

Аннотация

Взаимосвязь эмоционального интеллекта и степени увлеченности компьютерными играми у подростков: аннотация к дипломной работе / Рыжковский Никита Сергеевич; Факультет философии и социальных наук, Кафедра психологии; науч. рук. Е.А. Трухан

Объект исследования – психологические аспекты использования компьютерных игр.

Предмет исследования – структура взаимосвязей эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми.

Цель исследования – выявить структуру взаимосвязей эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми у подростков.

Основные результаты. Полученные в ходе данного исследования результаты позволяют сделать заключение о том, что между эмоциональным интеллектом и степенью увлеченности компьютерными играми существует взаимосвязь только для подростков мужского пола. Наибольшее значение при формировании зависимости от компьютерных игр оказывают пол игрока и предпочтение многопользовательских online-игр.

Ключевые слова: КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, ЗАВИСИМОСТЬ, УВЛЕЧЕННОСТЬ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ, ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.

The relationship of emotional intelligence and degree of involvement of adolescents in computer games: resume / Nikita Ryzhkouski; Faculty of Philosophy and Social Sciences, Department of Psychology; scientific adviser E.A. Truhan.

Object of research: the psychological aspects of the use of computer games.

Subject of research: the structure of the relationship of emotional intelligence and passion for computer games.

Aim of research: to reveal the structure of the relationship of emotional intelligence and passion for computer games among adolescents.

The results. The results received during the research let us to do a conclusion that there is direct relationship between emotional intelligence and degree of involvement in computer games for teenage boys. The sex and preference of multiuser online-games is the reason of the greatest value of the formation of addiction from computer games.

The highest value in the formation of dependence on computer games have a floor player and prefer online-multiplayer games.

Keywords: COMPUTER GAME, ADDICTION, INVOLVEMENT IN COMPUTER GAMES, EMOTIONAL INTELLIGENCE.