**Игра и личность: первые шаги**

Наталья Микляева канд. пед. наук, доцент, зав. кафедрой педагогики и методики дошкольного образования МГПИ, г. Москва

Если взрослому попытаться вспомнить свое детство, то в памяти всплывут любимые игрушки, в лучшем случае - любимые игры, но сам процесс игры восстановить практически невозможно. Поэтому нам тяжело будет определить, когда, играя, мы выбрали свой жизненный путь, сформировали свое отношение к людям и обстоятельствам, научились решать проблемные задачи. Между тем это началось еще тогда, когда мы не умели даже формулировать свои мысли.

«Мне приснился однажды сон, - рассказывает Алеша Г. - Меня кто-то тронул за плечо, и я проснулся. Я спросил: «Ты кто?». Мне ответили: «Я - мир». «Что такое мир? - сказал я. - Я забыл». - «Мир - это место, где живут люди».

Осознание того, что каждый из нас существует в этом мире, возникает обычно к 3-4 месяцам жизни. «Мы» - это «Я + мама». Малыш нервничает, когда мама раздражена, смеется, когда у нее на душе спокойно, плачет, когда она волнуется, и т.д. (Э. Эриксон): будет ли казаться мир добрым и прекрасным или, наоборот, угрожающим и полным опасностей? Насколько потом эта установка повлияет на отношение к окружающим людям? «Плохим» или «хорошим» будет считать человек мир вокруг себя?

Игровые ситуации, которые создает в это время мама, должны быть направлены на появление эмоциональной синтонии, т.е. созвучности эмоциональных переживаний детей и взрослых. Синтонии способствуют все фольклорные игры (колыбельные песни, потешки, приговорки и т.д.) во время непосредственного эмоционального общения близкого взрослого и малыша. Эмоциональное сближение вызывают любые совместные дела, когда мама или папа начинает знакомое ребенку действие, чуть затягивает следующий шаг, а затем уступает инициативу малышу, лишь корректируя завершение действия.

Постепенно малыш должен осознать границу между собой и внешним миром, отличать «Я» и «Не Я»: «Того, кто хочет» и «того, кто это обеспечивает».

После того, как появилась дифференциация между «Я» и «Не Я», начинает формироваться противопоставление «Я» - «Другие». Именно поэтому примерно в 8 месяцев дети начинают узнавать «своих» и «чужих», бояться и плакать при встрече с незнакомым человеком, пытаются спрятаться. В это время особенно важно поддержать уверенность малыша в том, что родители рядом и могут всегда прийти на помощь. Полезны игры, связанные с исчезновением и появлением, т. е. так называемые «Пряталки» и «Появлялки». Они дают возможность почувствовать «наличие» своего «Я» через восприятие значимых близких и являются прекрасной профилактикой невротических нарушений в более старшем возрасте, связанных со страхом «потери себя» при столкновении с внешним миром, в том числе c людьми, обладающими более выраженными волевыми качествами.

Следующая ступень: «Не Я» может быть «Тем, кто за меня» или «Тем, кто против меня». Если папа и мама пытаются воспитать у малыша «стойкость» и «терпение» и не подходят ночью к его кроватке, когда тот плачет навзрыд («Поплачет и перестанет, - думают они, - зато вырастет настоящим мужчиной»), то скорее всего они сформируют у него подсознательную установку на то, что он никому не нужен, что «другие», даже самые родные люди, могут быть против него. Конечно, такая установка не возникает в один момент, и будет необходимо еще не одно «подтверждение» такого «вывода» ребенка, однако уже сейчас маленький человечек учится верить или не верить тем, кто его воспитывает. А это определяет в дальнейшем успешность или неуспешность воспитательских воздействий на него.

Итак, у малыша к 1-1,5 годам формируются первые эмоциональные обобщения, касающиеся его поведения с близкими людьми и отношения к внешнему миру. Хоментаускас Г.Т. определяет их как:

- «Я нужен и любим, и я люблю вас тоже»;

- «Я нужен и любим, а вы существуете ради меня»;

- «Я нелюбим, но я от всей души желаю приблизиться к вам»;

- «Я не нужен и нелюбим, оставьте меня в покое».

