الإدمان على لعبة البووبي وعلاقته بالنضج العاطفي لدى طلبة الجامعة المستنصرية
Addiction to PUBG and its Relationship with Emotional Maturity
among Al-Mustansiriyah University Students

Ghusen khaild Mohsen
Teacher

م.د. غصين خالد محسن
مدرس

Ministr of education/Rosafa
second education

وزارة التربية/تربية الرصافة الثانية
ثانوية المتفوقات الأولى

gusnkhaild@gmail.com

تاريخ القبول
٢٠٢٤/٠٧/٢١

تاريخ الاستلام
٢٠٢٤/٠٦/٢٤

الكلمات المفتاحية: الإدمان-لعبة-البووبي-النضج-العواطف

Keywords: Addiction, Gaming, Maturity, Emotion

مستخلص البحث:-

نحن نعيش الآن في عصر التحول السريع في تكنولوجيا بسبب التقدم المستمر في تكنولوجيا الكمبيوتر والانترنت ، أكدت وسائل الاعلام الجديدة وتكنولوجيا الاتصالات الجديدة على ظاهرة السرعة الرقمية عليها تأثير عميق على كل مجال تقريباً واليوم التكنولوجيا الجديدة تظهر بطريقة جديدة حيث يتم ترقية الذكاء الاصطناعي والرسومات المتحركة كل يوم ، وتعرف لعبة PUBG وتعرف أيضاً باسم (player unknown's battleground) وهي لعبة فيديو عبر الانترنت يلعب فيها مئات اللاعبين حيث يقاتل ما يصل الى مائة لاعب في معركة ملكية، ويفوز شخص آخر أو فريق يبقى على قيد الحياة وفي أيامنا هذه يلعب الأشخاص الألعاب باستخدام الهواتف الذكية ستساعد هذه الدراسة في معرفة الإدمان على لعبة PUBG بين الشباب وعلاقتها بالنضج العاطفي ، والنضج العاطفي هو القدرة على فهم الواقع والحقائق ونوعية الاستجابة للموقف ودفع المشاعر السار وغير السارة وقد تحدثت مشاكل الصحة العقلية في أي مرحلة من مراحل الحياة ويعتبر سن الرشد جزءاً مهماً جداً من الحياة وهو يشمل المرحلة التي يتراوح فيها العمر بين (18-25) عاماً بحيث يكون الشاب في مرحلة تحويلية بشكل عام.

وتحدد البحث الحالي بطلبة الجامعة المستنصرية والمكون من (400) طالب وطالبة، ويهدف الى قياس الإدمان على لعبة البووبي لدى طلبة الجامعة المستنصرية ، والتعرف على دلالة الفروق الإدمان على لعبة البووبي التخصص (العلمي -الإنساني) والصف (الأول-

والرابع) والجنس (ذكور-إناث) ، وقياس النضج العاطفي لدى طلبة الجامعة المستتصية ، التعرف على دلالة الفروق للنضج العاطفي على وفق التخصص(العلمي-الإنساني) والصف (الأول-والرابع) ، وقياس العلاقة الارتباطية بين الإدمان على لعبة البوذي والنضج العاطفي لدى طلبة الجامعة المستتصية، وكانت نتائج البحث يتمتع طلبة الجامعة المستتصية بالإدمان على لعبة البوذي ،ولاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية على وفق متغير (التخصص-والصف-والجنس) ويتصف طلبة الجامعة المستتصية بالنضج العاطفي،ولاتوجد فروق ذات دلالة إحصائية على وفق متغير (التخصص والصف والجنس)، تبين أن جميع الارتباطات سواء كانت الذكور والإناث والتخصص والصف لمقياسي الإدمان على لعبة البوذي والنضج العاطفي باستعمال معامل ارتباط بيرسون كانت علاقة دالة عكسية موجبة أي كلما زاد الإدمان على لعبة البوذي كلما قل النضج العاطفي والعكس صحيح.

وخرجت الباحثة بجملة من التوصيات والمقترحات.

Abstract

We are now living in the era of rapid transformation in technology due to the continuous advancement in computer technology and the Internet, new media and new communication technology have emphasized the phenomenon of digital speed has a profound impact on almost every field, and today new technology is emerging in a new way where artificial intelligence and animated graphics are upgraded every day, and PUBG is known as the game of PUBG. It is also known as (player unknown's battleground) , and it is an online video game in which hundreds of players play where up to a hundred players fight in a battle royal, and another person or team that survives wins, and nowadays people play games using smartphones .

