

Аннотация

Межличностное взаимодействие китайских студентов с различным уровнем вовлеченности в видеоигры с насилиственным содержанием: аннотация к магистерской диссертации / Юйтин Пэй ; БГУ, факультет философии и социальных наук, кафедра социальной и организационной психологии ; науч. рук. А. С. Солодухо.

Структура и объем магистерской работы – магистерская диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, 2 глав, заключения, списка использованных источников.

Магистерская диссертация включает 78 с., 24 рис., 7 табл., 52 источника, 4 приложений.

Ключевые слова: МЕЖЛИЧНОСТНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ, ВИДЕОИГРЫ С НАСИЛЬСТВЕННЫМ СОДЕРЖАНИЕМ, ПСИХИЧЕСКОЕ ЗДОРОВЬЕ, СТУДЕНТЫ, ЭПОХА ИНТЕРНЕТА, НАСИЛИЕ, АГРЕССИЯ, МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ ОТНОШЕНИЯ, СОЦИАЛЬНАЯ СРЕДА, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

Текст реферата

Объект исследования – межличностное взаимодействие китайских студентов.

Предмет исследования – межличностное взаимодействие китайских студентов с различным уровнем вовлеченности в видеоигры с насилиственным содержанием.

Цель исследования – охарактеризовать психологические особенности межличностного взаимодействия китайских студентов с различной степенью вовлеченности в видеоигры с насилиственным содержанием.

Методы исследования – 1. «Video Game Questionnaire», шкала была адаптирована из опросника «Игровой опыт», использованного К. А. Андерсоном и К. Е. Диллом в 2000 году, в котором испытуемых просили перечислить три игры, в которые они играют чаще всего, и по каждой игре оценить уровень насилия и жестокости в игре, а также оценить время и частоту игры за последнюю неделю, а частота, умноженная на продолжительность одной игры, использовалась в качестве критерия уровня игрового опыта. В качестве критерия уровня игрового опыта использовалась частота, умноженная на время, проведенное за игрой в течение одной сессии, и ранжированная в порядке убывания для дифференциации уровня игрового опыта испытуемых. Опросник оценивался по 5-балльной шкале, а баллы рассчитывались путем добавления к баллу насилия, умножения его на частоту, а затем усреднения баллов по трем играм для получения оценки подверженности испытуемого видеоиграм с насилием.

2. «Анкета о влиянии онлайн-игр с насилием на межличностное взаимодействие студентов», был создан Л. Вэй в 2014 году, была разработана анкета для исследования текущей ситуации межличностного взаимодействия студентов, а также сформирован метод индукции и классификации, с использованием качественного анализа, сравнительного исследования и других методов, а также отчет об исследовании текущей ситуации межличностного взаимодействия студентов и влияния онлайн-игр с насилием.

Полученные результаты и их новизна – 1. межличностное взаимодействие: существует взаимосвязь между межличностным взаимодействием и вовлечением в видеоигры с насилиственным содержанием у китайских студентов. 2. Гендерные различия: существуют значительные различия между мужчинами и женщинами, которые участвуют в насилистических играх. Мужчины, вовлеченные в компьютерные игры с насилистическим содержанием в большей степени демонстрируют трудности в конструктивном межличностном взаимодействии, нежели студенты женского пола. 3. Виртуальное межличностное взаимодействие: студенты вовлекаются в виртуальное межличностное взаимодействие через игры с насилистическим содержанием. При этом студенты, которые были в семьях единственными детьми в большей степени вовлечены в компьютерные игры насилистического содержания, чем студенты, имеющие братьев или сестер. 4. Не было выявлено существенных географических различий между обучающимися в Китае или за рубежом и их вовлеченностью в насилистические игры. Это говорит о том, что взаимосвязь между особенностями межличностного взаимодействия и вовлеченностью в компьютерные игры с насилистическим содержанием не является реакцией на обучение в иной культурной среде. *Научная новизна исследования* заключается в выявлении взаимосвязей между качеством межличностного взаимодействия китайских студентов и уровнем вовлеченности в компьютерные игры насилистического содержания. При этом студенты мужского пола демонстрируют больший уровень выраженности трудностей в межличностном взаимодействии.

