

Тому надалі планується розробка програми для дітей, які зазнають знущань у шкільному середовищі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Дроздов О.Ю. Соціально-психологічні фактори динаміки агресивної поведінки молоді: дис. ... канд. психол. наук (19.00.05). Чернігів. 2003. 225 с.
2. Крэйхи Б. Социальная психология агрессии / пер. с англ. Санкт-Петербург: Питер. 2003. 336 с.
3. Антоненко О.Ю. Агресивна поведінка підлітків URL: <http://vuzlib.com/content/view/482/>.
4. Olweus D. Bullying at School: What We Know and What We Can Do. Oxford, UK: Basil Blackwell; 1993.
5. Поляруш С.І. Поняття та проблема правового захисту від шкільного булінгу. Актуальні проблеми правової науки і державотворення в Україні в контексті правової інтеграції : матеріали X Міжнар. наук.-практ. конф., присвяч. 100-річчю підготовки охоронців правопорядку в Харкові (м. Суми, 20–21 трав. 2017 р.) / МВС України, Харків. нац. ун-т внутр. справ. Суми, 2017. С. 211–213.
6. Smith P. K., Ananiadou K. The nature of school bullying and the effectiveness of school-based interventions. Journal of Applied Psychoanalytic Studies. 2003; 5 (2). P. 189–209.
7. Кормило О. Явище булінгу в освітньому просторі. Проблеми гуманітарних наук. Серія «Психологія». 2015; вип. 35. С. 174–187.
8. Куртова С. Булінг у школі. Освіта. UA URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/upbring/42788/ (дата звернення: 23.10.2017).
9. Прибиткова Н.О. Булінг у закладах освіти: поняття, структура, причини та шляхи подолання. Сучасні проблеми правового, економічного та соціального розвитку держави. Харків, 2017. С. 58–61.
10. Король А. Причини та наслідки явища булінгу. Відновне правосуддя України. 2009. № 1–2 (13). С. 84–93.
11. Beale A. V., Scott P. C. Bullybusters: Using drama to empower students to take a stand against bullying behavior. Professional School Counseling. 2001. Vol. 4. P. 300–306.
12. Закалик Г.М., Войцеховська О.В., Шувар Н.М. Булери та жертви булінгу як соціально-психологічна проблема безпеки особистості в освітньому просторі. Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Психологічні науки». 2018. Том 2; Вип. 1. С. 124–130. (Index Copernicus International).

УДК 159.923:316.6

КОНСТРУЮВАННЯ КАРТИНИ СВІТУ У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

Кириченко В.В., к. психол. н.,
доцент кафедри соціальної та практичної психології
Житомирський державний університет імені Івана Франка

У статті проводиться аналіз досліджень, які розкривають проблему соціалізації особистості у віртуальному соціальному середовищі. Аналізуються результати проведених нами досліджень, описуються особливості міжособистісної інформаційної взаємодії у соціальних мережах і формування уявлень про навколишнє середовище. Картина світу особистості у віртуальному інформаційному середовищі є результатом обміну інформацією між багатьма суб'єктами. Соціальні мережі полегшили процес соціальної комунікації за рахунок створення єдиного соціокультурного простору для здійснення взаємодії. Функціонування особистості відбувається у глобальному соціальному контексті, де уявлення про світ формується, у більшості випадків, на основі ставлення до нього інших осіб.

Ключові слова: соціальна віртуалізація, інформаційне суспільство, соціальні мережі, інформаційна діяльність.

Кириченко В.В. КОНСТРУИРОВАНИЕ КАРТИНЫ МИРА В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

В статье проводится анализ исследований, раскрывающих проблему социализации личности в виртуальной социальной среде. Анализируются результаты проведенных нами исследований, описываются особенности межличностного информационного взаимодействия в социальных сетях и формирование представлений об окружающей среде. Картина мира личности в виртуальной информационной среде является результатом обмена информацией между многими субъектами. Социальные сети облегчили процесс социальной коммуникации за счет создания единого социокультурного пространства для осуществления взаимодействия. Функционирование личности происходит в глобальном социальном контексте, где представление о мире формируется, в большинстве случаев, на основе отношения к нему других лиц.

