

კავშირი ვიდეო თამაშებსა და აგრესიულ ქცევას შორის

სოფიო სტურუა

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო
უნივერსიტეტის მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტზე კლინიკური
ფსიქოლოგიის მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნების
შესაბამისად*

ფსიქოლოგია: კლინიკური ფსიქოლოგია

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ნატა მეფარიშვილი, ფსიქოლოგიის
დოქტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2018

განაცხადი

„როგორც წარდგენილი 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.“

სოფიო სტურუა

აბსტრაქტი

დღეს დღეობით ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს საკვლევ საკითხს წარმოადგენს ვიდეო თამაშების როლი ადამიანების ყოველდღიურ ცხოვრებაში. განსაკუთრებით მნიშვნელოვნად მიიჩნევა მოზარდობის ასაკი და ზრდასრულობაში გადასვლის წლები. საკითხის ირგვლივ კვლევის ჩატარება მნიშვნელოვანი ნაბიჯია, როგორც ფსიქოლოგებისა და სოც. მუშაკებისთვის, ასევე, პედაგოგებისთვის და მშობლებისთვის.

აღნიშნული კვლევის მიზანს, სწორედ ძალადობის შემცველი ვიდეო თამაშების გამოკვლევა წარმოადგენს. კერძოდ, კვლევა მიზნად ისახავდა გამოგვეკვლია იყო თუ არა კავშირი აგრესიულ ქცევასა და ვიდეო თამაშებს შორის.

კვლევა ჩატარდა ბას-დარკის აგრესიის დონის შესაფასებელი კითხვარის მეშვეობით, რომელსაც რვა ქვე სკალა აქვს და აღწერს და აფასებს აგრესიის რვა სხვადასხვა ტიპს.

კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 3500-მა ცდისპირმა. მათი ასაკის საშუალო მაჩვენებელი წარმოადგენს 19.90 ($SD=2.484$), მინიმალური ასაკი იყო 16, ხოლო მაქსიმალური 25. რესპოდენტთაგან 1628 იყო კაცი, რაც მონაწილეთა სრული რაოდენობის 46,5%-ს შეადგენს, ხოლო 1872 ქალი მონაწილე იყო, რაც კვლევაში მონაწილეთა 53,3%-ია.

ვიდეო თამაშების თამაში შეფასდა გამოკითხვით: 1. თამაშობთ თუ არა ვიდეო თამაშებს? 2. კვირაში საშუალოდ რამდენ საათს ხარჯავთ ვიდეო თამაშების თამაშში. შესაბამისად გამოვავლინეთ სამი ჯგუფი: „არა მოთამაშეები“, „კვირაში საშუალოდ 1-15 სთ-მდე“ და „მოთამაშეები - საშუალოდ 16 სთ და მეტი“.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ ჩვენი კვლევის მიზანს სწორედ ვიდეო თამაშებისა და აგრესიული ქცევის გამოკვლევა წარმოადგენდა.

შედეგების მიხედვით, სახეზეა, რომ რაც უფრო დიდ დროს ხარჯავს ადამიანი ძალადობის შემცველ ვიდეო თამაშში, მით უფრო მაღალია მისი აგრესიის დონე და ასევე, გამოვლინდა სქესთა შორისი განსხვავებებიც. რაც გულისხმობს იმას, რომ მოთამაშე ადამიანების, მდებრობითი სქესის წარმომადგენლებში უფრო მეტად

გამოხატულია ვერბალური აგრესია, გაღიზიანებადობა, დანაშაულის განცდა, ხოლო, მამრობით სქესში ფიზიკური და ირიბი აგრესიის, ასევე, ნეგატივიზმის წყენისა და ეჭვიანობის მაჩვენებელია უფრო მაღალი.

კვლევის საფუძველზე შეგვიძლია ასევე ვთქვათ, რომ მოთამაშეთა და არამოთამაშეთა აგრესიის დონე განსხვავდება ერთმანეთისგან. ასევე მნიშვნელოვანი ინფორმაციაა ისიც, რომ ძალადობის შემცველ ვიდეო თამაშებს ის ვინც კვირაში საშუალოდ 16სთ-ზე მეტს თამაშობს, მნიშვნელოვანდ უფრო მაღალი აგრესიის მაჩვენებელი აქვს ყველა სკალაზე, ვიდრე მათ, ვინც საშუალოდ თამაშს 1-15სთ-ს უთმობს.

შესაბამისად, კვლევის ჰიპოთეზები დადასტურდა. კვლევის შედეგად მიღებული მონაცემები სტატისტიკურად სანდოა.

საკვანძო სიტყვები: აგრესია, აგრესიული ქცევა, ვიდეო თამაშები

Abstract

Today, one of the most important research topics is the role of video games in people's every day life. Especially, age of adolescence and beginning years of adulthood. This research is a major step for both - psychologists and social workers, and for teachers and parents. The purpose of this research is to examine violence video games (VVG). In particular, the study aimed to find out if there is a link between aggressive behavior and video games.

The instrument of the survey was an inventory for assessing different kinds of hostility which has eight sub scales and describes and evaluates eight different types of aggression by A. H. Buss, A. Durkee (1957).

In this study there were 3500 participants. The average age of respondents is 19.90 (SD = 2.484), the minimum age was 16, and the maximum 25. Out of the respondents 1628 were male, which is 46.5% of the სულ number of participants and 1872 female participants were 53,3%.

Playing video games was assessed by the two questions: 1. Do you play video games? 2. How many hours do you spend on playing video games in a week? Accordingly, we have three groups: "No Players", "Average 1-15 hours per week" and "Players - 16 hours and more".

As we already mentioned, the aim of our research was to study video games and aggressive behavior.

According to the results, the more time person spends in the game causes the higher level of aggression. The differences between the sexes are also revealed, which means that, passive aggression, feeling of guilt and jealousy is more expressed in female sex and in males, there is physical and verbal aggression expressed.

According to the results, the longer the amount of time people play in the video of violence, the more it is the level of aggression and the differences between sexes are also revealed. It means in female gamers there are more likely to have high level of verbal aggression, irritability, feeling of guilt, and in males there is higher level of physical aggression negativism and jealousy.

Based on the research we can also say that the level of aggression of players and non-players is different from each other. In addition, important fact is that the violence video games that is played more than 16 hours a week are significantly higher in aggressive scores for those who play an average 1-15 hours a week.

Consequently, research hypotheses are confirmed.

Results, received from data analysis is statistically significant.

Keywords: aggression, aggressive behavior, video games

მადლობა

მინდა მადლობა გადავუხადო ნაშრომის ხელმძღვანელს, ქ-ნ ნატა მეფარიშვილს გაწეული შრომისთვის და მხარდაჭერისთვის. ასევე მადლობას ვუხდი გიორგი ვაჩნაძეს, რომელმაც ინსტრუმენტის გამოყენებისა და კვლევის ჩატარების პროგრამული ასპექტი უზრუნველყო. მადლობას ვუხდი Psychology.Ge-ის ადმინისტრაციას, რომელიც დამეხმარა ელექტრონული კითხვარის გავრცელებაში და საკმაოდ დიდი ბაზის მოპოვებაში, საქართველოს მასშტაბით.

მადლობა Game Lounge-ს ადგილისა და დროის გამოყოფისთვის და ასევე, კვლევაში მონაწილე თითოეულ პირს.