Достоверность материалов и результатов магистерской диссертации – Гипотеза исследования подтвердилась: существует взаимосвязь между межличностным взаимодействием китайских студентов и видеоиграми с насилистическим содержанием. Дополнительная гипотеза подтвердилаась: существуют половые различия между мужчинами, вовлеченными в игры с насилием, и женщинами, вовлеченными в игры с насилием. Студенты вовлекаются в виртуальное межличностное взаимодействие через игры с насилием. Однако географических различий между студентами, обучающимися в Китае, которые вовлекаются в игры с насилием, и

студентами, не обучающимися в Китае, которые вовлекаются в игры с насилием, не существует.

Область возможного практического применения – состоит в возможности использования полученных результатов психологами-консультантами и кураторами в работе с китайскими студентами, имеющими трудности в межличностном взаимодействии, а также при психологическом сопровождении китайских студентов, обучающихся в зарубежных университетах, имеющих трудности с социальной адаптацией.

Annotation

Interpersonal interaction of Chinese students with different levels of involvement in video games with violent content: abstract for master's thesis / Yuting Pei ; BSU, Faculty of Philosophy and Social Sciences, Department of Social and Organisational Psychology ; supervisor. A. S. Solodukho.

Structure and scope of the master's thesis - the master's thesis consists of an introduction, general characterisation of the work, 2 chapters, conclusion, list of used sources.

Master's thesis includes 78 p., 24 figures, 7 tables, 52 sources, 4 appendices.

Key words: INTEGRITY INTERACTION, VIDEO-GAMES WITH VIOLENT CONTENT, PSYCHIC HEALTH, STUDENTS, INTERNET AGE, VIOLENCE, AGGRESSION, INTEGRITY RELATIONS, SOCIAL ENVIRONMENT, COMPUTER GAMES.

Abstract text

The object of the study is interpersonal interaction of Chinese students.

Subject of the study - interpersonal interaction of Chinese students with different levels of involvement in video games with violent content.

The aim of the study is to characterise the psychological features of interpersonal interaction of Chinese students with different levels of involvement in video games with violent content.

Research Methods - 1. '**Video Game Questionnaire**', the scale was adapted from the Video Game Experience Questionnaire used by K. A. Anderson and K. E. Dill in 2000, in which subjects were asked to list the three games they play most often and for each game to rate the level of violence and cruelty in the game, as well as to rate the time and frequency of play in the last week, and frequency multiplied by the duration of one game was used as a measure of level of gaming experience. Frequency multiplied by the time spent playing per session and ranked in descending order to differentiate the subjects' level of gaming experience was used as a criterion for the level of gaming experience. The questionnaire was scored on a 5-point scale, and scores were calculated by adding violence to the score, multiplying it by

frequency, and then averaging the scores across the three games to obtain an estimate of the subject's exposure to violent video games.

2. 'Questionnaire on the influence of online violent games on students' interpersonal interaction', was created by L. Wei in 2014, a questionnaire was designed to investigate the current situation of students' interpersonal interaction, and an induction and classification method was formed, using qualitative analysis, comparative study and other methods, and a research report on the current situation of students' interpersonal interaction and the influence of online violent games.

Results obtained and their novelty - 1. Interpersonal interaction: there is a relationship between interpersonal interaction and involvement in video games with violent content in Chinese students. 2. Gender differences: there are significant differences between males and females who are involved in violent games. Males involved in computer games with violent content are more likely to show difficulties in constructive interpersonal interaction than female students. 3. Virtual interpersonal interaction: students are involved in virtual interpersonal interaction through games with violent content. At the same time, students who were the only children in their families are more involved in violent computer games than students with siblings. 4. No significant geographical differences were found between learners in China or abroad and their involvement in violent games. This suggests that the relationship between interpersonal interaction characteristics and involvement in violent computer games is not a response to learning in a different cultural environment. The scientific novelty of the study lies in the identification of relationships between the quality of interpersonal interaction of Chinese students and the level of involvement in violent computer games. At the same time, male students show a higher level of expression of difficulties in interpersonal interaction.

