

# Timas Petraitis

---

DAUGIAU AR MAŽIAU ĮSITRAUKUSIŲ Į KOMPIUTERINIUS  
ŽAIDIMUS VIII-X KLASIŲ VAIKINŲ PYKČIO, SVEIKATOS IR  
SVEIKATAI NEPALANKAUS ELGESIO YPATUMAI

# Tyrimo tikslas

---

Įvertinti daugiau ir mažiau į kompiuterinius žaidimus įsitraukusių VIII – X klasių moksleivių vaikinų pykčio, sveikatos bei sveikatai nepalankaus elgesio ir emocijų skirtumus.

# Tyrimo metodikos

---

- *įsitraukimui į kompiuterinius žaidimus* matuoti - Įsitraukimą į kompiuterinius žaidimus matuojanti skalė (sukurta darbo autoriaus)
- *pykčiui* matuoti – STAXI 2 klausimynas (Spielberger, 1988)
- *sveikatai* matuoti - Fizinių simptomų skalė (paimta iš Bortkevičius, 2004)
- *sveikatai nepalankiam elgesiui* matuoti – klausimai: “Kiek apytiksliai kartų per pastarąjį mėnesį vartojai alkoholį?” bei “Kokia tavo nuomonė apie rūkymą?”
- *agresyvumui* matuoti – Konfliktų sprendimo skalė (Strauss, 1990)
- *emocingumui* matuoti – PANAS-X klausimynas (Watson, Clark, 1999) bei SACL klausimynas (Mackay, Cox, 1978)

# Tiriamieji

---

177 J. Jablonskio gimnazijos VIII-X klasių moksleiviai vaikinai. Amžiaus vidurkis 15,92 m.

Daugelis autorių sutinka, kad paaugliai vaikinai yra daugiausiai žaidžianti kompiuterinius žaidimus grupė (pvz., Jansz, 2005).

# Hipotezės

---

1. Daugiau įsitraukusių į kompiuterinius žaidimus moksleivių vaikinų **pykčio įverčiai yra didesni** nei mažiau įsitraukusių.
2. Daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus moksleiviai vaikinai yra **linkę mažiau kontroliuoti savo pyktį** nei mažiau įsitraukę.
3. Daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus moksleiviai yra **linkę labiau reikšti savo pyktį** nei mažiau įsitraukę.
4. Daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus moksleiviai vaikinai **yra agresyvesni** nei mažiau įsitraukę.
5. Daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus moksleiviai **patiria daugiau emocijų, žaisdami kompiuterinius žaidimus**, nei mažiau įsitraukę.

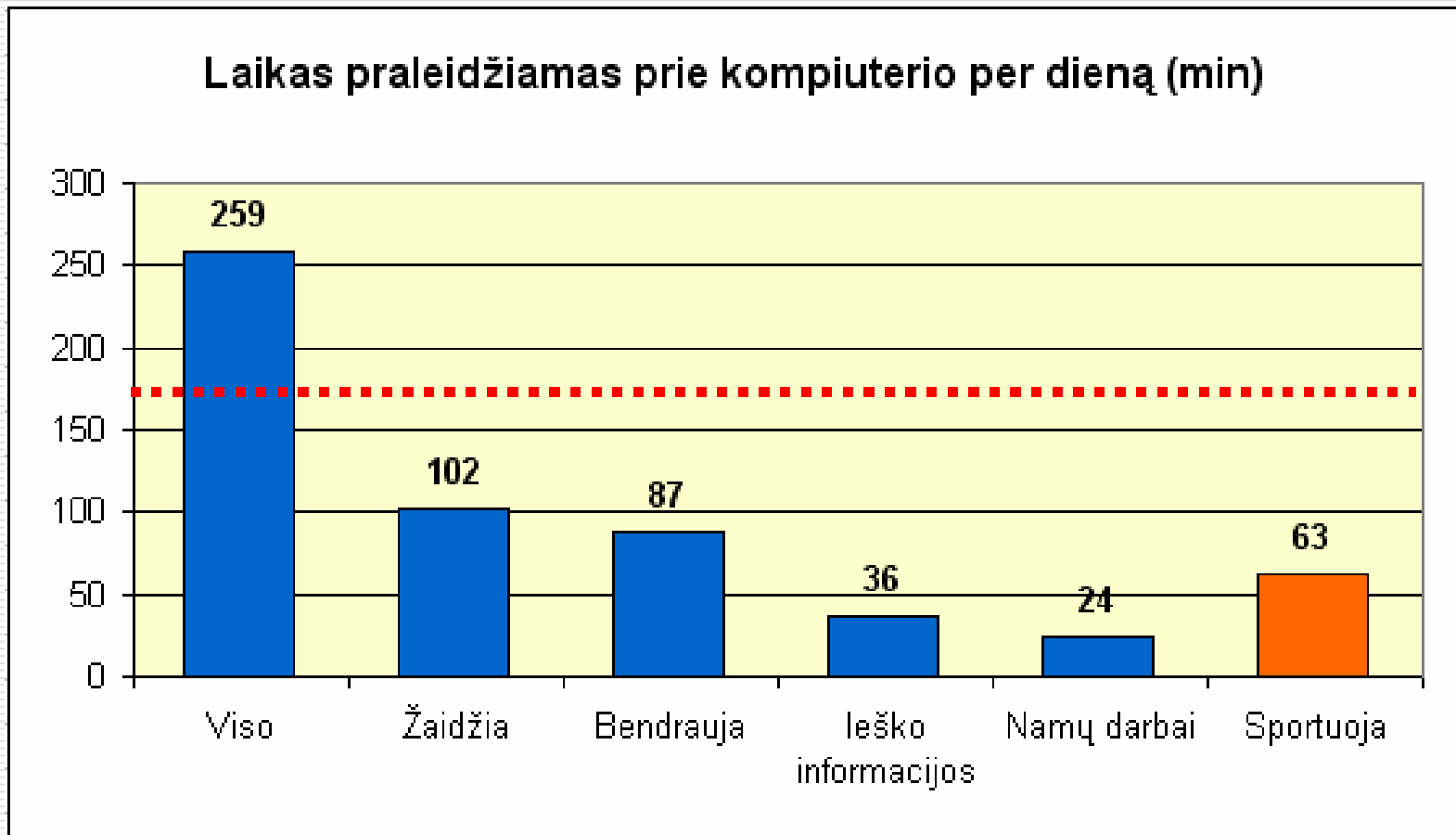
# Hipotezės (2)

