

ЛИТЕРАТУРА

1. Энерион (сальбутиамин) в лечении функциональной астении (отчет о клиническом изучении эффективности и переносимости препарата) / А. О. Бухановский [и др.] // Южно-Рос. мед журн. — 2002. — № 5. — С. 5–6.
2. Эффективность Ладастена в терапии астенических расстройств у пациентов с психовегетативным синдромом / Т. Г. Вознесенская [и др.] // Consilium Medicum. — 2010. — Т. 12, № 2.
3. Левин, Я. И. Мелатонин (мелаксен) в терапии инсомнии / Я. И. Левин // Рус. мед. журн. — 2005. — Т. 13. — С. 1–3.
4. Марценковский, И. А. Астенический синдром / И. А. Марценковский // Медицинские аспекты здоровья женщины. — 2007. — № 2(5).
5. Панин, Л. Е. Системны представления о гомеостазе / Л. Е. Панин // Журн. бюллетень Сибирского отделения Росс. академии мед. наук. — ГУ НИИ биохимии СО РАМН, Новосибирск: издат-во Сибирского отделения РАН. — 2007.

УДК 159.9:301.151

СПЕЦИФИКА ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ: СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Трафимчик Ж. И.

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Для современной социокультурной ситуации характерна тенденция «игроизации» общества (Е. А. Репринцева, С. А. Кравченко, Л. Т. Ретюнских), то есть проникновения игры во все сферы бытия человека, следствием чего является выхолащивание социально ценных смыслов игры и обесценивание ценностно-смыслового содержания культуры. Современная детская игровая культура подвержена тенденциям социального отчуждения, виртуализации сознания, гедонизации, эгоизации и индивидуализации игрового процесса, «варваризации» содержания детской игры. Перечисленные выше негативные тенденции развития детской игровой культуры имеют свои специфические последствия, проявляющиеся в наиболее характерных особенностях социального поведения детей и молодежи, отношениях между ними, в наборе жизненно важных для них смыслов и ценностей бытия [1]. Данные тенденции рассматриваются исследователями в качестве социальных факторов формирования игровой аддикции современной молодёжи, проявляющейся в неспособности личности сопротивляться заманчивости компьютерной игры, патологической страсти к компьютерным играм и стремлении испытать удовольствие от острых ощущений в игре. С другой стороны, ряд отечественных и зарубежных авторов подчеркивают наличие индивидуально-личностного уровня детерминации аддиктивного поведения личности, в частности, наличие негативной, деформированной, искаженной во многих сферах Я-концепции, являющейся ядром личности и отражающей особенности социализации, системы отношений к себе и внешнему миру.

В рамках нашего исследования изучение особенностей Я-концепции и ее структурно-содержательных характеристик у лиц с игровой компьютерной зависимостью является важным аспектом с точки зрения определения предмета психологического воздействия с целью дальнейшей профилактики и коррекции игровой компьютерной аддикции на этапе юношеского возраста.

В рамках данного исследования мы рассматриваем Я-концепцию как относительно устойчивую и осознанную систему выражения множественных образов Я, отражающих совокупность представлений личности в спектре реальных и идеальных самопредставлений и включающую на разных уровнях своего проявления такие компоненты как когнитивный, эмоциональный и поведенческий. Исследование Я-концепции предполагает анализ ее структурно-содержательных характеристик. Содержательные характеристики Я-концепции представлены в многообразных по составу и по форме отражения (непосредственно-чувственной, абстрактно-логической) знаниях о себе и самоотношении. Изучение

структурно-компонентных характеристик Я-концепции личности предполагает анализ степени выраженности, согласованности и устойчивости элементов Я-концепции.

Авторская модель структурно-содержательной организации Я-концепции личности включает (рисунок 1):

- когнитивный, эмоциональный и поведенческий компоненты;
- представления о своем реальном и идеальном Я, и аспекты реального и идеального Я-представления о своем физическом, социальном, телесном, моральном, семейном, религиозном Я и т.д.



Рисунок 1 — Модель структурно-содержательной организации Я-концепции личности

Структурные элементы Я-концепции понимаются как структурированные в переживаниях и представлениях личности значимые знания и отношения к себе в прошлом, настоящем и будущем; обусловлены тем реальным контекстом жизнедеятельности, социального взаимодействия, общения и деятельности, в котором функционирует и развивается индивид.

