

ния среди учащихся. Изготовление памяток, буклетов, методических материалов должно быть направленно на повышение психологической грамотности обучающихся, обучение психологическим знаниям, имеющим ценность в критической жизненной ситуации («Как пережить потерю близкого человека», «Что такое стресс и как с ним справиться», «Способы разрешения конфликта», «От любви до ненависти», «Зависимость и созависимость», «Дружба и предательство» и т.д.).

В направлении межведомственного взаимодействия основной задачей является поддержание контактов со специализированными медицинскими, социальными, психотерапевтическими учреждениями районного (краевого) уровня с целью профилактики суицидального поведения, а также в ситуации совершенного суицида (его попытки) и своевременное направление субъектов образовательного процесса в специализированные учреждения.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КОРРЕКЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДРОСТКОВ МЕТОДОМ СИМВОЛДРАМЫ

Рыженко С.К.

*МАОУ ВПО «Краснодарский
муниципальный медицинский институт
высшего сестринского образования»,*

ГБОУ ККИДППО

Краснодар, Россия

Чем притягательны компьютерные игры для подростков? На увлеченность компьютерными играми влияют такие внешние факторы как подростковая субкультура, при этом межличностное общение, основанное на интересе к компьютерным играм, позволяет добиться признания в референтной группе и определенного социального статуса. Глубоко личностным, чаще бессознательным мотивом данного увлечения является замещающая активность, т.е. деятельность,

позволяющая альтернативным образом реализовать соответствующие возрастные и индивидуальные потребности подростка. При наличии определенных личностных предрасполагающих факторов, происходит переход безобидного увлечения подростка в компьютерную зависимость. Основные критерии этого перехода: нарастание социально-психологической дезадаптации подростка, причинение вреда здоровью, рост напряженности и конфликтности в отношении с близкими, потеря интереса к учебе, ограничение других способов получения удовольствия, регуляция эмоционального состояния с помощью игры.

Роль, агрессивность, архетипичность. В наибольшей степени подростков привлекают ролевые компьютерные игры, где играющий имеет наибольшие возможности идентификации с персонажем. Идентификация связана с измененным состоянием психики во время игры - переживанием «опыта потока», что приводит к потере чувства реального времени у игрока, расщеплением «Я» на реальное и виртуальное. Виртуальное Я игрока максимально приближается к идеальному Я личности, а потребность в социальной и полоролевой идентификации подростка, актуализирует смену, «пробу» ролей в виртуальной реальности. Другой притягательный аспект – агрессивность большинства компьютерных игр. Агрессивные импульсы обычно подавляются в жизни, как неодобряемые социумом, их действие усиливается в пубертатный период и если естественной возрастной агрессивности подростка не предоставлены безопасные выходы, эти импульсы сублимируются в игре. Сюжеты ролевых компьютерных игр в какой-то мере отражают психопатологию их авторов, однако популярность игр обусловлена в целом общим стремлением разработчиков к использованию символов коллективного бессознательного. Игра становится по-настоящему популярной, если в ней удовлетворяются архаические потребности: нарциссические, оральные, аналь-

ные, эдипальные. Подобно сказкам в компьютерных играх действие происходит по принципу «жили – были» где-то в «центре мира», то есть в каком-то «тридевятом царстве, тридесятом государстве». Путь Героя, отражающий процессы инициации, предполагает ряд столкновений и испытаний: Подземный лабиринт, Чудовище, Смерть, Битва с драконом. Самость часто проецируется как сокровище или артефакт, который является целью Пути.

Личность игрока. Риск развития зависимости у подростка тем выше, чем выше его общая конституциональная и личностная уязвимость. Компьютерная зависимость является угрозой для слабо социализированных, не уверенных в себе, тревожных, стрессонеустойчивых, неспособных переносить фрустрации подростков. Подростки с акцентуациями характера имеют различную игровую активность, отличаются игровыми мотивами, поведением в игре и игровыми предпочтениями. Способом активной самореализации, достижения целей игра становится для шизоидных подростков. Для эпилептоидов характерно накопительство, стремление к власти и высокому социальному статусу в игре, высокая агрессивность. В наименьшей степени подвержены развитию зависимости подростки истероидной акцентуации.

