المركز الوطني
للإحصاء
والمعلومات

تعزيز المعرفة

سلطنة عُمان

استطلاع
رأي العُمانيين حول استخدام
الألعاب الإلكترونية

النتائج الرئيسية

ديسمبر 2019 م

نبذة عن الاستطلاع

الأهداف

بلغ حجم صناعة الألعاب الإلكترونية (أو ألعاب الفيديو) أكثر من 83 مليار دولار أمريكي في عام 2018، ويُتوقع أن تتعدى 90 مليار دولار في عام 2020، وبلغ عدد ممارسي تلك الألعاب في عام 2016 أكثر من 2.5 مليار فرد حول العالم. ومع النمو الكبير في حجم صناعة الألعاب الإلكترونية، وتضاعف أعداد الممارسين لتلك الألعاب عالميًا، والتحذيرات من الآثار السلبية المحتملة لبعض الألعاب تبدو الحاجة ملحة لتوفير بعض المؤشرات الهامة عن مدى وطبيعة ممارسة تلك الألعاب بين العُمانيين من مختلف الفئات العمرية.

ويهدف استطلاع رأي العُمانيين حول ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى التعرف على أنماط استخدام العُمانيين للألعاب الإلكترونية المختلفة، والتأثيرات الإيجابية والسلبية لها. ويوفر الاستطلاع العديد من المؤشرات، أهمها ما يلي:

- نسب استخدام العُمانيين من الفئات العمرية المختلفة للألعاب الإلكترونية، وطبيعة الألعاب التي يقبلون عليها.
- نسب امتلاك الأسر للأجهزة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية المختلفة.
- الأوقات المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية، ومتوسط الوقت في استخدام كل منها.
- استخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية، والآثار المترتبة على ذلك الاستخدام، ومدى المتابعة الأسرية لهم.
- مدى التأثير الإيجابي أو السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية على الحياة الاجتماعية والعملية للأفراد، وعلى ممارسة القراءة والرياضة.

جمع البيانات

تم جمع بيانات الاستطلاع عن طريق المقابلات الهاتفية، وفق استبيان إلكتروني (Computer Assisted Telephone Interviewing, CATI)، خلال الفترة من 22 إلى 30 سبتمبر 2019م.

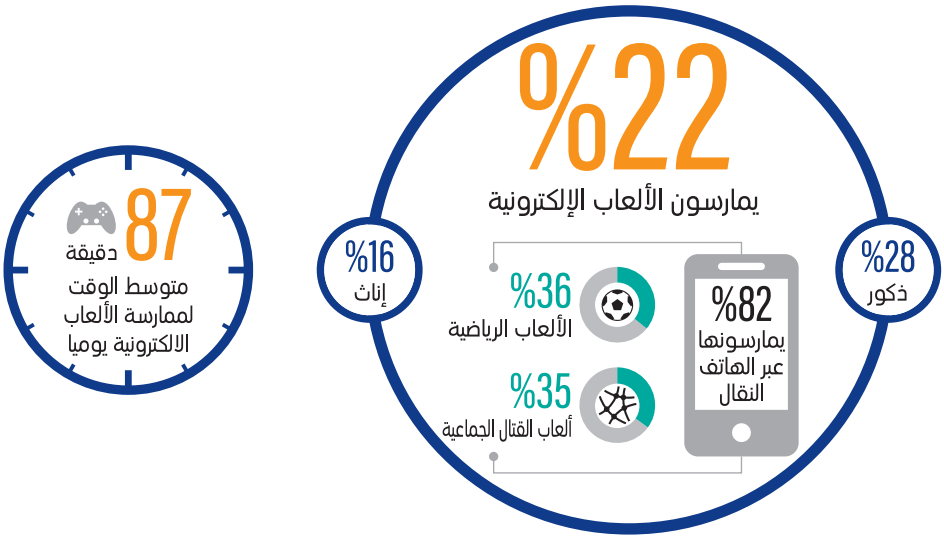
تصميم العينة

- بلغ حجم العينة 1501 مواطنًا عُمانيًا في الفئة العمرية 18 سنة فأكثر، شملت جميع محافظات السلطنة، ومختلف المستويات التعليمية، والفئات العمرية، والذكور والإناث.
- بناءً على هذا الحجم للعينة (1501 مواطنًا)، يبلغ خطأ المعاينة أقل من 3 نقاط مئوية لتقديرات النسب على المستوى الإجمالي للسلطنة (مما يعني أن النسب المقدرة من العينة قد تزيد أو تنقص في حدود 3 نقاط مئوية عن النسبة الحقيقية في المجتمع ككل، وذلك بدرجة ثقة 95%).

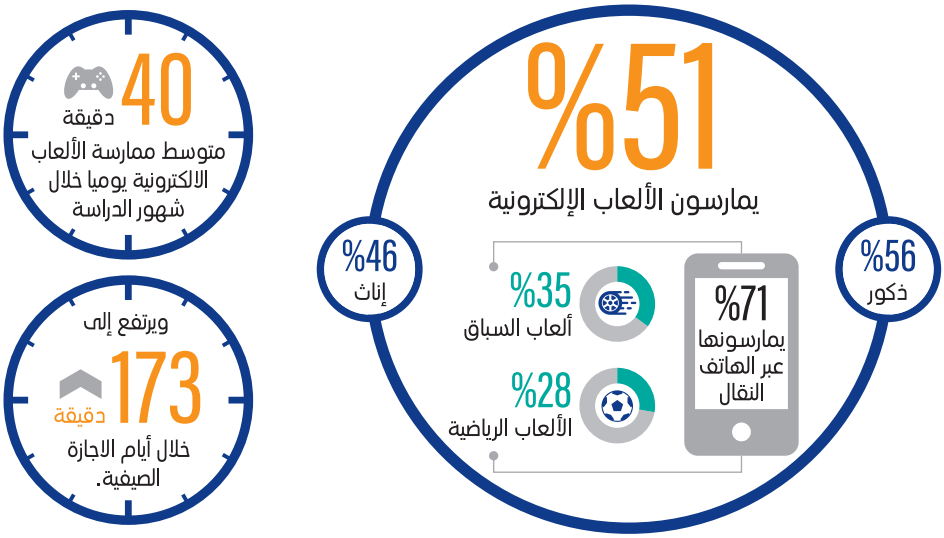
ملخص تنفيذي

76%	من الأسر العُمانية تمتلك جهاز حاسب آلي، 68% تمتلك جهاز لوحي، 59% تمتلك بلاي ستيشن، و7% تمتلك إكس بوكس.
24 ر.ع	متوسط انفاق الأسر العُمانية السنوي على الأجهزة والألعاب الإلكترونية.
36	دقيقة متوسط ممارسة العُمانيون (18 سنة فأكثر) للقراءة يوميًا. ويرتفع متوسط وقت القراءة إلى 45 دقيقة يوميًا لمن يمارس الألعاب الإلكترونية مقابل 34 دقيقة لمن لا يمارسها.
50	دقيقة متوسط ممارسة العُمانيون (18 سنة فأكثر) للرياضة يوميًا. ويرتفع متوسط وقت ممارسة الرياضة إلى 59 دقيقة يوميًا لمن يمارس الألعاب الإلكترونية مقابل 48 دقيقة لمن لا يمارسها.
13	سنة متوسط السن الذي يمكن أن يُسمح عنده للأطفال والمراهقين بممارسة الألعاب الإلكترونية، و15% يرون أنه لا يجب السماح بالألعاب الإلكترونية على الإطلاق.
74%	من الأطفال العُمانيين أقل من 13 سنة توجد متابعة أسرية لممارستهم الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، مقابل 7% لا توجد أية متابعة أسرية لهم على الإطلاق.
68%	من العُمانيين يعتقدون أن هناك أثرًا سلبيًا لممارسة أطفالهم الأقل من 13 سنة للألعاب الإلكترونية.

العمانيون (18 سنة فأكثر)



الأطفال العمانيون (أقل من 13 سنة)



المحتويات

نبذة عن الاستطلاع 1
الأهداف 1
جمع البيانات 1
تصميم العينة 1
ملخص تنفيذي 2
المحتويات 4
1 امتلاك الأسر لأجهزة الألعاب الإلكترونية 5
1-2 امتلاك الأسر لأجهزة الألعاب الإلكترونية حسب المحافظة 6
1-3 إنفاق الأسر على الألعاب الإلكترونية 7
2 ممارسة الألعاب الإلكترونية 8
2-1 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الجنس 9
2-2 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المستوى التعليمي 10
2-3 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب العمر 11
2-4 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المحافظة 12
3 طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة 13
3-1 طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة حسب الجنس 14
4 الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب الإلكترونية 15
4-1 الوقت المستغرق في الألعاب الإلكترونية حسب الحالة العملية وقطاع العمل 16
4-2 أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية 17
5 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية 18
5-1 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الخصائص الديموغرافية 19
5-2 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية والثقافية 20
6 المراقبة الأسرية لاستخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية 21
6-1 ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية 22
6-2 استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية حسب المحافظة 23
6-3 أجهزة الألعاب الإلكترونية المفضلة للأطفال العُمانيين 24
6-4 طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة للأطفال العُمانيين 25
6-5 الوقت المستغرق في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية 26
6-6 متابعة حسابات الأطفال على الألعاب الإلكترونية 27
6-7 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال 28
8 ملحق (1): استمارة الاستطلاع 29

1 امتلاك الأسر لأجهزة الألعاب الإلكترونية

يبين الشكل (1-1) نسب امتلاك الأسر المعيشية العُمانية للأجهزة المختلفة التي يمكن أن تستخدم للألعاب الإلكترونية. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

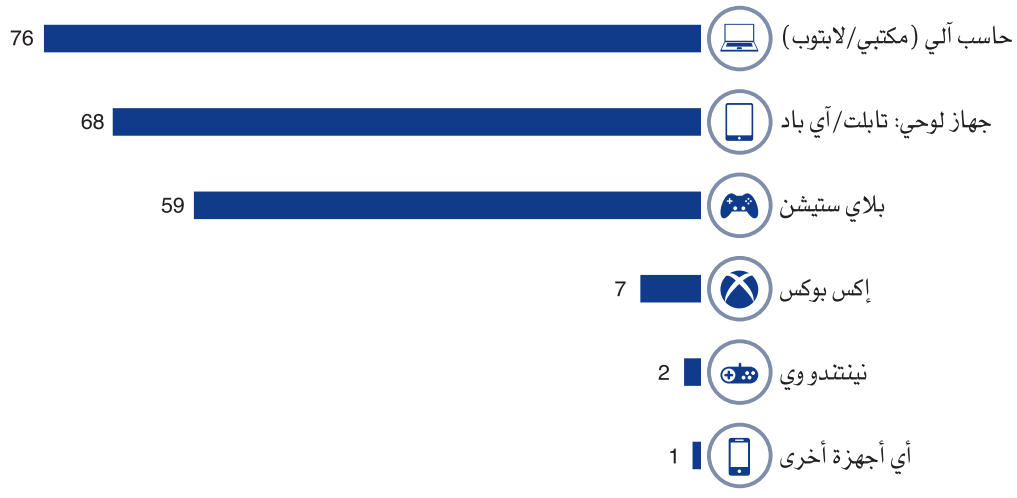
أكثر من ثلاثة أرباع الأسر المعيشية العُمانية (76%) تمتلك جهاز حاسب آلي، كما أن 68% منها لديها جهاز لوحي (تابلت أو آي باد).