---

6. Daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus moksleiviai vaikinai **dažniau vartoja alkoholį** nei mažiau įsitraukę.
7. Daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus moksleiviai vaikinai **rūko daugiau** nei mažiau įsitraukę.
8. Daugiau įsitraukusių į kompiuterinius žaidimus moksleivių vaikinų **sveikata yra prastesnė** nei mažiau įsitraukusių.
9. Žaidžiantys agresyvius žaidimus moksleiviai vaikinai turi didesnius pykčio įverčius nei žaidžiantys neagresyvius žaidimus.
10. Žaidžiantys agresyvius žaidimus moksleiviai vaikinai yra agresyvesni nei žaidžiantys neagresyvius žaidimus.

# Laikas praleidžiamas prie kompiuterio

---



# Populiariausi kompiuteriniai žaidimai

---

1-2. **Counter Strike** (22 balsai)

1-2. **Lineage 2** (22 balsai)

3. **Runescape** (15 balsų)

4. **World of Warcraft** (13 balsų)

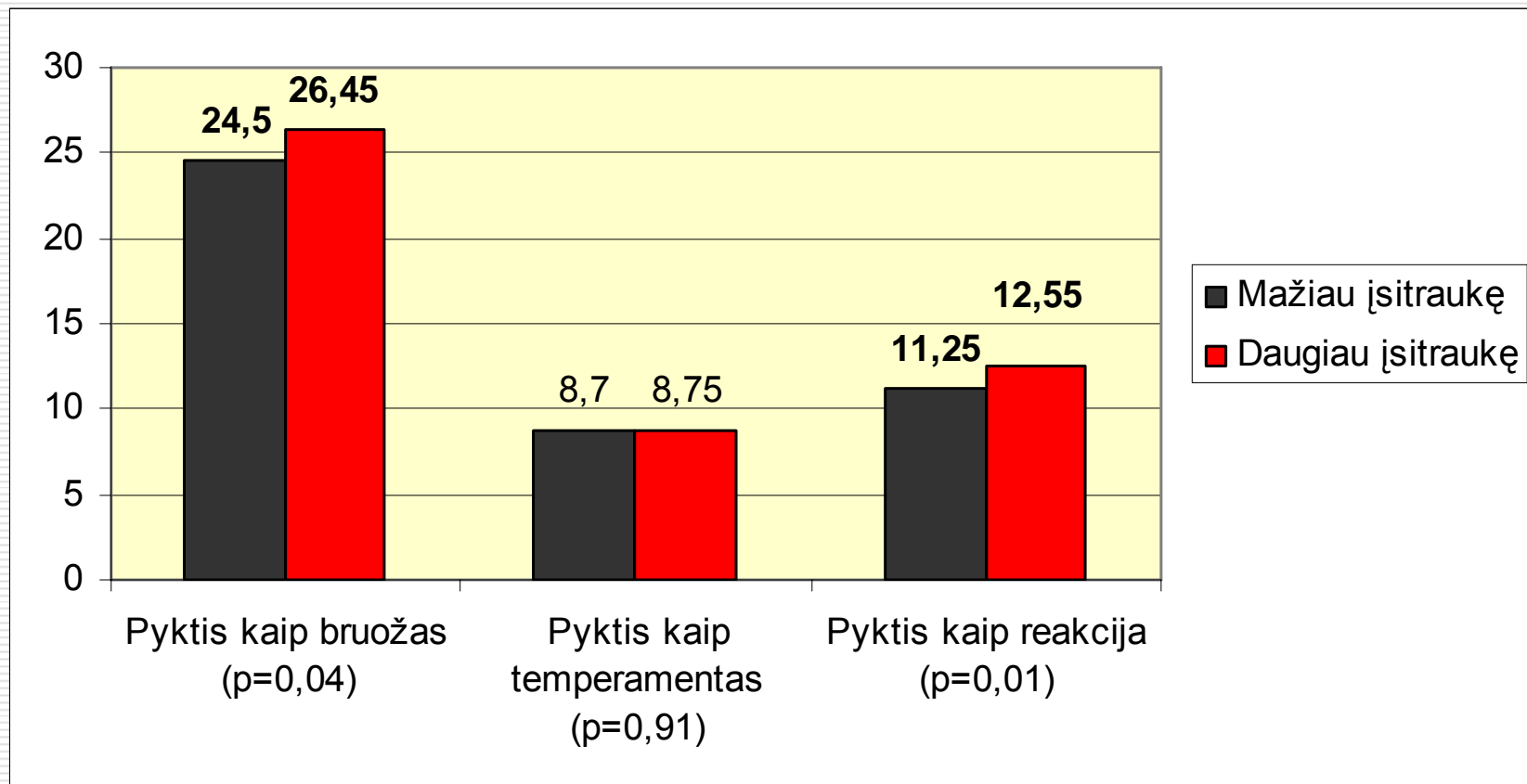
5. Need for Speed (11 balsų)

