

# Игра как диагностическое средство в психологическом консультировании

А. А. Шведовская

Одна из важнейших задач в практике семейного консультирования — своевременное выявление и коррекция неблагоприятных вариантов детско-родительских отношений (ДРО). Проблема диагностики детско-родительских отношений имеет двойственную природу. Картину взаимоотношений необходимо учитывать, с одной стороны, с точки зрения взрослого, с другой — самого ребенка. Эти два видения семейной ситуации могут не совпадать и служить для психолога-консультанта источником информации.

Рассмотрим наиболее трудоемкий и специфический процесс диагностики переживания ребенком детско-родительских отношений. Чем младше ребенок, тем сложнее получить от него сведения о том, что он чувствует, думает, как воспринимает взаимодействие с родителями, братьями и сестрами, другими близкими людьми. Практика показывает недостаточность диагностических средств в этой области. Среди наиболее информативных используется игра ребенка. Игра в качестве одного из диагностических средств работы с детьми давно привлекает внимание психологов, так как игровая форма взаимодействия имеет множество преимуществ благодаря глубокому символическому значению игровых проявлений ребенка (М. Кляйн, Г. Л. Лэндред, С. Миллер, В. Оклендер и др.).

В проективном тестировании и консультативной работе достаточно широко распространены различные виды режиссерских игр, игр-драматизаций, тестов с игрушками, построенных на основе использования предметов-заместителей (марионетки, куклы и др.). Игровая диагностика внутрисемейных переживаний ребенка позволяет приблизиться к его реальным чувствам и личностно-смысловым образованиям; понять имеющиеся у ребенка способы разрешения конфликтных ситуаций; выявить принимаемые им поло-ролевые и ценностные образцы поведения; получить развернутую картину аффективно смоделированных особенностей семейного взаимодействия. Однако в настоящее время еще недостаточно изучены и стандартизированы параметры, позволяющие использовать игру как диагностический инструмент при психологическом консультировании в случае нарушений детско-родительских отношений.

В связи с высокой актуальностью проблемы разработки возрастно-адекватных диагностических средств в области семейного консультирования нами было проведено исследование возможностей использования режиссерской игры как одного из видов сюжетно-ролевой игры для выявления переживаний ребенком психотравмирующих сторон внутрисемейного взаимодействия. Основной целью исследования было выявление качественных критериев оценки игровых действий, позволяющих эффективно диагностировать особенности детско-родительских отношений.

Исследование проводилось в несколько этапов. На основе первичной диагностики с использованием широко известных в практике семейного консультирования методик «Рису-

нок семьи» и модифицированного цветового теста отношений была выявлена зона неблагополучия в семейном взаимодействии, которая характеризовалась степенью неблагополучия, отраженной в коэффициенте неблагополучия, и наличием проблемного члена семьи. В ходе исследования были выявлены формы неблагополучия в ДРО. К ним относятся отсутствие семейной сплоченности, непринятие ребенка взрослым, игнорирование какого-либо из членов семьи, межсиблинговые конфликты, доминирование одного из членов семьи. Анализировались случаи выраженного позитивного, негативного или амбивалентного отношения к какому-либо из членов семьи, идентификации с каким-либо членом семьи (как позитивно, так и негативно переживаемой), наличие группировок, коалиций в семейном взаимодействии.

Полученные данные были соотнесены с результатами специально разработанной диагностической игры «в семью». Задача состояла в том, чтобы показать значимость и диагностическую продуктивность режиссерской формы сюжетно-ролевой игры для изучения переживаний ребенком внутрисемейной ситуации.

Диагностическое занятие строилось следующим образом. Ребенок играл самостоятельно, ему принадлежала инициатива в выборе сюжета; он продумывал игровые действия персонажей, организовывал мизансцены; сам исполнял все роли, сопровождая игру комментариями и пояснениями. В ходе диагностического обследования анализировались особенности исполнения ролей, символизм ролевых действий, характер ролевой речи.

Игровая методика включала в себя следующие структурно-образующие части:

*Игровой материал.* Он подобран таким образом, что позволяет в символической форме выразить широкий спектр чувств ребенка; проявить особенности взаимоотношений и ролевых распределений в семье.

*Тактика взаимодействия психолога с ребенком.* Она строится на основе эмоционально-положительных отношений, содержит директивные и недирективные элементы, что позволяет подвести ребенка к воспроизведению в игре действий, отражающих его реальные переживания.

