

INTERNATIONAL SCIENTIFIC
PERIODICAL JOURNAL



EUROPEAN ASSOCIATION OF PEDAGOGUES, PSYCHOLOGISTS AND MEDICS "SCIENCE"

"THE UNITY OF SCIENCE"

VIENNA, AUSTRIA



Austria, 2019

**European Association of pedagogues,
psychologists and medics
“Science”**



International scientific periodical journal

«THE UNITY OF SCIENCE»

Vienna, Austria, 2019

Single photocopies of single chapters may be made for personal use as allowed by national copyright laws. Permission of the Publisher and payment of a fee is required for all other photocopying, including multiple or systematic copying, copying for advertising or promotional purposes, resale, and all forms of document delivery. Special conditions are available for educational institutions that wish to make photocopies for non-profit educational classroom use. Permission of the Publisher is required for all other derivative works, including compilations and translations. Electronic Storage or Usage Permission of the Publisher is required to store or use electronically any material contained in this work, including any chapter or part of a chapter. Except as outlined above, no part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior written permission of the Publisher.

International scientific professional periodical journal «THE UNITY OF SCIENCE»

December 2018 – January 2019/ publishing office Beranových str., 130, Czech Republic – Prague, 2019;
p. 176 C. 850

«The Unity of science» is the international scientific professional periodical journal which includes the scientific articles of students, graduate students, postdoctoral students, doctoral candidates, research scientists of higher education institutions of Europe, Russia, the countries of FSU and beyond, reflecting the processes and the changes occurring in the structure of present knowledge. It is destined for teachers, graduate students, students and people who are interested in contemporary science.

The editorial board

Alexander Pacsr
Astakhov Vladimir
Batsyleva Olga
Buriak Alexander
Emma Kahl
George Berins
Georgieva Sonia
Hans Jensen
Helen Zag
Hipters Zinaida
Homyuk Irina
Hrechanovska Olena
Ilyina Ekaterina
Ivanova Svetlana
Ivanova Zoya Jakob
Haberzettl
Kaydalova Lydia
Kovtun Elena
Logvina Svetlana

Lokhvitskaya Lyubov
Lucius Calle
Lukas Adlerflycht
Lyakisheva Anna
Marek Szymański
Mariusz Bashinsky
Matra Lentz
Matthias Haenlein
Mukanova Sulesh
Nicholas Shadrin
Patrick Schuppe
Petkova Ekaterina
Petruk Vera
Prokofieva Olesya
Rymarenko Nataliya
Sergienko Konstantin
Sophia Lai
Stanisław Krauchensky
Stetsenko Iryna
Vaskes Abanto Jesus Estuardo

Designed by Mr. D. Heisenberg

Publishing office Beranových str., 130 of.37, Prague, Czech Republic, 2019

[www. eapps.info](http://www.eapps.info)





PSYCHOLOGICAL SCIENCES

DEVELOPMENT OF CREATIVE ABILITIES OF PRESCHOOL CHILDREN METHODS OF ART THERAPY (ESTEETILIST) .76

Scientific supervisor: Musiychuk M. V.
Professor, Doctor of philosophy

Busygina, Z. R.,
student Psychology of health in education
«Nosov Magnitogorsk Stat Technical
University»

PSYCHOLOGICAL FACTORS OF DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL SUCCESS OF ADOLESCENTS IN THE CONDITIONS OF DEVELOPMENT OF EDUCATION IN COMPUTER SCIENCE AND INTEGRATED COURSE OF ART 79

Goncharova L. A.
Phd, professor of psychology, Psycholog DVNZ
“UMO” NAPS of Ukraine secondary school №
258, Kyiv

Usar G. Y.
Teacher of computer sciene and integrated
course of art
specialized secondary school №181

“CRONUS’ COMPLEX” RELIC EMANATION OF ARES’ ARCHETYPE IN THE MIDDLE AGES..... 81

Mironchik Y.
Senior lecturer of the Department of teaching
methods
of integrated school courses BSPU

SOCIO-PSYCHOLOGICAL PROBLEMS OF THE THE DIGITAL SOCIETY 84



Malakhova S. I.
PhD
Department of General Psychology
Lomonosov Moscow State University
Department of General Psychology
Moscow Institute of Psychoanalysis

