

بررسی همبستگی بین کارکرد خانواده و اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان

علی کامرانی^۱، سیده سمانه محفوظی^۲، حسن زارع گاریزی^۳، سارا نوروزی فر^۴

۱. کارشناسی ارشد، روانشناسی عمومی، دانشگاه آزاد اسلامی، زرنده، ایران.
۲. کارشناسی، آموزش ابتدایی، دانشگاه آزاد اسلامی، شادگان، ایران.
۳. کارشناسی، آموزش ابتدایی، دانشگاه آزاد اسلامی، یزد، ایران.
۴. کارشناسی ارشد، روانشناسی بالینی، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز، ایران. (نویسنده مسئول).

مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره هشتم، شماره پنجاه و ششم، سال ۱۴۰۲، صفحات ۷۵۷-۷۵۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۴/۱۱

تاریخ وصول: ۱۴۰۲/۰۲/۰۵

چکیده

هدف از انجام این پژوهش، تعیین رابطه بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و کارکرد خانواده در دانش‌آموزان مقطع متوسطه دوم شهرستان شادگان بود. به این منظور ۱۳۲ دانش‌آموز پسر در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ به روش تصادفی به‌عنوان نمونه انتخاب شدند. طرح پژوهش همبستگی بود. برای جمع‌آوری داده‌ها از پرسشنامه‌های اعتیاد به بازی‌های آنلاین وانگ و چانگ (۲۰۰۹) و کارکرد خانواده مک مستر (۱۹۸۳) استفاده شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها به روش آمار توصیفی و روش‌های آمار استنباطی همچون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. نتایج نشان داد بین اعتیاد به بازی‌های آنلاین و کارکرد خانواده رابطه منفی و معنادار وجود داشت ($p < 0.01$). کلیدواژه: بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های آنلاین، اعتیاد، تلفن همراه، کارکرد خانواده.

مجله پیشرفت‌های نوین در علوم رفتاری، دوره هشتم، شماره پنجاه و ششم، سال ۱۴۰۲

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 رتال جامع علوم انسانی
 علوم رفتاری

