat die kind se heling kan bevorder.

3.3.3.4 Projeksie

In 'n vroeëre bespreking (3.2.4.2 verwys) is aangetoon dat alhoewel projeksie beskou word as 'n verdedigingsmeganisme of 'n kontakgrensversteuring wat die kind benut om sy behoeftes te bevredig, dit in die terapeutiese opset ook positief aangewend kan word. Oaklander (1997:309) noem dat projeksietegnieke dikwels in speltherapie benut word as 'n forum vir emosionele uitdrukking. Volgens Blom (2004:25) word hierdie tegnieke ook gebruik om die kind tot eiening van sy eie projeksie te lei, ten einde bewustheid van die self te verhoog en positiewe kontak met die omgewing te bevorder. Kreatiewe en projeksietegnieke soos sandspel, stories, fantasie en metafore word dus onder meer benut om die kind te help om gedurende die fase van emosionele uitdrukking te projekteer, te eien en direk aan gevoelens uiting te gee.

Oaklander (1988:193; 2000:51) stel in aansluiting hierby dat die projeksie inligting weergee oor die kind se sin van self, aangesien die kind se projeksie van binne homself en sy ervarings kom. Dié outeur is verder van mening dat projeksie dikwels die enigste wyse is waarop die kind bereid is om homself te openbaar, aangesien dit 'n veilige ruimte skep totdat die kind gereed voel om die projeksie te eien. Met verwysing hierna noem Schoeman (2004a:161) dat projeksie gevolglik aan die kind die ruimte gee om die verwagtinge waarmee die wêreld hom konfronteer uit te sorteer en dat dit aan die kind 'n manier bied om sy selfrespek te behou. Volgens dié outeur is projeksie 'n poging van die kind om dit wat hy nog nie kan hanteer nie uit die weg te ruim, en bied dit ontvlugting wanneer die kind nog nie gereed is om kritiek en verwerping te aanvaar nie.

In 'n bespreking oor die benutting van projeksietegnieke vir emosionele uitdrukking verwys Blom (2004:145) na die volgende doelwitte wat deur

Schoeman (1996c:67-68) geïdentifiseer is en wat deur die positiewe toepassing van projeksie in Gestaltspelterapie bereik kan word:

- Projeksie fasiliteer bewustheid van dit wat die kind op daardie oomblik ongelukkig stem, en deur middel van projeksie kan die kind sy probleem in die hier-en-nou hanteer;
- projeksie fasiliteer groei en versterk die kind se sin van self deurdat hy deur middel van sy projeksie “ek-stellings” maak oor wie hy is en nie is nie;
- projeksie help die kind om sy onvoltooidhede af te handel en om traumas in sy lewe te verwerk.

Met verwysing na bogenoemde en die benutting van projeksietegnieke in Gestaltspelterapie onderskei Oaklander (in Blom, 2004:146) die volgende terapeutiese stappe:

- Die kind moet bereid wees om ‘n projeksietegniek, byvoorbeeld ‘n klei-aktiwiteit, ‘n tekening of storievertelling te doen;
- die kind gee inligting oor sy projeksie oor hoe dit gevoel het om die aktiwiteit te doen;
- die kind betree die metafoor deurdat hy deel word van die projeksie, byvoorbeeld die handpop, en kyk na die situasie vanuit die perspektief van die objek of deel van die geheel;
- die kind vertel die storie deur met sekere objekte in die projeksie te identifiseer, waarna dialoog tussen die objekte plaasvind;
- die kind eien die projeksie op twee vlakke, naamlik op simboliese vlak (waar die kind inligting oor die situasie op metaforiese vlak meedeel), en op persoonlike vlak (waar die kind ‘n verband vind tussen dit wat in die metafoor gebeur en dit wat hy ervaar).

In dié verband meld Blom (2004:146) dat die kind eers die projeksie op ‘n simboliese vlak moet eien voordat hy kan aanbeweeg na die persoonlike betekenis daarvan. Die eiening van die projeksie is volgens Schoeman (2004a:175) die keerpunt in die terapeutiese proses met die kind, vanwaar die

helingsproses kan begin. Dit is belangrik dat die kind die projeksie eien deur tot die besef te kom dat die gevoelens wat hy aan die objekte gegee het, in werklikheid sy eie gevoelens is. Sodra die kind die projeksie geëien het, kan hy die gevoelens erken en alternatiewe oplossings vind vir die probleem wat ervaar word.

3.3.3.5 *Alternatiewe*

Met verwysing na alternatiewe noem Blom (2004:146) dat strategieë vir die hantering van daaglikse gevoelens in werking gestel kan word sodra die kind sy gevoelens geprojekteer en eienaarskap daarvoor aanvaar het. Schoeman (2004a:175) meld in dié verband dat die terapeut en die kind alternatiewe ooreenkomstig die kind se proses moet bespreek. Alternatiewe oplossings moet geëksploreer word deur te fokus op die verlede, die hede en die toekoms. Die kind kan byvoorbeeld aandui hoe hy voorheen met die probleem omgegaan het, hoe hy dit tans hanteer en hoe hy dit in die toekoms kan hanteer. Sodra al die alternatiewe bespreek is, moet die kind kies vir watter alternatief hy verantwoordelikheid sal aanvaar.

Oaklander (1997:310) en Thompson *et al.* (2004:187) noem in aansluiting hierby dat dit belangrik is dat die terapeut die kind ondersteun om met die nuwe gedrag te eksperimenteer. Volgens Schoeman (2004a:176) kan die terapeut onder meer rollespel en handpoppe benut sodat die kind die alternatief werklik kan ervaar en verantwoordelikheid vir sy keuse kan aanvaar. Winter (2007) meld dat sy dikwels van stories en/of metafore gebruik maak om die kind tot die eksplorering van alternatiewe te begelei, aangesien die kind maklik daarmee identifiseer.

3.3.3.6 *Opheldering*

Schoeman (2004a:176) verwys na opheldering as 'n belangrike aspek in die Gestaltspelterapeutiese proses, aangesien dit aan die kind 'n gevoel van sekuriteit bied. Volgens dié outeur word hierdie besef van sekuriteit bekom deurdat die kind die probleem wat ervaar word dikwels beter verstaan wanneer 'n

ander persoon dit verbaliseer. Opheldering moet egter altyd bondig wees, sodat die kind dit verstaan en hy nie skuldig voel oor die emosies wat hy ervaar nie. Schoeman (2004a:176) noem verder dat dit belangrik is dat die terapeut saam met die kind beweeg totdat hy emosioneel ontlaai het voordat sy van opheldering gebruik maak, aangesien dit andersins kan veroorsaak dat die kind homself afsluit en nie die nodige uitdrukking aan al sy gevoelens gee nie.

In dié opsig is die navorser van mening dat opheldering dus moet plaasvind wanneer die terapeut aan die kind 'n opsomming gee van dit wat sy hoor of waarneem aangaande die inligting wat die kind tydens terapie aan haar gegee het. Sodoende kan die kind bevestig of die terapeut se weergawe sy ervaring akkuraat weerspieël al dan nie. Oaklander (1988:193) stel in dié verband dat sy nooit die kind se werk interpreteer nie, maar dat sy dit wat sy waarneem aan die kind oordra ten einde dit as riglyn te benut vir verdere interaksie met die kind.

3.3.3.7 Bemagtiging

Volgens Schoeman (1996e:180) speel bemagtiging 'n belangrike rol in die Gestaltspelterapeutiese proses. Geldard en Geldard (2002:50) verwys na bemagtiging as die beheer wat die kind bekom oor 'n probleem wat hy ervaar, sodat gedagtes en herinnerings wat angst by hom opwek nie langer inbreuk maak op sy normale verhoudinge en algemene funksionering nie. Die kind bekom beheer deur die alternatiewe wat hy identifiseer. Alhoewel bemagtiging dikwels ná die oplossing van 'n probleem volg, mag dit ook spontaan op 'n vroeë stadium in die terapeutiese proses geskied (Geldard & Geldard, 2002:50). In dié opsig is die navorser van mening dat die dinamika van die hele speltherapeutiese proses vir die kind bemagtigend is.

In aansluiting hierby meld Geldard en Geldard (2002:50) dat die geleentheid wat die kind tydens die terapeutiese proses ontvang om binne 'n veilige ruimte waar hy onvoorwaardelik aanvaar word sy ervarings te deel, vanselfsprekend vir die kind bemagtigend is. Schoeman (1996e:180) stel voor dat bemagtiging kan plaasvind sodra daar 'n ondersteunende terapeutiese verhouding tussen die

terapeut en kind gevestig is, sodat die kind verantwoordelikheid vir homself kan aanvaar. Ten einde sy ware self en gevoelens te ontbloot, is dit dus belangrik dat die kind veilig voel binne die terapeutiese opset en van die terapeut se opregte besorgdheid vir hom bewus raak (Schoeman, 2004a:121).

In 'n vroeëre bespreking (3.3.3.1 verwys) is aangedui dat die terapeutiese verhouding in Gestaltherapie wederkerig van aard is en dat die terapeut 'n veilige ruimte vir die kind daarstel waarbinne hy ontmoet word soos hy is. Die kind word dus aangemoedig om homself te wees en die terapeut beweeg teen die kind se tempo. Die navorser is van mening dat die kind sodoende kan besluit watter aspekte van homself hy wil openbaar en dat hy gevolglik daardeur bemagtig word om beheer oor sy ervarings te bekom. Schoeman (1996e:181) noem in dié verband dat die kind deur bemagtiging juis 'n gevoel van beheer moet ontwikkel.

Bemagtiging kan verder plaasvind wanneer die kind bewus gemaak word van sy deelname aan die terapeutiese proses en van die verantwoordelikheid wat hy vir sy eie keuses aanvaar het, aangesien dit aan hom 'n gevoel van mag en beheer kan gee. Dit is tydens bemagtiging belangrik dat die terapeut eg is en die kind bemagtig word met 'n werklike eienskap waaroor hy beskik (Schoeman, 2004a:177).

3.3.3.8 Evaluering

Evaluering word volgens Schoeman (2004a:178) beskou as 'n belangrike deel van die terapeutiese proses. Gedurende evaluering word die kind bewus gemaak van dit wat hy al deur die sessie bereik het en van dit wat hy in die toekoms nog wil bereik. Dit is dus belangrik dat die kind deurentyd ten volle by hierdie evaluering betrokke is, sodat hy kan identifiseer wat die sessie vir hom beteken het of wat hy deur die sessie bereik het.

3.3.3.9 Selfvertroeteling

In 'n bespreking oor selfvertroeteling noem Schoeman (1996e:181) dat die kind moet leer om homself te vertroetel ten einde die beheer wat deur die bemagtiging bekom is ook buite die terapeutiese opset te onderhou. Winter (2007) beklemtoon die belangrikheid van selfvertroeteling in die speltherapeutiese proses.

In aansluiting hierby verwys Oaklander (1997:311) en Blom (2004:175) na selfvertroeteling as 'n proses wat behels dat die kind eerstens in kontak kom met die aspekte in homself waarvan hy nie hou nie, ten einde dit te eien en te ervaar. Vervolgens word die kind daarvan bewus gemaak dat hierdie aspekte bloot 'n deel van homself verteenwoordig, waarna hy gelei word om ander aspekte in die self te identifiseer waarmee hy homself en die negatiewe aspekte kan vertroetel. Die navorser is gevolglik van mening dat selfvertroeteling nie noodwendig tydens hierdie deel van die proses effektief sal realiseer indien die kind nie reeds vroeg in die terapeutiese proses (3.3.3.3 verwys) hiervan bewus gemaak is nie.

Volgens Blom (2004:175) moet die kind gedurende die selfvertroetelingsfase van terapie geleer word dat dit nie verkeerd is om vir jouself goed te wees nie. In aansluiting hierby stel Schoeman (2004a:178) dat selfvertroeteling verwys na die deel van die terapeutiese proses waartydens die terapeut aan die kind toestemming gee om iets te gaan doen waarvan hy hou. Dié outeur meld verder dat selfvertroeteling dikwels nader aan die einde van 'n sessie plaasvind omdat dit vir die kind belangrik is om sy balans te herstel deurdat die sessie op 'n positiewe noot afgesluit word.

3.3.3.10 Afsluiting

Norton en Norton (2002:10) meld dat daar na afsluiting of terminering beweeg kan word wanneer die kind 'n gevoel van bemagtiging en welstand ervaar wat kongruent is met sy ontwikkelings stadium en ouderdom. In 'n bespreking hieroor noem Thompson *et al.* (2004:55) dat terminering dikwels vir die kind moeilik kan wees om te hanteer, aangesien daar 'n spesiale band tussen hom en die terapeut

opgebou is en die terapeut gedurende die terapeutiese sessies onverdeelde aandag aan die kind gegee het. Oaklander (1988:201) ondersteun laasgenoemde siening en noem met verwysing hierna dat dit dus belangrik is dat die kind op die beëindiging van terapie voorberei sal word. Die voorbereiding behels dat die kind se gevoelens oor terminering erken en geëksploreer word, asook dat die terapeut openlik met die kind sal gesels oor die moontlike verlies van die verhouding vir beide die kind en die terapeut (Oaklander, 1988:201; Norton & Norton, 2002:231).

3.4 SAMEVATTING

In hierdie hoofstuk is onder meer aandag gegee aan belangrike aspekte in die spelterapeutiese proses om die kind aan te moedig tot bewustheid en funksionering as 'n holistiese, geïntegreerde wese wat vir kreatiewe aanpassing bevoeg is.

Uit die bespreking van die Gestaltbenadering het die waarde van die spelterapeutiese proses na vore gekom. Dit blyk dat die Gestaltspeltherapeutiese proses veral waardevol is deurdat dit aan die kind 'n veilige ruimte bied waarbinne hy homself kan uitdruk. Binne hierdie ruimte kan die kind dus sy ervarings verwerk en proses deur sy ervarings deur middel van spel uit te druk. Die navorser is van mening dat daar in terapie kreatief met mediums omgegaan kan word en dat dit volgens die behoeftes van elke unieke kind aangepas kan word.

Die empiriese gegewens en navorsingsbevindings word vervolgens in Hoofstuk 4 bespreek.

HOOFSTUK 4

EMPIRIESE GEGEWENS EN NAVORSINGSBEVINDINGS

4.1 INLEIDING

Die navorser het in die voorafgaande literatuurstudie Disney-animasiefilms en die Gestaltspelterapeutiese proses bespreek. Die doelstelling van hierdie studie is om die benutting van animasie as 'n medium in die speltherapeutiese proses te verken en te beskryf (1.2.2 verwys). Die literatuur toon 'n gebrek aan relevante inligting oor die wyse waarop terapeute animasie in die speltherapeutiese proses kan benut (1.2 verwys).

Empiriese data is in hierdie studie ingesamel deur middel van 'n fokusgroeponderhoud met terapeute wat tans speltherapie met kinders benut. Die terapeute is met behulp van doelgerigte steekproeftrekking geselekteer, soos in Hoofstuk 1 vermeld (1.6.2 verwys).

Die empiriese inligting wat deur die fokusgroeponderhoud ingewin is, word vervolgens bespreek en die navorser se bevindings ten opsigte hiervan word uiteengesit.

4.2 BESPREKING VAN FOKUSGROEPPERHOU

Tydens die fokusgroeponderhoud is die respondente se persepsies omtrent die benutting van animasie as medium in speltherapie verken. Alhoewel die oorwegende fokus van hierdie studie Disney-animasie is, het van die respondente ook waardevolle inligting rondom die terapeutiese benutting van ander animasiefilms verskaf, soos dié vervaardig deur *Dreamworks Pictures* (2007) en *Warner Bros Pictures* (2007). Die navorser het gevolglik besluit om erkenning te gee aan addisionele inligting wat waarde tot hierdie studie toegevoeg het, deur dit by die bespreking te inkorporeer. Die data wat die navorser uit hierdie

fokusgroeponderhoud ingewin het, word vervolgens aan die hand van die Gestaltspelterapeutiese proses bespreek.

4.2.1 Verhoudingbou

Uit die empiriese data blyk dit dat animasie suksesvol benut kan word om 'n terapeutiese verhouding met die kind te bou en om die wêreld van die kind makliker te betree. Die rede hiervoor is die feit dat animasie volgens die respondente deel van 'n kind se leefwêreld uitmaak. Verskeie respondente was dit eens dat die meeste kinders aan animasie blootgestel word en dat dit 'n niebedreigende manier bied om die kind terapeuties op sy vlak te ontmoet. Yssel (2007) ondersteun hierdie standpunt omrede die terapeut daardeur die kind se ervaringswêreld kan betree juis omdat dit aan die kind bekend is. Wanneer iets wat deel uitmaak van die kind se alledaagse ervarings die medium word waardeur sy probleme hanteer word, kan die terapeut volgens Van der Merwe (1996a:26) spel juis effektief benut.

