

## التغطية الصحفية حول

دراسات " يبدأ مسحاً عن ظاهرة الألعاب "   
الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين

**19 يناير 2020**



04 Derasat launches videogame survey among children, teens

SUNDAY, JANUARY 19, 2020

04

news of bahrain

THE DAILY **tribune**

# Derasat launches videogame survey for children, teenaged

Survey aims to collect data on the impact of video games on children's behaviour

● A large number of children between the age of 10 and 18 will be interviewed as part of the survey.

● The survey attains immense significance in light of changing behavioural pattern among children.

Manama



Survey results will aid decision-makers, academics and intellectuals in examining the influence of video games on children.

The Bahrain Centre for Strategic, International and Energy Studies 'Derasat' will conduct a survey in February to map the pros and cons of video games; now a social phenomenon that calls for observing and monitoring, especially with rising concerns regarding the effects on children, adolescents and youth in general, and parents' continuous complaints that a large sector of youngsters have an excessive tendency to spend long periods playing video games.

The study – performed by a team of Derasat polling specialists – will survey a large segment

of individuals aged between 10 and 18 years in all governorates, to spot their practices and patterns in playing video games, and the behavioural and physical effects they undergo, while searching for the value system this phenomenon nurtures in this segment.

The survey aims to collect field data on the characteristics and dimensions of this phenomenon, identify its causes and controlling factors, and deducing outcomes for future dissemination, in light of the widespread and rising demand for video games among kids and

adults, and the long hours they spend playing them, to the extent of addiction.

The research study attempts to monitor the relationship between violent behaviour and violent scenes during gameplay, which depict a disturbing aspect of entertainment in killing other characters and destroying property, and the impacts of simulation and familiarity in developing violent tendencies and hostility in kids and teenagers, who are expected to form their societies' future productive potential.

Mr Katadah Abdul Hameed

“Videogames are a global pastime and a huge entertainment industry, to which our children are inevitably exposed, yet we need to analyse the positive and negative aspects to establish a constructive balance.”

MR KATADAH ZAMAN

Zaman, Derasat's Executive Director, said, "Video games are a global pastime and a huge entertainment industry, to which our children are inevitably exposed, yet we need to analyse the positive and negative aspects to establish a constructive balance."

He explained that the study sought more understanding for the Bahraini context of this social phenomenon, with an envisioned strategy as the main outcome to limit negative aspects of this practice, backed by scientific and statistical evidence for decision-makers in education to decide the suitable solutions

away from general impressions that are normally part of the generational gap.

"Derasat's effort to survey users in this age group aims to identify in advance general trends created by this phenomenon," he said, stressing that the Kingdom of Bahrain continuous pursuit to keep pace with modern requirements while preserving its specific values, and the Leadership's commitment to the next generation's best interests and opportunities.

Mrs Ejlal Essa Bubshait, Derasat's Opinion Polls Director, described the study as, "An opportunity to monitor factors that create negative trends, providing a supply of data and information crucial for the resulting awareness programs to improve dealing with this experience, to ensure our youth exclusively benefit from this use of such widespread technology."

"Survey results will aid decision-makers, academics and intellectuals in examining the concept of video games in this context, and seriously analyse it to come up with positive opportunities to invest in and build on this technology, to serve society and isolate the negative attributes in videogames," she added.

[Link](#)

**6** Gulf Daily News Sunday, **19th** January 2020

**■ Derasat study**

BAHRAIN Centre for Strategic, International and Energy Studies (Derasat) will conduct a survey next month on the effects of video games on children, adolescents and youth. This follows parental complaints of children spending long hours playing them. The survey will focus on youngsters, aged 10-18, in all governorates, and collect data on the behavioural and physical effects of video games and search for the value system the phenomenon nurtures among youngsters.

## «دراسات» يبدأ مسحاً عن تأثيرات ظاهرة الألعاب الإلكترونية



وأضاف أن سعي المركز لمخاطبة المستخدمين في هذه الفئة العمرية يأتي للتعرف مبكراً على التوجهات العامة التي تصنعها هذه الظاهرة، وأكد زمان على أن مملكة البحرين تسعى دائماً لأن تواكب الحداثة ومتطلبات العصر ولكن بما يتماشى مع خصوصيتها والتزام قيادتها وحرصها على مصلحة أبنائها وتعزيز الفرص أمامهم مستقبلاً.

وقالت إجلال عيسى بوبشيت، مديرة إدارة استطلاعات الرأي في «دراسات»: «يعتل المسح فرصة لرصد العوامل التي تغذي التوجهات السلبية، بما يشكل محصلة من البيانات والمعلومات التي ستشكل مكوناً أساسياً في وضع أية برامج توعوية لتحسين التعامل مع هذه الظاهرة، بحيث يحصل شبابنا على أفضل فائدة من هذه التقنية، التي لا يمكن تجنبها لتعاطم دورها في جميع مناحي الحياة، مع تجنب الآثار السلبية لها بين البحرينيين».

