

نقش کارکرد خانواده در اعتیاد به بازی های آنلاین نوجوانان

علیرضا آقائی^{۱*}، فاطمه جهان شاه^۲، زهرا قنبری هاشم آبادی^۳

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد علوم تربیتی، گرایش آموزش ابتدایی دوره ی اول و دوم ابتدایی، دانشگاه مبارکه، اصفهان، ایران

۲- کارشناسی ارشد، روانشناسی تربیتی، دانشگاه پیام نور مرکز یاسوج، ایران

۳- کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کوهدشت، خرم آباد، ایران

چکیده

این پژوهش با هدف بررسی نقش کارکرد خانواده در اعتیاد به بازی های آنلاین نوجوانان شهر سمیرم در سال ۱۴۰۰ صورت گرفت. پژوهش توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه دانش آموزان پسر دوره متوسطه دوم شهر سمیرم در نیمه دوم سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۴۰۱ بود که از بین آن ها تعداد ۱۰۰ دانش آموز به منظور نمونه انتخاب شدند. ابزار پژوهش شامل دو پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین زندگی و همکاران (۱۳۹۸) و پرسشنامه کارکرد مک ماستر (FAD) بود. یافته های پژوهش نشان داد که بین کارکرد خانواده و اعتیاد به بازی های آنلاین همبستگی منفی و معنی داری وجود دارد. به این معنی که هرچه کارکرد خانواده بالاتر باشد اعتیاد به بازی های آنلاین کمتر است. از یافته ای این پژوهش می توان نتیجه گرفت کارکرد خانواده نقش موثری در کاهش اعتیاد به بازی های آنلاین نوجوانان دارد.

واژگان کلیدی: کارکرد خانواده، اعتیاد، بازی های آنلاین، نوجوانان

۱- مقدمه

خانواده به عنوان یک نهاد اجتماعی مهم ترین و عمده ترین نقش را در تربیت افراد ایفا می نماید. هم چنین هیچ بستری از نظر قدرت و گستره ی تأثیر با خانواده برابری نمی کند. خانواده بین افراد پیوندهایی برقرار می کند که منحصر به فرد هستند. کودکان در خانواده زبان، مهارت ها و ارزش های اجتماعی و اخلاقی فرهنگ خود را می آموزند و بدون تردید یکی از عوامل مهم و مؤثر در کسب مهارت ها الگوهای تربیتی خانواده و شیوه های ارتباط والدین با فرزندان می باشد. (کارازه و همکاران، ۱۳۹۴). تحقیقات نشان داده اند که روابط خانوادگی به طور کل و روابط بین والدین و فرزندان بطور خاص، تأثیر عمیقی بر سلامت روانی، فیزیکی و اجتماعی نوجوانان دارد. خانواده کانون مهر و محبت، تربیت و مبنای شکل گیری زندگی اجتماعی انسانهاست. (معین و همکاران، ۱۳۹۰). انسجام خانواده تجربه ای است که فرد در اوایل زندگی در خانه با خانواده اش و به طور کلی با والدین خود دارد، به عنوان عوامل مهم و تعیین کننده فرایند تنظیم و سازش یافتگی شخص در طی دوران بلوغ و زندگی آینده وی هستند (راپ، لائو و چاویرا^۱، ۲۰۱۷). خانواده، نخستین و مناسب ترین مکان نقش پذیری و کانون اصلی پرورش کودک است و مانند سیستم پویایی عمل می کند که اعضای آن پی در پی با هم در تعاملند و متقابلاً بر همدیگر اثر می گذارند (گائو، سان، مارسیگلیا و دونگ^۲، ۲۰۱۹). موریرا و تلزر^۳ (۲۰۱۵) کارکرد و انسجام خانواده را به صورت احساس نزدیکی عاطفی با افراد دیگر تعریف می کند؛ از نظر او دو کیفیت مربوط به کارکرد و انسجام در خانواده، مشتمل بر تعهد و وقت گذراندن با هم است. منظور از تعهد، میل به صرف وقت و انرژی در فعالیت های خانواده و هم چنین ممانعت از تأثیر عواملی چون مسائل شغلی در آن می باشد. بعد دیگر کارکرد و انسجام خانواده از نظر آنها وقت گذاشتن و با هم بودن در بین اعضای خانواده است. خانواده هایی که در این زمینه قوی هستند، به طور مرتب برنامه ها و زمان هایی برای فعالیت های گروهی در نظر می گیرند (مندرز، کرسپو و آیوستین^۴، ۲۰۱۷). اختلال در عملکرد نظام خانواده، موجب اختلال در رفتار اعضای آن می شود به طوری که وجود الگوهای نامناسب در خانواده، روابط نادرست والدین با کودک از نظیر مهرورزی و عاطفی، روابط خانوادگی گسسته و ناپایدار و عدم انسجام بین اعضای خانواده، تأثیرات مخربی در روحیه کودک به جا می گذارد. کودک در چنین محیطی، بیش از حد تحریک پذیر، مضطرب، پریشان و خودسرنش گر می شود و موجبات رشد الگوهای رفتار خصومت آمیز و پرخاشگرانه در آنها فراهم می گردد (میشل، اسکزرپا و هایوسر-کرام^۵، ۲۰۱۶).