Структура Я-концепции в кризисные моменты жизни личности способна претерпевать внешние и внутренние изменения, но сохраняет то, что присуще каждой личности как представителю своего времени, возраста, пола; при наличии одних и тех же звеньев, имеет различное наполнение этих звеньев в зависимости от культуры, традиций, ценностных ориентации.

Объем выборки участвовавших в собственно эмпирическом исследовании лиц мужского пола составил 153 человека в возрасте от 16 до 21 года.

Методы исследования

Тест Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова для определения игровой компьютерной зависимости, авторский опросник «Методика исследования Я-концепции», методика диагностики межличностных отношений Т. Лири, Г. Лефожа, Р. Сазека.

Результаты исследования

На 1-м этапе исследования с помощью теста Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова была выявлена игровая компьютерная зависимость у 15 % испытуемых. На 2-м этапе эмпирического исследования с помощью авторского опросника «Методика исследования Я-концепции» было проведено изучение следующих структурно-содержательных особенностей Я-концепции молодых людей с игровой компьютерной зависимостью: изучение таких образов Я как социальный, семейный, физический и телесный, моральный и религиозный. Также с помощью авторского опросника «Методика исследования Я-концепции» было проведено изучение когнитивного, эмоционального и поведенческого компонентов в общей структуре Я-концепции личности. С помощью методики диагностики межличностных отношений Т. Лири, Г. Лефожа, Р. Сазека было проведено изучение образов реального и идеального Я, а также сделана попытка выявить и изучить новый образ Я-концепции — Я-виртуальное.

В результате Я-концепция юношей с игровой компьютерной зависимостью существенно отличалась от Я-концепции юношей, не зависимых от компьютерных игр, содержательно и по ряду структурных особенностей.

Анализ *содержательной части Я-концепции* отразил наличие у них низкого уровня самооценки и самоуважения, ригидности Я-концепции и отсутствие продуктивных поведенческих реакций с целью самосовершенствования и личностного роста; внутриличностной конфликтности, тревожности и чувства одиночества, низкой самоуверенности, отсутствие выраженного чувства симпатии к себе и ценности собственной личности, а также предполагаемой ценности собственного Я для других; трудностей в установлении межличностных контактов, социальной изолированности и неловкости, отсутствие эмоционального тепла и поддержки со стороны своей семьи, а также трудностей в соответствии собственного поведения и деятельности морально-нравственным законам и принципам, принятым в обществе.

Анализ *структурных элементов Я-концепции* юношей показал наличие: незначительной представленности в Я-концепции самохарактеристик, отражающих социальный, семейный и моральный аспекты Я; незначительной представленности эмоционального и поведенческого компонентов в общей структуре Я-концепции личности; значительной представленности нового образа Я-виртуальное в структуре целостной Я-концепции, характеризующегося гипервыраженностью противоположных реально присутствующим индивидуально-личностным свойствам доминантных, агрессивных и независимых черт поведения в виртуальной реальности компьютерной игры; значительных расхождений между образами реального и идеального Я, реального и виртуального Я, а также виртуального и идеального Я в структуре целостной Я-концепции юношей; образ Я-реальное характеризуется преобладанием конформных установок, конгруэнтности в контактах с окружающими, неуверенности в себе, податливости мнению окружающих, склонности к компромиссам; образ Я-идеальное значительно отличается от образа реального Я и характеризуется большей независимостью собственного мнения, упорством в отстаивании собственной точки зрения, тенденцией к лидерству.

Заключение

Исходя из проведенного нами исследования, мы делаем вывод о том, что зависимость формируется не у всех игроков: существует взаимосвязь между определенными личностными характеристиками и формированием зависимости. К таким личностным характеристикам мы относим ригидную, несогласованную, противоречивую Я-концепцию личности, характеризующуюся низким уровнем удовлетворенности собой как социальным субъектом, членом семьи и внутрисемейными отношениями, а также морально-нравственной стороной собственной личности, отсутствием выраженного чувства симпатии к себе и ценности собственной личности, а также продуктивных поведенческих реакций с целью самосовершенствования и личностного роста. Мы в данном случае наблюдаем определенную личностную предрасположенность к формированию зависимости, когда под действием виртуальной реальности в структуре такой личности формируется своеобразный образ виртуального Я, который, в свою очередь, характеризуется гипервыраженностью доминантных, агрессивных и независимых черт поведения в рамках виртуальной реальности компьютерной игры. Личность начинает реализовываться исключительно в рамках виртуальной реальности. Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образования очень сильной психологической зависимости от компьютера, так как постоянный уход от реальности приводит к усилению этого стремления и появлению устойчивой потребности бегства от реальности. Это также проявляется в отношении к компьютерной игре, которое у зависимых игроков изначально отличается от отношения юношей, увлекающихся компьютерными играми, но не зависимых от них. Первые рассматривают игру как средство компенсации внутриличностных проблем, как возможность самореа-

