

عنوان مقاله:

تاثیر بازیهای آنلاین بر روی اعتیاد اینترنتی نوجوانان شهر تهران

محل انتشار:

پنجمین کرسی آزاد اندیشی پدافند رسانه ای و بیست و پنجمین نشست تخصصی اقتصاد و رسانه (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسنده:

آزاده اقبال - گروه علوم ارتباطات اجتماعی، دانشکده علوم انسانی و هنر، واحد دماوند، دانشگاه آزاد اسلامی دماوند، ایران

خلاصه مقاله:

در این پژوهش به بررسی اعتیاد اینترنتی نوجوانان شهر تهران متأثر از بازی های آنلاین پرداخته می شود. هدف تحقیق حاضر، از نوع تحقیقات کاربردی است. همچنین از نظر نحوه گردآوری داده ها این تحقیق توصیفی و از نوع همبستگی می باشد. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه ی نوجوانان پسر 12 تا 18 ساله ی شهر تهران است و به روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ایانتخاب شدند. به این صورت که از منطقه های سه و پنج، یک مدرسه و از هر پایه یک کلاس را به صورت تصادفی انتخاب و ابزارهای پژوهش در کلاس های انتخاب شده این مدارس اجرا گردید. با استفاده از فرمول کوکران و در سطح خطای 5 درصد، حجم نمونه برای جامعه آماری برابر با 385 نفر به دست آمد. گردآوری داده در این تحقیق به وسیله پرسشنامه صورت خواهد پذیرفت. این پرسشنامه از نوع پرسشنامه های بسته بوده و برای پاسخگویی به سؤالات طیف لیکرت استفاده خواهد شد. متغیرهای بازی آنلاین چند نفره، فکری، رایانه ای و کنسول PS4 بکار رفته در پژوهش حاضر، توسط پرسشنامه محقق ساخته ،اندازه گیری می شوند. در این پژوهش، تجزیه و تحلیل داده ها مشتمل بر دو بخش یافته های توصیفی و یافته های استنباطی است. برای تجزیه و تحلیل داده های جمع آوری شده، ابتدا آمار توصیفی بررسی متغیرهای پژوهش، ارائه خواهد شد. پس از آن یافته هایاستنباطی، نتایج حاصل از آزمون فرضیات را ارائه می کنند. به منظور آزمون فرضیه های پژوهش از نرم افزار SPSS استفاده گردید. با توجه به مقادیر ضرایب مدل رگرسیونی متغیرها ملاحظه می شود که به ترتیب بازی آنلاین چند نفره، بازی آنلاین با کنسول PS4 ، بازی آنلاین رایانه ای و بازی آنلاین فکری با مقادیر 0 / 229 ، 0 / 316 ، 0 / 345 و 0 / 223 بیشترین تاثیر را در اعتیاد اینترنتینوجوانان دارند. بازی های آنلاین چند نفره نسبت به بازی های فکری، بسیار مخرب تر و اعتیادآورتر است. نتایج نشان داد علاقه وکشش نوجوانان به بازی های آنلاین جنگی نسبت به بازی های آنلاین فکری و ماجراجویی بیشتر است و بازی های آنلاینجنگی Call of Duty، Rainbow six، و GTA تاثیر بیشتری را در اعتیاد اینترنتی نوجوانان دارند. نتایج نشان داد 70 درصدشرکت کنندگان از دستگاه Ps4 استفاده می کنند، استفاده از دستگاه Ps4 تاثیر بیشتری را در اعتیاد اینترنتی نوجوانان دارد. نتایج را می توان به این صورت تحلیل نمود که اولاً کامپیوتر خانگی (pc) در دسترس همه نیست و ثانیاً کار کردن با کیبوردسخت تر است و از آنجاییکه دستگاه Ps4 دسته دارد و کار کردن با دسته خیلی راحت تر است، در نتیجه علائم مخرب اعتیاداینترنتی و پریشانی روانی بیشتری را به همراه دارد.

کلمات کلیدی:

اعتیاد اینترنتی ، بازی های آنلاین، نوجوانان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1136955>

