

გურანდა შამილიშვილი

ასისტენტ-პროფესორი

ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

Guranda Shamilishvili

Assistant Professor Batumi Shota Rustaveli State University

რუსუდან კეჭაყმაძე

ასოცირებული პროფესორი

ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

Rusudan Ketchakmadze

Associate Professor Batumi Shota Rustaveli State University

ირაკლი აბაშიძე

ასისტენტი

ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

Irakli Abashidze

Assistant Batumi Shota Rustaveli State University

**თანამედროვე მედიასივრცის გავლენა დევიანტური ქცევისაკენ მიდრეკილი
(ინტარნეტთამაშებზე დამოკიდებული) მოზარდების ემოციებზე
THE INFLUENCE OF MODERN MEDIA SPACE ON THE EMOTIONS OF ADOLESCENTS
PRONE TO DEVIANT BEHAVIOR (ADDICTED TO INTERNET GAMES)**

აბსტრაქტი

კომპიუტერული მედიატექნოლოგიები აქტიურ ზეგავლენას ახდენს თანამედროვე საზოგადოების ცნობიერებაზე. ინტერნეტსივრცე და ონლაინ სისტემები სწრაფად იქცნენ რეალობის განმსაზღვრელ ატრიბუტებად. დღესდღეობით, ნებისმიერ სფეროში ადამიანის საქმიანობა უბრალოდ წარმოდგენილია ციფრული სამყაროს გარეშე, რაც შეიძლება ჩაითვალოს თანამედროვე სამეცნიერო და ტექნოლოგიური აზროვნების ერთ-ერთ გამორჩეულ მიღწევად. პროგრესირებული რეალობის მიუხედავად, ადამიანებზე კომპიუტერული ტექნოლოგიების გავლენის ფაქტორები, ჯერ კიდევ შესწავლის სტადიაშია. ციფრული მედიატექნოლოგიების განვითარების მაღალი ტემპის გამო, კომპიუტერთან მუდმივმა ურთიერთობამ, მოზარდებში შეიძლება ჩამოაყალიბოს კომპიუტერზე დამოკიდებულების გარკვეული ფორმები, რამაც შეიძლება უფროსკლასელებში ემოციური აქტივობის რეციდივი გამოიწვიოს. მოზარდების სოციალური კორექტირების პრობლემა აქტუალურია, რადგან დესტრუქციულმა პროცესებმა, რომლებიც გავლენას ახდენენ სხვადასხვა სოციალურ სფეროებზე, გამოიწვია ინტერნეტ ადიქციისა და დანაშაულის ზრდა, არა მხოლოდ ზრდასრულ მოსახლეობაში, არამედ ახალგაზრდებში.

წინამდებარე ნაშრომში ტესტებისა და ფსიქოლოგიური კვლევის მეთოდების შესაბამისად, შესწავლილია კომპიუტერზე დამოკიდებული უფროსკლასელების ემოციური მდგომარეობა, წარმოდგენილია პრობლემები, რაც კვლევის მსვლელობისას გამოიკვეთა. ასევე, აღსანიშნავია ის

გარემოებაც, რომ მსოფლიო კოვიდ 19 პანდემიის პირობებში, გადაადგილებასთან დაკავშირებული შეზღუდვების გამო, როდესაც მოზარდებს უფრო ხშირად უწევდათ ონლაინ ტექნოლოგიებთან ურთიერთობა, ვფიქრობთ, აღნიშნულ საკითხს კიდევ უფრო მეტი დატვირთვა და ფსიქოლოგიური ღირებულება მიენიჭა. ტესტური კვლევის შედეგების მიხედვით გამოვლინდა მოზარდებში საშუალო დამოკიდებულების ადიქცია, თუმცა ცალკეულ შემთხვევაში ზოგიერთმა განსაკუთრებული მნიშვნელობის მქონე ფაქტორები აღნიშნებოდა. კვლევამ გვიჩვენა, რომ ვირტუალურ მედია გარემოზე დამოკიდებულების დონის ზრდა (ყველაზე მეტად სოციალურ ქსელებში) ამჟამად უფროსკლასელთა ცხოვრების ემოციურ ფონს. კომპიუტერულ თამაშებზე დამოკიდებულებამ შეიძლება გავლენა მოახდინოს მოზარდების ფსიქიკაზე. ვფიქრობთ, მნიშვნელოვანია, რომ მომავალი თაობის მენტალური ჯანმრთელობისა და დადებითი ემოციების ფორმირებისათვის, მედია ტექნოლოგიების ზიანის შესამცირებლად, სპეციალიტების მიერ შესაბამისი სტრატეგიები იქნას დასახული. ფსიქოლოგიურ ჭრილში განაღობებულია საკითხის სიმწვავე და აქტუალობა. კვლევის საფუძველზე წარმოდგენილია რეკომენდაციები უფროსკლასელებისათვის, მშობლებისთვის, მასწავლებლებისთვის კომპიუტერული დამოკიდებულების პრევენციის შესახებ.

საკვანძო სიტყვები: მედია, ინტერნეტთამაშები, ფსიქოლოგია, მოზარდები, ზეგავლენა, ემოციები.

Abstract

Computer media technologies have an active influence on the consciousness of modern society. Internet space and online systems have quickly become defining attributes of reality. Today, human activity in any field is simply unimaginable without the digital world, which can be considered one of the outstanding achievements of modern scientific and technological thinking. Despite the advanced reality, the factors influencing people with computer technology are still at the stage of study. Due to the high rate of development of digital media technologies, constant contact with the computer can form certain forms of computer addiction in adolescents, which can lead to a relapse of emotional activity in older students. The problem of social adjustment of adolescents is relevant because the destructive processes affecting various social spheres have led to an increase in Internet addiction and crime, not only among adults, but also among young people.