مقدمه

برای موفقیت و پیشرفت در دنیای پیچیده و دشوار زندگی و مقابله مؤثر با مشکلاتی که رو در روی ما قرار می‌گیرند، لازم است که مجموعه‌ای از مهارت‌های اجتماعی را به دست آوریم. یکی از ویژگی‌های مهارت‌های اجتماعی اکتسابی بودن آن‌هاست و در حال حاضر بسیاری از محققان اتفاق نظر دارند که بیشتر رفتارهای اجتماعی آموختنی هستند. از طرفی، مدرسه مهم‌ترین عامل اجتماعی شدن دانش‌آموزان به شمار می‌آید. لذا یکی از هدف‌های عمده آموزش و پرورش، رهنمون کردن دانش‌آموزان به تعامل اجتماعی و برقراری رابطه مفید با دیگران است و مدرسه با فراهم نمودن محیط و بستری مناسب می‌تواند عاملی برای رشد سازگاری در دانش‌آموزان گردد (گل محمدنژاد بهرامی، ۱۳۹۷). خانواده به‌عنوان یک نهاد اجتماعی مهم‌ترین و عمده‌ترین نقش را در تربیت افراد ایفا می‌نماید. هم‌چنین هیچ بستری از نظر قدرت و گستره‌ی تأثیر با خانواده برابری نمی‌کند. خانواده بین افراد پیوندهایی برقرار می‌کند که منحصر به فرد هستند. کودکان در خانواده زبان، مهارت‌ها و ارزش‌های اجتماعی و اخلاقی فرهنگ خود را می‌آموزند و بدون تردید یکی از عوامل مهم و مؤثر در کسب مهارت‌ها الگوهای تربیتی خانواده و شیوه‌های ارتباط والدین با فرزندان می‌باشد. (کارازه و همکاران، ۱۳۹۴). تحقیقات نشان داده‌اند که روابط خانوادگی به طور کل و روابط بین والدین و فرزندان به‌طور خاص، تأثیر عمیقی بر سلامت روانی، فیزیکی و اجتماعی نوجوانان دارد. خانواده کانون مهر و محبت، تربیت و مبنای شکل‌گیری زندگی اجتماعی انسان‌هاست (معین و همکاران، ۱۳۹۰). انسجام خانواده تجربه‌ای است که فرد در اوایل زندگی در خانه با خانواده‌اش و به‌طور کلی با والدین خود دارد، به‌عنوان عوامل مهم و تعیین‌کننده فرایند تنظیم و سازش یافتگی شخص در طی دوران بلوغ و زندگی آینده وی هستند (راب، لائو و چاویرا، ۲۰۱۷). خانواده، نخستین و مناسب‌ترین مکان نقش‌پذیری و کانون اصلی پرورش کودک است و مانند سیستم پویایی عمل می‌کند که اعضای آن پی‌درپی با هم در تعامل‌اند و متقابلاً بر همدیگر اثر می‌گذارند (گائو، سان، مارسیگلیا و دونگ، ۲۰۱۹). موریرا و تلزر^۳ (۲۰۱۵) کارکرد و انسجام خانواده را به صورت احساس نزدیکی عاطفی با افراد دیگر تعریف می‌کند؛ از نظر او دو کیفیت مربوط به کارکرد و انسجام در خانواده، مشتمل بر تعهد و وقت‌گذراندن با هم است. منظور از تعهد، میل به صرف وقت و انرژی در فعالیت‌های خانواده و هم‌چنین ممانعت از تأثیر عواملی چون مسائل شغلی در آن می‌باشد. بعد دیگر کارکرد و انسجام خانواده از نظر آن‌ها وقت گذاشتن و با هم بودن در بین اعضای خانواده است. خانواده‌هایی که در این زمینه قوی هستند، به طور مرتب برنامه‌ها و زمان‌هایی برای فعالیت‌های گروهی در نظر می‌گیرند (مندرز، کرسپو و آیوستین، ۲۰۱۷). اختلال در عملکرد نظام خانواده، موجب اختلال در رفتار اعضای آن می‌شود به‌طوری‌که 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

۱. Rapp, Lau & Chavira

۲. Gao, Sun, Marsiglia & Dong

۳. Moreira & Telzer

۴. Mendes, Crespo & Austin

مخربی در روحیه کودک به جا می گذارد. کودک در چنین محیطی، بیش از حد تحریک پذیر، مضطرب، پریشان و خودسرزنش گر می شود و موجبات رشد الگوهای رفتار خصومت آمیز و پرخاشگرانه در آن ها فراهم می گردد (میشل، اسکزریا و هایوسر-کرام^۱، ۲۰۱۶).

متغیر دیگر این پژوهش اعتیاد به بازی های آنلاین است. اعتیاد به بازی آنلاین به عنوان استفاده بیش از حد و اجباری از بازی های ویدئویی تعریف می شود که به مشکلات اجتماعی و عاطفی منجر می شود و کاربر با وجود این مشکلات، قادر به کنترل این استفاده بیش از حد نیست (وانگ^۲، ۲۰۱۳). بیش از ۷۰۰ میلیون نفر در جهان بازی آنلاین انجام می دهند. همچنین سازمان بهداشت جهانی اعلام کرده است که اختلال بازی های آنلاین را به عنوان بیماری، به رسمیت خواهد شناخت، چراکه متخصصان در زمینه خطر اعتیاد به این بازی ها اتفاق نظر دارند. به گفته طارق یاسارویچ، سخنگوی سازمان بهداشت جهانی، در ویرایش یازدهم طبقه بندی بین المللی بیماری ها 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 بازی های دیجیتال یا ویدئویی که مشخصه آن ضعف اراده و اختیار و اولویت دادن زیاد به بازی در قیاس با فعالیت های دیگر است؛ به حدی که بازی بر دیگر علایق فرد مقدم باشد.