وأضافت بوبشيت: «ستساعد نتائج الدراسة صناع القرار والأكاديميين والمفكرين في وضع ظاهرة الألعاب الإلكترونية على طاولة البحث الجاد لتفكيكها وتحليلها ودراساتها، للخروج بتصورات تتيح فرصة الاستثمار الإيجابي والبناء لهذه التقنيات في خدمة المجتمع، وتنحية الآثار السلبية المترتبة عليها».

التي تستحوذ على جزء كبير من أوقاتهم، يصل في بعض الحالات إلى مرحلة من الإدمان. وتحاول الدراسة البحثية رصد علاقة السلوك العنيف والمشاهد العنيفة خلال ممارسة الألعاب التي تعتمد على التسليية بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم، وأثرها من خلال المحاكاة والاعتياد على تنمية نزعة العنف والدوانية لدى الأطفال والمراهقين الذين سيمتلون مستقبلاً الطاقات الإنتاجية لمجتمعهم.

وقال المدير التنفيذي لمركز «دراسات» قتادة عبدالحمد زمان أن الألعاب الإلكترونية تكاد تشكل ظاهرة عالمية، وأنها باتت تصنف من الصناعات الكبيرة في مجال الترفيه، ولا يمكن بأي حال عزل أبنائنا عن تطوراتها، إلا أن الإدارة الحصيفة تستوجب ضرورة الوقوف على سلبياتها وإيجابياتها والعمل على الموازنة البناءة في هذا المجال. وأوضح زمان أن الدراسة تهدف إلى مزيد من الفهم لهذه الظاهرة في سياق المجتمع البحريني للخروج باستراتيجية تستطيع أن تحد من الآثار السلبية من هذه الممارسة الشائعة، وأن تضع سندا علمياً وإحصائياً أمام صناع السياسات العامة، وبالأخص في المجال التعليمي والتربوي، لاتخاذ القرارات المناسبة بعيداً عن الانطباعات العامة التي قد تكون جزءاً من التباين الطبيعي بين الأجيال،

يعتزم مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة «دراسات» تنفيذ دراسة مسحية في فبراير المقبل حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي تشكل ظاهرة اجتماعية تستدعي الرصد والمتابعة، وخاصة في ضوء تصاعد المخاوف من تأثيراتها على الأطفال والمراهقين والشباب، والشكاوى المتواصلة من أولياء الأمور من الميل المفرط لدى قطاع كبير في الفئات العمرية من الشباب وما دون مرحلة الشباب لتقضية أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وتشمل الدراسة التي ينفذها ميدانياً فريق بحث متخصص من مركز «دراسات» استطلاع رأي شريحة واسعة من الأفراد بين سن 10 إلى 18 سنة في مختلف المحافظات للوقوف على ممارساتهم بخصوص الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلوكية والجسدية عليهم، والبحث عن المنظومة القيعية التي تقوم ببلورتها لدى هذه الفئة.

ويهدف المسح لجمع البيانات الميدانية لخصائص وأبعاد هذه الظاهرة للوصول إلى مسبباتها والعوامل المتحكمة بها واستخلاص النتائج التي يمكن تعميمها مستقبلاً، وذلك في ضوء الانتشار الكبير والطلب المتزايد من الأطفال والبالغين على اقتناء الألعاب الإلكترونية

[الرابط](#)

## «دراسات» يبدأ مسحاً عن ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين

يعتزم مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة «دراسات» تنفيذ دراسة مسحية في فبراير المقبل حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي تشكل ظاهرة اجتماعية تستدعي الرصد والمتابعة، وخاصة في ضوء تصاعد المخاوف من تأثيراتها على الأطفال والمراهقين والشباب، والشكاوى المتواصلة من أولياء الأمور من الميل المفرط لدى قطاع كبير في الفئات العمرية من الشباب وما دون مرحلة الشباب للقضية أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وتشمل الدراسة التي ينفذها ميدانيا فريق بحث متخصص من مركز «دراسات» استطلاع رأي شريحة واسعة من الأفراد بين سن 10 إلى 18 سنة في مختلف المحافظات للوقوف على ممارساتهم بخصوص الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلوكية والجسدية عليهم، والبحث عن المنظومة القيمية التي تقوم ببلورتها لدى هذه الفئة.