In this paper, in accordance with tests and psychological research methods, the emotional state of computer-addicted high school students is studied, the problems revealed during the research are presented. Also, it is worth noting the fact that in the conditions of the global covid-19 pandemic, due to the restrictions related to movement, when teenagers had to interact with online technologies more often, we think that the mentioned issue was even more burdened and given a psychological value. According to the results of the test study, medium addiction was detected among teenagers, although some of them had high risk factors for cyber addiction. Research has shown that the increase in the level of dependence on the virtual media environment (mostly in social networks) aggravates the emotional background of the

life of senior students. Addiction to computer games can affect the psyche of adolescents. We think it is important that for the formation of mental health and positive emotions of the next generation, in order to reduce the harm of media technologies, appropriate strategies should be drawn up by specialists. The severity and relevance of the issue is analyzed from a psychological point of view. Based on the research, recommendations are presented for high school students, parents, teachers about the prevention of computer addiction.

Keywords: media, internet games, psychology, adolescents, influence, emotions.

თანამედროვე მედიატექნოლოგიები აქტიურ ზეგავლენას ახდენენ საზოგადოების მენტალურ ცნობიერებაზე. მასმედია ინფორმაციის გადაცემის, კულტურული და საგანმანათლებლო კონტაქტების მძლავრ საშუალებას და პიროვნების შემოქმედებითი განვითარების ფაქტორს წარმოადგენს. ონლაინ სიცრვის მედიაკულტურა გულისხმობს არა მხოლოდ წარმოების კულტურას და ინფორმაციის გადაცემას, არამედ მისი აღქმის კულტურასაც. მას შეუძლია იყოს პიროვნების განვითარების დონის მაჩვენებელი, რომელსაც შეუძლია ამა თუ იმ ტექსტის ანალიზი და შეფასება, შემოქმედება და ახალი ცოდნის ათვისება ინტერნეტის საშუალებით. ნათელია, როდესაც კულტურაზე ვსაუბრობთ, განმანათლებლობის ამოსავალ საზრისს ვუბრუნდებით, რაც ახალი დროის საფუძვლად იქცა, ანუ ვუბრუნდებით მის ისეთ ნიშნებს, როგორცაა პიროვნების აქტივობა, მისი უფლებები, საკუთარი აზრების საზოგადოდ გამოხატვა¹.

თანამედროვე ეპოქის თანამგზავრული და ციფრული ტელევიზიები, ვიდეო, მულტიმედიური ტექნოლოგიები, კომპიუტერული არხები, ელექტრონული ფოსტა, ინტერნეტი ადამიანს აძლევს ეკრანთან ინდივიდუალური ურთიერთობის საშუალებას ინტერაქტიურ რეჟიმში, როგორც მისი შემოქმედებითი იდეების რეალიზაციის მიზნით, ასევე გარშემო მყოფი სამყაროს შემეცნების მიზნითაც. ინფორმაციული ეპოქის პირობებში, მასმედია სულ უფრო აქტიურად ითავსებს ადამიანისათვის ახალი სოციო-კულტურულ გარემოს შექმნის ფუნქციას, რომელიც გულისხმობს პარალელური "ვირტუალური" სამყაროს არსებობას, რაც პიროვნების მიერ ხშირად აღიქმება როგორც ობიექტური რეალობა. აღნიშნულის თაობაზე ამერიკელი სოციოლოგი მ. კასტელსი შენიშნავს, რომ "რეალობა სრულიად შეპყრობილია ვირტუალურობით, გამოგონებული სამყაროთი"².

ინფორმაციული ნაკადი, რომელსაც იღებს ადამიანი იზრდება გეომეტრიული პროგრესიით: ჩნდება სულ ახლი ტელეარხები, საინფორმაციო სააგენტოები, ივსება ინტერნეტ საიტები, პერიოდული ბეჭდული გამომცემლობა ადარ საჭიროებს უზარმაზარ ტირაჟებს - მათ აქვთ ელექტრონული ვერსიები, ადამიანის ურთიერთობაც გადაერთო გლობალური მამტაბებით ინტერნეტ და მობილურ კავშირებზე. კულტურისა და განათლების სფეროებიც იღებენ ონლაინ ხასიათს: საინფორმაციო-კომუნიკატიური ტექნოლოგიები მყარად დამკვიდრდნენ სასწავლო პროცესში,

¹ მერაბ მამარდაშვილი, ცნობიერების ტოპოლოგია, ქართული ბიოგრაფიული ცენტრი 2011, გვ.307

² (Н. Б. Кириллова, «НОМО МЕДИУМ» КАК ОБЪЕКТ И СУБЪЕКТ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ, Вестник Челябинского государственного университета. 2014. № 17 (346). Философия. Социология. Культурология. Вып. 33. С. 17-23)

იქმნება დისტანციური სწავლების ცენტრები, დიდი გავრცელება ჰპოვა "ვირტუალურმა მუზეუმმა", ელექტრონულმა არქივებმა, ელექტრონულმა წიგნებმა.

ერთის მხრივ, ინტერნეტი განიხილება, როგორც ცოდნის წყარო, პიროვნების სოციოკულტურული განვითარების ფაქტორი, ხოლო მეორეს მხრივ საუბრობენ მის დესტრუქციულ ხასიათზე, რომელიც ანგრევს ადამიანის სულიერ პოტენციალს. ტექნოლოგიების გაორებული ზემოქმედების ამ ორ ფაქტორზე მიუთითა გერმანელმა სოციოლოგმა ნ. ლუმანმა, როდესაც აღნიშნა, რომ "ჩვენ გვაქვს საქმე თანამედროვე საზოგადოების ფუნქციონალური დიფერენციაციის ერთერთ შედეგზე". საუბარია "ციფრულ უთანასწორობაზე", რომელსაც მედიაციის პროცესში წარმოქმნილ წინააღმდეგობებთან მივყავართ. ახალგაზრდები, რომლებიც დიდი სისწრაფით ითვისებენ ახალ მედიარეალობას, და უფროსი თაობა, რომლებიც ორიენტირებულნი არიან ტრადიციულ, სულიერ ღირებულებებზე³.

