

Тема. Девіантна поведінка та цінності.

План.

1. Теорія диференційованої асоціації Е.Сатерленда.
2. Адиктивна поведінка.
3. «Злочини без потерпілих».

1. Теорія диференційованої асоціації Е.Сатерленда.

Е.Сатерленд – теорія диференційованої асоціації. У суспільстві існують два види субкультур – ті, які підтримують необхідність покарання за порушення соціальних норм та ті, члені яких відверто заохочують делінквентну поведінку власних членів. Кримінальна поведінка засвоюється переважно у первинних групах та у групах однолітків. Девіантні норми та цінності засвоюються так само, як і «нормальні». Ввів до наукового обігу таке поняття, як «злочини, здійснені людьми, наділеними владою». Це делінквентні вчинки, здійснені людьми, що займають певні адміністративні позиції (наприклад, махінації із акціями, земельною власністю тощо). Вони рідко з'являються в офіційній статистиці та пов'язані із використанням професійного положення. Їх злочини лише у крайніх випадках спрямовані проти життя та здоров'я.

Сучасний світ – так звані **субкультури відхилення** (приклад – кришнаїти, члени релігійних та псевдорелігійних сект. *Приклад України* – дівчина, загинула від голоду).

2. Адиктивна поведінка.

Адикція – (хибна звичка) хвороблива пристрасть до певного виду діяльності.

Адиктивна поведінка – форма девіантної поведінки, яка проявляється у надмірній концентрації уваги на певному виді діяльності, який супроводжується виникненням певного психоемоційного стану та відходом від реальності.

Форми адиктивної поведінки:

- 1) хімічні (паління, наркоманія, токсикоманія, алкоголізм);
- 2) нехімічні (гемблінг, трудовголізм, шопоголізм);
- 3) порушення харчової поведінки (булімія, анорексія);
- 4) патологічна захопленість певним видом діяльності

Діагностика адикцій:

I. Особистісні зміни:

1. Різкі зміни настрою у короткий проміжок часу.
2. Потреба у миттєвому задоволенні власних бажань.
3. Втрата почуття часу.
4. Зростання дратівливості, скритності, ворожості. Загальна пригніченість та неспокій.
5. Зміна режиму життєдіяльності.

II. Соціальні зміни.

1. Відмова від обговорення певної тематики.
2. Ізоляція від рідних та близьких та загальна соціальна ізоляція.
3. Поява нового кола таємних знайомих.
4. Постійні запізнення та загальне нехтування обіцянками та обов'язками.
5. Брехливість.
6. Постійна потреба у додаткових грошових витратах.

Етапи девіантної поведінки:

1. Перша спроба.
2. Адиктивний ритм.
3. Адиктивна поведінка (адикція перетворюється на норму поведінки). Включення захисних механізмів – постійне заперечення девіантності власної поведінки).
4. Домінація (адиктивна поведінка перетворюється на основну форму поведінки).

5. Катастрофа – деструкція особистості (емоційні зриви, делінквентна та суїцидальна поведінка).

Мотивація девіантних особистостей:

Мотивація Зміст

Атарктична Усунення певного дискомфорту

Гедонистична Отримання задоволення

Гіперактивація поведінки Отримання ейфорії

Псевдокультурна Естетична (ексгібіціонізм)

Детермінанти формування адиктивної поведінки:

- 1) спадковість;
- 2) наявність осіб з девіантною поведінкою у найближчому оточенні та дисфункціональна родина;
- 3) наявність хибних звичок;
- 4) наявність у минулому практик девіантної поведінки;
- 5) психічні розлади та порушення (депресії, неврози тощо);
- 6) вільний доступ до інформації;
- 7) персональний контроль та анонімність; ? відеоспостереження батьків за підлітками?
- 8) вільний доступ до фінансових ресурсів.

Прояви девіантної особистості:

- схильність до брехні;
- зверхнє ставлення до оточуючих;
- відсутність глибоких емоційних контактів;
- уникнення відповідальності;
- маніпулятивна поведінка;
- пошук нових вражень та яскравих переживань.

3. «Злочини без потерпілих».

3. Харчові залежності.

Зростання розладів у останні роки – 95% припадає на дівчат у віці 13-23 роки.

На початку ХХст. – 3%. На початку ХХІст. – 15-20% населення.

80% населення дивляться телебачення кожного дня. Більшість – більше трьох годин на день.

Методика діагностики – структурне інтерв'ю.

Включає у себе – ціннісне ставлення до їжі, стереотипи харчування, образ власного тіла (приклад – телевізійна реклама, - ліки, харчові продукти).

Спрямована на задоволення не тільки фізичних, але й психічних та соціальних потреб.

Включає – нормальні харчові паттерни, епізодичні розлади та патологічну харчову поведінку. 3 види розладів: нервова анорексія, нервова булімія та компульсивне переїдання (коли причина не встановлена).

Приклад. Відео (реклама мезиму).

Основні діагностичні критерії.

Буллімія.