Een van die respondente het met verwysing na verhoudingbou en die benutting van animasiefilms die volgende stelling gemaak: "... met kinders kan 'n mens sommer sien hoe hulle begin leef as hulle oor animasie praat." Twee ander respondente het in dié verband aangedui dat die kind dikwels spontaan begin vertel van 'n animasiefilm wat hy gesien het. Een respondent het onder meer genoem dat dit soms gebeur dat die kind aan die terapeut sal begin vertel dat hy byvoorbeeld *Finding Nemo* (Walt Disney Pictures, 2007) die naweek gaan kyk het en dat die terapeut wanneer die kind begin om die hele storie te vertel sekere vrae tussenin kan vra om die gesprek terapeuties van aard te maak. Wat aanvanklik as 'n gesprekspunt begin is, kan dus mettertyd terapeuties aangewend word. In dié verband meld Levenson en Herman (2002:285) dat die terapeut aan die kind die geleentheid moet gun om homself op sy eie manier uit te druk, waarna die terapeut dit wat die kind presenteer het, kan opvolg en daarop kan uitbrei.

'n Volgende respondent het in verband hiermee spesifiek verwys na 'n geval waar 'n kind wat steelgedrag en opgekropte aggressie getoon het, waarskynlik omdat sy ouers geskei is, aan haar vertel het dat hy die vakansie *Shrek the Third* (Dreamworks Pictures, 2007) gaan kyk het. 'n Spontane gesprek rondom hierdie animasiefilm het volgens die respondent gevolg en 'n mate van aggressie-ontlading is gedoen. Dié respondent het aan die kind gevra watter figuur in die animasiefilm hy die graagste wil wees en van watter een van die karakters hy die meeste hou. Die kind het met die karakter *Puss in Boots* geïdentifiseer, omdat dié voorgesê dat hy vriendelik is deur te glimlag, maar dat hy dan skielik *snap* en *haywire* gaan. Hierdie respondent was van mening dat die kind deur die karakter aan haar kon kommunikeer dat hy baie kwaad is vir sy ouers, vir die lewe en vir homself. Die respondente was dit eens dat die kind se vertelling van 'n animasiefilm dus effektief benut kan word as aanknopingspunt vanwaar die terapeut dit kan eksplorieer en oor die film en gebeure met die kind kan gesels.

In aansluiting hierby het 'n volgende respondent verwys na 'n geval waar sy twee maskers wat animasiekarakters uitbeeld, tydens die bou van die terapeutiese verhouding benut het. Tydens hierdie aktiwiteit het die kind 'n masker gekies wat sy aandag geprikkel het en die respondent het die ander masker opgesit, waarna hulle deur die maskers met mekaar gesels en aan mekaar vrae gevra het. Dié respondent het gemeld dat tydens die betrokke sessie maskers van animasiekarakters suksesvol benut is om op 'n niebedreigende wyse mekaar te leer ken en gemaklik met mekaar te raak. Volgens hierdie respondent is die maskers dus gebruik om 'n gesprek te inisieer deurdat die kind kon vertel wie hy is en wie die masker is. Uit die empiriese data het dit verder na vore gekom dat speelkaarte en inkleurboeke van animasiekarakters effektiewe mediums is om tydens die bou van die terapeutiese verhouding te benut. Een van die respondente het spesifiek verwys na die benutting van animasiespeelkaarte om *Snap* met die kind te speel en dus deur middel van 'n prettige aktiwiteit die terapeutiese verhouding te bevorder. Volgens Geldard en Geldard (2002:44) word mediums juis in terapie benut om die kind te betrek en terapeutiese werk met die kind te begin.

Yssel (2007) wys egter daarop hoe belangrik dit is dat die terapeut tydens die benutting van animasie in terapie, in detail sal kennis dra van die gebeure in die animasiefilm wat sy wil gebruik. In dié verband het die empiriese data aangedui dat die terapeut die verskillende animasiefilms se inhoud deeglik moet ken ten einde te kan identifiseer welke film se storielyn die beste met die kind se ervarings ooreenstem. Verskeie respondente was van mening dat spesifieke animasiekarakters wat voor 'n soortgelyke ervaring en uitdagings as die spesifieke kind te staan kom, in terapie benut kan word. Die navorser stem saam dat dit waardevol kan wees wat betref verhoudingbou en die verdere terapeutiese proses indien die terapeut van die staanspoor af die spesifieke kind en die moontlike ervarings wat na vore mag kom en wat hanteer moet word, by die keuse van 'n toepaslike animasiefilm in ag sal neem.

Uit die empiriese data en vergelyking daarvan met die literatuur blyk dit dus volgens die navorser dat animasie 'n medium is waardeur die terapeut op 'n nie-bedreigende wyse 'n terapeutiese verhouding met die kind kan bou. Soos vroeër reeds aangedui (3.3.3.1 verwys) skep die terapeut binne die terapeutiese verhouding vir die kind 'n veilige atmosfeer waarbinne hy nooit geforseer word om meer te gee as waarvoor hy gereed voel nie (Oaklander, 2000:29). Landreth (in Norton & Norton, 2002:224) en Geldard en Geldard (2002:46) onderskryf bogenoemde deur te noem dat die kind 'n gevoel van sekuriteit en veiligheid kan ervaar binne 'n verhouding waarin hy aanvaar word vir wie hy is, en dat 'n egte ontmoeting tussen die terapeut en kind sodoende bewerkstellig kan word. In dié verband kan ook verwys word na 'n bespreking in Hoofstuk 3 (3.3.3.1 verwys) waar Marcus (2002:125) noem dat 'n terapeutiese verhouding ontwikkel vanuit die begrip wat die terapeut aan die kind toon. Norton en Norton (2002:202), asook Levenson en Herman (2002:283), meld in aansluiting hierby dat die kind meer persoonlike gevoelens en ervarings sal uitdruk wanneer hy beleef dat die terapeut begrip het vir sy emosionele ervarings.

Volgens Brooks (2002:11) en Yssel (2007) is die terapeutiese verhouding dus essensieel om die kind tydens die res van die terapeutiese proses te ondersteun wanneer die kind problematiese dimensies van sy innerlike en uiterlike wêreld

moet konfronteer. Sowel Oaklander (2000:51) as Levenson en Herman (2002:283) onderskryf laasgenoemde siening deur te noem dat die verhouding tussen die terapeut en die kind veral vir verdere intervensie noodsaaklik is ten einde suksesvol te wees. Volgens die respondente is dit duidelik dat animasiefilms dus doeltreffend benut kan word om die gesprek tussen die terapeut en die kind te bevorder.

4.2.2 Sensoriese modaliteite

Uit die empiriese data het dit baie duidelik geblyk dat die benutting van animasie in die spelterapeutiese proses doeltreffend toegepas kan word om sensoriese bewustheid by die kind te bevorder. Een respondent het byvoorbeeld animasie spesifiek beskryf as "... 'n kragtige visuele medium", terwyl 'n ander respondent ten opsigte van sensoriese bewustheid gemeld het dat animasiefilms hoofsaaklik op die visuele en ouditiewe sintuie van die kykers daarvan 'n impak het.

Volgens een van die respondente kan speelkaarte met verskillende prente van die animasiekarakters daarop benut word om die kind sensories bewus te maak. Dié respondent was van mening dat die kaarte veral die kind se visuele bewustheid kan bevorder wanneer die terapeut aan hom die geleentheid bied om dit wat hy op die onderskeie kaarte sien in detail te beskryf, met verwysing na die verskillende kleure, objekte en figure op elke kaart. Die kind kry dus die geleentheid om 'n kaart te kies, te vertel wat hy op die kaart sien en om die verskillende scenario's op die kaarte te beskryf. Volgens 'n ander respondent kan dié aktiwiteit selfs verder uitgebrei word en kan dit oorgaan in 'n projeksie wanneer die terapeut die kind uitnoui om te noem waaraan elke kaart hom laat dink. Dié respondent was van mening dat die kind sodoende haas onbewuste aspekte van sy eie lewe op die prente van die speelkaarte kan projekteer.

Een van die respondente het ook gemeld dat net 'n gedeelte van 'n animasiefilm aan die kind gewys kan word, waarna daar op 'n konkrete vlak geëksploreer kan word wat in die karakter se omgewing was, byvoorbeeld gras, voëls en water. Die respondente was dit eens dat animasie op hierdie wyse dus benut kan word om

die kind na verhoogde bewuswording te lei. Yssel (2007) steun die respondente se siening deur te noem dat die kind se sensoriese bewustheid opgeskerp kan word wanneer hy aangemoedig word om die gebeure in die animasiefilm te beskryf. Die kind ontvang dus die geleentheid om dit wat hy van 'n bepaalde animasiefilm onthou op sy eie manier weer te gee.

Die empiriese data het verder aangedui dat animasie gebruik kan word om die kind van sensoriese na emosionele bewustheid te laat beweeg, aangesien 'n verskeidenheid emosies deur animasiekarakters uitgebeeld word. Thomas en Johnston (1981:473-478) meld dat animasiefilms juis van eksplisiete uitdrukking van emosies gebruik maak om die kyker se reaksie uit te lok. Volgens een van die respondente kan emosies bespreek word deur te eksploreer hoe gevoelens in die animasiefilm na vore kom. Met verwysing hierna het die respondente opgemerk dat die kind gevolglik op 'n veilige manier kan leer om emosies te erken en te hanteer wanneer die verskillende karakters se ervarings geëksploreer word. Yssel (2007) meld in dié verband dat die terapeut die kind emosioneel bewus kan maak deur byvoorbeeld aan hom te vra of hy kan onthou hoe *Simba* in *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) se gesig gelyk het toe *Mufasa* dood is. Op hierdie wyse kan die kind dit in verband bring met moontlike soortgelyke ervarings en emosies in sy eie lewe.

Ten opsigte van gevoelens in animasiefilms het van die respondente gemeld dat daar 'n *rollercoaster* van emosies in animasiefilms voorkom. Een respondent het met verwysing hierna opgemerk dat daar in hierdie films beweeg word van "... very happy to very sad to very scared..." en dat dit "out there" vir die kind kan raak indien hy aan te lang gedeeltes hiervan blootgestel word. Die navorser stem saam met bogenoemde respondent dat die kind moontlik oorweldig kan voel deur die wisselende gevoelens, en onderskryf daarom die respondente se siening dat die verskeidenheid gevoelens in dié films positief benut kan word deur die kind net aan sekere gedeeltes bloot te stel ten einde hom bewus te maak van die verskillende gevoelens wat bestaan. Volgens Oaklander (1988:122) en Schoeman (1996d:52) is dit belangrik dat die kind bekend moet wees met al die

verskillende gevoelens wat hy kan ervaar, ten einde hom te help om in kontak te wees met wat hy voel.

Schoeman (2004a:135) meld verder dat die kind sy sintuie gebruik om bewus te raak van die self en sy gevoelens. Een van die respondente het hieromtrent genoem dat musiek 'n sterk sensories-emosionele verbinding skep deur te verwys na verskeie gevalle waar die klankbaan van *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) in die agtergrond gespeel het terwyl die kind met 'n skeppende aktiwiteit besig was. In elkeen van die gevalle het die kind op 'n stadium verwys na die gedeelte in die animasiefilm waartydens die spesifieke klankbaan gespeel het en wat daar gebeur het. Dié respondent het spesifiek verwys na 'n geval waar die kind die musiek herken het en dit beskryf het as "... die deel van die film waar *Simba* se pappa dood is." 'n Volgende respondent het ook gevind dat kinders die klankbane uit animasiefilms byna onmiddellik herken en die musiek aan die spesifieke film koppel. Volgens dié respondent kan kinders deur die benutting van klankbane dus bewus gemaak word van die verskillende emosies wat in animasiefilms na vore kom en hoe die karakters daardie emosies ervaar het.

Verskeie respondente was in dié verband van mening dat wanneer die kind daardie assosiasie tussen die film en die musiek maak, die terapeut en die kind oor die herinnering kan gesels en sodoende by die kind se emosies kan uitkom. Een van die respondente het opgemerk dat die terapeut die klankbane in animasiefilms veral kan benut met die kind wie se emosionele bewustheid laag is en dit moeilik vind om aan sy emosies uitdrukking te gee. Dié respondent het gemeld dat die terapeut 'n animasiefilm se klankbaan kan speel terwyl die kind met toe oë daarna luister, waarna die kind die geleentheid kan kry om die gevoelens wat die musiek by hom ontlok op 'n "gesiggiekaart" aan te dui of om uitdrukking daaraan te gee op 'n manier waarmee hy gemaklik voel. Van die respondente se mening was dat musiek in 'n animasiefilm gevolglik benut kan word om die kind te lei om te identifiseer watter gevoelens die verskillende snitte by hom ontlok – byvoorbeeld 'n meer hartseer of 'n meer gelukkige gevoel.

In 'n bespreking hieroor stel Thomas en Johnston (1981:77) dat klank en musiek in animasiefilms bewustelik benut word omdat dit emosies ontlok en op die kyker se herinnerings inwerk om 'n sekere atmosfeer te skep. Beide Oaklander (1988:117) en Schoeman (1996d:44) is van mening dat musiek op verskeie wyses benut kan word om bewustheid by die kind te skep, aangesien gevoelens en klank dikwels nou aan mekaar verbind is. Schoeman (1996d:44) noem verder dat klank as 'n ekspressiewe simbool gebruik kan word wanneer die kind byvoorbeeld dit wat hy met 'n sekere klank assosieer, neerskryf of teken. Aangesien musiek so 'n kragtige medium is en assosiasies oproep, is dit egter volgens Yssel (2007) belangrik dat die terapeut dit omsigtig en oordeelkundig benut sodat dit nie by die kind angs sal wek nie. Dié kundige is onder meer van mening dat veral die musiek in *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) waar *Mufasa* in die wildebeesstormloop sterf, baie angswekkend vir kinders kan wees.

Die respondente het aangetoon dat die musiek in animasiefilms ook benut kan word om die kind liggaamlik bewus te maak. Een van die respondente het aangedui dat musiek die fokus van 'n aktiwiteit kan wees deurdat die terapeut verskillende klankbane uit animasiefilms speel om die kind bewus te maak van hoe sy liggaam reageer. Dié respondent was van mening dat die kind sodoende begelei kan word om wanneer daar "gelukkige" musiek speel, te identifiseer hoe sy liggaam reageer wanneer hy gelukkig is. In 'n vroeëre bespreking (3.3.3.2 verwys) is daar na Thompson *et al.* (2004:187) se beskouing verwys dat liggaamlike kontakmaking die kind kan help om bewus te raak van die gevoelens wat hy op 'n spesifieke oomblik ervaar. Volgens Oaklander (1988:122) blyk daar 'n duidelike verbintenis te wees tussen gevoelens en die liggaam. Schoeman (1996d:44) noem in 'n bespreking hieroor dat wanneer die kind op musiek reageer, hy met sy eie liggaam in kontak kan kom. Wanneer die kind dus daarvan bewus gemaak word hoe sy liggaam op verskillende gevoelens reageer, kan hy leer om tekens in sy liggaam te identifiseer en sodoende op sy gevoelens voorbereid wees ten einde dit te kan hanteer (Schoeman, 1996d:52).

Met verwysing na die benutting van musiek in terapie noem Oaklander (1988:118), Schoeman (1996d:45) en Sidorenko (2000:210) dat musiek in die

terapeutiese milieu ook 'n kalmerende en gerusstellende effek kan hê. Uit die empiriese data het dit geblyk dat animasiefilms se musiek juis benut kan word vir ontspanning of om 'n rustige atmosfeer in die terapeutiese milieu te skep, aangesien dit musiek is wat die kind ken en hy gevolglik daarby aanklank kan vind. Een respondent het in dié verband opgemerk: "Kyk, dit is musiek waaraan kinders blootgestel word". Verskeie respondente was dus van mening dat die musiek uit animasiefilms nie net benut kan word as die fokus van 'n aktiwiteit nie, maar dat dit ook gebruik kan word as agtergrondmusiek terwyl die kind 'n tekening uitbeeld of iets skep. Volgens Carmichael (2002:304) kan die terapeut tydens terapie veral klassieke musiek as agtergrondmusiek benut. Alhoewel die respondente nie van spesifieke klankbane melding gemaak het nie, benut die navorser dikwels effektief die *Disney's Lullaby & Goodnight* (Walt Disney Records, 2005) laserdisket met klassieke Disney-musiek daarop as agtergrondmusiek of vir ontspanning tydens terapie. Oaklander (1988:124) meld dat wanneer die kind gehelp word om te ontspan, hy dikwels makliker kan uitdrukking gee aan die bron van sy spanning. Volgens Schoeman (1996d:45) sowel as Bender en Waltmann (in Carmichael, 2002:303) kan musiek dus as 'n vorm van nieverbale kommunikasie en selfuitdrukking in terapie benut word.