This study will help to know the addiction to PUBG among young people and its relationship with emotional maturity, and emotional maturity is the ability to understand reality and facts and the quality of response to the situation and the payment of pleasant and unpleasant emotion smental health issues can occur at any stage of life, and adulthood is a very important part of life and includes the period between the ages of 18-25, when a young person is generally in a transitional stage.

he current research was determined by the students of Al-Mustansiriyah University, consisting of (400) male and female students. Itaims to measure the addiction to the PUBG game among the students of Al-Mustansiriyah University, and to identify the significance of the differences of addiction to the PUBG game specialization (scientific - humanitarian), grade (first - fourth) and gender (male - female), and measure emotional maturity among the students of Al-Mustansiriyah University, and identify the significance of the differences of

emotional maturity according to the specialization (scientific - humanitarian) and grade (first - fourth).

It also measuring the correlational relationship between PUBG addiction and emotional maturity among the students of Al-Mustansiriyah University, and the results of the research were that the students of Al-Mustansiriyah University are addicted to the game PUBG, and there are no statistically significant differences according to the variable (specialization - grade - and gender). Students of Al-Mustansiriyah University are characterized by emotional maturity, and there are no statistically significant differences according to the variable (specialization, class and gender), it was found that all correlations whether male, female, specialization and class for the two measures of PUBG addiction and emotional maturity using the Pearson correlation coefficient was a positive inverse relationship, that is, the greater the addiction to the PUBG game, the less emotional maturity and vice versa. The researcher came up with a number of recommendations and suggestions.

مشكلة البحث:-

ظهرت ألعاب الفيديو عبر الانترنت لأول مرة في التسعينات ومنذ ذلك الحين أصبحت شائعة على نطاق واسع ويمكن الوصول إليها. (Kenneth&Laura,,2014,p:12)

ومع تزايد الألعاب عبر الانترنت زادت المخاوف بشأن استخدامها المفرط حيث يمكن للمرء ان يلعب اللعبة مع الأصدقاء أو مع اشخاص مجهولين ، معظم اللاعبين مدمنون على هذه اللعبة ويقضون وقتاً طويلاً في لعب هذه اللعبة ويلعب الكثير من الأطفال هذه اللعبة على الرغم من تقييدها بالاشخاص الذين تزيد أعمارهم عن ستة عشر عاماً لأنها تتضمن تفاعل المستخدم وعمليات الشراء الرقمية (cole&Griffiths,2007,p:10).

وان الإدمان على الألعاب يؤدي الى نقص التفاعلات البشرية وضعف الاتصال العاطفي بين الأطفال والبالغين لان كلاهما مرتبط بعالمهم الافتراضي (Ferguson,et al,2011,p:32).

إن إدمان الألعاب عبر الانترنت قد ازداد بشكل ملحوظ بين المراهقين والشباب مما يعطل بشدة أداء الافراد ولا يتسبب الافراط في اللعب مشكلات جسدية فحسب بل يؤدي ايضاً مشكلات نفسية كما اشارت دراسة (Kimmig,et al,2018) هناك علاقة إيجابية بين الإدمان على ألعاب الفيديو العنيفة والسماوات السايكوباتية والعجز العاطفي بين الأشخاص (Kimming&Dernti,2013,p:49).

وان الإدمان على لعبة البوغي قد زاد بشكل كبير في الاونة الأخيرة وكانت هناك شكاوى حول الطلاب من قبل المعلمين والمدرسين في المدرسة وحالات الطلاق كما ظهرت صراعات

