

Špeciálne skóry

Mgr. Marek Orenčák

Špeciálne skóry

- Používame ich k označeniu neobvyklých charakteristík odpovedí
- Nie každá odp. musí mať pridelený ŠS
- Dohromady existuje v CS 15 špeciálnych skórov –
 - 6 slúži k identifikovaniu neobvyklých verbalizácii
 - 1 pre perseverácie
 - 4 k špeciálnym znakom obsahu
 - 2 k diferenciacii ľudských odpovedí
 - 1 pre personalizované odpovede
 - 1 pre špeciálny farbový fenomén

Neobvyklé verbalizácie

- Skúmajú kognitívnu aktivitu, resp. kognitívnu poruchu
- Pomáhajú nám popísať myslenie pacienta
- Dôležitú rolu hrajú pri diff. dg. psychóz
- Dohromady ich tvorí 6 skórov: deviované verbalizácie (DV, DR), neadekvátne kombinácie (INCOM, FABCOM, CONTAM) a neadekvátna logika (ALOG)
- Pri DV, DR, INCOM a FABCOM rozlišujeme mieru bizarnosti delení na úroveň 1 a úroveň 2

Rozlišovanie úrovne 1 a úrovne 2

- Slúži k identifikácii odpovedí, ktoré predstavujú ľahšie a závažnejšie poruchy kognitívnej aktivity
- Odlíšenie podlieha určitej miere subjektivity
- Pri signovaní sa snažíme určiť nakoľko pac. pri odpovedi prehliada realitu
- Pomôckou môže byť, že odpovede úrovne 2 si často nevieme ani predstaviť alebo ich nakresliť

Rozlišovanie úrovne 1 a úrovne 2

- Úroveň 1 – ide o relatívne mierne nelogické, fluidné, zvláštne alebo zabiehavé myslenie. Často ide o kognitívne chyby, ktoré nie sú nutne bizarné, ale ide skôr o výsledok nevhodného výberu slov, nezrelosti, nižšieho vzdelania alebo impulzivity.
- Úroveň 2 – odráža závažné narušenie myslenia, zvyčajne sú na prvý pohľad neprimerané a bizarné. Vyznačujú sa výrazne narušeným úsudkom, odchýlením sa od úlohy alebo spôsobom vyjadrenia.
- Pri signovaní úrovne neberieme do úvahy vzdelanie, intelekt, vek alebo kultúrne prostredie, to zohľadňujeme až pri interpretácii
- Ak máme pochybnosti či odpovedi patrí úroveň 2, radšej signujeme úroveň 1

Deviovaná verbalizácia (DV)

- V odpovedi subjekt uviedol neprimerané slovo alebo slová
- DV sú väčšinou ľahko identifikovateľné, pretože použité slová sú nápadné
- DV má dve formy: *neologizmy* a *redundancie* (nadbytočnosti)
- Neologizmus – pac. použije nevhodné alebo ad hoc vytvorené slovo
- Redundancia – pac. určí dvakrát povahu popisovaného objektu

Deviované verbalizácie - príklady

- Neologizmus
 - *Čumčák* jezevce s dýchacíma tēmato DV2
 - Táto krev je celá *rozplázlá* DV1
 - RTG něčího *veřejného* ramene DV2
- Redundancia
 - *Dvojitě dvojí* okraje vagíny DV2
 - *Mrtvý nebožtík* DV1
 - *Spárovaný pár* plic DV2

Deviované odpovede (DR)

- Priradujeme pri odpovediach, v ktorých sa vyskytujú nepatričné frázy, ktorými sa pac. odkláňa od bezprostrednej úlohy
- Nemusia byť nutne bizarné, ale do odpovede je vložená fráza, ktorá nie je relevantná k úlohe alebo pac. v odpovedi odbieha od témy
- Niektoré DR obsahujú aj DV, ak sa vyskytujú oba spoločne, kódujeme iba DR
- Medzi DR patria *nepatričné frázy a zabiehavé odpovede*

DR - Nepatričné frázy

- Ide o slovné spojenia, ktoré nemajú súvis s bezprostrednou úlohou
- Nerátame sem vsuvky, ktorými pacient komentuje úlohu: „To je naozaj ťažké určiť“, „To je ale pekná farebná karta“
- Fráza musí byť vložená priamo do odpovede a samotnú odpoveď robí menej obvyklou
- Je to mačka, *môj otec vždy nenávidel mačky* DR1
- To je nejaký druh rastliny, *ale takú ešte nikto nikdy nevidel* DR2
- Vták, *ale ja som chcel vidieť motýľa* DR2

