

عنوان مقاله:

بررسی پدیده اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان استان قم 1

محل انتشار:

فصلنامه علوم اجتماعی، دوره 19، شماره 57 (سال: 1391)

تعداد صفحات اصل مقاله: 35

نویسندگان:

جعفر هزارجریبی - دانشیار جامعه شناسی دانشگاه علامه طباطبایی

رضا صفری شالی - مدرس دانشگاه علامه طباطبایی

خلاصه مقاله:

امروزه اینترنت و بازی های رایانه ای در تمام نقاط دنیا نفوذ کرده اند، البته با رواج هر فناوری پیامد مثبت و منفی آن نیز در جامعه رواج پیدا می کند. پدیده اعتیاد مجازی بعنوان پیامد منفی استفاده از اینترنت چند سالی است که در برخی از کلان شهرهای کشور رواج داشته و از این رو توسعه روزافزون آن مشکلاتی برای فرد، خانواده و جامعه به همراه داشته است. هدف اصلی این پژوهش بررسی میزان اعتیاد مجازی در بین نوجوانان و جوانان نواحی شهری استان قم و عوامل موثر بر آن می باشد. این پژوهش به لحاظ نوع روش تحقیق، از نوع تحقیقات توصیفی و تحلیلی (بصورت رابطه ای) است که در آن برای رسیدن به اهداف تحقیق از دو روش اسنادی و پیمایشی (تکنیک پرسشنامه) استفاده شد. جامعه آماری تحقیق، شامل نوجوانان و جوانان 12 تا 30 سال نواحی شهری استان قم می باشد که تعداد 650 نفر به عنوان حجم نمونه انتخاب شدند و پرسشنامه ها با مراجعه به درب منازل، کافی نت ها و گیم نت ها تکمیل گردید. یافته های تحقیق نشان می دهد که 51 درصد نوجوانان و جوانان اعتیاد مجازی ندارند و اما 42 درصد از آنان در معرض اعتیاد و 7 درصد از آنان بصورت بالفعل معتاد می باشند. در ضمن شاخص اعتیاد مجازی از مجموع سه شاخص اعتیاد رفتاری، عاطفی و شناختی ساخته شد. با توجه به نتایج بدست آمده از رگرسیون چند متغیره، متغیر احساس حمایت اجتماعی از طریق کار با اینترنت ($Beta = 29/0$) بیشترین رابطه را با اعتیاد مجازی دارد. در مرحله بعد متغیرهای احساس خودارزشی از طریق اینترنت ($Beta = 25/0$) و ارتباط برقرار کردن با دوستان و آشنایان از طریق اینترنت ($Beta = 18/0$) بر اعتیاد مجازی تاثیر داشتند. اما نتیجه متغیر سن ($Beta = -13/0$) نشان می دهد که اینترنت برای جوانان در مقایسه با نوجوانان چندان دارای سرگرمی نمی باشد. در مورد وضعیت تاهل و اشتغال نتیجه نشان می دهد که اشتغال به کار و ازدواج در این میان نقش تعدیل گر دارد، زیرا اشتغال و ازدواج باعث می شود که این افراد کمتر به اینترنت (جهت انجام کارهای غیر ضروری) وابسته شوند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای؛ نوجوانان؛ فضای مجازی؛ آسیب شناسی اینترنت؛ اعتیاد مجازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/684278>

