دراسة: الإفراط في ألعاب الإنترنت يهدد الصحة النفسية والاجتماعية للأطفال



وجد فريق باحثين في هونغ كونغ أن الإفراط في لعب ألعاب الفيديو على الانترنت يرتبط بتراجع النتائج الاجتماعية والأكاديمية والنفسية لدى أطفال المدارس، مع أنماط مميزة بين الجنسين.

وفي الدراسة، تم التركيز على النتائج الاجتماعية، والأكاديمية والتعليمية، والنفسية، وتسليط الضوء على الاختلافات بين الجنسين.

وشملت الدراسة 2592 طالباً وطالبة من المرحلتين الابتدائية والثانوية، وبلغ عدد الفتيات و1188 فتاة، وكان متوسط الأعمار حوالي 12 عاماً، وتم اختيارهم من 5 مدارس ابتدائية و4 مدارس ثانوية في هونغ كونغ.

وبعد إكمال استبيان ذاتي في الفصل الدراسي، أشار الطلاب إلى ما إذا كانوا قد لعبوا ألعاب الانترنت لمدة 5 ساعات متتالية أو أكثر خلال الشهر الماضي.

ووجدت النتائج أن معدل انتشار الإفراط في اللعب بلغ 31.7%، بنسبة 38.3% لدى الصبيان، و24.0% لدى البنات.

وكان الصبيان أقل عرضة للإبلاغ عن سوء جودة النوم من البنات (58.6% مقابل 65.5%).

ولم تظهر أي فروق بين الجنسين في معدلات الاكتئاب أو القلق أو التوتر.

وبين الصبيان، ارتبط الإفراط في اللعب بزيادة في اضطراب فرط الحركة ونقص الانتباه، وفي الاكتئاب، والقلق، والتوتر، وسوء جودة النوم، مقارنة بمن لا يلعبون ألعاب الانترنت.

وبين الفتيات، أظهرت اللاعبات المُفرطات في اللعب ارتفاعاً في اضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة، والاكتئاب، والقلق، والتوتر، والشعور بالوحدة، إضافة إلى انخفاض الكفاءة الذاتية التعليمية، وجودة النوم، والدعم الاجتماعي مقارنةً بغير اللاعبات.

وخلص الباحثون إلى أن اللعب المُفرط قد يكون مؤشراً سلوكياً وعامل خطر للنتائج الاجتماعية والأكاديمية والصحية السلبية لدى الشباب في سن المدرسة، مع وجود سمات ملحوظة خاصة بالفتيات مثل: زيادة الشعور بالوحدة، وانخفاض الدعم الاجتماعي.