Ключевые слова: социальная виртуализация, информационное общество, социальные сети, информационная деятельность.



Курченко В.В. CONSTRUCTING A PICTURE OF THE WORLD IN SOCIAL NETWORKS

The construction of the picture of the world of personality is reflected in the informational social environment, which in the twenty-first century, almost completely moved to virtual space. The vital activity of the individual is due to the global context, which fills the mental dimension of his life with additional stressors. The article analyzes studies that reveal the problem of socialization of the individual in a virtual social environment. The picture of the world of the individual in the virtual information environment is the result of the exchange of information between many subjects. Social networks have facilitated the process of social communication by creating a single socio-cultural space for interaction. The purpose of the article is to empirically study the peculiarities of constructing a picture of the world of personality through relationships with other members of interaction in a virtual social environment. Social virtualization is a process of personalizing personal in a digital social environment for the purpose of social activity. Each member of the information society is to some extent included in the digital information network, and therefore has its own digital counterpart, which can be an exact copy of a person or represent an image that only in general corresponds to the physical person.

According to the results of our study, we conclude that the bulk of informational content we consume in the digital social network Facebook. Modern youth actively uses the information resources of the network in terms of gaining knowledge, which design the world model. In social networks, the information ribbon, which is a resource for constructing a picture of the world, is formed on the basis of both their own preferences of the user and those persons who are in the status of companion companions (friends).

Key words: *social virtualization, information society, social networks, information activities.*

Постановка проблеми. Конструювання картини світу особистості відбувається в інформаційному соціальному середовищі, яке у XXI ст. майже повністю перемістилося у віртуальний простір. Сучасні соціальні мережі стали платформою для повноцінної соціальної репрезентації особистості: політичної, культурної, гендерної, релігійної. Життєдіяльність особистості зумовлена глобальним контекстом, які наповнюють психічний вимір її життєдіяльності додатковими стресорами. Формується постійна необхідність і культура щоденного споживання інформації у процесі інформаційного взаємообміну. Проте, якщо у часи становлення інформаційного суспільства він був централізований через підконтрольні ЗМІ, то сьогодні кількість незалежних суб'єктів інформаційної діяльності зростає: майже кожен член сучасного глобалізованого світу може займатися створенням і поширенням інформаційного контенту.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У межах досліджень О.І. Лучинкіної віртуальне інформаційне середовище стає шляхом взаємодії з реальним фізичним світом, проте функціонують незалежно від нього за власними законами часу, простору та фізики [9]. Віртуальний цифровий світ створюється як репродукція реального світу, однак він може мати інші властивості, які у фізичному світі є небезпечними, а можливо, і фатальними. Наприклад, залежність від online-ігор формується як спосіб втечі суб'єкта соціальних відносин у віртуальний світ, який дає «другий шанс» стати лідером або проявити хоробрість, тобто пережити ті життєві події, що спричинили психічну травму (М.С. Іванов) [7]. Характер сюжету гри, яку обрала людина, може наштовхнути

психолога на можливі причини втечі у гру та віртуальне середовище. Логістичні ігри, наприклад, можуть приваблювати людей, котрі опинилися у стані душевної кризи внаслідок необдуманого планування фінансів, ймовірно, втрати бізнесу. У процесі гри суб'єкт намагається відтворити цю ситуацію і пережити її по-новому, пережити декілька разів, прогножуючи можливий фінал. Згубність такого віртуального програвання життєвих подій для особистості полягає у різкій підміні реальності, що полягає у трансфері закономірностей і правил цифрової гри на реалії життя. Наприклад, action-ігри притуплюють у підлітків страх смерті, адже смерть у грі – це не смерть у реальному житті, у житті зберегти гру чи почати її знову неможливо (О.А. Гузьман, Н.О. Ляшенко) [4].

