

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

ნანა შარვაშიძე

ვიდეო თამაშების გავლენა მოზარდების აკადემიურ მოსწრებაზე  
(თელავის საჯარო სკოლის მოსწავლეების მაგალითის მიხედვით)

სოციოლოგიის საბაკალავრო პროგრამა

ნაშრომი შესრულებულია სოციოლოგიის ბაკალავრის აკადემიური  
ხარისხის მოსაპოვებლად

ნაშრომის ხელმძღვანელი: ამირან ბერძენიშვილი

ფილოსოფიის დოქტორი, თსუ პროფესორი

თბილისი

## სარჩევი

<i>ანოტაცია</i> .....	3
<i>Annotation</i> .....	4
<i>შესავალი</i> .....	5
საკითხის დასმა და თემის აქტუალობა.....	5
კვლევის მიზანი და ამოცანები .....	7
კვლევის ჰიპოთეზა.....	8
სამიზნე ჯგუფი.....	8
კვლევის მეთოდური ნაწილი .....	9
კვლევის შეზღუდვები.....	9
ნაშრომის პრაქტიკული მნიშვნელობა.....	9
<i>ტერმინების განმარტება</i> .....	9
<i>თეორიული ნაწილი</i> .....	10
<i>ემპირიული ნაწილი</i> .....	18
რაოდენობრივი კვლევის ანალიზი .....	18
სიღრმისეული ინტეგრირის ანალიზი .....	21
<i>დასკვნა</i> .....	24
<i>გამოყენებული ლიტერატურა</i> :.....	25

## ანოტაცია

ტექნოლოგიების სწრაფმა განვითარებამ გართობის მრავალი ფორმა გააჩინა. მათ შორის ყველაზე პოპულარულია ვიდეო თამაშები. ისინი განტვირთვის მთავარ წყაროდ იქცა ყველა ასაკის ადამიანისთვის, განსაკუთრებით თინეიჯერებისთვის. ვიდეო თამაშების პოპულარობის ზრდასთან ერთად იზრდება ცნობისმოყვარეობა მათი გავლენის შესახებ, რომელიც მკვლევარების დებატების საგანს წარმოადგენს. არსებობს მოსაზრება რომ ვიდეო თამაშების გავლენა ერთმნიშვნელოვანი არ არის. მას შეიძლება ჰქონდეს როგორც ნეგატიური ასევე პოზიტიური გავლენა მოზარდზე, მის ფსიქიკაზე, შრომისუნარიანობასა და განვითარებაზე.

ეს კვლევა მიზნად ისახავს დაადგინოს აქვს თუ არა ვიდეო თამაშებს გავლენა მოზარდის აკადემიურ მოსწრებაზე და როგორია ეს გავლენა. (თელავის საჯარო სკოლის მოსწავლეების მაგალითზე)

კვლევაში გამოყენებულია სოციალური კვლევის შერეული მეთოდი. რაოდენობრივი კვლევის მეთოდი, დახურული კითხვარის სახით, გამოყენებულ იქნა სკოლის მოსწავლეებში გეიმერთა სტატისტიკის შესაგროვებლად. თვისებრივი კვლევის მეთოდი, სიღრმისეული ინტერვიუს სახით, კი გეიმერების ჩვევების და ვიდეო თამაშების გავლენის ხარისხის შესასწავლად.

კვლევის სამიზნე ჯგუფს წარმოადგენენ შერჩეული სკოლის საშუალო საფეხურის (მე-10, მე-11, მე-12) მოსწავლეები.

კვლევის შედეგად დადასტურდა ჩემი ჰიპოთეზა, რომ ვიდეო თამაშებს აქვთ უარყოფითი გავლენა სასწავლო პროცესებზე.

კვლევის ფარგლებში მოსწავლეებს მიეცათ საშუალება ესაუბრათ მათ ინტერესებზე ვიდეო თამაშების კუთხით. მათ ასევე მოიყვანეს ვიდეო თამაშების გავლენის კონკრეტულ მაგალითები და ისაუბრეს დროის მენეჯმენტის პრობლემებზე.

## **Annotation**

The rapid development of technology has given rise to many forms of entertainment. Video games are the most popular among them. They have become a major source of entertainment for people of all ages, especially teenagers. As the popularity of video games grows, so does the curiosity about their impact, which is the subject of debate among researchers. There is an opinion that the influence of video games is not unambiguous. It can have both a negative and a positive impact on the adolescent, his psyche, work ability and development.

This study aims to determine whether and how video games affect adolescent academic performance. (on the example of Telavi public school students)

The research uses a mixed method of social research. A quantitative research method, in the form of a closed questionnaire, was used to collect statistics of gamers among school students. A qualitative research method, in the form of in-depth interviews, to study the habits of gamers and the degree of influence of video games.

The target group of the research is the secondary level (10th, 11th, 12th) students of the selected school.

The research confirmed my hypothesis that video games have a negative impact on learning processes.

As part of the study, students were given the opportunity to talk about their interests in video games. They also gave specific examples of the influence of video games and talked about time management problems.

## შესავალი

### საკითხის დასმა და თემის აქტუალობა

ვიდეო თამაშების ისტორია 1940-50-იანი წლებიდან იღებს სათავეს, როდესაც მეცნიერებმა ფართო საზოგადოებას წარუდგინეს თამაშები. ყველაზე პირველ ვიდეო თამაშებს მიეკუთვნება ალან ტურინგის „ჭადრაკი“ და სტივ რასელის „კოსმოსური ომი“. მათი თამაში მხოლოდ სპეციალური ტექნიკით აღჭურვილ ტელევიზორის ეკრანზე იყო შესაძლებელი და შესაბამისად ერთეულების ფუფუნების წყაროს წარმოადგენდა. ვიდეო თამაშები შედარებით ხელმისაწვდომი 70-იანი წლებიდან გახდა, როდესაც ბაზარზე არკადული ტიპის თამაშები შემოვიდა. ესენი იყო საზოგადოებრივ ადგილებში განთავსებული, მონეტებზე მომუშავე აპარატები, რომელზე თამაშიც ნებისმიერს შეეძლო (Kicks, 2023). მათ მალევე მოიპოვეს პოპულარობა. გაზრდილმა მოთხოვნამ და ტექნოლოგიების განვითარებამ კი სხვა და სხვა ტიპის ვიდეო თამაშების შექმნას ჩაუყარა საფუძველი.

დღესდღეობით ბაზარზე არაერთ თამაშს ვხვდებით. ყოველწლიურად უფრო უმჯობესდება მათი ფუნქციები, გრაფიკები. ჩვენ უკვე შეგვიძლია ვიდეო თამაშების ტელეფონში ან კომპიუტერში გადმოწერა. უფრო მეტიც, გვაქვს საშუალება ვირტუალური სათვალეების საშუალებით მთლიანად გადავიდეთ სათამაშო მოედანზე. ასეთი ტიპის თამაშები თანამედროვე მოზარდების დღის რუტინის განუყოფელ ნაწილად იქცა, რადგან მათი მრავალფეროვანი და ინტერაქციული ბუნება საინტერესო და მიმზიდველია თინეიჯერებისთვის.

მოზარდზე კომპიუტერული თამაშების გავლენა ერთმნიშვნელოვანი არ არის. დაბეჯითებით ვერ ვიტყვით, რომ ისინი კარგია, თუმცა გაუმართლებელი იქნება იმის მტკიცებაც, რომ ცუდია და მათზე უარი უნდა ვთქვათ. ვიდეო თამაშებს ხშირად საგანმანათლებლო დანიშნულება აქვთ და ხელს უწყობენ სოციალურ ინტერაქციას.

კვლევებმა აჩვენა, რომ გეიმერებს განვითარებული აქვთ ისეთი უნარები რომლებიც რეალურ ცხოვრებაში ეხმარებათ. მაგალითად, გადაწყვეტილების სწრაფად მიღების უნარი. ვიდეო თამაშების სწრაფტემპიანი ბუნება მათ სწრაფ გააზრებას საჭიროებს, შესაბამისად გეიმერებს აქვთ უნარი რეალური სიტუაციები უკეთ გაანალიზონ და გადაწყვეტილებაც სწრაფად მიიღონ (Blank, 2010)

ვიდეო თამაშები ასევე ზრდის ბედნიერების ხარისხს. რადგან ისინი ადამიანს განტვირთვასა და ყოველდღიური პრობლემებისგან გაქცევაში ეხმარება.