PARAMETERS OF LOCUS OF CONTROL IN OLDER PEOPLE WITH DIFFERENT FAMILY STATUS 85



Boksha N. I.
Graduated from the faculty of psychology and
pedagogy Brest State University named after
A.S. Pushkin



Severin A. V.
PhD., associate professor,
Department of Psychology,
Brest State University named after A.S. Pushki

«BLUE WHALE», «RED OWL», «MOMO» – DESTRUCTIVE INFORMATIONAL AND PSYCHOLOGICAL VIRUS OR SAFE SCREEN SOCIALIZATION OF MODERN CHILDREN? 87

Sitkar V. I.
Candidate of Psychological Sciences (Ph.D.),
Associate Professor at the Departament of
Practical Psychology,
Ternopil Volodymyr Hnatyuk National
Pedagogical University

WINNER PSYCHOLOGY: FACTORS OF SUCCESS 90

Tomashevskiy V. U.
student
National University of Life and Environmental
Sciences of Ukraine

MEDICAL SCIENCES

CONDITIONS AND WAYS OF FORMATION OF HEALTHY IMAGE LIFE AMONG STUDENTS OF MEDICAL UNIVERSITIES..... 92

Biduchak A. S.
PhD, assistant
department of social medicine and public
health Bukovinian State Medical University



Приведем результаты по двум проведенным методикам у пожилых людей семейных и одиноких (рисунок 5).

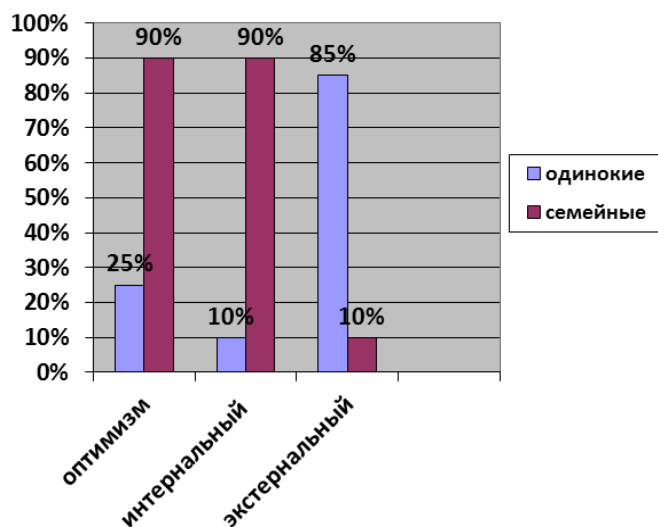


Рисунок 5 – Параметры оптимизма и локуса контроля пожилых людей

Одинокие пожилые, следовательно, имеют склонность видеть причину недостатков своей жизни в окружении, в судьбе, в других людей, больше ждут помощи со стороны и меньше надеются на

себя. Семейные пожилые люди смотрят на жизнь более оптимистично и надеются на собственные силы, принимают ответственность за себя и свои поступки (рисунок 5).

Выводы. Полученные в исследовании результаты позволяют сформулировать следующие выводы:

- пожилые семейные люди более оптимистично смотрят на жизнь и более склонны, чем пожилые неработающие люди, принимать на себя ответственность за собственные деяния. Они способны сделать выводы из собственных неудач и преодолевать трудности, они жизнерадостны и социально активны, общительны;
- пожилые одинокие люди более склонны к проявлению экстернального локуса контроля, когда человек убежден, что его успехи или неудачи являются результатом каких-то внешних сил (везения, случайности, давления окружения, других людей). При этом они более пессимистично смотрят на мир, не имеют социально активной позиции, вину и ответственность за неудачи и проблемы перекладывают на окружающих и жизненные обстоятельства в целом;

Перспективы исследования. Исследование параметров и видов локуса контроля у пожилых людей имеет перспективы для изучения, так как направленность человека на деятельность, отношение к себе и результатов деятельности, принятие ответственности за собственную жизнь и многое другое может обуславливать в целом осмысление прожитой жизни человеком, выстраивание отношения с родными и выбор стратегий преодоления жизненных трудностей. Это проявляется в поведении и общении, в выражении эмоций человека и характеризует уровень адаптации и социальной активности, принятия жизни, умения радоваться прожитому. Дальнейшее исследование может быть акцентировано на подробном анализе половозрастных характеристик пожилых людей (например, параметров локуса контроля у пожилых мужчин и пожилых женщин).