Reliability of Materials and Results of Master's Thesis - The hypothesis of the study was confirmed: there is a relationship between Chinese students' interpersonal interaction and video games with violent content. An additional hypothesis was confirmed: there are sex differences between males involved in violent games and females involved in violent games. Students engage in virtual interpersonal interaction through violent games. However, there are no geographical differences between Chinese students who engage in violent games and non-Chinese students who engage in violent games.

The area of possible practical application - consists in the possibility of using the obtained results by counselling psychologists and supervisors in work with Chinese students who have difficulties in interpersonal interaction, as well as in psychological support of Chinese students studying in foreign universities who have difficulties with social adaptation.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Корсак, Н. В. Социальная психология. Межличностное взаимодействие : практическое пособие / Н. В. Корсак, И. В. Сильченко ; Гомельский гос. ун-т им. Ф. Скорины. – Гомель : ГГУ им. Ф. Скорины, 2021. – С. 5–6.
2. 李包庚 . 世界普遍交往中的人类命运共同体 / 李包庚 // 中国社会科学. – 2020. – № 4. – Р. 4–26. = Ли, Бао Гэн. Сообщество человеческой судьбы в универсальном взаимодействии мира / Баогэн Ли // Китайские общественные науки. – 2020. – № 4. – С. 4–26.
3. 张旭. 大学生人际交往现状及引导对策研究: 硕士论文. 思想政治教育 / 张旭; 沈阳农业大学. – 沈阳, 2017. – Р. 12–13. = Чжан, Сюй. Исследование текущей ситуации межличностного взаимодействия и руководство контрмерами студентов: магистерская диссертация. Идеологическое и политическое образование / Сюй Чжан; Шенъянский сельскохозяйственный университет. – Шенъян, 2017. – С. 12–13.
4. 刘娟. 大学生人际交往关系问题研究: 硕士论文.思想政治教育 / 刘娟; 山西财经大学. – 山西, 2014. – Р. 11–13. = Лю, Цзюань. Исследование проблем межличностных отношений студентов: магистерская диссертация. Идеологическое и политическое образование / Цзюань Лю; Финансово-экономический университет Шаньси. – Шаньси, 2014. – С. 11–13.
5. 詹铮. 大学生人际交往关系问题探究: 硕士论文.思想政治教育 / 铮 詹; 沈阳航空航天大学. – 沈阳, 2011. – Р. 7–8. = Чжань, Чжэн. Исследование проблем межличностных отношений студентов: магистерская диссертация. Идеологическое и политическое образование / Чжэн Чжань; Шенъянский университет аeronautики и астронавтики. – Шенъян, 2011. – С. 7–8.
6. 刘欣悦. 互联网时代大学生人际交往存在问题及对策研究: 硕士论文.马克思主义理论 / 刘欣悦; 河北农业大学. – 哈尔滨, 2023. – Р. 8–10. = Лю, Синьюэ. Исследование проблем и контрмер межличностного взаимодействия студентов в эпоху Интернета: магистерская диссертация. Марксистская теория / Синьюэ Лю; Хэбэйский сельскохозяйственный университет. – Хэбэй, 2023. – С. 8–10.
7. 赵倩. 当代大学生人际交往现状分析及大学生人际交往能力培养实证研究: 硕士论文.学生事务管理与发展指导 / 赵倩; 山东大学. – Шаньду, 2012. – Р. 4–5. = Чжао, Цянь. Анализ текущей ситуации межличностного взаимодействия современных студентов и эмпирическое исследование развития способности студентов к межличностному взаимодействию: магистерская диссертация. Руководство по управлению и развитию студенческих дел / Цянь Чжао; Шаньдунский университет. – Шаньду, 2012. – С. 4–5.