6. **Grand Theft Auto** (10 balsų)

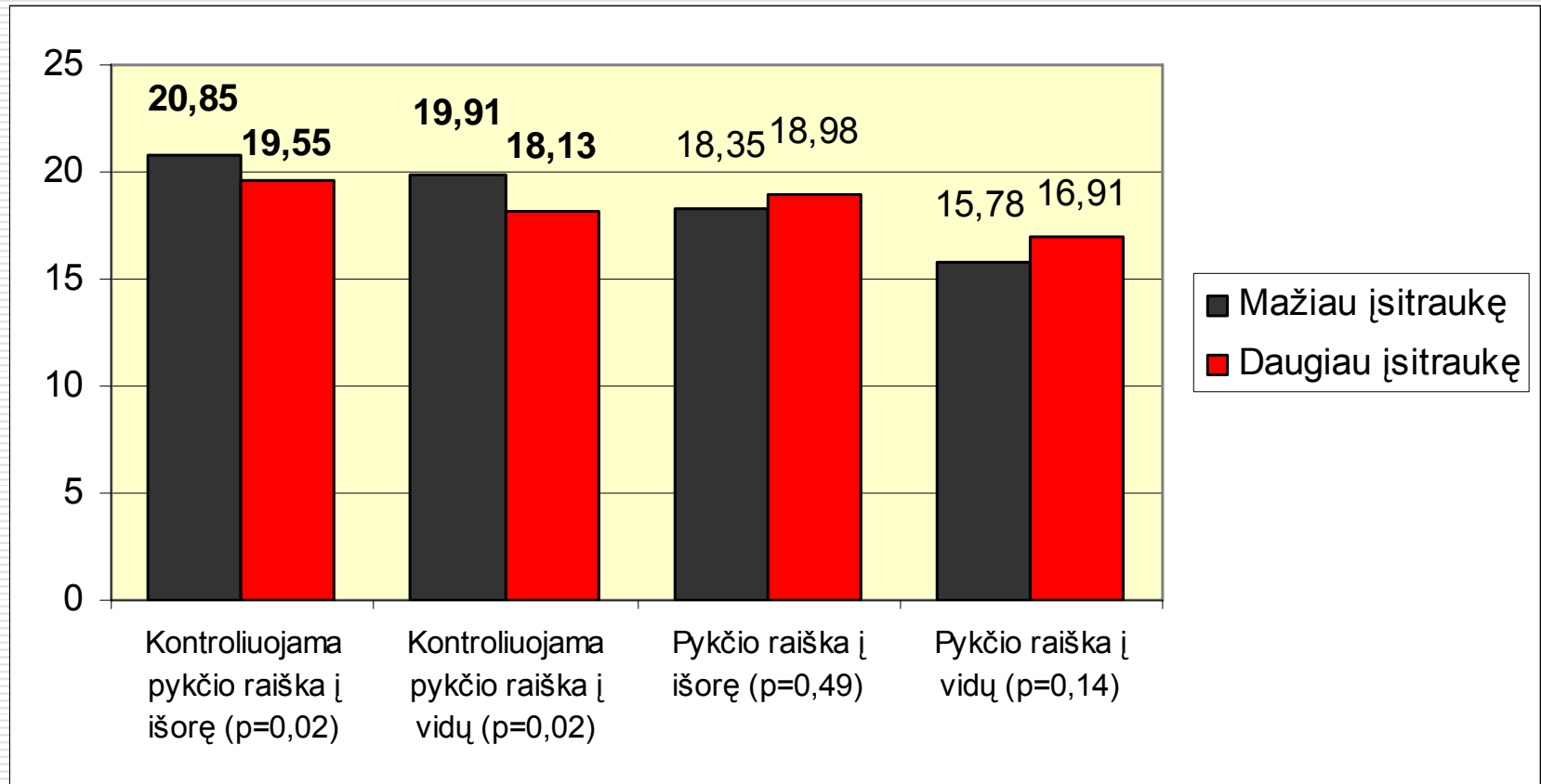
7. NBA live (5 balsai)

7 populiariausi žaidimai sudaro **64%** visų išvardintų žaidimų.  
Raudona spalva pažymėti žaidimai vertinami kaip agresyvūs.