¹. Rapp, Lau & Chavira

². Gao, Sun, Marsiglia & Dong

³. Moreira & Telzer

⁴. Mendes, Crespo & Austin

⁵. Mitchell, Szczerepa & Hauser-Cram

متغیر دیگر این پژوهش اعتیاد به بازی های آنلاین است. اعتیاد به بازی آنلاین به عنوان استفاده بیش از حد و اجباری از بازی‌های ویدئویی تعریف می‌شود که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر می‌شود و کاربر با وجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست (وانگ^۶، ۲۰۱۳). بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی آنلاین انجام می‌دهند. همچنین سازمان بهداشت جهانی اعلام کرده است که اختلال بازی‌های آنلاین را به عنوان بیماری، به رسمیت خواهد شناخت، چراکه متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی‌ها اتفاق نظر دارند. به گفته طارق یاسارویچ، سخنگوی سازمان بهداشت جهانی، در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها که در تابستان سال ۱۳۹۷ منتشر شد این بیماری گنجانده شده است. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی در حال حاضر تعریف این نوع اعتیاد عبارت است از: الگوی رفتاری مربوط به بازی‌های دیجیتال یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت‌دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت‌های دیگر است؛ به حدی که بازی بر دیگر علائق فرد مقدم باشد.

در ویرایش یازدهم طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها برای چنین تشخیصی فرد باید حداقل یک سال اشتغال غیرعادی ذهنی با بازی داشته باشد و در این صورت این اختلال به عنوان رفتار اعتیادآور طبقه‌بندی خواهد شد. هرچند گفته شده است که به دلیل گسترش وسیع بازی‌های آنلاین، این اختلال بیشتر دامن‌گیر جوانان می‌شود. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی با توجه به نبود اطلاعات کافی درباره این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی، پیش‌بینی گستره مشکل امکان‌پذیر نیست؛ اختلال بازی‌های دیجیتال مفهومی نسبتاً جدید است و هنوز اطلاعات کافی درباره این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی گردآوری نشده است (زندى و همکاران، ۱۳۹۸). پیامدهای منفی اعتیاد به بازی‌های آنلاین را می‌توان در سه طبقه کلی مشکلات فیزیکی (خستگی، درد فیزیکی، کاهش زمان خواب، صرف غذا)، مشکلات زندگی شخصی (درگیری با دوستان یا خانواده یا مشارکت اجتماعی کم و مشکلات حرفه‌ای و علمی (از دست‌دادن کار یا مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد (لی^۷ و پنگ، ۲۰۰۹). تحقیقات نشان می‌دهند افراد معتاد به بازی‌های آنلاین در مقایسه با افراد عادی بیشتر درون‌گرا هستند (مولر^۸ و همکاران، ۲۰۱۳). بیشتر نگران هویتشان هستند و در رابطه با همسالان ناامن‌تر هستند (وندر و همکاران، ۲۰۰۹). این نگرانی‌ها درباره خود و دیگران، همراه با ویژگی‌های درونی آن‌ها، می‌تواند این نوجوانان را برای اجتناب از فعالیت‌های چهره‌به‌چهره هدایت کند (کو^۹ و همکاران، ۲۰۰۹). آن‌ها همچنین ممکن است سعی کنند نیازهای اجتماعی خود را از طریق بازی‌های آنلاین

⁶ Wang

⁷ Müller

⁸ Van der

⁹ Ko

پوشش دهند، جایی که بتوانند با دیگران از راه دور و به صورت سطحی تعامل کنند (بر^{۱۰} و همکاران، ۲۰۱۱). بر اساس اهمیت مطالب بیان شده پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش کارکرد خانواده در اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان صورت می گیرد.