ამასთანავე, საკამათო თემას წარმოადგენს პიროვნებისათვის მედიატექნოლოგიების ფენომენის შესასხლხორცება ადრეული ბავშვობიდანვე (კომპიუტერული თამაშები, კინო, ტელე და ვიდეო ფილმები, შოუ პროგრამები, ვიდეოკლიპები, ვიდეორეკლამა და სხვა), რომლებიც ძირითადად ორიენტირებულნი არიან გართობაზე. ინტერნეტმა, მულტიმედია გააძლიერეს ონლაინრეალობის მითოლოგიური შემადგენელი რითაც აიძულეს ადამიანი "დაებლანსებინა" ხელოვნურსა და რეალურ სამყაროებს შორის. თანამედროვე ვირტუალური მედიარეალობა (კიბერ-სივრცე) დღეს - ბავშვების, მოზარდების, ახალგაზრდების მენტალური იდენტობის ფორმირების მნიშვნელოვან ფაქტორს წარმოადგენს.

კომპიუტერული თამაშები სკოლამდელი აღზრდის ასაკის ბავშვების, სკოლის მოსწავლეების, სტუდენტებისა და მოზარდილებისთვის საინტერესო საქმიანობად იქცა. კომპიუტერულ თამაშებზე დამოკიდებულების მიზეზები მრავალგვარია, მათ შორის შეიძლება გამოვყოთ: ინდივიდის მიერ თვითკონტროლის უნარის ნაკლებობა, კომუნიკაციის დეფიციტი, ვირტუალურ სამყაროში ყოფნისა და რეალური სამყაროს სირთულეებისგან თავის დაღწევის სურვილი, დაბალი თვითშეფასება და საკუთარ „მეში“ დაურწმუნებლობა, დამოკიდებულება სხვის აზრებზე. მედიატექნოლოგიების გადაჭარბებული დროის ლიმიტით მოხმარებამ შეიძლება უარყოფითი შედეგები მოუტანოს ინდივიდის, როგორც ფიზიკურ, ასევე ფსიქიკურ ჯანმრთელობას. პაციენტი, რომელიც დაავადებულია ინტერნეტ ადიქციით, ხშირად განიცდის: მხედველობისა და იმუნური სისტემის დაქვეითებას, მუდმივ დაღლილობასა და მოთენთილობას, უძილობას, ხერხემლის სქოლიოზთან დაკავშირებულ პრობლემებს.

ტერმინი „კომპიუტერზე დამოკიდებულება“ განსაზღვრავს პირის პათოლოგიურ დამოკიდებულებას ციფრულ ტექნოლოგიებთან. პირველად, მე-20 საუკუნის 80-იანი წლების დასაწყისში, ამერიკელმა მეცნიერებმა დაიწყეს საუბარი კომპიუტერულ დამოკიდებულებაზე. დღესდღეობით, პიროვნებასა და მედიატექნოლოგიებს შორის პათოლოგიური კავშირის ფორმირების ფენომენი აშკარა გახდა და უფრო ფართო მასშტაბებს იძენს ფსიქოლოგთა წრეებში. კომპიუტერზე

³ Луман, Н. Реальность массмедиа. М. : ПРАКСИС, 2005. С. 7

დამოკიდებულება დევიაციური ქცევის ერთ – ერთი სახეა. დევიანტური ქცევას ვუწოდებთ, პირის ან პირთა ჯგუფის ქმედებას, რომელთაც არ აკმაყოფილებს რეალურად ჩამოყალიბებულ საზოგადოებაში კულტურისა თუ სუბკულტურის ჯგუფური სტანდარტები და მოლოდინები. უფროსკლასელთა დამოკიდებული ქცევა ხასიათდება ყოველდღიური ცხოვრებიდან თავის დაღწევის სურვილით, საკუთარი ემოციური და გონებრივი განწყობის გარდაქმნის რეციდივით. ამ მომენტში ადამიანს არა მხოლოდ გადაულახავი შფოთვები უჩნდება, არამედ ანელებს მისი ფსიქიკაც მუშაობას და უფრო ნელდება ინდივიდუალურ-პიროვნული განვითარებაც. ადამიანები ხდებიან ინერტულები და ნაკლებად ცდილობენ ცხოვრებისეული პრობლემების გადაჭრას. დასავლელი ფსიქოლოგების აზრით, ადამიანების 10–14%, ვინც თამაშობს კომპიუტერულ თამაშებს, მათზეა დამოკიდებული. ეს დამოკიდებულება შეიძლება განვითარდეს ნებისმიერ ასაკში, მაგრამ მოზარდები ამ მხრივ ყველაზე მგრძობიარენი არიან. მოზარდების ციფრულ მედიაზე დამოკიდებულების ფორმირების ერთ-ერთი მიზეზი თავგადასავლების წყურვილია, რომელსაც ბავშვი დებულობს სხვადასხვა კომპიუტერული თამაშებით. ამასთანავე, ადიქციის უმთავრესი მიზეზი შეიძლება იყოს მშობლების უყურადღებობა ბავშვისადმი, ანუ მშობლები იმდენად დაკავებულნი არიან თავიანთი პრობლემების მოგვარებით, რომ მათ ბავშვისთვის დრო თითქმის არ აქვთ. ასეთი მშობლები არ ინტერესდებიან სკოლაში მიღებული წარმატებებით, შვილის გრძნობებითა და გამოცდილებით, მათ არ იციან როგორ ცხოვრობს მათი შვილი და რა სურს. ვირტუალურ რეალობაში გაქცევის კიდევ ერთი მიზეზია - ფიზიკური, ემოციური და ფსიქოლოგიური ძალადობა, ბულინგი თანაკლასელების ან თანატოლების მხრიდან. ასევე, მშობლების განქორწინებაც შეიძლება იქცეს შვილის ონლაინ რეალობაში ყოფნის მიზეზად, სადაც პრობლემები საერთოდ არ არის. ბავშვის დაბალი ან მაღალი თვითშეფასება შეიძლება ვირტუალური სინამდვილისკენ სწრაფვის სტიმული გახდეს. იმისათვის, რომ როგორმე მოიხსნას ეს დამაბულობა, ბავშვები გადადიან ვირტუალურ სამყაროში. თუ ბავშვი თავს ვერ გრძნობს ბედნიერად ოჯახში, კერძოდ, მშობლების დამოკიდებულება ნეგატიურად ისახება მასზე ან მის ცხოვრების წესზე (მაგალითად, მშობლები ალკოჰოლს ბოროტად იყენებენ), მაშინ ასეთ შემთხვევებში ბავშვს აქვს საკუთარი ოჯახის მიმართ აპათიის ან გაუცხოების განცდა, რის შედეგადაც ვირტუალური სამყარო შთანთქავს მას.