В соответствии с ними ребенок делает выводы и о себе: «Я, в целом, хороший» или «Я, в целом, плохой». «Хороший» для малыша - это не тот, кто действует по требованию взрослого или как требуется в обществе. «Хороший» - это тот, кого любят.

Если взрослые поддерживают у ребенка его желание быть «хорошим» - через одобряющую улыбку, подбадривающий жест, дружеское прикосновение, взгляд в глаза, речевую оценку поведения, - то они формируют самоуважение подрастающего человечка.

Игровые действия в это время носят ярко выраженный подражательный характер. Например, девочка всегда убаюкивает и кормит только тех животных, на которых эти действия были показаны мамой или воспитательницей. Для ребенка еще неважно, насколько игрушка похожа на реальный персонаж. Важно только, чтобы это была та самая игрушка, с которой взрослый играл вместе с ребенком.

Идентификация с игрушкой, с тем или иным персонажем позволяет не только посмотреть на себя со стороны, но и «примерить» к себе те качества, которые являются характерными для этого персонажа. Поэтому родители, которые покупают игрушки в виде большеглазых, красочных, приятных на ощупь монстров, должны в первую очередь отдавать себе отчет в том, на что они толкают свое дитя.

Мы часто не задумываемся над тем, как легко можем вторгнуться в детский мир и разрушить его своими руками. Когда малыши привыкают засыпать рядом с каким-нибудь Гремми, они, конечно, будут меньше бояться темноты, потому что их охраняет монстр, однако это достигается ценой сопричастности, как говорил известный детский психолог А.Н. Леонтьев, с «интимным кругом общения» чудовищ. В итоге ребенок начинает идентифицировать себя наполовину с миром людей, наполовину - с миром демонов. Однако для детей раннего возраста не бывает «половин»: для них весь мир делится на «своих», а поэтому «хороших», и «чужих», потенциально - «плохих». Все детские сказки только подчеркивают данное противопоставление.

Подрастая, ребенок узнает, кем на самом деле является монстр или его любимое «чудо-юдо», однако один раз запущенные механизмы идентификации продолжают работать, но только уже на уровне подсознания. А значит, где-нибудь внутри всегда будет жить чувство уверенности в том, что когда тебе страшно или плохо, то на помощь можно позвать даже нечто ужасное и несущее смерть (не тебе, а другим!) людям.

Поэтому родителям нужно давать себе отчет, перед каким выбором они ставят детей, особенно в тот период, когда формируются сами механизмы идентификации. В это время желательно не предлагать детям роли отрицательных персонажей. Если же вы привлекаете такие игрушки, то ваша задача - дать им однозначно «плохую» оценку, а в конце игры они обязательно должны «получить по заслугам», потому что они действовали так, как «нельзя» действовать в человеческом обществе.

Примерно к 2-м годам ребенок начинает осознавать: чтобы быть для других «хорошим», нужно что-то делать так, как требует взрослый, так, как «надо».

Для ребенка важно «поиграть» оценкой взрослого, примерить к себе роль «плохого» и «хорошего», наблюдая при этом, что из данной затеи выйдет.

В описываемый период часто возникают ориентировочные, или «пробующие», действия, малыш как бы балансирует между положительной и отрицательной оценками взрослого: ребенок сначала ласкается, а затем ведет себя так, словно хочет «вывести» взрослого из себя. При этом дети словно вслепую нащупывают оптимальную дистанцию общения с близким человеком, определяют границы, где «еще можно», а где «уже нельзя» вступать на чужую территорию.

Если эту дистанцию, с одной стороны, сделать слишком маленькой и взрослые будут открыто восхищаться сверхнезависимым поведением малыша, он почувствует себя центром Вселенной. Кроме того, родители рискуют потерять уважение своего чада, когда оно достигнет подросткового возраста. С другой стороны, если взрослые «спохватятся» и начнут спустя 1-2 года предъявлять повышенные требования к ребенку, противопоставляя его «Хочу» их «Надо», «Нельзя» и «Стыдно», то это может привести к возникновению истерического невроза. Чтобы этого не происходило, можно практиковать игры типа «Хваталок» и «Бросалок», проводимые в группе детей. В этом случае реализуется потребность «обладать» (я хочу, а мне не дают).