۲- روش

روش پژوهش حاضر توصیفی و از نوع همبستگی است. جامعه آماری شامل همه دانش آموزان پسر دوره دوم متوسطه مشغول تحصیل در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ در شهرستان سمیرم بود. با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی چندمرحله‌ای ۱۰۰ دانش آموز پسر از میان جامعه آماری انتخاب شدند. به این صورت که ابتدا از بین مدارس دوره دوم متوسطه سطح شهر، به صورت تصادفی ۵ مدرسه انتخاب شد. از بین این ۵ مدرسه، ۴ کلاس و از هر کلاس، ۵ نفر به صورت تصادفی انتخاب شدند. محقق با حضور در کلاس های مذکور و توضیح درباره اهداف تحقیق و اعلام آمادگی آزمودنی ها پرسش نامه ها را در اختیار دانش آموزان قرار داد. برای جمع آوری داده از دو پرسش نامه زیر استفاده شد.

پرسش نامه اعتیاد به بازی های آنلاین: در این پژوهش نسخه فارسی مقیاس اعتیاد به بازی آنلاین که در ایران زندی پیام و همکاران ترجمه و ویژگی های روان سنجی آن بررسی کرده اند، استفاده شد. این پرسش نامه ۲۰ آیتم دارد که با توجه به نمره فرد در هریک از این آیتم ها و حاصل جمع نمرات کل آیتم ها، نمره کلی فرد در اعتیاد به بازی های آنلاین به دست می آید. دامنه نمرات حاصل از این پرسش نامه بین ۲۰ تا ۱۰۰ است و نمره بیشتر تمایل بیشتر به بازی های آنلاین را نشان می دهد. تحلیل نمرات افراد به این صورت است که نمرات بین ۲۰ تا ۴۹ کاربران متوسط را معرفی می کند که برخی مواقع وقت زیادی را صرف انجام بازی های آنلاین می کنند، اما در استفاده از بازی بر خود کنترل دارند. نمرات ۵۰ تا ۷۹ افرادی را نشان می دهد که برخی اوقات در استفاده از بازی های آنلاین دچار مشکل می شوند و نمرات ۸۰ تا ۱۰۰ بیانگر افرادی است که استفاده بیش از اندازه از بازی های آنلاین مشکلات جدی را در زندگی آنان ایجاد کرده است و آنها باید تأثیر بازی های آنلاین را در زندگی خویش دریابند و به دنبال راهکارهایی باشند. به طور کلی، نمره بیش از ۵۳ نشان دهنده اعتیاد به بازی های آنلاین است و این افراد باید تمهیداتی بیندیشند که میزان استفاده از بازی های آنلاین را در خود کنترل کنند. هریک از سؤالات با مقیاس پنج رتبه ای لیکرت نمره گذاری شده اند. در تحقیقی که کیم و همکاران در سال ۲۰۰۸ روی ۱۴۷۱ کاربر بازی های آنلاین انجام دادند، پایایی این مقیاس به روش آلفای کرونباخ ۰/۹ دست آمد. به منظور بررسی روایی همگرا همبستگی بین نمره های

¹⁰ Baer

پرسش‌نامه اعتیاد به اینترنت و مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین بررسی شد. همان‌طور که انتظار می‌رفت بین اعتیاد به اینترنت و اعتیاد به بازی‌های آنلاین همبستگی زیادی وجود داشت ($P \geq 0/001$ و $r = 0/71$). در ایران نیز نخستین بار زندی پیام و همکاران پایایی مقیاس را به روش آلفای کرونباخ $0/95$ گزارش دادند. همچنین بررسی روایی همگرا از طریق محاسبه همبستگی بین نمره‌های پرسش‌نامه اعتیاد به اینترنت و مقیاس اعتیاد به بازی‌های آنلاین ($P \geq 0/001$ و $r = 0/71$) از همبستگی زیاد این دو پرسش‌نامه خبر داد. (زندی پیام و میرزایی، ۱۳۹۸).

