

მოქმედებს თუ არა კომპიუტერული თამაშები მოზარდის ემოციურ
მდგომარეობაზე

ეკატერინე ქაფიანიძე

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის მეცნიერებათა
და ხელოვნების ფაკულტეტზე ფსიქოლოგ-კონსულტანტის მაგისტრის აკადემიური
ხარისხის მინიჭების მოთხოვნების შესაბამისად*

სკოლის ფსიქოლოგი, ფსიქოლოგ-კონსულტანტი, ინკლუზიური განათლების
სპეციალისტი

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: მალხაზ მაცაშვილი, პროფესორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
თბილისი, 2014

სარჩევი

აბსტრაქტი.....	2
შესავალი.....	4
ლიტერატურის მიმოხილვა.....	9
მეთოდოლოგია.....	19
შედეგები.....	23
შედეგების ინტერპრეტაცია/დისკუსია.....	28
დასკვნა და რეკომენდაციები.....	32
გამოყენებული ლიტერატურა.....	34
დანართები	
დანართი 1. სიტუაციური შფოთვის დონის განმსაზღვრელი კითხვარი.....	36
დანართი 2. აგრესიულობის დონის განმსაზღვრელი კითხვარი.....	37

აბსტრაქტი

კვლევის მიზანია, გაირკვეს, ხელს უწყობს თუ არა ძალადობრივი კომპიუტერული თამაშები მოზარდებში აგრესიისა და შფოთვის განვითარებას.

ჩვენს სამიზნე ჯგუფს შეადგენდნენ მოსწავლე-სტუდენტი მოზარდები, რომელთა ასაკი მერყეობდა 14-დან 22 წლამდე. გამოვიკვლიეთ 30 მოზარდი (16 გოგონა, 14 ვაჟი) თბილისის მაშტაბით. მონაწილეები 30 წუთის განმავლობაში თამაშობდნენ კომპიუტერულ თამაშს (Country zero) რომელიც ძალადობრივი შინარსის 3D თამაშია. თამაშის დასრულებისთანავე მონაწილეებმა შეავსეს აგრესიისა და სიტუაციური შფოთვის განმსაზღვრელი კითხვარი. ასევე გამოვიკვლიეთ ცდის პირები იმის შესახებ, ჰქონდათ თუ არა ადრე ეს თამაში ნათამაშევი. ცდის პირები ხელმეორედ გამოვიკვლიეთ საკონტროლო პირობაში. მათ განმეორებით შეავსეს თამაშიდან ერთი კვირის შემდგომ იგივე სიტუაციური შფოთვისა და აგრესიის კითხვარი. საერთო მაჩვენებლით, როგორც შფოთვის ასევე აგრესიის შემთხვევაში არ გამოვლინდა სტატისტიკურად სარწმუნო განსხვავება, საკონტროლო და ექსპერიმენტულ ჯგუფებს შორის. თუმცა მნიშვნელოვანი სხვაობა გამოვლინდა სქესთა შორის: გოგონებში ვაჟებთან შედარებით ექსპერიმენტულ პირობაში მიღებული მონაცემით აგრესიის დონე უფრო მაღალი იყო, ხოლო ვაჟებში საკონტროლო პირობაში შფოთვის დონე იყო მაღალი გოგონებთან შედარებით. აგრესიისა და შფოთვის მაჩვენებლის შედარებამ უჩვენა, რომ ცალკე გოგონებში შფოთვის მაჩვენებელი მაღალია ექსპერიმენტულ პირობაში, ხოლო ცალკე ვაჟებში განსხვავება არც ერთ მაჩვენებელში არ გამოვლინდა. ასევე აღმოჩნდა, რომ ვაჟების 90%-ს და გოგონების 5%-ს არა ერთხელ ჰქონდა ნათამაშები ვიდეო თამაშები.

ჩვენი ვარაუდით, ვინაიდან ჩვენი კვლევის შემთხვევაში გოგონების უმეტესობას არ ჰქონდა ნათამაშევი ვიდეო თამაშები, 30 წუთის განმავლობაში თამაშმა გამოიწვია ექსპერიმენტულ პირობაში მათში ემოციური მაჩვენებლის – შფოთვის დონის გაზრდა საკონტროლო პირობასთან შედარებით, ხოლო სქესთა შორის შედარების შემთხვევაში ექსპერიმენტულ პირობაში აგრესიულობის დონის ზრდა ვაჟებთან შედარებით. ვაჟების

მიერ, გოგონებთან შედარებით კომპიუტერული თამაშების უფრო აქტიურმა მოხმარებამ შესაძლოა განაპირობა შფოთვის დონის სხვაობა გოგონებთან შედარებით საკონტროლო პირობაში.

ძირითადი საძიებო სიტყვები: კომპიუტერული თამაშები, აგრესია, სიტუაციური შფოთვა.

ABSTRACT

We focused on the study of the influence of aggressive computer games on the development of anxiety and aggression in adolescent.

Total of 30 experimental subjects (aged 14-22, 16 female and 14 male) were requested to play 3D aggressive video-game “Country Zero”. In the Experimental Task (ET) subjects were requested to fulfill anxiety and aggression questionnaires immediately after the end of the game. In the Control Task (CT) the same questionnaire was fulfilled 1 week after the initial testing procedure. No difference in the anxiety and aggression scores was revealed between the ET and CT. Within the group of female subjects, anxiety level was higher in ET as compared to CT, while no difference in the level of aggression and anxiety between ET and CT was revealed within the group of boys. At the same time, girls displayed increased level of aggression in ET as compared to boys, while the level of anxiety was higher in CT in boys. At the same time, 95% of boys and 5% of girls witnessed they were familiar with computer game, used in the current study. In our opinion, increase of anxiety in ET as compared to CT within the group of female subjects, as well as the increase of the level of aggression in CT as compared to male subjects was determined by the novelty and aggressive content of the computer game. At the same time, male subjects were familiar with the game and presumably anticipation of aggressive performance caused the increase of the level of anxiety in male subjects in the ET.

Key words: computer game, aggression, situational anxiety.