8. 影响大学生人际关系主观因素的初步研究 / 赵崇莲 [其他.] // 心理科学. – 2006. – № 6. – Р. 1431–1433. = Предварительное исследование субъективных факторов, влияющих на межличностные отношения студентов / Чунлянь Чжао [и др.] // Психологическая наука. – 2006. – № 6. – С. 1431–1433.
9. 李岩. 当代大学生人际交往的特点及心理障碍分析 / 李岩 // 理论导刊. – 2006. – № 11. – Р. 94–96. = Ли, Янь. Характеристика межличностного взаимодействия и анализ психологических барьеров современных студентов / Янь Ли // Теоретическое пособие. – 2006. – № 11. – С. 94–96.
10. 陆蓉慧. 应用型本科高校大学生亲子冲突的特点及解决策略研究 / 陆蓉慧 // 大学教育. – 2020. – № 10. – Р. 151–154. = Лу, Ронхуэй. Исследование характеристик и тактик разрешения родительско-детского конфликта среди студентов / Ронхуэй Лу // Университетское образование. – 2020. – № 10. – С. 151–154.
11. 张开文. 网络文化背景下大学生人际交往研究: 硕士论文. 教育学原理. / 张开文; 山东师范大学. – 山东, 2013. – Р. 13–16. = Чжан, Кайвен. Межличностное общение студентов в контексте сетевой культуры: магистерская диссертация. Принципы образования. / Кайвен Чжан; Шаньдунский педагогический университет. – Шаньду, 2013. – С. 13–16.
12. 许燕. 人格心理学 / 许燕 // 心理学: 教科书 / 许燕. – 北京, 2009. – Р. 219–237. = Сюй, Янь. Психология личности / Янь Сюй // Информационная психология: учебник. пособие / Янь Сюй. – Пекин, 2009. – С. 219–237.
13. 郑锐华. 谈大学生的人际交往 / 郑锐华 // 西安外国语学院学报. – 2003. – 3 р. = Чжэн, Жуйхуа. Межличностное взаимодействие студентов / Жуйхуа Чжэн // Журнал Сианьского института иностранных языков. – 2003. – 3 с.
14. 郭晶晶. 智能手机对大学生人际交往的影响研究: 硕士论文.思想政治教育 / 郭晶晶; 山西农业大学. – 山西, 2019. – Р. 12–19. = Го, Цзинцзин. Исследование влияния смартфонов на межличностное взаимодействие студентов: магистерская диссертация. Идеологическое и политическое образование / Цзинцзин Го; Шаньсийский сельскохозяйственный университет. – Шаньси, 2019. – С. 12–19.
15. 傅蓉. 论文化对大学生人际交往的影响 / 傅蓉 // 焦作大学学报. – 2012. – Vol. 26, № 03. – Р. 22–24. = Фу, Ронг. Влияние культуры на межличностную коммуникацию студентов / Ронг Фу // Журнал университета Цзяоцзую. – 2012. – Т. 26, № 03. – С. 22–24.
16. Frustration and Aggression / John Dollard [et al.] / New Haven: Yale University Press. – 1939. – 209 p.
17. Buss, A. H. Personality Theories of Aggression / A. H. Buss // In A. H. Buss, The psychology of aggression John Wiley and Sons. – 1961. – Р. 183–206.
18. Bandura, A. Aggression: A social learning analysis / A. Bandura. – 1973. – Р.