بين الوالدين والأطفال نتيجة زيادة العدوان لذلك هناك حاجة الى المزيد من الأبحاث التي يمكن ان تحدد الاتجاهات السلوكية للاعبين ويمكن تصميم برامج ودراسات للحد من الإيمان بشكل فعال وان دور المشاعر في حياة كل فرد مهمة مثل الحياة نفسها ويشير مصطلح العواطف الى المشاعر و الحالات النفسية والبيولوجية وان النضج العاطفي هو مؤشر فعال على مستوى نجاح الشخص في الحياة والافراد الاقل نضجاً لديهم قدرة اقل على التوافق عاطفياً واجتماعياً على البيئة ويواجهون المزيد من المشاكل النفسية ويكون لديهم نقص في عناصر النضج العاطفي والعقلي خاصة في السيطرة على العواطف والدوافع ويبدو ان الشباب الذين لا يستطيعون إدارة عواطفهم ومشاعرهم ولهم المزيد من الهموم والمخاوف ولن يتمكنوا الشباب من التحكم في عواطفهم وقد يستجيبون للمواقف الصعبة من خلال التعبير عن المشاعر لان هؤلاء الناس ليس لديهم بديل للاستجابة للتوتر ويتمتع الأشخاص ذوو النضج العاطفي بالتنظيم الذاتي ويمكنهم إدارة عواطفهم بشكل افضل ويمكنهم تحمل التوتر والضغط (Xu,L.2018,p:16)

ويستخدم مفهوم النضج العاطفي في علم النفس والطب النفسي وتؤدي تلك المرحلة الى تنمية الشخصية التي تتوافق مع النضج البيولوجي والنفسي ويسمى الشخص ناضجاً نفسياً بعد أن وصل الى مستوى معين من الذكاء والنضج العاطفي واذا كان نمو الشخص غير مضطرب فإن النضج البيولوجي والنفسي يتقدمان بالتوازي الى حد ما مع بعضها البعض و عادة مايستمر النضج البيولوجي قبل النضج العاطفي، وجدت دراسة(walter&Mayer,2004) أن الطلاب الأقل نضجاً عاطفياً غير قادرين على ادراك العواطف واستخدام العاطفة لتسهيل التفكير وبالتالي يكونون اكثر عرضة لتطوير سلوك منحرف بما في ذلك تعاطي المخدرات والكحول والعلاقات السيئة مع الاصدقاء(walter&mayer,2004,p:12)

وكان رأي علم التنمية ان القدرات المختلفة تنضج وفقاً لجداول زمنية مختلفة ويمكن ان يكون المراهقون في عمر معين مثل البالغين في بعض النواحي ولكن ليس في جميع الأمور واستناداً على تحليلات البيانات أكثر من ٩٠٠ فرد تتراوح أعمارهم بين (٣٠-١٥) عاماً ، فإن العمليات المعرفية الأساسية التي تدعم القدرة على التفكير المنطقي تنضج بحلول سن ١٦ عاماً في حين ان النضج العاطفي والاجتماعي والقدرة على ممارسة ضبط النفس خاصة في سياقات الاثارة العاطفية لاتنضج بشكل كامل الا يعد عدة سنوات(Scotl&Steinberg,2008,p:6).

ويحدث النضج العاطفي عندما يكتسب الشخص القدرة على التحكم في عواطفه ومشاعره ويبلغ الراشد فهماً صحياً لنفسه وعلاقاته الاجتماعية والعاطفية وتعلم الطريقة الصحية للحب والتعبير عن مشاعر الرد على سلوكيات مختلفة لمن حولهم ويمكن للأشخاص ذوي النضج العاطفي تطوير موقف عقلي إيجابي والتفكير بإيجابية وتحمل المسؤولية عن حياتهم وفعالهم والتواصل مع الاخرين وفهمهم والتعامل مع الاخرين بفعالية وكفاءة (Aashra,2013,p:15).

وقد أشار (Lohithakshan,2002) بان الاستقرار العاطفي مؤشر على عدم النضج العاطفي حيث تتميز الاستجابة غير المستقرة عاطفياً بعدم وجود اتفاق بين الاستجابة العاطفية والمثير (Lohithakshan,2002,p:72).

