

ახალგაზრდა ადამიანისემოციურ სფეროზე ძალადობრივი ვიდეო-
თამაშების ზეგავლენის შესწავლა

ზექა უჯმაჯურიძე

*ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის მეცნიერებისა და ხელოვნების
ფაკულტეტი*

სოციალური ფსიქოლოგია

ხელმძღვანელი _ პროფესორი მალხაზ მაცაშვილი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2015 წელი

სარჩევი

აბსტრაქტი	3
1. შესავალი	Error! Bookmark not defined.
2. კვლევისმეთოდები	Error! Bookmark not defined.
2.1 შერჩევა	Error! Bookmark not defined.
2.2 კვლევისინსტრუმენტები:.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 ცვლადები:.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 ექსპერიმენტისსქემა:.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 ჰიპოთეზა:.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 ექსპერიმენტი	Error! Bookmark not defined.
3. შედეგები	Error! Bookmark not defined.
3.1 I დაII ჯგუფისბას-პერისმონაცემებივიდეო-თამაშამდე.	Error! Bookmark not defined.
3.2 I და IIჯგუფებისკანისგამტარებლობისსაწყისილონისშედარება	Error! Bookmark not defined.
3.3ერთმანეთსშედარდაერთიანიჯგუფისშედეგებიბას-პერის 1992 წლისშედეგებს.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 ერთმანეთსშედარდა I (ექსპერიმენტული) ჯგუფისმონაცემები, ძალადობრივივიდეო-თამაშის „Road of Fury 2“-ისთამაშამდედათამაშისშემდეგ.....	Error! Bookmark not defined.
3.5ერთმანეთსშედარდა II (საკონტროლო) ჯგუფისმონაცემები, არამძალადობრივივიდეო-თამაშის „Tetris“-ისთამაშამდედათამაშისშემდეგ.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 ერთმანეთსშედარდაკანისგამტარებლობისმონაცემებითამაშისდაწყებამდედათამაშისმიმდინარეობისპროცესში.....	Error! Bookmark not defined.
შედეგების განხილვა	Error! Bookmark not defined.
დანართი 1 : გამოყენებული ბას-პერის კითხვარი.	Error! Bookmark not defined.
დანართი 2 : კვლევაში მიღებული ნედლი ქულები.	Error! Bookmark not defined.
გამოყენებულილიტერატურა	Error! Bookmark not defined.

აბსტრაქტი

წინამდებარე კვლევის მიზანია: ადამიანის ემოციურ სფეროზე მედიის (ძალადობრივი ვიდეო- თამაშების) ზეგავლენის შესწავლა. კვლევა ჩატარდა ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტში. მდედრობითი სქესის სტუდენტებმა, რომელთა საშუალო ასაკიც იყო 19 წელი, შეავსეს ბას-პერის კითხვარი 2-ჯერ: ძალადობრივი ვიდეო-თამაშის „Road of Fury“-ს, და არა-ძალადობრივი “Tetris“-ის თამაშამდე და თამაშის შემდეგ. ექსპერიმენტულ ჯგუფმა ითამაშა „Road of Fury“, ხოლო საკონტროლო ჯგუფმა- “Tetris”. თამაშამდე და თამაშის მსვლელობისას ჩაიწერა ცდის პირების კანის ელექტრული გამტარებლობა. გამოვლინდა მნიშვნელოვანი განსხვავება ექსპერიმენტულ ჯგუფში თამაშამდე და თამაშის შემდგომ მიღებულ მონაცემებს შორის, როგორც ბას-პერის, ასევე კანის გამტარებლობის მონაცემების მიხედვით. საკონტროლო ჯგუფში კი სტატისტიკურად მნიშვნელოვანი სხვაობა არ იქნამიღებული.

შეიძლება ითქვას, რომ ძალადობრივი ვიდეო-თამაშები გავლენას ახდენს მოთამაშის ფსიქიკურ და ფიზიოლოგიურ სფეროზე და ზრდის აგრესიულობის დონეს.

საძიებო სიტყვები: აგრესია, ძალადობრივი ვიდეო-თამაშები, ბას-პერის კითხვარი, კანის ელექტრო გამტარებლობა.