Директивные компоненты сводятся к тому, что психолог предлагает ребенку поиграть «в семью». В процессе игры психолог вводит конфликтные ситуации типа разлуки с близким взрослым, ситуации оплошности и т. п. Недирективные компоненты состоят в том, что ребенку позволяют самому выбирать желаемые формы поведения.

*Формальные и содержательные критерии оценки игровых действий.* К первому блоку относятся продолжительность и основное содержание игры, степень речевой активности, используемые речевые формы. Ко второму блоку относятся доминирующий сюжет игры, основные предметные предпочтения, выраженность эмоционального отношения, наличие агрессивных предметов в сюжете и намеренных конфликтных ситуаций, реакция на окончание игры.

Игровой материал разделен на три категории: персонажные игрушки с фиксированной игровой функцией; игровые предметы для неструктурированных игр; заместители предметов быта.

В приведенной ниже таблице содержится список используемых игровых предметов с указанием символических функций, закрепленных за каждым из них. Функции указаны не в полном объеме, так как при реализации игровых действий в конкретной ситуации возможны дополнительные функциональные трактовки. Выделенные функции позволяют в дальнейшем интерпретировать смысловое содержание игры в проективно-символических категориях.

Приписывание символических функций игровым предметам ведет свое начало от игровой терапии [18]. Игровые предметы как для терапии, так и для диагностики отбираются на основе их предполагаемой ассоциативной значимости. Среди наиболее часто употребляемых предметов можно назвать кукол, представляющих взрослых и детей обоего пола, ме-

бель и другие предметы домашнего обихода. Предполагается, что игра с таким материалом позволит раскрыть отношение ребенка к семье, выявить страхи, агрессивность, соперничество [1].

Таблица

Стимульный материал для игровых методик

Название игрового предмета	Основная функция
<i>Предметы для неструктурированных и бытовых игр</i>	
Посуда: тарелки, чашки, ложки	Воссоздание предметно-ситуативных взаимодействий
Мебель: для кухни, спальни, гостиной	
Пистолет	Проявление направленной агрессии
Бубен	Проявление гиперактивности
Грузовик	Возможность ситуативных исключений персонажа, проявление гиперактивности
Домики (2 шт.)	Размещение персонажей, сепарация
Игрушка с инерционно-циклическим способом использования (например, «Дюймовочка»)	Выражение ненаправленной агрессии, познавательной активности
Ремешок, веревочка	Возможное наказание, агрессия
<i>Неоформленные многофункциональные предметы</i>	
Кубики	Замещение значимых предметов (телевизор, компьютер, мебель)
Пластилин	Привнесение новых предметов, конструирование
Материя	Выражение неприятия, негативизма, возможность спрятать персонаж
<i>Персонажные игрушки (куклы)</i>	
Женская фигура (3 шт.)	Мама, взрослая сестра, бабушка, взрослый вне семьи
Мужская фигура (3 шт.)	Папа, взрослый брат, взрослый мужчина вне семьи, дедушка
Детская фигура (2 мальчика, 2 девочки)	Я, сиблинг, сверстник вне семьи
Мальш (baby)	Выражение дискомфорта, зависимости, подчинения
Солдатики (6 шт.)	Выражение направленной агрессии, инфантилизм
Кукла без лица (г-н Никто)	Замена нежелательного члена семьи, Баба Яга
Выражение агрессии, страха. Динозавр	Выражение агрессии, доминирование (муж.)
Змея	Выражение агрессии, негативизма страха (жен.)

Разработки методического обеспечения игровой диагностики детско-родительских отношений велись в отечественной практике А. С. Спиваковской и Т. Н. Пуховой.

Исследование особенностей переживаний ребенком детско-родительских отношений проводилось в два этапа. В ходе первого этапа исследования была использована недирективная форма режиссерской сюжетно-ролевой игры. Второй этап исследования включал направленную (с участием психолога) игру «в семью». Диагностическое значение имеет выбор игровых предметов и персонажей, включенных в моделирование ситуации семейного взаимодействия, аффективное отношение к персонажам, которые символизируют чле-

нов семьи и самого ребенка, особенности сюжета, отражающего жизнь семьи. Методика совмещает в себе как директивные, так и недирективные компоненты, в отличие от полностью недирективной свободной игры.

### Первый этап игровой диагностики

Первая диагностическая игра носит свободный характер. Ребенок может играть со всеми игрушками. Так, как он хочет, без внешнего вмешательства и ограничений. После игры ребенку дается несложное и интересное задание. Например, пройти лабиринт, подобрать предметы по цвету или форме, найти «четвертый лишний». Это позволяет завершить процедуру на положительной эмоциональной ноте.