თუ ოჯახში ბავშვის მიმართ ძალადობრივი მოპყრობა ხშირია, ასევე, თუკი მეორდება სხვადასხვაგვარი უხეში სასჯელები დანაშაულის ჩადენის ან მიღებელი ქცევების გამო, მაშინ ვირტუალური სამყარო საუკეთესო ვარიანტია ბავშვისთვის, რომ არ დაინახოს ეს ძალადობა. ამ ახალ რეალობაში მას არავინ შეურაცხყოფს და ის ყოველთვის შეძლებს თავის თავზე ზრუნვას. აქ ის ძლიერი და უძლეველი ხდება. მისი "სიცოცხლის" რაოდენობა არაფრით არ შემოიფარგლება და თუკი რაიმე არ ხდება მისი სურვილის შესაბამისად, მას ყოველთვის შეუძლია თამაშის დაწყება თავიდან. მოზარდებსა და ბავშვებს ჯერ არ აქვთ განვითარებული ფსიქოლოგიური თავდაცვის აუცილებელი მექანიზმები და, შესაბამისად, განიცდიან მედიის ფსიქიკურ ზემოქმედებას, რაც გამოიხატება პანიკურად განცდილი საშინელებებით, შფოთვით, მტკივნეული გაღიზიანებით, კომმარების და ემოციებით შეპყრობილი მდგომარეობებით. ბავშვებში, კომპიუტერთან მუდმივი ურთიერთქმედებით, ცირკადული რიტმი ირღვევა, ისინი კარგავენ დროის შეგრძნებას

და შესაძლოა დღე-ღამის განმავლობაში არ დაიძინონ. დღისა და ღამის რეჟიმი მთლიანად გარდაიქმნება - ახლობლები და მშობლები აღნიშნავენ გაუგებარ ქესტებს და ემოციებს, თამაშების შემდეგ მშფოთვარე ძილს. ამ შემთხვევაში, ცხადი ხდება, რომ ბავშვმა დაკარგა კონტროლი ვირტუალურ რეალობაზე, ახლა თვითონ ვირტუალური სამყარო აკონტროლებს მას. ეს არის თამაშ-დამოკიდებულების არსი: კომპიუტერი იწყებს თავად პიროვნების კონტროლს. ვიცით, რომ ადამიანებთან კომუნიკაციის უნარი, ემოციური სფერო ჩამოყალიბებულია, პირველ რიგში, მშობლებთან და თანატოლებთან ურთიერთობისას, წიგნების წაკითხვისას და უშუალო გარემოსთან ურთიერთობისას. ვირტუალური რეალობა კი პირიქით, არ იძლევა ჭეშმარიტ იდეას გარემოს შესახებ და ქმნის იდეას ვირტუალური სამყაროს რეალობის შესახებ. ეს მოხდება იმ შემთხვევაში, თუ ბავშვი კომპიუტერული თამაშების მიერ მოცემულ "განათლებას ეძლევა".

ბავშვის განვითარების თინეიჯერობის პერიოდი იწყება დაახლოებით 11-დან 12 წლიდან და გრძელდება - 17 წლამდე, რაც ზოგადად ემთხვევა საშუალო სკოლაში ბავშვების განათლების პერიოდს. ეს არის გრძელი, გარდამავალი პერიოდი, რომელიც ხასიათდება რიგი ფიზიკური ცვლილებებით და ამ დროს ხდება პიროვნების ინტენსიური განვითარება. კომუნიკაცია მოზარდების მხრიდან სუბიექტურად აღიქმება, როგორც პიროვნულად ძალიან მნიშვნელოვანი. ამასთან, როგორც თანამედროვე პედაგოგიური პროცესის ანალიზმა აჩვენა, მოზარდის პიროვნული სურვილი, ჰქონდეს სკოლაში თანატოლებთან ორმხრივი, ეფექტური კომუნიკაცია, არ კმაყოფილდება, რაც იწვევს შფოთვის ფორმირებას, იდენტობის გრძნობის გამძაფრებას რაც დაკავშირებულია არაადეკვატურ თვითშეფასებასთან, პიროვნული განვითარების სირთულეებთან და აფერხებს სოციალიზაციის პროცესს.

მნიშვნელოვანია, რომ დროის ლიმიტით განსაზღვრული კომპიუტერთან მუშაობა, ინტერნეტით სარგებლობა ან ვიდეო თამაშების გამოყენება შეიძლება სასარგებლოც კი იყოს ადამიანისთვის, როგორც ლოგიკის, ყურადღების და აზროვნების განვითარების ხელშემწყობი საშუალება. პრობლემები მაშინ იჩენს თავს, როდესაც კომპიუტერში გატარებული დრო აღემატება დასაშვებ ზღვარს და ჩნდება პათოლოგიური დამოკიდებულება და ციფრულ სამყაროში უფრო დიდხანს ყოფნის დაუძლეველი სურვილი.

