



**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS  
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS**

**Ernesta Mosteikaitė**

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ĮTAKA DELINKVENTINIO  
ELGESIO PAAUGLIŲ POZITYVIAI SOCIALIZACIJAI**

Baigiamasis magistro projektas

**Vadovas**

Doc. dr. Laima Abromaitienė

**KAUNAS, 2016 m.**

**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**  
**SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS**

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ĮTAKA DELINKVENTINIO  
ELGESIO PAAUGLIŲ POZITYVIAI SOCIALIZACIJAI**

Baigiamasis magistro projektas  
Edukacinės technologijos (621X20003)

**Vadovas**

(parašas) Doc. dr. Laima Abromaitienė  
(data)

**Recenzentas**

(parašas) Prof. Edita Štuopytė  
(data)

**Projektą atliko**

(parašas) Ernesta Mosteikaitė  
(data)

**KAUNAS, 2016 m.**



**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

**Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų**

(Fakultetas)

(Studento vardas, pavardė)

**Edukacinės technologijos (621X20003)**

(Studijų programos pavadinimas, kodas)

„Kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai“

**AKADEMINIO SAŽININGUMO DEKLARACIJA**

20 \_\_\_\_\_ 16 m. \_\_\_\_\_ d.  
Kaunas

Patvirtinu, kad mano, **Ernestos Mosteikaitės**, baigiamasis projektas tema „.....“ yra parašytas visiškai savarankiškai ir visi pateikti duomenys ar tyrimų rezultatai yra teisingi ir gauti sąžiningai. Šiame darbe nei viena dalis nėra plagijuota nuo jokių spausdintinių ar internetinių šaltinių, visos kitų šaltinių tiesioginės ir netiesioginės citatos nurodytos literatūros nuorodose. Įstatymų nenumatytų piniginių sumų už šį darbą niekam nesu mokėjęs.

Aš suprantu, kad išaiškėjus nesąžiningumo faktui, man bus taikomos nuobaudos, remiantis Kauno technologijos universitete galiojančia tvarka.

\_\_\_\_\_  
(vardą ir pavardę įrašyti ranka)

\_\_\_\_\_  
(parašas)

Mosteikaitė, Ernesta. Kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai. Magistro baigiamasis projektas / vadovas doc. dr. Laima Abromaitienė; Kauno technologijos universitetas, Socialinių, humanitarinių mokslų ir menų fakultetas.

Mokslo kryptis ir sritis: Socialiniai mokslai (S 000), Edukologija (07S).

Reikšminiai žodžiai: IKT, Kompiuteriniai žaidimai, pozityvi socializacija, delinkventinio elgesio vaikas, socializacijos centras.

Kaunas, 2016 m. 77 p.

## SANTRAUKA

Kompiuteriai ir internetas sparčiai plinta kasdieninėje visuomenėje. Šie komponentai stipriai paveikė paauglių kasdieninį gyvenimą. Kompiuterį galima rasti beveik kiekvieno nepilnamečio šeimoje bei ugdymo institucijoje, todėl jais naudojama beveik kas dieną. Kadangi kompiuteriai įgyja vis didesnę reikšmę paauglių gyvenime, natūraliai kyla klausimas apie kompiuterio poveikį vaikų elgsenai bei socializacijos procesui.

Dėl vaizdo žaidimų sėkmės ir populiarumo, negali būti jokių abejonių - jie yra mūsų kultūros dalis, taip pat kaip knygos, filmai, televizija ir kitos žiniasklaidos formos dalys. Alkoholį ir narkotikus vartoja vis daugiau vaikų ir paauglių, taip pat plinta naujos priklausomybės ir elgesio sutrikimų formos – azartiniai lošimai, priklausomybė nuo interneto, mobiliųjų telefonų, kompiuterinių žaidimų. Vis daugėja duomenų apie žalingą smurtinių kompiuterinių žaidimų ar interneto poveikį.

Socializacijos centrai, kurių pagrindinis tikslas yra užtikrinti vaikui kokybišką ugdymą ir laikinąją globą, yra bendrojo lavinimo mokyklos, kuriose galima siekti pozityvios socializacijos rezultatų, naudojant įvairius ugdymo metodus bei priemones, pavyzdžiui kompiuterinius / video žaidimus. Šiame kontekste keliami pagrindiniai klausimai: *kas yra delinkventinio elgesio paauglys; kokie yra delinkventinio elgesio paauglių socializacijos veiksniai; kaip yra klasifikuojami kompiuteriniai žaidimai; kokia yra kompiuterinių žaidimų įtaka pozityviai paauglių socializacijai?*

**Tyrimo objektas** - kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

**Darbo tikslas** - nustatyti kompiuterinių žaidimų įtaką delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

### **Darbo uždaviniai:**

1. Pagrįsti kompiuterinių žaidimų įtaką delinkventinio elgesio paauglių socializacijai;
2. Pagrįsti teorines sąsajas, tyrimo metodologiją;
3. Nustatyti kompiuterinių žaidimų įtaką X socializacijos centro delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

**Dokumentų rinkimo metodai:** dokumentų turinio analizė, mokslinės literatūros analizė, iš dalies struktūrizuotas interviu, stebėjimas.

**Duomenų analizės metodas:** kokybinio turinio (content) analizė.

Tyrimo rezultatai atskleidė, kad kompiuteriniai / video žaidimai turi naudą siekiant delinkventinio elgesio paauglio pozityvios socializacijos. Tyrimų metu buvo atskleista, kad naudojant tinkamo tipo kompiuterinį / video žaidimą (simuliacinį, nuotykių, veiksmo, problemų sprendimo, mokomąjį, strateginį, vaidmenų) galima pasiekti pozityvių socializacijos veiksmų, kurie pasireiškia socialiniais įgūdžiais (realaus gyvenimo patirtimi, konkurencingumu, bendravimu ir bendradarbiavimu, komandiniu darbu, pozityviu ir tinkamu elgesiu) ir turi įtakos asmenybės pokyčiais (domėjimusi veikla, noru įgyti naujų žinių, atsakomybe, susikaupimu, dėmesio sutelktumu, valios ugdymu, loginiu mąstymu). Siekiant pozityvaus socializacijos proceso, taikant kompiuterinius / video žaidimus ugdyme, pedagogams būtina kompetencija, įgalinanti išmanyti šio metodo galimybes, pritaikyti tinkamus žaidimų tipus, sukurti pozityvią ugdymo(-si) aplinką išnaudojant esamas galimybes ir procesą vykdyti tam tikrą, ribotą laiko tarpą.

Mosteikaitė, Ernesta. *The Influence of Computer Games on Positive Socialization of Delinquent Teenagers: Master's Final Project* / supervisor assoc. dr. Laima Abromaitienė. The Faculty of Social Sciences, Arts and Humanities, Kaunas University of Technology.

Research area and field: Social Sciences (S 000), Educational sciences (07S).

Key words: ICT, computer games, positive socialisation, delinquent behaviour child, socialization centre.

Kaunas, 2016. 77 p.

## SUMMARY

Computers and the Internet are rapidly spreading in everyday society. These two components had a strong influence in teenagers' daily life. If we take a deeper look, the computer can be found in almost every family of minors, in educational institutions and it is the main reason why children use computers almost every day. Due to the mentioned fact, computers gain increasing meaning in teenagers' daily life, naturally, a question about the impact of the computer for children's behaviour and socialisation process arises.

There cannot be any doubts that because of the success and popularity video games became part of our culture, it is the same as books, movies, television and other forms of media. In these days more and more children and teenagers use alcohol as well as drugs. Consequently, the spread of new addiction and various behavioural disorders such as – gambling, addiction on the Internet, mobile phones and computer games can be identified. The increasing amount of data on the effect of violent computer games or the Internet is found nowadays.

Socialisation centres, with the main aim is to ensure the high-quality education and temporary custody for children, are mainstream schools, in which it is possible to achieve positive socialisation results, using various educational methods and measures, for example: computer or video games. In this context, these fundamental questions are raised: *who is a teenager of delinquent behaviour; what are the factors of delinquent teenagers' socialisation; how are the computer games classified; what is the influence of computer games for positive teenager socialisation?*

**Object of the research** – the influence of computer games for delinquent teenagers' positive socialisation.

**Aim of the research** – to determine the influence of computer games for delinquent teenagers' positive socialisation.

**Tasks of the research:**

1. To substantiate the influence of computer games for delinquent teenagers socialisation;
2. To substantiate the theoretical conjunctions between research methodology;

3. To determine the influence of computer games for X socialisation centre's delinquent teenagers positive socialisation.

**The method of collecting data:** content analysis of documents and scientific literature, partly structured interview, observation.

**The method of data analysis:** qualitative content analysis.

The results of the research revealed that computer/ video games have benefits for delinquent teenagers' positive socialisation. During research, it was revealed that when using the correct type of computer/ video game (simulation, adventure, action, problem solving, training, strategic, roles) it is possible to reach positive socialisation factors, which affects social skills (real life experience, competitiveness, communication and collaboration, teamwork, positive and proper behaviour) and has impact in personality changes (interest in activities, desire to gain new knowledge, responsibility, accumulation, concentration of attention, education of will, logical thinking). For achieving the positive socialisation process, using computer / video games in education, teachers must have competence, understand the opportunities of the mentioned method, use appropriate game types, create a positive educational environment by exploiting existing opportunities and carry out the process for a limited period of time.

## TERMINŲ, NAUDOJAMŲ RAŠTO DARBE, SAMPRATOS

**IKT** - informacinės komunikacinės technologijos (Information and Communication Technologies).

**Socializacijos centras** (Socialization Center) - švietimo įstaiga, skirta vykdyti vidutinės priežiūros priemonę, užtikrinti vaiko tinkamą ugdymą, jam teikiamą kvalifikuotą švietimo pagalbą ir kitas paslaugas, kurios padėtų siekti teigiamų vaiko elgesio pokyčių ir ugdytų jo vertybines nuostatas bei socialinius įgūdžius, padedančius tapti doru, savarankišku, atsakingu žmogumi, ir paruoštų jį savarankiškam gyvenimui visuomenėje ([www3.lrs.lt](http://www3.lrs.lt)).

**Kompiuterinis žaidimas** (computer Game) (video žaidimas) – žaidžiamas naudojant kompiuterį, kuris daugiausiai pritaikytas žaisti žaidimus (žaidimų konsolės, delninės žaidimų konsolės). Maždaug nuo 2010 m. kompiuteriniai žaidimai pradėti plačiai pritaikyti išmaniesiems telefonams. Dažnai kompiuteriniai žaidimai vadinami video žaidimais. Atskirtis tarp kompiuterinių ir video žaidimų sąvokų buvo ryški kompiuterinių žaidimų pramonės vystymosi pradžioje, kai video žaidimais buvo vadinami žaidimai, žaidžiami žaidimų automatais ir pirmaisiais kompiuteriais, skirtais žaisti vien žaidimus.

**Elgesio pokytis** (change in behavior) – elgesio kitimas teigiama arba neigiama linkme, pvz. elgesys tampa delinkventiniu.

**Delinkvencija** (delinquency) - jaunimo polinkis nusikalsti. Kalbant apie delinkventinį elgesį, pabrėžiama ne vaiko priklausomybė tam tikroms socialinėms grupėms, bet jo vidinės nuostatos ir polinkiai pažeisti socialines normas (Jovaiša, 2007).

**Pozityvi socializacija** (positive socialization)- socialinio ugdymo dinamiką nusakanti sąvoka, apibūdinanti vaikų poreikius ir profesionalų galimybes integruoti vaikus ir jaunuolius į grupes, visuomenę ir stebėsenos būdu vertinti, kaip ši ugdymo paradigma veikia ir daro įtaką vaiko gerovei (Kvieskienė, 2007).

**Avataras** (avatar) - tai tam tikras paveiksliukas, kurį vartotojas gali pasirinkti įvairiose pokalbių programose, svetainėse, forumuose, kompiuteriniuose žaidimuose ir pan. ([www.techopedia.com](http://www.techopedia.com)).



## **SANTRUMPOS**

IKT – informacinės komunikacinės technologijos

t.t. – taip toliau

t.y. – tai yra

pvz. - pavyzdžiui

kt. – kiti, kitas

žr. – žiūrėti

pan. – panašiai

## LENTELĖS

1 lentelė Paauglių delinkventinio elgesio tipai .....	17
2 lentelė Paauglių delinkventinį elgesį lemiantys veiksniai .....	18
3 lentelė Amžius, nuo kurio iki kurio gali būti skiriama vaiko vidutinės priežiūros priemonė (pagal Paurienę, 2015).....	23
4 lentelė Populiariausi kompiuteriniai/video žaidimai .....	27
5 lentelė Kompiuterinių/video žaidimų klasifikacijos.....	28
6 lentelė Kompiuterinių/video žaidimų bruožai (pagal Paturel (2014), Shapiro (2014), www.raisesmartkid.com).....	36
7 lentelė Demografinės tiriamųjų imtys. Pedagogai.....	42
8 lentelė Demografinės tiriamųjų imtys. Mokiniai.....	42
9 lentelė Kokius kompiuterinius žaidimus mėgsta žaisti? (galimi daugiau nei 1 variantas).....	43
10 lentelė Kokį poveikį yra jautęs (dažnai jaučia) po ilgo laiko praleisto prie kompiuterio žaidžiant žaidimus? (galimi daugiau nei 1 atsakymas).....	45
11 lentelė Kompiuteriniai žaidimai naudojami lauko tyrime .....	45
12 lentelė Pozityvūs elgesio pokyčiai (tyrimo charakteristikos, kriterijai ir indikatoriai) .....	47
13 lentelė Kaip mokiniai vertina savo emocinę būseną pirmą tyrimo dieną.....	50
14 lentelė Kaip mokiniai vertina savo emocinę būseną antrąją tyrimo dieną .....	52
15 lentelė Pedagogams žinomi kompiuterinių / video žaidimų tipai.....	53
16 lentelė Kompiuteriniai / video žaidimai, kuriuos pedagogai pritaikytų siekiant pozityvios socializacijos.....	54
17 lentelė Socialiniai įgūdžiai, įgyjami žaidžiant kompiuterinius / video žaidimus .....	55
18 lentelė Kompiuterinių / video žaidimų įtaka asmenybės pokyčiams .....	56
19 lentelė Naudojamos priemonės, taikant kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese.....	57

## PAVEIKSLAI

1 pav. Pagrindinės nepilnamečių justicijos kryptys Europoje (Paurienė, 2015) .....	21
2 pav. Šių laikų kompiuteriai.....	26
3 pav. Kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai, teorinis modelis (Mosteikaitė, 2016).....	38
4 pav. Tyrimo eiga.....	40
5 pav. Kur dažniausiai žaidžia kompiuterinius žaidimus? .....	43
7 pav. Kiek laiko per parą žaidžia kompiuterinius žaidimus?.....	44
9 pav. Žaidimas „Eco Farm“ .....	46
10 pav. Žaidimas „Head Shoot“ .....	46
11 pav. Žaidimas „Can you escape teror“ .....	47

## TURINYS

<b>IŽANGA .....</b>	<b>13</b>
<b>I. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ IR DELINKVENTINIO ELGESIO PAAUGLIŲ SOCIALIZACIJOS SĄSAJŲ TEORINIS PAGRINDIMAS .....</b>	<b>15</b>
1.1. Delinkventinio elgesio paauglių socialinė charakteristika .....	15
1.2. Delinkventinio elgesio paauglių socializacijos veiksniai priežiūros ir ugdymo įstaigose 20	
1.3. Kompiuterinių žaidimų klasifikacija šiuolaikinėje visuomenėje.....	25
1.4. Kompiuterinių žaidimų įtaka pozityviai paauglių socializacijai .....	33
<b>II. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ĮTAKA DELINKVENTINIO ELGESIO PAAUGLIŲ POZITYVIAI SOCIALIZACIJAI TYRIMO METODOLOGIJOS PAGRINDIMAS.....</b>	<b>40</b>
2.1. Tyrimo metodika.....	40
2.2. Bandomasis tyrimas.....	42
2.3. Lauko tyrimas .....	45
2.4. Tyrimo kriterijų ir indikatorių pagrindimas .....	47
<b>III. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ĮTAKA X SOCIALIZACIJOS CENTRO DELINKVENTINIO ELGESIO PAAUGLIŲ POZITYVIAI SOCIALIZACIJAI .....</b>	<b>50</b>
3.1. Tyrimo duomenų analizė.....	50
3.1.1. Stebėjimo duomenų aprašomoji analizė. ....	50
3.1.2. Pedagogų apklausos duomenų analizė .....	52
3.2. Tyrimo rezultatai .....	58
3.3. Tyrimo rezultatų aptarimas (diskusija).....	59
<b>IŠVADOS .....</b>	<b>61</b>
<b>REKOMENDACIJOS .....</b>	<b>63</b>
<b>LITERATŪRA .....</b>	<b>64</b>
<b>PRIEDAI .....</b>	<b>69</b>

## IŽANGA

Kompiuteriai ir internetas sparčiai plinta kasdieninėje visuomenėje. Šie komponentai stipriai paveikė paauglių kasdieninį gyvenimą. Kompiuterį galima rasti beveik kiekvieno nepilnamečio šeimoje bei ugdymo institucijoje, todėl jais naudojamosi beveik kas dieną. Kadangi kompiuteriai įgyja vis didesnę reikšmę paauglių gyvenime, natūraliai kyla klausimas apie kompiuterio poveikį vaikų elgsenai bei socializacijos procesui.

Dėl vaizdo žaidimų sėkmės ir populiarumo, negali būti jokių abejonių - jie yra mūsų kultūros dalis, taip pat kaip knygos, filmai, televizija ir kitos žiniasklaidos formoms dalys. Įsitraukimas į kompiuterinių žaidimų žaidimą siejasi su paauglių agresyviu elgesiu. Taip pat yra teigiama, kad didesnis įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus siejasi su didesniu merginų alkoholio ir kitų narkotinių medžiagų vartojimu (Pasalaukaitė, 2012). Pasak Šerkšnienės (2013), kompiuteriai stipriai veikia šias vaiko gyvenimo sritis: ugdymą, laisvalaikį ir socialinius ryšius, sveikatą.

Alkoholį ir narkotikus vartoja vis daugiau vaikų ir paauglių, taip pat plinta naujos priklausomybės ir elgesio sutrikimų formos – azartiniai lošimai, priklausomybė nuo interneto, mobiliųjų telefonų, kompiuterinių žaidimų. Apklausų duomenimis, Lietuvos vaikai – nelaimingiausi Europoje, nes tarp jų labiausiai paplitusios patyčios. Vis daugėja ir duomenų apie žalingą smurtinių kompiuterinių žaidimų ar interneto poveikį. Todėl visose demokratinėse šalyse yra sukurti ir nuolat tobulinami teisiniai apsaugos nuo kenksmingo žiniasklaidos poveikio mechanizmai ([www.nmva.smm.lt](http://www.nmva.smm.lt)).

Problemos ištirtumas. Apie vaikų socializaciją rašo: Vitkauskas (2010), Paurienė (2015), Žukauskaitė (2012), Leonavičius (2004), Berns (2009). Socializacijos centrų veikla yra reglamentuota įstatymais: Lietuvos Respublikos vaiko minimalios ir vidutinės priežiūros įstatymas (2007), Vaikų socializacijos centro parinkimo tvarkos aprašas (2011), Valstybinio audito ataskaita (2013), pakeistas ir atnaujintas Vaikų socializacijos centro veiklos modelio aprašas (2016). Delinkventinį paauglių elgesį analizuoja: Nikita (2011), Jovaiša (2007), Leliūgienė (2003), Herms (2005), Gavėnaitė (2003), Plunksnienė (2005), Paulauskas (1998), Vaitekonienė (2001), Lietuvos žmogaus teisių centras (2000). Kompiuterinių žaidimų įtaka nagrinėja: Lukoševičiūtė (2013), Kumar (2009), Kankevičienė ir kt. (2010), Ramanauskas (2006), Slavickaitė (2008), Škėmienė (2012), Grinevičienė (2002), Michael ir Chen, (2005), Jayakanthan (2002), Nekrasova ir Nekrasova (2008), Pasalaukaitė (2012), Šerkšnienė (2013), Gimžauskas (2012), Paturel (2014), Shapiro (2014) ir kiti autoriai. Tačiau nėra tirta kompiuterinių žaidimų įtaka vaikams, esantiems socializacijos centruose, nežinoma, kokius elgesio pokyčius jie patiria ir ar žaidimai daro įtaką vaikų pozityviai socializacijai.

Kanadiečių psichologė Gackenbach teigia, kad kompiuterinių žaidimų žaidėjai gali kontroliuoti savo sapnus. Tai rodo jos atlikti tyrimai, kuriuose buvo išsiaiškinta: kompiuterinių žaidimų žaidėjai, kurie yra pripratę judėti virtualiuosiuose pasauliuose, geriau sugeba judėti ir savo sapnuose, išvengia košmarų, o tai puiki galimybė atsikratyti įgytų gyvenimo traumų. Anot šios tyrėjos, kompiuteriniai žaidimai taip pat padeda susitelkti, žaidėjai turi geresnę gebėjimą susikoncentruoti, geresnius orientacinius gebėjimus, be to, juos rečiau pykina važiuojant automobiliu ir pan. ([www.iliustruotasismokslas.lt](http://www.iliustruotasismokslas.lt)).

Šiame kontekste keliami klausimai: kas yra delinkventinio elgesio paauglys; kokie yra delinkventinio elgesio paauglių socializacijos veiksniai; kaip yra klasifikuojami kompiuteriniai žaidimai; kokia yra kompiuterinių žaidimų įtaka pozityviai paauglių socializacijai?

**Tyrimo objektas** - kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

**Darbo tikslas** - nustatyti kompiuterinių žaidimų įtaką delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

**Darbo uždaviniai:**

1. Pagrįsti kompiuterinių žaidimų įtaką delinkventinio elgesio paauglių socializacijai;
2. Pagrįsti teorines sąsajas, tyrimo metodologiją;
3. Nustatyti kompiuterinių žaidimų įtaka X socializacijos centro delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

**Dokumentų rinkimo metodai:**

- dokumentų turinio analizė;
- mokslinės literatūros analizė;
- iš dalies struktūrizuotas interviu;
- stebėjimas.

**Duomenų analizės metodas:**

- kokybinio turinio (content) analizė.

**Darbo struktūra.** Magistro baigiamąjį darbą sudaro įžanga, trys dalys (teorinė, metodologinė ir praktinė dalys), išvados, literatūros sąrašas (69 šaltiniai), 19 lentelių, 11 paveikslų ir 8 priedai.

## I. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ IR DELINKVENTINIO ELGESIO PAAUGLIŲ SOCIALIZACIJOS SĄSAJŲ TEORINIS PAGRINDIMAS

Šis skyrius susideda iš keturių poskyrių. Pirmajame yra analizuojama delinkventinio elgesio paauglių socialinė charakteristika, antrajame - delinkventinio elgesio paauglių socializacijos veiksniai priežiūros ir ugdymo įstaigose, į kurias dažniausiai jie patenka ne savo valia. Trečiajame poskyryje yra apibrėžtos informacinės komunikacinės technologijos, aprašomi kompiuterių tipai bei atskleista kompiuterinių žaidimų klasifikacija. Paskutinis poskyris yra skirtas kompiuterinių žaidimų įtakai pozityviai paauglių socializacijai, remiantis moksline literatūra ir dokumentais, sukurtas teorinis modelis.

### 1.1. Delinkventinio elgesio paauglių socialinė charakteristika

Jaunoji karta, kaip viena aktyviausių visuomenės grupių, gana jautriai reaguoja į įvairius sociokultūrinius, ekonominius ir politinius pokyčius, vykstančius visuomenėje. Jauno žmogaus socializacija, vykstanti aplinkoje, kurioje jis praleidžia nemažai laiko, daro įtaką jo elgesiui bei vertybinei orientacijai, o taip pat ir delinkventiniui elgesiui. Galima teigti, kad paauglių delinkventinio elgesio formos įsitvirtina veikiant tam tikroms išorinėms sąlygoms (autoritariniam auklėjimo stiliui, stingant dorinio auklėjimo, nesant vertybių sistemos, esant iškreiptiems šeimos santykiams, televizijos, kompiuterinių žaidimų neigiamam poveikiui ir kt.) (Nikita, 2011).