Во время игры психолог ведет наблюдение за ребенком. При возникающих затруднениях, например, если ребенок не может начать игру из-за чрезмерной робости, психолог пытается активизировать его игровую деятельность, выразить поддержку, одобрение, подтвердить разрешение делать с игрушками все, что захочется.

В протоколе наблюдения фиксируются показатели двигательной и речевой активности ребенка, а также предметные и сюжетные предпочтения в игре. Данные протокола оцениваются по определенным диагностическим характеристикам игровой деятельности, включающим в себя два блока критериев оценки. Первый блок отражает формальные характеристики игры, второй — индивидуальные особенности игровой деятельности.

Напомним, что к первому блоку критериев относятся следующие характеристики игры: продолжительность, основное содержание, степень речевой активности, основные используемые речевые формы, особенности поло-ролевой идентификации, уровень предметного замещения, степень освоения пространства, обобщенный уровень игровой деятельности. Ко второму блоку относятся доминирующий сюжет игры, основные предметные предпочтения, степень выраженности эмоционального отношения, наличие агрессивных предметов в сюжете, наличие намеренных конфликтных ситуаций, реакция на окончание игры.

В нашем исследовании принимали участие 25 семей, имеющих детей старшего дошкольного возраста. У 8 семей наблюдалось выраженное неблагополучие в детско-родительских отношениях. Таким образом, выборка составляла 8 детей в возрасте от 5 до 6 лет.

Результаты исследования показали, что свободная игра оказалась достаточно разнородной по сюжетным линиям. Содержание свободной игры было в основном предметно-манипулятивным, с элементами ролевого поведения в некоторых случаях. Доминирующими сюжетами в свободной игре были конфликты между персонажами (36 %) и бытовые взаимодействия (18 %). Также присутствовали сюжеты с выполнением правилосообразных действий, различного рода коммуникаций, медицинские сюжеты.

Выбор ребенком игровых предметов был мотивирован скорее общим предпочтением данного вида игрушек. Для игры в большинстве случаев выбирались предметы с агрессивными характеристиками (64 %) и шумовые предметы (18 %). Выраженность эмоционального отношения к персонажам, предметам, членам семьи была на среднем уровне (45 %). Она проявлялась в частых повторениях определенных действий (манипулирование бытовыми или агрессивными предметами, шумовые действия), а также в частом использовании одних и тех же персонажей (Баба Яга, динозавр, кукла). Большинство детей показали достаточно высокий уровень развития игры (72 %) и высокую степень речевой активности во время игры (64 %). Основными речевыми формами в процессе игры были описательная речь (45 %), озвучивание действий (36 %) и диалог с психологом (82 %).

Таким образом, по результатам свободной игры сделан вывод об актуальном уровне развития игры, об индивидуальных особенностях ребенка, о предпочитаемых игровых предметах и действиях. Данные свободной игры также могут быть использованы для уточ-

нения диагностической информативности выделенных характеристик игровой деятельности, получаемых при последующем проведении направленной игры.

## Второй этап игровой диагностики

Ко второму этапу диагностирования относится проведение направленной игры «в семью» (методика «Один день из жизни моей семьи»). Она используется для выявления особенностей переживания ребенком семейной ситуации, объективирования реальных внутрисемейных конфликтов, для выявления отношения ребенка к членам своей семьи и к своему месту и семейному взаимодействию.

Так как вторая игровая серия проводится обычно спустя какое-то время после первой, ребенку дается время на ориентировку в ситуации и адаптацию к предметной среде. Направленность игры заключается в том, что ребенку предлагается поселить в игровой домик «свою семью», выбрать какой-нибудь день недели и проиграть его. При успешном принятии ребенком игровой ситуации психолог оказывает минимальное влияние на игру, следуя сюжетной логике, задаваемой ребенком. Психолог в основном ограничивается выражением интереса, одобрения, поддержки, задает уточняющие вопросы. Директивным компонентом данной сюжетно-ролевой игры является введение в процедуру трех видов конфликтов: сепарации мамы (отъезд мамы в командировку, к друзьям, родственникам), нанесения материального ущерба (разбилась чашка, тарелка), сепарации «я» (потерялся на прогулке, отстал по дороге).

В случае непринятия ребенком тестовой ситуации психолог более активно включается в игру, возлагая на себя режиссерскую функцию, выбирая для себя какую-нибудь из ролей и постепенно передавая ведущие роли ребенку. Например, психолог берет персонажную куклу-маму и «уезжает на поезде по делам», тем самым он усугубляет конфликтную ситуацию и подталкивает ребенка к ответным действиям.