ويهدف المسح لجمع البيانات الميدانية لخصائص وأبعاد هذه الظاهرة للوصول إلى مسبباتها والعوامل المتحكمة بها واستخلاص النتائج التي يمكن تعميمها مستقبلاً، وذلك في ضوء الانتشار الكبير والطلب المتزايد من الأطفال والبالغين على اقتناء الألعاب الإلكترونية التي تستحوذ على جزء كبير من أوقاتهم، يصل في بعض الحالات إلى مرحلة من الإدمان. وتحاول الدراسة البحثية رصد علاقة السلوك العنيف والمشاهد العنيفة خلال ممارسة الألعاب التي تعتمد على التسلية بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم، وأثرها من خلال المحاكاة والاعتقاد على تنمية نزعة العنف والعدوانية لدى الأطفال والمراهقين الذين سيمثلون مستقبلاً الطاقات الإنتاجية لمجتمعاتهم.

وقال المدير التنفيذي لمركز «دراسات» قتاده عبدالحמיד زمان إن الألعاب الإلكترونية تكاد تشكل ظاهرة عالمية، وأنها باتت تصنف من الصناعات الكبيرة في مجال الترفيه، ولا يمكن بأي حال عزل أبنائنا عن تطوراتها، إلا أن الإدارة الحصيفة تستوجب ضرورة الوقوف على سلبياتها وإيجابياتها والعمل على الموازنة البناءة في هذا المجال.

وأوضح زمان أن الدراسة تهدف إلى مزيد من الفهم لهذه الظاهرة في سياق المجتمع البحريني للخروج باستراتيجية تستطيع أن تحد من الآثار السلبية من هذه الممارسة الشائعة، وأن تضع سندا علمياً وإحصائياً أمام صناعات السياسات العامة، وبالأخص في المجال التعليمي والتربوي، لاتخاذ القرارات المناسبة بعيداً عن الانطباعات العامة التي قد تكون جزءاً من التباين الطبيعي بين الأجيال، وأضاف أن سعي المركز لمخاطبة المستخدمين في هذه الفئة العمرية يأتي للتعرف مكرراً على التوجهات العامة التي تصنعها هذه الظاهرة.

## [الرابط](#)

# أخبار الخليج

الجريدة اليومية الأولى في البحرين

## «دراسات» يبدأ مسحاً عن ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين



يعتزم مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة "دراسات" تنفيذ دراسة مسحية في فبراير المقبل حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي تشكل ظاهرة اجتماعية تستدعي الرصد والمتابعة، وخاصة في ضوء تصاعد المخاوف من تأثيراتها على الأطفال والمراهقين والشباب، والشكاوى المتواصلة من أولياء الأمور من الميل المفرط لدى قطاع كبير في الفئات العمرية من الشباب وما دون مرحلة الشباب لتقضية أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وتشمل الدراسة التي ينفذها ميدانيا فريق بحث متخصص من مركز "دراسات" استطلاع رأي شريحة واسعة من الأفراد بين سن 10 الى 18 سنة في مختلف المحافظات للوقوف على ممارساتهم بخصوص الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلوكية والجسدية عليهم، والبحث عن المنظومة القيمية التي تقوم ببلورتها لدى هذه الفئة.

[الرابط](#)

# البلاد



## (دراسات) يبدأ مسحاً عن ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين

يعتزم مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة "دراسات" تنفيذ دراسة مسحية في فبراير المقبل حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي تشكل ظاهرة اجتماعية تستدعي الرصد والمتابعة، وخاصة في ضوء تصاعد المخاوف من تأثيراتها على الأطفال والمراهقين والشباب، والشكاوى المتواصلة من أولياء الأمور من الميل المفرط لدى قطاع كبير في الفئات العمرية من الشباب وما دون مرحلة الشباب لقضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

[الرابط](#)



## (دراسات) يبدأ مسحاً عن ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين

18 يناير 2020 وقت الإنشاء: 11:33 AM آخر تحديث: 12:09 PM عدد القراءات: 534



(دراسات) يبدأ مسحاً عن ظاهرة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين

المنامة في 18 يناير/ بنا / يعتزم مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة "دراسات" تنفيذ دراسة مسحية في فبراير المقبل حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي تشكل ظاهرة اجتماعية تستدعي الرصد والمتابعة، وخاصة في ضوء تصاعد المخاوف من تأثيراتها على الأطفال والمراهقين والشباب، والشكاوى المتواصلة من أولياء الأمور من الميل المفرط لدى قطاع كبير في الفئات العمرية من الشباب وما دون مرحلة الشباب لقضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

[الرابط](#)





## Derasat launches videogame survey among children, teenagers

📅 18 Jan 2020   ⌚ Created: 11:33 AM   ✎ Last Updated: 12:09 PM   👁 Views: 536



Derasat launches videogame survey among children, teenagers

Manama, Jan. 18 (BNA): The Bahrain Centre for Strategic, International and Energy Studies 'Derasat' will conduct a survey in February to map the pros and cons of videogames; now a social phenomenon that calls for observing and monitoring, especially with rising concerns regarding the effects on children, adolescents and youth in general, and parents' continuous complaints that a large sector of youngsters have an excessive tendency to spend long periods playing videogames.

[Link](#)