- 1 – відмова підтримувати вагу тіла на рівні норми відповідно до віку та статі;
- 2 – непереборних страх перед збільшенням маси тіла;
- 3 – порушення відчуття тіла, його маси, розміри та форми;
- 4 – первинна або вторинна аменорея (у жінок).

Анорексія.

1 – маса тіла на мінімум на 15% менша за норму;
2 – ухиляння від прийому їжі (штучне блювання, надмірні фізичні вправа, прийом лікарських засобів – наприклад, діуретиків);

3 – створення ідеального образу свого тіла, який не збігається із реальним;

4 – прояви пубертатного періоду затримуються або зовсім не сопстерігаються.

Розлади є соціально обумовленими. Значний вплив – культура та ЗМІ.

Вплив культури – приклад Північної Африки, де є «ферми для харчування».

Вплив ЗМІ – трансляція викривлених образів. ЗМІ – один із ключовий інститутів соціалізації в сучасному світі. Запускає механізми ідентифікації та наслідування, транслюють соціальні норми та впроваджуються ціннісні орієнтації.

Дослідження жіночих журналів:

1 – відсутність фото жінок із надмірною вагою тіла;

2 – поширеність матеріалів щодо дієт та правильного харчування;

3 – «прив'язування» життєвого успіху до зовнішності та фігури;

4 – подання інформації як єдино достовірної та істинної;

5 – використання моделей як взірців жіночої краси;

6 – зовнішність як критерій успіху (особистого та професійного).

Динаміка впливу:

1 – зменшення кількості жіночих образів (раніше – жінка у навчанні, жінка у праці, жінка у спорті т.п.);

2 – впровадження штучно сконструйованих стандартів краси та образів; репрезентація їх як справжніх;

3 – відвертий сексизм;

4 – (для пострадянських країн) відображення образу життя привілейованих прошарків населення;

5 – пропаганда вічної молодості.

Методи боротьби та профілактики:

1 – проведення медіа-кампаній;

2 – консультаційна та роз'яснювальна робота, пропаганда здорового способу життя;

3 – заборона на демонстрацію деяких образів;

4 – заборона на запрошення в якості моделей дівчат із наставчею ваги;

5 – зміна медіа-образів.

Приклад. Відео (проаналізувати 3 відео – «My boyfriend's back»).

4. Інтернет-залежність.

Етимологічне походження:

1) індоєвропейська форма – людина/чоловік, мужній;

2) давньогрецька – прославлений, благородний, улюбленець фортуни (атрибутивна якість давньогрецьких героїв);

3) vir- - доблесний чоловік, який протиставляється чоловіку звичайному (homo).

Корінь virt- має декілька значень в сучасному повсякденному вживанні:

1) реальність, створена завдяки діяльності комп'ютерних пристроїв;

2) певна ефемерність, необов'язковість, ілюзорна реальність, яка дозволяє запобігти зіткнення із справжньою реальністю (мрії, сни, фантазії);

3) дещо нове та популярне, соціально схвалюване, поза залежністю від власних якостей;

4) дещо, що має здатність погрожувати реальному оточуючому світу та ставить його існування та людське буття під сумнів («Матриця»);

Проблема – безліч смислів, які вкладаються в дане поняття та його виключна популярність.

Virtus – розподіл реальності на реальне та надреальне.

Види співвідношень реального та віртуального:

1) недореальність, певний сурогат, несправжня, яка є ушкодливою. – «іграшкова реальність» - як тимчасова, простір для забавок. Можливість реалізації будь-яких моделей поведінки та викривлення само презентації завдяки анонімності та відсутності безпосереднього зв'язку із оточуючим світом;

2) як особлива надреальність, яка викликає почуття захоплення. Можливість повної безмежної самореалізації (включає розгляд об'єктивної реальності як формалізованої опозиції);

3) як панівна та домінуюча форма реальності. Можлива у випадку формування адикції – хворобливої залежності від інформаційного простору або бажання людини втекти від проблем повсякдення. Одна із форм ескапізму;

4) як новий простір для творчості – позиція пов'язана із професійною самореалізацією;

5) як одна із форм реальності, яка є рівноцінною об'єктивному світу. Використання переваг віртуалізації задля духовного збагачення та покращення власного життя.

Прояви інтернет-адикції:

1) емоційна відчуженість та надання переваги опосередкованому спілкуванню реальному;

2) дратівливість, яка виникає в моменти відволікання людини від віртуального простору;

3) інформаційна залежність – побоювання пропустити важливі новини, листі, повідомлення від друзів;

4) нехтування обов'язками у реальному житті (побутовими, родинними, професійними);

5) перетворення віртуальної взаємодії на домінуючу форму дозвілєвих практик людини;

6) нехтування часу, відведеного на відтворення (сон, їжа, прогулки);

7) надмірні фінансові витрати на інтернет-послуги.

Залежність розвивається завдяки трьом визначальним факторам (за К.Янг):

1) вільний доступ до інформації;

2) персональний контроль та анонімність;

3) внутрішні почуття (схильність виявляти більшу довіру до інтернет-повідомлень).

– Оціночне асистування.