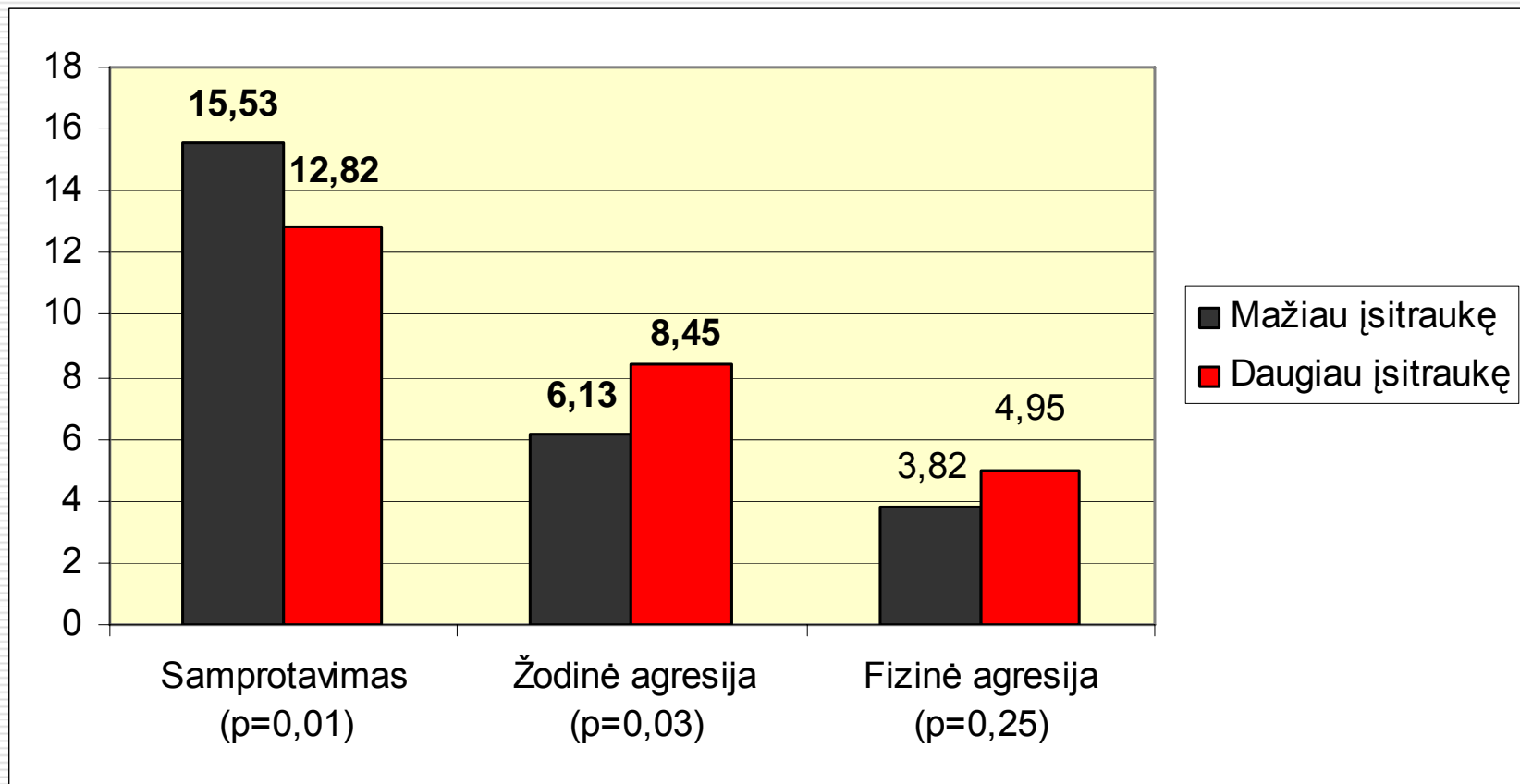
# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir pykčio įverčiai (1 hipotezė)



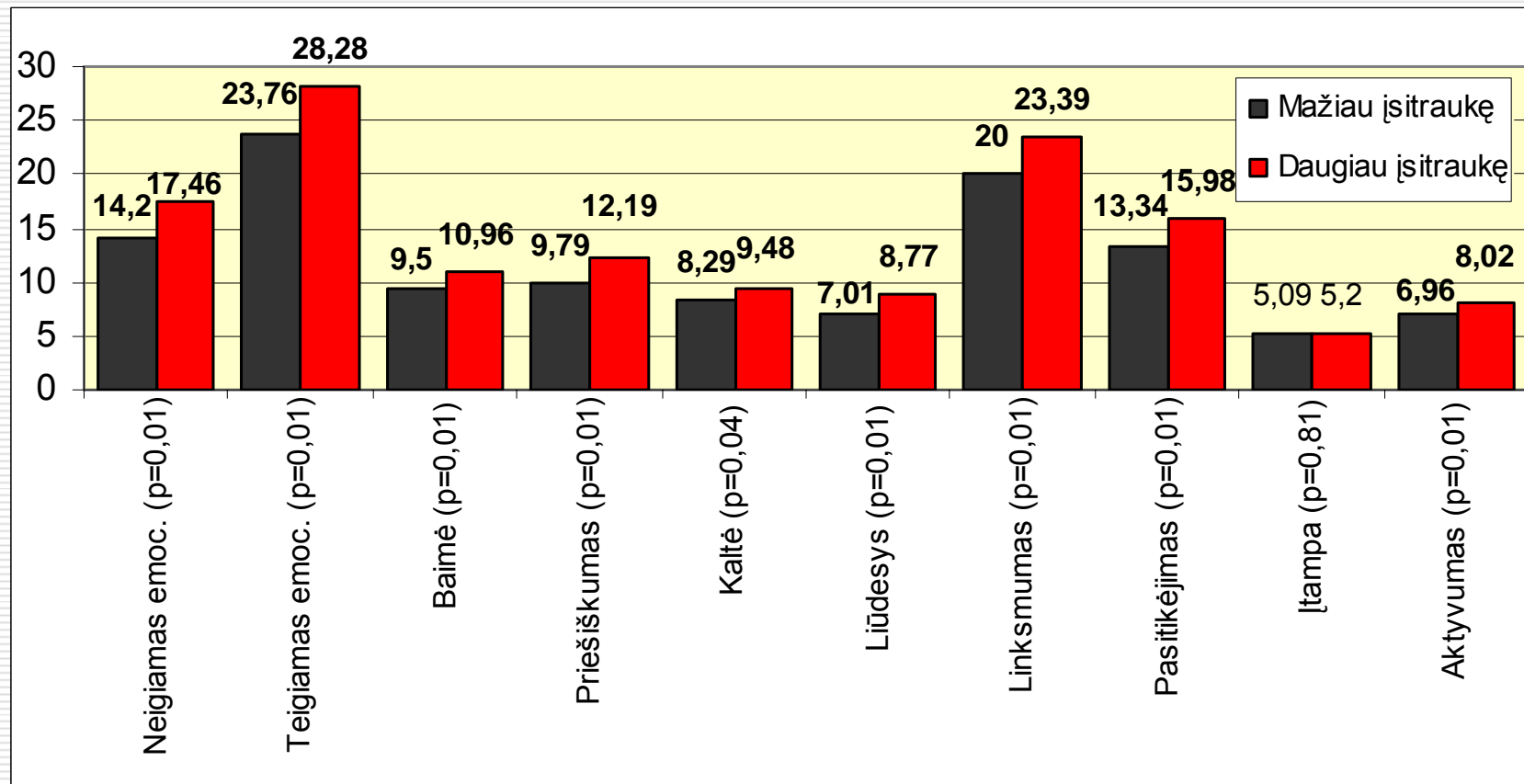
# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir pykčio raiška (2-3 hipotezės)