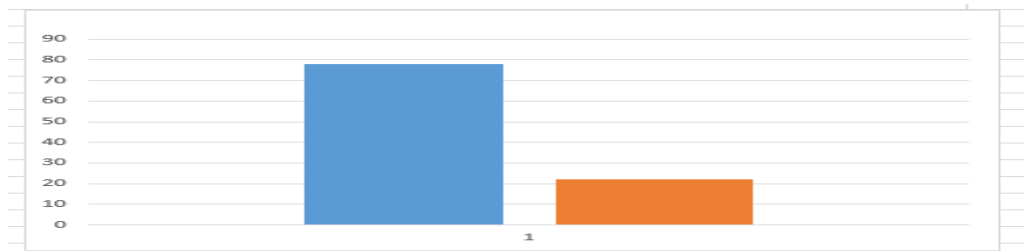
კომპიუტერზე დამოკიდებულების ყველაზე გამოხატულად ნეგატიური გავლენა ადამიანის სოციალურ თვისებების ცვლილებით გამოიხატება. იცვლება პიროვნების ფსიქიკური თვისებები - კეთილგანწყობა, ღიაობა, ქრება კომუნიკაციისა და თანაგრძნობის სურვილი. შეინიშნება ინდივიდის სოციალური კავშირების მკვეთრი დეგრადაცია და პიროვნების ე.წ. სოციალური დეზადაპტაცია იჩენს თავს. ასევე, ხშირია გადაჭარბებული აგრესიულობისა და სხვადასხვა სახის ანტისოციალური ქცევის რეციდივი, განსაკუთრებით დევიანტური ქცევისაკენ მიდრეკილ მოზარდებშიც.

ჩვენს მიერ ჩატარებული ონლაინ გამოკვლევა, რომელიც მიმართული იყო არასრულწლოვანთა დევიანტური ქცევის გამოვლენისაკენ (SDP ტესტი - მიდრეკილება დევიანტური ქცევისკენ, შემუშავებული E.V. Leus, M.V. Lomonosov- ის მიერ სახელწოდებით NARFU, გავლილი აქვს ადაპტაციის პროცედურა და სტანდარტიზაცია). ეს ტექნიკა მიზნად ისახავს მოზარდებში დევიაციის ხარისხის შეფასებას. მათ შორის: თანა დამოკიდებული ქცევის სიმძიმის (GP), თვითდაზიანებითი

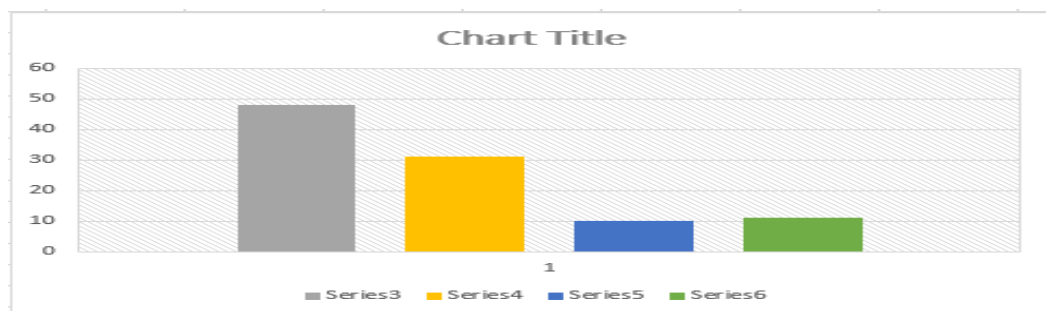
ქცევის (SP), აგრესიული ქცევის (AP), დანაშაულის ჩადენის (DP) და სოციალურად განსაზღვრული ქცევის (SOP). ინდიკატორები განისაზღვრება კითხვარების შინაარსით, რომელთა პასუხიც ჯამდება. მასშტაბის მიხედვით, ქულათა ჯამიდან გამომდინარე, ფასდება კონკრეტული ტიპის დევიანტური ქცევის სიმძიმე. მოზარდების პოზიტიური სოციალიზაციის პრობლემა აქტუალურია, რადგანაც შესაძლო დესტრუქციულმა პროცესებმა, რომლებიც გავლენას ახდენენ სხვადასხვა სოციალურ სფეროებზე, გამოიწვიონ ინტერნეტ ადიქცია და დანაშაულის ზრდა არა მხოლოდ ზრდასრულ მოსახლეობაში, არამედ ახალგაზრდებში. არსებული მიდგომების გაანალიზების შემდეგ, ჩვენ დავადგინეთ დევიაციური ქცევის განმსაზღვრელი ქცევითი ტიპი, მათ შორის: სოციალურად მიუღებელი ქცევა, ტენდენცია დანაშაულის ჩადენისკენ, დამოკიდებული ქცევა, აგრესიული ქცევა და ავტო-აგრესიული ქცევა.

აღნიშნული ტესტის საფუძველზე ჩვენს მიერ ჩატარებული იქნა კვლევა, რომელიც მიზნად ისახავდა კომპიუტერზე თამაშდამოკიდებული ქცევის გამოვლენას უფროსკლასელებში. კვლევაში მონაწილეობას ღებულობდა 132 უფროსკლასელი. ტესტირებაში მონაწილეობა მიიღეს ქალაქ ბათუმის ილია ჭავჭავაძის N1 საჯარო სკოლის, ქალაქ ქობულეთის ბადრი ბერნაძის სახელობის N 6 საჯარო სკოლისა და „შ.პ.ს მეგასკოლის” - მე-9, მე-10, მე-11 და მე-12 კლასის მოსწავლეებმა. კვლევის შედეგების საფუძველზე მოზარდებში გამოვლინდა კომპიუტერულ ტექნოლოგიებზე საშუალო დამოკიდებულების ადიქცია, თუმცა ცალკეულ შემთხვევებში ზოგიერთ მათგანს აღენიშნებოდა კიბერადიქციის მაღალი რისკ-ფაქტორი. ასევე, ჩვენს მიერ ჩატარებული იქნა მოზარდების ინტერნეტთამაშებზე დამოკიდებულების ტესტი (კულაკოვის რედაქციით, 2004). იხილეთ ტესტის კითხვარები და შედეგების დიაგრამა:

