

ფსიქოლოგიური კეთილდღეობის გავლენა ვიდეო თამაშებით
ესკაპიზმზე

სოფიკო ყურაშვილი

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტზე, სოციალური ფსიქოლოგიის
მაგისტრის აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

სამაგისტრო პროგრამა: სოციალური ფსიქოლოგია

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ქეთევან თოდაძე, ფსიქოლოგიის დოქტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
თბილისი, 2019

განაცხადი

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

სოფიკო ყურაშვილი

26 ივნისი 2019 წელი

აბსტრაქტი

ნაშრომი მიზნად ისახავს ფსიქოლოგიურ კეთილდღეობასა და ესკაპიზმს, კერძოდ, ვიდეო თამაშების საშუალებით ესკაპიზმს, შორის კავშირს დადგენას და ასევე, ფსიქოლოგიური კეთილდღეობის განსხვავებას მოთამაშეებსა და არამოთამაშეებს შორის. არსებობს მოსაზრება, ვისაც დაბალი ფსიქოლოგიური კეთილდღეობა აღენიშნება ესკაპიზმისკენ უფრო მიდრეკილია. კვლევაში გამოყენებულია ქეროლ რიფის ფსიქოლოგიური კეთილდღეობის ექვს ფაქტორიანი მოდელის შემოკლებული ვერსია, რომელიც 42 დებულებისგან შედგება და მოიცავს : ავტონომიას, პიროვნულს ზრდას, გარემოს ფლობას, პოზიტიურ ურთიერთობებს, მიზანს ცხოვრებაში და თვითმიმდებლობას. და ესკაპიზმის განსასაზღვრად, ჯონ დემეტროვიჩის ვიდეო-თამაშების კითხვარი. მონაწილეობა სულ 80-მა რესპონდენტმა მიიღო, ამ რაოდენობის ნახევარი არამოთამაშეა. კვლევის შედეგებმა სტატისტიკურად მნიშვნელოვანი სუსტი კორელაცია დაადგინა ესკაპიზმსა და ფსიქოლოგიურ კეთილდღეობის შორის და ასევე განსხვავები არ გამოავლინა მოთამაშეებისა და არამოთამაშეების კეთილდღეობას შორის.

საძიებო სიტყვები: ფსიქოლოგიური კეთილდღეობა, ესკაპიზმი, ვიდეო-თამაშები

Abstract

The purpose of this study is to determine relationship between Psychological Well-being and Escapism through the video games. And also find the differences between players of video games and non- players Psychological well-being. There is opinion that, who have low well-being is tend to Escapism. In order to find answers between two variables I used Carol Ryff's Psychological well-being 42 item scale version, wich encompasses 6 dimensions: Autonomy, Environmental Mastery, Personal Growth, Positive Relations, Purpose of life, and Self-Acceptance. For measure to Escapism I used John Demetrovic's video-games questionnaire. Participants of the research were 80, half of them were players and others non-players. The sdudy shows us that there is no differences between players and non- players psychological well-being and also the relationship between escapism and Psychological well-being is too weak.

Key words: Psychological well-being, Escapism, Video-games