

مسح تأثير الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال والمراهقين من عمر (10-18 سنة)



أهم النتائج

- اشتملت عينة الدراسة على 3,623، من فئة الأطفال والمراهقين، شكلت الإناث 54% من مجملها، بينما شكل الذكور 46%.
- 92% من أفراد عينة الدراسة يلعبون الألعاب الإلكترونية.
- بينت الدراسة أن شدة الارتباط بالألعاب الإلكترونية تزيد بنسبة 29% عند الأشخاص الذين يلعبون بهذه الألعاب بشكل متواصل دون انقطاع أو اخذ قسط من الراحة خلال الجلسة الواحدة.
- كلما قل الشعور بالتواصل المباشر مع الأهل والأصدقاء تزيد احتمالية الشعور بضعف التركيز والانتباه بنسبة 25% وأيضا تزيد من احتمالية التفضيل للعزلة بنسبة 22%.
- تزداد احتمالية ضعف مستوى النظر بنسبة 28% عند الأشخاص الذين يعانون من ضعف التركيز والانتباه مقارنة بأولئك الذين لا يعانون من ضعف التركيز والانتباه.
- الشعور بالحزن والكآبة يزيد من احتمالية تفضيل الشخص للعزلة وعدم الاختلاط بالآخرين بنسبة 35%، والتعامل معهم بعصبية بنسبة 29%.
- هناك علاقة طردية بين التعامل بعصبية مع الآخرين والتعرض للأرق واضرابات النوم ليلا، حيث بينت الدراسة ان كلما تعرض الشخص لمشاكل في النوم ليلاً تزيد نسبة التعامل بعصبية مع الآخرين بواقع 25%.
- زيادة شدة الارتباط بالألعاب الإلكترونية تقلل من احتمالية ترك الألعاب بنسبة 32%.
- 49% من عينة الدراسة يلعبون ألعاب القتال والعنف، 55% منهم ذكور و 44% منهم إناث. بتوزيع نسب متقاربة بجميع المراحل العمرية.
- 78% أفادوا بتعلقهم بالألعاب الإلكترونية وعدم الرغبة في التوقف عنها.
- 66% لا يعتقدون بأن هناك خطورة في لعب الألعاب الإلكترونية.

الأهداف الرئيسية:

أجرى مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة (دراسات) مسحاً حول الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال والمراهقين بين سن العاشرة والثامنة عشرة التي تشكل ظاهرة اجتماعية تستدعي الرصد والمتابعة، وخاصة في ضوء تصاعد المخاوف من تأثيراتها على الأطفال والمراهقين.

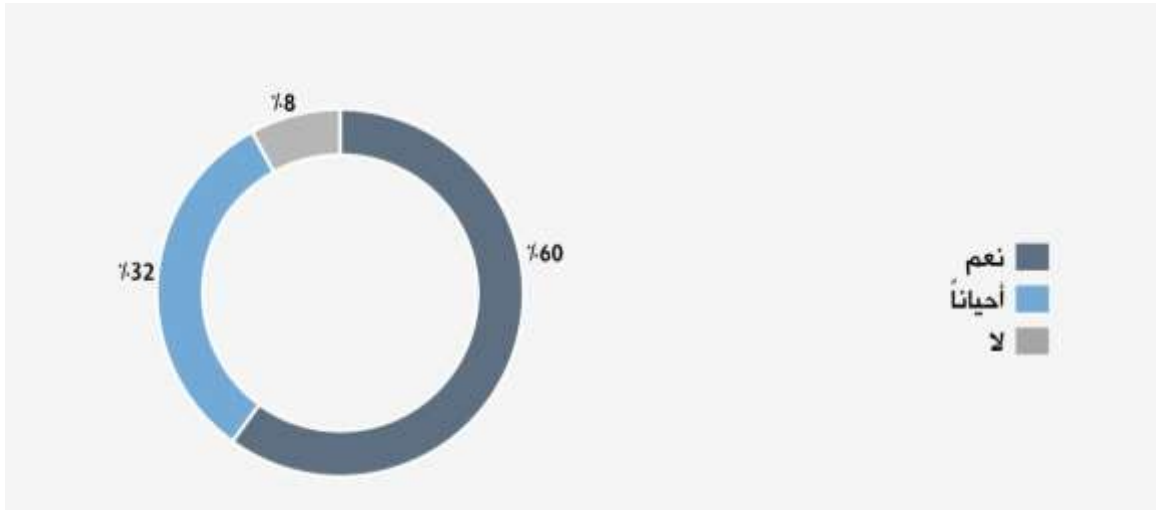
- التعرف على آراء المبحوثين حول قيامهم بلعب الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على آراء المبحوثين حول أنواع الأجهزة المستخدمة للعب الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على آراء المبحوثين نوعية الألعاب الإلكترونية التي يقومون بلعبها.
- التعرف على الغرض من لعب الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على آراء المبحوثين حول المدة الزمنية التي يقضونها في لعب الألعاب الإلكترونية خلال اليوم الواحد.
- قياس شدة الارتباط بالألعاب الإلكترونية.