Delinkvencija – jaunimo polinkis nusikalsti. Kalbant apie delinkventinį elgesį, pabrėžiama ne vaiko priklausomybė tam tikroms socialinėms grupėms, bet jo vidinės nuostatos ir polinkiai pažeisti socialines normas (Jovaiša, 2007).

Laiku neatkreipus dėmesio į vaikų ar jaunesnių paauglių prasižengimus, susiformuoja tipiškas deviantinis elgesys, kuris pasižymi savavališku ir nuolatiniu išsisukinėjimu nuo mokymosi ar tam tikrų užduočių atlikimo, pabėgimu iš namų bei valkatavimu, alkoholinių gėrimų vartojimu, girtavimu, narkomanija, antivisuomeniška seksualinio pobūdžio veikla, bandymu nusižudyti (Leliūgienė, 2003, p. 424).

Pasak Valicko (1997), delinkventinis elgesys apibūdinamas kaip psichologinis polinkis ar tendencija pažeisti egzistuojančias elgesio normas: tai gali būti smulkūs nusižengimai arba moralinių elgesio normų pažeidimai. Delinkventinio elgesio jaunuoliai dažnai nepadarо rimtų nusikaltimų, teisės pažeidimų.

Herms (2005) teigia, kad delinkventinis elgesys yra tiesioginė žmogaus pykčio ir atmetimo išraiška, įtūžio prasiveržimas, valios pasireiškimas, atvira konfrontacija su kitais, aktyvus mėginimas valdyti situaciją ir kitus žmones. Šis elgesys yra susijęs su taisyklių, visuomeninių normų pažeidimu,

veiksmams, nukreiptais prieš kitus asmenis. Anot Gavėnaitės (2003), delinkventinio elgesio paauglių statusą galima įvardinti kaip dreifavimą tarp dviejų polių: įstatymų laikymosi ir pažeidimų darymo.

Didelį dėmesį delinkventinio elgesio vaikams savo darbuose skiria autorės Ignatavičienės ir Žukauskienės (1999). Jos delinkventinio elgesio vaikus priskiria rizikos grupės vaikams, kurie jau yra padarę smulkių prasižengimų arba nusikaltimą. Šie vaikai turi tam tikrų panašumų ir skirtumų, kadangi vieni iš jų yra įžūlus, akiplėšiški, mėgsta būti dėmesio centre, kiti – užsidarę, vengia viešumos, iš pažiūros kuklūs ir drovūs, tretieji – nuolat paniurę, pikti, įsitempę. Dauguma asocialių vaikų problemų yra susiję su jų nederamu elgesiu ir visuomeninių taisyklių pažeidimu. Ignatavičienė ir Žukauskienė (1999), besiremamos savo praktika, išskiria šiuos rizikos grupės vaikams būdingus bruožus:

- dažniausiai būna nedrausmingi, nemandagūs, įžūlus su suaugusiais, nes namuose nėra išmokę tinkamo elgesio;
- būdingas nepasitikėjimas savimi, dėl to jie labai greitai įsižeidžia, reaguoja į kiekvieną suaugusiųjų ar bendraamžių pastabą keiksmazodžiais, muštynėmis, įvairiais užgauliojimais arba tiesiog pabėgimu iš klasės;
- dažnai jaučia baimę, nerimą, yra nervingi. Tai verčia juos ieškoti stiprių draugų, lyderių, kurie gali juos apginti nuo įvairių pavojų;
- kalba dažniausiai primityvi, žodynas skurdus, kalboje jie vartoja daug keiksmazodžių, dažnai grasina savo bendraamžiams, erzina ir pravardžiuoja vieni kitus;
- jie turi įvairių mokymosi sunkumų, sunkiai sukaupia dėmesį, nesugeba ilgesnį laiką intensyviai dirbti, greitai pavargsta ir išsenka, todėl susiformuoja neigiama mokymosi motyvacija, jie praleidinėja pamokas arba visai nustoja lankyti mokyklą;
- linkę meluoti, apgaudinėti, dažnai išsigalvoja nebūtų dalykų, kad išsisuktų nuo bausmės arba sukeltų gailestį ir užuojautą, gautų vienokios ar kitokios naudos. Jie gali meluoti, norėdami nuslėpti šeimos problemas, pateisinti netikusį savo tėvų elgesį, norėdami patys išsisukti nuo bausmės;
- jie gana gerai orientuojasi įvairiose socialinėse situacijose, yra apskrūs, aktyvūs, sugeba numatyti, kaip galima sukelti suaugusiųjų gailestį ir užuojautą, išprašyti pinigų ar gauti kitokios naudos;
- būdingas interesų siaurumas. Pagrindinė vertybė gyvenime, jų požiūriu, yra pinigai, todėl visos jų pastangos ir mintys nukreiptos į tai, kaip ir iš kur jų gauti;
- nepasitiki suaugusiais, labai įtarūs, greitai pastebi tikrąsias suaugusiųjų nuostatas, negerbia ir niekina pedagogus, kurie jaučia tik gailestį ar panieką tokiems vaikams;
- vaikai yra nestabilios psichikos, nesugeba valdyti savo emocijų, greitai supyksta ir dėl to gali būti labai agresyvūs, visada pasiruošę pulti arba gintis nuo užpuolėjo.



Minėti bruožai yra gana platūs ir apima įvairias gyvenimo sritis: asmenines savybes, gyvenimo būdą, psichologinius ypatumus. Dauguma rizikos grupei priklausančių vaikų yra delinkventinio elgesio, kurie neturi socialinių įgūdžių, linkę vartoti psichotropines medžiagas. Šie asmenys dažniausiai nemoka tinkamai spręsti iškilusių problemų, bendrauti su aplinkiniais. Kivieskienė (1999) savo darbe išskiria tokius jaunuolių bruožus, kurie priklauso minėtai grupei:

- vaikai, kurie atliko bausmę auklėjimo ir drausmės įstaigose arba kurių bausmės vykdymas yra atidėtas teismo sprendimu;
- padarę teisės pažeidimų, fiksuotų vidaus reikalų inspekcijose;
- turinys pedagoginių nuobaudų, fiksuotų mokyklos dokumentuose;
- turintys asocialaus elgesio požymių, tėvams paprašius ir klasės vadovui pritarus;
- beglobiai, valkataujantys, šiukšlynų, asocialių šeimų vaikai, pripažinti vaikų teisių apsaugos tarnybų arba pedagoginių institucijų;
- gyvenantys ypač sunkiomis materialinėmis sąlygomis, kurios gali skatinti delikventiškumą, tai patvirtinus socialinės rūpybos skyrių, vaikų teisių apsaugos tarnybų, mokyklų vadovams;
- turintys kriminogeninės rizikos požymių;
- padarę nusikaltimų ar kitų teisės pažeidimų;
- vaikai, patyrę seksualinę prievartą ir kitą prievartą, rekomenduoti mokyklų psichologų psichologinių tarnybų ar vaikų psichiatrų.

Remiantis šiais teiginiais, galima patvirtinti, kad didžioji dalis paauglių pasižyminčių delinkventiniu yra susiję su nusižengimais visuomenės normomis. Šie nusižengimai yra visiškai nepriimtini ir už juos jaunuoliai dažniausiai vienaip ar kitaip turi atsakyti. Tam, kad būtų galima pilnai apibrėžti delinkventinio elgesio paauglius bei jų elgesį lemiančius veiksniai, visų pirma reikia juos priskirti tam tikram elgesio tipui, kuris apibūdina paauglių elgesį (žr. 1 lentelę).

**1 lentelė Paauglių delinkventinio elgesio tipai**

<b>Autorius</b>	<b>Delinkventinio elgesio tipo jaunuoliai</b>
Plunksnienė (2005)	<b>Atgailaujantieji</b> (nusikalte jaučiasi kalti, nori pasitaisyti, smerkia stambius nusikaltimus, bet pateisina melą, smulkias vagystes).
	<b>Nekonfliktuojantieji</b> (dėl nusikaltimų nesigaili, nepripažįsta dorovės normų, pateisina smulkias vagystes, nėra kritiški, vertina miklumą, apsukrumą, fizinę jėgą).

1 lentelės tęsinys kitame puslapyje

	<b>Cinikai</b> (primityvūs poreikiai derinasi su asocialiais įsitikinimais).
Paulauskas (1998)	<b>Subkultūriniai</b> (sutrikusi socializacija, vaiko vertybės konfliktuoja su visuomenėje priimtomis vertybėmis ir normomis, dažniausiai šie vaikai yra užaugę asocialus elgesio aplinkoje. Šie vaikai nusistatę prieš bet kokius suvaržymus, taisykles, autoritetus, garbina fizinę jėgą ir apsukrumą, perdėtai pasitiki sėkme, laime, atsitiktinumu, siekia rizikingų nuotykių ir didžiuojasi kriminaline patirtimi).
	<b>Sociopatiniai</b> (traumuojanti šeimos atmosfera ir įgimtos savybės, neadekvati dorovinė raida, nesugebėjimas justi kaltę ir nerimą, maištingumas ir impulsyvumas, egocentiškumas).
	<b>Neurotiniai</b> (elgesį nulemia vidiniai asmenybės konfliktai, susiję su nerimastingumu bei nepatenkintais saugumo poreikiais, jaučia stiprius sąžinės priekaištus, jų elgesį nulemia pasąmonė. Vaikai kilę iš šeimos su emociniu šaltumu bei psichologine įtampa).

Dauguma delinkventinio elgesio paauglių problemų yra susiję su jų nederamu elgesiu ir visuomeninių taisyklių nesilaikymu. Delinkventinį elgesį sukelia įvairūs veiksniai: prastesni santykiai su tėvais, klasės draugais, mokytojais, namuose daugiau fizinių bausmių nei pagyrimų, mokykloje praleistos pamokos (pamokas pradeda praleidinėti jau pradinėse klasėse, vis daugiau laiko praleidžiant už mokyklos ribų, susidraugaujama su kitais mokyklos nelankančiais nepilnamečiais ir taip dar labiau atitrūkstant nuo mokyklos), suprasdami, kad neatitinka jiems visuomenės keliamų reikalavimų vis sunkiau visuomenėje, gerovės jausmą šie paaugliai randa antisocialiose grupuotėse. Tačiau yra rizikos faktoriai, kurie turi labai didelės įtakos vaikams paauglystėje tapti delinkventinio elgesio asmenimis. Autoriai Nikita (2011), Vaitekoniene (2001), Valickas (1997) ir Lietuvos žmogaus teisių centras (2000) paauglių delinkventinį elgesį lemiančius veiksnius apibūdina skirtingais žodžiais, tačiau juose yra panašumų (žr. 2 lentelę).

**2 lentelė Paauglių delinkventinį elgesį lemiantys veiksniai**

<b>Autorius</b>	<b>Veiksnys</b>	<b>Apibūdinimas</b>
Nikita (2011)	biologinis	nepalankūs fiziologiniai bei anatomiciniai paauglio organizmo pokyčiai
	psichologinis	įvairios psichopatologijos ir tam tikrų charakterio bruožų akcentuacijos

2 lentelės tęsinys kitame puslapyje

	socialinis – pedagoginis	netinkamas auklėjimas šeimoje, mokyklos ir bendraamžių grupių įtaka, neigiama žiniasklaidos ir kriminalinės justicijos sistemos įtaka
Vaitekonienė (2001)	auklėjimo klaidos šeimoje	pavyzdžiui, netiksliai išaiškintos elgesio normos, pozityvių emocinių santykių stoka, kontrolės trūkumas, paskatinimų ir bausmių disproporcija, prieštaringi reikalavimai
	atstūmimas ir izoliacija	bendraamžių grupėje
	nesėkmės, neigiami vertinimai	neigiamų reiškinių dominavimas mokykloje
	žiniasklaida	visuomenės informavimo priemonėse demonstruojamas smurtas ir prievarta;
	raida	vaiko kognityvinės raidos sutrikimai.
Lietuvos žmogaus teisių centras (2000)	elgesio ir emociniai sutrikimai	nusikalstami poelgiai prasideda anksti, pradinėse klasėse ar net ikimokykliniame amžiuje.
	šėimos socialinės ir psichologinės problemos	artimųjų įtaka paauglio asmenybės raidai ir socializacijai visada išlieka didelė, nepriklausomai nuo to, ar tėvams pavyko susidoroti su tėvystės ir motinystės pareigomis
	fizinės bausmės šeimoje	bandymai prievartos būdais šėimose disciplinuoti rizikos grupės vaikus.
	šėimos pavyzdys	vaikai auga teises pažeidžiančioje šėimoje
	nesėkmės	nusikalsti linkę paaugliai savo gyvenime yra paveikti ištiso komplekso nepalankių rizikos faktorių, kurie sudaro nepalankias prielaidas sėkmingai resocializacijai
Valickas (1997)	raida	nepalankios asmenybės raidos sąlygos šėimoje
	neigiamas poveikis	neigiamas mokyklos ir bendraamžių grupės poveikis
		neigiama visuomenės informavimo priemonių įtaka
asmeninės savybės	individualios asmenybės savybės	

Pagrindiniai veiksniai, kuriuos pažymi dauguma autorių, lemiantys paauglių delinkventinį elgesį yra: šėima, psichologiniai ypatumai bei neigiama socialinė aplinka, kurioje jie dažniausiai praleidžia didžiąją savo laiko dalį. Jei jaunuolis neturi galimybių patenkinti savo poreikių ir yra menkinamas, savo socialinę aplinką jis pradeda suvokti kaip nesaugią, todėl atsiranda poreikis gintis ir į dažnus dirgiklius atsakyti agresija.

Anot Žukauskaitės (2012), jaunų žmonių delinkventinis elgesys yra laikomas normaliu, įprastu ir laikinu reiškiniu šiuo amžiaus tarpsniu. Dažniausiai toks elgesys baigiasi kartu su paauglystės laikotarpiu ir tik maža prasižengusių paauglių dalis tęsia neteisėtą elgesį tapę suaugusiais. Tuo tarpu dauguma nusikalstamas veikas padariusių paauglių suaugę būna socialūs ir produktyvūs. Dažniausiai

asocialiai ir nusikalstamai elgiasi paaugliai, kurie jau vaikystėje pasižymėjo delinkventiniu elgesiu ir padarė nusikalstamas veikas. Svarbiausia yra iš anksto užskirsti kelią tokio elgesio apraiškoms, arba jo formavimosi laikotarpyje imtis reikiamų prevencinių priemonių.

*Delinkventinio elgesio paaugliai pasižymi panašiais elgesio bruožais bei galima atrasti identiškų gyvenimo istorijų, kurios nulėmė jų tokį nuklydimą nuo visuomenei priimtinių normų. Šie paaugliai pasižymi nederamu elgesiu, taisyklių nesilaikymu. Delinkventinį elgesį gali lemti prasti santykiai su socialine aplinka, šeimos nariais, kuriuos kompensuoja įsitraukdami į grupuotes, turinčias prastą reputaciją. Pagrindiniai veiksniai lemiantys paauglių delinkventinį elgesį yra: šeima, psichologiniai ypatumai bei neigiama socialinė aplinka.*

## **1.2. Delinkventinio elgesio paauglių socializacijos veiksniai priežiūros ir ugdymo įstaigose**

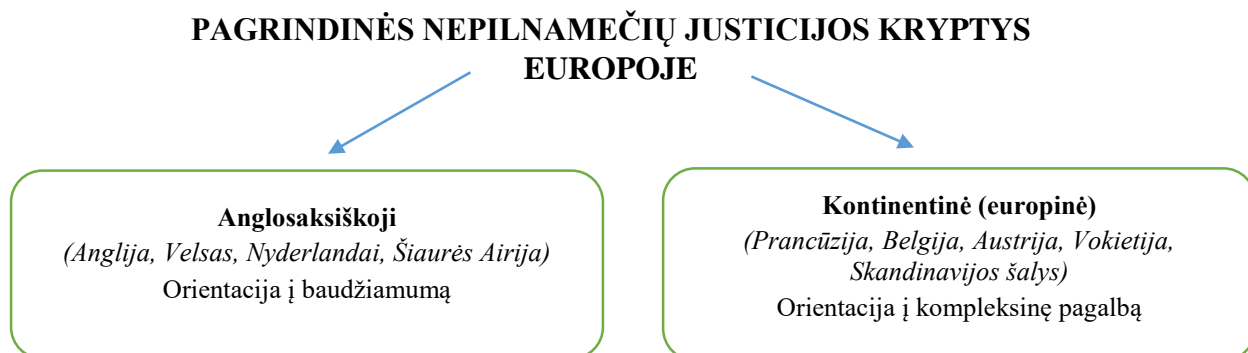
Pastaruoju metu visuomenė vis dažniau atkreipia dėmesį į nepilnamečius turinčius delinkventinį elgesį ir jų daromus nusikaltimus, pabrėžianti, kad per kelis paskutiniuosius dešimtmečius beveik dvigubai padaugėjo jų padarytų nusikaltimų, nemažėja pakartotinai nusikalstančiųjų dalis, o taip pat galima pastebėti vis jaunėjančią šių asmenų amžių. Kovai su šiuo reiškiniu būtinas kompleksas priemonių, iš kurių viena – efektyvios delinkventinio elgesio nepilnamečių resocializacijos sistemos sukūrimas ir tinkamų prevencinių priemonių taikymas (Vitkauskas, 2010). Nepilnamečių priežiūros teisinis reglamentavimas Lietuvoje yra panašus į Europos šalių, tačiau Lietuvai vis dar yra kur tobulėti šių šalių kontekste.

2009–2013 m. nepilnamečių justicijos programoje pažymima, kad nepilnamečių daromi teisės pažeidimai – tai tolesnio suaugusių asmenų nusikalstamumo pradžia. Merfeldaitės ir kt. (2011) teigimu, kuo ankstesniame amžiuje bus užkirstas kelias nepilnamečių nusikaltimams, tuo didesnė galimybė sumažinti nusikalstamumą ateityje.

Nepilnamečių justicija – tai teisinė sritis, apimanti ne tik nepilnamečiams vykdomą teisingumą, bet ir vaikų teisių apsaugą, prevencinį darbą su rizikos grupėmis ir jų globą, vaikų ir jaunimo švietimo ir užimtumo politiką ir t.t. Pagrindinis nepilnamečių justicijos sistemos tikslas – išsiaiškinti vaikų delinkventinio elgesio priežastis, suformuoti priemones, kuriomis būtų ugdoma socialinių individų savimonė ir pasiekama, kad pažeidę teisę vaikai, kuriems buvo pritaikyta atitinkama priemonė, nebegrįžtų prie delinkventinio elgesio (Šalaševičiūtė, 2011).

Paurienė (2015) (pagal Indrašienė ir kt., 2011) teigia, kad norint analizuojant Europos šalių patirtį nepilnamečių justicijos srityje, visų pirma reikia išskirti dvi kryptys: anglosaksiškąją ir kontinentinę (europinę) (žr. 1 pav.). Anglosaksiškajai kryptčiai priskiriama Anglijos ir Velso, Nyderlandų ir Šiaurės Airijos justicija. Ji iš esmės yra baudžiamojo, kartais represinio pobūdžio. Kontinentinei tradicijai priskiriama Prancūzijos, Belgijos, Austrijos, Vokietijos ir Skandinavijos šalių

justicija. Šiose šalyse investuojama į kompleksinę pagalbą, daug dėmesio skiriama socialinių įgūdžių lavinimui, bendradarbiavimui su tėvais, ugdymosi metodų taikymui, mediacijos procesui.



**1 pav. Pagrindinės nepilnamečių justicijos kryptys Europoje (Paurienė, 2015)**

Socializacija yra kiekvienos visuomenės funkcionavimo sąlyga, tai – viso gyvenimo esmė kultūros ir socialiniu aspektu. Socializacija – tai procesas, kurio metu asmuo, perimdamas visuomenės vertybes, nuostatas, normas ir kitą socialinį patyrimą, išmoksta elgtis pagal tam tikras normas, perima įvairius reikalingus įgūdžius, tampa tos visuomenės nariu (Leonavičius, 2004).

Socializacija prasideda nuo pat žmogaus gimimo, kada žmonėms būdingas priklausomybės periodas. Kiekviena karta, kiekvienas individas privalo išmokti atitinkamai socialiai elgtis tam tikrose situacijoje, priklausomai nuo vietos ir laiko. Žmogus privalo išmokti būti pilnaverčiu savo visuomenės nariu. Per šeimos narius, draugus, mokykloje ir darbe - visą gyvenimą formuojasi žmogaus asmenybė. Socializacijos metu kiekvienas individas privalo perimti pagrindinius socialinio gyvenimo šaltinius, tarp jų ir kalbą, mokymosi dalykus, elgesio taisykles, įgūdžius, vertybes, siekius ir vaidmenis (Berns, 2009, p. 20). Nesėkmingos socializacijos metu vaikai ir paaugliai nukrypsta nuo visuomeninių normų ir pradeda ryškėti jų delinkventinis elgesys. Tokiu atveju šie asmenys patenka į socializacijos centrus teismo numatyta tvarka.

Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatyme yra numatyta viena iš *auklėjimo drausminio poveikio priemonių*, kuri gali būti taikoma vaikui už nuolatinius, piktybinius teisėtvarkos pažeidimus bei nusikalstamos veikos padarymą (jeigu dėl jo amžiaus, sveikatos būklės ar kitų aplinkybių negalima taikyti administracinės ar baudžiamosios atsakomybės), taikomas vaiko *atidavimas į specialiąją auklėjimo ir drausmės įstaigą* tik teismo sprendimu įgaliotų institucijų teikimu.

Lietuvoje socializacijos centras yra valstybinė bendrojo ugdymo mokyklų grupei priskiriama mokykla, skirta 14-17 mokiniams, kuriems teisės aktų nustatyta tvarka paskirta vidutinės priežiūros priemonė, mokytis pagal pradinio, pagrindinio ir profesinio mokymo programas.

Lietuvoje į socializacijos centrus patenka nemaža dalis vaikų iš globos įstaigų, taip pat vaikų, kuriems paskirta minimalios priežiūros priemonė buvo neveiksminga, nesimokančių ar nelankančių mokyklos, jaunuolių kurių elgesys daro žalą ar kelia pavojų jiems patiems ar aplinkiniams. Daugelyje šalių visas minimalios ar vidutinės priežiūros priemonės vaikams skiria tik teismas (pavyzdžiui, Šveicarijoje, Lenkijoje (Šeimos teismas), Prancūzijoje, Airijoje (Vaiko teismas)). Kai kuriose valstybėse veikia dar ir kitos institucijos, kurių paskirtis labiau susijusi su prevencija ir pagalbos teikimu. Priemonės skyrimo pagrindas ir institucija, į kurią skiriamas nepilnametis, priklauso nuo to, į ką šalies nepilnamečių justicijoje orientuojamasi – bausti nepilnametį teisės pažeidėją ar ugdyti, o galbūt gydyti (Paurienė, 2015).