يعتبر بلاي ستيشن (PlayStation) أكثر أجهزة الألعاب الإلكترونية انتشارًا بين الأسر العُمانية بنسبة 59٪، يليه بفارق كبير جهاز إكس بوكس (Xbox) بنسبة 7%، وأخير جهاز نينتندو وي (Nintendo Wii) بنسبة 2% فقط، بالإضافة إلى بعض الأجهزة الأخرى بنسب ضئيلة.

59%

من الأسر العمُانية تمتلك جهاز بلاي ستيشن، و7% تمتلك إكس بوكس.

شكل (1-1): نسب امتلاك الأسر المعيشية العُمانية لأجهزة الألعاب الإلكترونية



2-1 امتلاك الأسر لأجهزة الألعاب الإلكترونية حسب المحافظة

نلاحظ من الجدول (1-1) أن هناك بعض التباين في نسب امتلاك الأسر المعيشية العُمانية لأجهزة الألعاب الإلكترونية المختلفة بين المحافظات، فعلى سبيل المثال:

أعلى نسب امتلاك الحاسب آلي والأجهزة اللوحية في محافظة الظاهرة، وأعلى نسب امتلاك بلاي ستيشن في مسندم.

توجد أعلى نسب امتلاك الأسر لجهاز الحاسب آلي والجهاز اللوحي (تابلت/آي باد) في محافظة الظاهرة (85% و75% على الترتيب).

أعلى نسب امتلاك الأسر لجهاز بلاي ستيشن توجد في محافظة مسندم (69%)، وأعلى نسب امتلاك جهاز إكس بوكس في محافظة الوسطى (16%)، بينما يتركز امتلاك نينتندو وي في محافظة مسقط بشكل أكبر (4%).

جدول (1-1): نسب امتلاك الأسر المعيشية العُمانية لأجهزة الألعاب الإلكترونية حسب المحافظة.

أجهزة الألعاب الإلكترونية	مسقط	ظفار	مسندم	البريمي	الداخلية	شمال الباطنة	جنوب الباطنة	جنوب الشرقية	شمال الشرقية	الظاهرة	الوسطى
حاسب آلي (مكتبي/لابتوب)	83	62	69	73	79	77	80	59	79	85	69
جهاز لوحي: تابلت/آي باد	72	63	68	72	73	69	68	52	67	75	62
بلاي ستيشن	68	60	69	44	56	53	57	58	48	66	64
إكس بوكس	13	10	5	6	1	6	5	7	7	2	16
نينتندو وي	4	0	2	3	1	1	0	1	3	1	0
أي أجهزة أخرى	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	0

3-1 إنفاق الأسر على الألعاب الإلكترونية

تم سؤال المشتركين بالاستطلاع عما أنفقته أسرهم المعيشية على شراء الأجهزة والألعاب الإلكترونية خلال الاثني عشر شهرًا السابقة للاستطلاع، ويبين الشكل (1-2) متوسط هذا الإنفاق بين المحافظات المختلفة، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

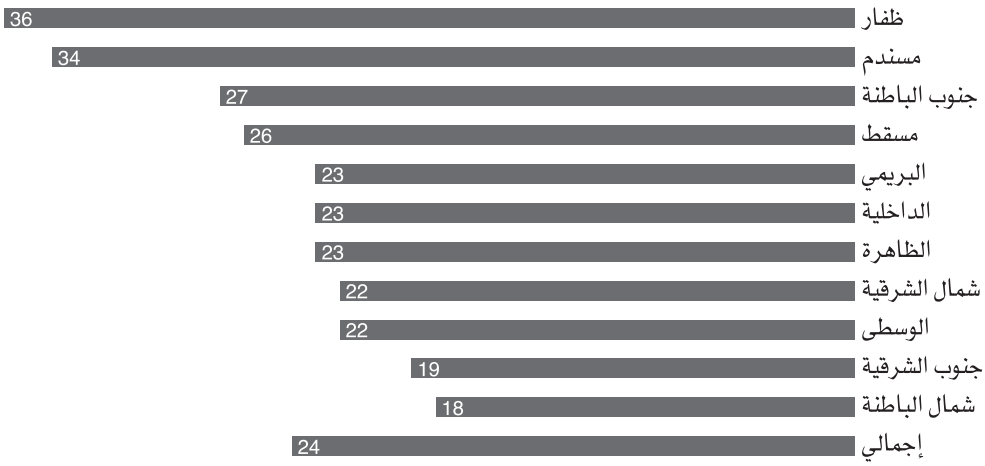
تنفق الأسرة العُمانية في المتوسط 24 ريالًا سنويًا على شراء الأجهزة والألعاب الإلكترونية.

هناك تباين كبير بين المحافظات في متوسط الإنفاق السنوي للأسر على الأجهزة والألعاب الإلكترونية، حيث تبلغ قيمة المتوسط 36 ريالًا في محافظة ظفار، وهو ضعف قيمة المتوسط في محافظة شمال الباطنة.

24

ريالًا هو متوسط ما تنفقه الأسرة العُمانية على الأجهزة والألعاب الإلكترونية سنويًا.

شكل (1-2): متوسط الإنفاق السنوي للأسر العُمانية على الأجهزة والألعاب الإلكترونية حسب المحافظة (ريال عُماني)



2 ممارسة الألعاب الإلكترونية

يبين الشكل (2-1) نسب العُمانيين (18 سنة فأكثر) الذين مارسوا الألعاب الإلكترونية خلال الثلاثة أشهر السابقة على الاستطلاع، بالإضافة إلى نسب من استخدموا الأجهزة المختلفة. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

22%

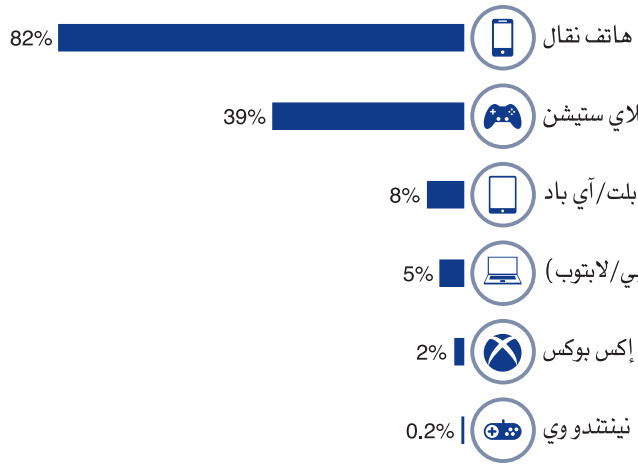
من العُمانيين (18 سنة فأكثر) يمارسون الألعاب الإلكترونية، وأكثر الأجهزة استخدامًا: الهاتف النقال، بلاي ستيشن، والأجهزة اللوحية.

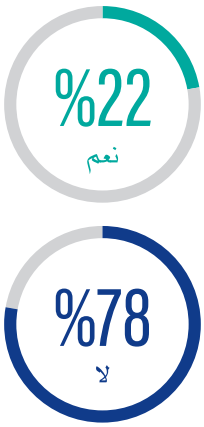
واحد من كل خمسة عُمانيين (18 سنة فأكثر) تقريبًا (22%) قد مارس واحدة أو أكثر من الألعاب الإلكترونية خلال الثلاث أشهر السابقة على الاستطلاع.

أكثر الأجهزة استخدامًا لممارسة الألعاب الإلكترونية هي: الهاتف النقال (82%)، ثم بلاي ستيشن (39%)، والأجهزة اللوحية: تابلت/ آي باد (8%).

في المقابل، أقل الأجهزة استخدامًا لممارسة الألعاب الإلكترونية هي: الحاسب آلي (5%)، وإكس بوكس (٢%)، ونينتندو وي (0.2%).

شكل (2-1): نسب ممارسة العُمانيين (18 سنة فأكثر) للألعاب الإلكترونية على الأجهزة المختلفة (خلال الثلاث شهور السابقة للاستطلاع)





1-2 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الجنس

يعرض الشكل (2-2) نسب استخدام العُمانيين (18 سنة فأكثر) الممارسين للألعاب الإلكترونية لأجهزة الألعاب المختلفة حسب الجنس، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

28%

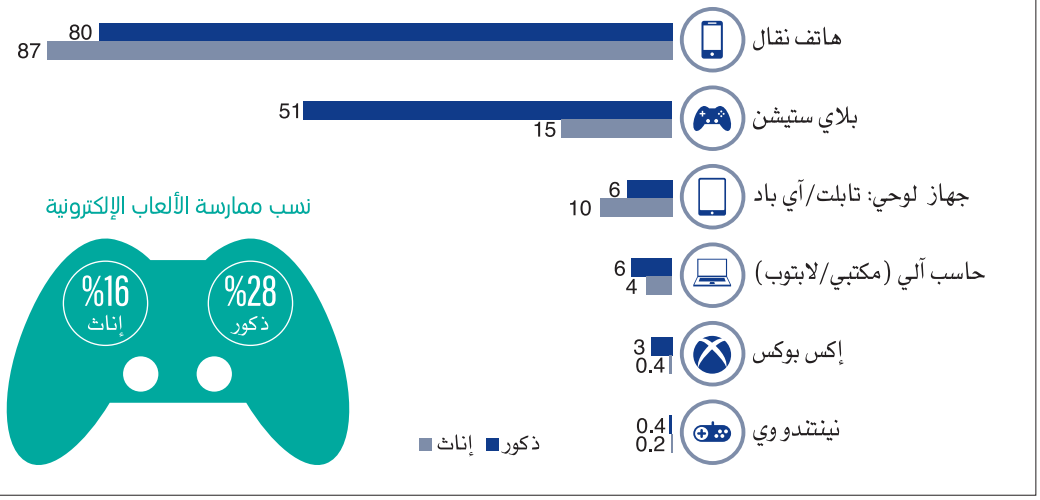
من الذكور يمارسون الألعاب الإلكترونية، مقابل 16% فقط للإناث.

يمارس الذكور الألعاب الإلكترونية بنسبة أكبر من الإناث بشكل ملحوظ (28% مقابل 16% على الترتيب).

أكثر من نصف الذكور الممارسين للألعاب الإلكترونية يستخدمون بلاي ستيشن (51%)، وهي أكثر من ثلاثة أضعاف نسبة الاستخدام بين الإناث. كذلك تزيد نسب استخدام الحاسب آلي، وإكس بوكس، ونينتندو وي قليلا بين الذكور عن الإناث.

في المقابل، تزيد نسب استخدام الإناث عن الذكور لكل من الهاتف النقال والأجهزة اللوحية.

شكل (2-2): نسب استخدام العُمانيين (18 سنة فأكثر) - الممارسين للألعاب الإلكترونية - للأجهزة المختلفة حسب الجنس



2-2 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المستوى التعليمي

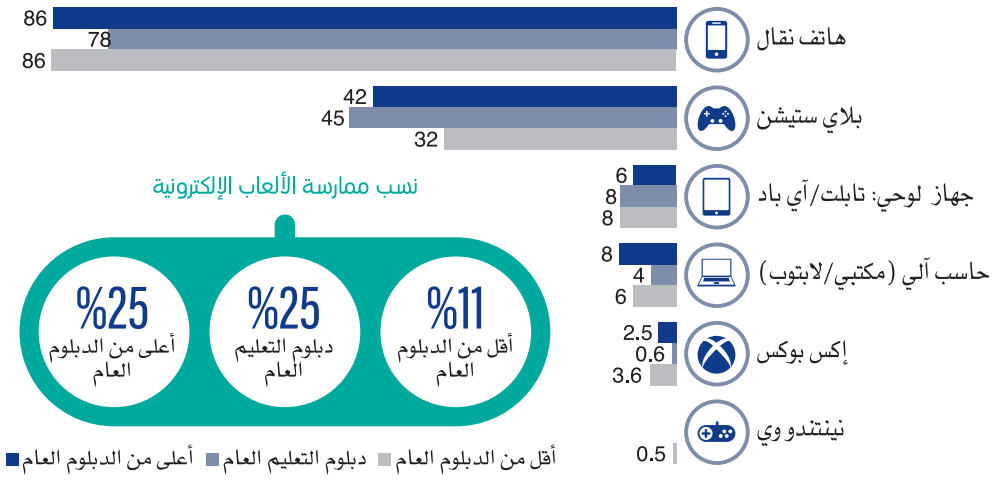
يبين الشكل (2-3) نسب استخدام العُمانيين (18 سنة فأكثر) الممارسين للألعاب الإلكترونية لأجهزة الألعاب المختلفة حسب المستوى التعليمي، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

نسب الممارسين للألعاب الإلكترونية: 11% بين الحاصلين على تعليم اقل من الدبلوم العام مقابل 25% للحاصلين على دبلوم التعليم العام أو أعلى.