ასევე აღსანიშნავია რომ გეიმერებს აქვთ განვითარებული სოციალური უნარჩვევები. სტერეოტიპულად გეიმერი მოზარდი არის ინტროვერტი, ჩუმი, მორცხვი, და იგი საზოგადოებისგან თავის დასახსნელად იყენებს ვიდეო თამაშებს. რეალურად ეს ასე არაა. კოლუმბიის უნივერსიტეტის კვლევამ<sup>2</sup> აჩვენა, რომ გეიმერი მოზარდები კომუნიკაბელურობით და მეგობრების მარტივად შეძენის უნარებით გამოირჩეოდნენ.

ასევე არსებობს სპეციალური ინტერაქციული თამაშები რომლებიც ბავშვის შემეცნებით უნარებს ავითარებს. ინტელექტუალური თამაშები აუმჯობესებს ლოგიკურ აზროვნებას, მეხსიერებას, კონცენტრაციას და საშუალებას აძლევს მოზარდს აიმაღლოს ცოდნა ამა თუ იმ სფეროში.

ამის მიუხედავად დღეს ძალიან დიდ პრობლემას წარმოადგენს მოზარდების თამაშებზე დამოკიდებულება. ხშირად გავიგონებთ ფრაზებს რომ თანამედროვე ბავშვებს ბავშვობა აღარ აქვთ, რადგან ისინი მთელ დროს კომპიუტერთან ატარებენ და ეზოში თანატოლებთან ერთად ნაკლებად თამაშობენ.

2022 წლის მონაცემებით მსოფლიოში 3,1 მილიარდი გეიმერი დაფიქსირდა (Howarth, 2023) და ეს რიცხვი კვლავ იზრდება. მსოფლიოს ჯანდაცვის ორგანიზაციამ ვიდეო თამაშებზე დამოკიდებულება ფსიქიკური დარღვევების სიაში შეიტანა. მოზარდი, რომელიც კომპიუტერის ტყვეობაში ექცევა, მასზე დამოკიდებული ხდება, სწყდება რეალობას და ვირტუალურ სამყაროში იწყებს ცხოვრებას. კომპიუტერულ თამაშებზე დამოკიდებულება ყველაზე სახიფათო ხდება მაშინ, როდესაც თამაშით გატაცებულ მოზარდს ეკარგება მადა, ერღვევა ძილი, ხდება არაპროდუქტიული, მარტივად ღიზიანდება და უქვეითდება მოტივაცია.

კომპიუტერთან დიდი ხნის განმავლობაში ჯდომა იწვევს ისეთ ფიზიკურ პრობლემებს როგორცაა ჭარბწონიანობა, თავისტკივილი, სქოლიოზი და ა.შ. საინტერესო ვიდეო თამაშების ფონზე მათთვის ფეხით სიარული, სირბილი ან რაიმე სპორტით დაკავება უფრო ნაკლებ შთამბეჭდავი ხდება.

ვიდეო თამაშების ყველაზე ხშირი პრობლემაა უძილობა. მოზარდები რომლებიც მთელ ღამეს თამაშში ატარებენ ერღვევათ ძილის რეჟიმი. მათ ასევე უქვეითდებათ კონცენტრაციის უნარი. ასეთი მოზარდების გონება ვიდეო თამაშებითაა მოცული და ნაკლებად აქცევენ ყურადღებას ჭამას, ძილს და სწავლას.

ამას მივყავართ ჩემი კვლევის მთავარ პრობლემასთან. ვიდეო თამაშები იწვევს ცუდ აკადემიურ მოსწრებას. მოზარდები, რომლებიც დროის უმეტეს ნაწილს თამაშში ატარებენ ნაკლებად კონცენტრირდებიან სკოლაზე და სწავლაზე. მათი გონება ვიდეო თამაშებითაა მოცული და ნაკლებად ინტერესდებიან დავალებების შესრულებით. თამაშ დამოკიდებული ბავშვები ასევე ხშირად აცხადებენ უარს სკოლაში სიარულზე.

ერთ-ერთმა ამერიკული კოლეჯის კვლევამ აჩვენა რომ სტუდენტების 92% ვიდეო თამაშებით აქტიურადაა დაკავებული, მათგან 75% კომპიუტერთან 20 საათზე მეტს ატარებს კვირაში, ხოლო 40% კი 30 საათს. ამ კვლევამ აჩვენა რომ თამაშდამოკიდებულება ცუდი აკადემიური მოსწრების რისკ-ფაქტორია. (Wojcik & Hodge, 2019)

ჩემი მიზანია ვიკვლიო რა გავლენა აქვს ვიდეო თამაშებს საშუალო საფეხურის მოსწავლეების აკადემიურ მოსწრებაზე თელავის საჯარო სკოლის მოსწავლეების მაგალითის მიხედვით. კვლევის ფარგლებში შევისწავლე რა პრობლემებს აწყდებიან მოსწავლეები ვიდეო თამაშზე დამოკიდებულების გამო სასწავლო რუტინაში.

## **კვლევის მიზანი და ამოცანები**

ვიდეო თამაშების გავლენა თელავის მუნიციპალიტეტის საჯარო სკოლის დამამთავრებელი კლასის მოსწავლეების აკადემიურ მოსწრებაზე.

## **დასახული მიზნის მისაღწევად დასმულია შემდეგი ამოცანები:**

1. სკოლის საშუალო საფეხურზე ვიდეო მოთამაშეთა რაოდენობის კვლევა;
2. მოთამაშეთა „გეიმინგ“ ჩვევების შესწავლა;
3. გავიგო ვიდეო თამაშებზე დახარჯული დრო როგორ აისახება მოსწავლის აკადემიურ მოსწრებაზე;

## **კვლევის ჰიპოთეზა**

როგორც სხვადასხვა ქვეყანაში ჩატარებული, არაერთი კვლევის მაგალითი გვიჩვენებს, ვიდეო თამაშების აქტიური მოხმარება უარყოფითად აისახება მოსწავლის აკადემიურ მოსწრებაზე. შესაბამისად, შეგვიძლია ვივარაუდოთ, რომ მსგავსი პრობლემის წინაშე დგანან ქართველი მოსწავლეებიც.

## **სამიზნე ჯგუფი**

კვლევის სამიზნე ჯგუფად შეირჩა თელავის მუნიციპალიტეტის საჯარო სკოლის დამამთავრებელი კლასის მოსწავლეები. რაოდენობრივი კვლევის გამოყენებით დავადგინე მოთამაშეთა რაოდენობა. შემდეგ ჩატარდა თვისებრივი კვლევა სიღრმისეული ინტერვიუს სახით შერჩეულ მოთამაშებთან.



## **კვლევის მეთოდური ნაწილი**

კვლევაში გამოყენებულია სოციალური კვლევის შერეული მეთოდი. რაოდენობრივი კვლევა-დახურული კითხვარის სახით, გამოყენებულ იქნა სკოლის მოსწავლეებში მოთამაშეთა სტატისტიკის შესაგროვებლად. ეს მეთოდი დამეხმარა თვისებრივი კვლევისთვის სწორი რესპონდენტების შერჩევაში. კვლევის მეორე ნაწილში გამოვიყენე თვისებრივი კვლევის მეთოდი-სიღრმისეული ინტერვიუს სახით. ამ კვლევის ფარგლებში გავეცანი მოთამაშეთა ინტერესებს, შევისწავლე მათი თამაშის ჩვევები და შევისწავლე ის პრობლემები რომლებსაც ისინი ვიდეო თამაშების გამო აწყდებიან, სასწავლო რუტინაში.

## **კვლევის შეზღუდვები**

კვლევის შეზღუდვას წარმოადგენს შერჩევის რაოდენობის სიმცირე. უფრო მეტი რაოდენობის შერჩევის შემთხვევაში საშუალება მექნებოდა კვლევის შედეგები საქართველოში მცხოვრებ ყველა მოთამაშეზე განმეზოგადებინა.

## **ნაშრომის პრაქტიკული მნიშვნელობა**

ნაშრომი ხელს შეუწყობს უფრო მეტი ყურადღების გამახვილებას ვიდეო თამაშების აკადემიურ მოსწრებაზე უარყოფით გავლენაზე არა მარტო თელავის, არამედ მთელი საქართველოს მასშტაბით.