- پرسشنامه کارکرد مک ماستر (FAD)^{۱۱}: پرسشنامه ۶۰ سؤالی است که برای سنجیدن عملکرد خانواده بر مبنای الگوی مک ماستر تدوین شده است. این ابزار در سال ۱۹۸۳ توسط اپشتاین، بیشاب و لوین^{۱۲} با هدف توصیف ویژگی‌های سازمانی و ساختاری خانواده تهیه شده است که توانایی خانواده را در سازش با حوزه وظایف خانوادگی با یک مقیاس خود گزارش دهی، مورد سنجش و ارزیابی قرار می‌دهد. آزمودنی با خواندن هر عبارت، میزان هماهنگی خصوصیات توصیف شده با خانواده خود را روی مقیاس چهار طبقه‌ای لیکرت و به صورت کاملاً موافقم، موافقم، مخالفم و کاملاً مخالفم، مشخص می‌نماید. این پرسشنامه دارای هفت خرده مقیاس با عناوین ارتباط، آمیزش عاطفی، ایفای نقش، عملکرد کلی، حل مشکل، همراهی عاطفی و کنترل رفتار می‌باشد (ساعتچی، کامکاری و عسگریان، ۱۳۸۹). امینی (۱۳۷۹) در پژوهش خود پایایی نسخه ۴۱ سؤالی FAD را $0/92$ برآورد کرد. وی اعتبار این پرسشنامه را از طریق آلفای کرونباخ $0/7$ خرده مقیاس را چنین ذکر نمود: حل مشکل $0/61$ ، ارتباط $0/38$ ، نقش‌ها $0/72$ ، همراهی عاطفی $0/64$ ، آمیزش عاطفی $0/65$ ، کنترل رفتار $0/61$ و عملکرد کلی $0/81$ که نشان می‌دهد غیر از خرده مقیاس ارتباط بقیه همسانی درونی نسبتاً خوبی دارند. در تحقیق حاضر، برای تعیین پایایی پرسشنامه عملکرد خانواده از روش آلفای کرونباخ استفاده شد که برای کل پرسشنامه برابر $0/84$ به دست آمده است.

۳- یافته‌ها

جدول (۱) شاخص‌های توصیفی مربوط به اعتیاد به بازی‌های آنلاین و کارکرد خانواده

نام متغیر	میانگین	کمترین	بیشترین	انحراف معیار
اعتیاد به بازی‌های آنلاین	۶۶,۴۰	۴۷	۷۹	۵,۱۲

¹¹. Family Assessment Device

¹². Epshten, Bishop & Levin

۱۲,۳۲	۱۴۵	۸۰	۱۳۰,۵۲	کارکرد خانواده
-------	-----	----	--------	----------------

نتایج جدول ۱ نشان می‌دهد که میانگین اعتیاد به بازی های آنلاین دانش آموزان ۶۶,۴۰ و انحراف معیار آن ۵,۱۲ می‌باشد. همچنین میانگین و انحراف معیار کارکرد خانواده به ترتیب ۱۳۰,۵۲ و ۱۲,۳۲ می‌باشد.

جدول (۲) شاخص های توصیفی مربوط به مقیاس های کارکرد خانواده

مقیاس	میانگین	انحراف استاندارد
ارتباط	۳۸,۲۸	۴,۴۳
آمیزش عاطفی	۲۵,۱۴	۲,۲۶
ایفای نقش	۲۱,۱۱	۳,۶۶
عملکرد کلی	۱۹,۲۳	۳,۱۴
حل مشکل	۱۸,۲۲	۳,۰۲
همراهی عاطفی	۲۰,۰۱	۳,۹۹
کنترل رفتار	۱۹,۰۳	۲,۸۹

نتایج جدول (۲) نشان می‌دهد که میانگین و انحراف معیار مقیاس ارتباط به ترتیب ۳۸,۲۸ و ۴,۴۳، آمیزش عاطفی ۲۵,۱۴ و ۲,۲۶، ایفای نقش ۲۱,۱۱ و ۳,۶۶، عملکرد کلی ۱۹,۲۳ و ۳,۱۴، حل مشکل ۱۸,۲۲ و ۳,۰۲، همراهی عاطفی ۲۰,۰۱ و ۳,۹۹ و کنترل رفتار ۱۹,۰۳ و ۲,۸۹ می‌باشد.