*Lietuvoje šiuo metu yra 6 socializacijos centrai, kurie užtikrina vaikų vidutinę priežiūros priemonę: Gruzdžių, Kauno vaikų, „Saulutė“, „Širvėna“, Vėliučionių ir Vilniaus vaikų socializacijos centrai. Vaiko vidutinės priežiūros priemonės skyrimo, vykdymo pradžios ir pabaigos tvarka yra reglamentuojama:*

- Lietuvos Respublikos vaiko minimalios ir vidutinės priežiūros įstatymu (2007) (specialistai gali sukurti vaiko teises ir teisėtus interesus bei visuomenės saugumo poreikius atitinkančią ir vaiko, turinčio elgesio sutrikimų, socializacijai, ugdymui bei socialinės, pedagoginės, psichologinės, specialiosios pedagoginės, informacinės arba kitos pagalbos teikimui skirtą vaiko minimalios ir vidutinės priežiūros priemonių sistemą, kuri padėtų vaikui įveikti susiformavusį neigiamą elgesį, išsiugdyti prasmingo individualaus ir visuomeninio gyvenimo sampratą);
- vaikų socializacijos centro veiklos modelio aprašu (2011) ir jo 2016 metų pakeitimu (nustatomas vaikų priėmimas ir išleidimas iš vaikų socializacijos centro, taip pat grupių sudarymo tvarka, švietimo pagalbos teikimas, ugdymo proceso organizavimas, vaiko elgesio ir dienos struktūros norminimas, reikalavimai įstaigos aplinkai, bendradarbiavimas);
- vaikų socializacijos centro parinkimo tvarkos aprašu (2011) (reglamentuoja vaikų socializacijos centro parinkimo vaikui kriterijus, tvarką, centrą parenkančią instituciją, asmens, atsakingo už įstaigos parinkimą, funkcijas).

Reglamentuotose dokumentuose apibrėžta, kad socializacijos centro paskirtis yra užtikrinti vaikų socializacijos centre apgyvendinto jaunuolio tinkamą ugdymą, jam teikiamą kvalifikuotą švietimo pagalbą ir kitas paslaugas, kurios padėtų siekti teigiamų vaiko elgesio pokyčių ir ugdytų jo vertybines nuostatas bei socialinius įgūdžius, padedančius tapti doru, savarankišku, atsakingu žmogumi, ir paruoštų jį savarankiškam gyvenimui visuomenėje.

**3 lentelė Amžius, nuo kurio iki kurio gali būti skiriama vaiko vidutinės priežiūros priemonė (pagal Paurienę, 2015)**

Valstybė	Amžius
Lietuva	Nustatytos tokio amžiaus ribos – nuo 14 (išskyrus tam tikras išimtis) iki 18 metų – atitinka užsienio valstybių teisinį reglamentavimą, jo taikymo praktiką ir Europos šalių vidurkį.
Šveicarija	Įstaigose, priklausomai nuo jų tipo, gali būti apgyvendinami vaikai nuo 6 iki 18 metų. Jaunimo teismo teisėjas gali skirti tik švietimo priemones 10–14 metų vaikams, o nepilnamečių laisvės atėmimo bausmės yra skiriamos tik turintiems ne mažiau kaip 15 metų.
Rusija	Atviro tipo įstaigos priima nepilnamečius nuo 8 iki 18 metų, o uždaro tipo – nepilnamečius nuo 11 iki 18 metų.
Estija	Paprastai tokia priežiūros priemonė skiriama vaikams nuo 12 metų, išimtiniais atvejais galima skirti ir vaikams nuo 10 metų, tačiau Estijos įstatymuose tokie išimtiniai atvejai nėra apibrėžiami.
Lenkija	Šios priemonės atitinkmuo (pataisos priemonės) skiriamas nepilnamečiams nuo 13 iki 17 metų, gali būti skiriamas ir neapibrėžtam laikotarpiui, – paprastai nepilnamečiams nuo 13 iki 16 metų, padariusiems tyčinių teisės pažeidimų. Edukacinių ir gydomųjų priemonių taikymo laikotarpis irgi nenustatomas, paprastai jos taikomos iki nepilnamečiui sueis 18 metų. Asmuo pataisos institucijoje gali pasilikti iki 21 metų.
Nyderlandai	Jaunimo globos institucijose gyvena ne tik 12–18 metų vaikai, bet ir vaikai, kuriems dar nėra suėję 12 metų. Tiek vaikai, nesulaukę baudžiamosios atsakomybės amžiaus, tiek vaikai, tokios amžiaus ribos sulaukę, laikomi tose pačiose institucijose.
Airija	Vaikas iki 16 metų laikomas vaikų sulaikymo mokykloje, nuo 16 iki 18 metų – vaikų sulaikymo centre. Airijos pataisos namuose gali būti 12–17 metų vaikai, profesinėse mokyklose – vaikai iki 12 metų (kai kuriais atvejais 12–16 metų vaikai). Teisingumo, lygybės ir teisinių reformų ministras vaikų sulaikymo centru gali paskirti bet kurią instituciją, kuri, jo nuomone, yra tinkama 16–18 metų sulaukusiems vaikams sulaikyti.
Danija	Į priežiūros centrus gali patekti vaikai, sulaukę 12 metų.
Belgija	Į atviro tipo priežiūros centrus gali patekti vaikai, sulaukę 12 metų, o į uždaro tipo priežiūros centrus – vaikai, sulaukę 14 metų.

Skirtingai negu amžiaus ribos, vidutinės priežiūros trukmė įvairių šalių teisės aktuose įtvirtinta gana panaši – nuo 1 iki 3 metų (žr. 3 lentelę). **Lietuvoje** vidutinės priežiūros priemonės trukmė – ne

ilgesnė kaip 1 metai, arba jei pratęsiama – iki 3 metų, tačiau ne ilgiau iki vaikai sueis 18 metų. **Latvijoje** taikoma vidutinės priežiūros priemonė – vaiko apgyvendinimas švietimo įstaigoje nuo 1 iki 3 metų, taip pat ne ilgiau, kol jis sulauks 18 metų. **Estijoje** ši priemonė skiriama iki 2 metų, bet ją būtina derinti su mokslo metų laiku. **Rusijoje** uždaro tipo įstaigoje nepilnamečiai gali būti laikomi iki 18 metų, tačiau ne ilgiau nei 3 metus. **Danijoje** teismo sprendimu atsiųstiems nepilnamečiams maksimalus buvimo laikas institucijoje – 1 metai. Teismas gali nuspręsti pratęsti laiką dar 6 mėn. Nepilnamečiams, kuriems reikalinga socialinė pedagoginė pagalba, Danijoje skiriamas ne ilgesnis kaip 2 mėn. buvimo institucijoje laikas, kuris, esant reikalui, gali būti pratęstas savivaldos administracijos: vaikams iki 15 metų – ne daugiau kaip 4 mėn., vyresniems nei 15 metų – ne daugiau kaip 12 mėn. **Prancūzijoje** priėmimo centruose nepilnamečiai paprastai prižiūrimi trumpai, auklėjimo centruose – iki 2–3 metų (Paurienė, 2015).

Tačiau, Valstybinio audito ataskaitoje (2013) yra teigiama, kad vidutinės priežiūros priemonės organizavimas Lietuvos socializacijos centruose nėra visiškai užtikrintas ir rezultatyvus, nes:

- vaikų socializacijos centrai nespacializuoti pagal vaikų amžių ir emocijų - elgesio sutrikimus;
- vaiko vidutinės priežiūros priemonės taikymo laikotarpį sumažinus iki 1 metų, išaugo priemonės termino pratęsimų ir pakartotinai grįžusių vaikų į socializacijos centrus skaičius;
- nepakankamai bendradarbiaujama siekiant pozityvios vaiko socializacijos;
- nevykdoma vaikų, išėjusių iš socializacijos centrų, resocializacija.

Kadangi, socializacijos centrų veikla nėra rezultatyvi, didžioji dalis visuomenės yra susidariusi neigimą įvaizdį apie šias įstaigas. Visuomenė priešiskai nusiteikusi paauglių, pasižyminčių delinkventiniu elgesiu, atžvilgiu, nes maža dalis paauglių pasitaiso pabuvę socializacijos centruose. Dauguma jų grįžta į tą pačią aplinką iš kurios buvo paimti. Derėti daugiau gilintis į kitų šalių geruosius pavyzdžius ir bandyti pritaikyti juos Lietuvos praktikoje.

Ar pasimokys iš patirties nusikalstamą veiką padaręs nepilnametis, priklausys ne tik nuo jo psichologinio subrendimo, bet ir nuo kitų asmenų, esančių šalia ir bandančių suprasti, kas vyksta. Elgesio korekcija yra sudėtingas procesas ir jame ypatingą misiją atlieka specialistai, bendraujantys ir dirbantys su nepilnamečiais (Žukauskaitė, 2012). Nevisavertė socializacija turi didžiulę įtaką susiformuoti delinkventinio elgesio apraiškoms. Socializacija yra daugiasluoksnis procesas, sudarytas iš daugelio komponentų (šeimos, visuomenės, mokyklos, kultūros, religijos.), kurių kiekvienas vaiko socializacijos procesui yra vienaip ar kitaip svarbus.

*Visuomenės normų nesilaikymas, teisės pažeidimai dažniausiai prasideda jauname amžiuje, kada vaikas arba paauglys patiria sunkių gyvenimo išbandymų, patenka į prastą reputaciją turinčias žmonių grupes. Norint užkirsti kelią ateities nusikaltimams, vaikai patenka į priežiūros ugdymo*



*įstaigas, tokias kaip socializacijos centrus, kuriuose jie tęsia bendrojo ugdymo programą, yra mokomi tinkamo elgesio normų, ugdomos vertybės. Tai vieta, kurioje yra galimybė skatinanti pozityvią socializaciją, taikant tinkamus ugdymo modelius, metodus, sukuriant pozityvią ugdymo(-si) aplinką, o svarbiausia – atitrūkstama nuo kasdienės aplinkos, draugų rato, šeimos ir pan.*

### **1.3. Kompiuterinių žaidimų klasifikacija šiuolaikinėje visuomenėje**

Pagrindinis visuomenės vystymosi elementas yra tobulėjimas, toks pats procesas vyksta ir su techninėmis priemonėmis – kompiuteriais. Nuo pirmųjų kompiuterių sukūrimo dienų kompiuterių projektuotojai siekė, kad kompiuteriai skaičiuotų sparčiau ir efektyviau. Vėliau, kai kompiuterių vartotojų ratas išaugo ir vis daugiau įvairių sričių specialistų norėjo naudotis kompiuteriu savo profesinėje veikloje, buvo pasirinkta ir kita kryptis – ribojant kompiuterių galią, mažinti kompiuterių kainą ir matmenis. Technologijų vystymosi pasekmę galima matyti šiandien, kadangi rinkoje yra atsiradę įvairių rūšių kompiuterių: nuo superkompiuterių iki žaidimų konsolių ir pan.

**Superkompiuteriai** - patys galingiausi informacijos apdorojimo įrenginiai, gebantys per vieną sekundę atlikti kelias dešimtis milijardų operacijų, atmintyje laikyti milžiniškus informacijos kiekius. Šie kompiuteriai dažniausiai naudojami mokslo ir inžinerijos programose, kuriose reikia sutvarkyti didelės talpos duomenų bazes ir atlikti didelį kiekį įvairių sudėtingų skaičiavimų (Rouse, 2008). Superkompiuteriai gerokai skiriasi nuo paprastų, su vienu ar dviem procesoriais. Jie dažniausiai atrodo kur kas įspūdingiau ir už didelius tarnybinių stočių kompleksus, kuriuose veikia šimtai procesorių. Tokio kompiuterio darbui užtikrinti būtinas ypač stabilus elektros energijos tiekimas, nepriekaištingas aušintuvas ir speciali programinė įranga, kuri, nustojus veikti nors vienam procesoriui, krūvį bematant paskirstytų kitiems įrenginiams. Superkompiuterių, kuriuos projektuoja solidžiausios pasaulio bendrovės, kaina kartais gali viršyti nedidelių valstybių metų biudžetą ([kompistorija.itgo.com](http://kompistorija.itgo.com)).

**Didieji kompiuteriai** – skirti didelės apimties skaičiavimams ir dideliame vartotojų skaičiui aptarnauti. Pagal skaičiavimo galimybes jie maždaug dviem eilėmis (šimtus kartų) nusileidžia superkompiuteriams. Didieji kompiuteriai dažniausiai naudojami stambių organizacijų skaičiavimo ir informacinių sistemų poreikiams realizuoti, pavyzdžiui skaičiuojant vartotojų statistiką, įmonės išteklių planavimą ar apdorojant finansinius sandorius ([www.businessdictionary.com](http://www.businessdictionary.com)).

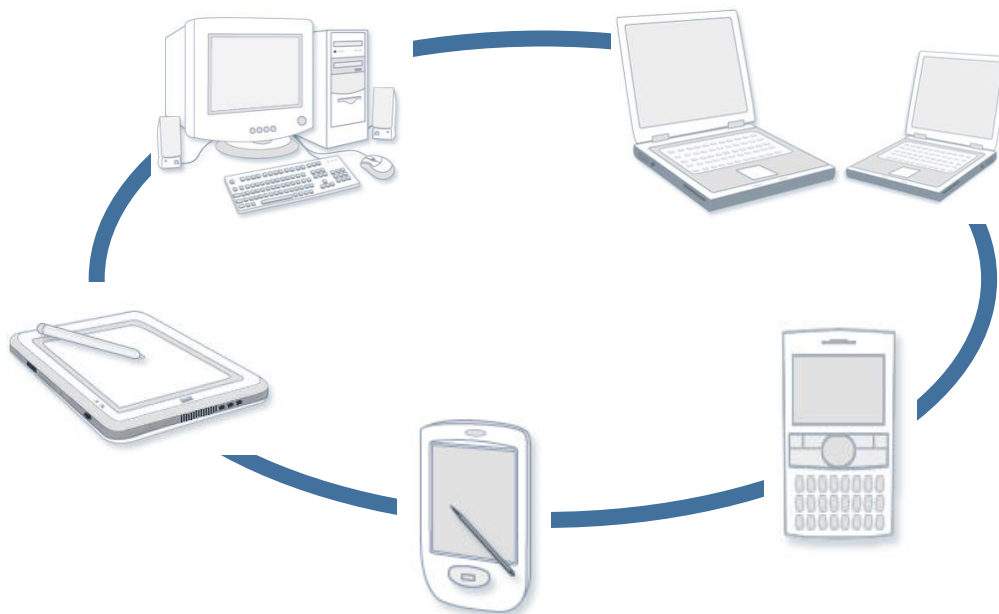
**Minikompiuteriai** - skirti vidutinės apimties skaičiavimams ir nedideliame vartotojų skaičiui aptarnauti. Kompiuteriai priklauso trečiajai kartai ir gali dirbti kaip atskiros darbo stotys arba daugiavietė sistema – prie jos gali būti jungiama keletas dešimčių terminalų ar asmeninių kompiuterių. Juos konstruojant buvo sukurta pirmoji programinė įranga, skirta vartotojui bendrauti su kompiuterine sistema – operacinė sistema ([kompiuteritipaiirjcharakteristikos.weebly.com](http://kompiuteritipaiirjcharakteristikos.weebly.com))

**Tinklo kompiuteriai** – prie kompiuterių tinklo prijungti asmeniniai kompiuteriai, kurie neturi standžiojo disko arba turi nedidelės talpos standųjį diską. Specialusis tinklas – tai laikinas ryšys tarp kompiuterių ir įrenginių, naudojamas konkrečiam tikslui, pvz., dokumentų bendrinimui susitikimo metu arba žaidžiant kelių žaidėjų kompiuterinius žaidimus (windows.microsoft.com).

**Asmeniniai kompiuteriai** - yra sukurti naudoti vienam asmeniui vienu metu. Staliniai kompiuteriai sukurti naudoti prie rašomojo stalo arba stalo. Paprastai jie yra didesni ir galingesni nei kitų tipų asmeniniai kompiuteriai. Staliniai kompiuteriai pagaminti iš atskirų komponentų. Pagrindinis komponentas, vadinamas sistemos vienetu, dažnai yra stačiakampis korpusas, esantis ant arba po stalu. Kiti komponentai, pvz., monitorius, pelė ir klaviatūra, jungiami prie sistemos vieneto (windows.microsoft.com).

**Nešiojamieji kompiuteriai** – mažesnių matmenų lengvi (sveriantys mažiau nei 3kg) asmeniniai kompiuteriai, kurie sunaudoja mažiau energijos ir todėl, maitinami akumuliatoriais, gali dirbti keletą valandų. Tai asmeninis kompiuteris mobiliam naudojimuisi. Nešiojamo kompiuterio sudėtyje yra tipiniai stacionaraus kompiuterio komponentai – ekranas (matrica), klaviatūra, įvesties įrenginys, atstojantis pelytę bei garsiakalbiai. Šie kompiuteriai yra klasifikuojami į pilno dydžio nešiojamuosius, internetinius, planšetinius, ultra mobiliuosius, delninius bei tvirtus nešiojamuosius kompiuterius (robinesa.lt).

Microsoft, savo oficialiame puslapyje išskiria penkis asmeninių kompiuterių tipus, kurie gali jungtis tarpusavyje ir jų pagalba galima lengviau dalintis informacija, bendrauti, žaisti bei atlikti kitas reikiamas funkcijas:



2 pav. Šių laikų kompiuteriai

**Žaidimų kompiuteriai (konsolės)** – tai kompiuteriai, kurie specialiai sukurti kompiuterinių žaidimų programoms vykdyti ir jungiasi prie kitų vaizdo prietaisų, pavyzdžiui televizoriaus. Žaidėjas žaidžia žaidimus naudodamiesi kontrolierius, rankinius prietaisus su mygtukais ir valdikliu ar pagalvėlės. Galima išskirti šiuos žaidimų kompiuterius, kurie yra žinomi visame pasaulyje, kadangi jų gamintojai visą laiką konkuruoja tarpusavyje, dėl geresnės konsolės kokybės: Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo GameCube, ir Nintendo Wii ([www.webopedia.com](http://www.webopedia.com)).

Kaip teigia Jokūbauskas ir Rakauskas (2013), Kompiuterinis žaidimas yra kompiuterinė programa. Žaidimo veiksmas vyksta kompiuterio ekrane priešingai negu realiame žaidime, kuriame yra fiziniai objektai, betarpiškas bendravimas, fiziniai pojūčiai. Visa tai pakeičia virtualūs objektai, erdvė. Norint įvaldyti kompiuterinius žaidimus pasikeičia reikalingi įgūdžiai, kuriuose svarbiausia reakcija, rankų miklumas. Žaidėjas turi priimti sprendimus nuo kurių priklauso žaidimo eiga ir žaidimo pabaiga. Kad žaidimas patiktų ir būtų žaidžiamas, jis turi turėti subalansuotą žaidimo mechaniką. Žaidimas taip pat privalo turėti aiškų tikslą, jei žaidimas ilgas jame gali būti ir tarpinių tikslų.

Anot Targamadzės ir Butkutės (2010), kompiuterinių žaidimų kūrėjo specialybė nėra tapatinama su didaktinėmis žiniomis, iš esmės dėl pačios koncepcijos – žaidime nėra „mokytojų“, geriausiu atveju „padėjėjai“. Žaidimų kūrėjams skirti vadovėliai nurodo keletą kūrimo elementų nuorodų, tačiau konkretesnių aprašų nėra išskirta. Galima teigti, kad kuriant kompiuterinius žaidimus, kūrėjo pagrindinis tikslas žaidime dažniausiai nebūna orientuotas į pagrindinius mokomuosius dalykus, tačiau, kaip ir kitose aplinkose, taip ir kompiuterinių žaidimų virtualioje aplinkoje, galima atrasti naudingos informacijos. Žinoma, šią informaciją būtina identifikuoti bei analizuoti, kitaip ji bus nereikšminga.

Internetinėje erdvėje, žiniasklaidoje galima stebėti, kaip kinta kompiuterinių žaidimų rinka. Žaidimai yra nuolat kuriami, išleidžiami ir pateikiami vartotojui, kuris taip pat nuolat renkasi. 1 lentelėje yra pateikti šiuo laikotarpiu populiariausi kompiuteriniai bei video žaidimai. Kaip galima pastebėti, skirtingose internetinėse svetainėse duomenys yra skirtingi. Tai reiškia, kad šiuo metu yra ganėtinai didelis žaidimų pasirinkimas, o žaidėjai negali būti vieningos nuomonės, kadangi kiekvienas asmuo turi skirtingus pomėgius bei norą praleisti savo laisvalaikį.

**4 lentelė Populiariausi kompiuteriniai/video žaidimai**

<a href="http://arnoldasreimeris.wikispaces.com">arnoldasreimeris.wikispaces.com</a>	<a href="http://www.metacritic.com">www.metacritic.com</a>	<a href="http://www.pcgamer.com">www.pcgamer.com</a>	<a href="http://www.gamespot.com">www.gamespot.com</a>	<a href="http://www.digit.in">www.digit.in</a>
Diablo III	<a href="#">Grand Theft Auto V PC</a>	Half-Life 2	<a href="#">The Witcher 3: Wild Hunt</a>	Call of Duty: Advanced Warfare
Assassin's Creed III	<a href="#">Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</a>	Mass Effect 2	Fallout 4	<a href="#">Bioshock Infinite</a>

4 lentelės tęsinys kitame puslapyje

<a href="http://arnoldasreimeris.wikispaces.com">arnoldasreimeris.wikispaces.com</a>	<a href="http://www.metacritic.com">www.metacritic.com</a>	<a href="http://www.pcgamer.com">www.pcgamer.com</a>	<a href="http://www.gamespot.com">www.gamespot.com</a>	<a href="http://www.digit.in">www.digit.in</a>
DOTA 2	<a href="#">The Witcher 3: Wild Hunt</a>	<a href="#">Bioshock</a>	<a href="#">Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</a>	Company of Heroes 2
Max Payne 3	Journey	Team Fortress 2	Rocket League	Gone Home
<a href="#">Grand Theft Auto: IV</a>	Undertale	The Elder Scrolls V: Skyrim	Kerbal Space Program	FIFA 14

Kompiuteriniai ir video žaidimai turi savo klasifikacijas, pagal kurias galima suprasti, kokio tipo yra žaidimas. Tokiu principu galima tikėtis surasti norimą ir patinkamo žanro žaidimą, kuris atitiks asmens poreikius. Apsilankius įvairiuose internetiniuose puslapiuose (žr. 5 lentelę) galima pastebėti, kad klasifikacijų yra daugybė, tačiau galima išskirti pagrindines, kurios kartojasi, tai yra: daugelio žaidėjų (MMO), simuliaciniai, nuotykių, strateginiai, dėlionės, veiksmo, kovos, pirmo asmens šaudyklės (FPS), RPG, veiksmo RPG, švietimo, sukryžminto žanro žaidimai.

**5 lentelė Kompiuterinių/video žaidimų klasifikacijos**

Google Play	Games.lt	food4gamers	gamefly	thoughtcatalog	steampowered
Dėlionės	Arkadinai	AutoMoto	Veiksmo / Nuotykių	Daugelio žaidėjų (MMO)	Veiksmo
Kazino	Daugelio žaidėjų (MMO)	Konsolių žaidimai	Animaciniai	Simuliaciniai	Nuotykių
Kortos	Strateginiai	PC žaidimai	Anime	Nuotykių	Daugelio žaidėjų (MMO)
Lenktynės	Galvosūkių	RPG	Šeimai	Realaus laiko strategija (RTS)	Lenktynės
Loginiai	Imitatoriai	Šaudyklės	Siaubo	Puzle	RPG
Mokomieji	Kazino	Sporto	Muzika	Veiksmo	Simuliaciniai
Muzika	Kortos	Strateginiai		Šaudyklės	Sporto
Nuotykių	Kovos	Veiksmo / Nuotykių		Kovos	Strategijos
Simuliaciniai	Lenktynių			Pirmo asmens šaudyklės	
Sporto	Medžioklės			Sporto	
Stalo	Mokomieji			RPG	
Strateginiai	Muzika			Mokomieji	
Vaidmenų	Nuotykių				
Veiksmo	Pirmo asmens šaudyklės				

5 lentelės tęsinys kitame puslapyje

Google Play	Games.lt	food4gamers	gamefly	thoughtcatalog	steampowered
Žodžių	Realaus laiko strategija (RTS)				
	Šaudyklės				
	Siaubo				
	Skraidymo				
	Šokių				
	Sporto				
	Stalo				
	Trečio asmens šaudyklės				
	Veiksmo				
	Žaidimas vaidmenimis (RPG)				
	Žūklė				
	Istoriniai				

Kompiuteriniai žaidimai pasižymi įvairove, kurių yra skirtingų kategorijų ar žanrų. Dauguma žaidimų gali būti laikomi daugiau nei vieno žanro. Pavyzdžiui, futbolo žaidimas galėtų būti laikomas sporto žaidimas, taip pat imitavimo žaidimas. Taigi, galima išskirti pagrindinius kompiuterinių žaidimų žanrus, kurie daugiausiai dominuoja šiuolaikinės visuomenės rinkoje:

1. Daugelio žaidėjų (MMO). Šie žaidimai yra žaidžiami per LAN (vietinio tinklo) arba internetu. Žaidėjai naudojami tinklu ir bendrauja su kitais žaidėjais virtualiame žaidimų kambarys. Yra galimybė žaisti prieš žmones iš viso pasaulio. Šių žaidimų kūrimas yra susijęs su tūkstančių programavimo valandų (Hurst, 2015).

