

תופעת משחקי המחשב בקרב מתבגרים ותפיסתם ככלי לסיפוק צרכים חברתיים ורגשיים / קדם מיכל

תקציר:

בעשורים האחרונים הפך השימוש במשחקי מחשב להיות תחביב מאד פופולרי בחיינו בכלל ובקרב בני נוער בפרט. מטרת המחקר הנוכחי לבחון את תופעת העיסוק במשחקי המחשב ואת היקפה בקרב מתבגרים בעיר אריאל תוך התייחסות להבדלים בין המינים, וכן לבדוק האם יש בסיס לחששות ולטענות מפני השפעותיהם השליליות של משחקי המחשב, או שמא יש בהם כדי לספק צרכים מסוימים, חברתיים ונפשיים, המאפיינים את גיל ההתבגרות.

שאלות המחקר מעלות את ההשערות הבאות:

- תופעת העיסוק במשחק מחשב תהייה נפוצה בקרב רוב המתבגרים במידה זו או אחרת, אולם ימצא הבדל בין הבנים לבנות – נטיית הבנים לשחק במשחקי מחשב תהייה גבוהה יותר מזו של הבנות. למרות היקף התופעה, לא יהיה קשר בין מצבם החברתי של המתבגרים לבין נטייתם לשחק במשחקי מחשב, רוב המתבגרים יעדיפו לבלות את זמנם עם חבר אנושי. יתרה מכך, אצל מרבית האוכלוסייה לא תהייה סיבה לחשוש מפני התמכרות למשחקי המחשב, רוב המתבגרים יעסקו גם בפעילויות פנאי אחרות.
- רוב המתבגרים יתפסו את משחקי המחשב כמספקי צרכים. ההבדל בין הבנים לבנות יבוא לידי ביטוי גם בשאלה זו – הצרכים הנתפסים על ידי בנים ובנות כמסופקים על ידי המחשב יהיו שונים. ייתכן שימצא קשר בין מצבו החברתי של המתבגר לבין "הצורך בחברה" מעיין "חבר אלקטרוני". ימצא קשר ישיר בין עוצמת הנטייה לשחק במחשב לבין מידת תפיסתו כמספק צרכים פסיכו-חברתיים.
- המתבגרים מכורים למשחקי מחשב יהוו קבוצה קטנה מכלל האוכלוסייה, אולם יהיו לה אפיונים ייחודיים ביחס לשאלות שנשאלו להלן.

מרבית השערות המחקר אומתו; נמצא כי רוב המתבגרים, בנים ובנות, נוטים לשחק במחשב במידה זו או אחרת, אולם נטייה זו חזקה אצל בנים יותר מאשר אצל הבנות. גם "המתבודדים" וגם "החברותיים" נוטים לשחק במשחקי המחשב כמעט במידה שווה ושניהם מעדיפים לבלות את זמנם עם חבר אנושי על פני החבר האלקטרוני. בעניין זה התגלה ממצא מעניין, שהצביע על קשר חזק יחסית ומובהק בין בדידות בבית הספר לבין אהבת משחק מחשב, נתון זה בלט בעיקר אצל הבנות שדיווחו כי אין להן הרבה חברים, בנות אלה דיווחו גם על בילוי זמנם במשחק מחשב בהפסקות בבית-הספר. למרות היקף התופעה המתבגרים אינם מוותרים על פעילויות פנאי נוספות ואינם מגלים "נטייה להתמכרות" למשחקי המחשב.

רוב המתבגרים תופסים את המחשב כמספק צרכים, בעיקר בלשו "הצורך בשליטה", "הצורך באתגר", "הצורך בהישג", ואחריהם "הצורך בהפוגה והתרגעות" ו"הצורך בתחליפי מציאות". צרכים אלה נמצאו מסופקים על ידי המחשב גם בעבודות קודמות ועל פי הספרות הם משקפים את עולמם המבולבל ורווי הקונפליקטים של המתבגרים. בניגוד לכך דווקא "הצורך בהזדהות" היה נמוך אצל שני המינים, בעיקר אצל הבנות. ההבדל בין הבנים לבנות היה משמעותי, לטובת הבנים, גם לגבי "הצורך בהפוגה והתרגעות" ו"הצורך בהערכה חברתית" – הבנים תפסו אותם כמספקי צרכים הרבה יותר מהבנות. גם לגבי שאר הצרכים בנים נטו לתפוס את הצרכים כמסופקים על ידי המחשב במידה רבה יותר מהבנות, אולם ההבדל לא היה חזק.