DR – zabiehavé odpovede

- Fluidné alebo nesúvislé odpovede, v ktorých pacient odbieha od samotnej tvorby odpovede
- Nemusia byť nutne nadmerne dlhé, ale pac. verbalizácia sa odkláňa od bezprostrednej úlohy
- Pacient sa *zatúla* preč od odpovede
 - Nevie, čo by to mohlo byť, niečo ako čumák koňa, možno konský alebo volský, *ako v tej hre, ktorá bola plná vášni a psychologickéj drámy, videl som ju dvakrát. Áno, čumák koňa. DR2*
 - *Možno dvoch hadov vidím, vždy som nenávidela hady, a môj brat ma s tým stále otravoval. DR1*

Inkongruentná kombinácia (INCOM)

- Pac. pripisuje jednému objektu jeden alebo viac nepravdepodobných alebo nemožných znakov či aktivít
- Pokiaľ uvedie, že objekt je z kresleného seriálu alebo inak fantazijný, tak INCOM nepriradujeme
 - *Žaba so 4 varlatami* INCOM2
 - *Netopier, tu má hlavu, telo a toto sú jeho ruky* INCOM1
 - *Červené medvede* INCOM1
 - *Úžasný penis s krídlami* INCOM2

Fabulovaná kombinácia (FABCOM)

- Pacient vytvorí medzi dvoma alebo viacerými objektami vzťah, ktorý je výrazne nepravdepodobný alebo nemožný
- FABCOM1 si vieme predstaviť v kreslenom filme, FABCOM2 býva viac bizarný
- FABCOM2 kódujeme vždy pri nepravdepodobných priesvitnostiach
 - Dva *tancujúce mravce* FABCOM1
 - Nejaké *myši na kolotoči* FABCOM1
 - Hlava králika s *dymom, ktorý mu vychádza z očí* FABCOM2
 - Tu sedí muž a *vidíte jeho pumpujúce srdce* FABCOM2

Kontaminácia (CONTAM)

- Najzávažnejší a najbizarnejší kognitívny špeciálny skór
- Dve rôzne odpovede splynú do jedinej, ktorá závažným spôsobom znásilňuje realitu
- CONTAM zahŕňa použitie jednej lok. oblasti, jedna odpoveď sa prekrýva s druhou
- Použitie CONTAM sa často spája s použitím neologizmu v odpovedi, ale ku CONTAM nekódujeme žiadne ďalšie kognitívne ŠS
 - III. D3 Butterflower
 - VII. D3 Prasohlav

Neadekvátna logika (ALOG)

- Skórujeme keď pacient bez nabádania použije násilnú, neobvyklú logiku k odôvodneniu odpovede
- Vieme identifikovať podľa použitia spojky *pretože*, ktorú pac. použije k zdôvodneniu svojich záverov
- ALOG skórujeme iba pri závažnom narušení logiky
 - To vyzerá ako kocúr. INQ: tu má hlavu, nohy, *musí byť mŕtvy, pretože mu nevidíte oči.*
 - To musí byť severný pól, pretože *je na vrchu tabule.*
 - Zelená časť musí byť šalát, pretože *leži vedľa králika.*

Perseverácie (PSV)

- Signujeme pri výskyte niektorého z 3 druhov odpovedí
- Perseverácia v rámci tabule – pac. uvedie na jednu tabuľu dve po sebe nasledujúce odpovede, ktoré majú rovnakú *lokalizáciu, DQ, determinanty, FQ, obsah a Z skór*. Napr.: odpovede na I. Netopier a hneď za tým Vták.
- Obsahová perseverácia – ak pac. identifikuje objekt ako ten, ktorý už videl na niektorej predošlej tab. Kódovanie nemusí byť totožné. Napr.: na III. uvedie „2 bojujúci ľudia“ a pri VII. povie: „to sú znova tí ľudia, ale teraz už nebojujú“
- Mechanická perseverácia – pacient stereotypne opakuje rovnakú odpoveď na všetky tabule, väčšinou sa vyskytuje pri neurologických a intelektových poruchách

Abstraktný obsah (AB)

- Odpovede zahrňujúce jasnú symbolickú reprezentáciu
- 1. Odpovede, kde jediný obsah je ľudská skúsenosť (Hx). Často ide o DQv odpovede, s bez tvarým ľudským pohybom (M_{none})
- 2. Odpovede, kde pac. použije tvar a vyjadruje ním jasnú a špecifickú symbolickú reprezentáciu
 - Socha stelesňujúca komunistickú tyranii
 - Srdce, to je symbol svätého Valentína
 - Dvaja ľudia a srdce v strede značí ich lásku

Agresívny pohyb (AG)

- Kódujeme pre každú pohybovú odpoveď (M, FM, m), v ktorej je činnosť jasne agresívna
- Nekódujeme, ak bol subjekt v odpovedi vystavený agresii v minulosti (zastrelený medveď)
 - Dvaja ľudia sa o niečom hádajú
 - Guľka zasahujúca človeka
 - Tvár muža, ktorý kvôli niečomu zúri

Kooperatívny pohyb (COP)