В проведенном нами исследовании были получены результаты, подтверждающие диагностическую значимость направленного проигрывания детьми сюжета «Один день из жизни моей семьи». В ситуации направленной игры с психологом дети показали большую эмоциональную включенность в игру, желание продолжить ее. Интересно, что эмоциональная выраженность отношения к игре резко возросла в этой серии эксперимента (направленная игра «в семью»).

То, что психолог задает ребенку направление, в котором возможно дальнейшее развертывание игровых действий, для ребенка является стимулом к последующим сюжетным преобразованиям, но в то же время не определяет характера этих преобразований.

Показательно, что наиболее яркие сюжеты из первой игры могут переходить во вторую. Вмешательство взрослого не влияет на своеобразие игры ребенка. Сюжет с постоянным возвращением к приготовлению еды, функциональное использование предмета в необычной трактовке (например, возвращение к использованию веревки различными персонажами или «поедание» куклы Бабой Ягой) переходят из первой игры во вторую, хотя их могут разделять и определенные промежутки времени. Индивидуальность игры при направленной игре не теряется.

Оценочные критерии игры позволили объединить полученные данные в определенные подгруппы. Игры можно разделить по ролям, функциональным значениям игровых предметов и особенностям игровых действий.

1. По направленности доминирующего сюжета выделяются:

- конфликтные взаимодействия — война, ловля бандитов, попытки спрятаться от Бабы Яги, действия в милицейском участке, нападение змеи;
- бытовые — приготовление еды, прогулка, меблировка домика, укладывание спать;

- медицинские — делать прививки, лечить;
  - коммуникативные — приезд гостей, поход в гости;
  - правилосообразные действия — выполнение стереотипных действий (режимные моменты, отношения «продавец — покупатель»).
2. По предметным предпочтениям выделяются:
- функционально-агрессивные — Баба Яга, динозавр, солдатики, змея и т. д.;
  - шумовые игрушки — механическая «Дюймовочка», машинка, бубон;
  - бытовые предметы — посуда, мебель, аналоги пищи;
  - предметы-заместители — веревка, кубики;
  - медицинские принадлежности — шприц, градусник;
  - куклы.
3. По выраженности эмоционального отношения выделяются:
- отношение к агрессивному персонажу, действию (Баба Яга ловит Кузю, война, издевательства над домашней собачкой, нападение змеи на маму);
  - отношение к позитивному взаимодействию — моделирование семейной целостности («все вместе пьем чай», «к нам в гости приехала бабушка», «я помогаю маме мыть посуду»),
4. По наличию намеренных конфликтных ситуаций выделяются:
- война;
  - нападение на персонажа;
  - сепарация персонажа.

Из направленного конфликта игры «в семью» наиболее выражен благополучный выход из ситуации «я потерялся» (82 %) и ситуации отъезда мамы в командировку, хождения в гости к знакомым, родственникам (45 %). Наибольшее непринятие конфликта было в ситуации причинения материального ущерба (36 %). Также здесь наблюдается большое число неблагоприятных выходов (36 %). Испытуемые объясняли благополучное разрешение сепарации с мамой тем, что они могут остаться дома с бабушкой, папой, с кем-то из близких и даже остаться в детском саду. Ситуация сепарации с мамой наиболее чувствительно выявляет обостренную привязанность к матери, возможную нехватку теплоты в общении с ней и другие острые проявления неблагополучия в детско-родительских отношениях.

Нанесение материального ущерба — наиболее часто встречаемый в реальной жизни конфликт. Непринятие этой ситуации как конфликтной диагностично. Игра позволяет выявить случаи боязни ребенком жестких санкций со стороны взрослого, она отражает гиперсоциализирующие тенденции воспитательной позиции в отношении ребенка со стороны взрослого. Для ребенка становится неприемлемым разбить чашку или тарелку даже случайно, и, соответственно, конструктивного выхода из данной ситуации он не видит, заменяя его рационализацией («а она была пластмассовая и не разбилась» и т. д.) или полностью игнорируя эту ситуацию («нет, такого не может быть», «я такого никогда не делаю»).

Внутренний дискомфорт от переживания нарушенных детско-родительских отношений отражен в выборе испытуемыми игровой предметной среды. Выбор членов семьи и подходящих им персонажей для участия в разыгрывании сюжета «Один день из жизни твоей семьи» показал информативность в выявлении таких возможных форм семейного неблагополучия, как отвержение, непринятие реальных взаимодействий с определенным членом семьи, депривация потребности в тесном позитивном контакте со значимыми взрослыми.