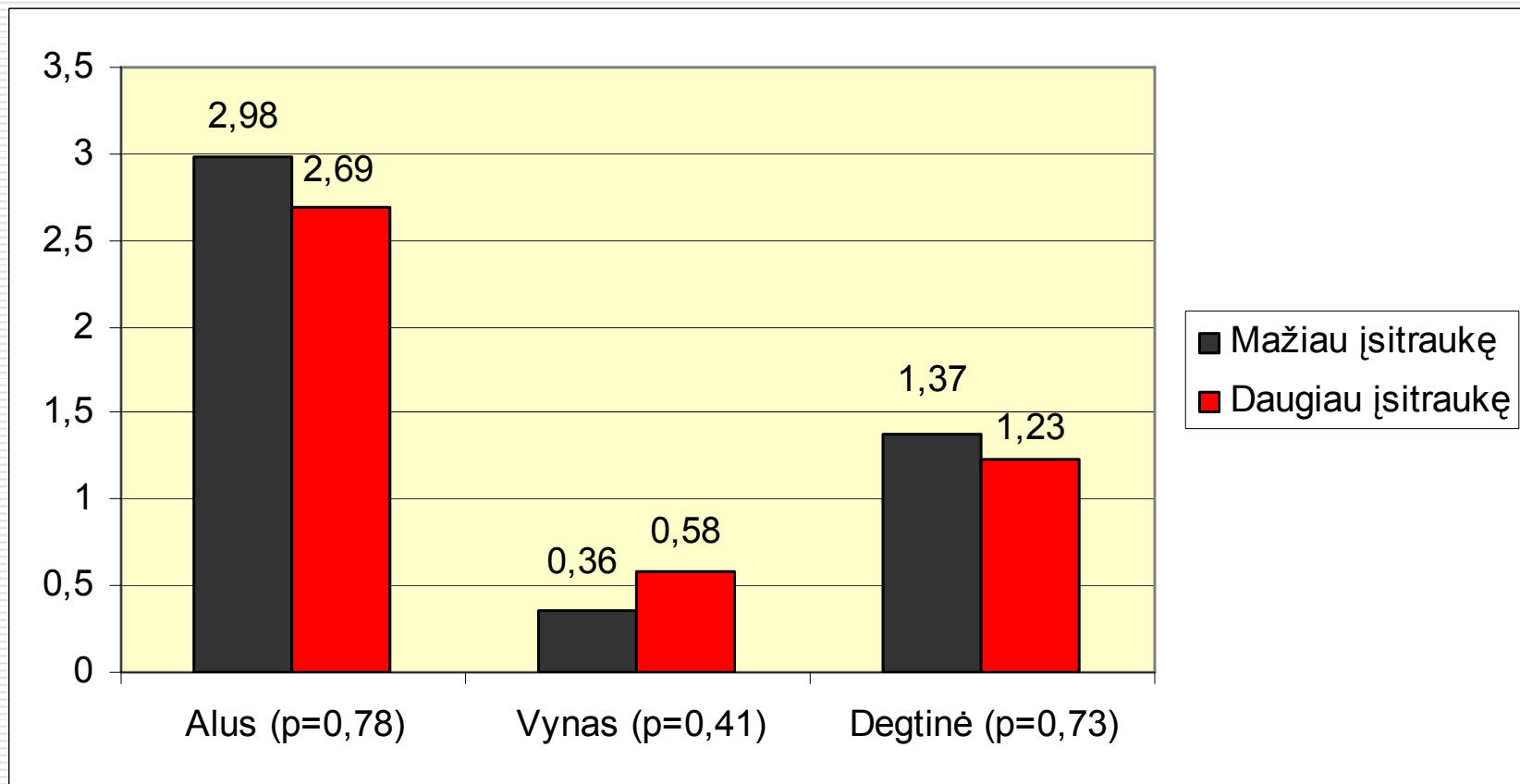
# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir agresyvumas (4 hipotezė)