In aansluiting hierby noem Blom (2004:114) dat die ontwikkeling van 'n sterk sin van self die kind ook help om uiting te gee aan onderdrukte gevoelens, wat besonder belangrik is omdat dit volgens Schoeman (1996d:52) dikwels vir die kind moeilik is om verbaal aan sy gevoelens uitdrukking te gee. Die respondente was van mening dat die benutting van animasiefilms in terapie die kind se sin van self kan bevorder wanneer hy voor keuses gestel word vir welke animasiekarakter hy 'n voorkeur of van watter een hy 'n afkeer het. In 'n bespreking hieroor meld Oaklander (1997:289-303) en Yssel (2007) dat keuses die kind se sin van self versterk en dat die kind dus aangemoedig moet word om keuses te maak en sodoende beheer uit te oefen. Humor en prettige aktiwiteite dra ook by om die kind se sin van self te versterk.

Oaklander (2000:29, 30) noem in 'n verdere bespreking hieromtrent dat die kind se sin van self ook versterk word deur sy kontakvaardighede op te skerp. 'n Sterk

sin van self is 'n voorvereiste voordat daar na emosionele uitdrukking beweeg kan word. In die lig daarvan dat animasie benut kan word om die kind se sin van self te versterk en dat 'n sterk sin van self nodig is vir emosionele uitdrukking, kom die navorser tot die gevolgtrekking dat animasie besonder geskik is om die kind tot die uitdrukking van sy gevoelens te lei.

Sensoriese bewustheid is vir die kind dus van die uiterste belang om sy wêreld te kan ontdek en homself daarin te oriënteer. Eers wanneer die kind homself fisiek-sensories binne sy wêreld kan oriënteer, kan hy homself op emosionele en sosiale vlak oriënteer (Yssel, 2007). Uit bostaande bespreking en die empiriese studie blyk dit dus dat animasie in die spelterapeutiese proses effektief benut kan word om sensoriese en emosionele bewustheid by die kind te bevorder.

4.2.3 Die kind se proses

Die empiriese data het aangedui dat respondente verskillende mediums benut ooreenkomstig die kind se proses, soos wat die kind dit benodig en wanneer 'n bepaalde medium vir die kind se behoefte relevant is. Met verwysing hierna het een respondent gemeld dat daar met die benutting van 'n animasiefilm in terapie 'n pertinente doel behoort te wees, byvoorbeeld wanneer die kind se ervaring met die ervarings van 'n karakter in 'n animasiefilm ooreenstem. 'n Ander respondent het in aansluiting hierby gemeld dat dit belangrik is dat die terapeut die eienskappe van die animasiefilm wat sy wil beklemtoon, sal identifiseer ten einde te bepaal wat presies die doel is waarvoor dit benut gaan word, asook hoe die film gebruik gaan word om op dié spesifieke kind se behoeftes te fokus. In dié verband meld Van der Merwe (1996a:14) dat speelmateriaal in speltherapie belangrik is en dat mediums gebruik word volgens elke kind se persoonlikheid, probleme en behoeftes.

Oaklander (1988:194) noem in 'n verdere bespreking rondom die benutting van mediums in terapie dat elke kind as 'n unieke individu gesien word en dat daar saam met die kind se ontvouende proses beweeg moet word, ongeag die medium of aktiwiteit wat die terapeut benut. Die navorser onderskryf daarom die

respondente se beskouing dat animasie as medium hom daartoe leen om kreatief toegepas te word volgens die unieke proses en voorgrondbehoefte van elke kind, aangesien daar so 'n wye verskeidenheid animasiefilms bestaan.

Soos reeds in 'n vroeëre bespreking aangedui (4.2.1 verwys), kom dit dikwels voor dat die kind aan die begin van 'n terapeutiese sessie spontaan vir die terapeut begin vertel van 'n animasiefilm wat hy gesien het. Verskeie respondente was dit eens dat wanneer die kind 'n behoefte toon om op 'n gegewe tyd oor 'n spesifieke animasiefilm te gesels, dit belangrik is om saam met die kind en sy voorgrondbehoefte te beweeg ten einde hom die geleentheid te bied om voltooidheid ten opsigte van die spesifieke behoefte te bereik. In dié verband verwys Schoeman (2004a:124) na die Gestaltbenadering wat van die terapeut verwag om te alle tye die kind en sy behoeftes te respekteer. Oaklander (2000:51) het dit reeds beklemtoon deur op die belang daarvan te wys dat die terapeut tydens terapie uiters sensitief moet wees teenoor die kind en sy behoeftes. Die belangrikheid van behoeftebevrediging vir effektiewe selfregulering is reeds in Hoofstuk 3 (3.2.2 verwys) bespreek.

4.2.4 Projeksie

Verskeie respondente was dit eens dat animasie fantasie stimuleer en dat dit die moontlikheid vir 'n sterk projeksie bied, aangesien die kind homself so daarin kan inleef. Volgens Schoeman (1996c:64) is projeksie en fantasie juis fyn verweef. Yssel (2007) meld hieromtrent dat animasie die terapeut toelaat om in die kind se leefwêreld in te beweeg deurdat sy met behulp van animasie sy fantasiewêreld kan betree. In 'n bespreking hieroor stel Oaklander (1988:11) dat die kind se fantasieproses gewoonlik met sy lewensproses korreleer en dat fantasie benut kan word om die innerlike wêreld van die kind te betree ten einde dit wat versteek of vermy word, vanuit die kind se perspektief vas te stel. Soos in 'n vroeëre bespreking vermeld (3.3.3.4 verwys), noem Oaklander (2000:51) in dié verband dat die kind se projeksie van binne homself kom en gevolglik 'n betroubare aanduiding van sy ervarings is.

Ten einde 'n ware beeld van die kind te bekom, het die respondente gemeld dat die kind gevra kan word welke animasiekarakter hy van hou of hy die graagste wil wees. Een van die respondente het ten opsigte hiervan genoem dat die terapeut 'n paar karakters kan neem en dan kyk watter een die kind kies om mee te werk. Dié respondent was van mening dat die terapeut dus nie die kind se projeksie bepaal nie en dat sy die kind se unieke persepsie van sy ervarings daardeur kan eksplloreer. In dié verband meld Geldard en Geldard (2002:49) dat die terapeut juis mediums in terapie benut om die kind uit te nooi om aspekte van sy storie te vertel, maar slegs wanneer hy gereed voel om dit te doen. Die navorser is gevolglik van mening dat animasie benut kan word om 'n ware beeld van die kind te bekom deurdat sy verskuilde of onderdrukte gevoelens en ervarings spontaan deur sy gekose animasiekarakters uitgedruk kan word.

Met verwysing hierna en na die vroeëre bespreking oor die benutting van maskers van die animasiekarakters (4.2.1 verwys) het 'n ander respondent opgemerk dat die terapeut aan die kind die geleentheid kan gee om 'n masker te kies en dan te besluit wat hy daarmee wil doen. Dié respondent het genoem dat die kind byvoorbeeld die karakter kan uitbeeld, waarna die terapeut die kind kan uitvra oor die spesifieke karakter. Op hierdie wyse word animasie dan as gedramatiseerde spel binne die terapeutiese proses benut. Ten opsigte van gedramatiseerde spel meld Marcus (2002:124) dat die kind wat by dié spel betrokke raak onder andere sy gevoelens van hulpeloosheid weer kan ervaar, maar nou binne 'n gelukkiger en gesonder konteks en 'n meer suksesvolle afloop.

Soos reeds vermeld (4.2.1 verwys), bied animasie aan die kind 'n veilige ruimte om homself uit te druk. Respondente was dit daarom eens dat tydens die benutting daarvan as 'n projeksie die kind binne 'n veilige ruimte uiting aan sy ervarings kan gee. In dié verband merk Oaklander (2000:51) op dat die doel van projeksietegnieke is om aan die kind die geleentheid te bied om sy dieperliggende gevoelens binne 'n niebedreigende en dikwels prettige atmosfeer uit te druk.

Respondente was verder van mening dat die benutting van 'n animasiekarakter tydens 'n projeksie as 'n kommunikasiekanaal tussen die terapeut en die kind kan

dien. Volgens een respondent sal dit veral waardevol wees wanneer 'n kind nie maklik oor homself kan praat nie en afstand nodig het om homself by wyse van 'n projeksie uit te druk. Ten opsigte hiervan kan na Oaklander (1988:193) se bespreking van die benutting van projeksie verwys word waar sy aandui dat projeksie juis nuttig is vir die kind wat moeilik praat, omdat dit wat in die projeksie hanteer word aanduidend kan wees en as't ware namens die kind kan praat. Een respondent het ten opsigte hiervan genoem dat die kind dus deur die mond van 'n animasiekarakter oor sy gevoelens praat. Met verwysing hierna meld Sarnoff (in Levenson & Herman, 2002:291) dat die kind wat sukkel om sy gevoelens uit te druk, dikwels in die derde persoon veel makliker oor hierdie gevoelens kan gesels. Die kind benut spel dus as sy medium van kommunikasie, en die fantasieë wat in spel geverbaliseer word, kan die terapeut van belangrike inligting aangaande die kind en sy ervarings voorsien (Norton & Norton, 2002:224; Spero, 2002:143).

Rondom die benutting van animasie tydens projeksie, het van die respondente egter opgemerk dat die moontlikheid bestaan dat die kind te sterk met die animasiekarakter kan identifiseer, aangesien animasie so 'n treffende visuele en sensoriese medium is. Een respondent het in dié verband na animasie as 'n "kragtige projeksiemedium" verwys. In die lig hiervan het respondente daarop gewys dat met die benutting van animasie as projeksiemedium daarop gelet moet word dat die kind kan sukkel om weer uit die fantasie uit te kom wanneer hy homself uitermate in die animasiefilm inleef. Volgens die respondente is dit daarom belangrik dat die terapeut die kind voortdurend bewus maak van die omgewing waarin hy homself op daardie oomblik bevind ten einde tussen die animasiefilm en die realiteit te onderskei. Laasgenoemde is besonder belangrik in gevalle waar die kind nie altyd self in staat is om tussen die realiteit en die film te differensieër nie.

Uit die empiriese data blyk dit duidelik dat dit die terapeut se verantwoordelikheid is om die kind te begelei om tussen die animasiefilm en die realiteit te onderskei. Ter ondersteuning hiervan het een respondent opgemerk dat dit byvoorbeeld kan gebeur dat die kind heeltyd bloot oor die animasiefilm wil gesels omdat hy dit

makliker vind om deur die animasiekarakter te kommunikeer. Yssel (2007) onderskryf die respondente se siening dat dit wel kan gebeur dat die kind nie die animasiegebeure binne sy eie leefwêreld wil sien, maar dat die terapeut die proses so moet bestuur dat die kind nie by die film bly stilstaan nie. Volgens dié kundige moet die terapeut die regte woorde kies, byvoorbeeld deur die kind bewus te maak van wanneer hy soos 'n spesifieke animasiekarakter voel, of wat hy in sy lewe ervaar wat hom soos die belewenis van 'n sekere animasiekarakter laat voel. Die terapeut kan byvoorbeeld aan die kind vra watter gebeurtenis in sy lewe hom soos *Nala* in *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) laat voel het toe sy by die *Elephant Graveyard* was.

Met verwysing na bogenoemde en die eiening van 'n projeksie het van die respondente in die empiriese studie genoem dat dit belangrik is dat die terapeut die kind spesifiek begelei om die ervaring van die animasiekarakter, wat sy eie lewenservaring weerspieël, te erken en dit op sy eie lewe van toepassing te maak. Op hierdie wyse word animasie as projeksiemedium op die kind se hier-en-nou betrek. In aansluiting hierby noem Oaklander (2000:51) dat die metafore wat vanuit 'n projeksietegniek ontstaan aan die kind 'n veilige afstand bied om sy gevoelens te projekteer en dat dit die terapeut in staat stel om die kind sagkens te begelei om hierdie gevoelens wat geprojekteer is te sien. Volgens Geldard en Geldard (2002:109) kan die kind dus deur middel van 'n projeksie nie net ongemaklike en onaanvaarbare gevoelens uitdruk nie, maar ook begelei word om van die ontkenning tot die eiening van hierdie gevoelens en ervarings te vorder.

In dié verband meld Oaklander (1988:55) dat die terapeut aan identifikasie kan werk om die kind te help om sy projeksie te sien. Die navorser is van mening dat dit gedoen kan word deur aan die kind te vra of daar iets in sy lewenservaring is wat met die animasiekarakter se ervaring ooreenstem en of hy al ooit soos 'n spesifieke animasiekarakter gevoel het. Oaklander (1997:289-303) noem dat die geleentheid wat die kind ontvang om sy projeksie te sien, ook bydra om sy sien van self te versterk, wat, soos hierbo vermeld (4.2.2 verwys), vir emosionele uitdrukking so belangrik is.

Een van die respondente het spesifiek aangedui dat wanneer dit kom by die kruks van die kind se probleem, animasie 'n sagte benadering bied tot die harde werklikheid van lewenservarings. Dié respondent het genoem: “Jy kan moeilik met 'n kind sit en vir hom sê om vir jou te vertel hoe sy pappa dood is en hoe hy gevoel het.” 'n Animasiefilm kan volgens hierdie respondent effektief benut word wanneer die terapeut dus op die teer punt van 'n kind se traumatiese ervaring inbeweeg. Dié respondent het spesifiek verwys na die benutting van die deel uit *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) waar *Mufasa* sterf. *Simba* se gevoelens en ervarings in hierdie animasiefilm kan effektief benut word om 'n kind wat iemand aan die dood afgestaan het se ervarings rondom hierdie verlies te eksploreer. Twee van die respondente het hier spesifiek verwys na die waarde van die benutting van 'n animasiefilm waar die kind eers emosioneel bewus gemaak word deur na die ervarings en gevoelens van die animasiekarakters te verwys voordat daar na die meer persoonlike aspekte van die kind se leefwêreld beweeg word.

Uit die empiriese data was dit dus duidelik dat animasie 'n veilige manier bied om emosionele uitdrukking aan te moedig deurdat die kind eers sensories, emosioneel en liggaamlik bewus gemaak en sy sin van self versterk word voordat daar na emosionele uitdrukking beweeg word (4.2.2 verwys). In dié verband noem Oaklander (1988:55-56) sowel as Blom (2004:137) en Yssel (2007) dat dit juis belangrik is dat die terapeut aanvanklik op minder bedreigende aspekte sal fokus, soos watter emosies voorkom, die tipes emosies en die liggaam se reaksie daarop, aangesien dit die kind voorberei om sy eie onderdrukte gevoelens te projekteer en uit te druk. Indien animasie dus korrek toegepas word deur van minder bedreigende na meer persoonlike aspekte te beweeg, beskik dit volgens die navorser oor die potensiaal om effektief benut te word om aan die kind 'n veilige manier te bied om sy ervarings en emosies tot uitdrukking te bring.

4.2.5 Alternatiewe

Volgens die empiriese data wat ingewin is, blyk dit dat animasie ook goed benut kan word om die kind van alternatiewe bewus te maak. Een van die respondente

het opgemerk dat die terapeut animasie effektief kan gebruik om aan die kind opsies ten opsigte van die hantering van ervarings te bied en op hierdie wyse alternatiewe oorwegings binne die kind te versterk. 'n Volgende respondent se opinie was dat die kind byvoorbeeld 'n prent kan teken van 'n spesifieke gebeurtenis wat op sy lewe van toepassing is en waar die karakter 'n soortgelyke ervaring positief hanteer het. Deur hierdie aktiwiteit kan die kind probleemoplossingsvaardighede aanleer. Verskeie respondente het saamgestem dat die animasiekarakters se hantering van hul ervarings gevolglik aan die kind nuwe opsies kan bied rondom die hantering van 'n probleem wat hy ervaar.