1. რამდენად ხშირად იყენებთ თანამედროვე მედიატექნოლოგიებსა და ინტერნეტს?
100 გამოკითხული რესპოდენტიდან - ხშირად 78%, იშვიათად - 22%

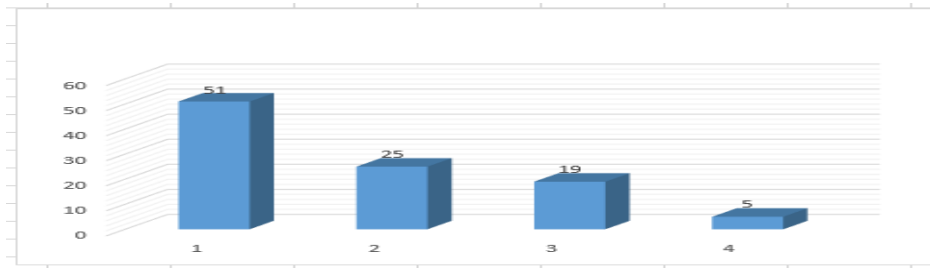


2. რამდენ საათს ხარჯავთ დღის განმავლობაში კომპიუტერთან?
2-4 საათი - 10%; 4-6საათი- 11%; 8- 12 საათი - 48%; 6-8საათი -31% .



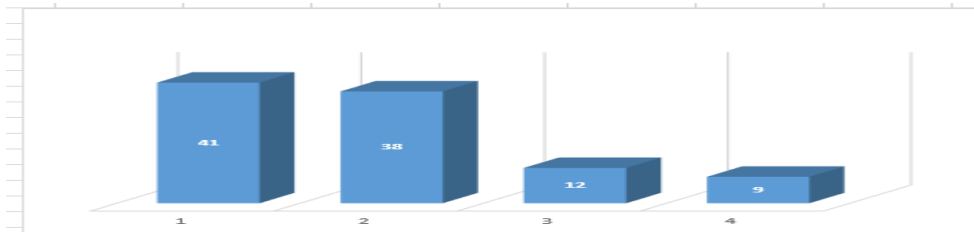
3. რამდენად ხშირად ხდება, როცა კომპიუტერთან გატარებული დროის გამო ვერ ასწრებთ გაკვეთილების მომზადებას?

ძალიან ხშირად– 51%; ხშირად– 25%; იშვიათად– 19%; არასდროს - 5%.



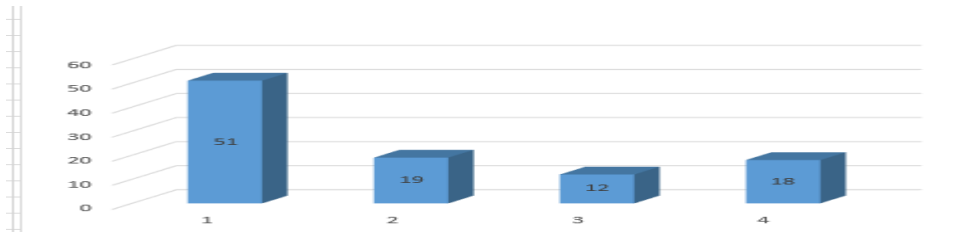
4. როდესაც ინტერნეტამაშებს თამაშობთ, ხშირად ხართ გაღიზიანებული, ყვირილით თუ გამოსატავთ გაბრაზებას, ან უკმაყოფილებას, განიცდით დაძაბულობას?

ძალიან ხშირად- 41%; ხშირად- 38%; იშვიათად- 12%; არასდროს- 9%.



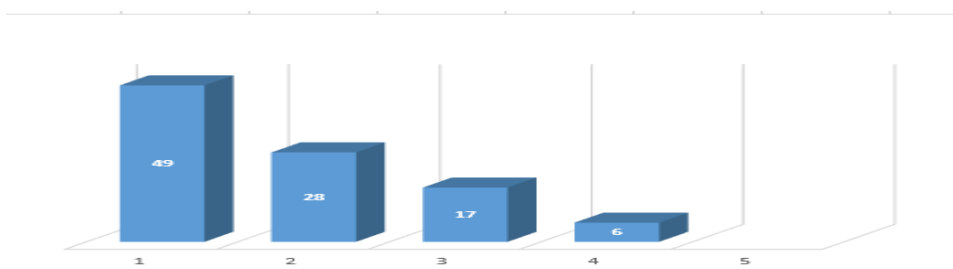
5. გირჩევნიათ იყოთ ინტერნეტსა თუ ონლაინ მედიაში უფრო ხშირად, ვიდრე ახლობელ ადამიანებთან და მეგობრებთან რეალურ ურთიერთობებში?

ძალიან ხშირად - 51%; ხშირად - 19%; იშვიათად -12%; თანაბრად ვუთმობ დროს- 18%



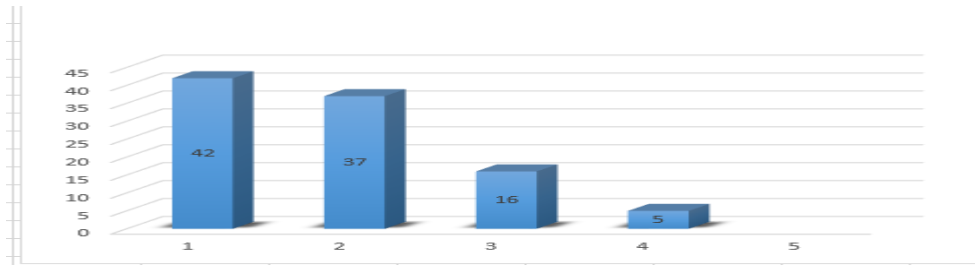
6. რამდენად ხშირად გრძნობთ, როცა დებრესიაში, ცუდ ხასიათზე და ნერვული სტრესის მდგომარეობაში ყოფნისას, ინტერნეტში შესვლისას, თამაშის დროს ქრება ეს შეგრძნებები?