אחוז ה"מכורים" היה נמוך יחסית, והממצאים לגביהם היו שונים – הקשר שנמצא בין תפיסת משחקי המחשב כמספקי צרכים לבין התמכרות למשחקי מחשב והזמן

המוקדש לפעילות היה יותר חזק ומובהק אצל המכורים. מעניין במיוחד הממצא שהתגלה לגבי "הצורך בהזדהות", בעוד שאצל כלל המדגם צורך זה היה מאוד זניח, ל"מכורים" הוא קשור באופן חזק ומובהק אף יותר מצרכים אחרים.

גם הממצאים לגבי ההבדלים בין המינים היו שונים אצל "המכורים", הפער בין הבנים לבנות אצל המכורים בהשוואה לכלל האוכלוסייה, הלך והצטמצם לגבי צרכים מסוימים ("הצורך בהישג", "הצורך בשליטה"), וגדל מאד לגבי צרכים אחרים ("הצורך בבריחה והתרגעות" ו"הצורך בתחליפי מציאות") לגבי "הצורך בחברה" נמצאו ממצאים הפוכים, בעוד שאצל כלל האוכלוסייה בנים תפסו צורך זה כמסופק על ידי משחק מחשב יותר מאשר הבנות, אצל המכורים הפער גדל בהרבה, אלא שהפעם לטובת הבנות – הבנות "המכורות" תפסו את משחק המחשב כתחליף לחבר אנושי יותר מאשר הבנים "המכורים".

לא התגלו הבדלים מובהקים בין תפיסת משחקי מחשב כמספקי צרכים לגיל, אם כי הצעירים מוצאים סיפוק לצרכים מסוימים באמצעות משחקי המחשב מעט יותר מהגדולים.

המחקר נערך בעיר אריאל ששמה לה יעד להתפתח כ"עיר חכמה", ככזו היא מאופיינת במאפיינים ייחודיים בתחום המחשבים – בעיר מחוברים כל מוסדות הציבור ובכללם כל בתי הספר והספרייה הציבורית לאינטרנט ובעתיד מיועדים להתחבר גם כל בתי האב לרשת אינטרא-נטית יישובית, העיר מתרכזת בשילוב המחשב בהוראה, יצירת קהילות וירטואליות ושימוש בתקשורת מחשבים לצרכים שונים לרווחת תושביה. לכן מוצע להשוות את ממצאי המחקר הנוכחי עם אוכלוסיות באזורים אחרים בארץ.

אוכלוסיית המחקר כללה 293 מתבגרים (147 בנים ו-146 בנות) בני 11 עד 15 המתגוררים בעיר אריאל ולומדים בבתי ספר חילוניים.

התלמידים מילאו שאלון בן שני חלקים; חלק ראשון נועד לכלל האוכלוסייה ומטרתו הייתה לקבל מידע לגבי היקף תופעת המשחק במחשב באוכלוסייה כולה והקשרה למצבם החברתי של המתבגרים. חלק שני יועד ל-269 המתבגרים שאוהבים לשחק במחשב במידה זו או אחרת. חלק זה כלל שאלות הקשורות להרגלי המשחק במחשב של המתבגרים ושאלות שמטרתם לבדוק את תחושות הנבדקים כלפי משחקי המחשב כמספקים צרכים פסיכו-חברתיים. מפאת מיעוט המחקר בתחום נבנה שאלון ייחודי לצורך מחקר זה. השאלון נבנה על סמך מבחנים מקדימים והתבסס על חלקי שאלונים קודמים שבדקו מה מניע מתבגרים לשחק ואילו צרכים, על פי תחושתם, באים על סיפוקם תוך כדי משחק במחשב.

מחקר זה הוא ראשוני מסוגו בארץ וככזה הוא מעורר שאלות נוספות שיכולות להוות את המצע למחקר נוסף בתחום – מה היקף התופעה בקבוצות נוספות באוכלוסייה ואילו צרכים מספק משחק המחשב אצלם? אילו משחקי מחשב ניתן לתכנן עבור צרכים ייחודיים אלה? מה עמדת ההורים כלפי התופעה ומה הקשר בין עמדתם לבין מידת "ההתמכרות למחשב" של ילדיהם? האם משחקי מחשב מסוימים מספקים צרכים מסוימים? כיצד ניתן לנצל את מאפייניהם המיוחדים של משחקי המחשב ואת המשיכה אליכם ככלי לסיוע והדרכה בתקופות מעבר או משבר, בו יוכלו להשתמש ספרנים ובעתיד גם מידענים חברתיים, בדומה לפעילויות שנערכות באמצעות הספרים?

מס' מיון בספרייה:

E794.8019 קדם.תו תשס"ב

מס' מערכת בספרייה:

555246