In dié verband het een respondent gemeld dat alternatiewe dikwels spontaan opduik. Dit sal daarom waardevol wees indien die terapeut bekend is met stories wat met die kind se situasie ooreenstem (4.2.1 verwys), sodat die kind daardeur bemagtig kan word om met soortgelyke alternatiewe te eksperimenteer. In aansluiting hierby en soos in 'n vroeëre bespreking aangedui (3.3.3.5 verwys), meld Oaklander (1997:310) en Thompson *et al.* (2004:187) dat die terapeut die kind moet aanmoedig om met nuwe gedrag te eksperimenteer. Yssel (2007) noem ten opsigte hiervan dat animasie tydens die eksperimentering met alternatiewe benut kan word deurdat die kind byvoorbeeld bewus gemaak kan word van die ander plan wat *Simba* en *Nala* in *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) sou kon beraam het toe die hiënas hulle in die *Elephant Graveyard* vasgekeer het.

Die navorser is in hierdie opsig van mening dat die terapeut ook die gedeelte uit *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) waar *Simba* na *Mufasa* se dood weghardloop, kan aanwend om die kind van keuses in die hantering van gevoelens bewus te maak. Verskeie scenario's kan aan die kind voorgehou word, en ander opsies wat *Simba* met sy gevoelens kon gevolg het eerder as om weg te hardloop, kan saam met die kind geëksploreer word. Aangesien dit waardevol is om aan die kind die geleentheid te gee om te kies hoe hy sy gevoelens wil uitdruk, kan verskeie stories uit animasiefilms benut word om verskillende maniere om gevoelens te hanteer aan die kind bekend te stel. In 'n bespreking oor emosies meld Oaklander (1988:122) dat dit wel belangrik is dat die kind weet

watter tipe gevoelens daar bestaan (4.2.2 verwys), maar ewe belangrik dat hy tot die besef sal kom dat almal gevoelens het, dat gevoelens gedeel kan word, en dat hy 'n keuse het óf hy hierdie gevoelens wil uitdruk en hoe hy dit wil doen.

4.2.6 Opheldering

Inligting wat uit die empiriese data bekom is, het aangetoon dat die terapeut sensitief moet wees ten opsigte van die waardes wat in 'n animasiefilm uitgebeeld word, aangesien dit nie noodwendig die waardes van die kind weerspieël nie. Alhoewel die navorser hiermee saamstem, is sy van mening dat dit effektief met klarifisering hanteer kan word. Tydens opheldering herhaal die terapeut vir die kind dit wat sy hoor, om sodoende volle duidelikheid te bekom oor die kind se belewenis van die gebeure (Schoeman, 2004a:176).

Volgens die navorser kan onduidelikhede oor die moontlike verskil in waardes van die karakter en die kind dus uitgelig word wanneer die terapeut haar waarnemings aan die kind kommunikeer. Sodoende kan die kind dié waardes eien wat met sy eie waardes ooreenstem en kan die terapeut en die kind wederkerig 'n helder begrip daarvan kry. Oaklander (1988:193) beklemtoon juis dit, naamlik dat die terapeut haar waarnemings van die kind se projeksie aan die kind moet oordra, sodat hierdie waarnemings gekontroleer en as 'n riglyn vir verdere interaksie benut kan word.

4.2.7 Bemagtiging

Dit blyk uit die empiriese data dat animasie uitstekend benut kan word om die kind te bemagtig. Een van die respondente het dit so gestel: "Animasie is eintlik so *powerful* om te gebruik om 'n kind te bemagtig." 'n Volgende respondent het verwys na 'n kollega van haar wat dikwels superhelde uit animasiefilms benut om die kind te bemagtig. Dié kollega identifiseer onder meer die eienskappe waaraan die kind wil werk, wat hy die graagste oor wil beskik en wat hom gaan bemagtig. Daarna verbind sy hierdie eienskappe aan 'n superheld wat 'n soortgelyke ervaring as die kind gehad en oorkom het. Verskeie respondente het met

bogenoemde saamgestem deur te noem dat die verskillende animasiekarakters met hul verskillende eienskappe hulle voortreflik daartoe leen om die kind te bemagtig en die verlangde eienskappe in die kind te versterk.

Met verwysing na die tema van superhelde het een van die respondente spesifiek melding gemaak van die gewilde Disney-animasiefilm, *The Incredibles* (Walt Disney Pictures, 2007). Volgens dié respondent kan die film suksesvol benut word om die kind te bemagtig deur met die verskillende karakters in hierdie animasiefilm te identifiseer wat oor die eienskappe beskik wat die kind graag wil hê. Ten opsigte hiervan meld Yssel (2007) dat bemagtiging juis behels dat die kind eienskappe in die self en die omgewing identifiseer en dit vir sy persoonlike ondersteuning benut. Volgens dié kundige kan die terapeut dus aan die kind vra om aan gedeeltes in *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) te dink waar *Simba* nie lekker gevoel het nie en dan te identifiseer wat *Simba* gedoen het om beter te voel, wie hom gehelp het (omgewing) en wat hy self kon doen (self).

'n Ander respondent het ten opsigte van bemagtiging spesifiek verwys na die laaste gedeelte van *Shrek the Third* (Dreamworks Pictures, 2007) waar *Shrek* die ander karakters soos *Captain Hook* en die lelike susters wat uitgeworpe gevoel het, bemagtig om te wees wie hulle is en nie te probeer wees wat ander van hul verwag nie. Volgens hierdie respondente het dit daarop neergekom dat *Shrek* hierdie karakters bemagtig het deur aan hulle te noem dat dit nie gaan oor wat hulle kan doen of nie kan doen nie, maar dat wie hulle is belangrik is. Uit die data blyk dit dus dat 'n spesifieke gedeelte waar een karakter 'n ander bemagtig, ook effektief benut kan word deur dit aan die kind te wys en daaroor te gesels.

In dié verband het een respondente die voorbeeld voorgehou waar 'n kind wat sy vader aan die dood afgestaan het, met *Simba* in *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) se ervarings rondom *Mufasa* se dood geïdentifiseer het. Dié respondente het hierdie animasiefilm benut om die kind te bemagtig deur te gesels oor die gedeelte waar die apie *Rafiki* met *Simba* praat en vir hom sê om na homself in die water te kyk, waarna *Rafiki* vir *Simba* daarvan bewus gemaak het dat hy eintlik vir *Mufasa* sien. Volgens hierdie respondente het sy sodoende die

kind bemagtig deur aan hom te noem dat sekere eienskappe van sy vader altyd in hom sal bly voortbestaan.

'n Verdere voorbeeld van hoe 'n kind deur 'n animasiefilm bemagtig kan word, is bekom deurdat een van die respondente na 'n geval verwys het waar 'n kind, wat deur volwassenes intens teleurgestel is, vir haar vertel het van die rol wat die animasiefilm, *The Iron Giant* (Warner Bros. Pictures, 2007), in sy lewe gespeel het. In hierdie animasiefilm was die *Giant* die een hoofkarakter, *Hogarth* se beste maat. Die kind het aan die respondent vertel hoe die volwassenes die *Giant* probeer vernietig het, maar hoe hulle dit op die ou end nie kon regkry nie, aangesien die *Giant* oor 'n meganisme beskik om homself te herstel. Die respondent het spesifiek genoem dat alhoewel die *Giant* uiteindelik van die kind weggevat is, *Hogarth* steeds na die maan gekyk het en stukkies van die *Giant* weer op die maan begin herskep het. Volgens hierdie respondent het die kind in die terapeutiese proses die hele storie aan haar vertel en ook hoe helend dit vir hom was. Bogenoemde bespreking bied volgens die navorser 'n goeie voorbeeld van hoe 'n kind deur animasiefilms bemagtig kan word ten einde sy ervarings te bowe te kom.

Uit bostaande besprekings blyk dit duidelik dat kinders wat animasiefilms gesien het goed vertrou is met die karakters in die onderskeie films en ook in staat is om met bepaalde eienskappe van die karakters te identifiseer. Dit kan waarskynlik toegeskryf word aan die feit dat die bekendheid van animasiefilms vir die kind 'n veilige ruimte daarstel waarbinne hy homself kan uitdruk (4.2.1 verwys). Soos in Hoofstuk 3 bespreek (3.3.3.7 verwys), meld Geldard en Geldard (2002:50) in dié verband dat die geleentheid wat die kind kry om sy storie binne 'n veilige ruimte waar hy onvoorwaardelik aanvaar en geglo word te vertel, vanselfsprekend bemagtigend vir die kind is. Uit die empiriese data was dit veral duidelik dat animasiefilms juis oor hierdie eienskappe beskik en dus as medium as sodanig bemagtigend is.

Die navorser is gevolglik van mening dat die benutting van animasiefilms funksioneel is om die kind bewus te maak dat 'n animasiekarakter by wie hy

aanklank gevind het 'n soortgelyke ervaring as sy eie suksesvol kon hanteer. Wanneer die kind tot die besef kom dat die animasiekarakter sy ervaring te bowe kon kom, bied dit aan die kind 'n gevoel van beheer. Die bemagtiging lê dus daarin dat die kind kan identifiseer met die spesifieke oplossing wat in die animasiefilm uitgebeeld word.

4.2.8 Evaluering

Volgens Geldard en Geldard (2002:50) speel evaluering 'n belangrike rol in die spelterapeutiese proses en word dit benut om te bepaal of die terapeutiese werk effektief is. Tydens die fokusgroeponderhoud het daar nie pertinent inligting oor die benutting van animasie tydens evaluering na vore gekom nie. Die navorser is egter daarvan oortuig dat animasie wel tydens evaluering in speltherapie met vrug benut kan word.

Tydens die identifisering van alternatiewe (4.2.5 verwys) word die kind daarvan bewus gemaak hoe 'n bepaalde animasiekarakter wat met 'n soortgelyke probleem gekonfronteer word die probleem hanteer. Op hierdie wyse begelei die terapeut die kind om alternatiewe in sy eie lewe te identifiseer ten einde die probleem wat hy ervaar self te kan hanteer. Om te evalueer of die kind die alternatiewe toegepas het, kan die terapeut en die kind tydens die volgende sessie weer na die betrokke animasiefilm of 'n gedeelte daarvan kyk en kan die kind self bepaal in welke mate hy die alternatiewe kon toepas. Sodoende kan bepaal word of die gekose alternatief vir die hantering van sy probleem effektief was en of terapeutiese vordering gemaak word.

Wanneer 'n animasiefilm gevolglik in terapie benut word, is die navorser van mening dat evaluering deurlopend moet plaasvind ten einde te bepaal hoe die kind vorder en waar hy in die hier-en-nou homself bevind. Op hierdie wyse kan verseker word dat 'n animasiefilm of -karakters wat gebruik word met die kind se ervarings en sy hantering daarvan korreleer – 'n belangrike moment op die weg van bemagtiging.

4.2.9 Selfvertroeteling

Die respondente in die fokusgroep het nie spesifiek uitgebrei oor animasie en selfvertroeteling nie, maar wel genoem dat animasiefilms met pret en humor gepaardgaan. Soos by Thomas en Johnston (1987:49-61) blyk, vorm humor 'n integrale deel van elke animasiefilm. Aangesien selfvertroeteling iets moet behels wat die kind geniet (Schoeman, 2004a:178), is die navorser van mening dat die kyk van 'n animasiefilm as sodanig effektiewe selfvertroeteling beteken. Die funksie van selfvertroeteling binne die terapeutiese proses is, soos vroeër bespreek (3.3.3.3 en 3.3.3.9 verwys), belangrik om die kind te lei om beide die positiewe en die negatiewe aspekte van die self te aanvaar en om die ondersteunende deel van die self te benut om die polariteite in sy lewe te hanteer (Oaklander, 1997:311; Blom, 2004:175).

4.2.10 Afsluiting

Blykens die empiriese data kan animasie ook tydens afsluiting van die terapeutiese proses benut word. Een van die respondente het in dié verband spesifiek verwys na *Monsters, Inc* (Walt Disney Pictures, 2007) waar die monster *Sulley* en die dogtertjie *Boo* goeie vriende word en later van mekaar moet afskeid neem. Die respondente was dit eens dat die gevoelens wat animasiekarakters rondom afskeid openbaar, benut kan word om met die kind oor sy gevoelens rondom die beëindiging van terapie te gesels. Respondente was dus van mening dat animasiefilms bruikbare elemente bied vir die hantering van afsluiting van die terapie.

Soos reeds vroeër bespreek (3.3.3.10 verwys), beklemtoon Oaklander (1988:201) die belangrikheid daarvan om die kind op afsluiting voor te berei, aangesien daar 'n vertrouensverhouding tussen die terapeut en die kind ontstaan het waarvan die kind moet afskeid neem. Norton en Norton (2002:10, 231), asook Thompson *et al.* (2004:55) onderskryf dit deur te noem dat terminering 'n proses is wat versigtig hanteer moet word en dat die kind genoeg tyd gegun moet word om die verlies van beëindiging van die terapeutiese verhouding te hanteer. Die terapeut en die

kind sal pertinent oor hierdie verlies en die gepaardgaande gevoelens van beide die terapeut en die kind moet gesels. Die navorser is van mening dat indien die terapeut na spesifieke voorbeelde uit animasiefilms verwys waar 'n karakter afskeid moes hanteer, die kind op 'n sinvolle wyse voorberei en begelei kan word in die afsluiting van die terapeutiese proses.

4.3 VOORSTELLE VIR DIE BENUTTING VAN ANIMASIE

Vanuit die fokusgroeponderhoud het bepaalde aspekte na vore gekom wat in die benutting van animasie in die spelterapeutiese proses oorweging verdien. Hierdie aspekte word vervolgens aan die hand van riglyne bespreek ten einde die terapeut te bemagtig met inligting oor die toepassing van animasie in terapie.

4.3.1 Animasie in storienvorm

Indien daar gekyk word na bostaande bespreking (4.2 verwys), na die literatuur oor bibliospel in speltherapie (Van der Merwe, 1996b:112-114; Geldard & Geldard, 2002:179; Kottman & Ashby, 2002:135) en na die ontwikkeling van animasiekarakters (2.4.2.1 verwys), blyk dit duidelik dat animasie op dieselfde wyse as stories benut kan word. Een van die respondente het in dié verband gemeld dat Disney-animasiefilms haar aan kinderstories herinner en dat animasie daarom effektief met kinders benut behoort te word, aangesien die meeste kinders lief is vir stories. Dié respondent was verder van mening dat animasie aan die kind die geleentheid bied om ervarings te verwerk omdat die kind hom nog sterker in 'n animasiefilm kan inleef as in 'n storie uit 'n boek. Hierdie mening is gemotiveer vanuit die respondente se siening van animasie as 'n kragtige visuele medium.

Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) meld dat die volgende aspekte by die keuse van 'n storie oorweging moet geniet. Vervolgens dui die navorser by elke aspek aan hoe animasie op soortgelyke wyse toegepas kan word:

4.3.1.1 Bekendheid met storie

Wanneer 'n storie in terapie benut word, moet die terapeut volgens Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) die materiaal in daardie storie ken. Die empiriese data het in dié verband aangedui (4.2.1 verwys) dat die terapeut die animasiefilm deeglik moet ken voordat dit as medium benut word. Een van die respondente het spesifiek daarna verwys dat die terapeut eers 'n animasiefilm kan benut indien sy reeds die film gesien het en dus 'n goeie idee het van die gebeure wat daarin uitgebeeld word. Die respondente was dit dus eens dat die terapeut die verskillende storielyne in animasiefilms moet ken ten einde 'n gepaste film te benut waarbinne 'n karakter 'n soortgelyke ervaring as die kind beleef het. Die terapeut sal dus met die benutting van sowel stories as animasie met die inhoud van die medium vooraf bekend moet wees.

4.3.1.2 Bondige stories

Volgens Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) behoort die terapeut tydens die benutting van stories in terapie lang, gekompliseerde stories te vermy, aangesien dit te veel tyd in beslag neem. Dieselfde geld vir animasie as medium. Een van die respondente het genoem dat sy nooit 'n volledige animasiefilm aan die kind in terapie sal vertoon nie, maar dat dit wel effektief kan wees om tydens die sessie saam met die kind na gepaste uittreksels van die film te kyk. 'n Volgende respondent het weer genoem dat die terapeut die animasiefilm kan hanteer deur dit in meer as een sessie te benut, waar sy dan tydens elke sessie net sekere gedeeltes vertoon, waarna dit met die kind bespreek word.

Yssel (2007) onderskryf die respondente se siening dat die terapeut gedurende 'n terapeutiese sessie slegs gedeeltes uit 'n animasiefilm aan die kind moet wys, aangesien voldoende tyd gelaat moet word om die kind se gevoelens wat deur die film ontlok word te hanteer (4.2.4 verwys). Die benutting van animasiefilms behels dus dat slegs gepaste dele uit 'n film benut word om, net soos met die benutting van stories, te verhoed dat nie te veel terapeutiese tyd in beslag geneem word met die kyk na die animasiefilm nie.