лизоваться в виртуальном мире, уйти от проблем и конфликтных ситуаций реального мира. В то время как вторые относятся к компьютерной игре как к средству саморазвития и обогащения личного опыта, который впоследствии переносится и используется в реальной жизни, в реальных человеческих взаимоотношениях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игровая аддикция школьников: природа, формы проявления, способы преодоления: сборник научных статей / под общей ред. Е. А. Репринцевой. — Курск: изд-во Курского гос. ун-та, 2008. — 159 с.
2. *Трафимчик, Ж. И.* Социально-психологические последствия увлеченности компьютерными играми на этапе юношеского возраста / Ж. И. Трафимчик // Адукацыя і выхаванне. — 2010. — № 11. — С. 73–78.
3. *Трафимчик, Ж. И.* Игровая компьютерная аддикция школьников: социально-психологический аспект / Ж. И. Трафимчик // Народная асвета. — 2011. — № 9. — С. 83–87.
4. *Трафимчик, Ж. И.* Предупреждение и этапы преодоления игровой компьютерной зависимости / Ж. И. Трафимчик // Народная асвета. — 2011. — № 1. — С. 82–86.
5. *Трафимчик, Ж. И.* Психологические особенности Я-концепции личности с игровой компьютерной зависимостью / Ж. И. Трафимчик // Высэйшая школа. — 2010. — № 6. — С. 71–75.

УДК 616.31–002.828:616.98:578.828 Н1В

КАНДИДОЗНОЕ ПОРАЖЕНИЕ КОЖИ И СЛИЗИСТОЙ У БОЛЬНЫХ С ВИЧ-ИНФЕКЦИЕЙ

Тумаш О.Л., Козорез Е. И., Мицура В. М., Кармазин В. В.

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

Учреждение образование

«Гомельская областная инфекционная клиническая больница»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Грибы *Candida* широко распространены в природе: они обнаруживаются на наружных покровах и слизистых пищеварительного тракта человека и млекопитающих, в окружающей среде, на продуктах питания. Кандиды выделяют со слизистой оболочки полости рта у 78 % ВИЧ-инфицированных больных и часто являются предшественниками других оппортунистических заболеваний. Наличие кандидоза слизистых оболочек и кожи всегда свидетельствует о наличии иммунодефицита (нарушение барьерной функции кожи и слизистой) и, чаще всего, кандидоз отмечается у больных при снижении уровня СД4 клеток менее 200 кл/мкл.

Цель исследования

Оценить частоту выявления кандидоза и факторы, влияющие на его возникновение у ВИЧ-инфицированных больных Гомельской области.

Материалы и методы исследования

Проведен ретроспективный анализ 480 амбулаторных карт ВИЧ-инфицированных больных, находящихся на диспансерном учете в консультативно-диспансерном кабинете ВИЧ/СПИД УЗ «Гомельская областная инфекционная клиническая больница». Из числа обследованных мужчины составили 53,8 % (258/480), женщины — 46,2 % (222/480); на момент осмотра 3,5 % (14/222) женщин были беременными. Средний возраст больных на момент обследования составил (Me (IQR)) 32 (28–36) лет. Среди 480 пациентов заразились половым путем 48,95 % (235/480), парентеральным путем (введение внутривенно загрязненных наркотических веществ, нанесение татуировок загрязненным инструментарием) составил 51,05 % (245/480) ВИЧ-инфицированных. Среди мужчин доля потребителей инъекционных наркотических веществ 68,99 % (177/258 случаев), среди женщин — 30,18 % (67/222 случаев), половой путь передачи инфекции был выявлен у 31 % (80/258) мужчин и 69,8 % (155/222) женщин.