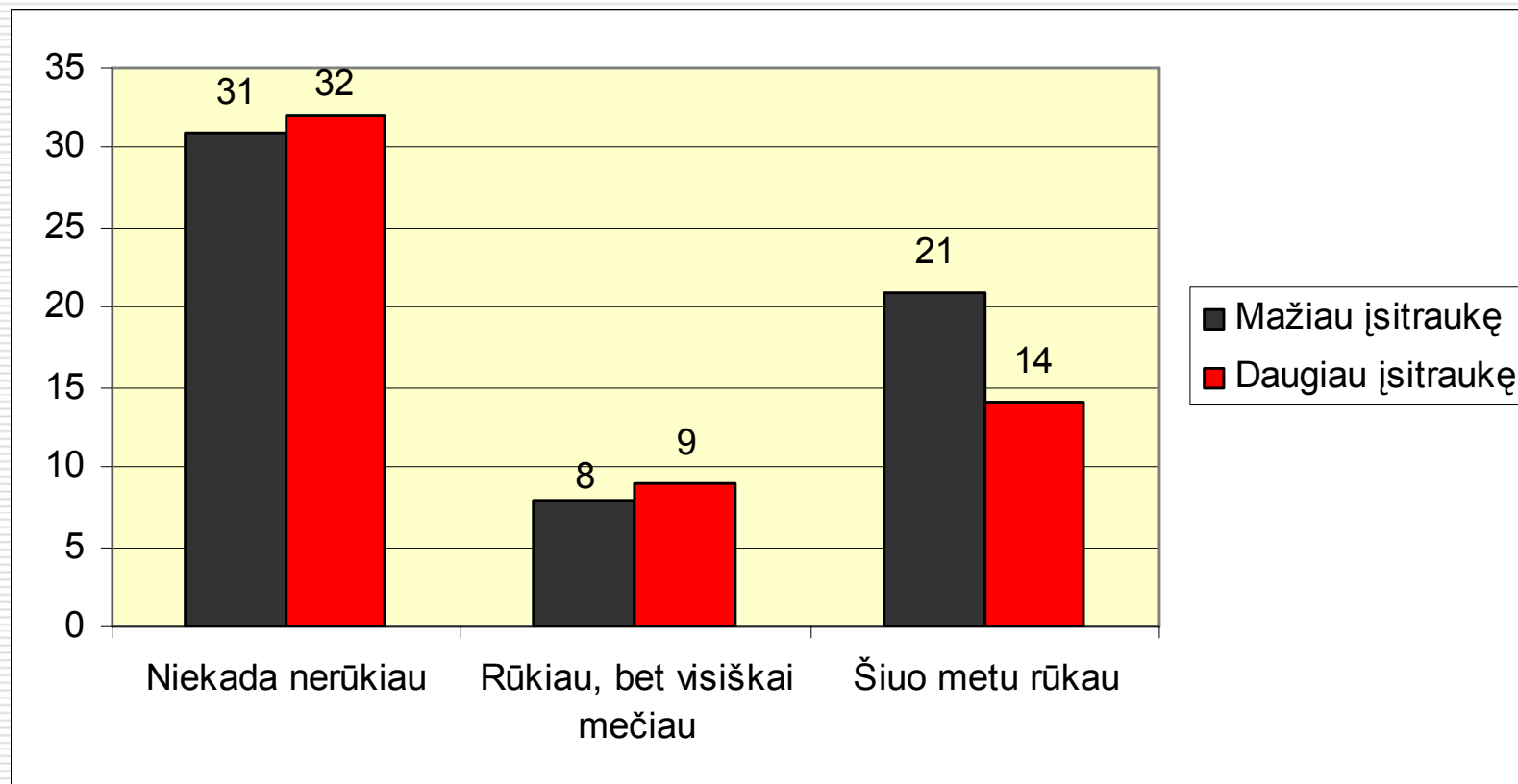
# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir emocinės būklės, išgyvenamos žaidimo metu (5 hipotezė)



# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir alkoholio vartojimas (6 hipotezė)



# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir rūkymas (7 hipotezė)



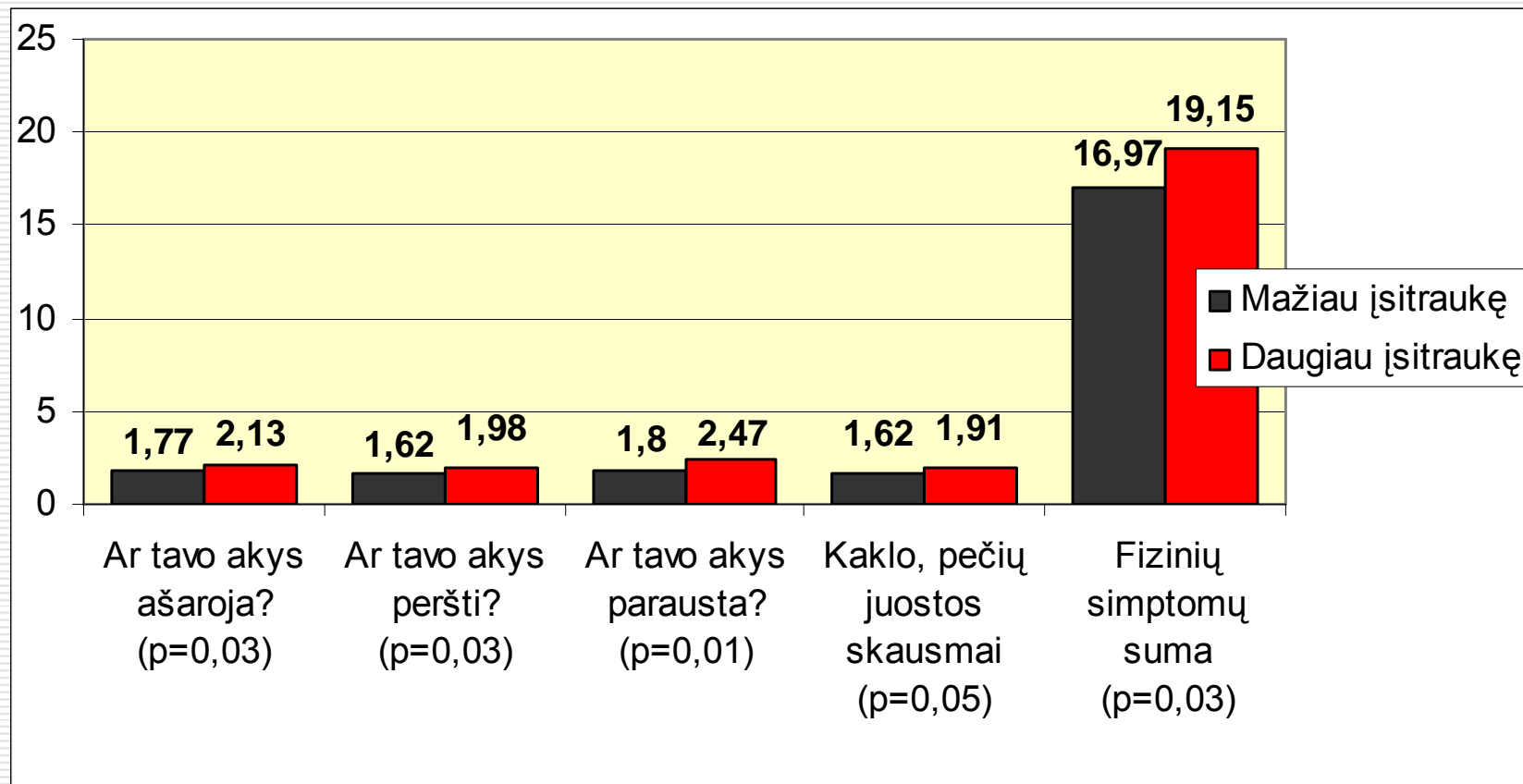
Hipotezė tikrinta chi kvadratu kriterijumi ( $p=0,53$ )

# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir sveikatos vertinimas (8 hipotezė)

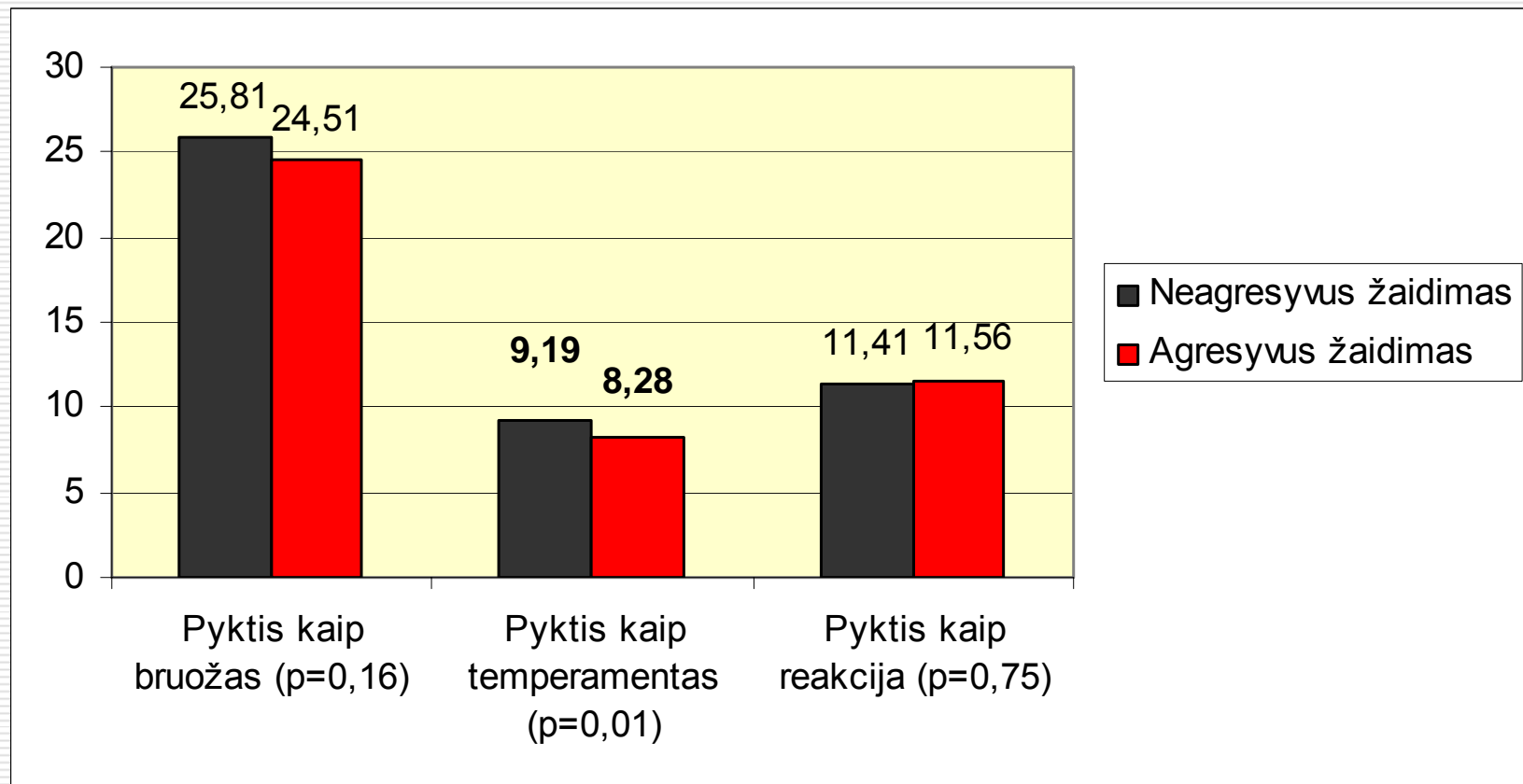


Hipotezė tikrinta chi kvadratu kriterijumi (**p=0,02**).