Чинники залежності: анонімність, свобода спілкування та самовираження, можливість обирати нові форми самопрезентації.

Психологічні чинники: тривожність, низька самооцінка.

Соціальні чинники: низька комунікабельність, відсутність друзів, добровільна або вимушена ізоляція. Ілюзія залученості до подій, пошук односторонніх (+ може бути, що й хронофагів).

Критерії залежності:

1 – небажання відволіктись на інші справи;

2 – роздратування при вимушеному відволіканні;

3 – нездатність спланувати час, відведений на інтернет;

4 – витрата великої кількості грошей на оновлення ПО;

5 – нехтування власним здоров'ям, гігієною і сном.

2 підходи: наявність та відсутність інтернет-залежності.

Статистика:

Залежні – 18 годин на день.

60% - прирівнюють віртуальних друзів до реальних.

3% - перевага віртуальних шлюбів.

40% (американці) – не виходять з дому, якщо можна замовити в інтернеті.

Більшість здобуває залежність протягом року.

Залежні – невпевнені в собі, мають залежність від іншої людини, можуть жертувати своїми інтересами, стараються допомогти іншим.

Інтернет залежність – делінквентна поведінка (приклад – вбивства в школах, скоєні підлітками).

Детермінанти інтернет-залежності підлітків: відсутність підтримки з боку дорослих взагалі; грубість оточуючих; байдужість інших.

5. Ігрова залежність (гемблінг).

Приклад. Відео (Числа. Серія 13. Час – 31.04-32.30).

Азарт – 1) емоції, пов'язані із передбаченням успіху; 2) сильна збудженість, захоплення; 3) пристрасть до ризику.

Азартна гра – тип гри, у якій виграш залежить не від майстерності учасника, а від випадку.

Відомі гравці – М.де Монтень, Р.Декарт, К.Моне.

Соціальні засади: уявлення про прихильність фортуни; віра у власну виключність.

Психологічні: нецтво та жадібність.

Існує психологічна схильність до азартних ігор.

Епідемія серед підлітків – доступність та відсутність контролю (особливо з боку дорослих).

Негативні наслідки:

- 1 – фінансові труднощі у гравців (до 25%);
- 2 – розповсюдженість протиправних дій (до 60%);
- 3 – високий ризик суїцидальної поведінки (до 40%)
- 4 – складнощі у особистому житті та розлучення.

Ознаки гравців:

- 1 – збільшення кількості часу за грою та втрата його відчуття;
- 2 – нездатність перервати гру після виграша або програша;
- 3 – стан дискомфорту у нормальному житті;
- 4 – нездатність протистояти спокусі гри.

Загальна кількість адиктивних гравців – до 5% населення (більшість – чоловіки; співвідношення 7:1). 70% чоловіків залучаються у підлітковому віці (лише – 25% жінок).

Детермінанти формування залежності:

1 – спадковість (особливості нервової системи, органічна неповноцінність структур головного мозку, зокрема слабкість гальмівних процесів);

2 – особливості характеру (підвищені показники психотизму (нестача реалістичності, егоцентризм) і нейротизму (емоційна нестійкість)) + часто корелює із біполярним розладом (він же маніакально-депресивний психоз);

3 – особливості соціального оточення (у дітей гравців діти розвиваються подібна залежність) + родинні установки (переоцінка важливості матеріального, заздрість до більш багатих,

4 – зрілість особистості в цілому.

Поведінковий цикл гемблерів:

1 – фаза утримання від гри (невдача або відсутність грошей);

2 – фаза «автоматичних фантазій» (про виграш);

3 – фаза зростання емоційної напруги (тривога, дратівливість). Життя розглядається як безцільне та безбарвне;

4 – фаза прийняття рішення про гру (як правило, домінує уявлення про обов'язковий виграш у найближчому майбутньому);

5 – фаза витіснення рішення (ілюзія контролю); у період зростає економний добробут гравця, завдяки чому він без страху повертається до гри;

6 – фаза реалізації рішення (домінування хибного уявлення про можливість контролю над власною адикцією), триває до програшу всіх грошей. Потім – повернення на 1 фазу.

Попередження та терапія гемблінгу:

1) участь у групах взаємодопомоги (ремісія – 10%);
2) комбінована психологічна і поведінкова терапія (тренінги соціальних навичок, терапія відрази тощо);

3) фармакологічна терапія (плацебо-контроль та деякі препарати);

Азартні ігри в Україні – офіційно заборонені. Основна сфера – інтернет-казино (анонімність та доступність). Свідчення – порушення адаптації на мікро-, мезо- або макрорівнях. Також – можливість виявити кмітливість та розумність. Функція – зняття емоційного напруження та розслаблення + формують у дитини уявлення про себе на як підлітка, а як дорослого.

Заборона ігор – консервує проблему, а не вирішує її + держава невзможі контролювати власну заборону.

Найчастіше є залежними: молоді чоловіки; фінансово залежні від батьків; люди з низьким рівнем прибутку; ті, хто має в родині гравців; ті, хто проводить більше 4 годин на день за грою.