حجم العينة:

شملت عينة الدراسة 3623 طفلاً ومراهقاً.

لعب الألعاب الإلكترونية

بسؤال أفراد عينة الدراسة حول قيامهم بلعب الألعاب الإلكترونية، وضح (60%) بأنهم يلعبونها دائماً في حين (32%) يلعبونها أحياناً. أما الأفراد الذين لا يلعبونها مطلقاً جاءت نسبتهم (8%) فقط. ويوضح الشكل (1) هذه النسب:



الشكل (1): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول لعب الألعاب الإلكترونية

نوع اللعبة التي يلعبها

أما بشأن نوعية الألعاب الإلكترونية التي يقوم أفراد عينة الدراسة بلعبها، فقد جاءت بالترتيب التالي:

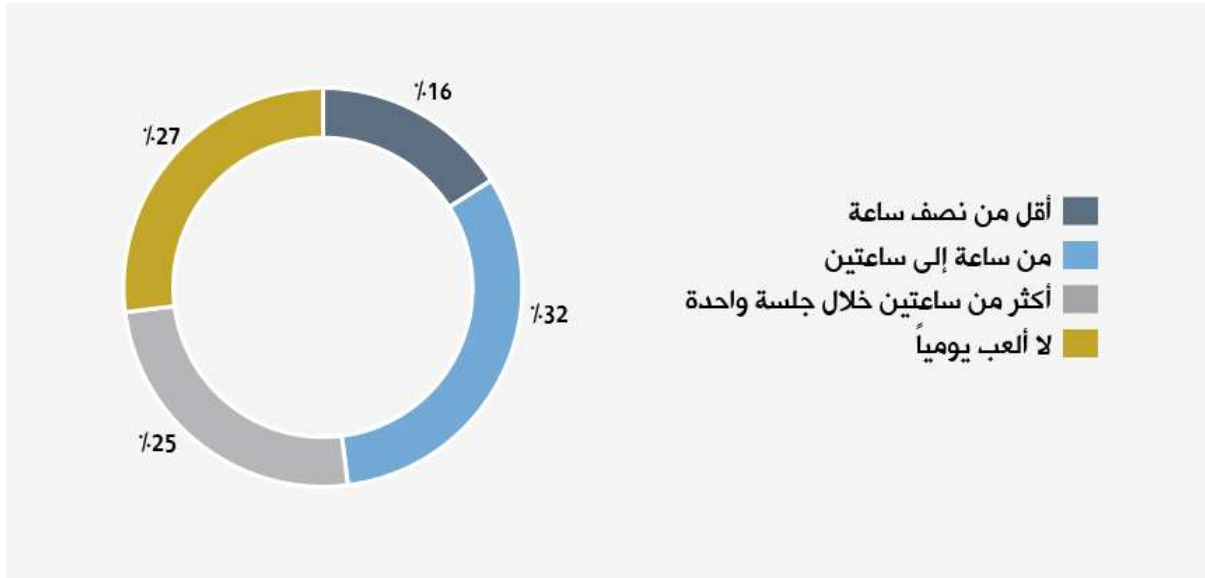
- 21% لعبة PUBG
- 19% لعبة Fortnite
- 12% لعبة FIFA, PES & Dream League



الشكل (2): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول نوع اللعبة

المدة الزمنية التي تستغرق للعب الألعاب الإلكترونية

تم سؤال عينة الدراسة حول المدة الزمنية التي يقضونها في لعب الألعاب الإلكترونية خلال اليوم الواحد، بيّن (32%) أنها تتراوح من ساعة إلى ساعتين، بمقابل (25%) يلعبونها لأكثر من ساعتين خلال الجلسة الواحدة. في حين أفاد (27%) أنهم لا يلعبونها بصورة يومية. ويوضح الشكل (3) توزيع هذه النسب:



الشكل (3): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول المدة الزمنية التي تستغرق للعب الألعاب الإلكترونية