4.3.1.3 Behoeftegesentreerde stories en die kind se gevoelens en situasie

Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) is van mening dat wanneer 'n storie in terapie benut word, die terapeut seker moet maak dat dit wel aan die kind se gevoelens en situasie verwant is, sodat dit vir die spesifieke behoeftes van die kind van waarde kan wees.

Ten opsigte van die terapeutiese benutting van animasie om op die kind se behoeftes te fokus, het een respondent spesifiek opgemerk dat dit gebruik kan word wanneer dit regtig pas en werklik op die kind se behoeftes van toepassing is. Hierdie aspek is ook vroeër (4.2.3 verwys) vanuit die empiriese data aangedui. Dit blyk dus duidelik hoe belangrik dit is dat die terapeut sal seker maak dat die storielyn van die medium wel op die kind se behoeftes betrekking het deurdat die storielyn ooreenstem met die kind se ervarings.

Verskeie respondente was dit eens dat 'n animasiefilm gebruik kan word wanneer die storie aan die kind se situasie en ervarings verwant is (4.2.3 en 4.2.4 verwys). Met verwysing hierna noem Kottman en Ashby (2002:136) dat dit belangrik is dat die terapeut eers genoegsame inligting oor die kind en sy familie bekom voordat sy 'n storie met die kind benut, ten einde te verseker dat daar genoegsame parallels tussen die gebeure in die storie en die kind se lewenservarings is. Uit die empiriese data was dit duidelik dat daar 'n definitiewe doel moet wees waarvoor die terapeut animasie wil benut, soos wanneer daar ooreenkoms tussen die animasiefilm en die kind se leefwêreld is (4.2.1 verwys). Sowel 'n storie as 'n animasiefilm word dus gekies om by die spesifieke kind se ervarings te pas.

Met verwysing na die kind se gevoelens het die respondente aangedui dat die karakters in animasiefilms verskillende gevoelens ervaar waarmee die kind hom kan vereenselwig (4.2.2 verwys). Soos reeds vroeër gemeld (4.2.1 en 4.3.1.1 verwys), het van die respondente opgemerk dat die terapeut met die inhoud van die animasiefilm bekend moet wees ten einde 'n toepaslike film te benut wat die kind se gevoelens weerspieël. 'n Storie en 'n animasiefilm word dus albei gekies sodat die karakter se gevoelens met dié van die kind verband hou.

In dié verband meld Geldard en Geldard (2002:179) dat temas ontwikkel en probleme na vore kom soos wat die storie ontvou en dat die karakters se reaksies daarop uitgebeeld word deur hul gevoelens, denke en gedrag. Die kind wat na die storie luister kan gevolglik met van die karakters, die tema of 'n gebeurtenis in die storie identifiseer, en indien dit wel die geval is, gaan die kind oor sy eie lewensituasie nadink. Die belangstelling wat die kind in die gevoelens, denke en gedrag van die karakters toon, stel hom in staat om in 'n mate in die ervarings van die karakters te deel en om sy eie denke en emosionele ervarings op die karakters te projekteer (Geldard & Geldard, 2002:179).

In aansluiting hierby word daar volgens Allanson (2002:63) beweer dat stories 'n meer direkte impak op emosies en gedrag het, aangesien dit in die regterhelfte van die brein geprosesseer word. Wanneer die kind dus bewus word van die verband tussen die gebeure en temas in die storie of in dié geval die animasiefilm, en dié in sy eie lewe, kan hy sy eie ervarings meer direk hanteer.

4.3.1.4 Kind se ontwikkelingsfase

Volgens Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) moet 'n storie wat tydens terapie benut word, met die kind se ontwikkelingsfase verband hou. Aangesien animasie so 'n sterk visuele medium is, was die respondente dit eens dat dit met kinders van alle ouderdomme benut kan word. Een respondent het in dié verband genoem dat sy dikwels animasie met kinders in graad 5 en 6 benut en opgemerk: "En hulle *love* dit. Hulle haak so dadelik daaraan – tot die graad 6 en 7 kinders ook. Ek meen, ek glo nog steeds grootmense ook." 'n Volgende respondent was van mening dat die benutting van animasie in terapie veral effektief behoort te wees met die kind in die middelkinderjare, aangesien dié ouderdomsgroep nog van konkrete denke gebruik maak. Drie ander respondente was van mening dat animasie selfs met kleuters suksesvol benut kan word. Hierdie aspek word deur Yssel (2007) onderskryf. Animasie blyk dus benut te kan word met kinders van verskillende ouderdomme, en die keuse van 'n gepaste animasiefilm behoort dus, net soos met die benutting van 'n storie, die kind se ouderdom in ag te neem.

4.3.1.5 Illustrasies

Illustrasies in stories is belangrik ten einde die kind se aandag te behou. Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) meld spesifiek dat illustrasies die karakter eerder aktief as passief moet uitbeeld. Dit word onderskryf deur Kottman en Ashby (2002:138) wat noem dat visuele, ouditiewe en kinestetiese inligting in 'n storie essensieel is ten einde so veel as moontlik van die kind se sintuie te betrek. In 'n vroeëre bespreking (4.2.2 en 4.2.4 verwys) is gerapporteer dat van die respondente aangedui het dat animasie 'n kragtige visuele medium is. Animasie behels verder by uitstek aktiewe beweging en oordrewe uitbeelding van emosies soos ook reeds bespreek (2.4.2.1 en 2.4.3.3 verwys). Die bewegingsaspek, gepaard met die visuele en ouditiewe aspekte in animasiefilms dien dus dieselfde doel as die illustrasies in storieboeke, naamlik om die kind se aandag te behou en sy betrokkenheid by die gebeure te verhoog.

4.3.1.6 Identifiseerbare karakter

Volgens Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) vereis die benutting van 'n storie in terapie dat daar 'n karakter in die storie moet wees waarmee die kind kan identifiseer deurdat gevoelens realisties uitgebeeld word. Een van die respondente het met verwysing na sekere oorwegings omtrent die benutting van 'n animasiefilm in terapie, die volgende stelling gemaak: "Ek dink die kind moet kan identifiseer, hoofsaaklik met 'n karakter". In 'n vroeëre bespreking (4.2.3 en 4.2.4 verwys) is aangedui dat verskeie respondente saamgestem het dat die kind veral met 'n karakter in 'n animasiefilm kan identifiseer wanneer die karakter se ervaring en gevoelens soortgelyk is aan dié wat die kind beleef het.

In 'n vroeëre bespreking (2.4.1. en 2.4.1.3 verwys) is aangedui dat die karakters in animasiefilms se reaksies op ervarings realisties uitgebeeld word en dat hulle met werklike, alledaagse probleme gekonfronteer word. Animasiekarakters, net soos die karakters in stories, word dus realisties voorgestel, en die karakters in albei die mediums ervaar 'n verskeidenheid gevoelens. Verder bevat

animasiefilms (2.4.2 verwys), soos stories, ook 'n onaanvaarbare karakter op wie die kind sy negatiewe gevoelens kan projekteer.

4.3.1.7 Positiewe hantering van ervarings

Rubin (in Van der Merwe, 1996b:112) wys daarop dat die terapeut moet seker maak dat die karakters in die storie hul probleme op 'n positiewe wyse hanteer en deurwerk alvorens sy 'n storie tydens terapie met die kind benut. In dié verband meld Kottman en Ashby (2002:138) dat dit belangrik is dat die held of heldin in die storie sekere hindernisse moet oorkom en 'n sekere vlak van konflik beleef, ten einde te verseker dat die held die finale oorwinning verdien. Sodoende bied die storie 'n realistiese uitbeelding van werklike lewenservarings en die worsteling om dit effektief te hanteer. In Hoofstuk 2 (2.4.1.1 verwys) is aangedui dat die karakters in animasiefilms met 'n verskeidenheid probleme gekonfronteer word in hul stryd om 'n doelwit te bereik. In dié verband word herinner aan 'n vroeëre bespreking (4.2.5 verwys) waar die mening van verskeie respondente vermeld is dat animasiekarakters en hul hantering van ervarings benut kan word om aan die kind probleemoplossingsvaardighede oor te dra.

Die respondente het verder gemeld (4.2.7 verwys) dat die kind ook bemaagtig kan word deur die verskillende animasiekarakters se effektiewe hantering van soortgelyke probleme as wat die kind self ervaar. Volgens Geldard en Geldard (2002:180) word stories dikwels in terapie benut om die kind te help om gebeure in sy lewe te normaliseer, deurdat hy bewus raak dat ander soortgelyke ervarings moet deurmaak. Dié outeurs is van mening dat indien die kind bewus geword het van die gevoelens wat hy ervaar, hy in staat sal wees om dit te hanteer en na 'n oplossing van probleme wat daarmee verband hou te beweeg. Dit is dus waardevol om stories te gebruik om die proses te fasiliteer waarbinne die kind kan begin dink aan alternatiewe oplossings vir die probleme wat hy beleef en dit kan eksploreer.

Volgens Pardeck en Pardeck (in Kottman & Ashby, 2002:135) kan die terapeut stories benut om 'n spesifieke boodskap aan die kind oor te dra ten einde hom

bewus te maak van 'n alternatiewe benadering tot die probleem wat hy beleef, of om aan die kind 'n nuwe vaardigheid te leer. Uit die empiriese data het dit duidelik geword dat animasiefilms dus, net soos stories, karakters uitbeeld wat hul probleme positief, met volgehoue wilskrag en effektief hanteer en te bowe kom.

4.3.1.8 Gesonde funksionering

Volgens Rubin (in Van der Merwe, 1996b:113) moet die karakters in 'n storie gesonde funksionering op alle vlakke uitbeeld ten einde in die terapeutiese opset bruikbaar te wees. In Hoofstuk 2 (2.4.1.1 verwys) is gemeld dat animasiekarakters meestal aktief en lewenslustig uitgebeeld word. In aansluiting hierby het verskeie respondente aangedui (4.2.7 en 4.3.1.7 verwys) dat die karakters in animasiefilms die struikelblokke waarmee hulle gekonfronteer word, uiteindelik te bowe kom. Dit blyk dus volgens die navorser asof elke animasiefilm wel oor karakters beskik wat gesond funksioneer (behalwe natuurlik die skurk en sy trawante). Die benutting van sowel 'n storie as 'n animasiefilm in terapie, vereis gevolglik dat die medium gekies sal word met karakters daarin wat gesond funksioneer en probleme te bowe kom.

4.3.1.9 Diere, fantasie en feetjies

Rubin (in Van der Merwe, 1996b:113) meld dat stories oor diere, fantasie en feetjies 'n goeie medium vir kommunikasie is, veral met die jonger kind. Een van die respondente in die empiriese studie was eweneens van mening dat die kind dikwels makliker met dierekarakters identifiseer, aangesien hulle minder bedreigend is. Die empiriese data het ook aangetoon dat animasiefilms dikwels aan die idee van prinsesse, kastele en feetjies verbind word, en verskeie respondente was dit eens dat 'n kind se fantasie deur animasiefilms gestimuleer word (4.2.4 verwys).

Aangesien dierekarakters en ander vorme van fantasie dikwels in animasiefilms benut word (2.3.2 verwys), bied dié films dus op dieselfde wyse as stories 'n goeie medium vir kommunikasie met die kind. In 'n vroeëre bespreking (2.4.2 verwys) is

aangedui dat animasiekarakters dikwels van handlangers en 'n mentor voorsien word. Kottman en Ashby (2002:139) meld dat dit belangrik is om die kind daarvan bewus te maak dat hierdie karakters beskikbaar is vir ondersteuning en om idees vir probleemoplossing aan die hand te doen, maar dat die karakter wat die probleem ervaar self die besluite moet neem. Sodoende kan die kind besef dat ander mense daar is vir ondersteuning, maar dat hy uiteindelik self verantwoordelikheid moet aanvaar om sy probleme op te los.

4.3.1.10 Gelukkige einde

Volgens Rubin (in Van der Merwe, 1996b:113) is 'n storie met 'n eg vertroostende einde noodsaaklik ten einde dit in terapie te benut. Kottman en Ashby (2002:139) noem met verwysing hierna dat die oplossing van die probleem wat die karakter ervaar het, konkreet en duidelik moet wees. Alhoewel laasgenoemde nie noodwendig hoef te behels dat die karakter die probleem ten volle opgelos het nie, moet die einde van die storie die inspanning in die hantering van sy probleem en die vordering wat hy gemaak het, duidelik uitbeeld.

In 'n vroeëre bespreking (4.2.5 en 4.2.7 verwys) is aangedui dat verskeie respondente in die empiriese ondersoek van mening was dat die karakters in animasiefilms hul probleme oorkom, wat 'n gelukkige einde impliseer. Hierdie aspek is ook vanuit die literatuur bevestig (2.4.1.1 verwys) waar gemeld word dat die storielyn in animasiefilms meestal 'n gelukkige einde het. Sowel animasiefilms as stories bied dus aan die kind 'n positiewe einde.

In die lig van voorafgaande bespreking is die navorser van mening dat die keuse van 'n animasiefilm as medium in speltherapie volgens dieselfde beginsels en vereistes as die benutting van stories behoort te geskied. Aanbevelings hieromtrent word in Hoofstuk 5 aangebied.

4.3.2 Belangrike oorwegings in die benutting van animasie

Die respondente was dit eens dat 'n aantal aspekte deeglik in ag geneem moet word in verband met die benutting van animasie as medium in die spelterapeutiese proses. Hierdie aspekte word vervolgens bespreek.

In die oorweging van welke animasiefilm om te benut, het die respondente met mekaar saamgestem dat die terapeut met die inhoud en gebeure in die film deeglik vertrouwd moet wees (4.2.1 verwys). Een respondent het spesifiek gemeld dat dit belangrik is dat die terapeut bewus sal wees van die temas wat in 'n animasiefilm na vore kom. Verskeie respondente het verder genoem dat dit vir die terapeut belangrik is om presies te weet waar die kind se probleem lê, sodat die benutting van 'n spesifieke animasiefilm nie dalk sekondêre trauma veroorsaak nie. 'n Ander respondent het hierop gereageer deur te noem dat die terapeut voorbereid moet wees op die moontlike gevolge van die film, byvoorbeeld bepaalde gevoelens of herinnerings wat dit by die kind mag ontlok. In dié verband het nog 'n ander respondent genoem dat sy al van verskeie kinders gehoor het wat aan die begin van *Finding Nemo* (Walt Disney Pictures, 2007) so gehuil het dat hulle nie die res van die film wou klaar kyk nie.

Met verwysing hierna het van die respondente daarop gewys dat die terapeut dus oordeelkundig te werk moet gaan en slegs gepaste gedeeltes van films moet benut. Een respondent het ten opsigte hiervan gemeld dat die eerste gedeelte van *Happy Feet* (Walt Disney Pictures, 2007) so skrikwekkend is en dat sy dit om dié rede nie in die terapeutiese opset sal gebruik nie. In dié verband verwys Yssel (2007) daarna dat sy met minder bedreigende gedeeltes in 'n animasiefilm begin voordat sy na meer bedreigende dele oorbeweeg (4.2.4 verwys). Met die benutting van *The Lion King* (Walt Disney Pictures, 2007) byvoorbeeld, sal sy die film by die *Hakuna Matata*-gedeelte laat begin, en van daar af die kind stukkie vir stukkie blootstel aan die meer bedreigende aspekte, soos die gedeelte waar *Mufasa* sterf.

4.3.2.1 Die kind met 'n sterk verbeelding en die kind wat neig tot dissosiasie

Uit die empiriese data het dit na vore gekom dat dit belangrik is vir die terapeut om vooraf te bepaal met watter tipe kind dit veilig sal wees om animasie te benut. Soos in 'n vroeëre bespreking vermeld (4.2.4 verwys), was verskeie respondente dit eens dat animasie fantasie stimuleer. Dié respondente het met verwysing na die fantasie-element in animasiefilms gemeld dat die moontlikheid bestaan dat die kind met 'n ryk verbeelding of die kind wat geneig is om na sy eie wêreld weg te glip, homself te sterk in die animasiefilm kan inleef en gevolglik met van die karakters of gebeure kan oorientiseer.