2. Simuliaciniai. Šių žaidimų pagrindinė idėja yra realaus pasaulio transporto priemonių valdymas, tokių kaip automobilių, motociklų, tankų, laivų, orlaivių ir kt. Tai suteikia galimybę išmokyti valdyti transporto priemones naudojantis simuliaciniais įrenginiais. Taip pat, galima teigti, kad daugelis pilotų, prieš imdamiesi realaus skrydžio, mokomi naudojantis lėktuvo simulatoriais (Hurst, 2015).

3. Nuotykių. Dažniausiai yra vieno žaidėjo žaidimai ir pateikiami fantazijos ar nuotykių pasaulyje. Žaidimas pradedamas žaidėjo charakterio priešistore ir leidžia žinoti, kokia yra pagrindinis žaidimo tikslas (misija). Žaidžiantysis pats turi išsiaiškinti, kaip užbaigti misiją. Šio žanro žaidimuose svarbiausia yra siužetas, istorija, kuri būna iš anksto sukurta, nors dažnai ir žaidėjas gali ją kažkiek lemti (pasirinkdamas, ką šnekėti su kitais veikėjais, atlikdamas vieną dalyką pirma kito ir kt.). Tai – vienas istorijos perteikimo būdų ir tokie žaidimai savo prasme atitinka knygas, filmus ir spektaklius (arnoldasreimeris.wikispaces.com).

4. Strateginiai. Šio žanro žaidimuose svarbiausia yra poreikis mąstyti. Čia žaidėjas vadovauja tam tikrai sistemai – pvz., valstybei ar kompanijai – tačiau, skirtingai nuo simulatoriaus, tikroviškumas čia nesureikšminamas; daug kas yra abstraktu ir labiau orientuota į žaidimo įdomumą, nei į tikroviškumą. Pavyzdžiui, į karinę taktiką orientuotose strategijose ekonominiai ir politiniai valstybės valdymo aspektai gali būti visiškai supaprastinti arba jų visai nebūti. Strategijos savo prasme atitinka stalo žaidimus (tokius, kaip šachmatai ar Monopolis). Šis žanras dar skirstomas į ėjimų ir realaus laiko strategijas; taip pat karo ir ekonomines strategijas; valstybės valdymo ir verslo valdymo strategijas (pastarosios kartais įvardijamos simulatoriais) ir kt. Atskira žanro atšaka – taktiniai žaidimai, kuriuose valdoma grupė (karinių) vienetų. Svarbiausia taktinio žaidimo dalis – taktinis kovų vykdymas, atsisakant strategijoms būdingos ekonominės, išteklių valdymo dalies (arnoldasreimeris.wikispaces.com).

5. Dėlionės. Šie žaidimai nukreipti į tuos asmenis, kurie mėgsta spręsti sudėtingus galvosūkius. Žaidime yra įvairių lygių, nuo pradedančiojo iki eksperto. Tai yra smegenų žaidimai, be galimybės dalyvauti pačiame veiksmo (Hurst, 2015).

6. Veiksmo. Šio žanro žaidimuose svarbiausia yra jų atpalaiduojanti, linksminanti vertė. Čia dažniausiai reikia greitos reakcijos, įgūdžių greitai tinkamai panaudoti valdymo priemones. Savo prasme tokie žaidimai atitinka sportą (kaip laisvalaikio praleidimo būdą – tačiau, be abejo, ne kaip sveikatos stiprinimo priemonę). Į šį žanrą įeina šaudyklės, muštynių žaidimai ir kt. (Hurst, 2015).

7. Kovos. Kovų žaidimai žaidžiami vienas prieš vieną su oponentais, uždaroje vietoje. Žaidžiant tokio tipo žaidimą, reikalingi geri refleksai bei mokėjimas naudoti visas kontrolės kombinacijas. visų gesinimo juda rūšių (Hurst, 2015).

8. Pirmo asmens šaudyklės (FPS). Tai žaidimai, kai žaidėjas yra pagrindinis herojus, o žaidimas yra matomas per valdomo avataro akis (Hurst, 2015).

9. RPG. Tai sudėtingesni žaidimai, kuriuos žaidžiant žaidėjui reikia valdyti savo herojų pvz.: parodyti kur jam reikia eiti, ką padaryti. Šio žaidimo metu reikia ugdyti tam tikras savo herojaus savybes. Šio žanro žaidimai yra agresyvaus turinio (Nekrasova, Nekrasova, 2008).

10. Veiksmo RPG. Tai mišraus žanro žaidimai. Šiam žanrui priklausančiuose žaidimuose žaidėjui taip pat reikia valdyti herojų ir ugdyti tam tikras šio herojaus savybes. Tačiau yra viena bendra sąlyga šio žanro žaidimams, jog juos žaidžiant negalima naudotis kompiuterio pelės pagalba. Dažniausiai šiam žanrui priklauso agresyvaus turinio žaidimai (Nekrasova, Nekrasova, 2008).

11. Švietimo. Nors daugelis tėvų ir mokytojų skundžiasi vaizdo žaidimais, yra sukurtų puikių mokomųjų žaidimų, kurie gali padėti mokymosi procese. Daugelio dalykų treniruokliai, kuriais naudojantis mokymosi procesas darosi įdomus. Dar viena iš žaidimų rūšių yra bandymai, kuomet galima atsakyti į klausimus iš duotų kelių atsakymų variantų (Hurst, 2015).

12. Sukryžminto žanro žaidimai. Tai galima vadinti visų žanrų žaidimų mišiniu, nes jie sukurti visų kitų žanrų žaidimų pagrindu (Nekrasova, Nekrasova, 2008).

Kaip pastebėta, skirtingas kompiuterinio ar video žaidimo tipas sukelia vis kitokius pojūčius, kurių dėka žaidėjas turi galimybę išmokti įvairių naujų gebėjimų bei patobulinti turimus. Kai kurių žaidimų dėka, yra galimybė bendrauti su kitais asmenimis, vykdyti bendras veiklas, mokytis vieniems iš kitų.

Informacinėje visuomenėje atsiranda vis daugiau neaiškumų, galinčių sukelti baimės ir nesaugumo jausmą nemažai daliai šalies piliečių. Dažnai tie pavojai atrodo didesni negu yra iš tikrųjų, o jų įtaka paprastai priklauso nuo bendrojo išsilavinimo lygio (Informacinių technologijų..., 2002). Kaip IKT trūkumus galima būtų įvardinti:

- nerimą (daugelis žmonių vengia kompiuterių arba naudodamiesi jais jaučia didelį nerimą, nes bijo sugadinti kompiuterį, prarasti kontrolę, pasirodyti kvaili ir neišmanantys);
- susvetimėjimą (žmonės vis daugiau laiko praleidžia prie kompiuterių, jie gali mažiau domėtis kitais žmonėmis);
- įsibrovimą į privatų gyvenimą (oro linijos, telefonai, bankai, medicina, teisė, darbuotojų duomenys gali daug pasakyti apie asmenį ir konfidencialios žinios tampa nesaugios);
- nedarbą ir darbo vietų mažinimą (didėjant automatizavimui, produktyvumas ir bendras užimtumas didėja, bet kai kurios darbo vietos gali tapti ne tokios reikšmingos ar būti panaikintos) (Rutkauskienė, D, 2003, p. 255)

Kompiuteris orientuotas į visas žmonių amžiaus grupes, tačiau jo panaudojimo galimybes priklauso nuo asmens kompetencijos naudotis šiuo įrenginiu. Pavyzdžiui suaugusieji kompiuterį dažniau naudoja darbo reikmėms, o vaikai – žaidimams. Tačiau kompiuteriniai žaidimai gali sukelti žymias psichologines apkrovas. Įdomūs žaidimai reikalauja ypatingo susikaupimo ir įtampos, kurių nebūna įprastinėse gyvenimo situacijose. Ilgas žaidimas kompiuteriu nuvargina ne tik akis, bet ir smegenis, ilgainiui žaidžiant kompiuteriu išugdomas pasyvumas. Žmogus tampa irzlus, nieko nebenori veikti, taip pat ir mokytis. Kompiuteryje randama paguoda, žmogus ima gyventi uždara kompiuterinį gyvenimą (Informacinių technologijų..., 2002).

Informacinių komunikacinių technologijų keliami pavojai ugdymo įstaigose:

1. pagundos (žaidimai „hakerystė“) moksleiviams savo žinias informacinių technologijų srityje nukreipti ne vien sėkmingo mokymosi tikslams;
2. neribota prieiga prie informacijos – interneto informaciniai ištekliai begaliniai, ir moksleivis gali nesugebėti tinkamai pasirinkti ir nukreipti savo veiklą netinkama linkme – tam būtina mokytojo parama ir informacija;
3. tradicinių mokymo įgūdžių praradimas – darbas kompiuteriu turi papildyti ir išplėsti ugdymo proceso galimybes, o ne skatinti jų atsisakyti;

4. išaugęs mokiniui pateikiamos informacijos kiekis – naudojant IT, informacijos perdavimo greitis ir kiekis padidėja, todėl kyla pavojus viršyti leistinas mokinių krūvio normas;

5. sveikatos problemos – besaikis moksleivio ar mokytojo darbas elektroninėje erdvėje gali pakenkti dirbančiojo sveikatai (Informacinių technologijų..., 2002).

Nors vaikai kompiuterį neretai suvokia kaip žaislą, žaidimo priemonę, mokydamiesi jie įsitikina, kad kompiuteriu racionalizuojamas mokymasis. Kompiuteriniu mokymu nuo vaizdinio mąstymo pereinama prie simbolinio, tačiau kyla grėsmė perkrauti vaizdinę jutiminę sistemą aplenkiant lytėjimą, uoslę, skonį, iš dalies ir klausą. Ekране matomas vaizdas papildomas gausybe valdymui skirtų elementų, kurie žadina smalsumą, o kartu ir galimybę atitrūkti nuo ugdymo proceso. Yra ir teigimas aspektas, informacinės technologijos leidžia taikyti individualų, diferencijuotą mokymą, o tai tradicinėje pamokinėje sistemoje yra pakankamai sudėtinga. Naudodamas kompiuterį, mokytojas kiekvienam gali skirti darbą, tuo metu atitinkantį ugdytinio galimybes. Kompiuteris taip pat gali stebėti užduoties vykdymą ir išsamiai informuoti, kaip ji atlikta. Dar daugiau – vos pradėjus dirbti, atsižvelgus į mokinių atsakymus, užduotį galima koreguoti – ją sunkinti ar lengvinti. Vadinasi, ji individualizuojama ir asmeniškai adresuojama (Informacinių technologijų..., 2002). Tačiau reikėtų atkreipti dėmesį į psichologinius mokinių informacijos įsiminimo tipus, nes vieni geriau įsimena garsinę, kiti – vaizdinę informaciją. Kompiuterinės programos dažniausiai būna universalios ir negali prisitaikyti prie dirbančio kompiuteriu mokinio suvokimo. Tokiu atveju kompiuteris turėtų būti tik viena iš sudėtinių mokymo proceso dalių.

Nemaža dalis tyrimų vyksta analizuojant kompiuterinius žaidimus priešinga kryptimi, t.y. ne numatant jų poveikio pedagoginėje sistemoje ir projektuojant galimus panaudojimo metodus pedagoginės sistemos kontekste, bet eksperimentuojant ir įvertinant teigiamą poveikį besimokančiajam bei nustatant ryšius su mokymosi poveikiu. Targamadzė ir Butkutė (2010) savo straipsnyje analizuoja Prensky (2007), Gee (2003) tyrimus ir išskiria kompiuterinių žaidimų tipus, kurie pripažinti kaip labiausiai tinkantys naudoti ugdymo situacijose:

- planavimo ir problemų sprendimo žaidimai. Šių žaidimų pagrindas yra žinojimas, kaip išnaudoti žaidimų mokymosi potencialą - geras vaidmenų atlikimo, simuliacinio arba nuotykių žaidimas, kuris neturi smurto elementų. Tokie žaidimai taip pat susideda iš strateginio planavimo ir problemų sprendimo, įgalina bendrą suvokimą, kuris turi būti suprastas ir įsimintas.
- nuotykių žaidimai savo esme gerina skaitymo ir stebėjimo įgūdžius, nes priverčia žaidėjus atidžiai skaityti ir įsižiūrėti į vizualines detales tam, kad galėtų planuoti strategiją.
- simuliaciniai žaidimai praplečia mokinių bendrąsias žinias, suteikia realaus gyvenimo patirties, kurios kitu būdu nepavyktų įgyti bei pagerina loginio mąstymo įgūdžius - žaidėjams gali reikėti parinkti problemos sprendimo metodus ir sudėti juos nuoseklia tvarka, kad galėtų sekti žaidimo eigą. Žemėlapių skaitymo įgūdžiai dažnai naudojami kaip simuliacinio sudėtinis



komponentas, kai kuriuose simuliacinio ir vaidmenų atlikimo žaidimuose žaidėjai patys privalo sukurti žemėlapius ir paruošti užrašus.

Kaip galima pastebėti, *nebūtinai mokomieji žaidimai gali būti taikomi ugdymo procese*. Kompiuteriniai / video žaidimai visų pirma turi būti įdomūs ir patrauklūs žaidėjams, tik tokiu atveju bus įsitraukimas į žaidimo procesą ir galimai ugdytiniai ko nors išmoks, išsiugdys, gaus pozityviai socializacijai priskiriamų elementų.

*Kompiuterių įvairovė šių laikų visuomenėje yra gana didelė, pasirinkimas ir prieinamumas taip pat. Asmuo renkasi įrenginį pagal savo poreikius ir galimybes, taip pat kaip ir programas ar žaidimus, kuriais naudosi jo pagalba. Viena iš pagrindinių ugdytojų užduočių yra išugdyti jaunuolį sugebantį sąmoningai ir kritiškai atsirinkti norimą gauti ir naudoti informaciją. Kaip jau minėta, žaidžiant kompiuterinius žaidimus nėra mokytojų, gali būti tikrai padėjėjai, kurie iškilus sunkumams nukreips reikiama linkme. Siekiant pozityvios socializacijos taikant kompiuterinius / video žaidimus, reikia tinkamai atrasti žaidimą, kuris ne tik atitiktų ugdytinio keliamus reikalavimus, bet ir turėtų tam tikrą ugdymo vertę. Žaidimai gali būti ne tik mokomojo tipo. Simuliaciniai, nuotykių, veiksmo ir kt. žaidimai taip pat turi ugdymo savybių, tačiau norint juos atrinkti ir taikyti siekiant sėkmingo socializacijos momento, reikia kompetentingo asmens, kuris sugebėtų tai atlikti.*

#### **1.4. Kompiuterinių žaidimų įtaka pozityviai paauglių socializacijai**

Lukoševičiūtė (2013) teigia kad, siekiant jaunus žmones paskatinti pozityviau pažvelgti į gyvenimą, visuomenės narius, taip pat laikytis visuomenėje nusistovėjusių normų ir vertybių, buvo pradėtas resocializacijos procesas, kurio metu jauni žmonės yra skatinami keisti požiūrį į savo gyvenimą, problemų sprendimą, užsiimti naudinga veikla, įvairių IKT pagalba. Pasak Kvieskienės (2007), pozityvioji socializacija - nauja socialinio ugdymo dinamiką nusakanti sąvoka, apibūdinanti vaikų poreikius ir profesionalų galimybes integruoti vaikus ir jaunuolius į grupes, visuomenę ir stebėsenos būdu vertinti, kaip ši ugdymo paradigma veikia ir daro įtaką vaiko gerovei. Pozityviosios socializacijos ugdymo paradigma susijusi su laisvu ugdymu visą gyvenimą.

IKT gali būti naudojama kaip informacijos pasisavinimo priemonė mokymo ir mokymosi praktikoje. Ši priemonė taip pat gali sustiprinti galimybes dalintis prieinamais šaltiniais: knygų sąrašais, žurnalais, mokymosi priemonėmis (Kumar, 2009). Taip pat IKT ir interneto sklaida išplečia žinių perdavimo ir efektyvaus taikymo galimybes, spartina žinių visuomenės kūrimo procesą ir verčia keisti mokymo technologijas, mokymo sistemą (Kankevičienė ir kt., 2010). Anot autorių, IKT vis dažniau naudojamos norint pagerinti mokymąsi ir mokymosi pasiekimus. Pagrindiniai dalykai, kuriais grindžiamas šių metodų naudojimas - mokymas ir mokymasis. Ugdymo procesas tampa visaverčiu aktyviai dalyvaujant mokiniui, mokytojui ir bendruomenei.

Reikia žinoti, kad IKT tėra tik technologija, kuri savaime nėra sprendimas, o tik tam tikra priemonė, įgalinanti priimti teisingus, racionalius ir efektyvius sprendimus. Technologijos nebuvimas edukacines pastangas pasmerkia nesėkmei, kadangi dauguma šių laikų visuomenės vaikų yra išaugę technogeninėje aplinkoje. Jaunuoliai lydimi skaitmeninių technologijų negali būti sėkmingai ugdomi mokykloje, ignoruojančioje IKT sukeltus pokyčius. Šiuolaikinius reikalavimus sau kelianti ugdymo institucija privalo mažinti atotrūkį tarp vaiko lūkesčių ir technogeninių poreikių, nes tik taip galima užtikrinti šių dienų iššūkius atitinkančią ugdymo kokybę (Ramanauskas, 2006).

Slavickaitė (2008) teigia, kad informacinių komunikacinių technologijų, kompiuterinių mokymo programų plėtra kardinaliai keičia mokytojo vaidmenį. Šiame ugdymo procese mokytojas, kuris yra informacijos turėtojas ir perteikėjas tampa mokytoju – mokymosi proceso organizatoriumi, mokymosi galimybių kūrėju, mokymosi patarėju, partneriu, tarpininku tarp moksleivio ir įvairių šiuolaikinių informacijos šaltinių. Informacinės technologijos nesumažina mokytojo kaip ugdytojo, tradicijų perdavėjo ir plėtotojo vaidmens, kadangi jos negali pakeisti gyvo mokytojo žodžio. Norint įtraukti kompiuterinius žaidimus į vaikų ugdymo procesą, mokytojas ar kitas švietimo pagalbos specialistas tam puikiai tinka, o kontrolę taip pat užtikrina ir dalinai uždara ugdymo institucija, pavyzdžiui socializacijos centras.

Kompiuterinis žaidimas - žaidimas žaidžiamas naudojant kompiuterį. Šiuo metu kompiuteriniu žaidimu laikomas tas žaidimas, kuris žaidžiamas asmeniniu kompiuteriu. Taip pat kompiuteriniais žaidimais vadinami ir video žaidimai. Skirtumas tarp jų tas, kad video žaidimai žaidžiami kompiuteriu, kurio pagrindinė paskirtis – žaidimai. Šis kompiuteris vadinamas žaidimų kompiuteriu (konsole) ([www.mokslas.net](http://www.mokslas.net)).

Pasak Grinevičienės (2002), kompiuteriniai žaidimai yra reali arba hipotetinė žaidimų situacija sumodeliuota elektroninėje mašinoje. Autorė taip pat teigia, kad jie yra svarbūs vaiko protinių sugebėjimų ir asmeninių savybių raidai. Kompiuteriniai žaidimai skatina vaikų kūrybinę vaizduotę, lavina reakciją, įtvirtina konstravimo ir modeliavimo įgūdžius, formuoja pasaulio vaizdinius, teikia pažintinę informaciją, moko disciplinos, atsakomybės, ugdo strateginį mąstymą, orientavimąsi erdvėje, erdvės planavimą.

Dėl vaizdo žaidimų sėkmės ir populiarumo, negali būti jokių abejonių - jie yra mūsų kultūros dalis, taip pat kaip knygos, filmai, televizija ir kitos žiniasklaidos formoms dalys. Galima teigti, kad vaizdo žaidimai dažniausiai yra įkvėpti naudojantis knygomis ir filmais, o ne atvirksčiai. Šie žaidimai turi potencialo būti daugiau nei tik pramogų šaltinis, kaip knygos, filmai ar televizija. Žaidimus, kaip mokymo ar švietimo dalį, priemonę naudoja vyriausybės agentūros, kariuomenė, ligoninės, pelno nesiekiančios organizacijos, korporacijos ir mokyklos. Rimtų žaidimų (Serious Games) tikslas: mokomieji žaidimai skirti šviesti, praktikuotis, mokytis, padėti žaidimo dalyviams išmokti priimti

sprendimus ir sužinoti, ką jie išmoko iš kitų pramoginių žaidimų (Michael, Chen, 2005). Tokie žaidimai taip pat gali būti pritaikyti ir siekiant pozityvaus socializacijos proceso.

Jayakanthan (2002) teigia, kad šių dienų visuomenėje populiariausia programinės įrangos dalis yra būtent kompiuteriniai žaidimai, kurie įtraukia visų amžiaus grupių žmones. Šių dienų paaugliai gyvena *kompiuterinių žaidimų erdvėse*, kuriuose bendrauja ir su kitais žmonėmis. Online žaidimai tampa subkultūra su savo susibūrimo vieta, simboliais ir situacijomis. Žaidimai kaip visuma yra vienas iš įdomiausių būdų mokiniams mokytis naujų dalykų. Reikia suvokti, kad be tinkamų metodikų, kompiuteris negali realizuoti savo potencialo kaip mokymosi įrankis. Norėdami visiškai išnaudoti skaitmeninių technologijų galią klasėje, turime pabrėžti sistemos kūrimo būtinybę, kuri užtirtintų kompiuterių diegimą švietimo srityje.

Tačiau yra ir neigiamų šio virtualaus pasaulio aspektų. Pasalaukaitė (2012) nagrinėja, kaip įsitraukimas į kompiuterinių žaidimų žaidimą siejasi su paauglių agresyviu elgesiu. Atlikto tyrimo rezultatai parodė, kad didesnis įsitraukimas į kompiuterinį žaidimą siejasi su didesne fiziniu agresyviu elgesiu tarp merginų. Fizinis agresyvus elgesys tarp vaikinių nesiskiria skirtingo įsitraukimo į žaidimus grupėse. Verbalinis agresyvus elgesys vienodai būdingas tiek mažiau įsitraukusiems į kompiuterinius žaidimus paaugliams, tiek ir daugiau įsitraukusiems. Taip pat yra teigiama, kad didesnis įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus nesisieja su didesniu priklausomybę sukeliančių medžiagų vartojimu tarp vaikinių, tačiau siejasi su didesniu merginų alkoholio ir kitų narkotinių medžiagų vartojimu.

Anot Šerkšnienės (2013), moksliniai tyrimai rodo, kad kompiuteriai stipriai veikia šias vaiko gyvenimo sritis:

- ugdymą (Yra daug kompiuterinių programų, kurios padeda ugdyti vaikų matematinius, loginio mąstymo, kalbos ir kitus įgūdžius. Šios programos palengvina mokymąsi);
- laisvalaikį ir socialinius ryšius (Dauguma vaikų labiau mėgsta žaisti nei mokytis.. Kompiuteriai ir internetas labai stipriai pakeitė bendravimo būdus. Socialiniai tinklai, SMS, el. paštas padeda bendrauti su vaikais po pamokų ar atostogų metu, plėsti pažinčių ratą, susipažinti su naujais žmonėmis iš tolimesnių kraštų);
- sveikatą (Nuo tam tikro amžiaus vaikai pradeda domėtis sveikata, kūno fiziologija, mityba. Vaikų smalsumas verčia ieškoti atsakymų internete).