جدول (۳) نتایج همبستگی پیرسون بین اعتیاد به بازی های آنلاین و کارکرد خانواده

نام متغیر	تعداد	ضریب همبستگی	سطح معنی داری
اعتیاد به بازی های آنلاین و کارکرد خانواده	۱۰۰	-.۳۷۰**	۰/۰۰۰

** نشان دهنده معنی داری در سطح ۰/۰۱ می‌باشد.

نتایج جدول ۳ نشان می‌دهد که بین اعتیاد به بازی های آنلاین و کارکرد خانواده همبستگی منفی و معنا دار در سطح ۰/۰۱ وجود دارد. به این معنی که هرچه کارکرد خانواده بالاتر باشد علائم و نشانه های اعتیاد به بازی های آنلاین کمتر است.

جدول (۴) همبستگی پیرسون بین مقیاس های کلی پرسشنامه کارکرد خانواده و اعتیاد به بازی های آنلاین

ردیف	مقیاس	ضریب همبستگی	سطح معنی داری
۱	ارتباط * اعتیاد به بازی های آنلاین	-۰,۲۶۰**	۰,۰۰۹
۲	آمیزش عاطفی * اعتیاد به بازی های آنلاین	-۰,۲۰۳*	۰,۰۴۱
۳	ایفای نقش * اعتیاد به بازی های آنلاین	-۰,۱۹۸*	۰,۰۴۷
۴	عملکرد کلی * اعتیاد به بازی های آنلاین	-۰,۵۳۴**	۰,۰۰۰
۵	حل مشکل * اعتیاد به بازی های آنلاین	-۰,۵۹۰**	۰,۰۰۰
۶	همراهی عاطفی * اعتیاد به بازی های آنلاین	۰,۱۸۴	۰,۰۶۶
۷	کنترل رفتار * اعتیاد به بازی های آنلاین	-۰,۶۰۴*	۰,۰۰۰

جدول نتایج

۴ نشان می دهد که بین مقیاس های ارتباط، عملکرد کلی ، حل مشکل و کنترل رفتار با اعتیاد به بازی های آنلاین همبستگی منفی و معنا دار در سطح ۰,۰۱ وجود دارد. همچنین نتایج نشان می دهد بین ایفای نقش و آمیزش عاطفی با اعتیاد به بازی های آنلاین همبستگی معنی دار و منفی در سطح ۰,۰۵ وجود دارد. یافته های پژوهش ارتباط معنی داری را بین همراهی عاطفی و اعتیاد به بازی های آنلاین تایید نکرد.

۴- بحث و نتیجه گیری

هدف از انجام این پژوهش، بررسی نقش کارکرد خانواده در اعتیاد به بازی های آنلاین نوجوانان بود . جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان مقطع متوسطه دوم شهر سمیرم بود. به این منظور ۱۰۰ دانش آموز پسر مقطع متوسطه دوم شهر سمیرم به روش نمونه گیری خوشه ای چندمرحله ای به عنوان نمونه انتخاب شدند. تجزیه و تحلیل داده ها به روش آمار توصیفی و روش های آمار استنباطی همچون ضریب همبستگی پیرسون، و روش آلفای کرونباخ جهت محاسبه ضرایب پایایی انجام شد. یافته های پژوهش نشان داد بین کارکرد خانواده و اعتیاد به بازی های آنلاین همبستگی منفی و معنا دار وجود دارد. به عبارتی دیگر هر چه کارکرد خانواده بالاتر باشد اعتیاد به بازی های آنلاین در نوجوانان کمتر خواهد بود. این یافته ها با نتایج پژوهش های خانجانی و همکاران (۱۳۹۸)، جعفری ندرآبادی و همکاران (۱۳۹۷)، عبدی و درخشانی (۱۳۹۵)، ایمانی و شیرالی نیا (۱۳۹۴)، خسروی و علیزاده (۱۳۹۰)، لی و همکاران (۲۰۱۹)، سولتانان (۲۰۱۷) و لوپس و همکاران (۲۰۱۵) همسو می باشد .