## **ტერმინების განმარტება**

**ვიდეო თამაში** - ინტერაქციული ელექტრონული თამაში, რომელშიც მოთამაშე აკონტროლებს ეკრანზე მოძრავ სურათებს დილაკებზე თითის დაჭერით.

**გეიმერი** - კომპიუტერული თამაშების პროფესიონალი მოთამაშე

## თეორიული ნაწილი

ჩემი საბაკალავრო ნაშრომი იკვლევს ვიდეო თამაშების გავლენას მოზარდების აკადემიურ მოსწრებაზე (თელავის საჯარო სკოლის მოსწავლეების მაგალითის მიხედვით). კვლევის მიზნიდან გამომდინარე ემპირიული მონაცემების ასახსნელად გამოვიყენებ რამდენიმე ნაშრომს.

აღსანიშნავია, რომ ინტერნეტში საკმაოდ მცირე რესურსებია ქართულ კონტექსტში ონლაინ გეიმინგის გავლენის შესასწავლად, რადგან მსგავსი ტიპის თამაშები სულ რამდენიმე წელია, რაც აქტიურად გავრცელდა ახალგაზრდებში. თუმცა უცხოური ლიტერატურა გვაძლევს ფართო შეხედულებების სპექტრს ონლაინ გეიმინგისა და მოზარდების შორის კავშირის შესახებ. ონლაინ ვიდეო თამაშების პოპულარობა ბოლო წლებში სულ უფრო და უფრო პოპულარული ხდება. არბეაუს და თორფის მიერ ჩატარებული კვლევა, ხსნის თუ რას ნიშნავს იყო ონლაინ მოთამაშე. ამერიკაში 2 წელზე უფროსი ადამიანების სამოცდაათი პროცენტი თამაშობს ონლაინ თამაშებს სხვადასხვა ტიპის პლატფორმების გამოყენებით. ზოგიერთი მათგანი იყენებს მობილურ მოწყობილობას, კომპიუტერს, ან სათამაშო კონსოლებს. ონლაინ ფუნქციები საშუალებას აძლევს მოთამაშეებს გააზიარონ ინფორმაცია თავიანთი თამაშისა და მათი უახლესი მიღწევების შესახებ, ასევე ითამაშონ სხვებთან ერთად, რასაც მრავალმოთამაშეანი თამაშები ეწოდება. მსგავსი ტიპის თამაშებში, გუნდური მუშაობა და კომუნიკაცია მთავარია ბრძოლების მოსაგებად ან გამოწვევების გადასაჭრელად. სათამაშო ჟანრები განსაკუთრებით მრავალფეროვანია, მოიცავს რამდენიმე პოპულარულ კატეგორიას, მათ შორის, სროლები, ომის თემატიკაზე დაფუძნებული თამაშები, სიმულაციები (როგორც არის სპორტი და მაგალითად სამეურნეო თამაშები - ფერმა და ა.შ) და არკადული ტიპის თამაშები (Arbeau & Thorpe, 2010).

აღსანიშნავია, რომ ონლაინ თამაშები ისევე, როგორც მაგალითად აზარტული თამაშები, იწვევს დამოკიდებულებას მოზარდებში. თუმცა მსგავსი ტიპის დამოკიდებულებები მიეკუთვნება არაქიმიურ ანუ ქცევით დამოკიდებულებებს. ამ თვალსაზრისით კვლევისათვის მორიგი ღირებული ნაშრომია კაიას და გრიფიტის მიერ

ჩატარებული კვლევა, რომელიც ეხება ონლაინ გეიმინგის დამოკიდებულებებსა და ფსიქოლოგიურ საჭიროებებს მოზარდებში (2023). მიუხედავად იმისა, რომ ქცევითი დამოკიდებულებები განსხვავდება ქიმიური დამოკიდებულებებისგან, მას აქვს გარკვეული ფორმები, მაგალითად აქტიური და პასიური დამოკიდებულება. სატელევიზიო დამოკიდებულება არის პასიური ტექნოლოგიური დამოკიდებულება, ხოლო სმარტფონზე დამოკიდებულება და ინტერნეტ დამოკიდებულება არის აქტიური ტექნოლოგიური დამოკიდებულება (Kaya & Griffiths, 2023). თამაშებზე დამოკიდებულება აღწერილია ამერიკის ფსიქიატრიული ასოციაციის ფსიქიკური აშლილობის დიაგნოსტიკურ და სტატისტიკურ სახელმძღვანელოში (DSM-5-TR), რომელსაც იყენებენ ფსიქიკური ჯანმრთელობის პროფესიონალები ფსიქიკური აშლილობების დიაგნოსტიკისათვის. DSM-5 ში აღნიშნული მდგომარეობა მოხსენიებულია, როგორც ინტერნეტ თამაშების დარღვევა (American Psychiatric Association, 2023).

ონლაინ თამაშებისადმი დამოკიდებულება ვითარდება მაშინ, როდესაც ადამიანი ეძებს „დოპამინის“ მაღალ დონეს, რომელსაც განიცდის ონლაინ თამაშის მოგებისას. დოფამინი არის ტვინის მიერ წარმოებული ნეიროტრანსმიტერი, რომელიც აკავშირებს ნერვულ უჯრედებს შორის და ის აკავშირებს სასიამოვნო განცდებს გარკვეულ ქცევებთან, რაც იწვევს გარკვეულ მოქმედებას ტვინზე (Zayed & Dhingra, 2023).

მიუხედავად იმისა, რომ ონლაინ თამაშები აკმაყოფილებს ინდივიდთა სხვადასხვა საჭიროებებს, როდესაც ქცევა დამოკიდებულებად გადაიქცევა, ეს იწვევს არასასურველ ეფექტებს მოზარდებზე, რამაც შეიძლება დააზიანოს მათი ფსიქიკური ჯანმრთელობა. მოზარდებს შორის ონლაინ თამაშებისადმი დამოკიდებულება არღვევს ფსიქიკურ ჯანმრთელობას, ზრდის დეპრესიას, შფოთვის და ფსიქოზს, არღვევს ოჯახურ ურთიერთობებს, ცხოვრების ხარისხს, ზრდის სოციალურ ფობიას, სკოლაში დაბალ აკადემიურ მოსწრებას და ინსომნიას. კვლევების თანახმად, მოზარდები ონლაინ თამაშებში ერთვებიან, მაშინ, როდესაც განიცდიან ძირითადი ფსიქოლოგიური საჭიროებებისა და მოთხოვნილებების დეფიციტს, მაგალითად როგორც არის წარმატება, დამოუკიდებლობის შეგრძნება, გართობა და პატივისცემა. ვიდეო

თამაშებისაგან კი ისინი იღებენ სოციალიზაციას, კონკურენციას, გართობასა და სიახლეს, რაც მათ ყოველდღიურ ცხოვრებაში ფიზიკურ სივრცეში აკლიათ (Kaya & Griffiths, 2023).

საინტერესოა უფრო ჩავუღრმავდეთ, იმას თუ რა განაპირობებს მოზარდების მოტივაციას აქტიურად ჩაერთონ ონლაინ თამაშებში. ამ თვალსაზრისით ღირებული კვლევაა ჰელსტრომის და სხვების მიერ ჩატარებული კვლევა ონლაინ თამაშების გავლენის შესახებ მოზარდებზე, რომელიც იკვლევს მსგავსი ქცევის მოტივებს და განვითარებულ ფსიქოლოგიურ დარღვევებს. კვლევაში აღნიშნულია, რომ მოთამაშეები ერთმანეთისაგან განსხვავდებიან თამაშში ჩართვის მოტივებით. მაშინაც კი, თუ მოთამაშეების აქტივობები ან არჩეული თამაშები მსგავსია, ინდივიდუალური გამოცდილებები და პერსონალური ფაქტორები განსხვავდება ერთმანეთისაგან. ერთ-ერთი მოტივი ყოველდღიური ცხოვრებისაგან გაქცევაა, რომელიც საშუალებას აძლევს მოთამაშეს განთავისუფლდეს სტრესისაგან. გაქცევის, სტატუსის მოსაპოვებლად ან სხვების მოთხოვნების გამო თამაშმა გამოიწვია უარყოფითი სოციალური შედეგების მაღალი ალბათობა, როგორც არის ნაკლები ძილი (ინსომნიის განვითარება), სასკოლო დავალებების შესრულებისათვის მეტი დროის დახარჯვა და კონფლიქტები მშობლებთან, და-ძმებთან ან მეგობრებთან ინტერნეტ თამაშების გამო (Hellstrom, Nilsson, Leppert, & Aslund, 2015).