بشكل عام، تزيد نسبة الممارسين للألعاب الإلكترونية مع ارتفاع المستوى التعليمي، حيث ترتفع النسبة من 11% فقط بين الحاصلين على تعليم أقل من الدبلوم العام إلى 25% للحاصلين على دبلوم التعليم العام أو أعلى.

لا توجد فوارق كبيرة في أنواع الأجهزة المستخدمة للألعاب الإلكترونية حسب مستوى التعليم، لكن يلاحظ انخفاض نسبة استخدام بلاي ستيشن بين الحاصلين على تعليم أعلى من الدبلوم العام عن باقي المستويات التعليمية.

شكل (2-3): نسب استخدام العُمانيين (18 سنة فأكثر) - الممارسين للألعاب الإلكترونية - للأجهزة المختلفة حسب المستوى التعليمي



3-2 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب العمر

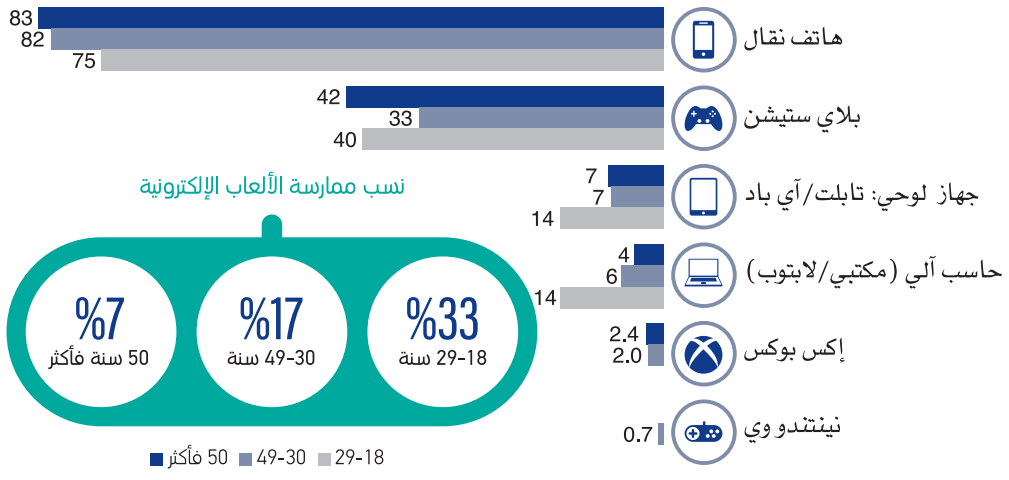
يبين شكل (2-4) نسب العُمانيين (18 سنة فأكثر) الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب الفئات العمرية، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

تنخفض نسبة الممارسين للألعاب الإلكترونية بشكل كبير مع التقدم في العمر، حيث تبلغ النسبة 33% بين الأفراد في الفئة العمرية (18-29 سنة)، أي ما يقارب خمسة أضعاف النسبة بين الأفراد في الفئة العمرية (50 سنة فأكثر).

يزيد استخدام الهاتف النقال وبلاي ستيشن في الألعاب الإلكترونية بين الشباب الأصغر سنًا، بينما يزيد استخدام الجهاز اللوحي والحاسب آلي الألعاب الإلكترونية بين فئات العمر الأعلى.

نسب الممارسين للألعاب الإلكترونية: 33% في فئة العمر (18-29 سنة)، مقابل 7% فقط في الفئة (50 سنة فأكثر).

شكل (2-4): نسب استخدام العُمانيين (18 سنة فأكثر) - الممارسين للألعاب الإلكترونية - للأجهزة المختلفة حسب الفئات العمرية



4-2 ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المحافظة

نلاحظ من الجدول (2-1) أن هناك بعض التباين في نسب ممارسة العُمانيين (18 سنة فأكثر) للألعاب الإلكترونية، ونسب استخدام أجهزة الألعاب المختلفة بين المحافظات، فعلى سبيل المثال:

نسب الممارسين للألعاب الإلكترونية: 28.6% في البريمي، مقابل 14.4% في شمال الشرقية.

توجد أعلى نسب الممارسين (18 سنة فأكثر) للألعاب الإلكترونية في محافظة البريمي (28.6%)، تليها الداخلية (27.9%)، ثم جنوب الباطنة (27.7%).

في المقابل، توجد أقل نسب ممارسة الألعاب الإلكترونية في محافظتي شمال الشرقية (14.4%)، والوسطى (17%).

جدول (2-1): نسب استخدام العُمانيين (18 سنة فأكثر) - الممارسين للألعاب الإلكترونية - للأجهزة المختلفة حسب المحافظة.

أجهزة الألعاب الإلكترونية	مسقط	ظفار	مسندم	البريمي	الداخلية	شمال الباطنة	جنوب الباطنة	جنوب الشرقية	شمال الشرقية	الظاهرة	الوسطى
هاتف نقال	78.7	89.2	83.5	77.7	74.9	84.8	82.4	90.4	83.8	91.8	93.7
بلاي ستيشن	37.5	40.2	28.9	28.2	48.1	37.6	40.7	36.4	33.3	28.5	40.3
جهاز لوحي: تابلت/أي باد	15.8	0.0	10.3	7.8	4.4	3.6	7.6	13.4	0.0	13.1	6.3
حاسب آلي (مكتبي/لابتوب)	15.3	0.0	0.0	0.0	4.2	3.1	3.5	0.0	0.0	0.0	7.0
إكس بوكس	3.4	0.0	4.1	5.1	0.0	4.3	0.0	0.0	8.5	0.0	0.0
نينتندو وي	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
مارس أي لعبة إلكترونية خلال الثلاثة أشهر السابقة للاستطلاع	21.2	22.8	22.4	28.6	27.9	22.0	24.7	17.9	14.4	17.8	17.0

3 طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة

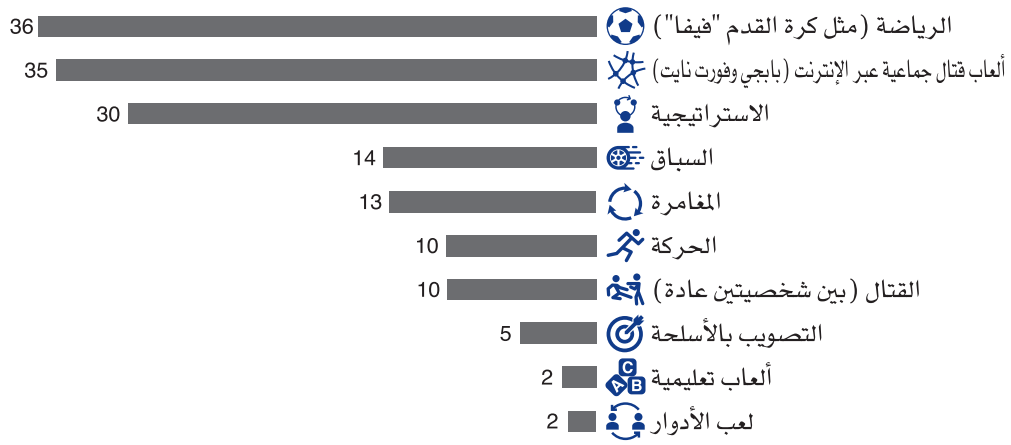
يبين الشكل (3-1) طبيعة الألعاب2 المفضلة للعُمانيين (18 سنة فأكثر) الذين مارسوا الألعاب الإلكترونية خلال الثلاثة أشهر السابقة على الاستطلاع. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

الألعاب التي يفضلها العُمانيون: الألعاب الرياضية، وألعاب القتال الجماعية عبر الإنترنت، والألعاب الاستراتيجية.

تعتبر الألعاب الرياضية (مثل لعبة فيفا) هي النوع المفضل الأول للألعاب الإلكترونية، حيث يفضلها 36% من العُمانيين، ويتميز هذا النوع من الألعاب بأنه يحاكي الرياضات المختلفة مثل: كرة القدم وكرة السلة والبيسبول والجولف.

تأتي ألعاب القتال الجماعية عبر الانترنت (مثل لعبتي بابجي وفورت نايت) في المركز الثاني (بنسبة 35%)، بينما تأتي ألعاب الاستراتيجية في المركز الثالث (بنسبة 30%)، بالإضافة إلى العديد من الأنواع الأخرى بنسب أقل.

شكل (3-1): طبيعة الألعاب التي يفضلها العُمانيون (18 سنة فأكثر) الممارسون للألعاب الإلكترونية (%)



يسمح بتعدد الإجابات في هذا السؤال ولذلك يمكن أن يزيد مجموع النسب عن 100%.

يمكن التعرف على التصنيفات المختلفة للألعاب الإلكترونية من الرابط التالي: https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres

1-3 طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة حسب الجنس

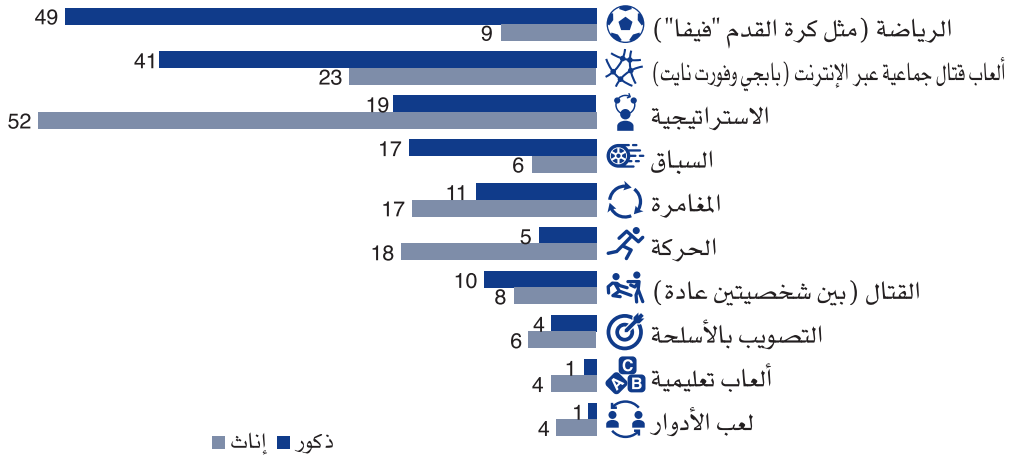
يعرض الشكل (3-2) طبيعة الألعاب المفضلة للعُمانيين (18 سنة فأكثر) الذين مارسوا الألعاب الإلكترونية خلال الثلاثة أشهر السابقة على الاستطلاع حسب الجنس. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

الألعاب التي يفضلها الذكور بشكل أكبر: الألعاب الرياضية، بينما تفضل الإناث الألعاب الاستراتيجية.