در این راستا، لوپس و همکاران (۲۰۱۵) نشان دادند که بین میزان استفاده از شبکه های اجتماعی با کاهش روابط خانوادگی و کاهش ارتباطات رودررو و کاهش تعامل با خانواده رابطه معنا دار وجود دارد. یافته های خانجانی و همکاران (۱۳۹۸) همسو با

این فرضیه نشان داد که بین متغیرهای کارکرد خانواده و سبک‌های تربیتی و سبک دلبستگی ایمن با اعتیاد به اینترنت ارتباط منفی معناداری وجود دارد. نتایج پژوهش عبدی و درخشانی (۱۳۹۵) نیز نشان داد که بین جهت گیری گفت و شنود، جهت گیری همنوایی، اعتیاد به اینترنت و سازگاری تحصیلی، شامل سازگاری آموزشی، عاطفی و اجتماعی رابطه معنادار برقرار است. بنابراین، ضروری است، در فرآیند سازگاری دانش آموزان به نقش الگوهای ارتباطی خانواده و اعتیاد به اینترنت توجه نمود. ایمانی و شیرالی نیا (۱۳۹۴) نیز نشان دادند که عملکرد کلی، ارتباط، پاسخدهی عاطفی، آمیزش عاطفی و کنترل رفتاری با اعتیاد به اینترنت همبستگی مثبت نیرومند و خیلی بالا و نقش‌ها با این متغیر همبستگی ضعیف معناداری دارد.

در تبیین این یافته می‌توان گفت، در صورتی که فرزندان در خانواده شیوه برخورد با مسائل‌شان را بیاموزند، نقش‌ها در خانواده مشخص و تعریف شده باشد، شیوه مناسبی برای کنترل رفتارها در خانواده وجود داشته باشد، ارتباط روشن و منسجم باشد، هر یک از اعضا توجه لازم را به علائق و خواسته‌های یکدیگر داشته باشند و نسبت به احساسات مثبت و منفی یکدیگر واکنش‌های مناسب را داشته باشند، خانواده دارای بهترین کارکرد خود خواهد بود و فرزندان دچار حداقل مشکلات خواهند بود. چه بسا بسیاری از نوجوانان به علت ضعف مهارت‌های اجتماعی، اضطراب یا برای فرار از تنهایی، یا به دلیل انزوای اجتماعی یا مشکلات مربوط به سلامت روان به استفاده افراطی از فضای مجازی و تلفن همراه دچار می‌شوند و این در حالی است که در خانواده‌های با کارکرد مناسب چنین مواردی کمتر دیده می‌شود (ایمانی و شیرالی نیا، ۱۳۹۴).

بنابراین لازم است خانواده‌ها علاوه بر افزایش آگاهی و سواد رسانه‌ای خود و فرزندان، به کارکردهای خود و تقویت آن اهتمام ورزند. عملکرد کلی خانواده، رابطه نقش‌ها، آمیزش عاطفی، پاسخدهی عاطفی و کنترل رفتاری با اعتیاد به تلفن همراه همبستگی معنادار و مستقیمی دارد که در اغلب این موارد این همبستگی نیرومند بوده و نشانگر این است که افزایش مشکلات در عملکرد خانواده همبسته با اعتیاد به تلفن همراه در فرزندان است. در حالی که، حمایت‌هایی که افراد از سوی خانواده خود دریافت می‌کنند، به ویژه حمایت‌های مادر و کیفیت رابطه با وی نقش پیشگیرانه‌ای در اعتیاد به تلفن همراه فرزندان دارد و خانواده‌هایی که حمایت‌های اجتماعی بسنده‌ای برای فرزندان خود فراهم نمی‌آورند، موجب می‌شوند که فرزندان در معرض گرایش به رفتارهای مشکل آفرین اعتیادی اعم از مصرف سیگار، الکل و اینترنت قرار گیرند (خانجانی و همکاران، ۱۳۹۸).

منابع

ایمانی، مهدی و شیرالی نیا، خدیجه (۱۳۹۴). نقش کارکرد و فرایند خانواده در اعتیاد به اینترنت. مشاوره و روان درمانی در خانواده، ۱۸.

جعفری ندرآبادی، معصومه. (۱۳۹۷). بررسی رابطه بین میزان وابستگی به فضای مجازی با کارکرد خانواده و عملکرد تحصیلی در دانش آموزان. جامعه شناسی آموزش و پرورش. ۸(۱): ۳۰-۴۵.

خانجانی، مهدی؛ قنبری، فرشته. و نعیمی، ابراهیم. (۱۳۹۸). بررسی ارتباط کارکرد خانواده، سبک دلبستگی و سبک های تربیتی والدین با اعتیاد به اینترنت در نوجوانان. فرهنگ مشاوره و روان درمانی. ۳۷(۲۲): ۱۴۲-۱۲۱.