وتكمن مشكلة البحث بالاجابة عن السؤال الآتي (هل يتصف طلبة الجامعة المستنصرية بالادمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي؟)

أهمية البحث:-

ويحظى الانترنت بشعبية كبيرة في جيل الشباب اليوم لنشر المعلومات بشكل مبتكر للتعامل مع النص او المعلومات من مكان على الكرة الأرضية الى مكان اخر بشكل عادل وسريع ورخيص وسهل اصبح الاتصال من شبكة الانترنت وخاصة الرسائل الفورية سمة أساسية للحياة الاجتماعية لجيل الشباب، وتم استبدال التفاعل وجهاً لوجه ببعض المحادثات الهاتفية جزئياً وبالبريد الالكتروني والاتصال بالرسائل الفورية ويرى معظم الشباب الانترنت وسيلة سهلة للتواصل مع الاصدقاء والاستمتاع والشبكات الاجتماعية هي السمة المميزة للعصر الحديث وهذه هي المرة الأولى في التاريخ عندما يتصل الناس عبر الشبكات الاجتماعية الالكترونية وبدا كهواية لبعض الأشخاص المتعلمين بالكمبيوتر واصبح معياراً اجتماعياً وطريقة حياة للناس من جميع الدول. (Granicl.Lobe,2014,p:66)

وأشار (cole&Griffiths,2007) الى ان الألعاب لمتعددة للاعبين عبر الانترنت توفر بيئة اجتماعية عالية حيث تتشكل صداقات قوية واحياناً علاقات رومانسية يمكن للاعبين من خلالها استكشاف جوانب مختلفة من شخصيتهم في بيئة آمنة ومجهولة الهوية (Hussain&Griffiths,2008,p:47)

وفي هذه الفترة يواجه الفرد تحولات وتغييرات جسدية ونفسية واجتماعية متعددة (Mansournejad,2013,p:11)

والنضج العاطفي هو عملية التحكم في الدوافع من خلال وساطة (الانا) وتتضمن قدرة الشخص على التعامل مع الواقع بشكل مناسب ولديه القدرة على التحكم في المشاعر المزعجة وامتلاك شخصية متوازنة واتخاذ القرارات المناسبة والاختيارات الأفضل وزيادة في احترام الذات والتعاطف والحزم والاستقرار والتوازن العقلي (Dutta&chatia,2015,p:4).

و يتأثر النضج العاطفي بعدة عوامل ،داخلية هي عوامل ذاتية من داخل الذات والعوامل الخارجية (خارج نفسك) مثل البيئة الاجتماعية والبيئة الاسرية وبيئة مكان العمل والمجتمعات ككل كل هذه العوامل تؤثر في الفرد للتعبير عن مشاعره في الحياة اليومية وتلعب العوطف دورا مهما اكثر أهمية في تنمية الفرد سواء كان قائدا او ناشطاً اجتماعياً او رجل اعمال ناجحاً او طالباً (Hockenbury,2007,p:26).

وقد أشار (Chamberlain, 1960) الى ان الشخص الناضج عاطفياً هو من يمكنه التعبير عن مشاعره في الوقت المناسب وبطريقة مناسبة يعني ان يكون لديه عواطف مناسبة في الوقت المناسب والضغط بشكل مناسب والجودة المناسبة وتكون حياته العاطفية تحت السيطرة والفهم الصحيح يجعل الشخص ناضجاً عاطفياً ويرى العالم كما هو بدون تشويهه للدراك وتكون لديه طريقة للخروج في أي ظرف من الظروف ويتمتع الفرد المستقر عاطفياً بالقدرة على اجراء تعديلات فعالة مع نفسه وافراد اسرته واقرانه (Smithson, 1974, p:11).

وقد اشار (Finley, 1996) الى ان النضج العاطفي هو قدرة عقل الفرد على الاستجابة ويمكنه ان يعاني بصمت على الرغم من الانزعاج الذي يتعرض له لانه لا يخضع الى تغيير مزاجه فهو ليس متقلباً عندما يعبر عن مشاعره ويتميز بالاعتدال اللائق ولديه القدرة على تحمل التوتر ولديه درجة عالية من التسامح. (finley, 1996, p:5)

اهداف البحث

- ١- قياس الإدمان على لعبة البووبي لدى طلبة الجامعة المستنصرية
 - ٢- التعرف على دلالة الفروق الإدمان على لعبة البووبي التخصص (العلمي -الإنساني) والصف (الأول-والرابع) والجنس (ذكور-إناث)
 - ٣- قياس النضج العاطفي لدى طلبة الجامعة المستنصرية
 - ٤- التعرف على دلالة الفروق للنضج العاطفي على وفق التخصص (العلمي-الإنساني) والصف (الأول-والرابع)
 - ٥- قياس العلاقة الارتباطية بين الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي لدى طلبة الجامعة المستنصرية.
- حدود البحث:-