აღსანიშნავია, რომ ინტერნეტში არსებული ლიტერატურა ძირითადად ფოკუსირებულია ონლაინ გეიმინგის ფსიქოლოგიურ ასპექტებზე, ვიდრე მის გავლენაზე აკადემიურ მოსწრებაზე. თუმცა თითოეული მათგანი აღნიშნავს ვიდეო თამაშების გავლენას შემცირებულ აკადემიურ მოსწრებაზე და კოგნიტურ განვითარებაზე. ავიღოთ მაგალითად ერთ-ერთი ყველაზე პოპულარული თამაში World Of Warcraft, რომელსაც მსოფლიოს მასშტაბით დაახლოებით 125 მილიონი მოთამაშე ჰყავს. ყოველწლიურად კი მას 42 მილიონი მოთამაშე ემატება. კვლევების თანახმად, აღნიშნულ თამაშზე არაერთი მოზარდია დამოკიდებული (Mahmud & Jobayer, 2023).

გადაჭარბებულმა ონლაინ თამაშმა შეიძლება უარყოფითად იმოქმედოს სკოლის აკადემიურ მოსწრებაზე, რაც გამოიხატება სხვადასხვა ნეგატიური ასპექტით. ერთი მნიშვნელოვანი გამოწვევაა დროის ეფექტურად მართვა. სათამაშო სესიებში ხანგრძლივი დროით ჩართულ სტუდენტებს ხშირად უჭირთ თავიანთი აკადემიური

პასუხისმგებლობების დაბალანსება, რაც იწვევს ისეთი ძირითადი ამოცანების უგულვებელყოფას, როგორც არის საშინაო დავალება და სწავლა. უფრო მეტიც, გავლენა ვრცელდება ძილის პატერნებზეც. გახანგრძლივებულმა თამაშმა განსაკუთრებით ღამის გვიან საათებში, შესაძლოა დაარღვიოს ძილი, რაც გამოიწვევს დაღლილობას, დაქვეითებულ კონცენტრაციის უნარს და უარყოფითად იმოქმედებს სტუდენტების სიფხიზლეზე და აკადემიურ შესაძლებლობებზე. ამასთან ერთად, კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი ფაქტორი, რომელზეც გავლენას ახდენს გეიმინგი არის სოციალიზაცია. ინტენსიურმა თამაშმა ხანგრძლივი დროის განმავლობაში შესაძლოა ხელი შეუწყოს სოციალურ გათიშვასა და იზოლაციას, შეზღუდოს მოსწავლეთა ურთიერთობები თანატოლებთან და ამით შეაფერხოს მათი სოციალური განვითარება. ასეთმა იზოლაციამ შეიძლება ირიბად იმოქმედოს მათ ჩართულობაზე აკადემიურ საქმიანობაში (Hussain & Griffiths, 2009). გარდა ამისა, პრობლემური სათამაშო ქცევები დაკავშირებულია დაბალ აკადემიურ მოტივაციასთან. თამაშში ჩაფლულ სტუდენტებს შეიძლება ჰქონდეთ სირთულეები ენთუზიაზმისა და სწავლისადმი ერთგულების შესანარჩუნებლად. მთლიანობაში, ვიდეო თამაშებში გადაჭარბებულ ჩართულობასა და აკადემიურ მიღწევებს შორის შემჩნეულია უარყოფითი კავშირი (Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004).

ონლაინ გეიმინგის გავლენაზე არაერთი კვლევაა ჩატარებული. ამ კვლევათა დიდი ნაწილი შეისწავლის ასოციაციებს ვიდეო თამაშების გამოყენებასა და აგრესიულ ქცევას შორის, თუმცა ასევე იკვეთება გარკვეული ინტერესი ვიდეო თამაშების გავლენის შესახებ აკადემიურ მოსწრებაზეც. არსებობს ვიდეო თამაშების გამოყენების როგორც მინიმუმ ორი ასპექტი, რომელიც მკვლევარებისათვის ინტერესის საგანს წარმოადგენს - რაოდენობა და შინაარსი. კონტენტთან დაკავშირებით მკვლევრები ყველაზე დიდ ყურადღებას აქცევენ ძალადობრივ თამაშებს. მტკიცებულებათა უმეტესობა იმაზე მეტყველებს, რომ თამაშზე დახარჯული საათების რაოდენობა გავლენას ახდენს სკოლაში აკადემიურ მოსწრებაზე, ხოლო თამაშის ძალადობრივი შინაარსი გავლენას ახდენს აგრესიულ შედეგებზე, რომლებიც შესაძლოა სკოლაშიც განხორციელდეს. სათამაშო თამაშების შინაარსმა, შეიძლება გავლენა მოახდინოს თამაშზე დახარჯულ დროსა და სკოლაში აკადემიურ მოსწრებას შორის. თუ, მაგალითად მოსწავლეები ითამაშებდნენ მხოლოდ საგანმანათლებლო თამაშებს, ისინი ალბათ ნაკლებად

გამოავლენდნენ დეფიციტს სკოლაში აკადემიური მოსწრების თვალსაზრისით. კვლევებმა აჩვენა, რომ ბავშვები, რომლებიც ხშირად იყენებენ კომპიუტერს თამაშებისთვის, სკოლაში უფრო ცუდი შესრულებით ხასიათდებიან, ვიდრე ისინი ვინც ტექნოლოგიას დავალებებისათვის იყენებს. კვლევებმა ასევე აჩვენა, რომ ვიდეო თამაშთა 90% შეიცავს ძალადობრივ ელემენტებს, რაც პოპულარიზებას უკეთებს ძალადობას ახალგაზრდებში. მსგავსი ტიპის ქცევების პოპულარიზება კი იწვევს მოზარდებში ძალადობრივი ქცევის განვითარებას, რომელიც შეიძლება გამოვლინდეს სკოლაში მასწავლებლების ან თანატოლების წინააღმდეგ (Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004).

ანდერსონისა და ბუშმანის (2001) მეტაანალიზის შედეგად გამოვლინდა, რომ ვიდეო თამაშების ძალადობას და აგრესიული ქცევის განვითარების შორის ძლიერი კავშირია. კვლევის ფარგლებში, რომელშიც 4000 ზე მეტი მონაწილე იყო, ჩანს ძალადობრივი შინაარსის მქონე თამაშების რამდენიმე თანმიმდევრული შედეგი. ძალადობრივი თამაშების თამაში ზრდის აგრესიულ ქცევებს და აგრესიულ შემეცნებას, აგრესიულ ემოციებს, ფიზიოლოგიურ აღგზნებას და ამცირებს პროსოციალურ ქცევებს (Anderson & Bushman, 2001).

კვლევების თანახმად, ადამიანები, რომლებიც ებრძვიან ონლაინ თამაშებზე დამოკიდებულებას, მათ შორის სკოლის მოსწავლეები, უპირატესობას ანიჭებენ თამაშს, მათი ცხოვრების ყველა სხვა ასპექტზე. ისინი უგულებელყოფენ ყველა სხვა პასუხისმგებლობას, რათა მეტი დრო დაუთმონ თამაშს, რის შედეგადაც ისინი კარგავენ სოციალურ კავშირებს, საფრთხის ქვეშ აყენებენ თავიანთ ფიზიკურ ჯანმრთელობას, აკადემიურ თუ პროფესიულ საქმიანობას. თანატოლების ზეწოლაც შესაძლოა ერთ-ერთი განმაპირობებელი ფაქტორი იყოს ონლაინ თამაშებში ჩართვის. თანატოლების ზეწოლა გულისხმობს მეგობრების ან ოჯახის პირდაპირ ან არაპირდაპირ ზეწოლას, რათა გავლენა მოახდინოს ადამიანის რწმენაზე, ღირებულებებზე, აქტივობებზე ან აზრებზე. მოთამაშებმა შეიძლება მეტი დრო გაატარონ ონლაინში, რათა მოერგონ ან შეინარჩუნონ სოციალური კავშირები, რაც აგრძელებს დამოკიდებულ ქცევის განვითარებას. თანატოლების ზეწოლას შეუძლია ხელი შეუწყოს ონლაინ თამაშებზე დამოკიდებულებას იმით, რომ აიძულოს ინდივიდები დაემორჩილონ თავიანთი თანატოლების სათამაშო ჩვევებს, რაც გამოიწვევს გადაჭარბებულ თამაშსა და სხვა მოვალეობების

უგულებელყოფას. ამან კი თავის მხრივ, შესაძლოა გამოიწვიოს, რეალურ სამყაროში არსებული პასუხისმგებლობისა და აკადემიური და სამუშაო ვალდებულებების უგულებელყოფა (Zayed & Dhingra, 2023).