يزيد تفضيل الذكور عن الإناث بشكل ملحوظ للألعاب التالية: الألعاب الرياضية (مثل لعبة فيفا)، وألعاب القتال الجماعية عبر الانترنت (مثل لعبتي بابجي وفورت نايت)، وألعاب السباق، وألعاب القتال (تكون بين شخصيتين عادة).

في المقابل تفضل الإناث الألعاب التالية بشكل أكبر من الذكور: الألعاب الاستراتيجية، والمغامرة، والحركة.

شكل (3-2): طبيعة الألعاب التي يفضلها العُمانيون (18 سنة فأكثر) الممارسون للألعاب الإلكترونية حسب الجنس (%)



4 الوقت المستغرق في ممارسة الألعاب الإلكترونية

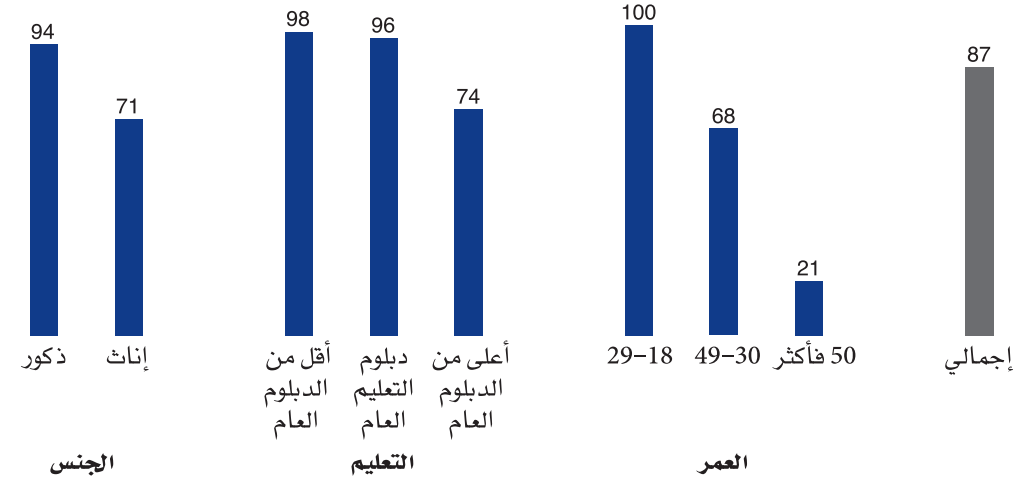
يبين الشكل (4-1) متوسط الوقت الذي يقضيه العُمانيون (18 سنة فأكثر) الممارسين للألعاب الإلكترونية في ممارسة تلك الألعاب يوميًا حسب بعض الخصائص الديموغرافية والاجتماعية للأفراد. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

87

دقيقة هو متوسط وقت ممارسة العُمانيين للألعاب الإلكترونية يوميًا: 94 دقيقة للذكور مقابل 71 دقيقة للإناث.

- يمارس العُمانيون (18 سنة فأكثر) الألعاب الإلكترونية لمدة 87 دقيقة في المتوسط يوميًا (ساعة ونصف تقريبًا)، ويرتفع المتوسط إلى 94 دقيقة للذكور مقابل 71 دقيقة فقط للإناث.
- ينخفض متوسط وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ مع ارتفاع مستوى التعليم، حيث يبلغ المتوسط 98 دقيقة يوميًا بين الحاصلين على تعليم أقل من دبلوم التعليم العام مقابل 74 دقيقة بين الحاصلين على تعليم أعلى من الدبلوم العام.
- ينخفض متوسط وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير مع التقدم في العمر، حيث يبلغ المتوسط 100 دقيقة يوميًا للأفراد في الفئة العمرية (18-29)، بما يقترب من خمسة أمثال قيمته للأفراد في الفئة العمرية (50 سنة فأكثر).

شكل (4-1): متوسط وقت ممارسة العُمانيين (18 سنة فأكثر) يوميًا للألعاب الإلكترونية حسب الخصائص الديموغرافية (بالدقائق)



1-4 الوقت المستغرق في الألعاب الإلكترونية حسب الحالة العملية وقطاع العمل

يعرض الشكل (4-2) متوسط الوقت الذي يقضيه العُمانيون (18 سنة فأكثر) الممارسين للألعاب الإلكترونية في ممارسة تلك الألعاب يوميًا حسب الحالة العملية وقطاع العمل للأفراد. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

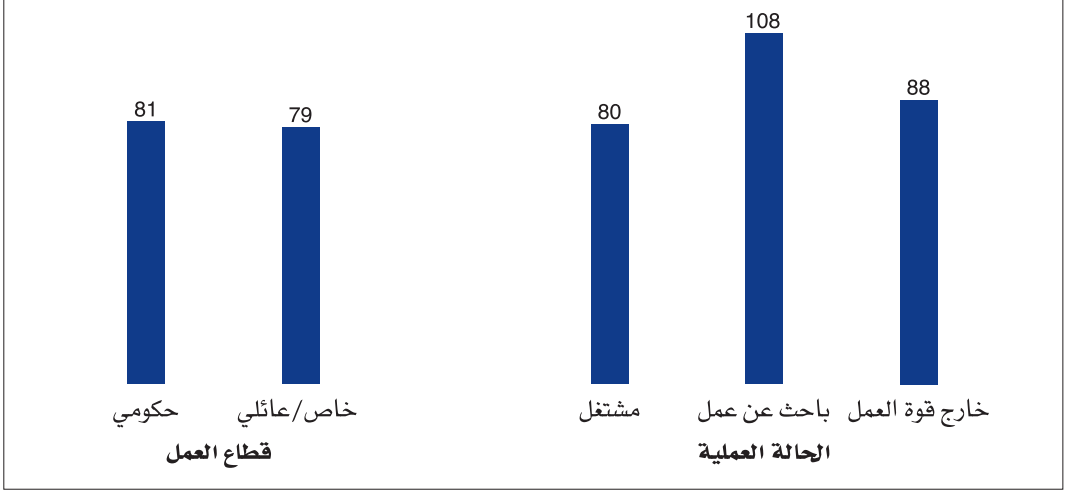
يزيد متوسط وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ بين عن الباحثين عمل (108 دقيقة يوميًا) مقارنة بالمشتغلين (80 دقيقة) والأفراد خارج قوة العمل (88 دقيقة)، وتشمل الفئة الأخيرة ربات البيوت والطلاب المتفرغين والمتقاعدين والعاجزين عن العمل أو الزاهدين وغير الراغبين فيه.

لا يوجد اختلاف ملحوظ في متوسط وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب قطاع العمل، حيث يبلغ المتوسط 81 دقيقة يوميًا للمشتغلين بالقطاع الحكومي مقابل 79 دقيقة للمشتغلين بالقطاع الخاص أو القطاع العائلي.

108

دقيقة هو متوسط وقت الاستخدام اليومي للألعاب الإلكترونية بين الباحثين عن عمل، مقابل 80 دقيقة للمشتغلين.

شكل (4-2): متوسط وقت ممارسة العُمانيين (18 سنة فأكثر) يوميًا للألعاب الإلكترونية حسب الحالة العملية وقطاع العمل (بالدقائق)



2-4 أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية

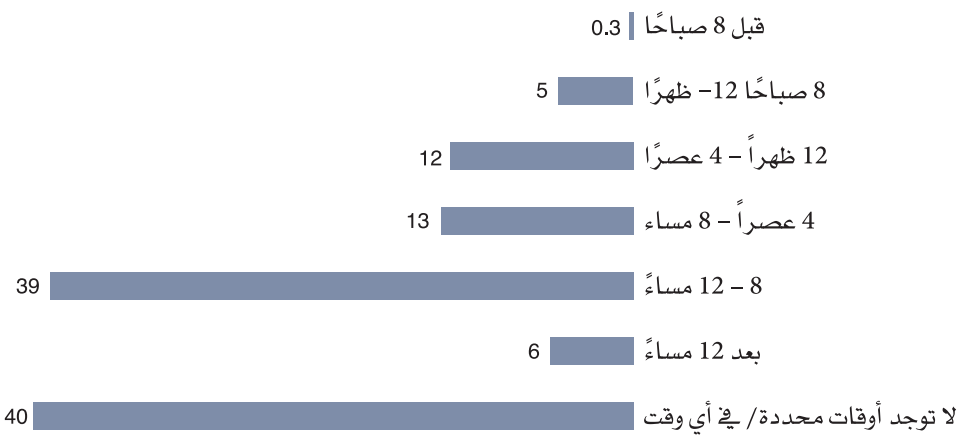
يعرض شكل (4-3) الأوقات المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية للعُمانيين (18 سنة فأكثر). ونلاحظ من الشكل ما يلي:

أكثر أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الفترة بين الثامنة والثانية عشرة مساءً (39%)، تليها بفارق كبير الفترة بين الرابعة عصرًا والثامنة مساءً (13%).

40% من الأفراد ذكروا أنه لا توجد أوقات معينة لممارسة الألعاب الإلكترونية وأنهم قد يمارسونها في أي وقت.

أكثر الأوقات استخدامًا لوسائل التواصل الاجتماعي هي الفترة من ٨:٠٠ إلى 12:00 مساءً.

شكل (4-3): الأوقات المفضلة لممارسة العُمانيين (18 سنة فأكثر) للألعاب الإلكترونية (%)



يسمح بتعدد الإجابات في هذا السؤال ولذلك يمكن أن يزيد مجموع النسب عن 100%.

5 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية

تم سؤال جميع المشتركين بالاستطلاع عن رأيهم حول أثر الألعاب الإلكترونية على حياة الفرد (أكبر من 13 سنة) الاجتماعية والعملية. ويلخص الشكل (5-1) النتائج الخاصة بذلك، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

68%

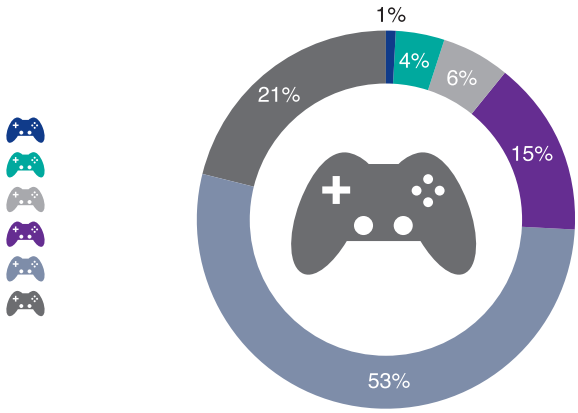
من العُمانيين يعتقدون أن هناك أثرًا سلبيًا لممارسة الألعاب الإلكترونية على حياة الفرد الاجتماعية والعملية.

أكثر من ثلثي العُمانيين (68%) يعتقدون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية له أثر سلبي إلى حدٍ ما أو سلبي جدًا على حياة الفرد الاجتماعية والعملية.

في المقابل، يعتقد 5% فقط من العُمانيين أن هناك أثرًا إيجابيًا، بدرجة أو بأخرى، لممارسة الألعاب الإلكترونية، بينما يرى 21% منهم أن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية يتوقف على حسب طبيعة استخدام الفرد لها.

