

ინტერნეტ თამაშებზე დამოკიდებულების პრევენციის მექანიზმების შესწავლა
საქართველოს ორ საჯარო სკოლაში

ნატო სომხიშვილი

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის მეცნიერებისა
და ხელოვნების ფაკულტეტზე ადიქციის კვლევების მაგისტრის აკადემიური ხარისხის
მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

ადიქციის კვლევების სამაგისტრო ნაშრომი

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ირმა კირთაძე

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2018

განაცხადი

როგორც სამაგისტრო ნაშრომის ავტორი, ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

ნატო სომხიშვილი

22. 06. 2018

აბსტრაქტი

ამოცანა: 21-ე საუკუნეში კომპიუტერული ტექნოლოგიების განვითარების ფონზე აქტუალური გახდა ინტერნეტ სივრცე. ონლაინ რესურსები მარტივად ხელმისაწვდომია, როგორც ზრდასრულთათვის, ასევე არასრულწლოვანებისთვის. მოზარდებს მარტივად მიუწვდებათ ხელი ონლაინ სივრცეზე ოჯახებში, საგანმანათლებლო დაწესებულებებში, ინტერნეტ კაფეებში, კლუბებში. ადამიანები ფლობენ ისეთ ელექტრონულ მოწყობილობებს, რომლის საშუალებითაც მათ შეუძლიათ ნებისმიერ ადგილას და ნებისმიერ დროს ითამაშონ.

ამ საკითხთან დაკავშირებით საქართველოში არ არსებობს კვლევა, რომელიც სწავლობს მოზარდებში ინტერნეტ თამაშებზე დამოკიდებულებას, გეიმინგის პრევენციის მექანიზმებს და შესაბამისად არ მოიპოვება ზუსტი მონაცემები პრევალენტობაზე, რაც წარმოგვიდგენს პრობლემის მასშტაბს.

კვლევის მიზანია შეისწავლოს სკოლებში ინტერნეტ თამაშებზე დამოკიდებულების პრევენციის მექანიზმები: რამდენად მიუწვდებათ ხელი არასრულწლოვნებს ინტერნეტ თამაშებზე სკოლაში, აქვს თუ არა სკოლას დაცვის სისტემები, კონტროლდება თუ არა მოსწავლე ინტერნეტით სარგებლობისას, რამდენად აქცევენ პედაგოგები ყურადღებას ამ საკითხებს, ახდენენ თუ არა პრობლემის იდენტიფიცირებას და რა ტიპის ჩარევა ხორციელდება სკოლის მხრიდან.

მეთოდი: მონაცემთა შეგროვება განხორციელდა საქართველოს 2 საჯარო სკოლაში (ხაშურის მუნიციპალიტეტის წრომისა და ხცისის), გამოყენებულ იქნა თვისებრივი მიდგომა: ინდივიდუალური ინტერვიუების და ფოკუსურ ჯგუფებში დისკუსიის სახით. სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენდნენ სკოლის ადმინისტრაცია და მასწავლებლები, სულ 22 მონაწილე. ორივე სკოლაში ჩატარდა 8 ინდივიდუალური ინტერვიუება სკოლის ადმინისტრაციის წარმომადგენლებთან (თითო სკოლაში 4 ინტერვიუ) და 2

ფოკუსურ ჯგუფში დისკუსია (თითო სკოლაში 1 ფოკუსური ჯგუფი), რომელშიც მონაწილეობას იღებდნენ კლასის დამრიგებლები და სხვადასხვა საგნის პედაგოგები. ფოკუსურ ჯგუფში მონაწილეთა რაოდენობა განისაზღვრა 6-8 პირით. ინტერვიუებისა და ფოკუსურ ჯგუფებში დისკუსიის ჩაწერა განხორციელდა ხმოვანი ჩამწერის (ტელეფონი) გამოყენებით, რის შემდგომაც შესრულდა ტრანსკრიპტები ვორდის ფორმატში და ინფორმაცია დამუშავდა თემატური ანალიზის გამოყენებით.

შედეგები: სკოლებს არ გააჩნიათ გეიმინგის პირველადი პრევენციის სტრატეგია, ხედვა, მეთოდები ან მექანიზმები, შესაბამისად არ არსებობს შეფასების მექანიზმებიც. მშობლები ნაკლებად არიან ჩართულნი სასკოლო ცხოვრებაში და მოსწავლეების მსგავსად არ მიეწოდებათ ინფორმაცია ინტერნეტ თამაშებთან დაკავშირებით. მოზარდებს არ მიუწვდებათ ხელი მარტივად ონლაინ თამაშებზე. სკოლაში არსებულ ინტერნეტ ოთახებში არსებობს დაცვის სისტემა, თუმცა არ არსებობს კონტროლის მექანიზმი. პედაგოგებს არ აქვთ შესაბამისი განათლება და არ ფლობენ სათანადო ინფორმაციას გეიმინგის შესახებ. სკოლებს არ აქვთ ფსიქოლოგის შტატი, არ ჰყავთ კომპეტენტური პირი რომელიც შეძლებს გეიმინგის მიმართულებით მუშაობას მოსწავლეებთან და მშობლებთან.