სასკოლო დავალების შესრულებაზე უარყოფით გავლენას ახდენს ონლაინ თამაშობის მიმზიდველობიდან გამომდინარე დავალებების შესრულების გაჭიანურება და მათთვის თავის არიდება. დავალებები შეიძლება შესრულებული იყოს არასრულად ან ნაჩქარევად და უხარისხოდ, რადგან სტუდენტები უპირატესობას ანიჭებენ თამაშს, ვიდრე სწავლისათვის ადეკვატური დროის დათმობას. ონლაინ თამაშების გავლენა სასკოლო გარემოში სოციალიზაციაზე აშკარაა თანატოლებთან ურთიერთობის დაძაბულობის, კლასგარეშე აქტივობებში შეზღუდული მონაწილეობისა და ბულინგის გაზრდილი ტენდენციის დროს. მოთამაშე ინდივიდებში შეინიშნება მეგობრებთან და თანატოლებთან ურთიერთობის სირთულეები, რაც იწვევს სოციალურ იზოლაციას და ხელს უშლის მათ საერთო სოციალურ განვითარებას. შესაბამისად დაბალი აკადემიური მოსწრება მოსწავლეებს უმატებს სტრესს, შფოთვას და ვიდრე თამაშების ეფექტებთან ერთად ამას ემატება გუნება-განწყობის ცვალებადობა და გაღიზიანება. ამ დროს მათ უწევთ ნავიგაცია როგორც ფართო სათამაშო, ასევე აკადემიურ პასუხისმგებლობებს შორის. ამ ემოციურ დატვირთვას შეუძლია გავლენა მოახდინოს თანატოლებთან და მასწავლებლებთან ინტერპერსონალურ ურთიერთობებზე, რაც კიდევ უფრო მოქმედებს მათ კეთილდღეობაზე. სკოლაშიც და სახლშიც ამ დროს ბავშვისათვის ყოფნა დაძაბულია, რადგან მშობლების შეშფოთება აკადემიურ მოსწრებასთან დაკავშირებით და გადაჭარბებულ სათამაშო ჩვევებთან, ხშირად იწვევს კონფლიქტებს. ონლაინ თამაშებში ჩართულმა მოსწავლეებმა შეიძლება გამოავლინონ მშობლებთან კომუნიკაციის დაქვეითება სკოლასთან დაკავშირებულ საკითხებთან დაკავშირებით, რაც ამძაფრებს ამ დაძაბულობას (Hussain & Griffiths, 2009).

ქცევითი ჩართულობის კონცეფცია მოიცავს სამ ასპექტს: პირველი პოზიტიური ქცევა კლასში, როგორც არის სკოლის წესებისა და რეგულაციებისა და საკლასო ნორმების დაცვა. მეორე არის სწავლაში ჩართულობა და ბოლოს მესამე, აქტიური მონაწილეობა სასკოლო აქტივობებში. ემოციური ჩართულობა გულისხმობს სტუდენტების პასუხებს მათ აკადემიურ შინაარსზე და სასწავლო გარემოზე. ის

ემოციური პასუხები აკადემიურ შინაარსზე მოიცავს სტუდენტების ინტერესებს ან პირიქით უინტერესობას სწავლის მიმართ აკადემიური აქტივობების დროს. ემოციური პასუხების სასწავლო გარემოზე, ანუ რეაქცია მასზე, ეხება სტუდენტების იდენტიფიკაციას თანატოლებთან, მასწავლებლებთან და სასკოლო გარემოსთან. აკადემიური მოსწრებისათვის არსებული მოტივაცია ეხება გონებრივ აღქმას, ან განზრახვებს, რომლებსაც სტუდენტები ახორციელებენ თავიანთ აკადემიურ მიღწევებთან დაკავშირებით, კოგნიტურ სტრუქტურას, რომლითაც სტუდენტები აღიქვამენ წარმატებას ან წარუმატებლობას და განსაზღვრავენ მათ ქცევას. კვლევები ვარაუდობს, რომ მოტივაცია არის ის განმაპირობებელი ფაქტორი, რომელიც უზრუნველყოფს წარმატებულ აკადემიურ მოსწრებას მოსწავლეებსა და სტუდენტებში. აქედან გამომდინარე, ონლაინ თამაშებზე დამოკიდებულების შიდა გავლენის მექანიზმის გამოკვლევა აუცილებელია, რათა შემუშავებულ იყოს ეფექტური პრევენციული სტრატეგიები სტუდენტებისა და მოსწავლეების აკადემიური მოსწრების ასამაღლებლად და თამაშებზე დამოკიდებულების მოსახსნელად (Rui-Qi, Guo-Fang, & Jian-Hong, 2023).

ლიტერატურის მიმოხილვაში აქამდე განხილული იყო ონლაინ გეიმინგის დამოკიდებულების თავისებურებები და მისი გავლენა აკადემიურ მოსწრებაზე და ასევე ფსიქიკაზე. არანაკლები მნიშვნელობის მქონეა ონლაინ თამაშების გავლენაზე აკადემიურ მოსწრებაზე მშობლების ჩართულობის განხილვა და ეფექტური პრევენციული სტრატეგიების ანალიზი აღნიშნული პრობლემის აღმოსაფხვრელად. მშობელთა ჩართულობა გადამწყვეტ როლს თამაშობს ბავშვებზე ონლაინ თამაშების პოტენციური ნეგატიური ფსიქოლოგიური ეფექტების შერბილებაში. ეს ჩართულობა აუცილებელია არა მხოლოდ პრევენციისთვის, არამედ ციფრულ აქტივობებსა და ბავშვის ცხოვრების სხვა ასპექტებს შორის ჯანსაღი ბალანსის დამყარებისათვის. აქ მოცემულია რამდენიმე სტრატეგია, რომელიც მშობლებს შეუძლიათ მიიღონ ციფრულ ეპოქაში შვილებთან აქტიურად ჩართვისათვის. პირველ რიგში, მთავარი ფაქტორია ღია კომუნიკაცია. კომუნიკაცია განსჯის გარეშე საშუალებას მისცემს მშობლებს გაიგონ თავიანთი შვილების ონლაინ დამოკიდებულებების მიზეზები. მშობლებმა უნდა წაახალისონ და გაუზიარონ შვილებს მათი საყვარელი თამაშები, ინტერესები და ნებისმიერი საზრუნავი,



რომელიც შეიძლება თამაშებთან დაკავშირებით გააჩნდეთ. ონლაინ აქტივობების შესახებ რეგულარული საუბრები შეიძლება დაეხმაროს მშობლებს იყენონ ინფორმირებულები და დროულად მოაგვარონ პოტენციური რისკები (Zayed & Dhingra, 2023).