در ویرایش یازدهم طبقه بندی بین المللی بیماری ها 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 طبقه بندی خواهد شد. هرچند گفته شده است که به دلیل گسترش وسیع بازی های آنلاین، این اختلال بیشتر دامن گیر جوانان می شود. از دیدگاه سازمان بهداشت جهانی با توجه به نبود اطلاعات کافی درباره این بیماری و عوامل انتشار آن در سطح جمعیتی، پیش بینی گستره مشکل امکان پذیر نیست؛ اختلال بازی های 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 بازی های آنلاین را می توان 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 حرفه ای و علمی (از دست دادن کار یا مدرسه و عملکرد ضعیف) قرار داد (لی^۳ و پنگ، ۲۰۰۹). تحقیقات نشان می دهند افراد معتاد به بازی های آنلاین در مقایسه با افراد عادی بیشتر درون گرا هستند (مولر^۴ و همکاران، ۲۰۱۳). بیشتر نگران هویتشان هستند و در رابطه با همسالان ناامن تر هستند (وندر و همکاران، ۲۰۰۹). این نگرانی ها درباره خود و دیگران، همراه با ویژگی های درونی آن ها، می تواند این نوجوانان را برای اجتناب از فعالیت های چهره به چهره هدایت کند (کو^۵ و همکاران، ۲۰۰۹). آن ها همچنین ممکن است سعی کنند نیازهای اجتماعی خود را از طریق بازی های آنلاین پوشش دهند، جایی که بتوانند با دیگران از راه دور و به صورت

^۱. Mitchell, Szczerepa & Hauser-Cram

^۲ Wang

^۳ Müller

^۴ Van der

^۵ Ko

سطحی تعامل کنند (بر^۱ و همکاران، ۲۰۱۱). بر اساس اهمیت مطالب بیان‌شده پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش کارکرد خانواده در اعتیاد به بازی‌های آنلاین در نوجوانان صورت می‌گیرد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نوع توصیفی و به روش همبستگی می‌باشد. جامعه آماری پژوهش حاضر، شامل کلیه دانش‌آموزان پسر متوسطه اول شهرستان شادگان در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ بودند. با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای نمونه‌ای به حجم ۱۳۲ نفر از دانش‌آموزان پسر متوسطه اول انتخاب شدند. از بین کلیه مدارس متوسطه اول پسرانه شهرستان شادگان ۴ مدرسه به صورت تصادفی انتخاب و از بین کلاس‌های این مدارس، ۳ کلاس به صورت تصادفی انتخاب و کلیه دانش‌آموزان این کلاس‌ها به عنوان نمونه انتخاب شدند و با تماس با دانش‌آموزان و ارسال پرسشنامه‌ها از طریق مجازی و برنامه واتساپ، اقدام به تکمیل پرسشنامه‌ها نمودند. برآورد کفایت حجم نمونه توسط SPSS و با استفاده از شاخص توان آزمون انجام شد. از آنجایی که توان آزمون بیشتر از ۰/۸۰ بود، نشان‌دهنده کافی بودن حجم نمونه موردنظر بود. ابزار پژوهش عبارت بود از:

پرسشنامه کارکرد مک ماستر^۲ (FAD): پرسشنامه ۶۰ سؤالی است که برای سنجیدن عملکرد خانواده بر مبنای الگوی مک مستر تدوین شده است. این ابزار در سال ۱۹۸۳ توسط اپشتاین، بیشاب و لوین^۳ 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، موردسنجش 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 ۰/۹۲ برآورد کرد. وی اعتبار این پرسشنامه را از طریق آلفای کرونباخ ۷ خرده مقیاس را چنین ذکر نمود: حل مشکل ۰/۶۱، ارتباط ۰/۳۸، نقش‌ها ۰/۷۲، همراهی عاطفی ۰/۶۴، آمیزش عاطفی ۰/۶۵، کنترل رفتار ۰/۶۱ و عملکرد کلی ۰/۸۱ 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 ۰/۸۴ به دست آمده است