LITERATURA

1. Lazebnaya, E. O. Lokus-kontrol' i uspehnost' posttravmaticheskoy stressovoy adaptacii / E. O. Lazebnaya [Электронный ресурс]. – режим доступа : <http://psydialog.ru>. – Дата доступа : 15.01.2018.
2. Yakovleva, S. A. Lokus kontrolya kak faktor riska i protekcii delinkventnogo povedeniya / S. A. Yakovleva // Teoreticheskaya i prikladnaya psihologiya: tradicii i perspektivy: materialy III Mezhhreg. nauch.-prakt. konf. / Zabajkal. gos. gum.-ped.un-t. – CHita, 2010. – S. 267–271.
3. Krasnova, O. V. Social'naya psihologiya stareniya / O. V. Krasnova, A. G. Liders. – M. : Akademiya, 2002. – 288 s.
4. Silivonik, E. V. Psihologicheskij aspekt lichnosti pozhilogo cheloveka / E. V. Silivonik // Uchenye zapiski RGSU. Social'naya pedagogika i psihologiya. – 2013. – № 2. – S. 169–174.
5. Frankl, V. Poisk smysla zhizni i logoterapiya / V. Frankl // Psihologiya lichnosti. Teksty. – M. : Nauka, 1982. – S. 14–21.
6. Psihologiya zdorov'ya: uchebnik dlya vuzov / pod red G. S. Nikiforova. – SPb.: Piter, 2003. – 607 s.
7. Severin, A. V. Psihologiya zdorov'ya : uchebno-metodicheskij kompleks / A. V. Severin. – Brest: BrGU, 2017. – 253 s.

UDK 159.9

«BLUE WHALE», «RED OWL», «MOMO» – DESTRUCTIVE INFORMATIONAL AND PSYCHOLOGICAL VIRUS OR SAFE SCREEN SOCIALIZATION OF MODERN CHILDREN?

«СИНІЙ КИТ», «ЧЕРВОНА СОВА», «МОМО» – ДЕСТРУКТИВНИЙ ІНФОРМАЦІЙНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ ВІРУС ЧИ БЕЗПЕЧНА ЕКРАННА СОЦІАЛІЗАЦІЯ СУЧАСНИХ ДІТЕЙ?

Sitkar V. I.

Candidate of Psychological Sciences (Ph.D.), Associate Professor at the Department of Practical Psychology, Ternopil Volodymyr Hnatyuk National Pedagogical University Ternopil, Ukraine

Сіткар В. І.

Кандидат психологічних наук, доцент кафедри практичної психології Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Тернопіль, Україна.

Abstract. It is noted that suicidal games are a dangerous cybercommunication information and psychological virus that spreads among Internet users regardless of the source of its origin. In essence, we are dealing with a phenomenon when the information product created by a person is transmitted, transformed and cloned in cyberspace, obeying the laws of virtual reality, applying the vulnerabilities of the child's psyche, which is accessible for manipulation in cybernetics.

Key words: children, socialization, virtual reality, security, information virus, destruction.

Анотація. Наголошується, що суїцидальні ігри є небезпечним кіберкомунікативним інформаційно-психологічним вірусом, який розповсюджується серед інтернет-користувачів незалежно від первинного джерела його виникнення. По-суті, ми маємо справу з феноменом, коли створений людиною інформаційний продукт транслюється, трансформується і клонується в кіберпросторі, підчиняючись законам віртуальної реальності, застосовуючи вразливості дитячої психіки, яка є доступною для маніпулювання в кіберсередовищі.

Ключові слова: діти, соціалізація, віртуальна реальність, безпека, інформаційний вірус, деструкція.

Постановка проблеми. Психолог В. Абраменкова, зазначає, що для сучасних дітей комп'ютерні ігри є більш привабливіші, ніж читання книжок, перегляд кінопродукції, рухливі ігри на подвір'ї тощо. Але від комп'ютерної гри швидко формується психологічна залежність, яку порівнюють з наркотичною. Вона відчужує від живого спілкування з дорослими, звужує сферу суспільної діяльності дитини та дорослого в сім'ї [1, с. 4].