شكل (5-1): الرأي حول أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الفرد

إلى أي مدى تعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية، يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي أو سلبي على حياة الفرد (أكبر من 13 سنة) الاجتماعية والعملية أو الدراسية؟



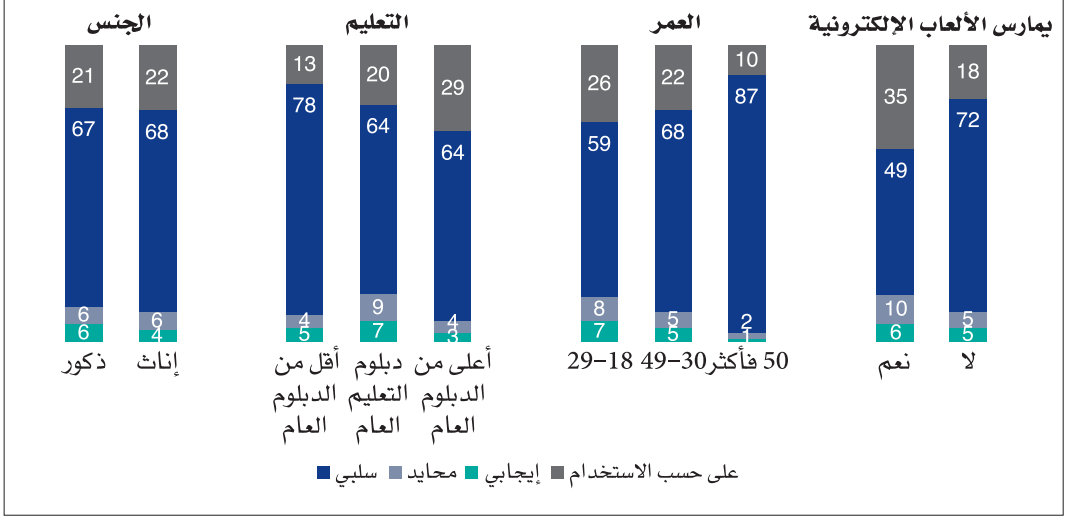
1-5 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الخصائص الديموغرافية

كما هو مبين في الشكل (5-2)، لا توجد اختلافات كبيرة في الرأي حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية بين الأفراد من الفئات الديموغرافية والاجتماعية المختلفة، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

- تزيد نسبة الاعتقاد بوجود أثر سلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل طفيف بين الإناث عن الذكور (68% مقابل 67% على الترتيب).
- تنخفض نسبة الاعتقاد بوجود أثر سلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ مع ارتفاع مستوى التعليم، حيث تصل النسبة إلى 64% بين الحاصلين على تعليم أعلى من دبلوم التعليم العام، مقابل 78% بين الحاصلين على تعليم أقل من الدبلوم العام.
- ترتفع نسبة الاعتقاد بوجود أثر سلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير مع التقدم في العمر، حيث ترتفع النسبة من 59% للشباب في الفئة العمرية (18-29) سنة إلى 87% للأفراد الأكبر في الفئة (50 سنة فأكثر).
- كما هو متوقع، تنخفض نسبة الاعتقاد بوجود أثر سلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بين الممارسين للألعاب الإلكترونية (49%)، مقارنة بغير الممارسين لها (72%).

يزيد الاعتقاد بوجود أثر سلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية مع انخفاض مستوى التعليم، ويزيد مع التقدم في العمر.

شكل (5-2): الرأي حول أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الفرد حسب الخصائص الديموغرافية (%)



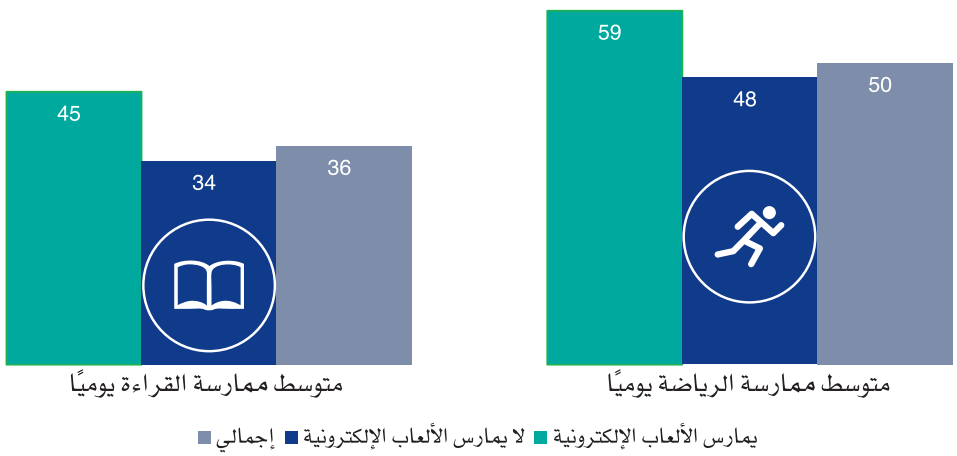
2-5 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية والثقافية

يبين الشكل (5-3) متوسط الوقت الذي يقضيه العُمانيون (18 سنة فأكثر) في ممارسة القراءة والرياضة حسب ممارسة الألعاب الإلكترونية. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

يرتفع متوسط وقت ممارسة القراءة والرياضة بين الممارسين للألعاب الإلكترونية عن غيرهم.

- يمارس العُمانيون (18 سنة فأكثر) القراءة لمدة 36 دقيقة في المتوسط يوميًا، ويمارسون الرياضة بمتوسط 50 دقيقة يوميًا.
- ربما على غير المتوقع، يرتفع متوسط وقت ممارسة القراءة يوميًا بشكل ملحوظ إلى 45 دقيقة يومياً لمن يمارس الألعاب الإلكترونية مقابل 34 دقيقة فقط لمن لا يمارسها
- بالمثل، يرتفع متوسط وقت ممارسة الرياضة يوميًا إلى 59 دقيقة يومياً لمن يمارس الألعاب الإلكترونية مقابل 48 دقيقة فقط لمن لا يمارسها.
- ربما يعود السبب في ارتفاع متوسط وقت ممارسة القراءة والرياضة بين من يمارسون الألعاب الإلكترونية إلى أنهم قد يكون لديهم من وقت الفراغ ما يمكنهم من ممارسة أنشطة أخرى مثل القراء والرياضة بالإضافة إلى الألعاب الإلكترونية.

شكل (5-3): متوسط وقت ممارسة العُمانيين (18 سنة فأكثر) يوميًا للقراءة والرياضة حسب ممارسة الألعاب الإلكترونية (بالدقائق)



6 المراقبة الأسرية لاستخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية

تشير بعض الدراسات إلى وجود بعض الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية خصوصًا على الأطفال والمراهقين، تم سؤال المشتركين بالاستطلاع عن السن المناسب، في رأيهم، للسماح للأطفال والمراهقين بممارسة تلك الألعاب. ويلخص الشكل (6-1) النتائج المتعلقة بذلك.

متوسط السن المناسب لممارسة الألعاب الإلكترونية هو 13 سنة.

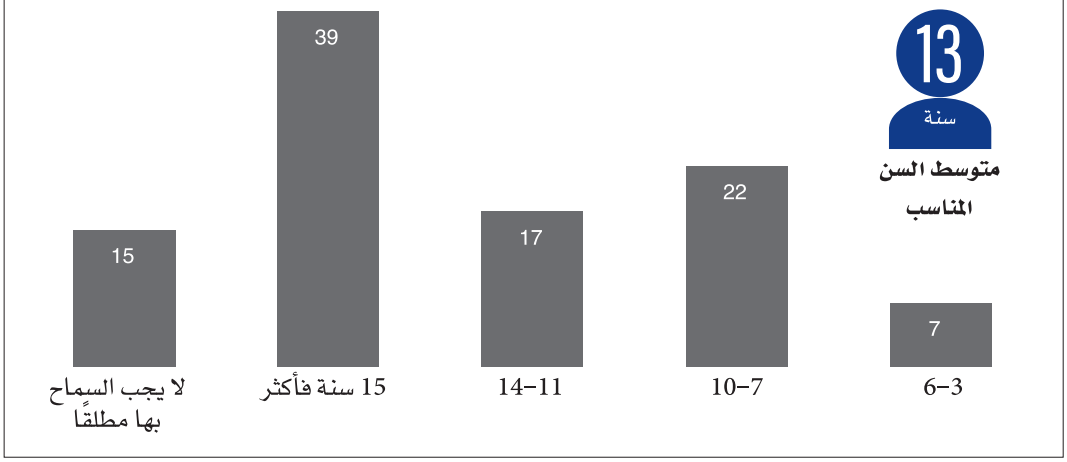
متوسط السن المناسب لممارسة الألعاب الإلكترونية هو 13 سنة.

39%

من العُمانيين يعتقدون أنه يمكن السماح بممارسة الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية بداية من 15 سنة، بينما يرى 7% منهم أن السن المناسب لذلك هو 3-6 سنوات. في المقابل يرى 15% أنه لا يجب السماح بممارسة الألعاب الإلكترونية على الإطلاق.

شكل (6-1): رأي العُمانيين (18 سنة فأكثر) حول السن المناسب لممارسة الألعاب الإلكترونية (%)

في رأيك، ما هو السن المناسب الذي يمكن أن يسمح عنده للأطفال أو المراهقين باستخدام الألعاب الإلكترونية؟



1-6 ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

يتم تعريف الطفل في هذا الاستطلاع بأنه أي فرد عمره أقل من 13 سنة، وتم اعتماد هذا التعريف لسببين: أولهما أن الكثير من الألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي تتطلب أن يكون عمر الفرد 13 سنة على الأقل حتى يمكنه استخدامها، مثل: فيسبوك، تويتر، سناب شات، إنستجرام، ويوتيوب، وثانيهما أن أغلب الدراسات التي تمت حول الألعاب الإلكترونية تفرق بين الطفل (أقل من 13 سنة) والمراهق (13-17 سنة)، ومن المفيد أن تكون نتائج هذا الاستطلاع قابلة للمقارنة مع الدراسات الأخرى محليًا وعالميًا.

يعرض الشكل (6-2) نسب ممارسة الأفراد العُمانيين بالأسر المعيشية للألعاب الإلكترونية حسب العمر والجنس، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

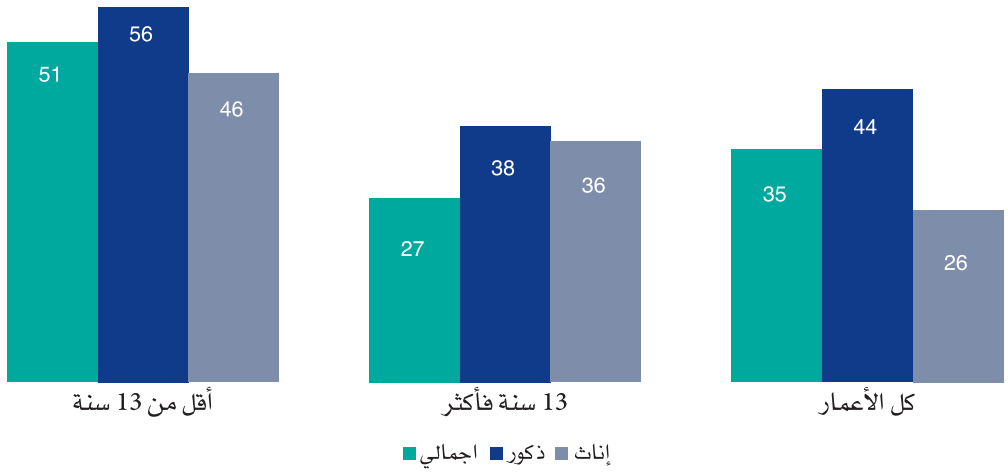
أكثر من ثلث العُمانيين (35%) يمارسون الألعاب الإلكترونية، وترتفع النسبة إلى 44% للذكور مقابل 26% للإناث.