Tiek žiniasklaidoje, tiek mokslinėje literatūroje galima rasti teigiamus ir neigiamus kompiuterinių ir video žaidimų bruožus. Abiejų reiškinių yra gana nemažai, bet galima pastebėti (žr. 6 lentelę), kad neigiami kompiuterinių/video žaidimų bruožai yra neatsiejami nuo per didelio, nekontroliuojamo, nesaikingo žaidimo laiko. Norint pasiekti teigiamų pozityvios socializacijos rezultatų žaidžiant žaidimus su kompiuteriais, visų pirma reikia pasirinkti tinkamą žaidimą, nusistatyti žaidimo tikslą ir išsiaiškinti naudingumo aspektus, kontroliuoti žaidimo proceso laiką.

Visą proceso vykdymą turėtų stebėti suaugęs asmuo, o geriausiai švietimo pagalbos specialistas, kadangi vaikas ne visada sugebės tinkamai pasirinkti. Delinkventinio elgesio vaikams ši veikla galėtų būti užtikrinama socializacijos centruose, kadangi laikantis šių principų, galima pasiekti ir pozityvių socializacijos reiškinių.

**6 lentelė Kompiuterinių/video žaidimų bruožai (pagal Paturel (2014), Shapiro (2014),  
www.raisesmartkid.com)**

<b>Teigiami kompiuterinių/video žaidimų bruožai:</b>	<b>Neigiami kompiuterinių/video žaidimų bruožai:</b>
gerina strateginį mąstymą;	smurtiniai žaidimai daro neigiamą įtaką, skatina agresyvumą;
išmokstama kūrybiško problemų sprendimo būdų;	per daug laiko kompiuteriniams žaidimams skiriantis vaikas gali pradėti jausti socialinę izoliaciją;
padidėja sprendimų priėmimo greitis;	kai kurie žaidimai moko abejotinų moralinių nuostatų;
skatinama vaizduotė, kūrybiškumas;	gali sukelti sveikatos sutrikimų;
susipažįstama su kompiuterinėmis technologijomis, padeda adaptuotis skaitmeniniame pasaulyje;	galima išmokti necenzūrinės kalbos ir netinkamų elgsenos pavyzdžių;
fizinio aktyvumo reikalaujantys žaidimai (Nintendo Wii Boxing, Xbox Kinect) padeda vaikams įgauti geresnę fizinę formą;	gali sukelti priklausomybę;
patrauklesnis mokymosi procesas;	žaidimai gali supainioti realybę ir fantaziją.
išmokstama komandinio darbo siekiant bendro tikslo;	
tobulinami informacijos ieškojimo įgūdžiai;	
gerinamas rankų judesių koordinavimas, smulkiosios motorikos ir erdvės įgūdžiai;	
stiprinami tarpusavio ryšius su žaidimo, komandos nariais.	

Taigi, galima teigti, kad kompiuteriniai vaizdo žaidimai daro įtaka nepilnamečių elgesio pokyčiams, kurie gali pasižymėti teigiamais ir neigiamais bruožais. Reikia pabrėžti, kad pastarieji gali būti rizikingi ir padėti išsivystyti į delinkventinį elgesį, tačiau kontroliuojant žaidimų pasirinkimą

ir nukreipiant paauglius tinkama linkme, galima pasiekti teigiamų, pozityvių rezultatų elgesio korekcijos procese.

Apžvelgus ir išanalizavus mokslinę literatūrą bei dokumentus, buvo sukurtas teoriją apibendrinantis modelis (žr. 3 pav.). Šis teorinis modelis apibrėžia pozityvios bei neigiamus socializacijos veiksnius.

Teorinio modelio centre yra vaikas, pasižymintis delinkventiniu elgesiu. Toks jaunuolis dažniausiai turi susidaręs neigiamą savo įvaizdį visuomenės narių požiūriu. Jis gali būti padaręs teisės pažeidimų, turėti pedagoginių nuobaudų, pasižymėti asocialiu elgesiu. Visuomenės požiūriu, tai būna beglobis, vaikataujantis, šiukšlynų, asocialių šeimų vaikas, tačiau socializacijos centrų praktika rodo, kad šie jaunuoliai gali būti kilę iš pasiturinčių, gerą statusą visuomenėje turinčių šeimų.

Neigiamus socializacijos veiksnius galima atrasti daugelyje aplinkų. Teoriniame modelyje yra išskirti trys pagrindiniai veiksniai, kurių lemiami, vaikai gali tapti delinkventinio elgesio asmenimis:

- neigiama socialinė aplinka (skurdus žodynas, mokymosi sunkumai, linkęs meluoti, apgaulinėti, nepasitikintis suaugusiais, gerai orientuojasi socialinėse situacijose);
- psichologiniai ypatumai (nedrausmingas, nepasitiki savimi, jaučia baimę, nerimą, nemandagus, nestabilios psichikos, interesų siaurumas);
- šeima (susiformavęs netinkamas šeimos modelis, problemas sprendžia naudojant fizinę jėgą, necenzūrinius žodžius).

Pozityvios socializacijos veiksniai yra gana panašūs kaip ir neigiamą įtaką darantys veiksniai. Tai yra: visuomenė (priimtinos elgesio normos, vertybės, papročiai, kultūra, kt.), šeima (užtikrinta vaiko raida, tinkamas auklėjimas, pozityvi aplinka, kt.), socialinė aplinka (tinkama ugdymo(-si) aplinka, laisvalaikio praleidimo būdai, kt.) ir, išskiriamos, IKT (kompiuteriniai žaidimai: planavimo ir problemų sprendimo, nuotykių, simuliaciniai). Visi šie veiksniai, naudojant tam tikrą kontrolę, yra pasiekiami socializacijos centruose, kurie užtikrina socializacijos proceso pozityvumą.



3 pav. Kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai, teorinis modelis (Mosteikaitė, 2016)

Kaip galima pastebėti, IKT yra socialinės aplinkos dalis. Kompiuteriniai / video žaidimai yra vienas iš pagrindinių, šių laikų jaunimo, laisvalaikio praleidimo dalių. Delinkventinio elgesio vaikas, žaisdamas tinkamai parinktus, be smurto, prievartos, aktyvius ir jam patrauklius žaidimus (ne būtinai mokomojo tipo), gali įgyti pozityviai socializacijai būdingų savybių bei įgyti naujų žinių, kurių ne visada gali pasiekti realiame pasaulyje. Žaidėjas gali gauti strategijos planavimas, problemų sprendimo gebėjimus, skaitymo, stebėjimo, loginio mąstymo įgūdžių lavinimą, bendrųjų žinių praplėtimą, realaus gyvenimo patirties, bendravimo ir komandinio darbo pamokas bei kitus naudingus reiškinius. Taip pat, įdomios bei aktyvios veiklos metu, kyla motyvacija mokytis, siekti naujų žinių ir toliau imtis nebaigto darbo.

## II. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ĮTAKA DELINKVENTINIO ELGESIO PAAUGLIŲ POZITYVIAI SOCIALIZACIJAI TYRIMO METODOLOGIJOS PAGRINDIMAS

### 2.1. Tyrimo metodika

**Tyrimo metodas.** Tyrimui atlikti buvo pasirinktas kokybinis tyrimas, kuriuo siekiama suprasti tiriamuosius reiškinius bei pateikti interpretacinę situacijų analizę, tiriamoje individo natūralioje aplinkoje (Žukauskienė, 2008). Kokybinis tyrimas buvo siekiama atskleisti kompiuterinių žaidimų įtaką delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

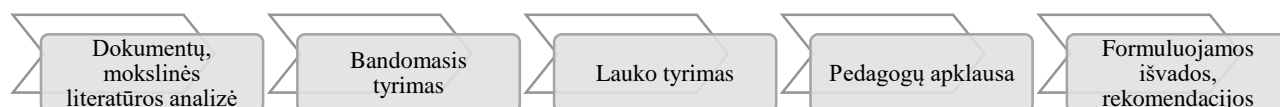
**Tyrimo procesas.** Atliktas empirinis (lauko) tyrimas, kuris vyksta tiriamiesiems natūralioje aplinkoje. Tai tam tikrą laikotarpį apimantys žmonių ir grupių tyrimas, kai socialiniai elgsenai pažinti taikomas stebėjimas dalyvaujant. Lauko tyrimas yra vienas iš labiausiai vertinamų metodų, kuriuo siekiama nustatyti vartotojų poreikius. Šis metodas netinka norint mokyti ar apklausti tiriamuosius, kadangi tyrėjas pats dalyvauja tyrime (Nielsen J., 2002). Lauko tyrimo metu yra galimybė stebėti žmones kasdienėse situacijose (namai, darbo vietose, mokyklose). Stebėjimo ir sąveikos kontekste, tyrėjas gali sužinoti, kaip kasdieninę aplinką veikia produkto naudojimas (kompiuteriniai žaidimai) (Teced, 2016).

Lauko tyrimui atlikti pasirinkti trys, skirtingų žanrų, lengvai prieinami internete, socialiniuose tinklapiuose, kompiuteriniai žaidimai: simuliacinis (Eco Farm), nuotykių, veiksmo (Head Shoot) bei problemų sprendimo (Can you escape teror). Žaidimai pasirinkti remiantis analizuota moksline literatūra, bandomojo tyrimo rezultatais bei etiniu principu – žaidime turi atsispindėti kuo mažiau smurto reiškinių.

Kompiuterinių žaidimų atrankos kriterijai:

- prieinamumas;
- naudingumas;
- kuo mažiau smurto elementų;
- patrauklumas tiriamiesiems.

**Tyrimo eiga.** Lauko tyrimas atliktas X socializacijos centre 2015 lapkričio – 2016 gegužės mėn. Tyrimas vyko penkiais etapais (žr. 4 pav.):



4 pav. Tyrimo eiga



1. Dokumentų ir mokslinės literatūros analizė, teoriškai grindžiama delinkventinio paauglio charakteristika, socializacijos veiksniai, kompiuterių, kompiuterinių / video žaidimų tipai bei jų įtaka vaiko pozityviai socializacijai, kuriamas teorinis modelis (2015 lapkričio – 2016 balandžio mėn.);

2. Bandomasis tyrimas (kiekybinis tyrimas, apklausa raštu). Tikslas – išsiaiškinti X socializacijos centro mokinių pomėgį žaisti kompiuterinius žaidimus (2015 gruodžio mėn.). Tyrimo rezultatai naudojami norint nusistatyti lauko tyrimo kriterijus;

3. Lauko tyrimas (kompiuterinių žaidimų žaidimo proceso stebėjimas). Tikslas - nustatyti kompiuterinių žaidimų įtaka X socializacijos centro delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai (2016 balandžio – gegužės mėn.);

4. Pedagogų apklausa (kokybinis tyrimas, apklausa žodžiu). Tikslas – išanalizuoti kompiuterinių žaidimų įtaka X socializacijos centro delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai, pedagogų akimis (2016 gegužės mėn.). Apklausa patvirtins arba paneigs lauko tyrimo rezultatus;

5. Apibendrinami pozityvios socializacijos veiksniai, formuluojamos tyrimo išvados, rekomendacijos (2016 gegužės mėn.).

**Populiacija.** Siekiant ištirti kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai, tyrimui atlikti pasirinkti vieno socializacijos centro šeši mokiniai ir tiek pat pedagogų, kurie nuolat bendrauja su šiais ugdytiniais.

**Tyrimo imtis.** Tiriamiesiems atrinkti buvo naudojama netikimybinė tikslinė atranka. Pasirinkti X socializacijos centro mokiniai (kurie gyvena įstaigoje, mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus) ir šio centro pedagogai (kurie tiesiogiai dirba su tiriamaisiais vaikais). Tyrimui atlikti pasirinkta sudaryti vieną tiriamųjų grupę sudarytą iš 6 mokinių, kadangi didesnis dalyvių skaičius gali trikdyti tyrimo proceso eigą. Tyrimo rezultatams pagrįsti pasirinkta apklausti 6 pedagogus.

Imties kriterijai (mokiniam):

- įstatyminis atstovas šeimos narys (gyvenantis ne globos įstaigoje);
- neturintis žymių emocinių sutrikimų;
- kuriems yra praėjęs adaptacinis laikotarpis;
- mokinių grupė, kurie būdami tarpusavyje nejaustų diskomforto, baimės ar nuolatinio pykčio vieni kitiems.

Imties kriterijai (pedagogams):

- dirbantys tiesioginį darbą su tiriamaisiais mokiniais.

**Imties charakteristika.** Tyrimo imtis – patogioji. Jos elementai atitinka tiriamųjų atrankos kriterijus ir yra pasiekiami tyrėjui (žr. 7 ir 8 lenteles).

**7 lentelė Demografinės tiriamųjų imtys. Pedagogai**

Imties dydis	n= 6
Lytis	moterys 67% vyrai 33%
Amžius	46-55m. – 3 56 – 65m. -3
Pasiskirstymas pagal darbinį statusą	6 – auklėtojai
Pedagoginio darbo stažo vidurkis	23 m.
Pasiskirstymas pagal darbą skirtingose mokinių grupėse	3 – dirba su I grupe 3 – dirba su III grupe
Geografinė sklaida	Dirba X socializacijos centre

**8 lentelė Demografinės tiriamųjų imtys. Mokiniai**

Imties dydis	n=6
Lytis	vyrai – 100%
Amžius	17m. – 2 16m. – 2 15m. - 2
Klasė / grupė	I gr. 3 (iš jų 3 lanko 7 klasę) III gr. 3 (iš jų 2 lanko 10 klasę ir 1 lanko 8 klasę)
Geografinė sklaida	Šiuo metu gyvena X socializacijos centre (visų mokinių įstatyminis atstovas yra motina arba tėvas)

**Tyrimo etika.** Atliekant tyrimą buvo remiamasi tokiomis tyrimo etikos nuostatomis:

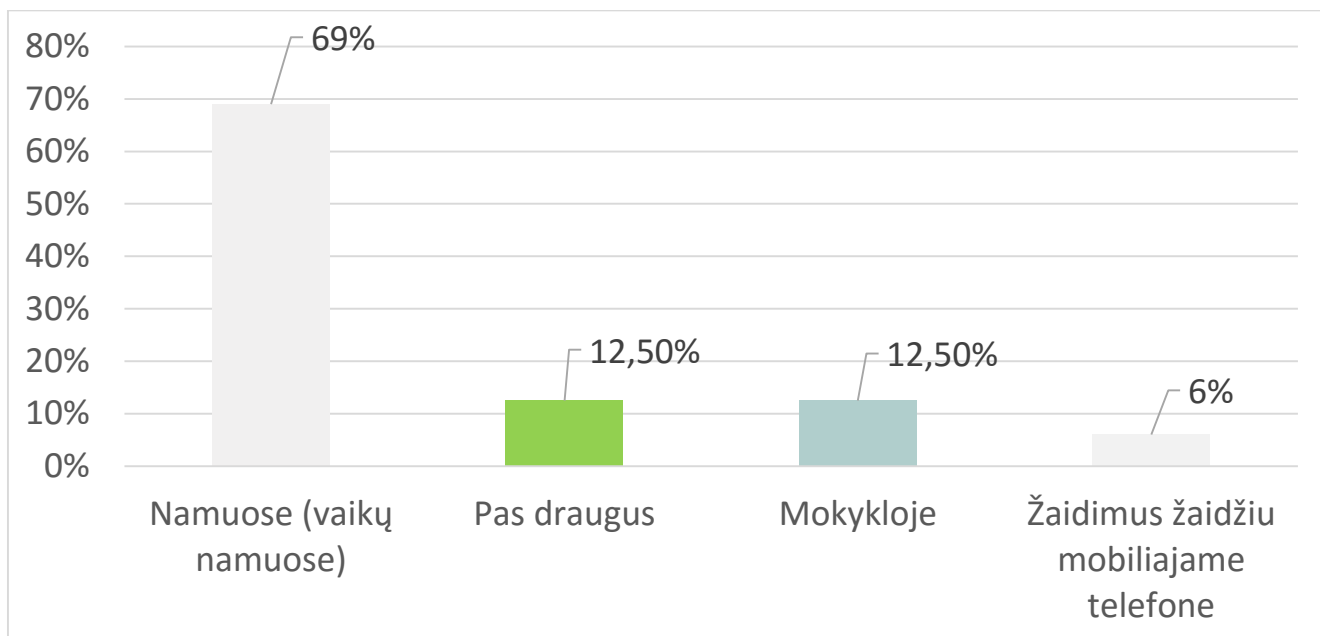
- tyrimo dalyviai nebuvo verčiami atlikti veiksmų, žeminančių jų orumą;
- tyrimo metu buvo laikomasi žmogaus teises ginančių įstatymų ir konvencijų;
- nebuvo pažeistas tiriamųjų privatumas;
- respondentai buvo supažindintini su atliekamo tyrimo turiniu;
- tyrimo metu buvo laikomasi geranoriškumo principo, pagrindinių etinių principų (pagarbos asmens orumui principas);
- buvo užtikrinta, kad tiriamųjų dalyvavimas bei jų pateikiama informacija nebus ateityje panaudota prieš juos pačius.

Siekiant užtikrinti informantų konfidencialumą, jų vardai tyrime nėra minimi. Kiekvienam tiriamajam identifikuoti paskirtas numeris, pavyzdžiui A, B, C ir t.t.

## **2.2. Bandomasis tyrimas**

**Bandomuoju tyrimu** siekiama išsiaiškinti: ar mokiniai mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus?; kokius kompiuterinius žaidimus mėgta žaisti paaučiau esantys X socializacijos centre?; kokių poveikį mokiniai jaučia žaisdami kompiuterinius žaidimus?; kiek laiko per dieną dažniausiai žaidžia žaidimus? (žr. 2 priedą).

X socializacijos centro tiriamųjų tikslinė grupė yra vaikinai nuo 14 iki 17 metų, kurių net 94% mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus. Žaidimus jie dažniausiai žaidžia namuose arba globos įstaigose, tačiau kai kurie tai daro pas draugus ar mokykloje (po 12,50%), 6% žaidimus žaidžia mobiliuosiuose telefonuose.



**5 pav. Kur dažniausiai žaidžia kompiuterinius žaidimus?**

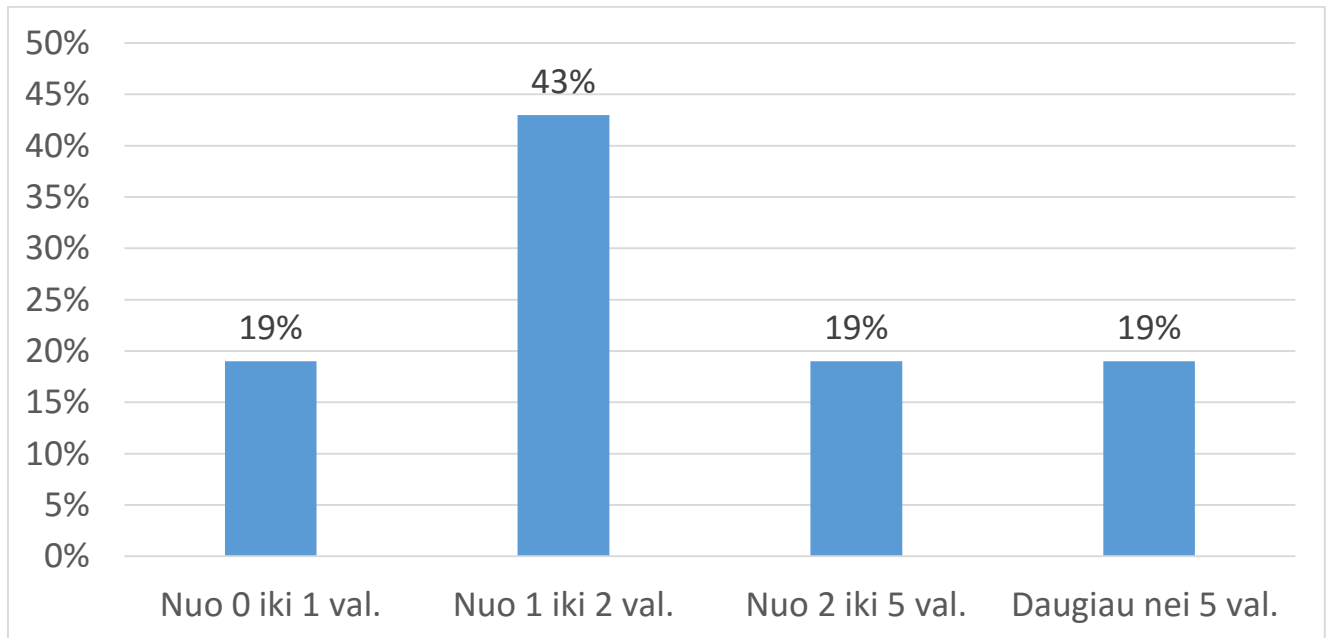
9 lentelėje yra išvardinti žaidimų pavadinimai, kuriuos mėgsta žaisti apklaustieji mokiniai. Galima teigti, kad šie vaikinai mėgsta žaisti įvairaus tipo žaidimus, tačiau labiausiai atsispindi pomėgis vaidmenų žanro (GTA), simuliaciniams (Need for Speed) ir veiksmo (CS, Call Of Duty) kompiuteriniams žaidimams.

**9 lentelė Kokius kompiuterinius žaidimus mėgsta žaisti? (galimi daugiau nei 1 variantas)**

GTA	12	Diablo	1
Counter-Strike (CS)	9	Dota	1
Need for Speed	9	Lineage	1
Call Of Duty	5	Quake	1
Minecraft	4	Sims	1
Battle Field	3	Angy Bird	1
Dead Trigger	2	Star Craft	1

Spider Man	2	Tom Rider	1
Assassin's Creed	2	Age Of Empires	1
NBA Live	2	Contract Wars	1
Farm (Ferma)	2	Biliardas	1
Fifa	2	Kortos	1
League Of Legends (LOL)	2	WWE	1
Mario	2		

Bandomojo tyrime metu paaiškėjo, kad didžioji dalis respondentų kompiuterinius žaidimus žaidžia nuo 1 iki 2 val. (žr. 7 pav.).



**6 pav. Kiek laiko per parą žaidžia kompiuterinius žaidimus?**

Vienas iš pagrindinių bandomojo tyrimo klausimų buvo, išsiaiškinti kokį poveikį respondentas yra jautęs (dažnai jaučia) po ilgo laiko praleisto prie kompiuterio žaidžiant žaidimus? Remiantis 10 lentele, galima teigti, kad vaikinai dažniausiai jaučia nuovargį bei atsipalaidavimą, tačiau mažai kas pripažįsta, jog po ilgo laiko praleisto prie kompiuterinio žaidimo, pajunta pyktį, azartą, sapnuoja košmarus ar įgauna tam tikros motyvacijos.

**10 lentelė Kokį poveikį yra jautęs (dažnai jaučia) po ilgo laiko praleisto prie kompiuterio žaidžiant žaidimus? (galimi daugiau nei 1 atsakymas)**

Nuovargį	10
Atsipalaidavimą	5
Laimę	2
Noras bendradarbiauti	2
Esi drąsesnis	2
Jautiesi bebaimis	1
Įgauni motyvacijos	1
Sapnuoji košmarus	1
Sukyla azartas	1
Pyktį	1

### 2.3. Lauko tyrimas

Bandomojo tyrimo rezultatai atskleidė, kad tiriamieji labiausiai mėgsta žaisti veiksmo, vaidmenų bei simuliacinius žaidimus. Nors didžioji dalis apklaustųjų teigia, kad žaidimus žaidžia nuo 1 iki 2 valandų, po tokio laiko tarpo jie dažniausiai jaučia nuovargį. Remiantis bandomojo tyrimo rezultatais bei analizuota mokslinė literatūra (Targamadzė, Butkutė (2010), Hurst (2015), Nekrasova, Nekrasova, (2008) ir kt.), galima išskirti tris pagrindinius žaidimų tipus, kuriuos galima panaudoti atliekant lauko tyrimą X socializacijos centre, nekeliant pavojaus tiriamiesiems ir su kuriais, manoma, bus atskleisti pozityvios socializacijos reiškiniai (žr. 11 lentelę).

