



Disponible en ligne sur

ScienceDirect
www.sciencedirect.com

Elsevier Masson France

EM|consulte
www.em-consulte.com



ORIGINAL ARTICLE

Gender difference in online activities that determine problematic internet use

Activités en ligne contribuant à l'utilisation problématique d'Internet : différences selon le genre

Magali Dufour^{a,*}, Natacha Brunelle^b, Yasser Khazaal^c,
Joel Tremblay^b, Danielle Leclerc^b, Marie-Marthe Cousineau^d,
Michel Rousseau^b, Andrée-Anne Légaré^a, Djamal Berbiche^a

^a Faculty of medicine (Addiction Program), université de Sherbrooke (Longueuil Campus), 150, place Charles-Le-Moyne, Suite 200, J4K0A8 Longueuil, QC, Canada

^b Department of psychoeducation, université du Québec à Trois-Rivières, 3351, boulevard des Forges, G9A5H7 Trois-Rivières, QC, Canada

^c Geneva university hospitals, 70C, Grand Pré, 1202 Geneva, Switzerland

^d School of criminology, université de Montréal, 3150, Jean-Brillant street, H3T1N8 Montréal, QC, Canada

Received 30 March 2017 ; received in revised form 16 May 2017; accepted 17 May 2017

KEYWORDS

Problematic Internet use;
Adolescents;
Internet applications;
Internet Addiction Test;
Internet activities

Summary The concept of Problematic Internet Use (PIU) continues to raise many questions. While some researchers are interested in all activities on the Internet, others focus on one or two forms of activities when it comes to PIU assessment. Before ruling out the importance of specific activities, it is necessary to assess the contribution of each activity to the concept of PIU for both genders. This paper has two goals: to compare online activities that contribute to Internet Addiction Test (IAT) total score for each gender, and to compare according to gender, online activities that contribute to classify adolescents into PIU categories; at-risk and problematic internet user. The study was conducted in Canada among a sample of 3,938 adolescents. Multiple linear regressions indicate that for boys, social media, YouTube, blogs, massively multiplayer online game (MMO) and online gaming all contributed to IAT total score. For girls, social media, YouTube, blogs and downloading music or films all contributed to IAT total score. Logistic regressions indicated that boys who play MMO and read blogs are more likely to be in the PIU category, while for girls, use of social media and blogs increases the potential to be categorized as such. The results also demonstrate the importance of broadening the spectrum of assessment to all Internet applications, rather than focusing only on participation in online gaming.

© 2017 Association Française de Thérapie Comportementale et Cognitive. Published by Elsevier Masson SAS. All rights reserved.

* Corresponding author.

E-mail address: Magali.Dufour@USherbrooke.ca (M. Dufour).

<http://dx.doi.org/10.1016/j.jtcc.2017.05.002>

1155-1704/© 2017 Association Française de Thérapie Comportementale et Cognitive. Published by Elsevier Masson SAS. All rights reserved.

Please cite this article in press as: Dufour M, et al. Gender difference in online activities that determine problematic internet use. Journal de thérapie comportementale et cognitive (2017), <http://dx.doi.org/10.1016/j.jtcc.2017.05.002>

MOTS CLÉS

Utilisation
problématique
d'Internet ;
Adolescents ;
Applications
Internet ;
Activités sur Internet