27. Anderson, C. A. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature / C. A. Anderson, B. J. Bushman // Psychological Science. – 2001. – Vol. 12, № 5. – P. 353–359.
28. 暴力游戏中射杀动作和血腥成分对玩家和观看者攻击倾向的影响 / 张学民等 // 心理学报. – 2009. – Vol. 41, № 12. – P. 1228–1236. = Влияние стрелкового экшена и компонентов насилия в видеоиграх с насилием на агрессивные тенденции игроков и зрителей / Чжан Хенгмей [и др.] // Журнал психологии. – 2009. – Т. 41, № 12. – С. 1228–1236.
29. 暴力视频游戏对不同年龄女性内隐攻击性的短时效应 / 刘元等 // 中国临床心理学杂志. – 2011. – Vol. 19, № 02. – P. 157–159. = Краткосрочное влияние видеоигр с насилием на имплицитную агрессию у женщин разного возраста / Лю Юань [и др.] // Китайский журнал клинической психологии. – 2011. – Т. 19, № 02. – С. 157–159.
30. Bushman, B. J. Short-term and long -term effects of violent media on aggression in children and adults / B. J. Bushman, L. R. Huesmann // Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine. – 2006. – Vol. 160, № 4. – P. 348–352.
31. 人格在暴力电子游戏对青少年攻击行为影响中的调节作用 / 应佳丽等 // 中国儿童保健杂志. – 2023. – Vol. 31, № 06. – P. 684–688. = Модерирующая роль личности в воздействии видеоигр с насилием на проявления агрессии у подростков / Ин Цзя-ли [и др.] // Китайский журнал детского здоровья. – 2023. – Т. 31, № 6. – С. 684–688.
32. 游戏类型对大学生内隐攻击性的影响 / 常逢锦等 // 淮阴师范学院学报 (自然科学版) . – 2016. – Vol. 15, № 3. – P. 248–251. = Влияние игровых режимов на неявную агрессию студентов / Чан Фэнцзинь [и др.] // Журнал Хуайниньского педагогического колледжа (естественнонаучное издание). – 2016. – Т. 15, № 3. – С. 248–251.
33. 网络暴力游戏对不同现实暴力接触大学生内隐攻击性的影响 / 刘衍玲等 // 第三军医大学学报. – 2016. – Vol. 38, № 20. – P. 2248–2252. = Влияние онлайн-игр с насилием на имплицитную агрессию студентов с разным уровнем воздействия насилия в реальной жизни / Лю Янлин [и др.] // Журнал Третьего военно-медицинского университета. – 2016. – Т. 38, № 20. – С. 2248–2252.
34. Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children / B. F. Jeanne [et al.] // Journal of Applied Developmental Psychology. – 2003. – Vol. 24, № 4. – P. 413–436.
35. Paul, J. C. A. The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? / J. C. A. Paul, W. Teena // Aggression and Violent Behavior. – 2011. – Vol. 16, № 1. – P. 55–62.
36. Bruce, D. B. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential

- Sex Differences / D. B. Bruce, C. A. Anderson // Journal of Experimental Social Psychology. – 2002. – Vol. 38, № 3. – P. 283–290.
37. Fleming, M. J. Effects of Violent Versus Nonviolent Video Games on Children's Arousal, Aggressive Mood, and Positive Mood / M. J. Fleming, D. J. Rickwood // Journal of Applied Social Psychology. – 2001. – Vol. 31, № 10. – P. 2047–2071.
38. 吴正国. 虚拟社会中的人际交往特点初探 / 吴正国 // 内蒙古社会科学(汉文版). – 2001. – № 04. – P. 109–112. = У Чжэньгуо. Исследование особенностей межличностной коммуникации в виртуальном обществе / У Чжэньгуо // Общественные науки Внутренней Монголии (на китайском языке). – 2001. – № 04. – С. 109–112.
39. 肖小霞. 网络暴力游戏与青少年成长—基于 6 家网吧 250 位玩家的实证调查 / 肖小霞, 任许文 // 青年探索. – 2007. – № 5. – P. 32–34. = Сяо Сяоя. Насильственные онлайн-игры и подростковый рост - эмпирическое исследование на основе 250 игроков в шести интернет-кафе / Сяо Сяоя, Рен Сюэнь // Исследование молодежи. – 2007. – № 5. – С. 32–34.
40. Harrington, B. Video games as virtual teachers: Prosocial video game use by children and adolescents from different socioeconomic groups is associated with increased empathy and prosocial behaviour / B. Harrington, M. O'Connell // Computers in Human Behavior. – 2016. – Vol. 63. – P. 650–658.
41. Shoshani, A. Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning / A. Shoshani, S. Braverman, G. Meirow // Computers in Human Behavior. – 2021. – Vol. 114. – 106578p.
42. Short-term effects of prosocial video games on aggression: an event-related potential study / Yanling Liu [et al.] // Frontiers in Behavioral Neuroscience. – 2015. – Vol. 9. – URL: <https://www.frontiersin.org/journals/behavioral-neuroscience/articles/10.3389/fnbeh.2015.00193/full>(date of access: 25.12.2024).
43. The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: international evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies / D. A. Gentile [et al.] // Pers Soc Psychol Bull. – 2009. – Vol. 35, – № 6. – P. 752–763.
44. Why do people play violent video games? Demographic, status-related, and mating-related correlates in men and women / M. M. Kasumovic, K. Blake, B. J. Dixson, T. F. Denson // Personality and Individual Differences. – 2015. – Vol. 86. – P. 204–211.
45. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study / D. A. Gentile [et al.] // Pediatrics. – 2011. – Vol. 127, № 2. – P. 319–329.
46. 魏琳. 网络暴力游戏对大学生人际交往的影响: 硕士论文.高等教育学 / 魏琳; 辽宁师范大学. – 大连, 2014. – P. 19–21. = Вэй, Линь. Влияние онлайн-