Не буде новим сказати, що гаджети та комп'ютери неймовірно спростили наше життя. Але одночасно, і ускладнили його, бо з'явилось таке явище як комп'ютерна залежність (залежність від гаджетів). Діти із задоволенням проводять багато часу за комп'ютером, що спрощує батькам життя: не потрібно думати, чим зайняти дитину, є 10-15 хвилин чи декілька годин для себе або для роботи, дитина не відволікає. Але якщо спробувати позбавити її комп'ютера, виявляється, що малюк, який безконтрольно дивиться мультіки або грає в ігри чи «сидить» у соціальних мережах, відчуває справжню ломку (агресію, розгубленість, різке погіршення настрою). Діти, у яких забрали комп'ютер, здатні влаштувати грандіозну істеріку. Використання комп'ютерів і гаджетів стимулює викид дофаміну (гормону задоволення): «лайки», самопрезентація у соціальних мережах, ігри, сам момент, коли людина отримує доступ до комп'ютера тощо. Цей психологічний та віковий аспект враховують розробники суїцидальних (смертельних) ігор та організатори в соціальних мережах, так званих, груп смерті, які вже проявили себе під назвами «Синій кит», «Червона сова», «Тихий будинок», «Момо» тощо.

Медицинський психолог Наталія Бугайова зазначає, що діти, які потрапляють у такі групи смерті – не обов'язково з неблагополучних сімей. «Діти йдуть, бо це модно, або хочуть відчути адреналін. Довірливість, прагнення до чогось нового. Часто проблема в тому, що навіть у благополучній родині дитина не може поділитися з кимось своїми думками, тому що, з одного боку, вона боїться або соромиться, а ось віртуальний простір налаштовує на те, щоб спілкуватись на різні теми. У будь-якому разі, люди, які сидять по той бік екрану, враховують ці особливості і, звичайно, це є важелем для маніпуляції, бо спочатку довіру дитини завойовують, а потім її залякують. Часто дитина боїться, що може стати відомо про її участь у грі. Більше того, діти бояться за своїх близьких», – підсумовує фахівець [3].

Зокрема учасникам груп «Синій кит» пропонуються такі завдання: перше – намалювати кита на руці ручкою. Наступне – намалювати кита на руці лезом. Так грають з підлітками аж до самогубства – і все потрібно знімати на відео.

Останнім часом в Україні набрала обертів нова суїцидальна гра «Червона сова». Принцип гри аналогічний як і в сумнозвісних «Синіх китів». Спочатку дітей заманюють в гру. Надсилають їм посилення, за яким потрібно перейти (воно ніби викидає помилку). Але завдяки цьому посиленню «куратори» дізнаються орієнтовну адресу, де проживає учасник. А потім, якщо дитина відмовляється виконувати якість завдання – її шантажують, що знають адресу і прийдуть до неї на «розбірки».

Основні завдання такої гри це – постійно бути online, негайно відповідати на повідомлення кураторів, які вони надсилають 24/7, а також, дивитися психоделічні відео посеред ночі (після цих відео дорослому можна посивіти, вже не ведемо мову про те, що відбувається з психікою дітей). А ще аудіо з «потоїбчного світу»... [4, с. 168].

До того ж зазначимо, що нова суїцидальна гра Момо, яку також порівнюють з сумновідомим «Синім китом», стала однією з найбільш обговорюваних тем останнього тижня, серпня місяця 2018 року. Але, якщо «Синій кит» розповсюджувався переважно в забороненій в Україні соціальній мережі «ВКонтакте», то запрошення до гри Момо приходять до користувачів через популярний месенджер WhatsApp.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Перші згадки про Момо, що декілька місяців тому (липень 2018 року), появились в Аргентині та Мексиці. Як розповідали зарубіжні ЗМІ, все починається з того, що якийсь користувач з ніком Момо надсилав у WhatsApp запрошення до спілкування. На аватарці Момо зображена страшна жінка з випнутими очима на курячих ніжках. Якщо користувач вступає в переписку з Момо, йому починають приходити кошмарні відео та фотографії зі сценами насилля. Потім Момо пропонує виконувати завдання, які схиляють користувача до суїциду.