Цифрове інформаційне (віртуальне) середовище призвело до появи фізичної соціальної депривації (Н.В. Кориткова) [8]. Цей феномен проявляється у тому, що особистість свідомо дистанціюється від свого фізичного соціального оточення та починає задовольняти базові соціальні потреби у віртуальному середовищі. Таким чином, зменшується простір і можливості для спілкування у фізичному соціальному середовищі. Це може проявлятися найбільш гостро у системі спілкування різних поколінь, які по-різному ставляться до інформаційно-комунікаційних засобів, за допомогою яких відбувається взаємодія. Таким чином, особистість не отримує достатньо фізичної взаємодії для задоволення фізичних соціальних потреб, що призводить до розладів сну, харчової поведінки, сексуальної активності тощо.

Цифрове інформаційне середовище сьогодні є одним з основних чинників со-

ціалізації особистості. Ще до появи віртуального цифрового середовища на цьому наголошували Е. Дюркгейм [5] у контексті існування надіндивідуальної спільної для всіх реальності, Г. Зіммель [6] як на існуванні простору, що складається з уламків (фрагментів) картин світу більшості, та як факті соціальної взаємодії П. Бурдьє [1]. У середині минулого століття К. Поппером була висунута ідея про існування т. зв. «трьох світів». Перший світ речей пов'язував між собою фізичні предмети, об'єкти та факти. Внаслідок його відображення у свідомості особистості та у взаємодії з нею формується другий світ, який містить суб'єктивні враження, індивідуальні когнітивні моделі явищ, фантазії людини. З метою узгодження існування цих двох просторів існує третій світ – інформаційний, який містить універсальні, статичні та позбавлені суб'єктивності людського буття знання [11]. Вершиною існування інформаційного світу вважається створення Internet-середовища, проте його функціонування у XXI ст. не може гарантувати тієї чистоти фактів і знань, про які говорив К. Поппер. Світ змінився у той момент, коли ідеальний світ інформації почав розчинятися у світі індивідуальних вражень і когнітивних суджень. Інформаційне середовище стало «світом», у якому функціонують реальні люди, а не ідеальні стійкі факти, відмінність від «другого світу» К. Поппера полягає у масштабах суб'єктивності: від індивідуального відображення світу до колективного, проте суб'єктивного. Не всі пересічні громадяни є активними користувачами переваг інформаційного суспільства та віртуального інформаційного середовища. Таким чином, представники трьох світів мають своїх представників інколи на рівні фізичної осо-

би, інколи – на рівні ролі (рис. 1.). У силу технологічної недоступності та несформованої інформаційної культури суб'єкт соціальних відносин може функціонувати лише у фізичному просторі або шляхом втечі від реальності проявляти соціальну активність виключно в Internet-середовищі.

Соціальна віртуалізація – це процес персоналізації особисті у цифровому соціальному середовищі з метою здійснення соціальної активності. Кожен член інформаційного суспільства певною мірою включений у цифрову інформаційну мережу, а отже, має власний цифровий відповідник, який може бути точною копією персони або представляти образ, який лише у загальних рисах відповідає фізичній персоні.

У цифровому соціальному середовищі дублюються майже всі соціально-психологічні процеси, притаманні сучасному суспільству. Як зазначає М.О. Носов у роботі «Віртуальна психологія» (2000), майже усі типові способи міжгрупової взаємодії, форми індивідуальної та колективної соціальної активності існують у віртуальній площині. «У віртуальній реальності образи внутрішнього світу нічим не відрізняються від образів зовнішнього. За умов відсутності спеціальних міток, які вказують, до якого світу – зовнішнього чи внутрішнього – належить образ, людині досить легко помилитися, де відбулася подія – у світі, створеному нею, чи у зовнішньому світі» [10, с. 62]. На рівні індивідуальної свідомості події та вчинки, які відбувалися за лаштунками екрану комп'ютера, можуть функціонувати як реальні вчинки, скоєні у фізичній площині. Пересічні члени сучасного інформаційного суспільства нерідко стають жертвами «віртуального насилля», «віртуальної депресії», «віртуального з'вал-