- игр с насилием на межличностное взаимодействие студентов : магистерская диссертация. Высшее образование / Вэй Линь; Ляонинский нормальный университет. – Далянь, 2014. – С. 19–21.
47. 陈春萍. 网络文化的道德维度 / 陈春萍 // 湖南科技大学学报(社会科学版). – 2005. – № 2. – Р. 85–90. = Чэн Чуньпин. Моральное измерение сетевой культуры / Чэн Чуньпин // Журнал Хунаньского университета науки и технологии (издание по общественным наукам). – 2005. – № 2. – С. 85–90.
48. 张开文. 网络文化背景下大学生人际交往研究:硕士论文.学科: 教育学原理 / 张开文. – Shandong: 2010. – Р. 11–39. = Чжан Кайвен. Исследование межличностных взаимодействий студентов в контексте сетевой культуры: магистерская диссертация. наук: принципы образования / Чжан Кайвен. – Шаньдун: 2010. – С. 11–39.
49. 亲社会视频游戏对玩家助人行为的影响——基于一般学习模型的研究 / 朝阳 陈 等 // 新闻与传播研究. – 2018. – Vol. 6. – Р. 103–108. = Влияние просоциальных видеоигр на помогающее поведение игроков - исследование на основе общей модели обучения / Чаоян Чен [и др.]. // Журналистика и коммуникационные исследования. – 2018. – Т. 6. – С. 103–108.
50. 暴力游戏中合作情境对玩家合作和攻击行为的长期影响 / 杨琳琳 [等.]. // 宁波大学学报(教育科学版). – 2018. – Vol. 40, № 04. – Р. 8–14. = Долгосрочное влияние командных ситуаций в играх с насилием на кооперативное и агрессивное поведение игроков / Ян Линьлинь [и др.]. // Журнал университета Нинбо (научно-образовательное издание). – 2018. – Т. 40, № 04. – С. 8–14.
51. 暴力游戏中射杀动作和血腥成分对玩家和观看者攻击倾向的影响 / 张学民 [等.]. // 心理学报. – 2009. – Vol. 41, № 12. – Р. 1228–1236. = Влияние шутеров и элементов жестокости в играх с насилием на агрессивные наклонности игроков и зрителей / Чжан Сюэ-Минь [и др.] . // Журнал психологии. – 2009. – Т. 41, № 12. – С. 1228–1236.
52. 网络暴力游戏对不同现实暴力接触大学生内隐攻击性的影响 / 刘衍玲, 陈海英, 滕召军, 杨营凯 // 第三军医大学学报. – 2016. – Vol. 38, № 20. – Р. 2248–2252. = Влияние онлайн-игр с насилием на имплицитную агрессию студентов с разной степенью подверженности насилию в реальной жизни / Лю Яньлин, Чэн Хайин, Тэн Чжаоцзюнь, Ян Инкай // Журнал Третьего военно-медицинского университета. – 2016. – Т. 38, № 20. – С. 2248–2252.