Een respondent het met verwysing na bogenoemde aangedui dat dit selfs kan gebeur dat dit vir die kind makliker sou wees om as die karakter waarmee hy identifiseer te leef as wat dit vir hom is om homself te wees. In aansluiting hierby het 'n ander respondent gemeld dat die terapeut bewus moet wees van die kind se verdedigingsmeganismes en of hy geneig is om van die werklikheid te ontsnap. In 'n bespreking in Thompson *et al.* (2004:83) oor verdedigingsmeganismes wat gebruik word om die self te beskerm, word fantasie gesien as die wyse waarop die kind sy behoeftes probeer bevredig deur vir homself in sy verbeelding 'n aangename wêreld as sy eie leefwêreld te skep. Verskeie respondente was dit gevolglik eens dat dit essensieel is dat die terapeut animasie met so 'n kind oordeelkundig moet benut.

Een respondent het aangedui dat alvorens animasie in terapie benut word, die terapeut die kind se ouers kan nader om vas te stel of die kind 'n sterk verbeelding het en of sy verbeelding maklik met hom op loop sit al dan nie. Verskeie respondente het met mekaar saamgestem dat hierdie inligting nodig is vir die terapeut ten einde animasie effektief volgens die kind se unieke behoeftes en ervaringswêreld toe te pas. In dié verband het 'n ander respondent gemeld dat die terapeut veral versigtig moet wees indien die kind neig om te dissosieer. Dié respondent het die volgende opmerking gemaak: "... ek sou nie sê jy kan dan nie animasie gebruik nie, maar ek sou sê jy moet baie oordeelkundig wees en miskien regtig net klein *bites* daarvan gebruik." 'n Verdere belangrike aspek wat

ten opsigte van dissosiasie genoem is, is dat die terapeut in die oorweging van animasie die trauma waaraan 'n kind blootgestel is (of was) en die intensiteit daarvan in ag moet neem, aangesien dit ook kan meebring dat die kind dissosieer. Volgens Reber en Reber (2001:208) veronderstel dissosiasie juis die proses waardeur angswekkende denke en herinnerings van bewustheid geskei word.

Alhoewel 'n rykdom van navorsing die verband tussen ernstige trauma en dissosiatiewe reaksies aangedui het, meld Silberg (1998:335) dat gevalle al voorgekom het waar 'n kind met dissosiasie presenteer sonder dat die kind aan ernstige trauma in sy verlede blootgestel was. Volgens dié outeur was daar in hierdie gevalle verskeie lewensgebeure wat die kind as bedreigend en onuithoudbaar ervaar het en wat veroorsaak het dat die kind 'n patroon van vermyding aangeleer het om sekere emosiebelaaide gebeure te hanteer.

Die navorser stem dus saam met die respondente dat die terapeut in die keuse van die animasiefilm wat tydens terapie benut gaan word, van die kind se hanteringsmeganismes moet kennis dra. Verskeie respondente se beskouing dat die terapeut animasie met omsigtigheid behoort te benut en voortdurend *grounding work* moet doen om te verseker dat die kind in die hier-en-nou gefokus bly (4.2.4 verwys), blyk dus belangrike oorwegings te wees.

4.3.2.2 Die ouers se siening en betrokkenheid by die benutting van animasie

Een respondent het met verwysing na die voordele van die gebruik van animasie in terapie gemeld dat animasie ook vir ouers 'n toeganklike medium is en dat die terapeut dus die ouers kan betrek by die benutting van animasie in die terapeutiese proses. Volgens dié respondente is dit maklik om vir die ma van 'n kind te sê: "... speel vir vyf minute per dag jou seuntjie is een van die *Incredibles*." Die navorser is van mening dat ouerbetrokkenheid veral positief kan wees vir die bemagtiging van die kind en die versterking van alternatiewe. Ook Van der Merwe (1996a:25) wys daarop dat dit nie wenslik is om met die kind alleen te werk nie, maar dat die ouers en ander belangrike persone in die kind se lewe by

terapie betrokke behoort te wees; hulle moet as vennote in die terapeutiese proses beskou word. Oaklander (1988:182) onderskryf dié siening deur te meld dat die ouers behoort te leer om in 'n mate therapists in residence te wees. Die navorser beskou laasgenoemde as belangrik, ook om te verseker dat die vordering van die kind na terminering van terapie steeds onderhou sal word.

In 'n bespreking oor ouers wat moontlik nie met animasie en die gebruik daarvan in terapie gemaklik is nie, het een respondent genoem dat die terapeut nie regtig dan van die ouer kan verwag om vir vyf minute per dag te speel dat sy kind 'n sekere animasiekarakter is nie; indien die ouers glad nie ten gunste van animasie is nie, gaan so iets by die huis moeilik uitvoerbaar wees. In dié verband het 'n volgende respondent egter genoem dat sy eers met die ouers sal praat en aan hulle sal verduidelik waarvoor sy die animasiefilm of karakter wil benut, maar dat sy nie onmiddellik sal besluit om animasie net eenvoudig glad nie te gebruik nie.

'n Ander respondent het opgemerk dat die ouers nie altyd bewus is van wat die terapie alles behels nie. Dié respondent se siening is ondersteun deur 'n ander wat die stelling gemaak het: "Hulle besef nie, ek meen ons begin nou eers besef dat animasie 'n medium in terapie is. So, as jy die ouers so 'n bietjie kan *educate* daarmee..." Verskeie respondente was dit eens dat dit waardevol sal wees om die ouers bewus te maak van die hele terapeutiese proses en die doel waarvoor animasie benut kan word. Een respondent het byvoorbeeld genoem: "... die ouers is baie keer oulik, as jy net vir hulle sê wat jou doel met die animasie is, dan kan hulle dalk, al is hulle nie gemaklik met daardie karakter nie, sê okay kom ons doen dit op hierdie manier of kom ons gebruik iets anders".

In 'n vroeëre bespreking (4.3.2.1 verwys) het een van die respondente verwys na die belangrikheid daarvan om die ouer vooraf in te lig indien die terapeut beoog om animasie te benut. Dié respondent het die ervaring gehad waar die ouers vooraf aan haar genoem het dat die kind neig om te ooridentifiseer, en dat hy veral met een bepaalde animasiekarakter ooridentifiseer het. Om die ouers bewus te maak van die gebeure in terapie hou volgens die navorser verband met ingeligte toestemming. Lawrence en Kurpius (2000:133) meld dat ingeligte

toestemming vrywillig is en behels dat die persoon wat die toestemming gee oor genoegsame kennis van die aard van die behandeling behoort te beskik. Die navorser is gevolglik van mening dat die terapeut die ouer op hoogte behoort te hou van die terapeutiese proses en onderskryf die siening dat die terapeut die ouers hierin moet ken.

4.3.2.3 Die universaliteit van animasiefilms

Universaliteit in die terapeutiese benutting van animasie is as 'n besliste voordeel beskou deurdat die respondente saamgestem het dat animasie met verskillende ouderdomsgroepe (4.3.1.4 verwys) asook kultuurgroepe benut kan word. Een van die respondente het die volgende stelling gemaak: "Animasie is nie gebonde aan taal nie. Dit is so visueel dat dit universeel is." 'n Ander respondent het genoem dat dit tydens kontak met kinders van verskillende kulture op 'n terapeutiese vlak dikwels gebeur dat hulle aan haar sal vertel dat hulle die een of ander animasiefilm gesien het. Wyse (2004:231) meld in dié verband dat visuele beelde 'n kragtige medium is en dat die kind heel eerste by visuele beelde betrokke raak, aangesien sy lees- en skryfvermoëns eers later ontwikkel.

Uit die empiriese data was dit egter ook duidelik dat animasie nie net binne alle kultuur- en ouderdomsgroepe benut kan word nie, maar ook binne alle sosio-ekonomiese klasse. Een respondent wat vantevore animasie met kinders vanuit verskillende gebiede in Pretoria benut het, het haar belewenis in dié verband soos volg opgesom: "So, van Moreleta tot Danville het ek nou prakties ervaar animasie werk met alle groepe".

Alhoewel die klem van die fokusgroeponderhoud nie op 'n uitgebreide bespreking van die temas wat in animasiefilms voorkom geplaas is nie, het die respondente wel terloops melding gemaak van spesifieke animasiefilms wat in die hantering van bepaalde probleme effektief benut kan word. Aangesien hierdie probleemareas elk 'n studie op sy eie is en die doel van hierdie studie bloot was om die benutting van animasie as 'n medium in die speltherapeutiese proses te verken en te beskryf, word die probleemareas wat geïdentifiseer is en waarvoor

daar 'n ooreenstemmende tema in animasiefilms na vore kom, slegs kortliks in tabelformaat gelys (Tabel 1 verwys).

4.3.2.4 Waardes en geloofskwessies in animasiefilms

In 'n vroeëre bespreking (4.2.6 verwys) is een van die respondente se opmerking vermeld dat die waardes wat in 'n animasiefilm uitkom nie noodwendig met die waardes van die kind ooreenstem nie. Dié respondent het daarop gewys dat die terapeut dus sensitief moet wees hierteenoor, veral wanneer die waardes meer subtiel oorgedra word. Soos vroeër vermeld (4.2.6 verwys), speel opheldering gevolglik 'n belangrike rol om te verseker dat die terapeut die kind se ervaringswêreld vanuit die kind se eie persepsie begryp.

In reaksie hierop het 'n ander respondent aangedui dat die terapeut ook ten opsigte van geloofskwessies in sekere animasiefilms oordeelkundig moet optree. Dié respondent het spesifiek verwys na die geloofsdimensie in *Aladdin* (Walt Disney Pictures, 2007) en *Pocahontas* (Walt Disney Pictures, 2007), wat binne haar werksopset nie die kind se geloofsoortuiging weerspieël het nie. Verskeie respondente was dit eens dat die terapeut die kind en sy leefwêreld dus op alle gebiede moet respekteer, ook in die keuse van 'n gepaste animasiefilm.

4.3.2.5 Besikbaarheid van fasiliteite

Met verwysing na die beskikbaarheid van fasiliteite ten einde gedeeltes van 'n animasiefilm in terapie aan 'n kind te vertoon, het een van die respondente opgemerk dat die nodige fasiliteite of tegnologie nie altyd maklik bekombaar is nie. Dié respondent was van mening dat dit egter baie waardevol kan wees indien die terapeut oor die fasiliteite hiervoor beskik. 'n Volgende respondent het in 'n bespreking hieroor genoem dat alhoewel die toerusting nie noodwendig permanent in die terapiekamer is nie, dit met beplanning gereël kan word.

Verskeie respondente was van mening dat die kind homself wel meer in die verhaal en karakters kan inleef wanneer daar na die film gekyk word, aangesien

dit 'n kragtige visuele medium is, maar het met mekaar saamgestem dat animasie ook suksesvol benut kan word deur bloot die konsep van die film te gebruik. In dié verband het die respondente byvoorbeeld verwys na die benutting van die Disney-speelkaarte, -prente, -inkleurboeke en -klankbane. 'n Ander respondent het ten opsigte hiervan die volgende opgemerk: "... mens het half nie noodwendig nodig om 'n stuk van die video te kyk nie, want die kinders ken tog maar die storie."

In aansluiting hierby is die navorser van mening dat die terapeut ook die Disney-storieboeke effektief in terapie behoort te kan benut. In 'n bespreking oor die gebruik van metaforiese stories in terapie noem Kottman en Ashby (2002:137) dat die terapeut kan besluit in watter vorm die storie aangebied gaan word. Die aanbieding kan onder meer bestaan uit 'n geskrewe storie, 'n poppespel of deurdat die kind 'n illustrasie van die storie maak of verf. Aangesien animasie volgens dieselfde beginsels as stories in terapie gebruik kan word (4.3.1 verwys), kan die afleiding gemaak word dat animasie wel op verskeie maniere en in verskillende vorme tydens terapie aangewend kan word.

4.4 SAMEVATTING

In hierdie hoofstuk is die empiriese inligting bespreek, wat by wyse van die fokusgroeponderhoudvoering ingewin is, met 'n gedetailleerde beskrywing van die toepassing van animasie as medium in die spelterapeutiese proses. Die navorser is van mening dat animasie, indien reg gebruik, baie waardevol kan wees as 'n medium in speltherapie.

In die volgende hoofstuk sal die navorser die studie in sy geheel beskou om sodoende tot gevolgtrekkings te kom en sekere aanbevelings te maak. Die aanbevelings sal spesifiek gerig word aan terapeute wat speltherapie met kinders benut.

HOOFSTUK 5

SAMEVATTING, GEVOLGTREKKINGS EN AANBEVELINGS

5.1 INLEIDING

Die navorser het in hierdie studie die benutting van animasie as medium in die spelterapeutiese proses verken. In Hoofstuk 4 is verslag gedoen oor die empiriese gegewens omtrent die maniere waarop animasie in speltherapie benut kan word. In hierdie hoofstuk sal aandag gegee word aan die bereiking van die doelstelling en doelwitte van die studie. Gevolgtrekkings vanuit die navorsingsresultate sal weergegee word, waarna daar laastens bepaalde aanbevelings gemaak sal word, spesiaal aan terapeute wat speltherapie met kinders benut.

5.2 BEREIKING VAN DOELSTELLING EN DOELWITTE VAN DIE STUDIE

Die doelstelling en onderskeie doelwitte word vervolgens oorsigtelik beskou om die wyse waarop dit in die konteks van hierdie studie bereik is te evalueer:

5.2.1 Doelstelling van die studie

Die doelstelling van hierdie studie was daarop gerig om die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses te verken en te beskryf.

Hierdie doelstelling is bereik deur 'n in-diepte literatuurstudie uit te voer en met kundiges op die gebiede van speltherapie en animasie te konsulteer. Die doel hiermee was om voldoende teoretiese kennis op te bou sodat die navorser 'n funksionele onderhoudskedule kon saamstel vir die fokusgroeponderhoud. Tydens die fokusgroeponderhoud is die onderhoudskedule gebruik om die bespreking te rig en om ryk kwalitatiewe data in te samel. In Hoofstuk 4 het

die navorser 'n kwalitatiewe beskrywing van die empiriese data gegee oor die maniere waarop animasie in die spelterapeutiese proses benut kan word.

5.2.2 Doelwitte van die studie

Ten einde die studie se doelstelling te verwesenlik, het die navorser onderskeie doelwitte vir die ondersoek gestel. Die doelwitte en bereiking daarvan word vervolgens bespreek:

- Om 'n in-diepte literatuurstudie te onderneem ten einde a) Disney-animasiefilms te beskryf en b) die Gestaltspeltherapeutiese proses te beskryf.

Bogenoemde doelwitte is bereik deurdat die navorser 'n literatuurstudie en gesprekke met kundiges op die gebied van animasie en speltherapie gevoer het. Die inligting wat hierdeur ingesamel is, is in Hoofstuk 2 en 3 aangebied. In Hoofstuk 2 is Disney-animasiefilms bespreek en in Hoofstuk 3 is 'n teoretiese perspektief gebied op die Gestaltbenadering met spesifieke verwysing na die Gestaltspeltherapeutiese proses.

- Om deur middel van 'n fokusgroeponderhoud empiriese data in te samel ten einde die benutting van animasie as medium in die speltherapeutiese proses te verken.

Hierdie doelwit is bereik deurdat die navorser 'n empiriese studie uitgevoer het deur ses terapeute wat op daardie stadium speltherapie met kinders in die praktyk benut het, by 'n fokusgroeponderhoud te betrek. 'n Onderhoudskedule is tydens die fokusgroeponderhoud as riglyn gebruik en aandag is aan die volgende aspekte gegee: Wanneer en hoe die respondente 'n animasiefilm in terapie sou benut; tydens watter momente in die terapeutiese proses die respondente die benutting van animasie sou inbring; die respondente se beskouing van belangrike oorwegings voordat animasie as medium in terapie benut word; in watter terapeutiese konteks en met watter ouderdom kliënt die respondente animasie sou benut; en wat volgens die respondente die waarde

daarvan kan wees om animasie as medium in die spelterapeutiese proses te benut.

- Om die data wat ingesamel is te analiseer ten einde die bevindings te beskryf.

Bogenoemde doelwit is bereik deurdat die navorser die empiriese data geanaliseer en die bevindings in Hoofstuk 4 beskryf het.

- Om gevolgtrekkings ten opsigte van die bevindings te maak, asook aanbevelings aan terapeute met betrekking tot die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses.

Die navorser bespreek vervolgens die gevolgtrekkings en aanbevelings wat gemaak is ten opsigte van die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses.