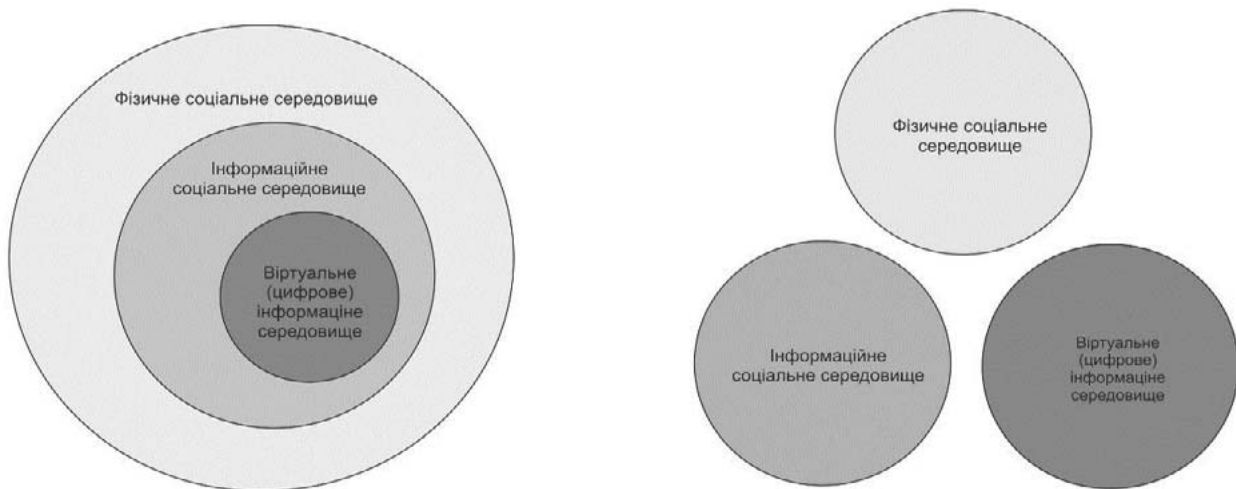


Рис. 1. Взаємодія фізичного об'єктивного, інформаційного та цифрового інформаційного середовища на рівні особистості (відповідно до ідей К. Поппера)



тування», «віртуальної ігрової, наркотичної, сексуальної залежності». У віртуальному середовищі можна товаришувати, об'єднуватися, здійснювати соціокультурну самоідентифікацію, одружуватися, заводити дітей і помирати. Непоодиноким явищем виявився феномен віртуального самогубства та віртуальної смерті як спосіб розірвання зв'язку з цифровим інформаційним середовищем, а також віртуального переродження – відновлення активності у цифровій соціальній мережі.

У межах цифрового інформаційного суспільства здобуття суспільного досвіду відбувається хаотичним шляхом, що може створити певну проблему контролю з боку держави. Доступ до інформації майже не обмежений і, як виявила суспільна практика з досвіду існування проекту WikiLeaks¹, забезпечити захист навіть найсекретнішої інформації неможливо. Найбільш вагомою характеристикою цифрового Internet-середовища є доступність до інформації різної якості та змісту, що зумовлює певну дестабілізацію внутрішнього стану особистості.

Інформаційно-комунікаційні засоби сформували особливий тип соціальних зв'язків, який базується на усвідомленні відсутності фізичних перешкод для здійснення комунікації та взаємовідносин з іншими суб'єктами соціальних відносин. Насамперед причиною цього стала поява соціальних мереж, що дозволили розширити коло спілкування пересічних людей за рахунок гнучкої системи модульного самоконструювання особистості у віртуальному середовищі. Віртуальний відповідник людини, а у певних випадках – віртуальний заміник, конструюється на внутрішніх уявленнях людини про еталонні соціально-прийнятні особистісні характеристики, які підтримуються, схвалюються та знаходять позитивну оцінку у більшості.