پرسشنامه اعتیاد به بازی‌های آنلاین: مقیاس اعتیاد به تلفن همراه، یک ابزار خودگزارشی، ۱۰ سؤالی است که برای نخستین بار توسط یانگ (۲۰۰۹) گسترش یافت. یانگ این ابزار را بر اساس ویراست چهارم راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات روانی طراحی کرد تا به متخصصان کمک کند شایع‌ترین نشانه‌های بالینی رفتارهای وسواس گونه مرتبط با بازی‌های آنلاین را شناسایی کنند. پاسخ مثبت به ۵ مورد یا تعداد بیشتری از این ۱۰ آیتم - در صورت نبود توجیه مناسب تر - می‌تواند نشانگر این باشد که فرد

^۱ Baer

^۲ Family Assessment Device

^۳ Epshten, Bishop, Levin

از اعتیاد به بازی های آنلاین رنج می برد. وجود این نشانه ها به این معنی است که فرد کنترلی بر رفتار بازی کردن خود ندارد، جایگاه شغلی و یا روابطش در معرض خطر قرار گرفته و احتمالاً مشکلات جسمانی ناشی از بازی کردن را نیز تجربه کند. در تحقیق حاضر، برای تعیین پایایی پرسشنامه اعتیاد به بازی های آنلاین از روش آلفای کرونباخ استفاده شد که برای کل پرسشنامه برابر ۰/۸۵ به دست آمده است.

برای تحلیل داده ها و همین طور دستیابی به اهداف پژوهش و پاسخ به سؤال آن از روش های آمار توصیفی مانند محاسبه فراوانی، میانگین، انحراف استاندارد و آمار استنباطی همچون ضریب همبستگی پیرسون و روش آلفای کرونباخ جهت محاسبه ضرایب پایایی، برای تعیین نرمال بودن داده ها از کجی و کشیدگی و همچنین برای تجزیه و تحلیل داده های پژوهش از نرم افزار کامپیوتری SPSS نسخه ۲۴ استفاده شد. همچنین، سطح معنی داری در این پژوهش، $\alpha = 0/05$ در نظر گرفته شد.

یافته ها

جدول ۱. یافته های توصیفی مربوط به متغیرهای تحقیق برای آزمودنی های پژوهش

متغیر	شاخص های آماری	
	میانگین	انحراف معیار
اعتیاد به بازی های آنلاین	۵۷,۶۵	۲۰,۸۱
کارکرد خانواده	۱۳۲,۷۳	۵۴,۶۰
تعداد		۱۳۲

همان طور که در جدول ۱ مشاهده می کنید میانگین و انحراف معیار در متغیر در متغیر اعتیاد به بازی های آنلاین به ترتیب ۵۷,۶۵ و ۲۰,۸۱ و در متغیر کارکرد خانواده به ترتیب ۱۳۲,۷۳ و ۵۴,۶۰ به دست آمده است. در ادامه ضرایب همبستگی بین متغیرهای تحقیق در کل آزمودنی ها آورده شده است.

جدول ۲. ضرایب همبستگی پیرسون بین متغیرهای تحقیق در کل آزمودنی ها

متغیرها	شاخص های آماری	
۱- اعتیاد به بازی های آنلاین	۱	۲
۲- کارکرد خانواده	$r = -0,433^{**}$	$r = -0,433^{**}$