5.3 NAVORSINGSVRAAG

Die volgende navorsingsvraag is vanuit die bogenoemde doelstelling en doelwitte geformuleer: **Hoe kan animasie as medium deur terapeute benut word in die spelterapeutiese proses?**

Uit die navorsingsresultate is aangedui hoe animasie as medium in spelterapië benut kan word. Die navorsingsvraag is dus beantwoord deurdat die empiriese data ryke inligting gebied het rondom die toepassingsmoontlikhede van animasie as medium in die spelterapeutiese proses.

Data wat ingesamel is, het eerstens getoon dat animasie tydens die bou van die terapeutiese verhouding met die kind benut kan word, aangesien animasie aan die kind bekend is en gevolglik 'n niebedreigende medium is. Die data het ook aangedui dat animasie duidelike visuele uitbeelding van 'n verskeidenheid emosies bied en daarom gebruik kan word om die kind tot verhoogde

sensoriese en emosionele bewuswording te begelei. Vanuit die data wat ingesamel is, blyk dit dat animasie kreatief benut kan word volgens elke kind se unieke proses en voorgrondbehoefte.

Die data het verder getoon dat animasie as 'n projeksie gebruik kan word deurdat dit aan die kind 'n veilige manier bied om aan sy ervarings en gevoelens uitdrukking te gee. Volgens die data wat ingesamel is, blyk dit dat animasie benut kan word om die kind bewus te maak van alternatiewe wyses om probleme op te los. Die kind kan ook probleemoplossingsvaardighede aanleer deur waarneming van die animasiekarakters wat hul probleme effektief hanteer. Data wat ingewin is, het aangedui dat die terapeut tydens die benutting van animasie met behulp van opheldering kan verseker dat daar duidelikheid is oor die kind se belewenis van gebeure. Uit die data was dit duidelik dat animasie gebruik kan word om die kind te bemagtig.

Alhoewel die data nie spesifiek aangetoon het hoe animasie benut kan word tydens evaluering van die terapie nie, is die navorser van mening dat dit wel benut kan word om te bepaal of die alternatiewe tot probleemoplossing suksesvol uitgevoer is en of vordering in terapie gemaak word. Die data het bevestig dat animasie pret en humor behels en dus ook vir selfvertroeteling aangewend kan word. Uit die data was dit duidelik dat animasie verder benut kan word om die kind voor te berei op die afsluiting van die terapeutiese proses en enige sterk emosies wat die kind moontlik daarvoor beleef. Volgens die data wat ingesamel is blyk dit dat animasie as medium op verskeie maniere effektief in die onderskeie momente van die speltherapeutiese proses deur terapeute benut kan word (4.2 verwys).

5.4 GEVOLGTREKKINGS

In die lig van bostaande kom die navorser tot die gevolgtrekking dat die geformuleerde doelstelling en doelwitte vir die navorsingstudie bereik en die navorsingsvraag beantwoord is. Die empiriese ondersoek na die benutting van animasie as medium in die speltherapeutiese proses het geslaag deurdat die

navorser 'n fokusgroeponderhoud met terapeute suksesvol uitgevoer het. 'n Aantal belangrike gevolgtrekkings kan op grond van die empiriese ondersoek gemaak word.

Na aanleiding van die navorsingsresultate blyk dit dat animasie as medium in die spelterapeutiese proses kreatief deur die terapeut benut kan word, soos vervolgens puntsgewys bespreek word.

- Verhoudingbou

Animasie kan benut word om 'n gesonde terapeutiese verhouding met die kind te bou. Dié medium kan as aanknopingspunt benut word om spontaan met die kind in terapie 'n gesprek te begin. Die kind is meestal bekend met die ervarings en uitdagings waarvoor die animasiekarakters te staan kom. Weens die kind se vertrouwdheid met animasiefilms stel dit vir hom 'n emosioneel veilige ruimte daar. Die terapeut kan gevolglik op 'n niebedreigende wyse 'n terapeutiese verhouding met die kind bou en sy leefwêreld betree deur animasie, waarmee die kind bekend is, as medium te benut.

- Sensoriese modaliteite

Animasie beskik oor die potensiaal om die kind tot verhoogde bewuswording op sensoriese en emosionele vlak te begelei. Die effektiewe impak van die musiek, saam met die visuele uitbeelding van 'n verskeidenheid van emosies en liggaamshoudings van die animasiekarakters kan benut word om die kind sensories, emosioneel en liggaamlik bewus te maak. Animasiefilms bied aan die kind 'n veilige manier om te leer watter emosies voorkom en hoe emosies manifesteer, deurdat hy bewus gemaak kan word van die verskillende gevoelens wat die karakters ervaar. Indien die kind bewus is van al die emosies wat bestaan, kan hy begin om sy eie gevoelens te erken en te ervaar. Die animasiekarakters met hul verskillende gevoelens stel die terapeut in staat om aan die kind die geleentheid te bied om te kies welke emosie by sy ervarings inpas. Die kind kan ook aangemoedig word om sy voorkeur of

afkeer vir 'n spesifieke karakter aan te dui en te noem waarom hy van dié spesifieke karakter hou of nie hou nie. Sodoende kan die kind se sin van self versterk word en hy aangemoedig word om uitdrukking aan sy gevoelens te gee.

- Die kind se proses

Animasie kan benut word volgens elke kind se proses en behoeftes. Elke kind is 'n unieke individu met 'n eie proses wat gerespekteer behoort te word. Die verskeidenheid van animasiefilms en -karakters bied aan die terapeut 'n doeltreffende medium om elke kind se unieke proses en voorgrondbehoefte te hanteer deur 'n spesifieke film of karakters wat met die kind se ervarings ooreenstem in terapie te gebruik.

- Projeksie

Animasie leen hom uitstekend tot die moontlikheid van 'n sterk projeksie. Dit is ook 'n veilige, niebedreigende medium om tot die realiteit van die lewensgebeure van 'n kind toegang te kry. Dit bied aan die terapeut die geleentheid om aan die kind wat afstand nodig het 'n veilige ruimte daar te stel, deurdat die kind deur middel van 'n projeksie sy ervarings en onderdrukte gevoelens kan uitdruk. Dit wat die kind op 'n animasiefilm of -karakter projekteer, gee aan die terapeut 'n aanduiding van die waarskynlike gevoelens en ervarings van die kind. Die benutting van fantasie in animasie stel die terapeut in staat om die leefwêreld van die kind te betree en sy ervarings te eksploreer soos hy dit beleef. Sodoende kan die kind deur die terapeut begelei word om die ervarings van die animasiekarakter wat met sy lewenservarings ooreenstem te sien.

- Alternatiewe

Die terapeut kan die verskillende stories en karakters in animasie gebruik om die kind bewus te maak van verskillende opsies en alternatiewe om ervarings

en gevoelens te hanteer. Sodoende kan die terapeut die kind bekend stel aan verskillende maniere om probleme op te los en kan die kind alternatiewe in sy eie lewe identifiseer om self sy probleem te hanteer.

- Opheldering

Die benutting van animasie vereis dat die terapeut haar waarnemings voortdurend met die kind klarifiseer. Die terapeut kan haar waarnemings aan die kind kommunikeer sodat die kind die aspekte van die animasiefilm of -karakter wat met sy ervarings ooreenstem, kan sien. Daardeur word wederkerige begrip van die kind se persepsie en belewenis van gebeure deur die terapeut en die kind bekom.

- Bemagtiging

Animasie kan benut word om die kind te bemagtig. Dié medium bied aan die terapeut die geleentheid om aan die kind 'n veilige ruimte daar te stel waarbinne hy sy ware self kan openbaar. Die terapeut kan 'n animasiefilm of -karakters wat soortgelyke ervarings as die kind beleef en dit te bowe gekom het, benut om die kind te bemagtig en aan hom 'n gevoel van beheer te gee.

- Evaluering

Animasie kan tydens evaluering in terapie gebruik word. Die terapeut en die kind kan in 'n opvolgessie weer na die betrokke animasiefilm kyk om te bepaal of en in watter mate die kind die alternatiewe (wat hy geïdentifiseer het om sy probleem te hanteer) kon toepas.

- Selfvertroeteling

Die elemente van pret en humor wat in animasiefilms integraal is, maak dit uitermate geskik om deur die terapeut benut te word om selfvertroeteling by die kind te fasiliteer.

- Afsluiting

Animasie kan ook tydens afsluiting van die spelterapeutiese proses benut word. Die terapeut kan spesifieke gebeure in 'n animasiefilm waar 'n karakter afskeid en die gepaardgaande gevoelens moes hanteer, gebruik om die kind vir afsluiting van die terapie voor te berei en te begelei. Sodoende kan die kind eerstens bewus gemaak word van moontlike gevoelens wat hy rondom die beëindiging van die terapie mag ervaar, om daarna sy ervarings rondom die verlies van die terapeutiese verhouding te eksploreer en te hanteer.

5.5 AANBEVELINGS

Soos in Hoofstuk 4 bespreek, word aanbeveel dat die terapeut wat animasie as medium in speltherapie wil benut, deeglik sal kennis neem van die riglyne wat vir die gebruik van *bibliospel* in speltherapie bestaan en hoe animasie ooreenstemmend toegepas kan word (4.3 verwys).

Uit hierdie navorsingstudie is verdere riglyne geformuleer om terapeute in staat te stel om animasie effektief gedurende die spelterapeutiese proses te benut. Algemene aanbevelings rondom die benutting van animasie as medium word vervolgens gemaak.

5.5.1 Bekendheid met inhoud en toepaslikheid op kind se ervarings

By die benutting van animasie is dit noodsaaklik dat die terapeut oor deeglike kennis van die gebeure en storielyn in die animasiefilm moet beskik ten einde te verseker dat dit by die kind se ervaringswêreld aansluit. Indien die terapeut nie met die inhoud van die animasiefilm vertrou is nie, bestaan die moontlikheid dat die kind nie met 'n karakter in die film kan identifiseer nie omdat die gebeure in die film nie met sy eie belewenisse vergelykbaar is nie.

5.5.2 Oorweldigende emosies

Die verskeidenheid emosies wat deur die animasiekarakters uitgebeeld word, kan moontlik veroorsaak dat die kind oorweldig voel. Dit is die terapeut se verantwoordelikheid om dit so te bestuur dat die kind geleidelik aan die gebeure en die karakters se gepaardgaande gevoelens in die film blootgestel word. Die terapeut behoort altyd te beweeg van die niebedreigende aspekte in die animasiefilm na meer sensitiewe aspekte.

Die terapeut moet ook deeglike kennis dra van die onderskeie gebeure in die animasiefilm en sensitief wees vir gevoelens wat dit moontlik by die kind mag ontlok. Die terapeut moet gedurende 'n sessie slegs toepaslike gedeeltes van 'n animasiefilm benut, sodat die kind nie oorweldig voel deur die gebeure en die karakters se wisselende emosies nie en sodat daar genoeg tyd beskikbaar is om die kind se emosies met hom te bespreek en te hanteer.

5.5.3 Ooridentifisering

Aangesien animasie 'n treffende visuele en sensoriese medium is, moet die terapeut die moontlikheid in ag neem dat die kind met die animasiekarakter kan ooridentifiseer. Die terapeut moet bepaal met watter tipe kind dit veilig sal wees om animasie te benut, en by die keuse van 'n gepaste animasiefilm moet sy bewus wees van die kind se hanteringsmeganismes. Die terapeut behoort animasie veral oordeelkundig te gebruik met die kind wat 'n sterk verbeelding het en neig om te dissosieer.

Indien die terapeut die kind nie voortdurend bewus maak van die onderskeid tussen die animasiegebeure en die hier-en-nou deur voortdurend *grounding work* met die kind te doen nie, kan die kind moontlik by die animasiefilm vashaak en weerstandig wees om die projeksie te eien.

5.5.4 Onvoldoende tyd

Die duur van 'n animasiefilm is meestal ongeveer negentig minute en die terapeut kan prakties gesproke slegs gedeeltes van 'n animasiefilm aan die kind voorhou, sodat genoeg tyd gelaat word om die verskeidenheid emosies wat die film by die kind ontlok te hanteer.

5.5.5 Toestemming van ouer of voog

Die moontlikheid bestaan dat die kind se ouer of voog nie van die benuttingswaarde van animasie in terapie bewus is nie of dat hulle nie daarmee gemaklik is dat die kind aan animasiefilms blootgestel word nie. Indien die ouer of voog sou verkies dat animasiefilms nie benut word nie, moet dit gerespekteer word en kan die terapeut 'n ander medium benut wat net so suksesvol aangewend kan word. Sonder die ouer of voog se toestemming sal die terapeut dus nie animasie kan benut nie.

5.5.6 Beperkte fasiliteite

Die benutting van animasiefilms verg die beskikbaarheid van die film (in video- of digitale videodisketformaat) en die nodige toerusting om dit te vertoon. Alle terapeute beskik nie noodwendig oor die nodige fasiliteite om gedeeltes van 'n animasiefilm aan die kind in terapie te kan vertoon nie. Indien die terapeut nie oor bogenoemde fasiliteite beskik nie, kan alternatiewe vorms van 'n animasiefilm of -karakter, byvoorbeeld Disney-storieboeke, -prente en -maskers van die animasiekarakters oorweeg word.

5.5.7 Waardes en geloofskwessies

Tydens die benutting van animasie as medium is dit belangrik dat die terapeut sensitief sal wees ten opsigte van die kind se waardes en geloofsoortuigings wat moontlik van die inhoud van die animasiefilm mag verskil. Sodoende word verseker dat die terapeut die kind se lefwêreld respekteer.

5.5.8 Verdere navorsing

Ten slotte is die navorser van mening dat voortgesette navorsing uitgevoer kan word ten einde:

- Geskikte animasiefilms vir die benutting in speltherapie te identifiseer;
- 'n handleiding saam te stel wat aan die terapeut leiding bied oor spesifieke animasiefilms wat met bepaalde ouderdomsgroepe, probleemareas, kontekste en situasies benut kan word;
- 'n gedetailleerde beskrywing te gee van die verskillende tonele in die geïdentifiseerde animasiefilms, wat as nuttige riglyn vir terapeute kan dien om 'n spesifieke probleem wat die kind ervaar volgens die Gestaltspeltherapeutiese proses te hanteer.

5.6 SAMEVATTING

Samevattend is die navorser van mening dat animasie effektief benut kan word as 'n addisionele medium in die speltherapeutiese proses. Hierdie studie kan terapeute bewus maak van die praktiese nut en besondere voordele van animasie as hulpmiddel in speltherapie.

Die navorser sou graag wou sien dat hierdie studie bydra om terapeute aan te moedig om animasie as medium te benut, aangesien dit relevant en geredelik beskikbaar is en die kind maklik daarby aanklank kan vind.

BIBLIOGRAFIE

Allanson, A. 2002. In Cattanach, A. 2002. *The Story So Far: Play Therapy Narratives*. London: Jessica Kingsley Publishers.

Amendt-Lyon, N. 2001. Art and creativity in Gestalt therapy. *Gestalt Review*, 5(4): 225-248.

American Psychological Association. 2007. [O]. Beschikbaar:

<http://www.apa.org/>

Toegang op 2007/02/17

Animation. 2006. [O]. Beschikbaar:

<http://www.answers.com/topic/animation>

Toegang op 2007/01/15

Axline, V.M. 1947. *Play Therapy*. New York: Random House.

Babbie, E. & Mouton, J. 2001. *The practice of social research*. Cape Town: Oxford University Press.

Ballantine, B. 2006. *The wonderful world of Walt Disney*. 1966. In Jackson, K.M. 2006. *Walt Disney Conversations*. Mississippi: The University Press.

Beckerman, H. 2003. *Animation: The whole story*. New York: Allworth Press.

Blackwell-Synergy. 2007. [O]. Beschikbaar:

<http://www.blackwell-synergy.com>

Toegang op 2007/03/03

Blom, R. 2004. *Handbook of Gestalt Play Therapy: Practical guidelines for child therapists*. Fichardtpark: Drufoma.

Brooks, R.B. 2002. Beginning sessions of child therapy. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Calabrese, R.L. 2006. *The elements of an effective dissertation and thesis: A step-by-step guide to getting it right the first time*. USA: Rowman & Littlefield Education.

Carmichael, K. 2002. Music Play Therapy. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Cattanach, A. 2002. *The Story So Far: Play Therapy Narratives*. London: Jessica Kingsley Publishers.

Conn, J.H. 2002. The play-interview. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Cooreman, E. 2004. *Proposal writing*. [O]. Beschikbaar:
<http://www.whosea.org>
Toegang op 2007/01/03.

Corsini, R.J. & Wedding, D. 2000. *Current psychotherapies*. 6th ed. Itasca, Illinois: F.E. Peacock.