تحدد مجتمع البحث الحالي بطلبة الجامعة المستنصرية للعام الدراسي (٢٠٢٣-٢٠٢٤) للدراسات الصباحية

تحديد المصطلحات:-

التعريف النظري

- ١-الإدمان على لعبة البووبي PUBGPlay :- هوسا عند اللاعب تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول، وتكون لعبة فيديو عبر الانترنت يلعب فيها مئات اللاعبين معاً. (Dsouza&Deeksha, 2019, p:562)

التعريف الاجرائي

(الدرجة الكلية التي يحصل عليها الطلبة عند اجاباتهم على فقرات مقياس الإدمان على لعبة البوغي , لمانيد وديكشا، ٢٠١٤ الذي ترجم في البحث الحالي.

١-النضج العاطفي Emotional Maturity :-وهو عملية تسعى فيها الشخصية باستمرار من اجل الحصول على إحساس اكبر بالعواطف،والصحة سواء جسدياً او داخلياً على المستوى الشخصي (Singh etal,2013,p:12).

التعريف الاجرائي (الدرجة الكلية التي يحصل عليها الطلبة عند اجابتهم على فقرات مقياس النضج العاطفي لسينغ واخرون، ٢٠١٣)الذي ترجم في البحث الحالي

الاطار النظري

عرف الطب النفسي ادمان العاب الفيديو (VGA) الى انه ادمان سلوكي فريد يتميز باستخدام مفرط للكمبيوتر والعباب الفيديو التي تتعارض مع الحياة الروتينية للأفراد ،قد يقدم ادمان العاب الفيديو نفسه على انه العاب قهرية، وعزلة اجتماعية ،وتقلبات مزاجية وتركيز المفرط على إنجازات داخل اللعبة ،وخلال منتصف عام (٢٠١٣) لم توافق الجمعية الامريكية لطب النفسي (APA) على تضمين ادمان العاب الفيديو في الإصدار الخامس من الدليل التشخيصي والاحصائي للاضطرابات العقلية (DSM.V) بالقول على انه لم يكن هناك دليل كافٍ لتضمين (VGA) اضطراب نفسي رسمي ومع ذلك أدرجت منظمة الصحة العالمية اضطراب الألعاب في تصنيفها الحادي عشر للتصنيف الاحصائي الدولي ضمن الامراض والمشاكل الصحية ذات الصلة (Griffiths,2010,p:35). (LCD-11)

واكد (باركر واخرون،2008) ان بعض اللاعبين الذين يعانون من خلل في الذكاء العاطفي والمعرف على انه قدرة الفرد على وصف او التعرف على مشاعره الخاصة اكثر عرضة للانخراط في المزيد من السلوكيات المرتبطة بالادمان على المقامرة والألعاب وقد لايمكك هؤلاء اللاعبون المهارات المناسبة اللازمة بشكل شخصي (Clark,2009,p:8)

وأكدت دراسة(McInroy&Mishna,2017) ان الطلاب الذكور يمارسون الألعاب اكثر من الطالبات الاناث اذ يجذبون الى الألعاب التي تسبب الإدمان على لعبة البوغي وتنشأ مشاعر العدوان لديهم.(McInroy&Mishna,2017,p:597)

واجرى (Geatsn et al2008) دراسة استقصائية لاستكشاف لعب العاب الفيديو وعلاقتها بخصائص الأداء العاطفي وشدة العاطفة والتعبير عن المشاعر وان اللاعبين المنظمين ينظمون عواطفهم اكثر مما يفعله اللاعبون غير المنظمين (Wack,2009,p:12).

والنضج هو مؤشر فعال على حياة الانسان والنضج كظاهرة طبيعية وتنموية هو سمة مشتركة بين الرجل والنساء (wani etal.,,2015,p:27)

ويصبح النضج العاطفي مهماً في سلوك الافراد نظراً لان الطلاب هم ركائز الأجيال القادمة فإن نضجهم العاطفي يعد امراً حيوياً لهذا تهدف الدراسة الحالية الى قياس النضج العاطفي لطلاب الجامعات واستخدام مقياس (singh,et al,2013) ويصبح النضج العاطفي مهماً في سلوك الافراد نظراً لان الطلاب هم ركائز الايام القادمة فإن نمط قيمة النضج العاطفي يعد امراً حيوياً. (singh,et al,2013,p:397)

واكد (vig,et al,2017) في دراسته ان الارتباط بين النضج العاطفي والاجهاد وتم اجراء الدراسة على (100) مراهق تتراوح أعمارهم(19-17) عاماً وكانت نتائج الدراسة وجود علاقة سلبية بين النضج العاطفي والاجهاد و(82%) من المراهقين يتمتعون بنضج عاطفي مرتفع(vig et al,2017,p:17).