З Момо пов'язують самогубство 12-річної дівчинки в Аргентині, яка покінчила життя самогубством 29 червня 2018 р. Перед тим як вбити себе, вона записала відео звернення. Поліція вважає, що дитину довели до самогубства. Після того як поліцейські вивчили переписку дівчинки в месенджерах, з'явилась інформація, що її смерть може бути пов'язана з Момо [2, с. 9].

Що ж таке Момо? Суїцидальна гра чи розроблений хакерами вірус, що запущено з метою отримання особистих даних з гаджетів жертв? Хто знаходиться по ту сторону екрану? Узагальнено спроби ЗМІ (газета Факти та наші власні дослідження) розібратись в цій віртуальній реальності.

Сам образ Момо – тієї жінки з випнутими очима і дивною фігурою було створено в 2016 році японською компанією Link Factory, яка створює спецефекти. Ця скульптура називається «Жінка-птаха» і зображає істоту з китайської та японської міфології – жінку, яка померла від час вагітності, яка тепер в новому образі оберігає чужих дітей.

Номер телефону користувача з ніком та зображенням Момо, вперше появившись в Інтернеті, був прив'язаний до Японії. Проте, сьогодні в соціальних мережах вже тиражується багато інших но-

мерів, з яких користувачам нібито теж телефонувала жахлива істота. «Факти» намагались зателефонувати по кожному з цих номерів. Спроби виявились безуспішними – ні в жодному з випадків Момо не з'явився в Мережі. А користувач з японським номером останній раз був в онлайн ще в липні 2018 р.

Тим часом на темі Момо активно роблять собі рейтинги відеоблогери. На YouTube за останні сім днів (серпень 2018 року) з'явилося сотні відео того, як блогери ніби розмовляють або роблять переписку з Момо. Нагнітаючи обстановку, блогери зі сльозами на очах розповідають, як після короткої переписки користувач Момо якось дізнався про них усе: адресу проживання, імена друзів і навіть те, що вони їли на сніданок і вечерю. Блогери стверджують, що Момо починає писати погрози на зразок: «Тебе чекає смерть», «Ти помреш». Такі відео набирають сотні тисяч переглядів [2, с. 9].

Все вищезазначене і зумовило **ціль нашого дослідження**, а саме: охарактеризувати механізм розповсюдження в соціальних мережах ігор «Синій кит», «Червона сова», «Момо» та з'ясувати, чи є вони для дітей і підлітків деструктивним інформаційно-психологічним вірусом, або ж це – безпечна віртуальна реальність?

Виклад основного матеріалу дослідження. Фахівці з кібербезпеки, до яких звернулись «Факти», вважають: розмови про те, що Момо якимось містичним способом дізнається, що ви їли на вечерю і на сніданок, – видумка (якщо, звичайно, ви не фотографували свою їжу). А ось те, що Момо може заволодіти персональними даними з вашого гаджету, цілком можливо.

З самого початку гра Момо з'явилась у WhatsApp в латиноамериканських країнах, пізніше в Telegram і Skype, – розповіла «Фактам» експерт з психологічної кібербезпеки кандидат психологічних наук, медичний психолог **Наталія Бугаєва**. – В соціальних мережах «ВКонтакте» та «Фейсбук» теж виникли сторінки із зображенням цієї кікморі (як тепер її називають), але це, мабуть, фейкові сторінки, які популяризують містичний персонаж. Реальна Момо як інтерактивна програма, судячи зі всього, працює тільки в WhatsApp.

Розглянемо як це працює? Дитина отримує запит на переписку у WhatsApp від користувача Момо з лякливою аватаркою із зображенням жіночої фігури на курячих ніжках, створеної японським ляльковим майстром Мідорі Хаяші. Зазвичай від Момо приходять повідомлення із запитанням: «Як справи?» Момо додається в контакти до користувачів, а потім починає тероризувати їх нічними повідомленнями лякливого змісту, із зображенням сцен насилля та дзвінками. Якщо дитина погоджується розпочати гру, Момо дає екстремальні завдання: піти вночі на пустир, спуститись до темного підвалу, піднести до горла ніж, порізати собі руку або якусь іншу частину тіла тощо, і у випадку невиконання переходить до шантажу та погроз. Наприклад, можуть залякувати тим, що вб'ють рідних або наклинуть на сім'ю прокляття.