Наряду с отражением в игре реального состава семьи наблюдалось расширение состава семьи за счет сверстников, животных, не проживающих совместно прародителей (36 %). Выбор персонажей для членов семьи был в основном адекватным по возрастным и гендерным характеристикам (64 %). Для роли родителей выбирались куклы большего размера, для роли детей — меньшего. В то же время неадекватные персонажные позиции наблюдались в 36 % случаев (доминирование сестры/брата — выбор для младшего сиблинга куклы большего размера, преуменьшение или преувеличение собственной роли в семье — выбор для себя фигурки малыша или большой куклы).

Таким образом, направленная игра позволила выявить картину эмоционального отношения ребенка к членам своей семьи на фоне общего повышения уровня игровой деятельности, вербальной активности, заинтересованности ребенка в диагностической ситуации. По результатам проведения диагностической игры нами выделены группы неблагополучия в соответствии с тем, кто является для ребенка основным проблемным, психотравмирующим лицом в семье:

1) конфликтные отношения с матерью — варианты переживания отвержения с ее стороны, холодности, доминирования, чрезмерных требований или непоследовательности;

2) конфликтные отношения с отцом или другими взрослыми членами семьи — варианты переживания отдаленности, доминирования кого-либо из членов семьи, недостатка совместной деятельности;

3) межсиблинговые конфликты — переживание ревности, доминирования сиблинга, агрессии, недостатка кооперативных отношений;

4) смешанные конфликты — возможные наложения конфликтных линий, переживание трудностей взаимодействия с несколькими членами семьи или периодическая смена очагов конфликтности.

Дети, показавшие зону конфликтности в отношениях с матерью при сюжетно-ролевой игре «в семью», имели высокую степень выраженности следующих характеристик игры: конфликтную направленность доминирующего сюжета (100 %), выраженность эмоционального отношения к агрессивным предметам и действиям (67 %). В большинстве случаев показан расширенный состав семьи (67 %), благополучный и конструктивный выход из тестовых конфликтов (56 %). При этом не было выявлено выбора характерного персонажа для реализации роли «я». Но для проблемного члена семьи (мамы) персонаж выбирался адекватным по гендерному и возрастному признакам (67 %). Интересно, что по сравнению с другими группами уровень развития игровой деятельности в данной группе детей несколько снижен, а время игры повышено. Нарушения ДРО в сфере взаимодействия с матерью проявляются в игре в конфликтном характере игровых действий, использовании агрессивных персонажей и расширении игрового состава семьи.

Дети, показавшие нарушение ДРО в сфере взаимодействия с отцом, в отличие от детей других групп, часто исключают кого-либо из состава семьи (50 %) или включают в него домашних животных (50 %). Данная группа испытуемых использовала в сюжете намеренные конфликты с нападением на персонажей (100 %) и чаще игнорировала тестовые конфликтные ситуации (50 %). В качестве персонажа для реализации роли «я» в 50 % случаев испытуемые выбирали агрессивные по функции игровые предметы.

При межсиблинговых конфликтах выражены сюжеты, моделирующие коммуникативные взаимодействия (33 %). Состав семьи расширяется (67 %), с одновременным исключением проблемного члена семьи (33 %). Выходы из тестовых конфликтов, в большинстве случаев благополучные (56 %). Персонаж «я» выбирается адекватным по размеру и гендерным признакам.

В смешанном виде нарушений ДРО, при отсутствии четкой локализации травмирующих переживаний, направленность основного сюжета наиболее разнообразна (конфликтный, бытовой, медицинский). Эмоциональные отношения в игре по большей части склоняются к

позитивному взаимодействию персонажей. Состав семьи выбирается адекватным реальному (67 %). Адекватен и выбор персонажа для проблемного члена семьи (100 %).

Обобщая результаты игры, необходимо отметить, что у тех детей, которые находятся в дисгармоничных отношениях с матерью, сюжетно-ролевая игра наиболее конфликтна по содержанию, для нее характерно искажение моделируемого состава семьи в сторону его расширения и включения домашних животных. В данном возрасте для ребенка мать наиболее значимый и близкий член семьи, поэтому конфликтность в отношениях с ней особенно болезненно воспринимается ребенком. В диагностической сюжетно-ролевой игре это нашло яркое отражение. При дисгармоничных отношениях с отцом в игре больше персонажей и агрессивных действий. Ролевая позиция «я»-подчиненная. Отец доминирует, а его агрессивная, властная позиция является идентификационной игровой моделью для ребенка. В рассматриваемом ряду дисгармоничных отношений наименее травмирующим оказывается конфликт с сиблингом. Сюжетно-ролевая игра объективировала наиболее характерную черту этого вида конфликтов — недостаток симметричных позитивных коммуникаций. Моделируемый состав семьи расширяется за счет сверстников, тестовые конфликты (где основные действующие лица — родители) разрешаются благополучно.