وفي دراسة اجراها (sharma,2012) بين النضج العاطفي والوحدة والرضا عن الحياة على 180 مراهقاً تتراوح أعمارهم (18-12) وكانت نتائج الدراسة وجود علاقة إيجابية بين عدم النضج العاطفي والوحدة (sharama et al ,2012,p:10).

وجدت دراسة (Aleen&sheema2005) فرقاً معنوياً بين الطلاب والطالبات في الاستقرار العاطفي واطهرت النتائج ان الاناث اقل استقراراً عاطفياً من الذكور (Aleen&sheema,2005,p:13)

وان مقياس (steinberg et al,2009) للقدرة المعرفية يشمل جميع المهام السلوكية في حين ان مقياسهم للنضج العاطفي يشمل جميع مقاييس التقرير الذاتي وان المهام السلوكية تقدم لمحة موجزة عن السلوك وان النضج العاطفي مع تقدم العمر ولكن يصل الى ذروته في (17-16) عاماً وان البالغين في أواخر العشرينات من العمر يظهرون نضجاً نفسياً واجتماعياً اعلى من الافراد الذين تتراوح أعمارهم من (21-18) عاماً وجاءت هذه النتيجة متفقة مع دراسة (Rossier et al,2007) الذي أفادت بأن البحث عن الإحساس احد جوانب عدم النضج العاطفي وانخفض النضج بين عمر (18-25) عاماً في الصين وألمانيا وإيطاليا واسبانيا وسويسرا والولايات المتحدة وأكدت الدراسة ان الاندفاع لم يتغير خلال نفس الفئة العمرية (Rossier et al ,2007,p:87).

وأكدت الدراسة (Dangeal&srivastava,2016) ان الأشخاص الذين يكون استخدامهم للانترنت بشكل قليل يتمتعون بنضج عاطفي اعلى ولكن من المحتمل ان يكون لديهم عدم الاستقرار العاطفي وتفكك الشخصية كثير وكانت نتائج الدراسة تشير الى الأشخاص الذين يستخدمون الانترنت كثيرا يكون لديهم عدم نضج عاطفي بسبب قضاء المزيد من الوقت على شبكات التواصل الاجتماعي(Dangwal&srivastave,2016,p:11).

النظرية التي فسرت الإدمان على لعبة البووبي

تعود نشأة نظريه الحضور الاجتماعي الى أواخر الثمانينيات وبداية التسعينيات حيث بدأ الباحثون في دراسة استخدام الكمبيوتر كوسيط لعملية الاتصال وذهب بعض الى ان الاتصالات بواسطة الحاسوب computer-Mediated كانت بطبيعتها معادية للمجتمع وغير شخصية ومن انصار هذا التوجه ويلر واندرسون وبارك (Park&Anderson ,1994,p:597) وقد أشار (هلتز وترووف) Hiltz&Turoff ١٩٩٣ (بأنه قد يتم تعزيز العلاقات الشخصية من خلال نظم إدارة الحاسوب وان نقطة الانطلاق الأساسية في تلك النظرية ان الاتصالات التي تتم بواسطة الحاسوب دوراً في تشكيل الحضور الاجتماعي للمتفاعلين في بيئات التعليم والعمل الا ان ذلك الدور تعاضم عند الانتقال الى البيئة المعتمده على الانترنت وهو الامر الذي مثل دفعة للتعليم عبر الانترنت ففي الوقت الذي كان يعتقد فيه ان التفاعل الاجتماعي عبر هذه البيئة له حدود الا ان الواقع الفعلي وبعد الانتشار الكثيف للانترنت اثبت العكس من ذلك وخلصوا الى ان التفاعل الاجتماعي عبر تلك البيئة يمكن ان يحضى بقدر كبير من الخصوصية الشخصية ولقد اثبت الباحثون (Swan&Gunawardena,2003,p:22)