За твердженням Наталії Бугаєвої, з Момо сьогодні пов'язують вже сім телефонних номерів з кодами Японії та країн Латинської Америки.

Мобільні номери, з яких приходять інструкції від Момо у WhatsApp, мають різні коди, але телефонний номер, з якого було здійснено перший дзвінок, виявився зареєстрований в Японії, декілька номерів – У Мексиці та Колумбії, – каже Наталія Бугаєва. – Цікаво, що Момо завжди спілкується з користувачами на їх мові, проте, якщо зв'язатись з Момо застосувавши повністю чисту сім-карту та телефон, на якому немає абсолютно ніякої інформації, то Момо переходить на японську мову і намагається з'ясувати, ким є співрозмовник. Це вказує на те, що джерело виникнення Момо, мабуть, справді знаходиться в Японії [2].

Вищезазначене детермінує декілька запитань: **1) «Чи відомо ще про якісь жертви, крім 12-річної дівчинки з Аргентини, яка покінчила життя самогубством?»**

За даними ЗМІ, крім випадку в Аргентині, є постраждалі в Мексиці, Колумбії, Іспанії, Німеччині та інших країнах. Сьогодні ця гра набуває популярності в Індії та Бангладеш [2].

2) «Чи правда, що в повідомленнях Момо використовує особисту інформацію своїх жертв?»

Справді, якщо користувач напише або здійснить телефонний дзвінок на номер, що належить Момо, цим він відкриє доступ до особистої інформації, що зберігається на смартфоні: телефонним контактам, фото і відеоматеріалам, геолокації (якщо, звичайно, її автоматичне визначення не виключено). Проникаючи до гаджету, вірус вселяється в телефонну пам'ять та додатки, зчитуючи і передаючи зловмисникам базу контактів та особистих даних. Існує інформація про те, що вірус може управляти мікрофоном та відеокameraю жертви – таким шляхом до злочинців потрапляють особисті фотографії, відео, текстові файли та записи розмов користувачів. А якщо згадати про синхронізацію, тоді можна передбачити, що зловмисники можуть отримати не тільки інформацію про користувача, яку він зберігав на девайсах, але і ту, яка колись потрапляла в Інтернет. Після цього Момо має достатню кількість різних особистих даних, які дозволяють залякувати та шантажувати людину [2].

Звідси виникає і третє запитання: **«Хто у випадку з Момо є, умовно кажучи, з іншого боку екрана? Це людина чи програма-бот?»**

– 12-річна дівчинка з Буенос-Айреса, яка покінчила з собою 29 липня 2018 року, за декілька днів до скоєння суїциду спілкувалась з незнайомим 18-річним хлопцем, у якого на аватарці було зображення Момо. Вона обговорювала з ним свої психологічні проблеми. Це стало відомо після того, як поліція перевірила контакти в її телефоні і знайшла переписку із зловмисником. За словами поліції, саме цей інтернет-знайомий довів дитину до самогубства,



оскільки з його номера було відправлено фото ляльки в крові з наказом дівчинці зробити з собою те ж саме.

Деякі фахівці вважають, що Момо є ботом, що проникає на девайс після sms-повідомлення або дзвінка, а потім вірус вираховує всю інформацію користувача за даними, що зберігаються на його сім-карті, за IP-адресою, унікальному серійному номеру, який є в кожного телефона формату GSM, так званому IMEI. Якщо не вийде позбутись вірусу, можливо дитині доведеться змінити телефонний номер.

На думку Наталії Бугаєвої, відео блогерів, що з'являються в Мережі, які нібито розмовляли з Момо, можуть бути фейковими. Вона вважає, що резонансну тему Момо тепер використовують блогери для розкручування рейтингів своїх сторінок в соціальних мережах. Вони також можуть створювати фейкові акаунти з цією ж метою і переписуватись з користувачами. Тому це цілком може бути навмисно придуманий блогерами хайп (ажіотаж. – Ред.), що дозволяє накручувати лайки [2, с. 9].