მკაფიო საზღვრების დადგენა კიდევ ერთი გადამწყვეტი სტრატეგიაა. მშობლებმა უნდა დაუწესონ ბავშვებს ეკრანთან გატარებული დროისათვის განკუთვნილი საათები, თამაშის შინაარსთან შესაბამისობით. ამ წესების თანმიმდევრული აღსრულება ხელს უწყობს ბავშვებისათვის სტრუქტურირებული და უსაფრთხო ციფრული გარემოს შექმნას. უფრო მეტიც, მშობლები უნდა ეცნობოდნენ იმ თამაშებს, რომლებსაც ბავშვები თამაშობენ ინტერნეტში და გამოიკვილონ მასში ასაკობრივი დაშვება, შინაარსი და პოტენციური რისკები. ერთობლივმა თამაშმა და შვილთან ერთად ამ პროცესში ჩართვამ შესაძლოა გააძლიეროს მათ შორის კავშირი, ხოლო მშობლებს საშუალება მისცეს აკონტროლოს თამაშის შინაარსი და მისი ზეგავლენა ბავშვზე. ეს გაზიარებული გამოცდილება მშობლებს საშუალებას აძლევს უკეთ გაიგოს სათამაშო სამყარო და სთავაზობს შესაძლებლობას, განიხილოს შვილთან ერთად ის თამაშები და ჩამოუყალიბოს სწორი აღქმა მისი შინაარსის შესახებ (Zayed & Dhingra, 2023). და ბოლოს, წინამდებარე კვლევისათვის ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი ნაშრომი ეხება სოციალურ ურთიერთობებს მოთამაშეების და მათი მშობლების შორის. ციფრული თამაშების მზარდი გავრცელება ბავშვებსა და მოზარდებში ერთ-ერთ დიდ გამოწვევად იქცა, რადგანაც კვლევები ხაზს უსვამს სათამაშო აქტივობებზე დახარჯული დროის მზარდ რაოდენობას. შეერთებულ შტატებში, 2007 წლის NDP ჯგუფის მოხსენებამ აჩვენა, რომ 2-დან 17 წლამდე ასაკის ბავშვების მესამედზე მეტი თამაშობდა უფრო მეტ ვიდრე თამაშს წინა წელთან შედარებით. აღსანიშნავია, რომ ამ ბავშვების 50% კვირაში 5 საათს ან ნაკლებს ახარჯავდა თამაშებს, ხოლო დანარჩენი 50% კვირაში 6-დან 16 საათამდე უთმობა თამაშს დროს. სინგაპურში ჩატარებულმა კვლევებმა აჩვენა, რომ 10-დან 16 წლამდე ბავშვები და მოზარდები კვირაში საშუალოდ 20 საათს ხარჯავენ თამაშებზე, რაც მიუთითებს თამაშის მნიშვნელოვან გავლენას მათ სოციალურ გამოცდილებაზე. ამავდროულად, ჩნდება შეშფოთება გადაჭარბებული თამაშების პოტენციურ შედეგებთან დაკავშირებით, გასაკუთრებით იმის შესახებ, რომ თამაშმა შეიძლება შეცვალოს სოციალური აქტივობების დინამიკა, რომლებიც გადამწყვეტია ოჯახთან და

მეგობრებთან კავშირის შესანარჩუნებლად. ინტერნეტის გამოყენების ადრეულმა კვლევებმა აჩვენა, რომ ადამიანები რომლებიც მეტ დროს ატარებენ ონლაინ რეჟიმში, ნაკლებად ურთიერთობენ სხვებთან. მსგავსი ქცევის პატერნები დაფიქსირდა ციფრული თამაშების გამოყენების თვალსაზრისითაც და კვლევამ აჩვენა, რომ თამაში არა მხოლოდ ანაცვლებს სხვებთან და სხვადასხვა აქტივობებზე დახარჯულ დროს, არამედ ასოცირდება სოციალური ურთიერთობების სრულ დეფიციტთან და გაზრდილ კონფლიქტურ სიტუაციებთან ოჯახის წევრებთან და მეგობრებთან. თამაშისაგან წარმოშობილი კონფლიქტები არ შემოიფარგლება მხოლოდ ინტერპერსონალური ურთიერთობებით, ისინი ვრცელდება მშობელ-შვილის დინამიკაზე (Chaia, Chen, & Khoo, 2011).

## ემპირიული ნაწილი

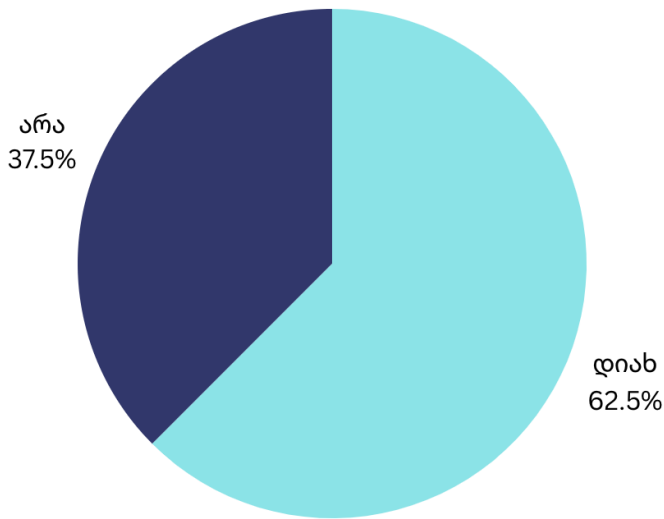
### რაოდენობრივი კვლევის ანალიზი

კვლევის პირველ ეტაპზე ჩატარდა რაოდენობრივი კვლევა, გეიმერთა სტატისტიკის შესაგროვებლად. საკვლევად შევარჩიე თელავის მუნუციპალიტეტის სკოლის, დამამთავრებელი კლასის მოსწავლეები. ინტერვიუს დაწყებამდე ყველა მონაწილეს გავაცანი ჩემი კვლევა, რადგან მათგან ინფორმირებული თანხმობა მომეპოვებინა. ასევე აღვნიშნე რომ, მათი ყველა პასუხი კონფიდენციალური იყო და გამოყენებული იქნებოდა მხოლოდ ჩემი კვლევისთვის. ამის შემდეგ მათ შეავსეს ჩემს მიერ შედგენილი კითხვარი. როგორც უკვე აღვნიშნე, შერჩევის მცირე რაოდენობის გამო მონაცემების ყველა ქართველ მოზარდზე განზოგადება გაგვიჭირდება, თუმცა ეს რაოდენობა საშუალებას გვაძლევს ზოგადი წარმოდგენა შეგვექმნას ამ პრობლემის მიმართ.

კვლევაში მონაწილეობა მიიღო 40-მა მოსწავლემ. მათი ასაკი 15დან 18 წლამდეა. გამოკითხულთა 70% ბიჭია ხოლო 30% გოგო. უნდა აღინიშნოს რომ გამოკითხული გოგოებიდან მხოლოდ 2-მა მათგანმა განაცხადა რომ დაკავებულია ვიდეო თამაშებით.

გამოკითხული ბიჭებიდან კი მხოლოდ 5 არ იყო ვიდეო თამაშების მოყვარული. (იხ. გრაფიკი 1)

**თამაშობთ თუ არა ვიდეო თამაშებს?**

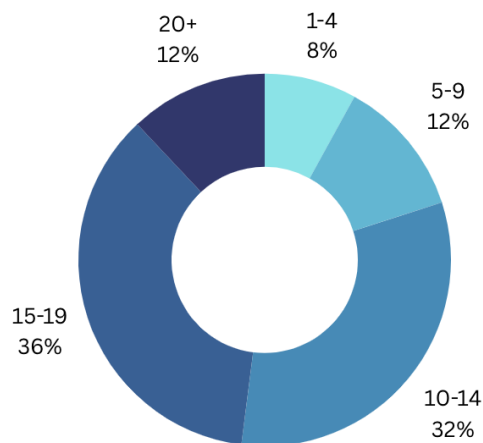


გრაფიკი 1

ასეთი გენდერული სხვაობა მოსალოდნელი იყო რადგან „Statista-ს“ 2023 წლის მონაცემებით მამრობითი სქესის მოთამაშეთა რიცხვი 8%-ით აღემატება მდედრობითი სქესის მოთამაშეებს. ამის მიზეზი იკვლია სტენფორდის უნივერსიტეტის მედიცინის ფაკულტეტმა და აღმოჩნდა, რომ ტვინის ის ნაწილი, რომელიც პასუხისმგებელია რაიმეზე დამოკიდებულებაზე, ვიდეო თამაშის დროს მამაკაცებში უფრო აქტიური იყო ვიდრე ქალებში. (Clement, 2022)

კითხვაზე თუ კვირაში რამდენ საათს ატარებდნენ მოთამაშეები კომპიუტერთან მივიღეთ ასეთი მონაცემები.(იხ. გრაფიკი 2)

