

**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОСОФИИ И СОЦИАЛЬНЫХ НАУК**

Кафедра общей и клинической психологии

Реферат к дипломной работе

**«Индивидуально-психологические характеристики, ценностные
ориентации и образ Я у геймеров»**

Микульский Виктор Сергеевич

руководитель Зуева Екатерина Николаевна

2019

РЕФЕРАТ

Микульский Виктор Сергеевич

«Индивидуально-психологические характеристики, ценностные ориентации и образ Я у геймеров»

Дипломная работа: 80 с., 56 источника, 7 прил.

Ключевые слова: ГЕЙМЕР, АДДИКТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ЛИЧНОСТЬ, МОТИВ, МОТИВАЦИОННАЯ СФЕРА, ХАРАКТЕР, ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР, РЕАЛЬНЫЙ МИР.

Цель исследования: изучение индивидуально-психологических характеристик, ценностных ориентаций и образа Я у геймеров.

Гипотеза: гипотеза проводимого нами исследования заключается в наличии у геймеров большей склонности к депрессии и закрытости от общества, чем у подростков этой же возрастной группы не играющей в игры, а также большей самоуверенности в себе и повышенного уровня самопринятия, чем у не геймеров этой же возрастной группы.

Объект исследования: геймеры.

Предмет исследования: индивидуально-психологические характеристики геймеров в зависимости от, ценностных ориентаций и образа Я у геймеров.

Практическая значимость заключается, во-первых, в расширении теоретико-практической базы в изучении феномена компьютерной аддикции и ее влияние на личность человека, во-вторых, в доказательстве или опровержении наличия у геймеров наличия ценностных ориентаций и образа Я, что и у людей без компьютерной аддикции.

Автор работы подтверждает, что приведенный в работе материал правильно и объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

РЭФЕРАТЫ

Мікульскі Віктар Сяргеевіч

«Індывідуальна-псіхалагічныя характарыстыкі, каштоўнасныя арыентацыі і вобраз Я ў геймераў»

Дыпломная праца: 80 с., 56 крыніцы, 7 прым.

Ключавыя словы: ГЕЙМЕРЫ, АДДІКТИУНАЕ ПАВОДЗІНЫ, АСОБА, МАТЫВАМ, МАТЫВАЦЫЙНАЯ СФЕРЫ, ХАРАКТАР, ВІРТУАЛЬНАЫ МІР, РЭАЛЬНЫ МІР.

Мэта даследавання: вывучэнне індывідуальна-псіхалагічных характарыстык, каштоўнасных арыентацый і вобраза Я ў геймераў.

Гіпотэза: гіпотэза праводзіцца намі даследавання заключаецца ў наяўнасці ў геймераў большай схільнасці да дэпрэсіі і закрытасць ад грамадства, чым у падлеткаў гэтай жа ўзроставай групы не гуляе ў гульні, а таксама большай самаўпэўненнасці ў сабе і падвышанага ўзроўню самопринятия, чым у не геймераў гэтай жа узроставай групы.

Аб'ект даследавання: геймеры.

Прадмет даследавання: індывідуальна-псіхалагічныя характарыстыкі геймераў у залежнасці ад каштоўнасных арыентацый і ладу Я ў геймераў.

Практычная значнасць заключаецца, па-першае, у пашырэнні тэарэтыка-практычнай базы ў вывучэнні феномену кампутарнай адыкцыі і яе ўплыў на асобу чалавека, па-другое, у доказы або абвяржэнне наяўнасці ў геймераў каштоўнасных арыентацый і вобраза Я, што і ў людзей без кампутарнай адыкцыі.

Аўтар працы пацвярджае, што прыведзены ў працы матэрыял правільна і аб'ектыўна адлюстроўвае стан доследнага працэсу, а ўсе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц тэарэтычныя, метадалагічныя і метадычныя палажэнні і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

ANNOTATION

Mikulski Viktor Sergeevich

«Individual psychological characteristics, values and self-image to gamers»

Degreepaper: 80 p., 56 sources, 7 app.

Key words: GAMERS, ADDICTIVE BEHAVIOR, PERSONALITY, MOTIVATION, MOTIVATIONAL SPHERE, THE CHARACTER, THE VIRTUAL WORLD, THE REAL WORLD.

Purpose of research: to study individual psychological characteristics, values and self-image in the gamers.

Hypothesis: the hypothesis we carried out the study is available to gamers a greater propensity to depression and secrecy from the public than in the teens of the same age group do not play games, as well as greater self-confidence in themselves and increase the level of self-acceptance than non-gamers in the same age group.

Object of research: the gamers.

Subject of research: individual psychological characteristics, depending on gamers, values and self-image in the gamers.

The practical significance is, firstly, to expand theoretical and practical framework for the study of the phenomenon of computer addiction and its impact on the identity of the person, and secondly, to prove or disprove the presence of gamers presence of value orientation and self-image that people without computer addiction.

The author of affirms that resulted in the material correctly and objectively reflects the state of the test process, and all borrowed from the literature of the sources and other theoretical, methodological and methodical positions and concepts are accompanied by references to their authors.