Выявленные особенности игрового моделирования при определенных видах нарушенных внутрисемейных отношений позволяют установить общие характеристики игр в зависимости от типа нарушений ДРО. В данном контексте выделены обобщенные игровые стратегии, используемые в моделировании семейных отношений.

**Игровые стратегии** (при наличии переживания семейной дисгармонии):

1) привнесение агрессивных, протестных, конфликтных элементов в игру. Выраженность агрессивно-наступательных или защитных тенденций может быть как символической (выбор соответствующего персонажа), так и прямой (выбор сюжетного действия);

2) нивелирование собственной активности, моделирование пассивности, подавленности, подчиненности внешним обстоятельствам (в символической или прямой форме);

3) защитное приукрашивание, идеализация семейных взаимодействий, показ жизни семьи как исключительно праздничной, а своей роли в ней — как всеми одобряемой, с оценочной похвалой от всех членов семьи;

4) эмоциональный нейтралитет, воспроизведение стандартных, нейтральных, правилосообразных игровых действий в показе отношений между членами семьи (выполнение режимных моментов, стереотипных бытовых взаимодействий).

В результате анализа протоколов сюжетно-ролевых игр с заданным сюжетом «Семья» по критериям «тип нарушения ДРО» и «вид игровой стратегии» выявлены наиболее характерные их соотношения.

Для локализации конфликтных отношений в сфере взаимодействия с матерью для данной выборки характерны следующие стратегии: наступательная или защитная агрессия и пассивное переживание подчиненности.

В качестве иллюстрации парного типа нарушений ДРО приведем пример протокола игры Жени М. (6 лет). Девочка показала в моделировании семейных отношений стойкое предпочтение сюжета с похищением младшего члена семьи Бабой Ягой. Роль младшего члена семьи испытуемая взяла на себя, причем с неадекватной поло-ролевой идентификацией. Она выбрала для себя в качестве персонажа фигуру мальчика, назван его Кузей. По сюжету Баба Яга приходила в дом, где жила семья, в то время, когда никого дома не было, и забирала Кузю к себе с комментариями: «Бабе Яге нужен обед». Кузю спасает вначале друг Кузи. Во второй раз — «красавица эльф». Ни мама, ни бабушка не делают попыток освободить Кузю, хотя проживают вместе с ним в домике. На тестовую сепарацию мамы (мама уезжает в командировку) реакция спокойная. Но как только мама уезжает, сказав идентификационному персонажу (Кузе): «Ты веди себя хорошо, ничего не бойся. Я оставляю с тобой бабушку», — тут же появляется Баба Яга. Бабушка пытается защищать дом и Кузю. Для

обострения ситуации испытываемая предлагает и бабушку отправить в командировку. Игра показала, что в глазах ребенка семейная целостность постоянно подвергается внешнему деструктивному влиянию. Дальнейшую консультативную работу с Женей М. можно было бы проводить в русле объективации переживаний, которые ребенок испытывает в связи с персонажем Бабы Яги. Они могут быть связаны с отсутствующим в семье отцом или кем-то еще из родственников либо с какими-то травмирующими ситуациями в семье. Причем необходимо учитывать, что у девочки при отстаивании собственной позиции в деструктивном конфликте нет переживания надежности матери, она не ищет в матери опору, источник стабильности.

Для второго типа нарушений ДРО (переживание дисгармонии в отношениях с отцом) характерны следующие игровые стратегии: наступательная/защитная агрессия и эмоционально нейтральные игровые действия.

В качестве иллюстрации приведем пример из протокола игры Артема С. (5,5 года). Особенности ролевой позиции в семье выявлены сразу в начале игры. Артем выбрал для себя персонаж — малыша (baby), что является фактором, указывающим на переживание собственной некомпетентности, подчинения обстоятельствам. Мальчиком в основном воспроизводятся режимные сюжеты из жизни семьи. Мама готовит завтрак, варит пельмени (детальное описание процесса — «ждет 10 минут, пока они сварятся, и подает на стол»). Сын ей помогает. Показана общая деятельность с матерью при фактическом ее отсутствии с отцом: «Стал сынок кушать, покушал и лег спать. А папа пошел прогуляться во двор. Сынка с собой не взял». Мать наказывает в случае материального ущерба (ребенок разбил чашку), предпринимает меры при сепарации персонажа, символизирующего ребенка. Отец в лучшем случае ходит разговаривать на кухню с мамой (при этом персонаж, символизирующий мальчика, плачет в своей комнате после наказания) или ездит в магазин за «киндер-сюрпризом».