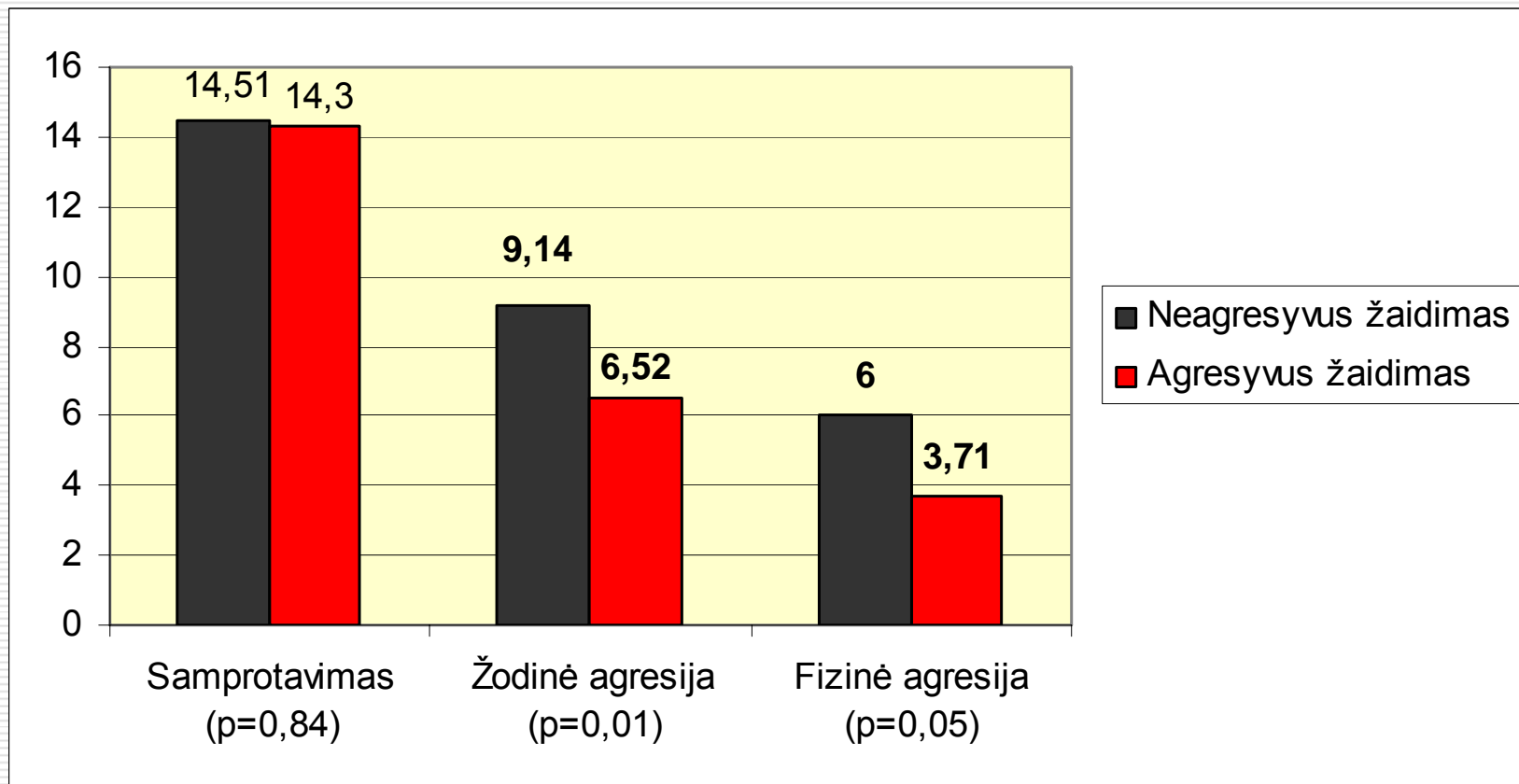
# Įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus ir neigiami fiziniai simptomai (8 hipotezė)



# Agresyvūs žaidimai ir pyktis įverčiai (9 hipotezė)



# Agresyvūs žaidimai ir agresyvumas (10 hipotezė)



# Išvados

---

1. Daugiau įsitraukusių į kompiuterinius žaidimus moksleivių vaikinų pykčio įverčiai yra didesni nei mažiau įsitraukusių.
2. Daugiau į kompiuterinius žaidimus įsitraukę vaikinai mažiau kontroliuoja vidines ir išorines pykčio apraiškas nei mažiau įsitraukę.
3. Daugiau ir mažiau į kompiuterinius žaidimus įsitraukusių vaikinų pykčio išraiška nesiskiria.
4. Daugiau į kompiuterinius žaidimus įsitraukę vaikinai konfliktinėse situacijose rečiau ieško išeities samprotaudami ir dažniau – reikšdami žodinę agresiją, nei mažiau įsitraukę.
5. Daugiau į kompiuterinius žaidimus įsitraukę vaikinai patiria statistiškai reikšmingai daugiau emocijų (tiek teigiamų, tiek neigiamų) ir yra aktyvesni, žaisdami kompiuterinius žaidimus, nei mažiau įsitraukę.

# Išvados (2)

---

6. Nebuvo rasta statistiškai reikšmingo skirtumo tarp įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir alkoholio vartojimo.
7. Nebuvo rasta statistiškai reikšmingo skirtumo tarp įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir rūkymo.
8. Daugiau į kompiuterinius žaidimus įsitraukę vaikinai vertina savo sveikatą prasčiau ir išreiškia daugiau neigiamų fizinių simptomų nei mažiau įsitraukę.
9. Vaikinai, kurių mėgstamiausias žaidimas nėra agresyvus, įvairiose situacijose reaguos ūmiau ir reikš daugiau pykčio nei tie, kurių mėgstamiausias žaidimas yra agresyvus.
10. Vaikinai, kurių mėgstamiausias žaidimas nėra agresyvus, yra linkę naudoti daugiau žodinės ir fizinės agresijos konflikto metu nei tie, kurių mėgstamiausias žaidimas yra agresyvus.

---

Ačiū už dėmesį