При нормальных обстоятельствах умение определять и «держать» дистанцию общения с другими людьми помогает сформировать механизмы психологической защиты, становится основой культуры поведения ребенка.

В это время лучше перевести его внимание со взрослого (родителя и воспитателя) на сверстника. Перед взрослым стоят при этом две задачи: открыть вместе с ребенком сюжетную игру и представить сверстника как возможного партнера по игре.

Пока существуют разновозрастные детские группы, игра может передаваться стихийным, традиционным путем от одного поколения детей к другому. Каждому приходилось наблюдать за карапузами, которые подолгу могут стоять и смотреть, как играют на площадке старшие дети. Постепенно малыши втягиваются в общую игру: поначалу как исполнители приказаний, инструкций более старших детей, уже умеющих иг-рать, которым недостает партнеров, а затем они становятся полноправными членами играющей группы. Этой постепенностью и обеспечивается преемственность игровой культуры, ее сохранение. Ведь игра - это не просто деятельность с различными игрушками и предметами, в игре моделируются социальные отношения.

Постепенно игровой опыт детей обогащается. Уже сформированы взаимосвязи между такими компонентами личности ребенка, как «Я есть» и «Я умею».

«Я умею» - это стремление быть, как взрослый. «Я хочу» - ощущение, что твои возможности пока ограничены. В игре малыш может действительно почувствовать себя взрослым, испытав при этом эмоциональное удовлетворение. Поэтому игра способствует формированию у ребенка ощущения самореализации в мире людей - как взрослых, так и сверстников.

Теперь ребенок «может» именно то, что «хочет» САМ.

С этого момента начинает формироваться взаимосвязь между самооценкой ребенка (как обобщенного представления о том, что «Он умеет») и уровнем его притязаний (как обобщенного представления о том, что «Он имеет право хотеть»). Иногда в этом дуэте происходит внутренний конфликт. Самопринятие («Я есть») вступает в борьбу с самооценкой и уровнем притязаний.

В итоге, например в случае развода родителей, ребенок пытается «защитить» себя и близких ему людей с помощью ритуального поведения, навязчивых действий. Профилактикой подобных состояний являются игры типа «Шумелок», «Кричалок», когда ребенку предлагается заявить о себе, утвердить себя с помощью крика, шума, а затем - демонстрации спокойного, «самоутвердившегося» поведения.

При отсутствии таких проблем возникает не противопоставление, а соединение всех сформировавшихся до 3-х лет жизни ребенка структур личности в виде «Глобального Я», которое выражается в появлении знаменитого феномена «Я сам!». Теперь речь действительно идет о самостоятельности. Именно сейчас ребенок впервые в состоянии делать выбор между альтернативами поведения.

Когда появляется феномен «Я сам!», ребенку необходимо выработать собственный способ самоутверждения. Если к тому моменту сформирован положительный образ «Я есть», то это сделать значительно легче.

Когда у ребенка с неустойчивым или отрицательным самоуважением что-то длительное время «не получается», то появляются проблемы либо с самовыражением, либо с самоуважением. Любая ситуация, которая требует доказать, что «Я действительно есть», может вызвать тревогу, панику, бегство. Впоследствии это ведет к эмоциональным срывам из-за ощущения своей беспомощности («Я не могу!»). Нередко такие срывы возникают на фоне длительных конфликтов между родителями, происходящих на глазах ребенка. Особенно, когда «заинтересованные» члены семьи пытаются «переманить» малыша на свою сторону. Возникает внутренний конфликт между «Я сам!» и «Не получается!».

Решить это противоречие поможет игровая терапия, включение детей в игровые и партнерские взаимодействия, позволяющие «отрепетировать» все варианты своего поведения в проблемных ситуациях и выбрать оптимальный.

При этом, однако, следует учитывать, что наибольшим потенциалом для дальнейшего личностного роста и развития ребенка обладает сюжетно-ролевая игра, которая к 3 - 3,5 годам жизни малыша только начинает формироваться, но это - уже другая история …