Примером третьего типа нарушений, выраженных в игре (межсиблинговый конфликт), может быть протокол игры Чанги Н. (6 лет). Защитное приукрашивание проявляется в том, что семейное взаимодействие происходит на фоне праздника, прихода гостей, приготовления тортов, украшения игрового домика. Все действия персонажа, символизирующего ребенка, являются социально одобряемыми, обычно заслуживающими похвалы в семейном взаимодействии. Тестовая ситуация — сепарация «я»: «Мама будет искать. Я стою, никуда не иду. Не плачу». По сюжету приехали гости: «Я сама несу на стол. Собираю. Цветочек на стол надо. День рождения». На следующий «день после приезда гостей»: «Я подметаю, вытираю стол. Делаю все красивым. Мама пришла. «Ах, как красиво!» — сказала она». Семья показана расширенной за счет появления «второй дочки» (в реальности у Чанги есть старший брат). Брат в семейное взаимодействие не включен, для него не выбрана даже персонажная кукла. Со сверстником много совместных действий аффилиативного характера (девочки спят вместе, вместе помогают няне, им няня читает книжки). Данная игра оказалась очень длительной, и желания заканчивать ее у девочки не было. В конце игры раскрылся более глубокий конфликтный слой. Семья собирает вещи и улетает во Вьетнам. Причем забирает все вещи из домика и перевозит их в новый домик. Папа остается «в России работать». Это сюжетное преобразование может быть отражением неудовлетворенности социальным положением семьи, непринятием специфики семейных отношений.

Дисгармоничные семейные отношения четвертого типа (отсутствие выраженной субъектной локализации переживания дисгармонии) показали наибольший разброс игровых стратегий. Здесь наблюдаются и агрессивные, и пассивные, и эмоционально нейтральные тенденции.

Рассмотрим в качестве примера протокол игры Насти Ф. (5,8 года). В игре «в семью», где болен ребенок, активность персонажа, символизирующего эту девочку, сведена до минимума. Ее лечат в основном окружающие (мама, подруги). При этом персонажную куклу

для себя она выбрала неадекватно большую (одного размера с мамой), даже в конце игры девочка ходит на работу и сама себе покупает платье (т. е. окончательная трансформация по взрослому). После разрешения тестовой ситуации «сепарация мамы», произошедшего в целом благополучно (дочка остается дома с папой), мама возвращается из командировки: «Мама приезжает, звонит. У нее нет ключей. Дочка уже спать легла, не открывает. Папа услышал, встал, открыл. Они радуются, здороваются. Папа ложится спать дальше. Мама идет на кухню кушать и смотреть телевизор. Подошла к дочке, наклонилась, ничего не говорит. Потом ушла на кухню». Наблюдается контраст встречи мамы с папой и с дочкой. Причем такое поведение мамы не вызывает никаких последующих реакций со стороны дочки.

Конфликт с мамой отражен еще и в опосредованных внешних влияниях на нее. Маму в командировку идет провожать не кто-нибудь, а змея. При расставании змея «целует маму за лицо» раскрытой пастью. Или в конце игры дочке на работу звонят и говорят, что мама дома заболела, надо приехать, чтобы ее лечить. Негативное воздействие на маму вызывает у нее болезненные состояния и переживания. В данном случае нарушения ДРО носят смешанный характер. Это подтверждается тем, что для сиблинга, реально присутствующего в семье, не нашлось в игре места и даже персонажа. Настя в самом начале игры отсекала попытки привлечения персонажа сиблинга в игру: «Она слишком маленькая».

## Выводы

Исследование позволило выявить возможности направленной сюжетно-ролевой игры «в семью» в диагностике особенностей переживания ребенком семейного неблагополучия. Переживание семейного неблагополучия проявлялось во время игры в проигрывании характерных для ребенка эпизодов, моделирующих специфические взаимодействия персонажей; в застревании на наиболее значимом сюжетном эпизоде — идентификации себя или какого-либо члена семьи с персонажем, вызывающим страх, изоляции какого-либо персонажа; демонстрации привязанности между персонажами.