ძალიან ხშირად - 49%; ყოველთვის - 28 %; იშვიათად -17 %; არასდროს- 6%



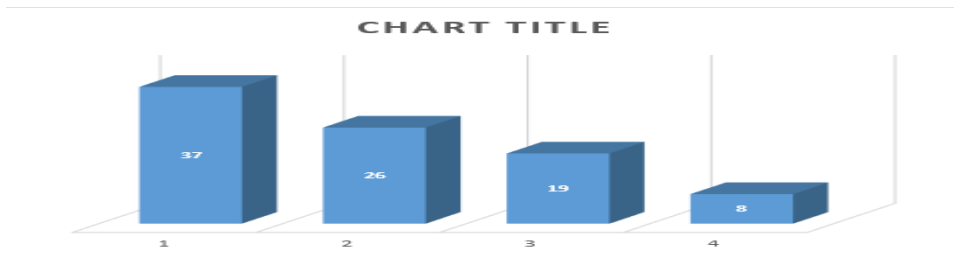
7. რამდენად ხშირად უჩივით უძილობას და ინტერნეტში გვიან ღამემდე ყოფნის გამო თუ გაგიტენებიათ?

ძალიან ხშირად - 42%; ხშირად - 37%; იშვიათად - 16%; არასდროს - 5%



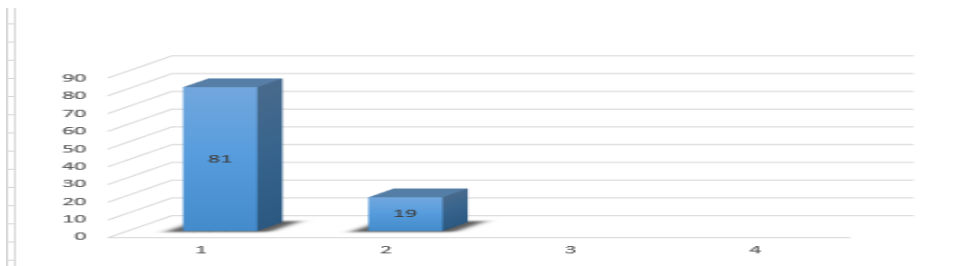
8. მშობლების შენიშვნაზე, რომ ხშირად ხართ ინტერნეტში, წინააღმდეგობას უწევთ მათთან საუბარს ან გაურბიხართ შეკითხვას, თუ რას აკეთებდით დიდი ხნის მანძილზე ონლაინ ქსელში?

ძალიან ხშირად - 37%; ხშირად - 26%; იშვიათად - 19%; არასდროს - 8%



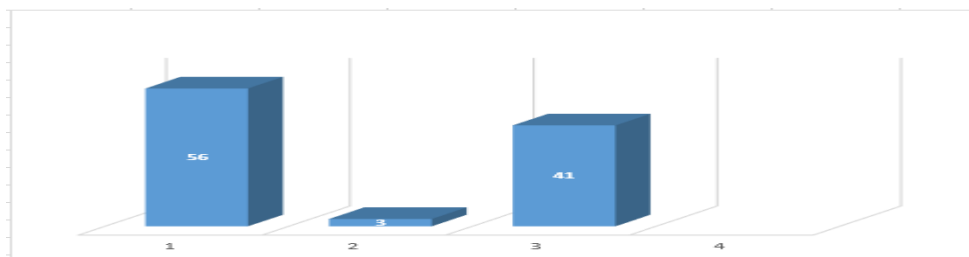
9. როდესაც სოციალურ ქსელში ხართ და აზიარებთ თქვენს ლამაზ ფოტოებს, ან წერთ კომენტარებს უკეთ წარმოგიდგებათ რეალური ცხოვრება?

დიახ - 81%; არა - 19%.



10. ინტერნეტთამაშების თამაშისას გალიზიანებთ წაგება?

დიახ - 56%; არაა - 3%; ზოგჯერ - 41%



კვლევის შედეგებს გარკვეულ მოსაზრებამდე მივყავართ. კერძოდ, უფროსების მხრიდან, ინტერნეტში ყოფნის დროის შემცირების მცდელობას, მოზარდები მძიმე ემოციურ მდგომარეობამდე მიჰყავს. ისინი სულ უფრო და უფრო ხშირად გამოხატავენ ქცევით აშლილობებს, აღნიშნებათ თითების უნებლიე მოძრაობები, რომლებიც კლავიატურაზე ბეჭდვის პროცესს მოგვაგონებს. ყოფილა შემთხვევები, როდესაც კომპიუტერისადმი პათოლოგიურ დამოკიდებულებას ადამიანები თვითმკვლელობამდე ან მკვლელობამდე მიუყვანია. ფსიქიატრები ინტერნეტ-დამოკიდებულების მკურნალობის ორ მეთოდს გამოყოფენ: ფსიქოფარმაკოთერაპია და ფსიქოთერაპია. ინტერნეტ-დამოკიდებულებისგან განსაკუთრებლად მთავარია, რომ თვითონ პაციენტმა გააცნობიეროს საკუთარი პრობლემა და ჰქონდეს განკურნების კომპიუტერული დამოკიდებულების მკურნალობის პირველი ეტაპია მიზეზების დიაგნოსტიკა, მნიშვნელოვანია გამოირიცხოს დეპრესია. ფარული დეპრესიის შემთხვევაში აუცილებელია მედიკამენტოზური მკურნალობა. მკურნალობისას მნიშვნელოვან ეტაპს წარმოადგენს ინტერნეტზე დამოკიდებული ადამიანის ჩართვა ისეთ საქმიანობაში, რომელიც არ უკავშირდება კომპიუტერს. აუცილებელია ასეთმა ადამიანებმა დაინახონ, რომ კომპიუტერის გარდა უამრავი სხვა საინტერესო გასართობი საშუალებაც არსებობს.