أكثر من نصف الأطفال العُمانيين أقل من 13 سنة (51%) يمارسون الألعاب الإلكترونية، وترتفع النسبة بين الذكور عن الإناث (56% مقابل 46% على الترتيب).

51%

من الأطفال أقل من 13 سنة يمارسون الألعاب الإلكترونية، 56% للذكور مقابل ٤٦٪ للإناث.

شكل (6-2): نسب ممارسة أفراد الأسرة العُمانيين للألعاب الإلكترونية حسب العمر والجنس (%)



2-6 استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية حسب المحافظة

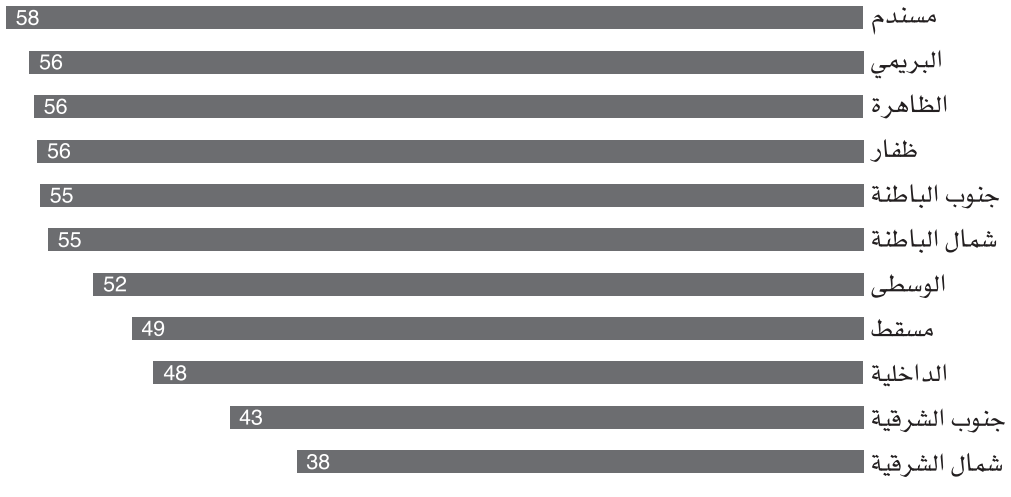
يبين الشكل (6-3) وجود بعض التفاوت في نسب ممارسة الأطفال أقل من 13 سنة للألعاب الإلكترونية بين المحافظات المختلفة، ونلاحظ من الشكل كما يلي:

أعلى نسب ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية توجد في محافظة مسندم (58%)، تليها البريمي والظاهرة وظفار (56% لكل منها).

في المقابل، سُجلت أقل النسب في محافظتي شمال الشرقية (38%) وجنوب الشرقية (43%).

أكبر نسب ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية توجد في مسندم، وأقلها في شمال الشرقية.

شكل (6-3): نسب ممارسة الأطفال أقل من 13 سنة للألعاب الإلكترونية حسب المحافظة



3-6 أجهزة الألعاب الإلكترونية المفضلة للأطفال العُمانيين

يبين الشكل (6-4) أجهزة الألعاب التي استخدمها الأطفال العُمانيون (أقل من 13 سنة) في ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال الثلاثة أشهر السابقة على الاستطلاع. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

أجهزة الألعاب التي يستخدمها الأطفال بشكل أكبر: الهاتف النقال، والأجهزة اللوحية، وبلاي ستيشن.

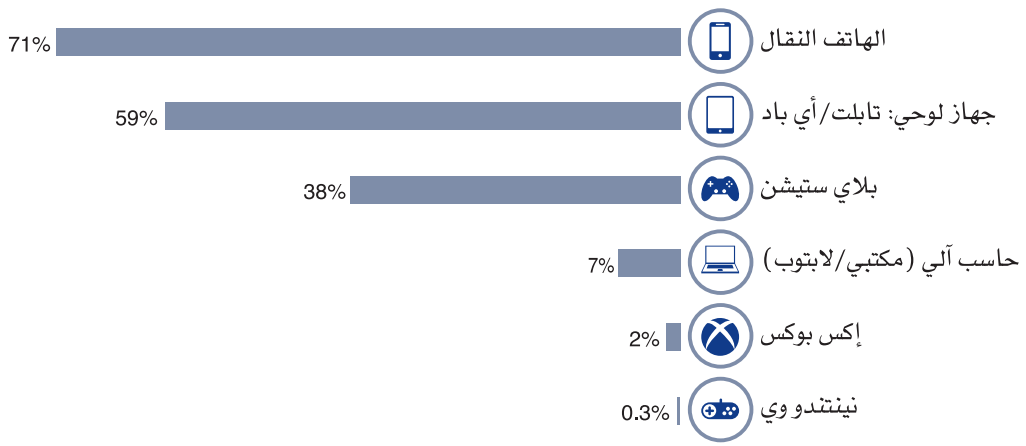
الهاتف النقال هو أكثر الأجهزة استخدامًا لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، حيث يستخدمه 71% منهم في الألعاب، يليه الأجهزة اللوحية (59%).

38%

من الأطفال يستخدمون جهاز بلاي ستيشن في الألعاب الإلكترونية، 7% يستخدمون الحاسب آلي، 2% يستخدمون إكس بوكس.

شكل (6-4): أجهزة الألعاب التي يفضلها الأطفال العُمانيون (أقل من 13 سنة)

ما الأجهزة التي استخدمها الأطفال (أقل من 13 سنة) بالأسرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال الثلاثة أشهر الماضية؟



يسمح بتعدد الإجابات في هذا السؤال ولذلك يمكن أن يزيد مجموع النسب عن 100%.

4-6 طبيعة الألعاب الإلكترونية المفضلة للأطفال العُمانيين

يبين الشكل (6-5) طبيعة الألعاب المفضلة للأطفال العُمانيين (أقل من 13 سنة) الذين مارسوا الألعاب الإلكترونية خلال الثلاثة أشهر السابقة على الاستطلاع. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

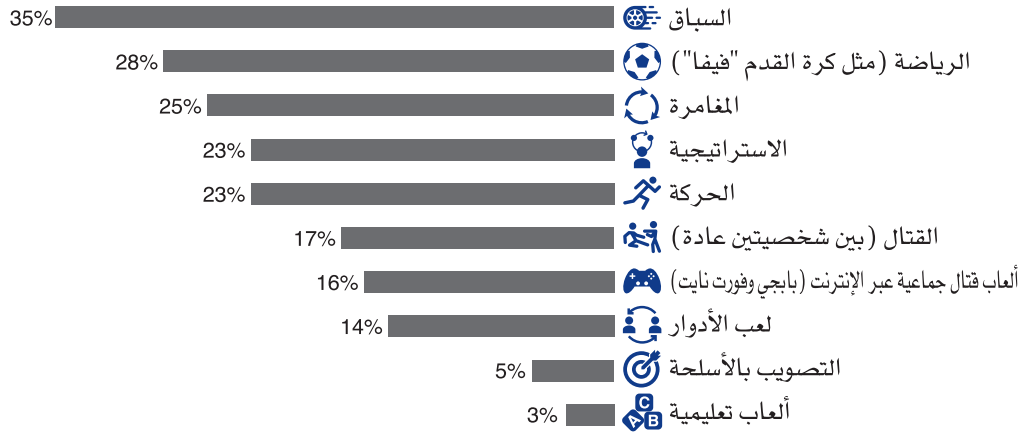
تعتبر ألعاب السباق هي النوع المفضل الأول للأطفال العُمانيين، حيث يفضلها 35% منهم.

تأتي الألعاب الرياضية (مثل لعبة فيفا) في المركز الثاني (بنسبة 28%)، بينما تأتي ألعاب المغامرة في المركز الثالث (بنسبة 25%)، بالإضافة إلى العديد من الأنواع الأخرى بنسب أقل.

على غير المتوقع، يفضل 3% فقط من الأطفال الألعاب التعليمية.

الألعاب التي يفضلها الأطفال العُمانيون بشكل أكبر: ألعاب السباق، والألعاب الرياضية، وألعاب المغامرة.

شكل (6-5): طبيعة الألعاب التي يفضلها الأطفال العُمانيون (أقل من 13 سنة)



يسمح بتعدد الإجابات في هذا السؤال ولذلك يمكن أن يزيد مجموع النسب عن 100%.

5-6 الوقت المستغرق في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

يبين الشكل (6-6) متوسط الوقت الذي يقضيه الأطفال العُمانيون (اقل من 13 سنة) الممارسين للألعاب الإلكترونية في ممارسة تلك الألعاب يوميًا خلال شهور الدراسة وخلال الإجازة الصيفية. ونلاحظ من الشكل ما يلي:

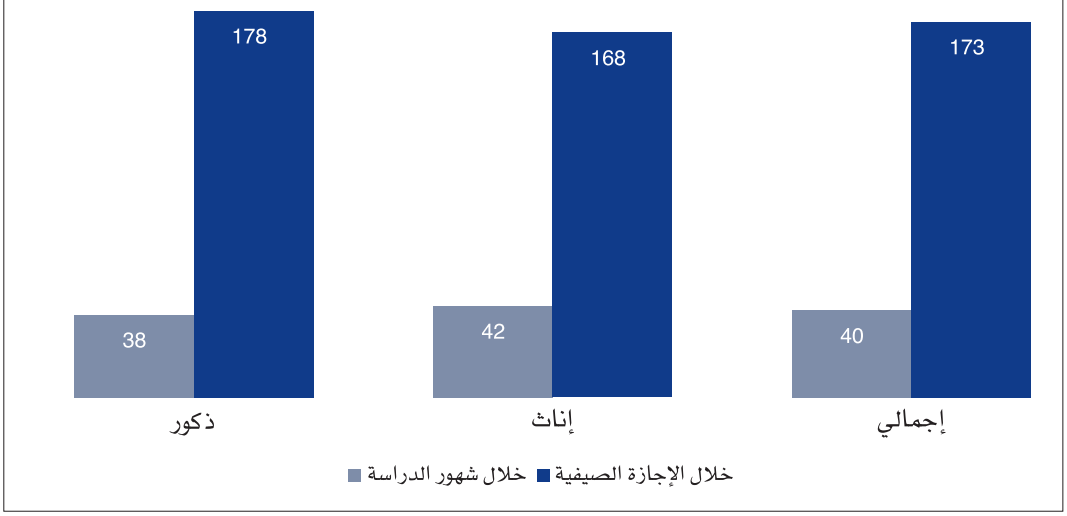
40

دقيقة هو متوسط وقت ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية يوميًا خلال شهور الدراسة، ويرتفع إلى 173 دقيقة خلال الإجازات الصيفية.

يمارس الأطفال العُمانيون الألعاب الإلكترونية لمدة 40 دقيقة في المتوسط يوميًا خلال شهور الدراسة، ويرتفع المتوسط بشكل كبير إلى 173 دقيقة (أي ما يقارب 3 ساعات) يوميًا خلال الإجازات الصيفية.

يرتفع متوسط وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال شهور الدراسة قليلاً بين الإناث عن الذكور (42 مقابل 38 دقيقة على الترتيب)، ولكن ينخفض عنه خلال الإجازات الصيفية (168 مقابل 178 دقيقة على الترتيب).