Résumé

Introduction. – Le concept d'Utilisation Problématique d'Internet (UPI) continue de soulever de nombreuses questions, notamment quant aux applications en ligne auxquelles il est associé (Griffiths et al., 2014 ; Kuss & Lopez-Fernandez, 2016). Bien que certains chercheurs s'intéressent à l'ensemble des activités pouvant être réalisées sur Internet, d'autres se concentrent sur une ou deux formes d'activités quand vient le temps d'évaluer l'UPI (Griffiths et al., 2014). Dans cette dernière perspective, les études portant sur l'UPI se concentrent sur les activités relatives aux jeux vidéos ou encore dans certains cas aux médias sociaux, considérant qu'il s'agit des activités étant les plus addictives. Dans le même ordre d'idées, la dernière version du DSM-5 contient un diagnostic à l'étude portant sur l'utilisation d'Internet qui ne considère que la participation aux jeux vidéos comme étant potentiellement problématique (American Psychiatric Association, 2013 ; Kuss & Lopez-Fernandez, 2016). Toutefois, avant d'exclure certaines applications en ligne du spectre de l'évaluation de l'UPI, il apparaît essentiel de dégager la part contributive de chaque activité au concept de l'UPI, et ce, pour les deux sexes. À cet effet, le présent article vise deux objectifs : comparer la part de contribution de différentes activités en ligne dans le score total obtenu à l'Internet Addiction Test (IAT), et ce, pour les garçons et les filles séparément et établir une comparaison entre les sexes par rapport aux applications qui contribuent à classer les adolescents dans les catégories d'UPI à risque ou problématique.

Méthode. – L'étude a été menée au Canada auprès d'un échantillon de 3 938 adolescents dont la moyenne d'âge était de 15,26 ans. L'échantillon final était composé de 43,7% de garçons et 56,3% de filles. L'évaluation de l'UPI a été réalisée à l'aide de l'IAT (Khazaal et al., 2008 ; Young, 1998) et les points de césures recommandés chez les adolescents (Korkeila et al., 2010 ; Sinkkonen et al., 2014) ont été utilisés pour déterminer les catégories d'UPI (non-problématique, à risque et problématique). Le temps passé sur neuf activités en ligne a été documenté : les réseaux sociaux, Youtube, les salles de clavardage, les blogs et groupes de discussion, les sites d'informations et d'actualité, les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO), les autres jeux en ligne, le téléchargement de film ou de musique, et la consultation de site à caractère pornographique. Pour chacune des applications, en excluant le temps consacré au travail et aux études, les participants ont évalué le nombre d'heures passées en ligne en utilisant une échelle de type Likert à 7 points. Cette variable était également dichotomisée en deux catégories (présence ou absence) afin d'évaluer l'utilisation ou la non-utilisation d'une application.

Résultats. – Des régressions linéaires multiples indiquent que pour les garçons, les médias sociaux, YouTube, les blogs, les jeux en ligne MMO et les jeux en ligne ont tous contribué significativement au score total obtenu à l'IAT. Pour les filles, les médias sociaux, YouTube, les blogs et le téléchargement de musique ou de films contribuent au score total obtenu à l'IAT. D'autre part, les régressions logistiques indiquent que les garçons qui jouent aux MMO et qui consultent des blogs sont plus susceptibles d'être catégorisés comme des utilisateurs problématiques d'Internet, alors que pour les filles, l'utilisation des médias sociaux et des blogs augmente le potentiel d'être catégorisé comme tel.

Discussion. – La présente étude démontre l'importance d'élargir le spectre de l'évaluation de l'UPI à un ensemble d'application, plutôt que de se concentrer uniquement sur la participation au jeu en ligne tel que suggéré dans la dernière version du DSM-5 (APA, 2013). En effet, il apparaît que le portrait stéréotypé de la personne souffrant d'UPI, à savoir un jeune homme blanc participant à des jeux en ligne (Griffiths et al., 2014 ; Kuss et Lopez-Fernandez, 2016), devrait être revisité considérant que l'UPI se présente également chez les adolescentes, mais serait associé à des activités en ligne distinctes. Cet élargissement de l'évaluation de l'UPI à différentes applications trouve sa pertinence tant sur les plans scientifique que clinique. En effet, dans l'intention de détecter, d'évaluer et de prévenir adéquatement cette problématique chez tous les adolescents, il apparaît essentiel de considérer non seulement les jeux en ligne, mais tout l'éventail d'activités en ligne qui peuvent être réalisés et qui sont susceptibles de contribuer à l'UPI.

© 2017 Association Française de Thérapie Comportementale et Cognitive. Publié par Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés.

Download English Version:

<https://daneshyari.com/en/article/5042829>

Download Persian Version:

<https://daneshyari.com/article/5042829>

[Daneshyari.com](https://daneshyari.com)