**11 lentelė Kompiuteriniai žaidimai naudojami lauko tyrime**

<b>SIMULIACINIS</b>	<b>NUOTYKIŲ, VEIKSMO</b>	<b>PROBLEMŲ SPRENDIMO</b>
<b>Eco Farm</b>	<b>Head Shoot</b>	<b>Can you escape teror</b>

Žaidimai tyrimui yra atrinkti naudojantis bandomojo tyrimo rezultatais. Kadangi kai kuriems žaidimams įdiegti reikalingos licencijos, galingi žaidimų kompiuteriai (konsolės), buvo atrasti žaidimų analogai.

Pasirinktas simuliacinis žaidimas Eco Farm (žr. 9 pav), kadangi šios serijos žaidimai yra gana įdomūs, informatyvūs bei reikalaujantys tam tikros veiksmų strategijos. Žaidimo pagrindinis tikslas yra miesto statyba, plėtra, verslo subtilybės. Žaidėjai gali išbandyti ir panaudoti įvairius įrenginius, statyti pastatus ir gauti virtualių pajamų. Žaidimas praplečia bendrąsias žinias, pagerina loginio

mąstymo įgūdžius, kadangi žaidėjams gali reikėti parinkti problemos sprendimo metodus ir sudėti juos nuoseklia tvarka, kad galėtų sekti žaidimo eigą.



7 pav. Žaidimas „Eco Farm“

Sekantis žaidimas yra Head Shoot (žr. 10 pav.) (priskirtas nuotykių, veiksmo, pirmo asmens šaudyklei). Žaidimas žaidžiamas tinkle, su kitais žaidėjais. Pagrindinis žaidimo tikslas yra pasiekti kuo aukštesnį lygį, kad būtų galima atsidaryti naujų reikmenų, kuriuos bus galima naudoti žaidime. Kuo didesnis lygis, tuo yra didesnis pranašumas prieš kitus žaidėjus. Šis žaidimas suteikia stebėjimo įgūdžius, nes priverčia žaidėjus atidžiai įsižiūrėti į vizualines detales tam, kad galėtų planuoti strategiją. Taip pat šis žaidimas lavina reakciją, įgūdžių greitai tinkamai panaudoti valdymo priemones. Tai žaidimai, kai žaidėjas yra pagrindinis herojus, o žaidimas yra matomas per valdomo avataro akis.



8 pav. Žaidimas „Head Shoot“

Trečiasis žaidimas, pasirinktas žaisti tyrimo metu, yra Can you escape terror (žr. 11 pav.). Šio žaidimo pagrindinis tikslas – ištrūkti iš kambario, suradus reikiamus daiktus, kurie padeda atsidaryti kokias nors duris, arba kaip nors kitaip gauti trūkstamas įrenginių dalis. Žaidimo metu yra lavinamas loginis mąstymas, galvosūkių sprendimo įgūdžiai, pastabumas, atmintis. Žaidimas susideda iš strategijos planavimo ir problemos sprendimo elementų.



9 pav. Žaidimas „Can you escape terror“

#### 2.4. Tyrimo kriterijų ir indikatorių pagrindimas

**Pedagogų apklausa.** Tyrimo rezultatams apibendrinti ir pagrįsti yra tikslinga apklausti pedagogus, dirbančius su vaikais, kurie dalyvauja lauko tyrimo stebėjime. Šios tyrimo dalies metu bus galima patvirtinti arba paneigti lauko tyrimo rezultatus.

Tyrimo charakteristikų, kriterijų ir indikatorių matrica (žr. 12 lentelę) sudaryta remiantis teorinėje dalyje analizuotais moksliniais šaltiniais, dokumentais, sudarytu teoriniu modeliu (žr. 3 pav.) bei bandomojo tyrimo rezultatais, kuriuo išsiaiškinta, kad X socializacijos centro vaikai labiausiai mėgsta žaisti veiksmo, vaidmenų bei simuliacinius žaidimus. Juos žaidžia nuo 1 iki 2 valandų, o po šio laiko praleisto prie kompiuterio dažniausiai jaučia nuovargį.

12 lentelė Pozityvūs elgesio pokyčiai (tyrimo charakteristikos, kriterijai ir indikatoriai)

CHARAKTERISTIKA	KRITERIJAI	INDIKATORIAI
1. Kompiuterinių žaidimų taikymas	1.1. Įtaka socialinių įgūdžių raiškai	1.1.1. bendravimo gebėjimų skatinimas;
		1.1.2. bendradarbiavimo ir komandinio darbo skatinimas;
		1.1.3. problemų sprendimo gebėjimų ugdymas;
		1.1.4. strategijos planavimo, skaitymo, loginio mąstymo įgūdžių lavinimas;
		1.1.5. realaus gyvenimo patirties įgijimas, bendrųjų žinių praplėtimas.

12 lentelės tęsinys kitame puslapyje

	1.2. Įtaka asmenybės pokyčiams	1.2.1. motyvacijos didinimas;
		1.2.2. susikaupimo, pastabumo įgūdžių lavinimas;
		1.2.3. visuomenei priimtinių vertybių įgijimas;
		1.2.4. ugdomas ryžtingumas ir tikslo siekimas.
2. Ugdymo aplinka	2.1. Ugdytojo kompetencija	2.1.1. gebėjimas parinkti tinkamą kompiuterinį / video žaidimą;
		2.1.2. kompiuterinių / video žaidimų tipų išmanymas;
		2.1.3. gebėjimas sudaryti tinkamas ugdymo (-si) sąlygas.

Pagal pateiktus 12 indikatorių buvo sudaryti klausimai respondentams pedagogams, siekiant išsiaiškinti atlikto mokinių stebėjimo (lauko tyrimo) rezultatų tikslingumą ir darbuotojų kompetencijas naudojantis IKT, kompiuteriniais / video žaidimais, darant įtaką delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai. Apibendrinus atsakymus, tikimasi bus galima atskleisti svarbiausius pozityvios socializacijos elementus, taikant kompiuterinius žaidimus.

### **Tyrimo instrumento struktūra.**

Įžanginėje dalyje trumpai apibūdinamas tyrimo tikslas, kam bus naudoti surinkti duomenys, pabrėžiamas atsakymų vertingumas, nurodoma kas atlieka tyrimą.

Antrame anketos demografinių klausimų bloke pateikti klausimai susiję su respondentų: lytimi, amžiumi, išsilavinimu, darbo stažu, užimtomis pareigomis bei darbu su grupe.

Trečiasis diagnostinių kintamųjų blokas skirtas gauti patikimą informaciją apie tiriamą dalyką. Apklaustai atlikti pasirinktas pusiau struktūruotas interviu žodžiu naudojantis struktūruotu klausimynu (žr. 1 priedą). Interviu sudaro penki pagrindiniai klausimai pedagogams:

1. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?
2. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?
3. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?



4. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?
5. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?
6. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

### III. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ĮTAKA X SOCIALIZACIJOS CENTRO DELINKVENTINIO ELGESIO PAAUGLIŲ POZITYVIAI SOCIALIZACIJAI

#### 3.1. Tyrimo duomenų analizė

##### 3.1.1. Stebėjimo duomenų aprašomoji analizė.

Lauko tyrimo stebėjimas vyko dvi dienas (balandžio 30 ir gegužės 2 dienomis) X socializacijos centre. Tyrime dalyvavo 6 šio socializacijos centro mokiniai, kurie mėgsta žaisti kompiuterinius žaidimus, gyvenantys šeimoje (ne globos įstaigoje), neturintys žymių emocinių sutrikimų, kuriems yra praėjęs adaptacinis laikotarpis. Taip pat sudaryta mokinių grupė, kurioje būdami nejaustų diskomforto, baimės, pykčio vieni kitiems.

Tyrimo metu, mokiniai žaidė tris skirtingus žaidimus: simuliacinį (Eco Farm), nuotykių, veiksmo (Head Shoot), problemų sprendimo (Can you escape teror). Šie žaidimai yra lengvai prieinami internete, žaidėjams suteikia naudingų įgūdžių ir gebėjimų. Žinoma, žaidimai parinkti atsižvelgiant į bandomojo tyrimo rezultatus, todėl yra patrauklūs tiriamųjų grupei.

Prieš pradėdant žaisti žaidimus ir pabaigus, buvo paprašyta tiriamųjų įvertinti savo emocinę būseną 5 balų sistemoje, nuo 1 (labai bloga) iki 5 (labai gera)

##### *Pirmoji diena.*

Pirmąją tyrimo dieną, atrinktosios grupės nariai nekantravo pradėti tiesiog žaisti žaidimus. Mokiniai buvo gana ramūs, tačiau pasitaikydavo necenzūrinių žodžių apraiškų. Pradėjus žaisti pirmą žaidimą Eco Farm, jaunuoliai nekantravo ir stengėsi vieni kitus pralenkti. Vyraavo konkurencija. Visi 6 mokiniai šį žaidimą žaidė pirmą kartą, todėl žaidimo pradžioje buvo didelis susidomėjimas. Kadangi simuliaciniame žaidime yra mažai veiksmo ir nereikalaujama aktyvaus įsitraukimo, ji greitai pabodo. Pirmasis pavargo tiriamasis A. Jam pradėjus garsiai reikšti savo neigiamas mintis ir necenzūrinius žodžius, nerimauti pradėjo ir kiti mokiniai. Kaip matoma 13 lentelėje, žaidimas patiko ir sudomino tik 2 mokinius. Visi kiti tiriamieji įvardino, kad jų emocinė būseną pablogėjo. Eco Farm žaidimą žaidė 30 min.

**13 lentelė Kaip mokiniai vertina savo emocinę būseną pirmą tyrimo dieną**

Mokinys	Prieš pradėdant žaisti žaidimą Eco Farm	Prieš pradėdant žaisti žaidimą Can you escape teror	Pabaigus žaisti žaidimus
A	5	2	3
B	4	5	2
C	4	3	3

13 lentelės tęsinys kitame puslapyje

Mokinys	Prieš pradėdant žaisti žaidimą Eco Farm	Prieš pradėdant žaisti žaidimą Can you escape teror	Pabaigus žaisti žaidimus
D	3	5	4
E	5	3	5
F	4	3	3

Iš karto po simuliacinio žaidimo, buvo pasiūlyta pažaisti problemų sprendimo žaidimą - Can you escape teror. Kadangi žaidimas reikalauja didelio pastabumo, susikaupimo ir tam tikrų žinių sprendžiant galvosūkius, po vieną respondentams buvo sunku vykdyti užduotis. Šio žaidimo metu atsiskleidė komandinio darbo dvasia. Pirmasis pagalbos sulaukė B. Kadangi tiriamieji F ir E greitai perprato žaidimo esmę, jie padėjo kitiems savo draugams. Pastebėta, kad jei kažkuriuo žaidimo momentu nepasiseka kažko rasti ar sujungti, prasideda necenzūrinių žodžių lavina, tačiau jie nebuvo nukreipti į asmenį. Dažniausiai keikdavo techninę priemonę – kompiuterį. Kaip ir pirmo žaidimo metu, taip ir per antrąjį, daugiausiai necenzūrinių žodžių vartojo tiriamasis A. Tačiau nebūtų galima išskirti tokio, kuris visai jų nevartotų.

Antrą žaidimą šį kartą pirmas metė tiriamasis E (priežastis – atsibodo visiems padėti ir nemėgsta ilgai sėdėti prie kompiuterio). Komandinio darbo dėka, maždaug per pusvalandį, tiriamųjų grupė praėjo 3 žaidimo lygius. 1 per 15 min., 2 – 12, 3 – 9. Reikia nepamiršti tai, kad didėjant lygimas, žaidimas tampa vis sudėtingesnis.

### ***Antroji diena.***

Antros žaidimų dienos tiriamieji labai laukė, kadangi norėjo pasinaudoti jiems suteikta galimybe tęsti dalyvavimą tyrime, nepaisant to, kad pirmieji žaidimai jiems nebuvo gana patrauklūs.

Šią dieną buvo žaidžiamas nuotykių, veiksmo žaidimas Head Shoot. Žaidimas žaistas dviem komandomis 3 prieš 3 (I grupės mokiniai prieš III grupės mokinius).

Žaidimas tiriamiesiems buvo ne naujiena, nes tai yra visiems kompiuterinių žaidimų žaidėjams gerai žinomo Counter Strike atitikmuo, tačiau jis yra patobulintas galimybe keltis žaidėjo avataro lygį. Buvo pastebėtas greitas įsitraukimas į šį aktyvų procesą, mokiniai apie 30 min. buvo gana gerai susikoncentravę, siekė kuo geresnio tikslo, konkuravo komanda prieš komandą. Tačiau, pradėjus ryškėti lyderiams (tiriamasis C ir E), prasidėjo neramumai. Pagal statusą X centre stipresni mokiniai žaidimo metu nusileido silpnesniems, todėl prasidėjo pykčio protrūkiai. Žinoma, jie to nepripažino (A, B), tačiau teisingai, kad kiti yra daugiau žaidę žaidimą Counter Strike.

### 14 lentelė Kaip mokiniai vertina savo emocinę būseną antrąją tyrimo dieną

Mokinys	Prieš pradėdant žaisti žaidimą Head Shoot	Pabaigus žaisti žaidimus
A	5	5
B	1	4
C	5	5
D	5	5
E	5	4
F	4	5

Tiriamasis E, kaip ir pirmą dieną, pirmasis metė žaidimą ir išjungė kompiuterį (po 40 žaidimo minučių), kadangi jam atsibodo. Antrasis tai padarė B (po 45 žaidimo minučių), jo įvardinta priežastis buvo kylantis pyktis. Kaip matoma 14 lentelėje įvardintus emocinius pokyčius, galima teigti, kad šios dienos rezultatai yra ne tokie žymūs kaip pirmosios dienos. Galima išskirti tik vieną tiriamąjį mokinį (B), kuris teigia, kad nuo žaidimo pradžios iki jo pabaigos (pats nusprendė nutraukti žaisti), savijauta žymiai pagerėjo.

**Lauko tyrimo apibendrinimas.** Atlikus lauko tyrimą galima pastebėti ir išskirti vieną pagrindinių žaidimo momentų - žaidimo laikas turėtų būti ribotas. Tyrimo metu pastebėta, kad tiriamieji sunkiai susikoncentruoja dėmesį net tuo atveju, kai veikla jiems yra įdomi ir traukianti. Siekiant produktyvaus darbo grupėje, ugdymo procese naudojant kompiuterinę techninę priemonę ir kompiuterinius žaidimus, vertėtų veikla užsiiminti ne ilgiau 30 - 45 minučių. Taip pat, pastebėti šie veiksniai, kuriuos galima įvardinti kaip pozityvią socializaciją skatinančius:

- sveika konkurencija ir asmeninių įgūdžių demonstravimas virtualioje erdvėje, kadangi joje netgi silpnieji gali pajusti tam tikrą galią, teigiamų emocijų nugalėjus realybėje stipresnį už save asmenį;
- trumpalaikis susidomėjimas nauja veikla;
- trumpalaikis susikaupimas;
- dalinimasis patirtimi ir įgūdžiais;
- komandinio darbo ir bendradarbiavimo momentai;
- motyvacija atvykti į organizuojamą užsiėmimą ir aktyviai jame dalyvauti.

#### 3.1.2. Pedagogų apklausos duomenų analizė

Pedagogų apklausa vyko gegužės 9 – 11 dienomis. Šeši X socializacijos centro darbuotojai apklausti, siekiant patvirtinti arba paneigs lauko tyrimo rezultatus. Interviu metu naudotas klausimynas, kuris sudarytas remiantis teorinėje dalyje analizuotais moksliniais šaltiniais, dokumentais, sudarytu teoriniu modeliu bei atlikto bandomojo tyrimo rezultatais.

Tyrimė dalyvavo auklėtojai dirbantys su lauko tyrimė stebėtais vaikais. Pedagogų amžius svyravo nuo 44 iki 60 metų amžiaus, o jų darbo stažas nuo 10 iki 34 metų. Tai reiškia, kad šios įstaigos darbuotojai yra kvalifikuoti specialistai, turintys didelę praktinio darbo su vaikais patirtį. Interviu metu, respondentai turėjo atsakyti į 6 klausimus, apie kompiuterinius / video žaidimus, jų įtaką pozityviai socializacijai, galimybes taikant šias priemones centre ir pan.

Pirmuoju interviu klausimu buvo siekiama išsiaiškinti, kokius žaidimų tipus pedagogai žino.

**15 lentelė Pedagogams žinomi kompiuterinių / video žaidimų tipai**

Kategorija	Subkategorija	Patvirtinantys teiginiai
Pedagogams žinomi kompiuterinių / video žaidimų tipai	Veiksmo žaidimai	„<...> veiksmo žaidimai <...>“ (A1); „<...> veiksmo <...>“ (A5) „<...> smurtiniai, tai yra koviniai ir visokie kur reikia šaudyti <...>“ (A2); „<...> pramoginiai, koviniai (A6)
	Dėlionių žaidimai	„Loginiai, dėlionės, <...>“ (A1); „Na, loginiai <...>“ (A5); „<...> loginiai.“ (A6).
	Mokomieji žaidimai (švietimo)	„<...> mokomieji <...>“ (A1); „Mokomieji <...> Dar žinau kūrybinius <...>“ (A2); „Mokomieji, informaciniai <...>“ (A3); „<...> Lavinamieji, mokomieji, pažintiniai <...>“ (A6).
	Vaidmenų žaidimai	„<...> vaidmenų <...>“ (A1); „<...> ir vaidmeninius.“ (A2); „<...> vaidmenų <...>“ (A4).
	Simuliaciniai žaidimai	„<...> simulatoriai <...>“ (A1); „Tai simuliaciniai, <...> sporto.“ (A4).
	Nuotykių žaidimai	„<...> nuotykių <...>“ (A1); „<...> pramoginiai. <...>“ (A3); „<...> nuotykių <...>“ (A4).
	Strateginiai žaidimai	„<...> žodžių, stalo žaidimai.“ (A1); „<...> strateginiai <...>“ (A4); „<...> strateginiai.“ (A5).

Atsakant į šį klausimą, paaiškėjo respondentų žinios apie didžiosios dalies šiuolaikinių vaikų pomėgius. Analizuojant atsakymą į pirmąjį klausimą, buvo išskirta kategorija - pedagogams žinomi kompiuterinių / video žaidimų tipai (žr. 15 lentelę). Kategorija suskirstyta net į 7 subkategorijas, o tai reiškia, kad socializacijos centre dirbantys auklėtojai gana gerai žino šiuolaikinių žaidimų tipus. Teorinėje dalyje buvo apibrėžti 12 kompiuterinių / video žaidimų tipų, vadinasi respondentai įvardino didžiąją dalį žinomų žaidimų. Tačiau galima pastebėti, kad ne visi žaidimų tipai yra įvardinti tiksliai,

nes pavyzdžiui teorinėje dalyje minimi stalo žaidimai priskirti strateginiams žaidimams, o respondentai įvardina kaip žodžių, stalo žaidimus („<...> žodžių, stalo žaidimai. (A1)), veiksmo žaidimus pamini kaip smurtinius („<...> smurtiniai, tai yra koviniai ir visokie kur reikia šaudyti <...>“ (A2)) ir nuotykių tipo žaidimus priskiria pramoginiams („<...> pramoginiai. <...>“ (A3)). Respondentų įvardinti tikslūs kompiuterinių / video žaidimų tipai: veiksmo, dėlionių, mokomieji (švietimo), vaidmenų, simuliaciniai, nuotykių bei strateginiai žaidimai.

Antruoju klausimu norėta išsiaiškinti pedagogų nuomonę, kuriuos žaidimų tipus būtų galima pritaikyti socializacijos centre, siekiant delinkventinio elgesio paauglio pozityvios socializacijos.

### 16 lentelė Kompiuteriniai / video žaidimai, kuriuos pedagogai pritaikytų siekiant pozityvios socializacijos

Kategorija	Subkategorija	Patvirtinantys teiginiai
Kompiuteriniai / video žaidimai, kuriuos pedagogai pritaikytų siekiant pozityvios socializacijos	Vaidmenų žaidimai	„Vaidmenų <...>“ (A1).
	Mokomieji žaidimai (švietimo)	„<...> mokomieji žaidimai.“ (A1); „Žinoma, kad mokomieji, nes juos žaidžiant galima pagerinti kad ir skaitymo gebėjimus, kūrybiškumo ir taip toliau.“ (A2); „Manau tik mokomieji, nes visi kiti nėra tinkami ugdymo procesui.“ (A3); „Pozityviai socializacijai turbūt labiausiai akcentuočiau loginius <...>“ (A5); „<...> tai tikriausiai lieka lavinamieji, mokomieji, pažintiniai <...> loginiai.“ (A6).
	Simuliaciniai žaidimai	„Aš manau labiausiai tiktų simuliaciniai <...> Nors gal ir sporto <...>“ (A4).
	Strateginiai žaidimai	„Dar tikriausiai galėčiau priskirti žodžių ir stalo žaidimus.“ (A1); „<...> ir strateginiai.“ (A4); „<...> ir strateginius kompiuterinius žaidimus.“ (A5).
	Nuotykių žaidimai	<...> pramoginiai <...>“ (A6).

Remiantis apklaustųjų pedagogų atsakymais, buvo sudarytos penkios subkategorijos, tai yra, respondentai ugdymo procese, siekiant pozityvios socializacijos, pritaikytų penkis kompiuterinių / video žaidimų tipus (vaidmenų, mokomuosius, simuliacinius, strateginius, bei nuotykių). Kaip matoma 16 – oje lentelėje, didžioji dalis apklaustųjų naudotų tik kelis iš išvardintų tipų, tačiau beveik visi teigia, kad priimtinausias tipas ir mokomasis žaidimas.

Trečiuoju klausimu norėta sužinoti, kokius socialinius įgūdžius, jų nuomone, vaikai gali įgyti naudojant kompiuterinius / video žaidimus kaip ugdymo priemonę pozityviai socializacijai.

17 lentelė Socialiniai įgūdžiai, įgyjami žaidžiant kompiuterinius / video žaidimus

Kategorija	Subkategorija	Patvirtinantys teiginiai
Socialiniai įgūdžiai, įgyjami kompiuterinius / video žaidimus	Realaus gyvenimo patirtis	„Gyvenimiškos patirties <...>“ (A1); „<...> kažkokios tai patirties ir naujų žinių.“ (A2).
	Bendravimas ir bendradarbiavimas	„<...> išmoksta bendravimo įgūdžių <...> bendradarbiavimo.“ (A1); „Bendravimo <...>“ (A2); „<...> bendravimo.“ (A3); „Bendravimas bei komandinis darbas vyksta nuolatos.“ (A4); “<...> kompiuteriniai žaidimai skatina tarpusavio bendradarbiavimą ir bendravimą <...>” (A5); „Manau jie gali išmokti tarpusavio bendravimo, komandinio darbo <...> mokosi dirbti komandoje.“ (A6).
	Loginis mąstymas	„<...> ir tikriausiai loginio mąstymo.“ (A1); „<...> turėtų skatinti, pabrėžiu žodį „turėtų“ ugdytinių logiką <...>“ (A5).
	Pozityvus, tinkamas elgesys	„<...> pozityvaus elgesio <...>“ (A2); „<...> atsakomybės, pareigos, kultūros, socialinių įgūdžių <...>“ (A6).
Dalykų mokymasis	Kalbos mokymasis	„Ugdo kalbą, lavina vaizduotę <...>“ (A1); „Visų pirma, manau, kad jie pramoksta užsienio kalbas, <...> išmokti nemažai dalykų, kaip pavyzdžiui finansų valdymo, strategijos kūrimo, kaupiama patirtis prisiliečiant prie techninių dalykų, tokių kaip automobiliai, lėktuvai ir kita.“ (A4).
	Atminties lavinimas	“<...> turėtų padėti lengviau įsisavinti mokyklose dėstomą medžiagą <...> Taipogi, ugdytiniai įgyja papildomų anglų kalbos žinių.” (A5); “<...> gali įgyti naujų žinių bei lavinti savo atmintį.“ (A6).