شكل (6-6): متوسط وقت ممارسة الأطفال العُمانيين (أقل من 13 سنة) يوميًا للألعاب الإلكترونية



6-6 متابعة حسابات الأطفال على الألعاب الإلكترونية

يعرض الشكل (6-7) مدى متابعة الأسر لاستخدام الأطفال أقل من 13 سنة على الألعاب الإلكترونية، وما يشاهدونه، أو يشاركونه مع الآخرين، ونلاحظ من الشكل كما يلي:

ثلاثة أرباع الأطفال أقل من 13 سنة تقريبًا (74%) يتم متابعة ممارستهم للألعاب الإلكترونية بشكل يومي من قبل فرد كبير بالأسرة.

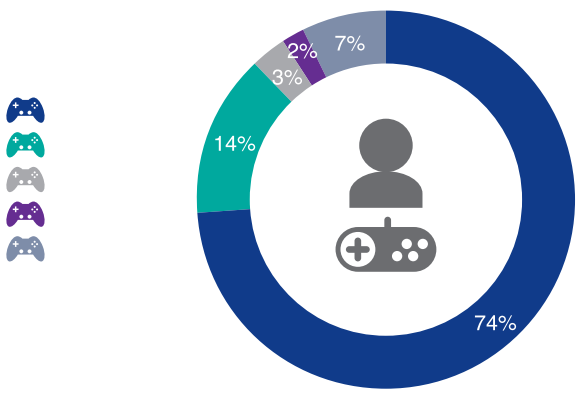
من الأطفال يتم متابعة ممارستهم للألعاب الإلكترونية مرة على الأقل أسبوعيًا، و3% مرة على الأقل شهريًا، و2% أقل من مرة شهريًا، بينما هناك 7% من الأطفال لا توجد أية متابعة لهم على الإطلاق.

74%

من الأطفال توجد متابعة أسرية لممارستهم الألعاب الإلكترونية بشكل يومي، مقابل 7% لا توجد أية متابعة أسرية لهم.

شكل (6-7): المتابعة الأسرية لممارسة الأطفال أقل من 13 سنة للألعاب الإلكترونية

هل يتم متابعة اختيار وممارسة الأطفال أقل من 13 سنة للألعاب الإلكترونية من قبل فرد كبير بالأسرة بشكل متكرر؟



7-6 أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال

تم سؤال المشتركين بالاستطلاع، الذين لدى أسرهم أطفال أقل من 13 سنة، عن أثر ممارسة هؤلاء الأطفال للألعاب الإلكترونية على حياتهم الاجتماعية والدراسية. ويلخص الشكل (6-8) النتائج الخاصة بذلك، ونلاحظ من الشكل ما يلي:

68%

من العُمانيين يعتقدون أن هناك أثرًا سلبيًا لممارسة أطفالهم أقل من 13 سنة للألعاب الإلكترونية.

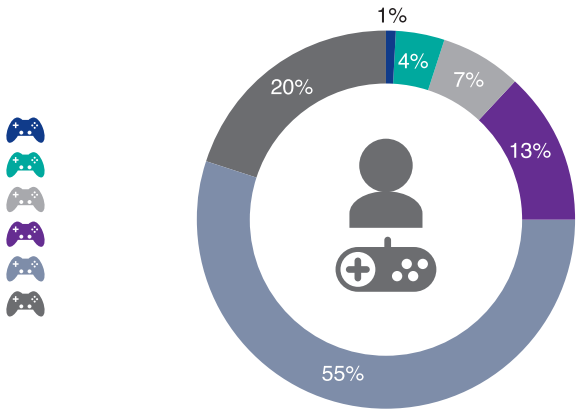
68%

من العُمانيين يعتقدون أن ممارسة أطفالهم للألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون له أثر سلبي جدًا أو سلبي إلى حدٍ ما على حياتهم الاجتماعية والدراسية.

في المقابل، يعتقد 5% فقط من العُمانيين أن هناك أثرًا إيجابيًا، بدرجة أو بأخرى، على أطفالهم من استخدامهم للألعاب الإلكترونية، بينما يرى 20% منهم أن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال يتوقف على طبيعة تلك الألعاب وطبيعة استخدامها.

شكل (6-8): أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال أقل من 13 سنة

إلى أي مدى تعتقد أن ممارسة الأطفال (اقل من 13 سنة) للألعاب الإلكترونية، يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي أو سلبي على حياتهم الاجتماعية والدراسية؟



7 ملحق (1): استمارة الاستطلاع

				رقم الاستمارة:
			١	رقم دورة المسح:

استطلاع رأي العمانيين حول استخدام الألعاب الإلكترونية

الدورة الأولي

سبتمبر ٢٠١٩

البيانات الشخصية سرية بموجب قانون الإحصاء
الصادر بالمرسوم السلطاني ٢٠١٩/٥٥
ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي

مقدمة الباحث

السلام عليكم، معك..... من المركز الوطني للإحصاء والمعلومات، نحن نقوم بعمل استطلاع للرأي العام مع العمانيين حول استخدام الألعاب الإلكترونية، نرجو منك التفضل بالاشتراك بالاستطلاع والإجابة على بعض الأسئلة البسيطة، ونؤكد لك على سرية البيانات، وقد تم اختيارك في عينة الاستطلاع بطريقة عشوائية، والمكالمة ستكون مسجلة لأغراض ضبط الجودة وسوف تستغرق حوالي خمس دقائق. هل توافق أن تشترك معنا بالاستطلاع؟

البيانات التعريفية للمستجيب			
رقم الهاتف:		تاريخ المقابلة: / / ٢٠١٩	
نوع الهاتف: ثابت (أرضي).....١ نقال.....٢		توقيت بداية المقابلة:	
نتيجة الاتصال:	تم الاتصال ..... ١ رقم خاطئ ..... ٢ تعذر الاتصال..... ٣ لا يوجد رد ..... ٤ الرقم مشغول ٥	نتيجة المقابلة:	تمت..... ١ تمت جزئيا ..... ٢ رفض ..... ٣ لا يوجد شخص مؤهل ..... ٤ تأجلت (سجل وقت إعادة الاتصال). ٥ انقطع الاتصال..... ٦ لم يتم الاتصال..... ٧

١٠١	اسم المبحوث (اختياري)		
١٠٢	هل أنت عماني الجنسية (ومقيم بالسلطنة)؟	نعم ..... ١ لا ٢	← انهِ المقابلة
١٠٣	كم تبلغ من العمر؟	العمر ☐☐ سنة (لو العمر أقل من ١٨ سنة)	← انهِ المقابلة
١٠٤	الجنس؟	ذكر ..... ١ أنثى ٢	
١٠٥	ما هي المحافظة التي تقيم بها؟	.....	

استخدام الألعاب الإلكترونية داخل الأسرة المعيشية

٢٠١	في رأيك، ما هو السن المناسب الذي يمكن أن يسمح عنده للأطفال أو المراهقين باستخدام الألعاب الإلكترونية (على البلاي ستيشن، أو اكس بوكس، أو الكمبيوتر، أو الموبايل غيرها)؟	السن: _____ لا يعرف/لم يحدد ٩٨	
٢٠٢	كم عدد أفراد أسرتك المعيشية عمره أقل من ١٣ سنة؟ • كم عدد الذكور؟ • كم عدد الإناث؟	عدد الأفراد: _____ ذكور: _____ إناث: _____ لا يوجد ٠ ← ٢٠٤	
٢٠٣	كم منهم يستخدم الألعاب الإلكترونية (على البلاي ستيشن، أو اكس بوكس، أو الكمبيوتر، أو الموبايل، أو غيرها)؟ • كم عدد الذكور؟ • كم عدد الإناث؟	عدد الأفراد: _____ ذكور: _____ إناث: _____	
٢٠٤	كم عدد أفراد أسرتك المعيشية عمره ١٣ سنة فأكثر (بما فيهم أنت)؟ • كم عدد الذكور؟ • كم عدد الإناث؟	عدد الأفراد: _____ ذكور: _____ إناث: _____	
٢٠٥	كم منهم يستخدم الألعاب الإلكترونية (بما فيهم أنت)؟ • كم عدد الذكور؟ • كم عدد الإناث؟	عدد الأفراد: _____ ذكور: _____ إناث: _____	
٢٠٦	**إذا كان لا يوجد بالأسرة أي فرد يمارس الألعاب الإلكترونية انتقل إلى السؤال ٥٠١**		

٢٠٧ هل تمتلك أسرتك أيًا من الأجهزة التالية؟

	أجهزة الألعاب الإلكترونية	نعم	لا	لا يعرف/لم يحدد
١.	بلاي ستيشن	١	٢	٨
٢.	اكس بوكس	١	٢	٨
٣.	نينتيندو وي Nintendo wii	١	٢	٨
٤.	كمبيوتر (مكتبي/لابتوب)	١	٢	٨
٥.	جهاز لوحي: تابلت/آي باد	١	٢	٨
٦.	أي أجهزة أخرى للألعاب الإلكترونية (حدد ____)	١	٢	٨

٢٠٨	كم أنفقت أسرتك تقريباً على شراء الأجهزة والألعاب الإلكترونية خلال الـ ١٢ شهرًا الماضية؟ **(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)**	لم تنفق شيئًا ..... ٠ أقل من ٢٠ ريال ..... ١ ٢٠-٣٩ ريال ..... ٢ ٤٠-٥٩ ريال ..... ٣ ٦٠-٧٩ ريال ..... ٤ ٨٠-٩٩ ريال ..... ٥ ١٠٠ ريال أو أكثر ..... ٦ لا يعرف/لم يحدد ٨	

المراقبة الأسرية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

٣٠١ **إذا كان لا يوجد بالأسرة أي أطفال أقل من ١٣ سنة يستخدمون الألعاب الإلكترونية انتقل إلى السؤال ٤٠١**

٣٠٢ هل استخدم الأطفال (أقل من ١٣ سنة) بالأسرة أيًا من الأجهزة التالية في الألعاب الإلكترونية (خلال الثلاثة أشهر الماضية)؟

	أجهزة الألعاب الإلكترونية	نعم	لا	لا يعرف/لم يحدد
١.	بلاي ستيشن	١	٢	٨
٢.	اكس بوكس	١	٢	٨
٣.	نينتيندو وي Nintendo wii	١	٢	٨
٤.	كمبيوتر (مكتبي/لابتوب)	١	٢	٨
٥.	جهاز لوحي: تابلت/ آي باد	١	٢	٨
٦.	موبايل	١	٢	٨
٧.	أي أجهزة أخرى للألعاب الإلكترونية (حدد ____)	١	٢	٨

٣٠٣ ما هي طبيعة الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الأطفال (أقل من ١٣ سنة) بالأسرة؟

(يمكن اختيار أكثر من إجابة)

A	الحركة Action .....
B	التصويب بالأسلحة Shooter .....
C	لعب الأدوار Role Playing Games, RPG .....
D	الرياضة (مثل كرة القدم "فيفا") Sport .....
E	المغامرة Adventure .....
F	القتال (بين شخصيتين عادة) Fighting .....
G	السباق Racing .....
H	الاستراتيجية Strategy .....
I	ألعاب قتال جماعية عبر الإنترنت Battle Royale Games (PUBG and Fortnite) .....
J	ألعاب تعليمية .....
Z	لا يعرف/لم يحدد .....
X	ألعاب أخرى (حدد _____) .....

٣٠٤ ما هو متوسط الوقت الذي يقضيه الأطفال (أقل من ١٣ سنة) بالأسرة في الألعاب الإلكترونية تقريباً (يوميًا أو أسبوعيًا)؟

- خلال شهور الدراسة؟
- خلال الإجازات الصيفية؟

(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)

٠	لا يلعبون على الإطلاق .....
١	أقل من ٣٠ دقيقة .....
٢	٣٠-٥٩ دقيقة .....
٣	١- ٢ ساعة .....
٤	٣-٤ ساعات .....
٥	٥-٦ ساعات .....
٦	أكثر من ٦ ساعات .....
٨	لا يعرف/لم يحدد .....