Постановка завдання. У статті здійснюється класифікація контактного оточення у віртуальних соціальних мережах. Завдання нашої роботи полягає в емпіричному вивченні особливостей конструювання картини світу особистості через зв'язки з іншими суб'єктами взаємодії у віртуальному соціальному середовищі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасна молодь активно використовує інформаційні ресурси мережі у плані отримання знань як конструювання моделі світу. У соціальних мережах інформаційна стрічка, що є ресурсом по-

будови картини світу, формується на основі як власних уподобань користувача, так і тих персон, які перебувають у статусі співрозмовників-товаришів (friends). Таке взаємобачення розширює межі пізнання людиною світу, але і може завести людину у її прагненнях досягнути усю глобальну картину світу занадто далеко від неї самої (О.В. Ваганова) [2]. Одним із когнітивних упереджень, пов'язаних із цифровим соціальним середовищем, є безумовне покладання на інформацію, що поширюється через масові ЗМІ, та надання їй пріоритетності. У соціальних мережах пріоритети задають ті люди, котрі перебувають у нашому контактному оточенні у статусі «друзів». Якщо до появи цифрової соціальної мережі контактним оточенням були суб'єкти, з якими людина взаємодіяла у повсякденному житті, то у цифровій мережі контактування як спосіб певної фізичної та інтелектуальної взаємодії може бути виключеним. Відбувається залучення особистості до інформаційного контенту без залучення до повноцінної діяльності, з якою цей контент пов'язаний. У. Унтворт вважав, що засвоєння соціального досвіду можливе лише у процесі інтеракції реципієнта та комунікатора. Поряд із комунікативною та перцептивною стороною спілкування інтерактивна є основою успішного засвоєння суспільного досвіду [3]. Тому з метою покращення інтеграції знань «інших» у індивідуальну систему світоглядних переконань потенційних споживачів соціальні мережі наповнюються інструментами здійснення колективних цифрових дій разом із тими соціальними суб'єктами, які є не доступними для пересічних споживачів у реальній площині.

У межах дипломних проектів студентів IV курсу спеціальності «Психологія» ми проаналізували соціально-психологічний склад осіб, які формують інформаційний контент у соціальних мережах пересічних користувачів. У дослідженні брали участь 370 студентів, котрі є активним користувачами соціальної мережі. За результатами попереднього опитування, вони щоденно витрачають на перегляд інформації у мережі Facebook більше 30 хвилин і мають профіль, створений не пізніше 2016 р. Максимальна кількість осіб зі статусом «друзі» у соціальній мережі Facebook складає 5 000 осіб. За результатами дослідження було виявлено, що у середньому особи юнацького віку мають 590 друзів (із крайніми значеннями 31 та 4 897), що свідчить про те, що середній показник є відносним.

Нами було виокремлено чотири категорії осіб, які входять до числа «друзів» у соціальній мережі Facebook:

¹ WikiLeaks – міжнародна комерційна організація, що публікує секретну інформацію, яку вона отримує від анонімних і засекречених джерел.

Таблиця 1

Диференціальний розподіл осіб, що мають статус «друзі» у соціальній мережі Facebook

Кількість осіб у статусі друзів	Активне контактне оточення	Пасивне контактне оточення	Віртуальне контактне оточення	Випадкове («сліпе») контактне оточення
група до 500 осіб	34%	42%	19%	5%
500–2000 осіб	38%	34%	26%	12%
2000–5000 осіб	11%	18%	53%	18%

1. **Активне контактне оточення.** Люди, з якими співпрацюємо, проживаємо, спілкуємося, навчаємося або просто ситуативно перетинаємося у реальному житті.