დასკვნები: განათლების სამინისტროს მხრიდან აუცილებელია დაიგეგმოს ტრენინგები და გადამზადდნენ მასწავლებლები გეიმინგთან დაკავშირებით. შემუშავდეს სკოლებში გეიმინგის პირველადი პრევენციის სტრატეგია. დაინერგოს პრევენციული პროგრამები, მეთოდები და შეფასების მექანიზმები, რათა მოხდეს პრობლემის იდენტიფიცირება, ინტერვენცია და შეფასება. სკოლებში შეიქმნას მონიტორინგის ჯგუფი, რაც უზრუნველყოფს კომპიუტერული სისტემების გაკონტროლებას და ინტერვენციების შედეგად შედეგების შეფასებას. სკოლებში დაიშვას ფსიქოლოგის შტატი, ან განისაზღვროს კომპეტენტური პირი, რომელიც შეძლებს გეიმინგის მიმართულებით იმუშაოს მოსწავლეებთან და მშობლებთან. შემუშავდეს გეიმინგის პირველადი პრევენციის სტრატეგიული გეგმა განათლების სამინისტროსა და სკოლების ურთიერთთანამშრომლობით. დაიგეგმოს კვლევები გეიმინგის პრევენციული პროგრამების შემუშავებისა და დანერგვისათვის.

ძირითადი საძიებო სიტყვები: ბავშვები, მოზარდები, გეიმინგი, ინტერნეტ თამაშზე დამოკიდებულება, პრევენცია.

Abstract

Aim: In the 21st century, the development of computer technologies has become the top of internet space. Online resources are easily available for adults and juniors. Teens can easily access online space in families, educational institutions, internet cafes, clubs. People own electronic devices that allow them to play anywhere and at any time. There is no survey in Georgia that studies teenagers' addiction on the internet games, gaming prevention mechanisms, and therefore does not provide precise data on prevalence, which presents the scale of the problem. The main aim to understand the prevention mechanisms of gaming addiction in public schools. how available is Internet games for adults, if school has systems of protection, if the students are controlled while using the Internet, how teachers pay attention to these issues, if they identify the problems and what type of involvement is carried about by school.

Method: A qualitative approach was used: individual face-to-face interviews and discussions in focus groups. Data collection was carried out in 2 public schools of Georgia (Khashuri municipality of Tsromi and Khtsisi), The target group was represented by school administrators and teachers, with 22 participants. Eight Individual interviews were conducted with the school administration representatives (4 interviews per school) and 2 focus groups (one focus group in each) with, teachers of different subjects. Interview and focus group discussion was recorded using by voice recording (phone), followed by transcripts in Word format, and information was processed using thematic analysis.

Results: Schools do not have strategy, vision, methods or mechanisms of primary prevention of gaming, and accordingly there are no mechanisms for evaluation. Parents are less involved in

school life and are not provided with information on the Internet gaming. Teens do not have easy access to online games. In the internet rooms there is a security system, but there is no control and monitoring-mechanism. Teachers do not have the appropriate education and do not have adequate information about the gaming prevention mechanisms. Schools do not have psychologists, they do not have a competent person who can work in the direction of gaming prevention with pupils and parents.

Conclusions: The Ministry of Education should plan training for teachers. To create primary prevention strategy for schools and to implement preventive programs, methods and assessment mechanisms to identify, intervene and evaluate the problem. Monitoring groups should be developed in schools that will ensure the control of computer systems and evaluation of results. School psychologist or the competent person should be involved in schools who will be able to work with the pupils and parents in the direction of gaming prevention. Strategic plan for primary prevention of gaming should be determined with cooperation of the Ministry of Education and Schools. Research for development and implementation of gaming prevention programs should also be planned.

Key words: Children, adolescents, internet gaming addiction, gaming, prevention.

მადლობა

მადლობას ვუხდით ადიქციის კვლევების სამაგისტრო პროგრამის ლექტორებს, განსაკუთრებით, წინამდებარე ნაშრომის სამეცნიერო ხელმძღვანელს ქალბატონ ირმა კირთაძეს კვლევის პროცესში გაწეული მატერიალურ-ტექნიკური და ინტელექტუალური მხარდაჭერისათვის.

მადლობას ვუხდით მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტის კვლევითი პროექტების ეთიკურობის დამდგენ კომისიას, რომელმაც განიხილა და დაამტკიცა წარმოდგენილი კვლევითი პროექტი.

მადლობა კვლევის ყველა მონაწილეს, სკოლის ადმინისტრაციის წარმომადგენლებს და მასწავლებლებს კვლევაში მონაწილეობისა და თანამშრომლობისთვის.