٣٠٥ هل يتم متابعة اختيار واستخدام هؤلاء الأطفال للألعاب الإلكترونية من قبل فرد كبير بالأسرة بشكل متكرر (يوميًا، أو أسبوعيًا، أو شهريًا)، أم لا؟

١	مرة على الأقل يوميًا .....
٢	مرة على الأقل أسبوعيًا .....
٣	مرة على الأقل شهريًا .....
٤	أقل من ذلك .....
٥	لا تتم المتابعة .....
٨	لا يعرف/لم يحدد .....

٣٠٦	إلى أي مدى تعتقد أن ممارسة الأطفال (اقل من ١٣ سنة) للألعاب الإلكترونية، يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي أو سلبي على حياتهم الاجتماعية والدراسية؟	إيجابي جدًا ..... ١ إيجابي إلى حدٍ ما ..... ٢ محايد/ ليس له تأثير ..... ٣ سلبي إلى حدٍ ما ..... ٤ سلبي جدًا ..... ٥ على حسب الاستخدام ..... ٧ لا يعرف/لم يحدد ٨	

استخدام المستجيب للألعاب الإلكترونية

٤٠١	**إذا كان لا يوجد بالأسرة أي أفراد أكبر من ١٣ سنة يستخدمون الألعاب الإلكترونية انتقل إلى السؤال ٥٠١**		
٤٠٢	هل استخدمت الألعاب الإلكترونية (على البلاي ستيشن، أو اكس بوكس، أو الكمبيوتر، أو الموبايل، أو غيرها) خلال الثلاثة أشهر الماضية؟	نعم ..... ١ لا ..... ٢ ← ٥٠١	

٤٠٣ هل استخدمت أيًا من الأجهزة التالية في الألعاب الإلكترونية، خلال الثلاثة أشهر الماضية؟

	أجهزة الألعاب الإلكترونية	نعم	لا	لا يعرف/لم يحدد
١.	بلاي ستيشن	١	٢	٨
٢.	اكس بوكس	١	٢	٨
٣.	نينتيندو وي Nintendo wii	١	٢	٨
٤.	كمبيوتر (مكتبي/لابتوب)	١	٢	٨
٥.	جهاز لوحي: تابلت/ آي باد	١	٢	٨
٦.	موبايل	١	٢	٨
٧.	أي أجهزة أخرى للألعاب الإلكترونية (حدد ____)	١	٢	٨

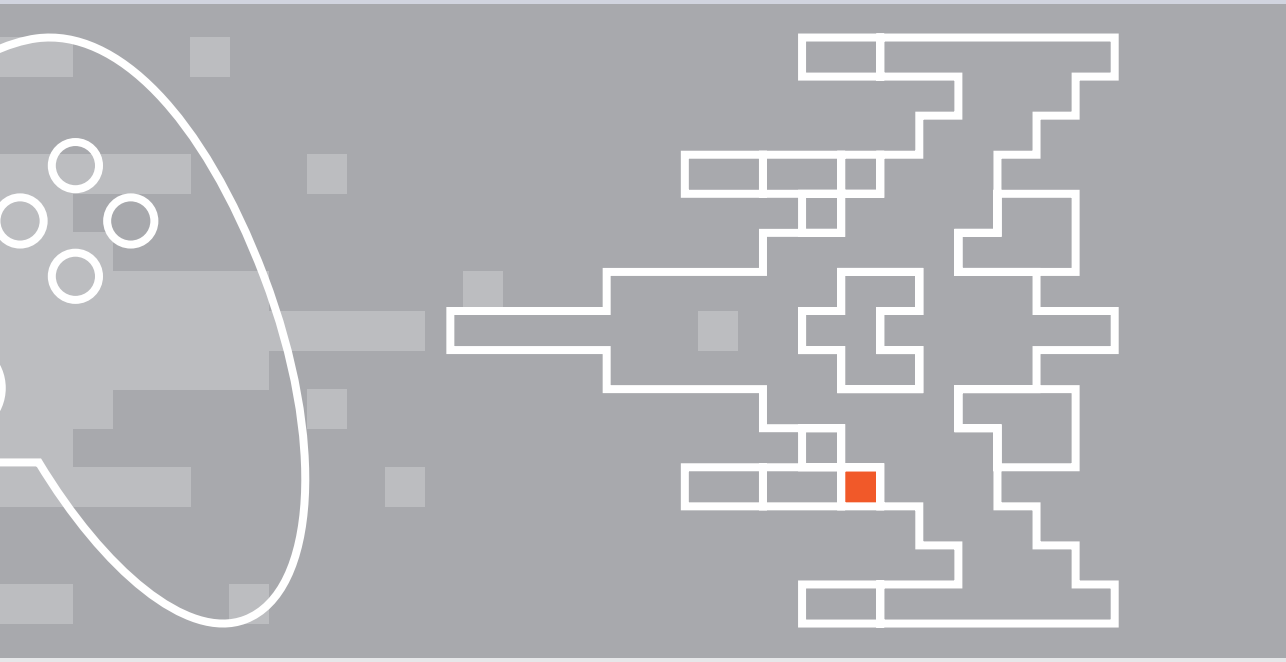
٤٠٤	وما هي طبيعة الألعاب التي تلعبها بشكل أكبر؟ **(يمكن اختيار أكثر من إجابة)**	A الحركة Action ..... B التصويب بالأسلحة Shooter ..... C لعب الأدوار Role Playing Games, RPG ..... D الرياضة (مثل كرة القدم "فيفا") Sport ..... E المغامرة Adventure ..... F القتال (بين شخصيتين عادة) Fighting ..... G السباق Racing ..... H الاستراتيجية Strategy ..... I ألعاب قتال جماعية عبر الإنترنت Battle Royale Games (PUBG and Fortnite) ..... J ألعاب تعليمية ..... Z لا يعرف/لم يحدد ..... X أخرى (حدد _____)	

٤٠٥	ما هو متوسط الوقت الذي تقضيه في الألعاب الإلكترونية تقريباً (يوميًا أو أسبوعيًا)؟ **(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)**	أقل من ٣٠ دقيقة ..... ١ ٣٠-٥٩ دقيقة ..... ٢ ١- ٢ ساعة ..... ٣ ٣-٤ ساعات ..... ٤ ٥-٦ ساعات ..... ٥ أكثر من ٦ ساعات ..... ٦ لا يعرف/لم يحدد ٨	
٤٠٦	ما هي الأوقات التي تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية؟ **(اذكر الخيارات للمبحوث)** **(يمكن اختيار أكثر من إجابة)**	قبل ٨ صباحًا ..... A ٨ صباحًا -١٢ ظهرًا ..... B ١٢ ظهراً – ٤ عصرًا ..... C ٤ عصراً – ٨ مساءً ..... D ٨ – ١٢ مساءً ..... E بعد ١٢ مساءً ..... F كل الأوقات ..... G لا توجد أوقات محددة ..... Y لا يعرف/لم يحدد ..... Z أخرى (حدد _____) X	
أثر الألعاب الإلكترونية			
٥٠١	ما هو متوسط الوقت الذي تقضيه في القراءة العامة (كتب، صحف، مجلات، وغيرها) تقريباً (يوميًا أو أسبوعيًا)؟ **(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)**	لا يمارس القراءة ..... ٠ أقل من ٣٠ دقيقة ..... ١ ٣٠-٥٩ دقيقة ..... ٢ ١- ٢ ساعة ..... ٣ ٣-٤ ساعات ..... ٤ ٥-٦ ساعات ..... ٥ أكثر من ٦ ساعات ..... ٦ لا يعرف/لم يحدد ٨	
٥٠٢	ما هو متوسط الوقت الذي تقضيه في ممارسة الرياضة تقريباً (يوميًا أو أسبوعيًا)؟ **(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)**	لا يمارس الرياضة ..... ٠ أقل من ٣٠ دقيقة ..... ١ ٣٠-٥٩ دقيقة ..... ٢ ١- ٢ ساعة ..... ٣ ٣-٤ ساعات ..... ٤ ٥-٦ ساعات ..... ٥ أكثر من ٦ ساعات ..... ٦ لا يعرف/لم يحدد ٨	
٥٠٣	إلى أي مدى تعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية، يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي أو سلبي على حياة الفرد (أكبر من ١٣ سنة) الاجتماعية والعملية (أو الدراسية)؟ **(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)**	إيجابي جدًا ..... ١ إيجابي إلى حدٍ ما ..... ٢ محايد/ ليس له تأثير ..... ٣ سلبي إلى حدٍ ما ..... ٤ سلبي جدًا ..... ٥ على حسب الاستخدام ..... ٧ لا يعرف/لم يحدد ٨	

البيانات الشخصية للمستجيب				
٨٠١	ما هو المؤهل الدراسي الذي حصلت عليه؟	أمي ..... ١ يقرأ ويكتب ..... ٢ ابتدائية ..... ٣ إعدادية ..... ٤ ثانوية عامة ..... ٥ تعليم أساسي (حلقة أولى) ٦	تعليم أساسي (حلقة ثانية) ..... ٧ دبلوم التعليم العام ..... ٨ دبلوم بعد الثانوية ..... ٩ بكالوريوس/ ليسانس ..... ١٠ ماجستير ..... ١١ دكتوراه ١٢	
٨٠٢	هل تعمل حالياً؟	نعم ..... ١ لا ..... ٢ ← ٨٠٤		
٨٠٣	ما هو القطاع الذي تعمل به؟	حكومي ..... ١ خاص ..... ٢ عائلي ..... ٣ أخرى ٦		انتقل إلى ٨٠٥
٨٠٤	لماذا لا تعمل؟	باحث عن عمل ..... ١ ربة بيت ..... ٢ طالب متفرغ ٣	متقاعد ..... ٤ عاجز عن العمل ..... ٥ غير راغب (زاهد) في العمل ٦	
٨٠٥	ما هي حالتك الاجتماعية/الزواجية؟	أعزب/لم يتزوج من قبل ..... ١ متزوج ..... ٢ مطلق ..... ٣ أرمل ٤		
٨٠٦	كم يبلغ متوسط الأنفاق الشهري للأسرة تقريباً (بالريال العماني) **(اقرأ الخيارات للمبحوث عند الضرورة)**	أقل من ٣٠٠ ..... ١ ٣٠٠-٥٩٩ ..... ٢ ٦٠٠-٨٩٩ ..... ٣ ٩٠٠-١١٩٩ ..... ٤	١٢٠٠-١٤٩٩ ..... ٥ ١٥٠٠-١٩٩٩ ..... ٦ ٢٠٠٠ فأكثر ..... ٧ لا يعرف / لم يحدد ٩٨	

اشكر المبحوث وانهِ المقابلة: نشكرك على المشاركة معنا في هذا الاستطلاع

ملاحظات الباحث			
٩٠١	**سجل درجة تعاون المبحوث:**	ممتازة ..... ١ جيدة ..... ٢ متوسطة ..... ٣ سيئة ٤	
٩٠٢	**سجل درجة فهم المبحوث للأسئلة:**	ممتازة ..... ١ جيدة ..... ٢ متوسطة ..... ٣ سيئة ٤	
٩٠٣	**سجل أية ملاحظات بخصوص المقابلة:**	....	



@NCSIOman +968 9145 9145 80076274 www.ncsi.gov.om