Психологическая коррекция методом символдрамы. Метод символдрамы позволяет экологично «переместить» подростка из мира чужих психических содержаний в свой внутренний мир, в свою символику бессознательного. Сновидения наяву являются некоторой подушкой безопасности для подростка, отрицающего позитивность реального мира, так как позволяют найти мягкие пути реконструкции Я – образа, удовлетворить архаические потребности, проявить на символическом уровне агрессивность, экспансивность, конкурентность. Например, подросток 12 лет с проблемой компьютерной зависимости отличался тревожностью, нарушением межличностных

отношений, отсутствием взаимопонимания с отцом, высокой степенью зависимости от гиперопекающей матери. В мотиве «Ручей» представился маленький, узкий ручей, который протекал на необитаемом острове. Вода была желтая, по вкусу напоминала лимонад. Источник находился в пещере, где вода вытекала из скалы. В следующем сеансе при движении к устью, ручей расширяется, вода светлеет, становится менее сладкой. Пациент испытывает жажду и голод, что говорит о фрустрации оральных потребностей. По пути встречается пальма, на ней кокос в размер человека. Пациент достаёт, разбивает кокос. Его содержимое напоминает сгущенное молоко, пациент говорит, что не желает этой девчачьей сладости, ему хочется мяса. Далее на берегу ручья в мотиве спонтанно появляется слон. Пациент желает его убить, рассуждая, что мяса слона ему хватит на год, но потом говорит, что не может и ему придётся пить сладкое кокосовое молоко, что демонстрирует блокаду агрессии по отношению к отцу. На завершающем этапе терапии, в мотиве «Путешествие с экспедицией» пациент отличается активной позицией: строит временное жилище, охотится, помогает товарищам, жарит на костре мясо, строит мост через реку. Разрешение внутренних конфликтов, интеграция Я отражают позитивные изменения, как в представляемых образах, так и в реальной жизни пациента. В процессе проведенной терапии повысилась осознанность собственных чувств, возможность их выражения в социально одобряемых действиях по отношению к окружающим. Открылся творческий потенциал личности, который проявился в начале поэтической деятельности. Отношения с отцом гармонизировались, появились общие занятия.

Психологическая коррекция игровой компьютерной зависимости пяти младших подростков, основанная на индивидуальной работе методом символдрамы, проводимая от 3 до 8 месяцев в рамках диссертационного исследования

автора доказала свою эффективность. Так, существенно снизилась игровая компьютерная активность испытуемых, исчезли признаки зависимости, возросли адаптивные свойства личности, повысилась удовлетворенность межличностными отношениями. Для работы с проблемой игровой компьютерной зависимости подростков использовались мотивы: «Дерево», «Семья животных», «Луг», «Ручей», «Гора», «Дом», «Существо, выходящее из леса», «Мяч», «Представление себя на 10 лет старше», «Собственная машина», «Меч», «Лев», «Слон», «Корова», «Идеальное Я», «Получение во владение надела земли», «Крупный выигрыш в лото», «Путешествие с экспедицией», «Облако», «Прогулка на лодке», «Поиски клада», «Досмотреть ночной сон», работа с кататимными предметами.

Самореализация в игровой компьютерной деятельности является одним из ложных путей индивидуации личности и, в конечном итоге, ведет к путанице ролей, к ослаблению и потере реального Я. Путешествие же к тайнам собственного бессознательного позволяет подростку подготовиться к напряженным эмоциональным ситуациям; проявить в символической форме свою физическую активность, способность действовать в кризисных ситуациях, осуществлять психическую саморегуляцию в момент замешательства, и в итоге - обрести ресурсы для дальнейшего развития.

Литература:

1. Боев, И.В., Обухов, Я.Л. Символдрама: коррекция личностных и поведенческих нарушений. – Ставрополь: Сервисшкола, 2009.

2. Обухов, Я.Л. Символдрама: Ката- тимно-имажинативная психотерапия детей и подростков. М.: Эйдос, 1997.

3. Рыженко, С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: автореф. канд. диссерт.- Краснодар: Универс- сервис, 2009.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА ПЕДАГОГОВ С РАЗЛИЧНОЙ СТРУКТУРОЙ ЛИЧНОСТИ

Рыженко С.К.

*МАОУ ВПО «Краснодарский
муниципальный медицинский институт
высшего сестринского образования»,
ГБОУ ККИДППО
Краснодар, Россия*

Психологическая поддержка педагогов направлена на сохранение и укрепление психологического здоровья, содействие профессиональному развитию и личностному росту. Одним из факторов развития эмоционального выгорания и профессиональных деформаций в педагогической профессии являются индивидуально-психологические свойства личности.

Основу каждой личности составляет ее структура, т.е. относительно устойчивая связь и взаимодействие всех сторон как целостного образования. Структура личности достаточно устойчива во времени и обладает потенциалом медленных изменений. Направленность педагогической деятельности, мотивация, представление о себе как педагоге, отношения с коллегами, родителями и учащимися тесно связаны с доминирующими компонентами основных структур личности, выделяемых психоанализом. Психодинамическая теория личности рассматривает сформировавшуюся в онтогенезе структуру личности в тесной связи с внутриличностными конфликтами, невротическими формами поведения, защитными механизмами, позицией самости, в том числе в отношении с миром объектов.

Для оказания эффективной психологической поддержки важно понимать обусловленность некоторых психологических проблем педагога в профессиональной сфере его личностной структурой. Данное понимание позволяет осуществлять своевременную профилактику возможных конфликтов и негативных эмоциональных состояний с учетом слабых сторон характера, а также определять оптимальный