

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

Кафедра социальной работы и реабилитологии

Аннотация к дипломной работе

**Психологические особенности подростков, увлеченных видеоиграми
агрессивного и насильственного содержания**

Шуляк Виолетта Владимировна

Научный руководитель:
кандидат философских наук, доцент Сайганова
Вероника Святославовна

Минск, 2020

АННОТАЦИЯ

Психологические особенности подростков, увлеченных видеоиграми агрессивного и насильственного содержания / Шуляк Виолетта Владимировна; Факультет философии и социальных наук, Кафедра социальной работы и реабилитологии; науч. рук. В.С. Сайганова.

Объект исследования – влияние видеоигр на психологию подростков.

Предмет исследования – психологические особенности подростков, увлеченных видеоиграми агрессивного и насильственного содержания.

Цель исследования – выявить психологические особенности подростков, увлеченных видеоиграми агрессивного и насильственного содержания.

Основные результаты. Итоги проведенного исследования особенностей эмпатии у подростков позволяли выявить, что подростки у которых выявлена чрезмерная увлеченность видеоиграми агрессивного и насильственного содержания имеют отличия в проявлениях эмпатии по сравнению со сверстниками, которые при игре в видеоигры не предпочитают игры агрессивного и насильственного содержания. Была подтверждена выраженность показателей агрессивности и враждебности у подростков, которые при игре в видеоигры предпочитают игры агрессивного и насильственного содержания. Установлено, что самооценка подростков, которые при игре в видеоигры предпочитают игры агрессивного и насильственного содержания группы имеет качественные отличия от самооценки подростков, которые не увлекаются играми агрессивного и насильственного содержания, они чаще применяют механизмы психологической защиты, ведут себя более замкнуто и неуверенно.

Дипломная работа включает в свою структуру следующие элементы: введение, основную часть, состоящую из трех глав, заключение, список использованных источников из 54 наименований. Общий объем дипломной работы – 61 страница.

Ключевые слова: ПОДРОСТКИ, ВИДЕОИГРЫ, АГРЕССИЯ, ВИДЕОИГРЫ НАСИЛЬСТВЕННОГО СОДЕРЖАНИЯ, ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА ПОДРОСТКОВ

ANNOTATION

Psychological features of adolescents keen on video games of aggressive and violent content / Shulyak Violetta Vladimirovna; Faculty of Philosophy and Social Sciences, Department of Social Work and Rehabilitation; scientific hands. V.S. Saiganova.

Object of study - the impact of video games on the psychology of adolescents.

The subject of the study is the psychological characteristics of adolescents who are passionate about video games of aggressive and violent content.

The purpose of the study is to identify the psychological characteristics of adolescents who are passionate about video games of aggressive and violent content.

The main results. The results of a study of the characteristics of empathy in adolescents revealed that adolescents with excessive enthusiasm for aggressive and violent video games have differences in empathy compared to peers who do not prefer aggressive and violent games when playing video games. The severity of aggressiveness and hostility indicators among adolescents who prefer aggressive and violent content when playing video games was confirmed. It has been established that the self-esteem of adolescents who prefer aggressive and violent content games when playing video games has qualitative differences from the self-esteem of adolescents who are not addicted to aggressive and violent content games, they often use psychological defense mechanisms, behave more closed and insecure.

The thesis includes in its structure the following elements: introduction, the main part, consisting of three chapters, conclusion, list of sources used from 54 items. The total volume of thesis is 61 pages.

Keywords: TEENAGERS, VIDEO GAMES, AGGRESSION, FORCED VIDEO GAMES, INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON TEENAGERS