$P \leq 0,01$

همان طور که در جدول ۲ مشاهده می کنید، ضرایب همبستگی بین همه متغیرهای پژوهش در سطح $p \leq 0/01$ معنی دار هستند. از مفروضه های مهم، نرمال بودن توزیع متغیرها است. هنگامی که داده ها توزیع نرمال ندارند، مقدار کمی دو افزایش یافته و خطای استاندارد کمتر از برآورد واقعی می شوند که این امر منجر به معنی دار شدن شاخص های برآورد شده می شود، درحالی که واقعاً معنی دار نیستند. جهت بررسی نرمال بودن، از ضریب کجی^۱ و ضریب کشیدگی^۲ استفاده می شود. قدرمطلق ضریب کجی بزرگ تر از ۳ تخطی از نرمال بودن داده ها را نشان می دهد. قدرمطلق ضریب کشیدگی بزرگ تر از ۱۰ در تحلیل داده ها مسئله ساز است و

1. Skewness

2. Kurtosis

قدرمطلق ضریب کشیدگی بزرگتر از ۲۰ مشکل جدی ایجاد می‌کند. در پژوهش حاضر جهت بررسی نرمال بودن متغیرها از کجی و کشیدگی متغیرها استفاده شد. جدول ۳ نتایج آزمون نرمال بودن متغیرها را نشان می‌دهد.

جدول ۳. جدول نرمال بودن داده‌ها

متغیر	شاخص توصیفی	کشیدگی	کجی
اعتیاد به بازی های آنلاین		-۰.۳۰۷	-۱.۲۱۱
کارکرد خانواده		۰.۳۸۸	-۱.۵۱۳

همان‌طوری که در جدول ۳ مشاهده می‌کنید، کجی و کشیدگی همه متغیرها بین +۲ و -۲ می‌باشد، در نتیجه فرض نرمال بودن داده‌ها تأیید می‌گردد.