2. **Пасивне контактне оточення.** Люди, з якими ми знайомі чи взаємодіяли у минулому або які зараз недоступні нам у реальному житті, проте у нас є досвід спілкування та взаємодії з ними.

3. **Віртуальне контактне оточення.** Люди, з якими ми не перетиналися, проте вони нам відомі «заочно», ми маємо про них певне уявлення та ідентифікуємо інформацію з їх персоною.

4. **Випадкове («сліпе») контактне оточення.** Люди, яких ми не знаємо, і нам важко згадати, за яких обставин вони стали нашими віртуальними друзями.

Вибірка досліджуваних була поділена на три групи відповідно до кількості осіб, які перебувають у них у віртуальному статусі «друзі». Перша група – до 500 осіб, друга – 500–2000 та третя – 2000–5000. Інструкція досліджуваних передбачала зазначення загальної кількості осіб у статусі «друзі» та їх диференціація відповідно до чотирьох категорій, визначених вище. До першої групи досліджуваних увійшли 176 осіб, до другої – 123 та до третьої – 71. У досліджуваних першої групи 34% осіб, що перебувають у статусі «друзі», є реальними людьми, з якими досліджувані контактують у повсякденному житті, 42% – це пасивне контактне оточення, 19% – є віртуальним контактним оточенням і 5% – «сліпим» або випадковим (табл. 1). Досліджувані другої групи таким чином диференціювали спільноту осіб зі статусом «друзі»: активне контактне оточення – 38%, пасивне контактне оточення – 34%, віртуальне контактне оточення – 26% та випадкове контактне оточення – 12%. У третій категорії осіб нами було зафіксовано, що першу категорію осіб складає 11%, другу – 18%, третю – 53% та четверту – 18%.

Аналізуючи результати другої групи, ми можемо дійти висновку, що більша частина осіб, які перебувають у статусі «друзі» у соціальній мережі Facebook, є віртуальним контактним оточенням. Це персони, з

якими досліджувані знайомі заочно, тобто їм не відомі реальні люди, котрі стоять за цифровими профілями соціальної мережі. Нами було помічено, що зі збільшенням кількості осіб зі статусом «друзі» у соціальній мережі збільшується кількість віртуального контактного оточення та зменшується частка реального (перша група). У другій групі (500–2000 осіб) зростає частка пасивного контактного оточення. У третій групі кількість осіб, які належать до категорії випадкового «сліпого» контактного оточення, домінує над кількістю осіб, що належить до реального.

Можна зробити висновок, що основну масу інформаційного контенту, який ми споживаємо у цифровій соціальній мережі Facebook, формує віртуальне контактне оточення, опосередковано пов'язане з користувачем соціальної мережі. До нього належать люди, котрі мають спільні зовнішні риси з користувачем (расові, соціально-рольові, вікові, гендерні), спільне громадянство або ідеологічні переконання, спільну територію проживання. За рахунок віртуальної цифрової мережі контактне соціальне середовище розширюється, збільшується кількість осіб, із якими ми вступаємо у процеси інформаційного обміну. У другій і третій групі досліджуваних кількість осіб, із якими відбувається лише віртуальна взаємодія, домінує над кількістю осіб, із якими ми спілкуємося та взаємодіємо у реальному та віртуальному середовищі.

Висновки з проведеного дослідження. За результатами проведеного нами дослідження ми можемо зробити ряд висновків, які розкривають природу взаємодії особистості з іншими суб'єктами у віртуальному соціальному середовищі. Соціальні мережі полегшили процес соціальної комунікації за рахунок створення єдиного соціокультурного простору для здійснення взаємодії. Сучасна людина, або homo virtualis, досить ефективно освоїла віртуальний світ і наповнила його елементами, які можуть не відповідати фізичному світу або мати інші властивості. Розширюється розуміння поняття «контактне середовище», під яким ми розуміємо