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аверин, В.А. Психология детей и подростков: учеб. пос. / В.А. Аверин. – 2-е изд. – СПб.: Изд-во В.А. Михайлова, 1998. – 379 с.
2. Арестова, О.Н. Мотивация пользователей Интернета. Гуманитарные исследования в Интернете / О.Н. Арестова, Л.Н.Бабанин, А.Е. Войскунский; под ред.А.Е. Войскунского. – М.: Можайск-Терра, 2000.– 431 с.
3. Ахрямкина, Т.А. Особенности проявления и факторы формирования компьютерной зависимости различных возрастных групп. Методическое пособие для студентов психологического факультета и практикующих психологов / И.Л. Матасова. – Самара, 2005. – С. 17-23.
4. Бабаева, Ю.Д. Интернет: воздействие на личность. Гуманитарные исследования в Интернете / А.Е. Войскунский, О.В.Смылова; под ред. А.Е. Войскунского. – М.: Можайск-Терра, 2000. – 431 с.
5. Балонов, И.М. Компьютер и подросток / И.М. Балонов. – М.: Терра 2002. – 214 с.
6. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – СПб.: Лениздат, 1992. – 344 с.
7. Бирюков, В. Сеть и наркомания / Бирюков В. // Компьютерный еженедельник «Компьютерра» – 1998. – №16. – С. 13-15.
8. Бобнева, М.И. Психологические проблемы социального развития личности / Бобнева М.И. – М.: Наука, 2000. – 339 с.
9. Божович, Е.Д. Личность и учение подростка / Е.Д. Божович // Психологическая наука и образование. – 1997. – № 1. – С. 95-98.
10. Браславский, П.И. Игровая виртуальная реальность – новое пространство приобретения личного опыта / П.И. Браславский, В.В. Колпачников, М.Б. Дрикер // Известия Уральского государственного университета. – 2005. – № 35. – С. 74-81.
11. Браславский, П.И. Театр и его двойник – виртуальная реальность П.И. Браславский // Известия Уральского государственного университета. – 2003. – № 22 – С. 35-41.
12. Василюк, Ф.Е. Психология переживаний / Ф.Е. Василюк. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984. – 200 с
13. Виртуальная библиотека текстов, учебной и научной литературы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bookivedi.ru>. – Дата доступа: 02.02.2020.
14. Войскунский А.Е. *Исследования Интернета в психологии* / А.Е. Войскунский // Интернет и российское общество; под ред. И. Семенова. -

М, 2002. – С 235-250.

15. Войскунский, А.Е. Актуальные проблемы зависимости от интернета / А.Е. Войскунский // Психологический журнал – 2004. – Т. 25. – № 1. – С. 90-100.

16. Войскунский, А.Е. Интернет – новая область исследований в психологической науке/ А.Е. Войскунский // Ученые записки кафедры общей психологии МГУ, Выпуск 1. – М.: Смысл, 2002. – С. 82-101.

17. Войскунский, А.Е. *Психологические исследования феномена Интернет-аддикции* / А.Е. Войскунский // Тезисы докладов 2-й Российской конференции по экологической психологии. – М.: Экопсицентр РОСС, 2000. – С. 251-253.

18. Войскунский, А.Е. *Феномен зависимости от Интернета* / А.Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете; под ред. А.Е. Войскунского. – М, 2000. – С 100-131.

19. Волкотрубова, А.В. Значение игры в подростковом возрасте / А.В. Волкотрубова // Вестник КРСУ. – 2011. – №1. – С. 29-33.

20. Галкин, Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>. – Дата доступа: 23.10.2019.

21. Глассер, Э. Исследование игровой зависимости / Э. Глассер [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mmogame.ru/index/news/1880>. – Дата доступа: 01.02.2020.

22. Грищенко, А.Е. Влияние сюжетов мультфильмов насильственного содержания на агрессивность и атрибуцию враждебности школьников в период среднего детства / А.Е. Грищенко [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://docplayer.ru/49638745-Vliyanie-syuzhetov-multfilmov-nasilstvennogo-soderzhaniya-na-agressivnost-i-atribuciyu-vrazhdebnosti-shkolnikov-v-period-srednego-detstva.html#show_full_text. – Дата доступа: 08.02.2020.

23. Гудимов, В.В. Стресс, Игра и Смысл / В.В. Гудимов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mytests.ru/articles/276.html>. – Дата доступа: 08.02.2020.

24. Егоров, А.Ю. Нехимические зависимости / А.Ю. Егоров. – СПб.: Речь, 2007. – 190 с.

25. Егоров, А.Ю. Особенности личности подростков с интернет-зависимостью / А.Ю. Егоров, Н. Кузнецова, Е. Петрова // Вопросы психического здоровья детей и подростков – 2005. – Т.5. – № 2. – С. 20-27.

