

СЕКЦІЯ 8 СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДІЯЛЬНОСТІ ПОЛІЦІЇ

**НАУКОВИЙ ГУРТОК
КАФЕДРИ ПСИХОЛОГІЇ ТА ПЕДАГОГІКИ
ФАКУЛЬТЕТУ № 3**

УДК 159.99

Юлія Романівна Савчук,

курсант 4 курсу факультету № 3 ХНУВС

Науковий керівник: канд. психол. наук, доцент Харченко С. В.

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ НА ПОВЕДІНКУ В ПІДЛІТКОВОМУ ТА ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ

Останнім часом проблема залежної поведінки людини є особливо актуальною для українського суспільства і досліджується в широкому контексті соціальних, медичних та психологічних питань.

Міжособистісні відносини від адикта, як і від будь-якої людини, вимагають зусиль, емоційних затрат, розумової напруги тощо. Взаємодія ж з неживими речовинами, предметами і видами діяльності завжди передбачувана, ефект досягнення комфорту тут майже завжди гарантований. Неживими предметами легко маніпулювати, тому зростає впевненість в здатності контролювати ситуацію. Втеча у віртуальну реальність для адикта означає психологічний комфорт, оскільки побудова міжособистісних стосунків у віртуальному просторі набагато простіша за таку в реальному житті, легшими є самоствердження та досягнення високої оцінки діяльності.

Метою дослідження стало вивчення взаємозв'язків рівня вираженості комп'ютерної залежності та особливостей поведінки в підлітковому та юнацькому віці.

Для досягнення поставленої мети та реалізації завдань дослідження в роботі були використані наступні психодіагностичні методики: методика скрінінг-діагностики комп'ютерної залежності Л. Н. Юр'євої, Т. Ю. Больбот, методика «Особистісна агресивність та конфліктність» Є. П. Ільїна, П. О. Ковальова, а також методи математичної статистики: ϕ -критерій кутового перетворення Фішера та r_s – кореляції Спірмена.

В роботі прийняли участь 120 осіб підліткового та юнацького віку. Описані в літературі відмінності в проявах агресивності та конфліктності у дівчат та хлопців обумовили поділ груп в роботі в залежності від статі.

Данні дослідження підтвердили високу розповсюдженість ризику розвитку комп'ютерної залежності серед молоді: не було виявлено осіб підліткового

та юнацького віку, які не мають ризику розвитку комп'ютерної залежності. Серед обстежених юнацького віку достовірно частіше діагностується стадія ризику розвитку комп'ютерної залежності, ніж серед молодших за віком учасників дослідження.

Дані дослідження свідчать, що підлітки з комп'ютерною залежністю неохочі до проявів конфліктної поведінки, запальності. При цьому дівчата виявляють підозрілість та безкомпромісність, а хлопці – непоступливість, безкомпромісність та певну агресивність.

Емпіричні результати показали відсутність взаємозв'язку комп'ютерної залежності з проявами агресивності та конфліктності у дівчат обох вікових груп, рівень вираженості комп'ютерної залежності достовірно негативно пов'язаний з наполегливістю, напористістю, вразливістю.

Ступень вираженості комп'ютерної залежності у хлопців в юнацькому віці негативним чином, але менш інтенсивно, ніж в молодшій за віком групі, пов'язана з такими складовими агресивної та конфліктної поведінки як запальність, підозрілість та конфліктність.

Одержано 20.04.2017



УДК 159.9

Інга Сергіївна Лежух,

курсант 4 курсу факультету № 3 ХНУВС

Науковий керівник: канд. психол. наук, доцент Харченко С. В.

ПРОБЛЕМА ГРУП СМЕРТІ В УКРАЇНІ

Весною 2016 року в Росії розгорівся скандал навколо груп в соцмережах з суїцидальної тематикою. У лютому 2017 року на Україні за незрозумілих підстав, різко зросла кількість пошукових запитів на тему «ігор», фіналом яких стає самогубство, в які грають через так звані «групи смерті». Першою офіційно зареєстрованою жертвою груп смерті стала 15-річна Вілена, яка наклала на себе руки 6 грудня зістрибнувши з 13-го поверху в Маріуполі.

Символ груп смерті – кити. Ці тварини асоціюються у ідеологів груп смерті зі свободою, в тому числі свободою покінчити собою. Підлітків захоплює, що такі великі і сильні тварини можуть викидатися на берег, знедолені океаном (батьками, суспільством, коханою людиною) і здійснюють суїцид. Така смерть вважається красивою, кити прокидаються або вмирають в 4.20 ранку. У цей час підлітки просинаються, щоб отримати від модераторів групи чергове завдання – порізати себе, залишити синці, опіки або садна на тілі, до останнього завдання – вбити себе. І все це – обов'язково зняти на камеру.

Організатори створюють навколо підлітків атмосферу, яка здатна схилити до суїциду. Мета ігри – пройти 50 завдань протягом 50 днів. Куратор погрожує смертю родичам, мамі та батьку.