

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
Кафедра психологии**

**Саскевич
Максим Васильевич**

**ВЗАИМОСВЯЗЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ
И АГРЕССИВНОСТИ У ПОДРОСТКОВ**

Реферат Дипломной работа

Научный
руководитель:
доцент, кандидат
психологических наук
Колмаков А.А

Минск, 2017

РЕФЕРАТ ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ

Дипломная работа 56 с., 6 рис., 7 табл., 41 источник

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ, АГРЕССИВНОСТЬ, ПОДРОСТКИ, ПРОВОКАЦИЯ АГРЕССИИ

Объект исследования: компьютерная игровая аддикция.

Предмет исследования: взаимосвязь компьютерной игровой зависимости и агрессивности.

Цель исследования: выявить взаимосвязь компьютерной игровой зависимости с агрессивностью подростков.

Метод проведения работы: сравнительный анализ научной литературы, метод тестов, метод статистической обработки данных: U-критерий Манна-Уитни, коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Проблема подростковой жестокости и агрессивности, связанная с компьютерной зависимостью, приобретает в настоящее время все большую остроту, что и обуславливает актуальность исследования.

На основании проведенного исследования было выявлено, что чем выше проявление физической агрессии, тем больше выражена целевая направленности в компьютерных играх и более негативно к этому относятся их близкие; чем больше подростки нацелены на достижение результата в компьютерных играх тем выше у них проявляется агрессивность. В ситуации провокации чем больше выражена пассивная агрессия, тем менее эмоционально относится подросток к компьютерным играм и тем менее у него возникает из-за этого конфликтов с родственниками. Чем с большей эмоциональной вовлеченностью относится подросток в компьютерным играм, тем больше он проявляет ассертивность и меньше использует бегство и подавленную агрессию в провокационных ситуациях. Таким образом, подтвердилась общая гипотеза о том, что существует взаимосвязь между компьютерной игровой зависимостью и агрессивностью у подростков.

Теоретическая и практическая значимость работы. Теоретические материалы работы могут быть использованы в качестве методических, для повышения уровня компетенции психолога с целью профилактики компьютерной зависимости в учреждениях образования.

РЭФЕРАТ ДЫПЛОМНАЙ РАБОТЫ

Дыпломная праца 56 з., 6 мал., 7 табл., 41 крыніц

КАМПУТАРНАЯ ГУЛЬНЯВАЯ АДДИКЦИЯ, АГРЭСІЎНАСЦЬ, ПАДЛЕТКІ, ПРАВАКАЦЫЯ АГРЭСІІ

Аб'ект даследавання: кампутарная гульнявая аддыкцыя.

Прадмет даследавання: узаемасувязь кампутарнай гульнявой залежнасці і агрэсіўнасці.

Мэта даследавання: выявіць ўзаемасувязь кампутарнай гульнявай залежнасці з агрэсіўнасцю падлеткаў.

Метад правядзення працы: параўнальны аналіз навуковай літаратуры, метадаў, метадаў статыстычнай апрацоўкі дадзеных: U-крытэрыі Манна-Уітні, каэфіцыент ранговой карэляцыі Спірмена.

Праблема падлеткавай жорсткасці і агрэсіўнасці, звязаная з камп'ютарнай залежнасцю, набывае ўцяперашні час усё большую вастрыню, што і абумоўлівае актуальнасць даследавання.

Нападставе праведзенага даследавання было выяўлена, што чым вышэй праява фізічнай агрэсіі, тым больш выказана мэта ваянакіраванасці ў кампутарных гульнях і больш негатыўна да гэтага ставяцца іх блізкія; чым больш падлеткі нацэлены на дасягненне выніку ў кампутарных гульнях тым вышэй у іх выяўляецца агрэсіўнасць. У сітуацыі правакацы і чым больш выказана пасіўная агрэсія, тым менш эмацыйна ставіцца падлетак да кампутарных гульняў і тым менш у яго ўзнікае з-за гэтага канфліктаў з сваякамі. Чым з большай эмацыянай напружанасцю ставіцца падлетак у кампутарных гульнях, тым больш ён праяўляе асертыўнасць і менш выкарыстоўвае ўцёкі і падушаную агрэсію ў правакацыйных сітуацыях. Такім чынам, пацвердзілася агульная гіпотэза аб тым, што існуе ўзаемасувяз паміж кампутарнай гульнявой залежнасцю і агрэсіўнасцю ў падлеткаў.

Тэарэтычная і практычная значнасць працы. Тэарэтычныя матэрыялы працы могуць быць выкарыстаны ў якасці метадычных, для павышэння ўзроўню кампетэнцыі псіхолага з мэтай прафілактыкі камп'ютарнай залежнасці ў установах адукацыі.

ABSTRACT OF THE THESIS

Thesis 56 p., 6 Fig., 7 tab., 41 sources

COMPUTER GAME ADDICTION, AGGRESSION, TEENAGERS, PROVOCATION OF AGGRESSION

The object of the study: computer game addiction.

Subject of research: the relationship of aggression and computer game addiction.

The aim of the study was to identify the relationship of computer game addiction with aggressive adolescents.

Method: comparative analysis of scientific literature, method of test, method of statistical treatment: U Mann-Whitney test, Spearman rank correlation coefficient.

The problem of teenage cruelty and aggression associated with computer addiction, has now become increasingly acute, which causes the relevance of the study.

The basis of the conducted research it was revealed that the higher the manifestation of physical aggression, the more pronounced focus in computer games, and more negative in this regard their loved ones; the more Teens focus n achieving results in computer games the higher they are showing aggression. In a situation of provocation expressed more than passive aggression, the less emotionally teen applies to computer games and the less it occurs because of this conflict with relatives. The more emotional involvement is the teenager with the computer games, the more it shows assertiveness and less uses flight and suppressed aggression in provocative situations. Thus, confirmed the General hypothesis that there is a relationship between computer game addiction and aggressiveness in adolescents.

Theoretical and practical significance of the work. Theoretical material can be used as methodological, to increase the level of competence of the psychologist with the purpose of prevention of computer addiction in educational institutions.