26. Жичкина, А.Е. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета

- А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская // Труды по социологии образования. – М., 2000. – Т.5. – Вып.7. – С. 93-99.
27. Кондрашенко, В.Т. По лабиринтам души подростка / В.Т. Кондрашенко, А.Г. Чернявская. – Минск: Выш. шк., 1991. – 158 с.
28. Корнеева, Е. Компьютерная зависимость: «бермудский треугольник» за углом / Е. Корнеева // Мир семьи. – 2005. – № 4. – С. 44-47.
29. Кочетов, А.И. Трудный подросток / А.И. Кочетов, Н.Н. Вертинская. – М.: Просвещение, 1986. – 160 с.
30. Креч, Р. Фрустрация. Конфликт. Защита / Р. Креч, Н. Кратчфилд // Вопросы психологии. – 1991. – № 6. – С. 69-82.
31. Левитов, Н.Д. Фрустрация как один из видов психических состояний / Н.Д. Левитов // Вопросы психологии. – 1967. – № 6. – С. 38-58.
32. Леонтьев, Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности / Д.А. Леонтьев. – М.: Смысл, 2007. – 512 с.
33. Макалатия, А.Г. Мотивация в компьютерных играх. 3-я Российская конференция по экологической психологии / А.Г. Макалатия // Метаерилы 3-й Российской конференции по экологической психологии (Москва, 15-17 сентября 2003 г.). – М.: Психологический институт РАО, 2003. – С. 358-361.
34. Матасова, И.Л. Проблема компьютерной зависимости её актуальность в современной социокультурной ситуации / И.Л. Матасова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2006/Samara/IX/IX-0-6.html>. – Дата доступа: 09.02.2020.
35. Новосельцев, В.И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема? / В.И. Новосельцев // Директор школы. – 2009. – № 5. – С. 58-63.
36. Парфенова, З.А. Методы психологического воздействия: учеб. пособие / З.А. Парфенова. – Новосибирск: СибАГС, 2004. – 419 с.
37. Психология зависимости: Хрестоматия / под ред К.В. Сильченко. – Минск.: Харвест, 2005. – 592 с.
38. Сапогова, Е.Е. Психология развития человека: учеб. пос. / Е.Е. Сапогова. – М.: Аспект Пресс, 2001. – 460 с.
39. Смотри по жизни вперед: руководство по работе с подростками. – СПб.: ООО «Майкроком», 2002. – 112 с.
40. Фомичева, Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. – 2001. – №3. – С. 27-39.
41. Фрейд, З. Психология масс и анализ человеческого Я. / З. Фрейд // Психологические этюды. – Минск: Наука, 1991. – 512 с.
42. Фридман, С. А. «Человек. Характер и поведение» / С.А. Фридман. - М.: Мнемозина, 2003. – 430 с.

43. Фромм, Э. Бегство от свободы / Э. Фромм. – М.: АСТ, 2005. – 571 с.
44. Чудова, И.В. Особенности образа «Я» «Жителя Интернета» / И.В. Чудова // Психологический журнал. – 2002. – Т. 22. – № 1. – С. 113-117.
45. Шавамиш, В.В. Зависимое поведение школьников / В.В. Шавамиш. – СПб.: Медицинская пресса, 2001. – 176 с.
46. Шапкин, С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин// Психологический журнал. – 2007. – №1. – С. 86-102.
47. Эльконин, Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах. / Д.Б. Эльконин. – Воронеж: НПО МОДЭК, 1997. – 416 с.
48. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Книга по Требованию, 2013. – 228 с.
49. Юрьева, Л.Н. Компьютерная зависимость / Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. – Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.
50. Яманова, Т. Новый вид наркомании / Т. Яманова // Аргументы и факты. Семейный совет. – 2004. – № 17 (234). – С. 19-20.
51. Янг, К. Диагноз – Интернет-зависимость / К. Янг // Мир Интернет. – 2000. – № 2. – С. 24-29.
52. Knaus, W. How to conquer your frustration / W. Knaus [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.rebtnetwork.org>. – Дата доступа: 08.02.2020.
53. Koellhover, Tara Tomczyk. Character education: Dealing with frustration and anger // NY: Infobase publishing – 2009. – Vol 4. – P. 16-17
54. Mangal, S.M. Abmoral psychology / S.M. Mangal // Sterling Publishers Pvt.LTd, – 2008. – 267 p.