Проте, якщо мова ведеться не про вигадку блогерів, а про справжню суїцидальну ГРУ, тоді це, на думку фахівчині, – психологічний тероризм. Як і сумновідомі суїцидальні ігри «Синій кит» та «Червона сова», в результаті яких сотні підлітків в різних країнах покінчили життя самогубством, а тисячі потрапили до лікарні з порізаними венами та нервовими розладами. В 2017 році кількість українських підлітків, що постраждали від «Синього кита», вимірювалась тисячами. Підлітки (начастіше ті, у кого були проблеми вдома або з однокласниками) вступали в суїцидальні групи в соцмережі «ВКонтакте», де куратор спочатку заставляв їх прокидатись серед ночі і дивитись страшні відео, після чого давав завдання: проколоти палець, порізати зап'ястя тощо. Ціль в обох іграх була одна: довести дитину до похмурого настрою, в якому вона не зможе давати звіт своїм діям, після чого заставити її скоїти суїцид. Проте, Н. Бугаєва дотримується думки, що незважаючи на те, що повідомлень про «Синій кит» останнім часом стало менше, суїцидальна гра з України не пішла. Це підтверджується такими фактами:

– 30 травня 2018 року в Києві на Хрещатику 16-річна дівчина перерізала собі вени, – каже психолог. – Як виявилось вона була в групі «Синій кит». Два місяці скоріше в Одеській області 11-річний підліток скоїв суїцид. Він також захоплювався цією суїцидальною грою. Однокласники загиблого розповіли, що за два тижні до смогубства вік казав, що досяг високого рівня і тепер куратор «Синього кита» дає йому серйозні завдання [2].

Що ж стосується Момо, то напочатку серпня стало відомо, що в Японії знешкодили Момо, створену японським хакером. Через високу швидкість виучування і знання декількох десятків мов небезпечний бот визнали агентом штучного інтелекту.

З повідомлень ЗМІ, справжнє Момо, не з'являється в Мережі з 11 липня 2018 року. За номером ніхто не відповідає, хоча гудки чути.

Первинне джерело може втратити активність, проте це не виключає того, що трансформовані клони Момо будуть виникати знову і продовжуватимуть свою деструктивну діяльність.

Деструктивні ігри сприяють виникненню фізичних та психологічних розладів у дітей, підлітків та молоді, викликають появу тривоги, страхів, дратівливості, безсоння, сприяють виникненню депресії, а також розвитку агресивної та аутоагресивної поведінки. Як суїцидолог я окремо вивчала суїцидальні ігри і вважаю, що вони є небезпечним кіберкомунікативним інформаційно-психологічним вірусом, що розповсюджується серед інтернет-користувачів незалежно від первинного джерела його виникнення. По-суті, ми маємо справу з феноменом, коли створений людиною інформаційний продукт транслюється, трансформується і клонується в кіберпросторі, підчиняючись законам віртуальної реальності, застосовуючи вразливість людської психіки, яка є доступною для маніпулювання в кіберсередовищі.

В українському департаменті кіберполіції про гру Момо знають, але жодної заяви постраждалих від вірусу Момо, наразі не зафіксовано. *Сьогодні підлітки можуть сприйняти дзвінок від Момо як цікаву гру – і в результаті бути втягнутими в суїцидальний квест. Заборонити дитині користуватись месенджером неможливо.* Звідси постає **питання, а що робити батькам?**

Підлітки допитливі, вразливі, навіювані. Їх легко зацікавити, захопити, розбалакати, а потім залякати і заставити виконувати накази. Тим паче, що спілкування в кіберпросторі має свої особливості – психіка є більш вразливою та відкритою для маніпулювання, особливо якщо мова ведеться про дітей.

Висновки. На думку психологів, головна причина, чому дитина вступає до так званих «груп смерті» – це відчуття емоційної воронки, порожнені, яку і діти, і дорослі намагаються наповнити перфекціонізмом, залежностями, хворобами тощо. Але замість цієї воронки там мають бути відчуття близькості, здорової самооцінки, відчуття власного Я. На жаль, на цю воронку розрахований небезпечний контент «груп смерті», який дає дитині підтримку, відчуття визнання, значущості, навіть місії. І вони «ведуть» [5].