Выявленные формы неблагополучия подтверждают данные об особенностях проблемных зон, полученные при проведении методик «Рисунок семьи» и модифицированного цветового теста отношений. В ходе проведения исследования было показано, что разработанная нами методика направленной режиссерской сюжетно-ролевой игры «Один день из жизни моей семьи» служит адекватным диагностическим средством выявления особенностей переживания ребенком ДРО. Хотя наши результаты не свидетельствуют о полном преобладании той или иной игровой стратегии при определенных нарушениях ДРО, тем не менее они могут быть полезны в диагностике особенностей внутрисемейных взаимодействий. Данная методика может использоваться в диагностической работе по выявлению причин нарушений детско-родительских отношений.

## Литература

1. Анастази А. Психологическое тестирование. Кн. 2. М., 1982.
2. Басов М. Я. Опыт методики психологических наблюдений над детьми до школьного возраста. М., 1924.
3. Бернс Р. Развитие Я-концепции и воспитание. М., 1986.
4. Блум Г. Психоаналитическая теории личности. М., 1996.
5. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. М., 1968
6. Бурлачук Л. Ф., Морозов С. М. Словарь-справочник по психодиагностике. СПб., 1999.
7. Варга А. Я., Смехов В. А. Психологическая коррекция взаимоотношений детей и родителей // Вести. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. 1986. № 4.

8. Виникотт Д. В. Разговор с родителями. М., 1995.
9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966, № 6.
10. Запорожец А. В. Основные проблемы онтогенеза психики // Избранные психологические труды: В 2 т. М., 1986. Т.1.
11. Захаров А. И. Неврозы у детей и психотерапия. СПб., 1998.
12. Захаров А. И. Предупреждение отклонений в поведении ребенка. СПб., 1997.
13. Захаров А. И. Ребенок до рождения. СПб., 1998.
14. Карабанова О. А. Игра в коррекции психического развития ребенка. М., 1997.
15. Леонтьев А. И. Проблемы развития психики. М., 1972.
16. Лисина М. И. Общение, личность и психика ребенка. М., 1997.
17. Личко А. Е. Психопатии и акцентуации характера у подростков. М., 1983.
18. Лэндред Г. Л. Игровая терапия: искусство отношений. М., 1998.
19. Миллер С. Психология игры. СПб., 1999.
20. Мухина В. С. Возрастная психология. М., 1998.
21. Новикова Е. В. О некоторых характеристиках общения между супругами // Семья и формирование личности. М., 1981.
22. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты, проблемы. М., 1995.
23. Общая психодиагностика / Под ред. А. А. Бодалева, В. В. Столина. М., 1987.
24. Оклендер В. Окна в мир ребенка. М., 1997.
25. Основы психодиагностики / Под ред. А. Г. Шмелева. Ростов н/Д, 1996.
26. Пухова Т. В. Родительские роли в режиссерской игре дошкольника // Психолог в детском саду. 1999. № 1.
27. Пухова Т. В. Возрастные и индивидуальные особенности режиссерской игры в дошкольном возрасте: Автореф....канд. дис. М., 2000.
28. Семья в психологической консультации / Под ред. А. А. Бодалева, В. В. Столина. М., 1989.
29. Соколова Е. Т. Проективные методы исследования личности. М., 1980.
30. Спиваковская А. С. Обоснование психической коррекции неадекватных родительских позиций // Семья и формирование личности. М., 1981.
31. Спиваковская А. С. Как быть родителями. М., 1985.
32. Спиваковская А. С. Нарушения игровой деятельности. М., 1980.
33. Сливаковская А. С. Профилактика детских неврозов. М., 1988.
34. Тайсон Ф., Тайсон Р. Л. Психоаналитические теории развития. Екатеринбург, 1998.
35. Урунтаева А. Г. Дошкольная психология. М., 1996.
36. Усова А. П. Воспитание общественных качеств у ребенка в игре // Психология и педагогика игры дошкольника / Под ред. А. В. Запорожца. М., 1996.
37. Фрейд А. Введение в технику детского психоанализа. М., 1991.
38. Фрейд З. Введение в психоанализ. М., 1987.
39. Шванцара Й. Диагностика психического развития. Прага, 1978

40. Эйдемиллер Э. Г. Методы семейной диагностики и психотерапии: Методическое пособие. М., 1996.
41. Эйдемиллер Э. Г., Юстиукис В. Психология и психотерапия семьи. СПб., 1999.
42. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.
43. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. М., 1995.
44. Эмоциональное здоровье вашего ребенка: Пер. с англ. М., 1996.