ჩვენს მიერ წარმოდგენილ ნაშრომში ჩატარებული იქნა ინტერნეტდამოკიდებულების განმსაზღვრელი რამდენიმეტი კვლევა. ასევე, აღსანიშნავია ის გარემოებაც, რომ მსოფლიო კოვიდ 19 პანდემიის პირობებში, გადაადგილებასთან დაკავშირებული შეზღუდვების გამო, როდესაც მოზარდებს უფრო ხშირად უწევდათ ონლაინ ტექნოლოგიებთან ურთიერთობა, ვფიქრობთ, აღნიშნულ საკითხს კიდევ უფრო მეტი დატვირთვა და ფსიქოლოგიური ღირებულება მიენიჭა. ტესტური კვლევის შედეგების მიხედვით გამოვლინდა მოზარდებში საშუალო დამოკიდებულების ადიქცია, თუმცა ცალკეულ შემთხვევაში ზოგიერთ მათგანს კიბერადიქციის მიმართ მაღალი რისკ ფაქტორები აღნიშნებოდა. ლიტერატურის მონაცემების ანალიზმა აჩვენა, რომ კომპიუტერული თამაშების გავლენა უფროსკლასელთა ემოციებზე მრავალფეროვანია. კომპიუტერულ თამაშებზე დამოკიდებულებამ შეიძლება გავლენა მოახდინოს მოზარდების ფსიქიკაზე და განუვითარდეთ აგრესიის გრძნობა, გაუუარესდეთ კომუნიკაციის უნარი. ამასთანავე საგულისხმოა ის გარემოებაც, რომ კომპიუტერული ტექნოლოგიების გამოყენებით მოზარდთა შემეცნებითი შესაძლებლობების და გონებრივი განვითარება შესაძლებელია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუკი საზოგადოებრივი აზრი მიმართული იქნება იმისკენ, რათა მომავალი თაობის მენტალური ჯანმრთელობისა და დადებითი ემოციების ფორმირებისათვის, ონლაინ ტექნოლოგიების ზიანის შესამცირებლად, სპეციალიტების მიერ დასახული იქნას შესაბამისი სტრატეგიები. ,

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. ადლერი ა., ბავშვთა აღზრდა, გამომცემლობა „გეო“, თბილისი, 2004;
2. ბალიაშვილი მ., პიროვნების ფსიქოლოგიის საფუძვლები, თბილისი, 2014;
3. გერიგი და ზიმბარდო, 2002 წელი;
4. გამოყენებითი ფსიქოლოგია, თბილისი 2011 წელი;
5. დეფლორი დენისი, მასობრივი კომუნიკაციის გააზრებისათვის, საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი, 2009 წელი;
6. თოდუა თ., ქართველიშვილი ი. „ინტერნეტ-დამოკიდებულების კვლევა და მისი თავისებურებები“, GESJ: Computer Science and Telecommunications 2013 |No.1 (37)
7. მაკ - უილიამსი ნ., ფსიქონალიტიკური დიაგნოსტიკა. - მ. „კლასი“, 1998წ;
8. მსოფლიოს ბავშვთა მდგომარეობა 2017 ბავშვები ციფრულ სამყაროში გაეროს ბავშვთა ფონდი (იუნისეფი) დეკემბერი, 2017
9. მამარდაშვილი მ, ცნობიერების ტოპოლოგია, ქართული ბიოგრაფიული ცენტრი 2011
10. როზინ ვ.მ. მოზარდის კულტურული საქმიანობა თანამედროვე თინეიჯერული კულტურის ჭრილში // სასკოლო ტექნოლოგიები. – 2000 წ;
11. სალპეტერი ჯუდი, ბავშვები და კომპიუტერი, 1991 წ;
12. ტიმოშკინა ი.ვ., ფსიქოლოგიური დახმარების აღმოცენა დევიანტური ქცევისაკენ მიდრეკილი მოზარდებისათვის, 2017
13. უზნაძე დ., ბავშვის ფსიქოლოგია (სასკოლო ასაკის ფსიქოლოგია), თბილისი, 2005;
14. ჩხაიძე ა, „გარდატეხის ასაკი (11-18 წლის ბავშვის ასაკობრივი განვითარება), მშობლის მეგზური“, world vision, 2018
15. Bandura A., Self-efficacy: the exercise of control, New York: Freeman, 1997;
16. Бандура А., Уолтерс Р. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений Серия: Психология - XX век М. Апрель Пресс 2002;
17. Кириллова Н. Б., «НОМО МЕДИУМ» КАК ОБЪЕКТ И СУБЪЕКТ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ, Вестник Челябинского государственного университета. 2014. № 17 (346). Философия. Социология. Культурология. Вып. 33.
18. Луман, Н. Реальность массмедиа. М. : ПРАКСИС, 2005. С. 7
19. Майерс, Д. Социальная психология, 2002
20. Холод Н.И. Влияние средств массовой информации на агрессивное поведение детей, Педагогический Вестник №4 (2005)
21. <http://socium.ge/> სოციალური ქსელების გავლენა ადამიანის ფსიქიკაზე, ავტორი: მარიამ ხონელიძე,
22. <http://socium.ge/> ბავშვები და კომპიუტერი, ნინო გიგლემიანი
23. <http://psyfactor.org/lib/>