Creswell, J.W. 1998. *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.

Creswell, J.W. 2003. *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. 2nd ed. USA: Sage Publications, Inc.

Davidson, B. 2006. *The fantastic Walt Disney*. 1964. In Jackson, K.M. 2006. *Walt Disney Conversations*. Mississippi: The University Press.

De Vos, A.S. 2005. Qualitative data analysis and interpretation. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Dreamworks Pictures. 2007. [O]. Beskikbaar:
<http://www.dreamworksanimation.com/opencmc/index.html>
Toegang op 2007/08/23

Fouché, C.B. 2005. Qualitative research designs. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. Introduction to the research process. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Fouché, C.B. & De Vos, A.S. 2005. Problem formulation. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Geldard, K. & Geldard, D. 2002. *Counselling Children: A Practical Introduction*. 2nd ed. London: Sage Publishers.

Giroux, H.A. 1999. *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence*. New York: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.

Google-Scholar. 2007. [O]. Beskikbaar:

<http://scholar.google.com>

Toegang op 2007/03/05

Gouws, L.A., Louw, D.A.P., Meyer, W.F. & Plug, C. 1997. *Verklarende en Vertalende Sielkundewoordeboek*. 3^{de} uitgawe. Sandton: Heinemann.

Grant, J. 2001. *Masters of animation*. New York: Watson-Guption Publications.

Greeff, M. 2005. Information collection: Interviewing. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delport, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Griffiths, D. 2006. *Interview by David Griffiths*. 1959. In Jackson, K.M. 2006. *Walt Disney Conversations*. Mississippi: The University Press.

Hahn, D. 1996. *Animation Magic: A behind-the-scenes look at how an animated film is made*. New York: Disney Press.

Hudak, D. 2002. Use of ball play. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Jackson, K.M. 2006. *Walt Disney Conversations*. Mississippi: The University Press.

Johnson, J.E., Christie, J.F. & Yawkey, T.D. 1999. *Play and Early Childhood Development*. 2nd ed. New York: Longman.

Joyce, P. & Sills, C. 2001. *Skills in Gestalt Counselling and Psychotherapy*. London: Sage Publishers.

Kaduson, H.G. & Schaefer, C.E. 2000. *Short-term play therapy for children*. London: The Guilford Press.

Kottman, T. & Schaefer, C. (Eds). 1994. *Play therapy in action: A casebook for practitioners*. London: Jason Aronson.

Kottman, T. & Ashby, J. 2002. Metaphoric stories. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Krueger, R.A. & Casey, M.A. 2000. *Focus groups: A practical guide for applied research*. 3rd ed. USA: Sage Publications, Inc.

Lawrence, G. & Kurpius, S.E.R. 2000. Legal and ethical issues involved when counseling minors in non-school settings. *Journal of Counseling and Development*, 78: 130-136.

Levenson, R.L. & Herman, J. 2002. Role playing. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Marcus, I.M. 2002. Costume play therapy. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Marshall, C. & Rossman, G.B. 2006. *Designing qualitative research*. 4th ed. London: Sage Publications, Inc.

Monette, D.R., Sullivan, T.J. & De Jong, C.R. 2005. *Applied social research: A tool for the human services*. 6th ed. Canada: Brooks/Cole.

Morgan, D.L. 1997. *Focus groups as qualitative research*. 2nd ed. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.

Neuman, W.L. 2000. *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. 5th ed. Boston: Allyn & Bacon.

Norton, C.C. & Norton, B.E. 2002. *Reaching children through play therapy: An experiential approach*. 2nd ed. Denver: White Apple Press.

Oaklander, V. 1988. *Windows to our children: A Gestalt Therapy approach to children and adolescents*. New York: The Gestalt Journal Press.

Oaklander, V. 1992. The relationship of Gestalt Therapy to children. *The Gestalt Journal*, 5(1): 64-74.

Oaklander, V. 1994a. From meek to bold: A case study of Gestalt play therapy. In Kottman, T. & Schaefer, C. (Eds). 1994. *Play therapy in action: A casebook for practitioners*. London: Jason Aronson.

Oaklander, V. 1994b. Gestalt play therapy. In O'Connor, K.J. & Schaefer, C.E. (Eds). 1994. *Handbook of Gestalt play therapy volume two: Advances and innovations*. New York: Wiley-Interscience.

Oaklander, V. 1997. The therapeutic process with children and adolescents. *Gestalt Review*, 1(4): 292-317.

Oaklander, V. 2000. Short-term Gestalt play therapy for grieving children. In Kaduson, H.G. & Schaefer, C.E. 2000. *Short-term play therapy for children*. London: The Guilford Press.

O'Connor, K.J. & Schaefer, C.E. (Eds). 1994. *Handbook of Gestalt play therapy volume two: Advances and innovations*. New York: Wiley-Interscience.

Patton, M.Q. 2002. *Qualitative research and evaluation methods*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.

Reber, A.S. & Reber, E.S. 2001. *The Penguin Dictionary of Psychology*. 3rd ed. London: Penguin Books, Ltd.

Sabinet. 2007. [O]. Beskikbaar:

<http://www.sabinet.co.za>

Toegang op 2007/02/20

Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Schoeman, J.P. 1996a. Fantasy, metaphor and imagination. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Schoeman, J.P. 1996b. The art of the relationship: A Gestalt approach. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Schoeman, J.P. 1996c. Projection techniques. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Schoeman, J.P. 1996d. Sensory contact with the child. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Schoeman, J.P. 1996e. Handling aggression in children. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Schoeman, J.P. 2004a. *Advanced course in play therapy*. Unpublished Course Manual. Wellington: Huguenot College.

Schoeman, J.P. 2004b. *Spel terapie: Die onontbeerlike vaardigheid in terapie met die kind*. Ongepubliseerde kursushandleiding. Wellington: Hugenote Kollege.

Seidman, I. 1998. *Interviewing as qualitative research*. 2nd ed. New York: Teachers College Press.

Sidorenko, V.N. 2000. Effects of the medical resonance therapy music on haemodynamic parameter in children with autonomic nervous system disturbances. *Integrative Physiological and Behavioral Science*, 35: 208-212.

Silberg, J.L. 1998. *The Dissociative Child: Diagnosis, Treatment and Management*. 2nd ed. Lutherville, Maryland: The Sidran Press.

Spero, M.H. 2002. Use of the telephone in play therapy. In Schaefer, C.E. & Cangelosi, D.M. 2002. *Play therapy techniques*. 2nd ed. London: Jason Aronson, Inc.

Statistiek Suid-Afrika. 2007. Telefoniese kontak oor statistiek omtrent die gewildheid van animasiefilms. 8 Januarie 2007.

Strydom, H. 2005a. Sampling and sampling methods. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delport, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Strydom, H. 2005b. Ethical aspects of research in the social sciences and human service professions. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Strydom, H. & Delpont, C.S.L. 2005a. Information Collection: Document study and secondary analysis. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Strydom, H. & Delpont, C.S.L. 2005b. Sampling and pilot study in qualitative research. In De Vos, A.S., Strydom, H., Fouché, C.B. & Delpont, C.S.L. 2005. *Research at grass roots for the social sciences and human service professions*. 3rd ed. Pretoria: Van Schaik Publishers.

Thomas, F. & Johnston, O. 1981. *Disney animation: The illusion of life*. New York: Abbeville Press Publishers.

Thomas, F. & Johnston, O. 1987. *Too Funny for Words*. New York: Abbeville Press Publishers.

Thompson, C.L., Rudolph, L.B. & Henderson, D. 2004. *Counselling Children*. 6th ed. Australia: Brooks/Cole.

Van der Merwe, M. 1996a. Basic components of play therapy. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Van der Merwe, M. 1996b. Biblio-play. In Schoeman, J.P. & Van der Merwe, M. 1996. *Entering the child's world: A play therapy approach*. Pretoria: Kagiso Publishers.

Venter, P. 2007. Telefoniese onderhoude oor animasie met lektor in multimedia by Damelin Kollege en die Tswane Universiteit van Tegnologie. 15 Januarie 2007; 7 Junie 2007.

Walliman, N. 2006. *Social research methods*. London: Sage Publications, Inc.

Walt Disney Pictures. 2007. [O]. Beskikbaar:

<http://www.imdb.com/company/co0008970>

Toegang op 2007/04/01

Walt Disney Records. 2005. Disney's Lullaby & Goodnight. [CD].

Beskikbaar: EMI Records, Ltd.

Ward, A.R. 2002. *Mouse Morality: The Rhetoric of Disney Animated Film*.

Austin: The University of Texas Press.

Warner Bros Pictures. 2007. *The Iron Giant*. [O]. Beskikbaar:

<http://movies.warnerbros.com/irongiant/cmp/main-fr.html>

Toegang op 2007/08/24

Wasko, J. 2001. *Understanding Disney*. USA: Blackwell Publishing Ltd.

Weaver, J.O. 2001. *More background about sensory awareness. Newsletter of the United States association of body psychotherapy*. [O]. Beskikbaar:

<http://www.judythweaver.com/more-background-about-sensory-awareness>

Toegang op 2007/07/01

Wells, P. 1998. *Understanding Animation*. London: Routledge.

Wells, P. 2002. *Animation: Genre and authorship*. London: Wallflower Press.

Wikipedia. 2007a. *A Bug's Life*. [O]. Beskikbaar:

http://en.wikipedia.org/wiki/A_Bug's_Life

Toegang op 2007/06/29

Wikipedia. 2007b. *Aladdin*. [O]. Besikbaar:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Aladdin>

Toegang op 2007/06/29

Wikipedia. 2007c. *The Lion King*. [O]. Besikbaar:

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Lion_King

Toegang op 2007/06/29

Wikipedia. 2007d. *Bambi*. [O]. Besikbaar:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bambi>

Toegang op 2007/06/29

Wikipedia. 2007e. *Cinderella*. [O]. Besikbaar:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella>

Toegang op 2007/06/30

Wikipedia. 2007f. *Snow White and the Seven Dwarfs*. [O]. Besikbaar:

http://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Seven-dwarfs_%281937_film%29

Toegang op 2007/06/30

Winter, C.M. 2006. Onderhoud oor speltherapie met kundige in speltherapie verbonde aan die Kinder Trauma Kliniek. 29 November 2006.

Winter, C.M. 2007. Onderhoud oor mediums en die spelterapeutiese proses met kundige in speltherapie verbonde aan die Kinder Trauma Kliniek. 3 Julie 2007.

Wyse, D. 2004. *Childhood studies: An introduction*. Australia: Blackwell Publishing Ltd.

Yontef, G.M. 1993. *Awareness, dialogue and process: Essays on Gestalt Therapy*. New York: The Gestalt Journal Press.

Yontef, G.M. & Jacobs, L. 2000. Gestalt therapy. In Corsini, R.J. & Wedding, D. (Eds). 2000. *Current psychotherapies*. 6th ed. Itasca, Illinois: F.E. Peacock.

Yssel, J.M. 2007. Onderhoud oor animasie en die Gestaltspeltherapeutiese proses met kundige in speltherapie. 10 Julie 2007.

TABEL 1**Gepaste animasiefilms vir tipes probleme wat die kind mag ervaar**

Probleemarea	Animasiefilm
Lae selfbeeld	Beauty and the Beast The Adventures of Toby The Incredibles
Boelies Aggressie	The Lion King
Verlies	The Lion King Bambi
Pleegsorg	Lilo & Stitch
Saamgestelde gesinne	Snow White and the Seven Dwarfs
Kinderhuisopset	101 Dalmations
Gehegtheidkwessies	101 Dalmations
Teleurstellings	The Iron Giant

BYLAE A
Brief vir ingeligte toestemming

Julie 2007

Geagte deelnemer

Dankie dat u die uitnodiging aanvaar het om deel te neem aan 'n studie wat die benutting van animasie as 'n medium in die spelterapeutiese proses wil vasstel. Die fokusgroep gaan 'n klein groep wees, bestaande uit ses respondente. Daar sal versnaperinge wees. Die navorser wil u graag van die volgende bewus maak:

- Die navorser is tans 'n finale jaar Meesterstudent in Speltherapie by die Hugenate Kollege se Sentrum vir Speltherapie en Opleiding. Hierdie graad is by UNISA geakkrediteer.
- Die navorsing behels 'n kwalitatiewe studie wat ten doel het om met behulp van 'n fokusgroeponderhoud die benutting van animasie as medium in die spelterapeutiese proses te verken.
- 'n Diktafoon gaan gebruik word om die fokusgroeponderhoud op te neem met die doel om die navorser se veldnotas te klarifiseer.
- Die data sal te alle tye konfidensieel hanteer word. Die navorser sal die data veilig in 'n toesluitkabinet bewaar en die inligting wat op die rekenaar gestoor word met behulp van wagwoorde beskerm. Na afloop van die navorsingsproses sal die navorser die rou data vernietig deur dit te verbrand en inligting vanaf die rekenaar te verwyder.
- Die navorser ontvang studiebegeleiding tydens die uitvoering van die studie. Die doel van die studiebegeleiding is om te verseker dat die navorsingsproses met bevoegdheid en eties korrek uitgevoer word.
- Die studiebegeleiding impliseer dat die navorser se studieleier, mev. Issie Jacobs, toegang tot die data gaan hê. Enige bespreking of evaluering van die data sal egter alleenlik vir professionele doeleindes benut word.
- Die respondente se privaatheid sal beskerm word deur die name voor bespreking met die studieleier met simbole te vervang en die data anoniem in die navorsingsverslag aan te bied.

- Dr. Carla Winter is 'n kundige op die gebied van speltherapie en gaan as ko-fasiliteerder saam met die navorser optree. Alle inligting sal vertroulik hanteer word.
- U mag deelname weier en mag te eniger tyd van die studie onttrek, sonder enige geïmpliseerde benadeling.
- Geen finansiële vergoeding vir deelname aan die fokusgroeponderhoud word aangebied nie.
- Die navorser onderneem om die duur van die fokusgroeponderhoud nie langer as negentig minute te maak nie. Indien genoegsame inligting egter nie ingesamel is nie, mag 'n addisionele onderhoudsessie nodig wees.
- Die bevindings van die navorsingstudie sal na afloop van die studie in geskrewe vorm so akkuraat en objektief as moontlik weergegee word. Tekortkominge en foute in die studie sal erken word.

U deelname word hoog op prys gestel. Ek vertrou dat ons goed sal saamwerk en sien uit na die onderhoudsessie. U is welkom om my by 082 854 0901 te kontak indien daar enige onduidelikhede is.

Byvoorbaat dank
Vriendelike groete

Cynthia Bekker
(Meesterstudent)

Issie Jacobs
(Studieleier)

Ek erken hiermee dat ek die bogenoemde deurgelees het en dit ten volle begryp en gee hiermee my toestemming om deel te wees van die voorgename navorsingstudie.

Handtekening van navorser
Datum

Handtekening van deelnemer
Datum

BYLAE B
Fokusgroeponderhoudskedule

Die titel van my navorsingstudie is die benutting van animasiefilms as medium in die spelterapeutiese proses. Die doel van die studie is om te verken hoe terapeute animasiefilms in spel terapie kan benut.

Openingsvraag:

Kom ons vertel vir mekaar kortliks wie ons is, wat ons doen en wat ons elkeen se gunsteling terapeutiese medium is.

In die afgelope paar jaar het talle animasiefilms verskyn. Vanaf 2003 tot 2007 het Disney alleenlik twintig animasiefilms vrygestel.

Inleidingsvraag :

Wat is die eerste gedagte wat by jou opkom as jy *Disney-animasie* hoor?

Oorgangsvraag:

Wie wil vir ons vertel van 'n ervaring met 'n kliënt waar jy 'n animasiefilm benut het?

Sleutelvrae:

Wanneer sou jy 'n animasiefilm in terapie gebruik?

Hoe sou jy dit as 'n terapeutiese medium benut?

Op watter stadium in die terapeutiese proses sou jy van animasie gebruik maak?

Wat is belangrike oorwegings voordat jy 'n animasiefilm in terapie benut?

In watter terapeutiese konteks en met watter ouderdom kliënt sou jy dit benut?

Wat dink jy kan die waarde van die benutting van animasiefilms in terapie wees?

Wat dink jy kan die nadeel van die benutting van animasiefilms in terapie wees?

Afsluitingsvrae:

Wat is vir elkeen van julle die belangrikste van alles wat ons vandag bespreek het?

Kofasiliteerder gee 'n kort mondelingse opsomming waarna die respondente die volgende vraag beantwoord:

Is daar enige iets wat julle sou wou byvoeg of verder oor sou wou gesels?