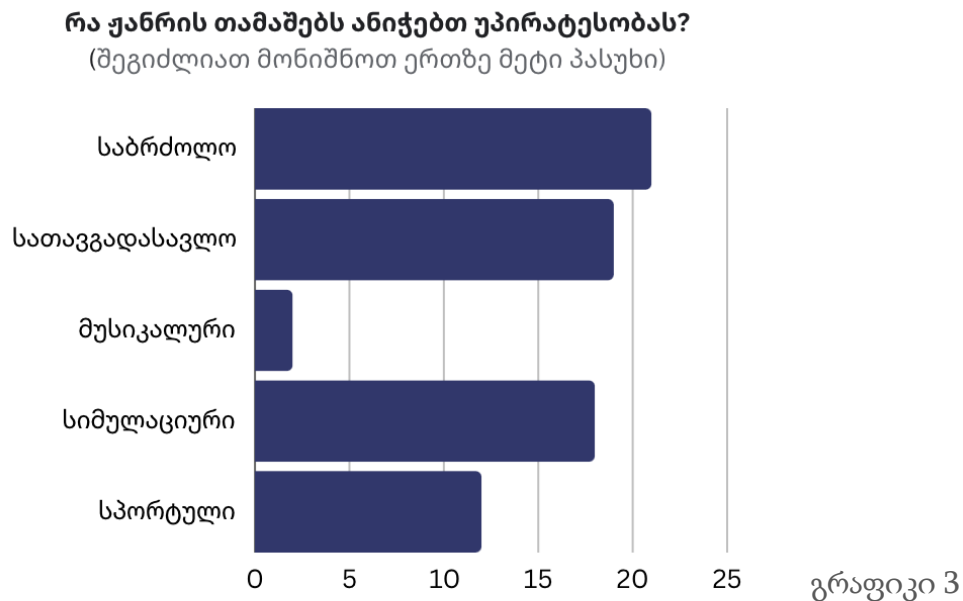
**კვირაში რამდენ საათს უთმობთ ვიდეო-თამაშებს?**



გრაფიკი 2

მსოფლიოში ჩატარებული მრავალი კვლევიდან ირკვევა, რომ სტანდარტული მოთამაშე დღეში ერთ საათზე მეტს ანდომებს კომპიუტერთან თამაშს, რასაც ჩემს მიერ მიღებული მონაცემებიც მოწმობს.

ასევე დავინტერესდი თუ რა ჟანრის თამაშებს ანიჭებდნენ მოსწავლეები უპირატესობას. შედეგები ასეთია: (იხ. გრაფიკი 3)



გამოკითხულთა 80% პროცენტმა განაცხადა, რომ მათ თამაშის გამო გაუთენებია ღამე. 57% პროცენტმა განაცხადა რომ ისინი სულ განიცდიან მოწყენილობას და შფოთვის მაშინ როდესაც ისინი თამაშს ვერ ახერხებენ. ასევე დავინტერესდი გაუგრძელებიათ თუ არა თამაში მიუხედავად იმისა, რომ იცოდნენ დააკლდებოდათ ძილი, დაიგვიანებდნენ სკოლაში ან ვერ გააკეთებდნენ მნიშვნელოვან საქმეს. ამ კითხვას 80%-მა დადებითი პასუხი გასცა. ეს საკმაოდ საინტერესო სტატისტიკა აღმოჩნდა ჩემი კვლევისთვის, რადგან გამოიკვეთა ჩემს მიერ საკვლევი პრობლემის აქტუალობა.

მოცემული რაოდენობრივი კვლევა დამეხმარა თვისებრივი კვლევისთვის სწორი რესპონდენტების შერჩევაში.

## სიღრმისეული ინტეგრირის ანალიზი

რაოდენობრივ კვლევაში მონაწილე 25 გეიმერიდან შევარჩიე რამდენიმე მოსწავლე ინდივიდუალური სიღრმისეული ინტერვიუს ჩასატარებლად. დასაწყისში მათ განმარტეს ვიდეო თამაშების მნიშვნელობა ყოველდღიურ ცხოვრებაში. ვიდეო თამაშები მათთვის განტვირთვის მთავარ წყაროს წარმოადგენს. „მაუსის ერთ დაწკაპებას სრულიად განსხვავებულ, ფერად და საინტერესო გარემოში გადაყავხარ.“ (გიორგი, 16 წლის). მათი ეს ინტერესი გამოწვეულია ვიდეო თამაშების საინტერესო და მრავალფეროვანი ბუნებით. მოსწავლეების თქმით ვიდეო თამაშები საუკეთესო საშუალებაა რეალობისგან მოსაწყვეტად და გასართობად. ვიდეო თამაშებში უმეტესობას სხვადასხვა ამოცანების გადაჭრა იზიდავს, ზოგს კი ვიდეო თამაშების ლამაზი გრაფიკული გაფორმებები.

„ერთი სული მაქვს ხოლმე მოვიგო, რომ თავიდან დავიწყო თამაში.“ (ნოდარი, 17 წლის). ერთ-ერთი რესპონდენტის თქმით, ის საუკეთესო საკომუნიკაციო საშუალებაა მეგობრებთან დროის გასატარებლად და ბევრი სხვადასხვა ეროვნების მეგობრის შესაძენად. ვიდეო თამაშები აერთიანებს საერთო ინტერესების მქონე ახალგაზრდებს და, შესაბამისად, მარტივია მათთან დამეგობრება.

„უნდა ვთქვა, რომ ბუნებით ინტროვერტი ვარ, რეალურ ცხოვრებაში მიჭირს ადამიანებთან დაახლოება, ვიდეო თამაშებმა კი მომცა საშუალება გამეჩინა ძალიან ბევრი მეგობარი“ ამბობს ერთ-ერთი რესპონდენტი. (საბა, 16 წლის)

ჩემი რესპონდენტების მიერ ანკეტაში დაფიქსირებული კომპიუტერთან გატარებული დროის საშუალო რაოდენობა 15-20 საათს შეადგენდა. ამიტომ დავინტერესდი უფიქრიათ თუ არა, რომ ეთამაშათ ნაკლები, თუმცა რაიმე მიზეზით არ გამოსდიოდათ და რატომ?

„როცა თამაშში ხარ ჩართული, რთულია მოსწყდე. ყოველთვის ვეუბნები ხოლმე ჩემს თავს „ერთიც და..“ მაგრამ ამასობაში დრო ისე გადის ვერც ვიაზრებ“. (რეზო 17 წლის).

„თუ ერთ რაუნდს მოიგებ კიდევ გინდა სცადო და მოიგო, თუ წააგებ უფრო მეტად გინდა მეორედ ცდა და ასე გადის დრო“. (გიორგი 16 წლის).

კითხვაზე, რომელიც დროის მენეჯმენტს შეეხებოდა, რესპონდენტების უმრავლესობამ უპასუხა, რომ უჭირთ დროის გადანაწილება, ხშირად „ეპარებათ“ დრო თამაშისას და დავალებების შესრულების დრო არ რჩებათ. ხოლო დავალების შესრულებისას ყოველთვის გული კომპიუტერისკენ მიუწევთ. მხოლოდ ერთი რესპონდენტისგან მივიღე ამ შეკითხვაზე დადებითი პასუხი: „სკოლიდან მოსვლისთანავე ვცდილობ დროულად შევასრულო სასკოლო დავალებები, რათა შემდგომ დამრჩეს დრო თამაშისთვის“. (ნათია, 16 წლის).

შემდეგ, რესპონდენტებს ვთხოვე გაეხსენებინათ კონკრეტული შემთხვევა, როცა ვიდეო თამაშების გადაჭარბებულმა თამაშმა გავლენა იქონია მათ სასკოლო რუტინაზე. ერთი რესპონდენტის თქმით, ყოფილა შემთხვევა, როცა გვიანობამდე თამაშის გამო დილით დასძინებია და სკოლაში დაუგვიანია. მეორე რესპონდენტმა აღნიშნა, რომ თამაშში აქტიური ჩართულობის გამო ვერ მოასწრო სასკოლო დავალებების შესრულება.