- Kódujeme pri všetkých pohyboch (M, FM, m), kde je interakcia dvoch alebo viacerých objektov jasne pozitívna alebo kooperatívna
 - Dvaja ľudia niečo zdvíhajú
 - Traja ľudia spoločne tancujú
 - Vták kŕmi svoje mláďa
- Niekedy sa AG a COP môžu vyskytovať naraz
 - Dvaja vlci útočia na nejaké zviera

Morbidný obsah (MOR)

- Kódujeme, ak je objekt identifikovaný ako mŕtvy, zničený, rozpadnutý, skazený, poškodený, zranený alebo rozbitý
 - Rozbité zrkadlo
 - Hnijúci list
 - Roztrhaný kabát
- Kódujeme aj keď je objektu prisúdený jasne dysforický pocit alebo vlastnosť
 - Nešťastný človek
 - Depresívna osoba

Odpovede s ľudským obsahom (GHR a PHR)

- Slúžia nám na odlišenie reprezentácii ľudských objektov vo verbalizácii pacienta
- Rozdeľujeme ich na “dobré” (GHR – good human response) a „zlé“ (PHR – poor human response) ľudské reprezentácie
- Odpovede s ľudskou reprezentáciou sú:
 1. Odp., ktoré majú nejaký kód ľudského obsahu – H, (H), Hd, (Hd) a Hx
 2. Odpovede s determinantou M
 3. Odpovede s determinantou FM, ktoré majú špeciálny kód COP alebo AG

Postup kódovania GHR a PHR

1. Kóduj *GHR* u odpovedí, ktoré majú kód čisté *H* a súčasne splňujú *všetchny* nasledujúce podmienky:
 - (a) Tvarová kvalita: *FQ+*, *FQo* alebo *FQu*,
 - (b) Žiadny kognitívny špeciálny skór, s výjimkou *DV*,
 - (c) Žiadny špeciálny skór *AG* ani *MOR*.
2. Kóduj *PHR* u odpovedí, ktoré majú buď:
 - (a) *FQ-* alebo *FQnone* (bez tvaru), alebo
 - (b) *FQ+*, *FQo* alebo *FQu* a majú *ALOG*, *CONTAM* alebo *keroukoli* úroveň 2 kognitívneho špeciálneho skóru.
3. Kóduj *GHR* u všetkých zbývajúcich odpovedí s ľudskými reprezentáciami, ktoré majú špeciálny skór *COP*, *ale nemajú* špeciálny skór *AG*.
4. Kóduj *PHR* u všetkých zbývajúcich odpovedí s ľudskými reprezentáciami, ktoré majú buď:
 - (a) Špeciálne skóre *FABCOM* alebo *MOR*, alebo
 - (b) Obsahový kód *An*.
5. Kóduj *GHR* u všetkých zbývajúcich odpovedí s ľudskými reprezentáciami na tabuli III, IV, VII a IX, ktoré jsou populárne.
6. Kóduj *PHR* u všetkých zbývajúcich odpovedí s ľudskými reprezentáciami, ktoré splňujú niektorou z nasledujúcich podmienok:
 - (a) Špeciálne skóre *AG*, *INCOM* alebo *DR*,
 - (b) Kód *Hd* [nikoliv kód (*Hd*)].
7. Kóduj *GHR* u všetkých zbývajúcich odpovedí s ľudskými reprezentáciami.

Personalizované odpovede (PER)

- Kódujeme, ak pacient v odpovedi odkazuje na vlastnú skúsenosť pri odôvodňovaní odpovede alebo pri jej elaborácii
- PER nekódujeme, ak pacient iba „hodnotí“ kartu („Nemám to rád“)
 - Kedysi sme podobný mali
 - Výrabal som podobné
 - Videl som ich v anatomickej knihe
 - Niečo podobné som kúpil pre dcéru

Farbová projekcia (CP)

- Kódujeme, keď pacient identifikuje achromatickú škvrnu alebo jej časť ako chromaticky sfarbenú
- Pac. identifikuje prítomnosť chromatického sfarbenia u achromatickej oblasti škvrny

Viacpočetné špeciálne skóry

- 9 špeciálnych skórov môžeme kódovať nezávisle na sebe (PSV, AB, AG, COP, MOR, GHR, PHR, PER, CP)
- 6 kognitívnych skórov (DV, DR, INCOM, FABCOM, CONTAM, ALOG), ktoré sa nazývajú aj kritické, môžeme kombinovať iba v niektorých prípadoch
- CONTAM nekombinujeme so žiadnym iným kog. ŠS
- V prípade výskytu viacerých kog. ŠS pri jednej odpovedi, kódujeme ten „závažnejší“
- Pri odpovediach s nespojitou verbalizáciou, môžeme kódovať aj viac kog. ŠS naraz: VIII. Dva ružové medvede šplhajú po zmrzlinovom pohári – kódujeme INCOM1 aj FABCOM2