بحث و نتیجه گیری

با استناد به یافته‌های پژوهش، ضریب همبستگی بین اعتیاد به تلفن همراه و کارکرد خانواده در سطح $p < 0.01$ از لحاظ آماری معنی‌دار است؛ بنابراین فرضیه پژوهش تأیید می‌شود. این یافته با نتایج پژوهش‌های 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 لوئیس و همکاران (۲۰۱۵) هماهنگ و با نتیجه پژوهش عسگریور (۱۳۹۶) ناهماهنگ است، هر چند او در پژوهش خود به نقش واسطه‌ای خانواده در تقویت خودکنترلی و هوش هیجانی فرزندان برای مقابله با استفاده مشکل‌زا از اینترنت اشاره کرده است. در این راستا، لوئیس و همکاران (۲۰۱۵) نشان دادند که بین میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی با کاهش روابط خانوادگی و کاهش ارتباطات رودررو و کاهش تعامل با خانواده رابطه معنادار وجود دارد. یافته‌های 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 جهت‌گیری گفت‌وگوشنود، جهت‌گیری هم‌نوایی، اعتیاد به اینترنت و سازگاری تحصیلی، شامل سازگاری آموزشی، عاطفی و اجتماعی رابطه معنادار برقرار است؛ بنابراین، ضروری است، در فرآیند سازگاری دانش‌آموزان 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 تعریف‌شده 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. چه‌بسا 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. درحالی‌که، حمایت‌هایی که افراد از سوی خانواده خود دریافت می‌کنند، به‌ویژه 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 مشکل‌آفرین 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 روان‌درمانی در خانواده*، ۱۸، ۱-۱۰.
- جعفری ندرآبادی، معصومه. (۱۳۹۷). بررسی رابطه بین میزان وابستگی به فضای مجازی با کارکرد خانواده و عملکرد تحصیلی در دانش‌آموزان. *جامعه‌شناسی آموزش و پرورش*، ۱۸(۱)، ۳۰-۴۵.
- خانجانی، مهدی؛ قنبری، فرشته؛ و نعیمی، ابراهیم. (۱۳۹۸). بررسی ارتباط کارکرد خانواده، سبک دلبستگی و سبک‌های تربیتی والدین با اعتیاد به اینترنت در نوجوانان. *فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۳۷(۲۲)، ۱۴۲-۱۲۱.
- خسروی، زهره و علیزاده صحرائی، ام‌هانی (۱۳۹۰). رابطه اعتیاد به اینترنت با عملکرد خانواده و سلامت روان دانش‌آموزان، *مطالعات روان‌شناسی تربیتی*، ۱۴، ۱۸-۱۲.
- زندی پیام، آرش؛ میرزائی دوستان، زینب (۱۳۹۸). پیش‌بینی اعتیاد به بازی آنلاین با توجه به تحریف شناختی، سبک فرزندپروری و ویژگی شخصیتی خودشیفته در دانش‌آموزان. *مجله روانپزشکی و روانشناسی بالینی ایران*، ۲۵(۱)، ۷۲-۸۳.
- ساعتچی، م؛ کامکاری، ک و عسگریان، م. (۱۳۸۹). *آزمون‌های روانشناختی*. تهران: نشر ویرایش.
- عبدی، هدی و درخشانی، سوران (۱۳۹۵). رابطه الگوهای ارتباطی خانواده، اعتیاد به اینترنت و سازگاری تحصیلی دانش‌آموزان دبیرستانی شهر جیرفت. *فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۲(۲۰)، ۵۸-۳۹.
- کارازه، شیلا؛ عبدی، منصور؛ حیدری، حسن (۱۳۹۴). بررسی کارکرد خانواده و نقش سبک‌های فرزندپروری مادران در پیش‌بینی مشکلات رفتاری، اندیشه و رفتار، شماره ۳۶، ۱۷-۲۸.
- گل محمدنژاد بهرامی، علیرضا. (۱۳۹۷). مقایسه اثر بخشی یادگیری مشارکتی و سستی بر مهارت‌های ارتباطی و خودکارآمدی دانش‌آموزان دختر دوره دوم متوسطه. *آموزش و ارزشیابی (علوم تربیتی)*، ۱۱(۴۱)، ۵۸-۳۹.
- معین، لادن، غیائی، پروین، و مسموعی، راضیه. (۱۳۹۰). رابطه سخت‌رویی روان‌شناختی با سازگاری زناشویی. *زن و جامعه (جامعه‌شناسی زنان)*، ۲(۴) (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.
- Guassi Moreira, JF., Telzer, EH. (2015). Changes in family cohesion and links to depression during the college transition. *J Adolesc*, 43, 72-82.
- 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*, 4, 15-28.
- Mendes, TP., Crespo, C.A., Austin, J.K. (2017). The psychological costs of comparisons: Parents' social comparison moderates the links between family management of epilepsy and children's outcomes. *Epilepsy Behav*, 75, 42-49.
- Mitchell, D.B., Szczerepa, A., Hauser-Cram, P. (2016). Spilling over: Partner parenting stress as a predictor of family cohesion in parents of adolescents with developmental disabilities. *Res Dev Disabil*, 49-50, 258-67.
- Rapp, A.M., Lau, A., Chavira, D.A. (2017). Differential associations between Social Anxiety Disorder, family cohesion, and suicidality across racial/ethnic groups: Findings from the national comorbidity survey -adolescent (NCS -A). *Journal of Anxiety Disorders*, 48, 13 -21.
- Van der Aa, N., Overbeek, G., Engels, R., Scholte, R., Meerkerk, G., Van den Eijnden, J. (2009). 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*, 38(6), 765-76.
- Ko, H., Yen, Y., Yen, F., Lin, C., Yang, J. (2007). Factors predictive for incidence and remission of internet addiction in young adolescents: A prospective study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 545-51.
- Griffiths, M.D., Meredith, A. (2009). Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-53.
- Baer, S., Bogusz, E., Green, A. (2011). 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*, 20(2), 86-94.
- Vondráčková, P., & Gabrhelik, R. (2016). Prevention of Internet addiction: A systematic review. *Journal of behavioral addictions*, 5(4), 568-579.
- Wang, C. W., Ho, R. T., Chan, C. L., & Tse, S. (2013). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive behaviors*, 42, 32-35.