Analizuojant klausimą, išskirtos dvi kategorijos: socialiniai įgūdžiai, įgyjami žaidžiant kompiuterinius / video žaidimus; dalykų mokymasis. Pirmoji kategorija padalinta į keturias subkategorijas: realaus gyvenimo patirtis, bendravimas ir bendradarbiavimas, loginis mąstymas, pozityvus ir tinkamas elgesys bei tam tikrų dalykų mokymasis (žr. 17 lentelę). Antroji – kalbos mokymasis ir atminties lavinimas. Respondentai išskiria šešis teigiamus žaidimų bruožus, kurie padeda siekti pozityvios socializacijos. Tačiau, daugiausiai kartų paminėtas buvo bendravimo ir

bendradarbiavimo įgūdžių lavinimas, bei tam tikrų dalykų mokymasis, o tai siejasi su prieš tai nagrinėtu klausimu, kuriame pabrėžta mokomųjų kompiuterinių / video žaidimų galima naudoti socializacijos centre.

Sekančiu klausimu siekta sužinoti, kokią įtaką asmenybės pokyčiams, respondentų nuomone, vaikai gali įgyti žaidžiant kompiuterinius / video žaidimus.

**18 lentelė Kompiuterinių / video žaidimų įtaka asmenybės pokyčiams**

Kategorija	Subkategorija	Patvirtinantys teiginiai
Kompiuterinių / video žaidimų įtaka asmenybės pokyčiams	Atsakomybės už savo veiksmus (tikslų siekimo) ugdymas	„<...> gyvenimo tikslo siekimui <...>“ (A2); „<...> ir tikslo siekimui.“ (A3); „<...> ir sieks savo tikslo <...>“ (A4); „Žaisdami jie siekia laimėti, stengiasi kuo geriau įvykdyti tam tikras žaidimų strategijas ar panašiai.“ (A5); „Žaidimai moko atsakingumo už savo veiksmus <...> veiksmų atlikimo iki galo ir kovos, kad rezultatas būtų kuo geresnis“ (A6).
	Susikaupimo, valios ugdymas	„<...>valingą dėmesį <...>“ (A1); „Manau valios ugdymui, susikaupimui <...>“ (A2); „Jeigu vaiką sudominti žaidimu, atrandi jam tinkamą įrankį, jis bus susikaupęs <...>“ (A4); „Na, žaisdami žaidimus, jie susikaupia, nieko kito aplink save nemato <...>“ (A5).
	Motyvacijos skatinimas	„<...> žinoma motyvacijai <...>“ (A2); „Motyvacijai <...>“ (A3); „Kai kuriems vaikams yra didelė motyvacija už atliktą darbą gauti laiko pažaisti kompiuterinius žaidimus.“ (A4); „<...> tačiau motyvacijai įtakos turi.“ (A5).

Atsakymams nagrinėti išskirtos trys subkategorijos: atsakomybės už savo veiksmus (tikslų siekimo) ugdymas, susikaupimo, valios ugdymas, motyvacijos skatinimas (žr. 18 lentelę). Respondentai teigia, kad kompiuterinės priemonės naudojimas didžiausią įtaką daro atsakomybės ugdymui, kadangi žaisdami vaikai atsako už savo veiksmus, taip pat kaip ir realiame gyvenime („Žaidimai moko atsakingumo už savo veiksmus <...> veiksmų atlikimo iki galo ir kovos, kad rezultatas būtų kuo geresnis“ (A6)). Dar vienas pabrėžtas asmenybės pokytis yra susikaupimas ir valios ugdymas. Tai yra viena iš pagrindinių savybių, kurių dažniausiai trūksta delinkventinio elgesio vaikams, vadinasi tam tikri žaidimai gali būti kaip priemonė, padedanti ugdyti šį svarbų asmenybinį



bruožą. Taip pat yra išskirta motyvacija, tačiau daugiau pabrėžiama, kad žaidimai yra kaip motyvavimo priemonė, o ne priemonė ugdanti pačią motyvaciją.

Penktuoju klausimu siekiama išsiaiškinti, kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese.

### 19 lentelė Naudojamos priemonės, taikant kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese

Kategorija	Subkategorija	Patvirtinantys teiginiai
Naudojamos priemonės, taikant kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese	Pagalba ugdytiniui	„Patarti žaidimo momento metu. Pedagogas turėtų teikti rekomendacijas, pamokyti.“ (A2).
	Pedagogų kompetencijos kompiuterinių / video žaidimų srityje	„Bet pedagogas pats turėtų mokėti skirti gėrį nuo blogio, kad galėtų tinkamai patarti vaikams.“ (A2); „Taip pat supažinti vaiką su žaidimu, aiškiai pasakyti ką reikia daryti.“ (A3); „Labai svarbu kalbėti apie žalą bei privalumus, mokyti tinkamai išnaudoti turimas galimybes <...>“ (A4).
	Techninės priemonės	„Turėti realų gerą kompiuterį. Manau pirmiausia reikėtų turėti keletą kompiuterinių žaidimų, nes kiekvienas vaikas yra skirtingas ir skirtingas žaidimas gali jam tikti.“ (A3); „<...> labai svarbu suteikti galimybę naudotis teigiamomis bei naudingomis programomis ar žaidimais <...> bei suteikti erdves kuriose galėtų užsiimti patrauklia bei naudinga veikla.“ (A4); „Pirmiausiai manau reikia turėti tas priemones <...> turiu omenyje gerus kompiuterius bei specialius kompiuterinius žaidimus.“ (A6).
	Laiko limitas	„Labai svarbu nustatyti laiką <...>“ (A4); „Viena esminių priemonių – laiko balansavimas.“ (A5).

19 lentelėje sudaryta kategorija (Naudojamos priemonės, taikant kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese) suskirstyta į šias subkategorijas: pagalba ugdytiniui, pedagogų kompetencijos kompiuterinių / video žaidimų srityje, techninės priemonės, laiko limitas. Remiantis respondentų teiginiais, galima teigti, kad pedagogai suvokia pagrindinius priemonės taikymo aspektus. Apklaustieji suvokia, kad vaikams žaidžiant žaidimus, jie gali būti tik patarėjai, o ne mokytojai („Patarti žaidimo momento metu. Pedagogas turėtų teikti rekomendacijas, pamokyti.“ (A2)), pedagogas turi turėti tam tikras kompetencijas ir suvokimą apie šiuolaikinius kompiuterinius / video žaidimus. Taip pat nėra pamirštos techninės priemonės bei nustatytas žaidimo laiko limitas. Visos šios išvardintos priemonės yra svarbios žaidimų taikymo momentu ugdymo procese.

Paskutinis interviu klausimas orientuotas į X socializacijos centro galimybes, siekiant taikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese, siekiant delinkventinio elgesio paaugliu pozityvios socializacijos. Į klausimą atsakė visi (6) apklaustieji, tačiau išskirti kategorijų ir subkategorijų iš atsakymo variantų nepavyko. Taigi, didžiausią metodo taikymo kliūtį respondentai mato socializacijos centro finansavimo srityje („*Nepakankamos dėl lėšų stygiaus. Trūksta gerų kompiuterių su tinkamais žaidimais.*“ (A2); “<...>*socializacijos centro turimi kompiuteriai gerokai jau pasenę <...> Būtų gerai atsinaujinti tiek kompiuterius, tiek operacines sistemas.*“ (A4)), dėl kurių nėra galimybės atnaujinti techninių ir operacinių priemonių. Dar viena pabrėžta reikšminga kliūtis – pedagogų kompetenciniai skirtumai ir bendradarbiavimo trūkumas tarp kolegų („*Reikėtų aktyvaus bendradarbiavimo tarp kolegų, ribų nustatymas ir jų laikymasis.*“ (A5)). Tai reiškia, kad prieš pradėdant taikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese, reikėtų institucijos apibrėžtų ribų, bendrų naudojimo taisyklių, kad pedagogai nekurtų savavališkų ir nepagrįstų metodo taikymo išvedžiojimo, nes vaikams yra sunku taikytis vis prieš kito darbuotoją, o taip atsiranda puiki terpė manipuliacijoms ir vaikų taisyklių įvedinėjimui.

### 3.2. Tyrimo rezultatai

Atlikus lauko tyrimą ir pedagogų apklausą X socializacijos centre, buvo nustatyta kompiuterinių / video žaidimų nauda siekiant delinkventinio elgesio paaugliu pozityvios socializacijos. Lauko tyrimas atskleidė, kad suteikus galimybę X socializacijos centro mokiniams žaisti tinkamo tipo kompiuterinius / video žaidimus (*simuliacinis, nuotykių/veiksmo, problemų sprendimo*), atsiranda pastebimos pozityvios socializacijos apraiškos. Vaikai pradeda domėtis nauja veikla, yra motyvuoti atvykti į užsiėmimą, kadangi siekia naujų žinių ir potyrių. Atsiradus įsitraukimui į dominančią veiklą, tiriamieji nevalingai sutelkia dėmesį, susikaupia ir gilinasi į žaidimo veiksmą. Sveikas konkurencingumas yra teigiama sąvoka, todėl vaikai pradeda siekti kuo geresnių rezultatų, savo kolegų atžvilgiu. Taip pat, nebuvo pastebėtas uždarumas ir susitelkimas į asmeninę veiklą. Tiriamosios grupės nariai tarpusavyje dalinasi ir turima patirtimi, įgūdžiais, vyko savitarpio pagalbos procesas, bendradarbiavimas ir netgi komandinio darbi užuomazgos.

Apklausti pedagogai turi reikiamų žinių apie kompiuterinius / video žaidimus, kadangi gebėjo išvardinti didžiąją dalį teorinėje dalyje paminėtų žaidimų tipų (veiksmo, dėlionių, mokomieji (švietimo), vaidmenų, simuliaciniai, nuotykių bei strateginiai žaidimai), tačiau ne visi jie buvo tiksliai apibrėžti. Iš išvardintų tipų, ugdymo tikslams apklaustieji respondentai priskirtų netgi penkis: *vaidmenų, mokomuosius, simuliacinius, strateginius, bei nuotykių*. Šie žaidimų tipai iš dalies sutampa su stebėjimo metu taikytais kompiuteriniais žaidimais, tačiau taip pat galimi taikant žaidimų metodą siekiant pozityvios socializacijos proceso. Apklaustųjų pedagogų teigimu, žaidžiant / kompiuterinius / video žaidimus, vaikai gali įgyti tam tikrų socialinių įgūdžių (*realaus gyvenimo patirties*,

*bendravimo ir bendradarbiavimo, loginio mąstymo, pozityvaus ir tinkamo elgesio)* bei daro įtaką asmenybės pokyčiams (*atsakomybei, susikaupimui, valios ugdymui*).

Stebėjimas ir pedagogų apklausa patvirtina, kad pagrindinis šio metodo taikymo aspektas yra žaidimo laiko tarpo ribos. Stebėjimo metu užfiksuota, kad tiriamieji sunkiai sukonzentruoja dėmesį net tuo atveju, kai veikla jiems yra įdomi ir traukianti. Siekiant produktyvaus darbo grupėje, ugdymo procese naudojant kompiuterinę techninę priemonę ir kompiuterinius žaidimus, vertėtų veikla užsiiminėti ne ilgiau 30 - 45 minučių.

Respondentai (pedagogai) interviu metu įvardino pagrindines priemones, kurios būtinos naudojant kompiuterinius / video žaidimus ugdymo srityje – ugdytojo kompetencijos ir techninės priemonės. Tačiau tai yra ir šio metodo taikymo silpnosios vietos, nes X socializacijos centre nėra finansavimo atnaujinti techninių kompiuterinių priemonių ir operacinių sistemų; pedagogų kompetenciniai skirtumai šioje srityje yra gana žymūs, todėl sudėtinga užtikrinti pastovų metodo taikymą.

Apibendrinus tyrimo rezultatus galima teigti, prieš pradėdant taikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese, X socializacijos centre reikėtų apibrėžti ribas ir taisykles, kad pedagogai taikytų tinkamus žaidimų tipus, neviršytų žaidimo procesui paskirto laiko tarpo, padėtų ugdytiniui žaidimo metu ir sukurtų kiek įmanoma pozityvesnę mokymo(-si) aplinką.

### **3.3. Tyrimo rezultatų aptarimas (diskusija)**

Informacinių komunikacinių technologijų, kompiuterinių mokymo programų plėtra kardinaliai keičia mokytojo vaidmenį. Šiame ugdymo procese mokytojas, kuris yra informacijos turėtojas ir perteikėjas tampa mokytoju – mokymosi proceso organizatoriumi, mokymosi galimybių kūrėju, mokymosi patarėju, partneriu, tarpininku tarp moksleivio ir įvairių šiuolaikinių informacijos šaltinių (Slavickaitė, 2008). Atlikto tyrimo rezultatai patvirtina šį teiginį, kadangi pedagogų apklausos metu paaiškėjo, kad pedagogas turi turėti specifines kompetencija, kurios padėtų išrinkti tinkamą kompiuterinį žaidimą, sukurti pozityvią ugdymo(-si) aplinką ir organizuoti žaidimo proceso momentą.

Kaip teigia autoriai Paturel (2014) ir Shapiro (2014), kompiuteriniai žaidimai gali suteikti tiek teigiamai, tiek neigiamai socializacijai priskiriamų bruožų. Tačiau remiantis tyrimo, X socializacijos centre, duomenimis galima teigti, kad taikant tinkamo tipo kompiuterinius / video žaidimus, užtikrinant pozityvią aplinką ir nustatant reikiamas taisykles, galima pasiekti teigiamų rezultatų siekiant pozityvios socializacijos ugdant delinkventiniu elgesiu pasižyminčius vaikus. Žaidžiant žaidimus galima įgyti socialinių įgūdžių (realaus gyvenimo patirties, bendravimo ir bendradarbiavimo, loginio mąstymo, pozityvaus ir tinkamo elgesio), o kai kurie žaidimai daro įtaką net asmenybės pokyčiams (*atsakomybei, susikaupimui, valios ugdymui*).

X socializacijos centre atlikto tyrimo rezultatai sutampa su teorinėmis nuostatomis, kurios buvo analizuotos darbo pirmajame skyriuje. Teorinėje dalyje atskleisti kompiuterinių / video žaidimų tipai, kurie pripažinti kaip labiausiai tinkantys naudoti ugdymo situacijose (planavimo ir problemų sprendimo, nuotykių ir simuliaciniai žaidimai), pritaikyti tyrimo aplinkoje X socializacijos centre (Targamadžė, Butkutė, 2010). Žinant šių žaidimų tipų privalumus, laukti tyrimo rezultatai pasitvirtino – kompiuteriniai / video žaidimai daro teigiamą įtaką delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai.

## IŠVADOS

1. Išanalizavus mokslinę literatūrą bei dokumentus, buvo sudarytas teorinis modelis, apibūdinantis kompiuterinių žaidimų įtaka delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai. Delinkventinio elgesio vaikas, kuris apie save turi susidaręs neigiamą įvaizdį visuomenės narių požiūriu, gali būti padaręs teisės pažeidimų, turėti pedagoginių nuobaudų, pasižymėti asocialiu elgesiu. Šie veiksniai susiformuoja veikiant neigiamai socialinei aplinkai, šeimai bei įgijus tam tikrus psichologinius ypatumus. Siekiant pozityvios socializacijos, būtina skatinti pozityvius veiksnius: laikytis priimtinių elgesio normų, vertybių, papročių (visuomenės veiksnys), užtikrinti vaiko raidą, tinkamą auklėjimą, pozityvią aplinką (šeimos veiksnys), suteikti tinkamą ugdymo(-si) aplinką, laisvalaikį (socialinės aplinkos veiksnys). Galima teigti, kad IKT dalis, kompiuteriniai / video žaidimai, yra viena socialinės aplinkos sudedamųjų, kuri skatina pozityvią socializaciją. Delinkventinio elgesio vaikas, žaisdamas tinkamai parinktus, be smurto, prievartos, aktyvius ir jam patrauklius žaidimus, gali įgyti pozityviai socializacijai būdingų savybių bei įgyti naujų žinių, kurių ne visada gali pasiekti realiame pasaulyje. Jaunuolis žaisdamas strateginius, veiksmo ar problemų sprendimo žaidimus gali gauti strategijos planavimas, problemų sprendimo gebėjimus, skaitymo, stebėjimo, loginio mąstymo įgūdžių lavinimą, bendrųjų žinių praplėtimą, realaus gyvenimo patirties, bendravimo ir komandinio darbo pamokas bei kitus naudingus reiškinius.

2. Remiantis analizuota moksline literatūra, sukurtu kompiuterinių žaidimų įtakos delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai teoriniu modeliu bei bandomojo tyrimo rezultatais sudaryti instrumentai atlikti bandomajam tyrimui, lauko tyrimui bei pedagogų apklausai. Bandomuoju tyrimu siekiama išsiaiškinti X socializacijos centro mokinių pomėgį žaisti kompiuterinius žaidimus, o rezultatai naudojami norint nusistatyti lauko tyrimo kriterijus. Lauko tyrimo metu norima nustatyti kompiuterinių žaidimų įtaka X socializacijos centro delinkventinio elgesio paauglių pozityviai socializacijai. Pedagogų apklausa (interviu) patvirtins arba paneigs lauko tyrimo rezultatus, kuri atliekama naudojantis klausimynu, sudarytu remiantis teorinėje dalyje analizuotais moksliniais šaltiniais, dokumentais, sudarytu teoriniu modeliu bei atlikto bandomojo tyrimo rezultatais.

3. Atlikus lauko tyrimą ir pedagogų apklausą X socializacijos centre, buvo nustatyta kompiuterinių / video žaidimų nauda siekiant delinkventinio elgesio paauglio pozityvios socializacijos. Tyrimų metu buvo atskleista, kad naudojant tinkamo tipo kompiuterinį / video žaidimą (simuliacinį, nuotykių, veiksmo, problemų sprendimo, mokomąjį, strateginį, vaidmenų) galima pasiekti pozityvių socializacijos veiksnių, kurie pasireiškia socialiniais įgūdžiais (realaus gyvenimo patirtimi, konkurencingumu, bendravimu ir bendradarbiavimu, komandiniu darbu, pozityviu ir

tinkamu elgesiu) ir turi įtakos asmenybės pokyčiais (domėjimusi veikla, noru įgyti naujų žinių, atsakomybe, susikaupimu, dėmesio sutelktumu, valios ugdymu, loginiu mąstymu). Siekiant pozityvaus socializacijos proceso, taikant kompiuterinius / video žaidimus ugdyme, pedagogams būtina kompetencija, įgalinanti išmanyti šio metodo galimybes, pritaikyti tinkamus žaidimų tipus, sukurti pozityvią ugdymo(-si) aplinką išnaudojant esamas galimybes ir procesą vykdyti tam tikrą, ribotą laiko tarpą.

## REKOMENDACIJOS

### **X socializacijos centro administracijai:**

- motyvuoti ir skatinti pedagogus ugdymo procese naudoti naujus metodus, kurie būtų susiję su kompiuteriniais / video žaidimais;
- prieš pradėdant taikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese, reikėtų institucijos apibrėžtų ribų, bendrų metodo naudojimo taisyklių;
- didinti finansavimą, siekiant atnaujinti kompiuterinę techniką ir operacines sistemas socializacijos centruose;
- kaupti ir sisteminti informaciją apie kompiuterinius / video žaidimus, norint sukurti tinkamą ugdymo procesą.

### **X socializacijos centro pedagogams:**

- domėtis šiuolaikiniais kompiuteriniais / video žaidimais, kadangi jie nuolat keičiasi ir tobulėja;
- patiems išbandyti kompiuterinį / video žaidimą, prieš siūlant žaisti savo ugdytiniams;
- nuolat dalyvauti seminaruose ir kursuose, kuriose būtų gaunama informacija apie kompiuterinius / video žaidimus ir jų įtaką ugdytiniui;
- tarp socializacijos centrų (pedagogų) dalintis gerąja patirtimi, ugdymo procese taikant IKT, siekiant pozityvaus socializacijos proceso.

## LITERATŪRA

1. Berns, M., R. (2009). Vaiko socializacija. Šeima, mokykla, visuomenė. Vilnius: UAB „Logotipas“.
2. Console game. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: [http://www.webopedia.com/TERM/C/console\\_game.html](http://www.webopedia.com/TERM/C/console_game.html).
3. Didaktiniai žaidimai – struktūra, rūšys ir reikšmė. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://www.mokslas.net/pedagogika/didaktiniai-zaidimai-struktura-rusys-ir-reiksme/>.
4. Dietz, J. (2015). The Best Videogames of 2015. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.metacritic.com/feature/best-videogames-of-2015>.
5. Food 4 gamers. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://food4gamers.com/Zaidimai>.
6. Gamefly. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <https://www.gamefly.com/#!/games/all/rent>.
7. Games.lt. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.games.lt/g/pc.zanrai>.
8. Gavėnaitė, A. (2003). Delinkvencijos raiška neformaliose jaunimo grupėse. Sociologija.
9. Google Play. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <https://play.google.com/store/apps/category/GAME>.
10. Grinevičienė, N. (2002). Vaikystės žaidimai. Kaunas: Šviesa.
11. Herms, S. (2005). Sunkūs vaikai. Praktiniai patarimai auklėtojams ir vaikams. Vilnius: Alma littera.
12. Hurst, J. (2015). 12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>.
13. Ignatavičienė, S., Žukauskienė, R. (1999). Rizikos grupės vaikai. Vilnius: LRŠMM Leidybos centras.
14. Iliustruotasis mokslas. Žaisk kompiuteriu ir valdyk savo sapnus. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.iliustruotasismokslas.lt/?PublicationId=C849ECBA-18A2-4895-8C51-70D9F3F46590&SiteId=826D6683-9025-4946-A1A7-64ED6E2CB63A>.
15. Informacinių technologijų naudojimo edukologiniai aspektai: pedagogų kompiuterinio raštingumo standartas: edukologinė dalis. Darbo grupė: Abarius, P., Balvočius, A., Jucevičienė, P. ir kt. (2002). Vilnius: Švietimo informacinių technologijų centras: AB „Punktukas“.