زندى پیام آرش، میرزائی دوستان زینب. پیش بینی اعتیاد به بازی آنلاین با توجه به تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در دانش آموزان. مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران. ۱۳۹۸؛ ۲۵(۱): ۷۲-۸۳

۱-۱-۱ عبدی، هدی و درخشانی، سوران (۱۳۹۵). رابطه الگوهای ارتباطی خانواده، اعتیاد به اینترنت و سازگاری تحصیلی دانش آموزان دبیرستانی شهر اهواز. فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی. ۲(۲۰): ۵۸-۳۹.

کارزاره، شیلا، عبدی، منصور، حیدری، حسن. (۱۳۹۴). بررسی کارکرد خانواده و نقش سبک های فرزندپروری مادران در پیش بینی مشکلات رفتاری. اندیشه و رفتار در روان شناسی بالینی، ۱۰(۳۶):.

معین لادن، غیائی پروین، مسموعی راضیه. رابطه سخت رویی روان شناختی با سازگاری زناشویی. زن و جامعه (جامعه شناسی زنان). ۱۳۹۰ (مسلسل ۸): ۱۶۳-۱۸۹.

Gao, X., Sun, F., Marsiglia, F. F., & Dong, X. (2019). Elder Mistreatment Among Older Chinese Americans: The Role of Family Cohesion. *The International Journal of Aging and Human Development*, 88(3), 266-285.

Li H, Wang S. The role of cognitive distortion in online game addiction among Chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*. 2013; 35(9):1468-75. [DOI:10.1016/j.chilyouth.2013.05.021]
Iranian Banking. [Addiction to digital games is a disease (Persian)] [Internet]. 2018 [Updated 2018 January 09]. Available From: <http://bankdariirani.ir/fa/news/123534/>

Liu M, Peng W. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing

MMOGs (Massively Multiplayer Online Games). *Computers in Human Behavior*. 2009; 25(6):1306-11. [DOI:10.1016/j.chb.2009.06.002]

Li, X., Luo, X., Zheng, R., Jin, X., Mei, L., Xie, X., ... & Meng, H. (2019). The Role of Depressive Symptoms, Anxiety Symptoms, and School Functioning in the Association Between Peer Victimization and Internet Addiction: A Moderated Mediation Model. *Journal of affective disorders*.

Michael, J. (2003). Using the Myers-Briggs type indicator as a tool for leadership development? Apply with caution. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 10(1), 68-81.

Morrison, T. R., Ricci, L. A., Puckett, A. S., Joyce, J., Curran, R., Davis, C., & Melloni Jr, R. H. (2020). Serotonin type-3 receptors differentially modulate anxiety and aggression during withdrawal from adolescent anabolic steroid exposure. *Hormones and Behavior*, 119, 104650.

Myers, L. L., & Tucker, M. L. (2005). Increasing awareness of emotional intelligence in a business curriculum. *Business Communication Quarterly*, 68(1), 44-51.

Müller W, Koch A, Dickenhorst U, Beutel E, Duven E, Wölfling K. Addressing the question of disorder-specific risk factors of internet addiction: A comparison of personality traits in patients with addictive behaviors and comorbid internet addiction. *BioMed Research International*. 2013; 2013(546342):1-7. [DOI:10.1155/2013/546342]

Van der Aa N, Overbeek G, Engels R, Scholte R, Meerkerk G, Van den Eijnden J. Daily and compulsive internet use and well-being in adolescence: A diathesis-stress model based on big five personality traits. *Journal of youth and adolescence*. 2009; 38(6):765-76. [DOI:10.1007/s10964-008-9298-3] [PMID]

Ko H, Yen Y, Yen F, Lin C, Yang J. Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: A prospective study. *CyberPsychology & Behavior*. 2007; 10(4):545-51. [DOI:10.1089/cpb.2007.9992] [PMID]

Griffiths MD, Meredith A. Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*. 2009; 39(4):247-53. [DOI:10.1007/s10879-009-9118-4]

Baer S, Bogusz E, Green A. Stuck on screens: Patterns of computer and gaming station use in youth seen in a psychiatric clinic. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 2011; 20(2):86-94. [PMID] [PMCID]