усіх суб'єктів соціальної взаємодії у фізичній і віртуальній площині. Кількість «віртуальних суб'єктів» соціальної взаємодії збільшується на фоні глобалізації взаємовідносин особистості та суспільства загалом, тому картина світу є відображенням як індивідуального перцептивного досвіду людини, так і досвіду інших, який транслюється у соціальних мережах і певним чином відображається у межах масової свідомості. За таких умов ставлення або уявлення про більшість об'єктів соціального пізнання є результатом обробки інформаційного контенту, який не опирається на факти нашого індивідуального сприйняття.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бурдые П. Структуры практики. Современная социальная теория. Новосибирск, 1995. С. 16–32.
2. Ваганова О.В. Роль засобів масової комунікації у процесі глобалізації: автореф. дис. ... канд. політ. наук: 23.00.03. К., 2003. 11 с.
3. Галус О.М. Соціалізація особистості: сутність, концептуальні підходи у наукових теоріях, напрямках, школах. Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій Університету «Україна». 2010. № 2. С. 69–75.

4. Гузьман О.А., Ляшенко Н.О. Комп'ютерна залежність підлітків: соціологічні аспекти дослідження. Вісник ХНУВС. 2011. № 1 (52) С. 369–380.
5. Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни. (Введение, первая глава; перевод А.Б. Гофмана). Мистика. Религия. Наука. Классики мирового религиоведения. Антология. М., Канон, 1998. 432 с.
6. Зиммель Г. Избранное. Т. 2. Созерцание жизни. М.: Юрист, 1996. 607 с.
7. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. URL: http://www.sanaris.com.ua/experts_and_services/info/specialist/psihoterapevt/2005/09/14/psihologicheskie_asp_2030.html.
8. Корытникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий. Социологические исследования. 2010. № 6. С. 70–79.
9. Лучинкіна А.І. Психологічні аспекти віртуальної соціалізації. Проблеми сучасної психології: збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка, Інституту психології ім. Г.С. Костюка НАПН України. 2011. Вип. 14. С. 445–454.
10. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: «Аграф», 2000. 432 с.
11. Пoppers К. Відкрите суспільство та його вороги. Т. II. Спалах пророцтва: Гегель, Маркс та послідовники / пер. з англ. Олександр Буценко. К.: «Основи», 1994. 494 с.

УДК 159.923; 159.923.2

ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ-ПСИХОЛОГІВ ДО РОБОТИ В ПЕНІТЕНЦІАРНІЙ СИСТЕМІ

Литвиненко І.С., к. психол. н.,
доцент кафедри психології

Миколаївський національний університет імені В.О. Сухомлинського

Венгер А.С., к. психол. н.,
старший викладач кафедри психології

Миколаївський національний університет імені В.О. Сухомлинського

У статті висвітлено унікальність, важливість пенітенціарної системи для суспільства. Проаналізовано першочергові, нагальні проблеми пенітенціарної політики сучасної української держави, роль практикуючого психолога-пенітенціариста в «олюдненні» установ виконання покарань. Підкреслюється виняткова важливість проблеми якісної професійної підготовки гуманістично спрямованих, компетентних психологів для вищезазначеної соціальної практики, зокрема для роботи із засудженими. Розглянуто низку недоліків у навчальному процесі студентів-психологів, які самовизначилися із майбутнім місцем роботи – пенітенціарією. Розкрито значення усунення вказаних вад для підвищення рівня якості професійної підготовки, формування успішного, компетентного професіонала. Представлено практичні кроки покращення навчання студентів-психологів, співпрацю з роботодавцями, працюючими психологами в установах виконання покарань. У роботі висвітлені поняття «компетентність», «компетенція».

Ключові слова: професійна підготовка, майбутні психологи, навчальний процес, професійна етика, гуманізм, пенітенціарна система, установи виконання покарань, засуджені, суїцид, ресоціалізація, компетентність, компетенції.