16. Jayakanthan, R. (2002). Application of computer games in the field of education. *The Electronic Library*, 20(2), p. 98-102. [Žiūrėta 2015-05-29]. Prieiga per internetą: <http://dx.doi.org/10.1108/02640470210697471>.
17. Jokubauskas, N., Rakauskas, S. (2013). Profesinio bakalauro studijos: mokslo taikomieji tyrimai. *Kolegijos studentų moksliniai darbai* ISSN 2029-1752. Šiauliai: Šiaurės Lietuvos kolegija. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: [http://www.slk.lt/sites/default/files/images/leidinys\\_2013%286%29.pdf#page=88](http://www.slk.lt/sites/default/files/images/leidinys_2013%286%29.pdf#page=88).
18. Jovaiša, L. (2007). Enciklopedinis edukologijos žodynas. Vilnius: Gimtasis žodis.
19. Kankevičienė, L., Balynienė, R., Baravykienė, D. (2010). Informacinės technologijos ir jų naudojimas studijų procese. Kolegijų veiklos 10-mečio tarptautinė mokslinė praktinė konferencija „Kolegijos technologijos ir jų naudojimas studijų procese“ straipsnių rinkinys. Vilnius, 2010.
20. Kompiuteriniai Žaidimai. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <https://arnoldasreimeris.wikispaces.com/Kompiuteriniai+%C5%BDaidimai>.
21. Kompiuteriniai Žaidimai. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <https://arnoldasreimeris.wikispaces.com/Kompiuteriniai+%C5%BDaidimai>.
22. Kompiuterių istorija. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://kompistorija.itgo.com/Superkompiuteriai.htm>.
23. Kompiuterių tipai ir jų charakteristikos. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://kompiuteritipaiirjcharakteristikos.weebly.com/mini-kompiuteriai.html>.
24. Kumar, D. (2009). Information Communication technologies and its challenges [Žiūrėta 2015-11-04]. Prieiga per internetą: [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1439751](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1439751).
25. Kveskienė, G. (1999). Prevenčinės pedagogikos matmenys. Socialinis ugdymas. Vilnius: VPU.
26. Kveskienė, G. (2007). Pozityvioji socializacija kaip ugdymo paradigma. Habilitacijos procedūrai teikiamų mokslo darbų apžvalga. Vilnius: VPU.
27. Leliugienė, I. (2003). Socialinė pedagogika. Kaunas: Technologija.
28. Leonavičius, V. (2004). Sociologija. Kaunas: VDU.
29. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro įsakymas „Dėl švietimo ir mokslo ministro 2011 m. gegužės 19 d. įsakymo nr. v-839 „dėl vaikų socializacijos centro veiklos modelio aprašo patvirtinimo“ pakeitimo“, 2016 m. kovo 3 d. Nr. V-110. [Žiūrėta 2016-03-10]. Prieiga per internetą: <https://www.e-tar.lt/portal/lt/legalAct/162d28c0e15b11e59cc8b27b54efaf6e>.
30. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo pakeitimo įsakymas „Dėl Vaikų socializacijos centro parinkimo tvarkos aprašo patvirtinimo ir įgaliojimų suteikimo“, 2011 m. gegužės 2 d. Nr. V-761. [Žiūrėta 2015-05-29]. Prieiga per internetą: [http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc\\_l?p\\_id=398465&p\\_query=&p\\_tr2=](http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=398465&p_query=&p_tr2=).

31. Lietuvos Respublikos švietimo įstatymo pakeitimo įsakymas „Dėl Vaikų socializacijos centro veiklos modelio aprašo patvirtinimo“, 2011 m. gegužės 19 d. Nr. V-839. [Žiūrėta 2015-05-29]. Prieiga per internetą: [http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc\\_l?p\\_id=399553&p\\_query=&p\\_tr2=](http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=399553&p_query=&p_tr2=).
32. Lietuvos Respublikos vaiko minimalios ir vidutinės priežiūros įstatymas 2007 m. birželio 28 d. Nr. X-1238. [Žiūrėta 2015-05-29]. Prieiga per internetą: [http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc\\_l?p\\_id=301806&p\\_query=&p\\_tr2=](http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=301806&p_query=&p_tr2=).
33. Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymas, 1996-03-14 Nr. I-1234. [Žiūrėta 2015-05-29]. Prieiga per internetą: [http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc\\_l?p\\_id=26397](http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=26397).
34. Lietuvos žmogaus teisių centras (2000). Nepilnamečiai, padarę sunkius nusikaltimus: psichologiniai ir socialiniai ypatumai. Vilnius.
35. Lukoševičiūtė, L. (2013). Informacinių komunikacinių technologijų taikymas nusikalsti linkusių nepilnamečių resocializacijos procese. Magistro darbas. Kaunas: Kauno Technologijos Universitetas, Socialinių mokslų fakultetas, Ugdymo sistemų katedra.
36. Mainframe computer. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://www.businessdictionary.com/definition/mainframe-computer.html>.
37. Merfeldaitė, O., Pivorienė, J., Raudeliūnaitė, R. (2011). Socializacijos centrų veikla vaikų resocializacijos procese: lyginamoji analizė. Socialinis darbas, Nr. 10(1).
38. Michael, D., R., Chen, S., L. (2005). Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform. Course Technology. [Žiūrėta 2015-05-29]. Prieiga per internetą: <http://site.ebrary.com/lib/ktu/docDetail.action?docID=10087000&ppg=1>.
39. Nešiojamas kompiuteris – kas tai? [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://robinesa.lt/pagalbos-skyrelis/kas-tai/nesiojamas-kompiuteris-kas-tai/>.
40. Nielsen, J. (2002). Field Studies Done Right: Fast and Observational. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <https://www.nngroup.com/articles/field-studies-done-right-fast-and-observational/>.
41. Nikita, O. (2011). Paauglių delinkventinis elgesys ir jo prevencijos vadybinės galimybės bendro lavinimo mokykloje. Šiauliai: Šiaulių universitetas. [Žiūrėta 2015-06-07]. Prieiga per internetą: [http://vddb.laba.lt/fedora/get/LT-eLABa-0001:E.02~2011~D\\_20111103\\_091414-16930/DS.005.0.02.ETD](http://vddb.laba.lt/fedora/get/LT-eLABa-0001:E.02~2011~D_20111103_091414-16930/DS.005.0.02.ETD).
42. Pasalaukaitė, G. (2012). Paauglių įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus, agresyvumo ir gimimo eiliškumo pagal Adlerį sąsajos su priklausomybę sukeliančių medžiagų vartojimu. Magistro darbas. Kaunas: Vytauto Didžiojo universitetas, socialinių mokslų fakultetas, teorinės psichologijos katedra.

43. Paturel, A. (2014). Game Theory: How do video games affect the developing brains of children and teens? [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <https://patients.aan.com/resources/neurologynow/index.cfm?event=home.showArticle&id=ovid.com%3A%2Fbib%2Fovftdb%2F01222928-201410030-00017>.
44. Paulauskas, R. (1998) Delinkventiško asmenybės formavimosi priežastys ir perauklėjimo galimybės. Vilnius: VMTI.
45. Paurienė, L. (2015). Socializacijos centrai: užsienio šalių patirtis. Švietimo problemos analizė. ISSN 1822-4156. Vilnius : Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras.
46. PCGamer (2015). The PC Gamer Top 100 Greatest Games. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.pcgamer.com/best-pc-games/#page-10>.
47. Plunksnienė, V. (2005). Delinkventinio elgesio moterų tipai. Magistro tezės. Socialinės komunikacijos institutas: VPU.
48. Raise Smart Preschool Child Articles. The Positive and Negative Effects of Video Games. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>.
49. Ramanauskas, R. (2006). IKT panaudojimo pamokose ypatybės. Konferencijos medžiaga. [Žiūrėta 2015-11-04]. Prieiga per internetą: [http://ims.mii.lt/ims/konferenciju\\_medziaga/IMRPVilnius2006/straipsniai/str9h.pdf](http://ims.mii.lt/ims/konferenciju_medziaga/IMRPVilnius2006/straipsniai/str9h.pdf).
50. Rouse, M. (2008). Supercomputer. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://straipsniai.org/kompiuteriu-tipai/>.
51. Rutkauskienė, D. (2003). Nuotolinis mokymasis: mokomoji knyga. Kaunas: Technologija.
52. Shapiro, J. (2014). A Surprising New Study On How Video Games Impact Children. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.forbes.com/sites/jordanshapiro/2014/08/27/a-surprising-new-study-on-how-video-games-impact-children/#6443a76649f9>.
53. Slavickaitė, R. (2008). Kompiuterinių mokymo programų panaudojimo mokymo procese vertinimas (Raseinių Šaltinio vidurinės mokyklos atvejis). Magistro darbas. Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas, Socialinių mokslų fakultetas, Sociologijos ir politologijos katedra.
54. Steam. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://store.steampowered.com/>.
55. Supažindinimas su kompiuteriais. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://windows.microsoft.com/lt-lt/windows/introduction-to-computers#1TC=windows-7>.
56. Šalaševičiūtė, R. (2011). Prevencinių projektų įgyvendinimas Lietuvos mokyklose. Vilnius: ŠMM.

57. Šerkšnienė, R. (2013). Vaikas ir kompiuteris: nauda ar problema? [Žiūrėta 2015-06-07]. Prieiga per internetą: <http://www.ssinstitut.lt/news/165/41/Vaikas-ir-kompiuteris-nauda-ar-problema/d,straipsnis/>.
58. Targamadzė, V., Butkutė, V., (2010). Kompiuteriniai tiksliniai žaidimai kaip pedagoginės sistemos kaitos agentas. Kaunas: Technologija. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: [http://www.lvu.lt/cms/files/liedm/resources/3931\\_e\\_svietimas\\_pranesimu\\_medziaga.pdf#page=58](http://www.lvu.lt/cms/files/liedm/resources/3931_e_svietimas_pranesimu_medziaga.pdf#page=58).
59. Team Digit (2014). Top 10 PC games of all time. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.digit.in/gaming/fifa-14-price-3190.html>.
60. Teced. Field Research and Ethnographic Interviewing [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://teced.com/services/user-research/ethnographic-interviewing/>.
61. Techopedia. Definition - What does Avatar mean? [Žiūrėta 2016-05-08]. Prieiga per internetą: <https://www.techopedia.com/definition/4624/avatar>.
62. The Best PC Games of 2015. [Žiūrėta 2016-03-08]. Prieiga per internetą: <http://www.gamespot.com/articles/the-best-pc-games-of-2015/1100-6432487/>.
63. Tinklo „kompiuteris–kompiuteris“. Microsoft. [Žiūrėta 2016-04-02]. Prieiga per internetą: <http://windows.microsoft.com/lt-lt/windows/set-computer-to-computer-adhoc-network#1TC=windows-7>.
64. Vaitekonienė, V. (2001). Kvalifikacijos kėlimo kursų nepilnamečių kriminalinė justicija paskaitų medžiaga. Vidaus reikalų ministerija. Vilnius: VRM.
65. Valickas, G. (1997). Asocialaus elgesio psichologija. Vilnius: Lietuvos teisės akademija.
66. Valstybinio audito ataskaita (2013). Ar vaikų socializacijos centrų veikla rezultatyvi. Nr. VA-P-50-11-10.
67. Vitkauskas, K. (2010). Delinkventinio elgesio vaikų resocializacija nepilnamečių vidutinės priežiūros sistemoje. ISSN 1648–2603. Viešoji politika ir administravimas, Nr. 33. Vilnius: MRU.
68. Žukauskaitė, J. (2012). Nepilnamečių nusikalstamas elgesys: psichologiniai mediacijos taikymo aspektai. ISSN 1392-1592. Teisės problemos, Nr. 2 (76).
69. Žukauskienė, R. (2008). Kokybiniai ir kiekybiniai metodai. Vilnius: MRU.

## **PRIEDAI**

**Klausimynas pedagogams**

1. Amžius
2. Pedagoginio darbo stažas
3. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?
4. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?
5. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?
6. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?
7. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?
8. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

## Klausimynas

## 2 PRIEDAS

1. Amžius \_\_\_\_\_

2. Ar mėgsti žaisti kompiuterinius žaidimus?

- Taip
- Ne

3. Kur dažniausiai žaidi kompiuterinius žaidimus?

- Žaidimų salonuose
- Namuose (vaikų namuose)
- Pas draugus
- Mokykloje
- Žaidimus žaidžiu mobiliajame telefone
- Kita (įrašyti) \_\_\_\_\_

4. Kokius kompiuterinius žaidimus mėgsti žaisti? (galimi daugiau nei 1 variantas)

(bet kurios žaidimų dalys)

- |   |   |
|---|---|
| <input type="radio"/> Age Of Empires          | <input type="radio"/> Lineage                 |
| <input type="radio"/> Angy Bird               | <input type="radio"/> Mario                   |
| <input type="radio"/> Assassin's Creed        | <input type="radio"/> Minecraft               |
| <input type="radio"/> Batman                  | <input type="radio"/> NBA Live                |
| <input type="radio"/> Battle Field            | <input type="radio"/> Need for Speed          |
| <input type="radio"/> Call Of Duty            | <input type="radio"/> Pac-Man                 |
| <input type="radio"/> Counter-Strike (CS)     | <input type="radio"/> Quake                   |
| <input type="radio"/> Diablo                  | <input type="radio"/> Sims                    |
| <input type="radio"/> Dota                    | <input type="radio"/> Spider Man              |
| <input type="radio"/> Farm (Ferma)            | <input type="radio"/> Star Craft              |
| <input type="radio"/> Fifa                    | <input type="radio"/> The Sims                |
| <input type="radio"/> GTA                     | <input type="radio"/> Tom Rider               |
| <input type="radio"/> Halo                    | <input type="radio"/> World Of Warcraft (WOW) |
| <input type="radio"/> League Of Legends (LOL) | <input type="radio"/> Kita (įrašyti) _____    |

5. Kiek laiko per parą žaidi kompiuterinius žaidimus?

- Nuo 0 iki 1 val.
- Nuo 1 iki 2 val.
- Nuo 2 iki 5 val.
- Daugiau nei 5 val. (įrašyti) \_\_\_\_\_

6. Kiek daugiausiai laiko esi žaidęs vieną kompiuterinį žaidimą? (įrašyti) (be pertraukų) \_\_\_\_\_

7. Kokį poveikį esi jautęs (dažnai jauti) po ilgo laiko praleisto prie kompiuterio žaidžiant žaidimus? (galimi daugiau nei 1 atsakymas)

Jauti:

- Nuovargi
- Pakylėjimą
- Pyktį
- Liūdesį
- Laimę
- Atsipalaidavimą
  
- Sapnuoji košmarus
- Esi drąsesnis
- Norisi pajauti naujus pojūčius
- Jautiesi bebaimis
- Įgauni motyvacijos
- Noras bendradarbiauti
- Kita (įrašyti) \_\_\_\_\_

**Respondentas A1**

Respondentas A1, dirba I grupėje, pedagoginis darbo stažas - 10 m., amžius - 57 m., lytis - moteris

9. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?

*Palaukit, reikia pagalvoti... Loginiai, dėlionės, veiksmo žaidimai, nuotykių, simulatoriai, mokomieji, žodžių, vaidmenų, stalo žaidimai.. Daugiau nelabai prisimenu, tai tiek.*

10. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?

*Vaidmenų, mokomieji žaidimai. Dar tikriausiai galėčiau priskirti žodžių ir stalo žaidimus.*

11. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?

*Gyvenimiškos patirties, bendradarbiavimo ir tikriausiai loginio mąstymo.*

12. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?

*Ugdo kalbą, lavina vaizduotę, valingą dėmesį, išmoksta bendravimo įgūdžių, taip pat daro įtaką ir fiziniui brendimui.*

13. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?

*Manau pirmiausiai reikėtų panaudoti video žaidimus ugdymo procese, kadangi iki šiol to nedariau.*

14. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

*Manau pakankamos, nors vien tik kompiuterinių žaidimų neužtenka. Reikia ugdyti gyvenimo įgūdžius per valandėles, savo pavyzdžiu, per praktines valandėles.*



**Respondentas A2**

Respondentas A2, dirba I grupėje, pedagoginis darbo stažas - 34 m., amžius - 60 m., lytis - moteris

1. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?

*Mokomieji, smurtiniai, tai yra koviniai ir visokie kur reikia šaudyti. Dar žinau kūrybinius ir vaidmeninius.*

2. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?

*Žinoma, kad mokomieji, nes juos žaidžiant galima pagerinti kad ir skaitymo gebėjimus, kūrybiškumo ir taip toliau...*

3. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?

*Bendravimo, pozityvaus elgesio, kažkokios tai patirties ir naujų žinių.*

4. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?

*Manau valios ugdymui, susikaupimui, gyvenimo tikslo siekimui, žinoma motyvacijai ir vertybių formavimuisi.*

5. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?

*Patarti žaidimo momento metu. Pedagogas turėtų teikti rekomendacijas, pamokyti. Bet pedagogas pats turėtų mokėti skirti gerį nuo blogio, kad galėtų tinkamai patarti vaikams.*

6. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

*Nepakankamos dėl lėšų stygiaus. Trūksta gerų kompiuterių su tinkamais žaidimais.*

**Respondentas A3**

Respondentas A3, dirba I grupėje, pedagoginis darbo stažas - 25 m., amžius - 56m., lytis - vyras

1. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?

*Mokomieji, informaciniai, pramoginiai.*

2. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?

*Manau tik mokomieji, nes visi kiti nėra tinkami ugdymo procesui.*

3. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?

*Tikslo siekimo, mokėjimo pralaimėti, bendravimo.*

4. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?

*Motyvacijai ir tikslo siekimui. Daugiau reikėtų pagalvoti...*

5. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?

*Turėti realų gerą kompiuterį. Manau pirmiausia reikėtų turėti keletą kompiuterinių žaidimų, nes kiekvienas vaikas yra skirtingas ir skirtingas žaidimas gali jam tikti. Taip pat supažinti vaiką su žaidimu, aiškiai pasakyti ką reikia daryti. Kad pralaimėti irgi nėra blogi, ne visada žaidimas yra laimimas.*

6. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

*Manau nėra pakankamos, reikėtų šia linkme daugiau dirbti. Nes vaikams žaisti žaidimus dažniausiai yra tik būdas pabėgti nuo realybės ir ilgainiui tai tampa priklausomybė, o ne ugdymo priemone.*

## Respondentas A4

Respondentas A4, dirba III grupėje, pedagoginis darbo stažas - 20 m., amžius - 49m., lytis - vyras

1. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?

*Tai simuliaciniai, nuotykių, vaidmenų, strateginiai, sporto. Tai tiek ko gero.*

2. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?

*Aš manau labiausiai tiktų simuliaciniai ir strateginiai. Simuliaciniai tinka edukacijai, galima imituoti tam tikrus dalykus, patirti naujus potyrius, taip pat ir strateginiai, verčia mąstyti logiškai, tobulina, lavina. Nors gal ir sporto, siekiant rezultatu, agresija nukreipiama į sportą, mažiau pykčio nešiojamosi su savimi.*

3. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?

*Visų pirma, manau, kad jie pramoksta užsienio kalbas, kadangi dauguma žaidimų anglų kalba, jie yra priversti skaityti, susirašinėti, bendrauti tarpusavyje su kitais žaidėjais tiek užsienio, tiek lietuvių kalba. Bendravimas bei komandinis darbas vyksta nuolatos. Daugelis žaidimų yra labai realiai sukurti ir jų pagalba galima išmokti nemažai dalykų, kaip pavyzdžiui finansų valdymo, strategijos kūrimo, kaupiama patirtis prisiliečiant prie techninių dalykų, tokių kaip automobiliai, lėktuvai ir kita.*

4. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?

*Kai kuriems vaikams yra didelė motyvacija už atliktą darbą gauti laiko pažaisti kompiuterinius žaidimus. Jeigu vaiką sudomina žaidimu, atrandi jam tinkamą įrankį, jis bus susikaupęs ir sieks savo tikslo, taip pat ir su kasdieniais darbais, svarbu surasti kiekvienam priimtina priėjimo formą.*

5. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?

*Manau svarbiausia pedagogui būti drauge su vaiku, kai darbas vyksta kompiuteriu, labai svarbu suteikti galimybę naudotis teigiamomis bei naudingomis programomis ar žaidimais. Labai svarbu kalbėti apie žalą bei privalumus, mokyti tinkamai išnaudoti turimas galimybes, bei suteikti erdves kuriose galėtų užsiimti patrauklia bei naudinga veikla. Labai svarbu nustatyti laiką bei užsiėmimo tikslą, duoti užduotį.*

6. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

*Šiokios tokios sąlygos yra, bet visada gali būti geriau. Šiuolaikinis technologijų pasaulis ženkliai judą į priekį, o socializacijos centro turimi kompiuteriai gerokai jau pasenę. Dėl to dažnai kyla problemų norint naudotis kai kuriomis programomis ar žaidimais. Būtų gerai atsinaujinti tiek kompiuterius, tiek operacines sistemas.*

## Respondentas A5

Respondentas A5, dirba III grupėje, pedagoginis darbo stažas - 18 m., amžius - 44m., lytis - moteris

1. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?

*Na, loginiai, veiksmo ir strateginiai.*

2. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?

*Pozityviai socializacijai turbūt labiausiai akcentuočiau loginius ir strateginius kompiuterinius žaidimus..*

3. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?

*Tokio tipo žaidimai turėtų skatinti, pabrėžiu žodį „turėtų“ ugdytinių logiką, turėtų padėti lengviau įsisavinti mokyklose dėstomą medžiagą, ugdytiniai gebėtų planuoti veiklas. Nors mano nuomone, kažin ar tie žaidimai suveikia kaip teigiamas faktorius. Nors kita vertus, galiu išvelgti teigiamą aspektą, jog kompiuteriniai žaidimai skatina tarpusavio bendradarbiavimą ir bendravimą, nors dažnais atvejais, tai perauga ir į neigiamas dalykus. Taipogi, ugdytiniai įgyja papildomų anglų kalbos žinių. Nes kiek man žinoma, dauguma žaidimų žaidžiama šia kalba. Daugiau neišvelgiu esminių socialinių įgūdžių, kurie skatintų vaikų socializaciją žaidžiant kompiuterinius žaidimus.*

4. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?

*Na, žaisdami žaidimus, jie susikaupia, nieko kito aplink save nemato, apart drauge žaidžiančių. Tikrai nemanau, kad kompiuteriniai žaidimai skatina kažkokias vertybes, tačiau motyvacijai įtakos turi. Žaisdami jie siekia laimėti, stengiasi kuo geriau įvykdyti tam tikras žaidimų strategijas ar panašiai. Aš kaip tik pabrėžčiau, jog per ilgą sėdėjimą prie kompiuterinių žaidimų atsiliepia neigiamai, kalbant apie asmenybės pokyčius, ypač vaikams, pasižymintiems delinkventiniu elgesiu.*

5. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?

*Viena esminių priemonių – laiko balansavimas. Turiu galvoje, sėdėjimas prie kompiuterio žaidžiant žaidimus, neturėtų viršyti trijų valandų su pertraukomis. Mokymosi tikslais galima viršyti.*

6. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

*Nemanau, jog pakankamos... Reikėtų aktyvaus bendradarbiavimo tarp kolegų, ribų nustatymas ir jų laikymasis.*

**Respondentas A6**

Respondentas A6, dirba III grupėje, pedagoginis darbo stažas - 29 m., amžius - 52 m., lytis - moteris

7. Kokius kompiuterinių / video žaidimų tipus galėtumėte išvardinti?

*Lavinamieji, mokomieji, pažintiniai, pramoginiai, koviniai, loginiai... Tikriausiai tokie...*

8. Kurie iš jų galėtų būti pritaikomi siekiant pozityvios vaiko socializacijos?

*Iš šio tipų sąrašo išmesčiau kovinius, tai tikriausiai lieka lavinamieji, mokomieji, pažintiniai, pramoginiai, loginiai.*

9. Kaip manote, kokius socialinius įgūdžius gali įgyti delinkventinio elgesio vaikai, žaisdami kompiuterinius /video žaidimus (pvz. bendravimo, bendradarbiavimo, realaus gyvenimo patirties, bendrųjų žinių, kt.)?

*Manau jie gali išmokti tarpusavio bendravimo, komandinio darbo, atsakomybės, pareigos, kultūros, socialinių įgūdžių, gali įgyti naujų žinių bei lavinti savo atmintį.*

10. Kokią įtaką asmenybės pokyčiams kompiuteriniai / video žaidimai turi delinkventinio elgesio vaikams (pvz. susikaupimui, motyvacijai, vertybėms, tikslo siekimui, kt.)?

*Žaidimai moko atsakingumo už savo veiksmus, kruopštumo, veiksmų atlikimo iki galo ir kovos, kad rezultatas būtų kuo geresnis. Taip pat siekti tikslo ir mokosi dirbti komandoje.*

11. Kokių priemonių reikėtų imtis pedagogui, norint produktyviai pritaikyti kompiuterinius / video žaidimus ugdymo procese?

*Pirmiausiai manau reikia turėti tas priemones, kad būtų galima jomis naudotis, turiu omenyje gerus kompiuterius bei specialius kompiuterinius žaidimus...*

12. Kaip manote, ar ugdymo(-si) sąlygos, taikant IKT (kompiuterinius / video žaidimus) socializacijos centre, yra pakankamos? Kaip jas būtų galima patobulinti?

*Trūksta priėjimo prie kompiuteriu laisvalaikio ir užsiėmimų metu.*