Щоб унебезпечити дитину, потрібно встановити з нею довірливі стосунки і розповісти про правила психологічної кібербезпеки. У випадку з Момо потрібно пояснити, що робити дзвінки на невідомі номери і вести переписку це – небезпечно. Потрібно розповісти про можливі наслідки спілкування з Момо. Якщо дитина вже грає в цю ГРУ, надайте їй психологічну підтримку, не сваріть, поясніть, що погрози куратора, навіть обіцянки вбити рідних, не більше ніж слова. І вирішіть технічне питання: якщо не вийде позбутись від вірусу, можливо, дитині доведеться змінити телефонний номер. Обов'язково запропонуйте альтернативну безпечну ГРУ, щоб дитина в пошуках розваг не потрапила в іншу інформаційно-психологічну пастку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Абраменкова В. Дети и информация / В. Абраменкова // Родительский комитет. Газета для родителей и учителей. Презентационный выпуск. – Харьков, 2011. – 16 с.
2. Копанева Е. «Момо даєт ребенку екстремальні завдання – пойти ночью на пустырь, спуститься в темный подвал, поднести к горлу нож...» / Екатерина Копанева // Газета Факты. – 16-22 августа 2018. – С. 9.
3. Нова смертельна гра «Червона сова» у мережі: психолог розповіла, як уберегти від неї дітей [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.5.ua/suspilstvo/nova-smertelna-hra-chervona-sova-u-merezhi-psyholoh-rozpovila-ia-k-vberehty-vid-nei-ditei-161084.html>
4. Сіткар В. І. Вплив Інтернет- та медіа-простору на становлення особистості сучасних дітей та їх субкультури / В. І. Сіткар, Н. С. Сіткар // Сучасні соціокультурні психолого-педагогічні координати розвитку дитини : Матеріали Всеукраїнської (з міжнародною участю) науково-практичної конференції (19-20 квітня 2018 року, м. Тернопіль : Вид-во ТНПУ імені Володимира Гнатюка, 2018. – С. 166-171.
5. Смертельна гра із синіми китами: психологи розповіли кому потрібні дитячі самогубства [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://tsn.ua/ukrayina/smertelna-gra-iz-sinimi-kitami-psiholohi-rozpovili-komu-potribni-dityachi-samogubstva-880658.html>

LITERATURA

1. Abramenkova V. Deti i informaciya / V. Abramenkova // Roditel'skij komitet. Gazeta dlya roditelej i uchitelej. Prezentsionnij vypusk. – Har'kov, 2011. – 16 s.
2. Kopaneva E. «Momo daet rebenku ehkstremaal'nye zadaniya – pojti noch'yu na pustyr', spustiť'sya v temnyj podval, podnesti k gorlu nozh...» / Ekaterina Kopaneva // Gazeta Fakty. – 16-22 avgusta 2018. – S. 9.
3. Nova smertel'na gra «CHervona sova» u merezhi: psiholog rozpovila, yak uberegti vid nei ditej [Elektronnij resurs]. – Rezhim dostupu : <https://www.5.ua/suspilstvo/nova-smertelna-hra-chervona-sova-u-merezhi-psyholoh-rozpovila-ia-k-vberehty-vid-nei-ditei-161084.html>
4. Sitkar V. I. Vpliv Internet- ta media-prostoru na stanovlennya osobistosti suchasnih ditej ta ih subkul'turi / V. I. Sitkar, N. S. Sitkar // Suchasni sociokul'turni psihologo-pedagogichni koordinati rozvitku diti ni : Materiali Vseukrai ns'koj (z mizhnarodnoju uchastju) naukovo-praktichno j konferencij i (19-20 kvitnya 2018 roku, m. Ternopil' : Vid-vo TNPU imeni Volodimira Gnatyuka, 2018. – S. 166-171.
5. Smertel'na gra iz sinimi kitami: psihologi rozpovili komu potribni dityachi samogubstva [Elektronnij resurs]. – Rezhim dostupu: <https://tsn.ua/ukrayina/smertelna-gra-iz-sinimi-kitami-psiholohi-rozpovili-komu-potribni-dityachi-samogubstva-880658.html>

"THE UNITY OF SCIENCE"

Vienna, Austria, 2019