„სკოლიდან რომ მოვსულვარ, ცოტახანი დასვენების მიზნით დავმჯარჯვარ კომპიუტერთან სათამაშოდ, მაგრამ დრო შეუმჩნევლად გადის, ძილის დრო მოდის და თან თამაშით დაღლილს არაფრის თავი აღარ გაქვს ამიტომ, ბევრჯერ წავსულვარ სკოლაში საშინაო დავალებების გარეშე.“ (გიორგი, 16 წლის)

„გვიანობამდე როცა ვთამაშობ დილით ადრე გაღვიძება მიჭირს ამიტომ ხშირად ან დამიგვიანია ან გამიცდენია სკოლა.“ (რეზო, 17 წლის)

„თამაშში როცა ვარ ჩართული, იმ მომენტში თამაშის დაბრკოლებების გადალახვა უფრო მნიშვნელოვანია ვიდრე სკოლის დავალებები. ამიტომ ბევრჯერ გვერდით გადამიდია წიგნები და თამაში გამიგრძელებია.“ (ნოდარი, 17 წლის)

დავინტერესდი, შეუმჩნევიათ თუ არა რესპონდენტებს რაიმე უნარის განვითარება ან დაქვეითება მას შემდეგ რაც თამაში აქტიურად დაიწყეს. ერთმა რესპონდენტმა აღნიშნა: „თამაშებმა სწრაფ აზროვნებას მიმაჩვია და გადაწყვეტილებებსაც სწრაფად ვიღებ. ეს ხან ცუდია ხან კარგი. ცუდი იმიტომაა, რომ ბევრ რამეს დაფიქრება უყვარს და მაგ დროს შეიძლება შეცდომით გააკეთო რამე.“(რეზო, 17 წლის)

მეორე რესპონდენტის თქმით, ვიდეო თამაშები მას კომუნიკაციების უნარის განვითარებაში დაეხმარა:

„როგორც უკვე გითხარით, ვიდეო თამაშებით ძალიან ბევრი მეგობარი შევიძინე. ქსელური თამაშებში მსოფლიოს ნებისმიერი წერტილიდან იღებენ მონაწილეობას და მათ ინგლისურად ვესაუბრები. თან ენაში ვვარჯიშობ თან ხალხს ვუმეგობრდები.“ (საბა, 16 წლის)

„ვიდეო თამაშები პანდემიის პერიოდში განსაკუთრებით დამეხმარა, როცა ყველა სახლში ვიყავით და მეგობრების ნახვის შესაძლებლობა არ მქონდა თამაშები გვეხმარებოდა დროის ერთად გატარებაში“ (ნოდარი, 17 წლის)

რესპონდენტებთან ჩემი ბოლო კითხვები მათი აქტიური თამაშის მიმართ მშობლების დამოკიდებულებას შეეხებოდა. დავინტერესდი, მიუღიათ თუ არა მშობლებს რაიმე ზომა, შემძლუდვა შვილების თამაში დროის შესამცირებლად. ერთმა რესპონდენტმა აღნიშნა - “ერთხელ ინტერნეტი გამითიშეს მშობლებმა, რადგან მეორე დღეს საკონტროლო მქონდა და მე გული მაინც თამაშებისკენ მიმიწევდა”. (გიორგი, 16 წლის)

„დედას მკაცრი უარი არასდროს უთქვამს მაგრამ შენიშვნებს სულ მაძლევს. ერთხელ დროც დამიწესა დღეში ერთ საათზე დიდხანს თამაში არ შემეძლო, მაგრამ ამან დიდხანს არ იმუშავა“ (ნოდარი, 17 წლის).

„ბავშვობიდანვე დამჯერი ვიყავი, ამიტომ როცა მშობლები მეუბნებოდნენ გეყოფა თამაშიო მეც ვწყვეტიდი თამაშს. ამან დროის განაწილებას მიმაჩვია. შესაბამისად ამ საკითხთან დაკავშირებით მშობლებს არანაირი პრეტენზია არ ჰქონიათ“ (ნათია, 16 წლის)

„ბავშვობაში ხშირად მითიშავდნენ ხოლმე კომპიუტერს რადგან არ ვუჯერებდი როცა მეუბნებოდნენ ადექო. რაც გავიზარდე მხოლოდ შენიშვნებს მაძლევენ მაგრამ ჩემთვის იმდენად სასიამოვნოა თამაში მათ შენიშვნებს ნაკლებად ვითვალისწინებ.“ (რეზო, 17 წლის).

მოცემულმა კვლევამ ცხადჰყო ვიდეო მოთამაშეთა პრობლემები სასკოლო რუტინაში. რესპონდენტების პასუხებიდან შეგვიძლია დავასკვნათ, რომ თამაში ნამდვილად იწვევს დამოკიდებულებას და მათთვის ხელის შემშლელ ფაქტორს წარმოადგენს სასკოლო ცხოვრებაში.

## დასკვნა

ჩემი კვლევის შედეგად დადგინდა, რომ ვიდეო თამაშების აქტიური მოხმარება უარყოფით გავლენას ახდენს მოსწავლის აკადემიურ მოსწრებაზე. ისინი დამოკიდებულები არიან ვიდეო თამაშებზე რის შედეგადაც უჭირთ დროის განსაზღვრა და გადანაწილება. შედეგად ნაკლები დრო რჩებათ სასკოლო დავალებების შესასრულებლად, რაც იწვევს ცუდ აკადემიურ მოსწრებას.

კვლევაში გამოყენებულ იქნა სოციოლოგიური კვლევის შერეული მეთოდი. რაოდენობრივ კვლევაში, რომელიც წარმოდგენილი იყო ანკეტის სახით მონაწილეობა მიიღო შერჩეული სკოლის საშუალო საფეხურის 40-მა მოსწავლემ, რომლის 60% აღმოჩნდა მოთამაშე. ამ რაოდენობიდან თვისებრივი კვლევისთვის შეირჩა რამდენიმე რესპონდენტი. თვისებრივი კვლევა ჩატარდა სიღმისეული ინტერვიუს სახით, რამაც საშუალება მომცა უფრო დაწვრილებით შემესწავლა მათი პრობლემები სწავლასთან მიმართებაში. სიღმისეული ინტერვიუს შედეგად დადგინდა, რომ ვიდეო თამაშები კომპიუტერის ეკრანს აჯაჭვებს მოზარდებს. მიუხედავად იმისა, რომ მათ იციან ეს



საფრთხის შემცველია, მაინც ვერ ამცირებენ კომპიუტერთან დახარჯულ დროს. რესპონდენტებმა აღნიშნეს, რომ მათ დრო შეუმჩნევლად ეპარებათ თამაშში ამიტომ ხშირად ვერ ახერხებენ მის მართვას რის გამოც ვერ ასრულებენ საშინაო დავალებებს ან აგვიანებენ სკოლაში, რაც ცუდი აკადემიური მოსწრების ერთ-ერთი მთავარი მიზეზია. ჩემი კვლევის ჰიპოთეზა, რომლის მიხედვითაც ვიდეო თამაშებზე მიჯაჭვულობა დიდ პრობლემას წარმოადგენდა მოზარდების სასკოლო რუტინისთვის და აკადემიური მოსწრებისთვის, გამართლდა.

### გამოყენებული ლიტერატურა:

1. Kicks, O.(2023). The History & Evolution of Video Games. London: Concept VC.

2. Howarth, J. (2023). How Many Gamers Are there? ( New 2023 Statistics). San Francisco: Exploring Topics.
3. Blank, A. (2010). Video Games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate. New York: Rochester University Research Report.
4. Wojcik, M. & Hodge, S. (2019) How gaming & gambling affect student life. London: YGAM, Full Insight Report.
5. Arbeau, K., & Thorpe, C. (2010). The meaning of the experience of being an online video game player. Langley: Computers in Human Behavior Reports.
6. Kaya, A., & Griffiths, M. (2023). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility.
7. American Psychiatric Association. (2023). Internet Gaming. Retrieved from psychiatry.
8. Zayed, A., & Dhingra, H. (2023). Online gaming addiction: signs, risk factors, and treatment.
9. Hellstrom, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Aslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms.
10. Mahmud, S., & Jobayer, A. (2023). Online gaming and its effect on academic performance of Bangladeshi university students: A cross-sectional study.
11. Hussain, Z., & Griffiths, M. (2009). The Attitudes, Feelings, and Experiences of Online Gamers: A Qualitative Analysis. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*.
12. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*.
13. Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature.
14. Rui-Qi, S., Guo-Fang, S., & Jian-Hong, Y. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement.

15. Chaia, S. L., Chen, V., & Khoo, A. (2011). Social relationships of gamers and their parents.
16. J.Clement. (2022). Statista.com