

عنوان مقاله:

پیش بینی رفتارهای وسواسی بر اساس اعتیاد به بازی های رایانه

محل انتشار:

اولین همایش علوم انسانی با رویکرد نوین (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 55

نویسندگان:

فرشته سیاوشی نیا - کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد همدان روان شناسی عمومی

طاهره حق طلب - دکتری تخصصی روانشناسی

خلاصه مقاله:

اینترنت ابزار و فناوری نوینی است که به عنوان ابزاری اساسی، قابلیت و امکان ارتباط جدیدی را در سطح جوامع به وجود آورده است (کستلاکسی و ویناس بار دولت، ۲۰۱۹). امروزه فراگیری اینترنت و فناوری های جدید ارتباطی و اطلاعاتی، موجب ظهور فضای مجازی در کنار جهان واقعی شده که امر تعاملات و الگوهای ارتباطات سنتی، تولید و مصرف اطلاعات را دستخوش تغییرات زیادی کرده است. همچنین فضایی که به عنوان واقعیت مجازی یکپارچه در نظر گرفته می شود، از ویژگی هایی مانند بی مکانی، فراتر از زمان بودن، عدم محدودیت به قوانین دولت ها، قابل دسترس بودن هم زمان و بهره مندی از فضاهای فرهنگی و اعتقادی و سیاسی و... برخوردار است (اسمیت، ۱۳۸۹). شبکه های اجتماعی مجازی، نسل جدیدی از وبسایت های اینترنتی هستند. در این وبسایت ها، کاربران اینترنتی حول محور مشترکی به صورت مجازی باهم جمع می شوند و جماعت های آنلاین را تشکیل می دهند. شبکه های اجتماعی، متناسب با نوع موضوع فعالیتشان امکانات دیگری را از قبیل خبرخوان های اینترنتی، بازیهای آنلاین، قابلیت آپلود کردن ویدئوها و فایل های کامپیوتری و برقراری ارتباط با سایر رسانه های شخصی را نیز در گزینه هایشان دارند (مهدی زاده، ۱۳۹۰).

کلمات کلیدی:

رفتارهای وسواسی، اعتیاد به بازی های رایانه ای، دانش آموزان پسر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2057949>