ستنادا الى تلك النظرية فإن التفاعل الاجتماعي الذي يتم عبر الانترنت يمكن النظر اليه بوصفه وجودا ومن هنا بدا التطور الحقيقي لنظرية الحضور الاجتماعي فبناء على الأبحاث والخبرات تمت الآفاده بان المشاركين في المناقشات عبر الانترنت ومن خلال عرض المعلومات الخاصة بالشخصيات يستطيعون ان يطلقوا عليه الحضور الاجتماعي للدرجة التي يمكن خلالها المشاركين تقييم انفسهم على انهم اشخاص حقيقيون يستخدمون الرموز والروايات والقصص المختلفة لتشكيل اطار اجتماعي للتفاعل (Patrick,2009,p:3).

ولقد أوضح كل من وليامز وكريست (wailliam&Christio,1976) اصل نظرية الحضور الاجتماعي وذلك لشرح تأثير وسائل الاتصال السلوكية واللاسلكية على الوجود الاجتماعي (جودة الوجود الاجتماعي)

لقد افترضنا (وليامز وكريست) ان وسائل الاتصال تختلف في درجة الحضور الاجتماعي وان هذه الاختلافات تلعب دورا مهما في كيفية تفاعل الناس وحدد مفهوم الحضور الاجتماعي باعتبار ان وسائل الاتصال يمكن ان تحدد طريقة تفاعل الناس وتواصلهم من وجهة نظرهم فالناس ينظرون الى بعض وسائل الاعلام على انها وسيلة للحصول على اعلى درجة من الحضور الاجتماعي فالفيديو على سبيل المثال يحقق نوعاً من الحضور يفوق وسيلة إعلامية أخرى معتمدة على الصوت فقط (Rourke&Archer,2001,p:154).

النظرية التي فسرت النضج العاطفي

النضج العاطفي مصطلح يُطلق على الأشخاص الذين لديهم نكاه عاطفي مرتفع جدًا يمكنهم من فهم وإدارة عواطفهم وفهم مشاعر الآخرين من حولهم. ويمتلكون مهارات اجتماعية تمكنهم من قبول ما يحدث في حياتهم والعمل على تكييف سلوكياتهم مع البيئة المحيطة بهم، والتحكم في مشاعرهم من أجل تحقيق أهدافهم وطموحاتهم، يُعتبر الوعي الذاتي أحد مبادئ الذكاء الاجتماعي لعالم النفس والكاتب "دانيال جولمان (Goleman, 1998p,45):" أول من قدم فكرة الذكاء الاجتماعي وأكثر ما يسهم في النضج العاطفي عند إدارة العواطف والتعامل معها.

وتتضمن القدرات الأساسية التي يتم تدريبها في برامج التعليم السلوكي المعرفي، الوعي الذاتي بالتعاطف أو الوعي الاجتماعي وفهم مشاعر الآخرين والقدرة على اخذ آراء الآخرين بعين الاعتبار على الرغم من الاختلافات لديهم مع وجهة نظر الفرد، وتعني إدارة الذات وإدارة العواطف والمشاعر وضبط النفس لتحقيق الأهداف والضغط والتعويض عن ذلك ومهارات الاتصال تعني الإدارة الفعالة للعواطف في العلاقات والحفاظ على علاقات صحية مع الآخرين على أساس التعاون وطلب المساعدة من الآخرين عند الحاجة (Gardner, 2005, p:43)

ويكون النضج العاطفي مدفوعاً بالدوائر العصبية الفطرية المستجيبة للمنبهات الحيوية أو عن طريق البحث الاستراتيجي عن العناصر الإيجابية أو السلبية لموقف ما أو عن طريق المهارات المكتسبة لتقييم سياق معين وتفتقر تعريفات الذكاء العاطفي عادة إلى الوضوح حول العمليات الرئيسية التي تدعم البناء، وقد يكون لدينا مفاهيم مختلفة تماماً عن قدرة النضج العاطفي على أنها إما حساسة فطرية للمحفزات الانفعالية الجوهرية أو كحكمة متراكمة حول كيفية تعبير الناس عن المشاعر ضمن القيود الاجتماعية (Walter, 1974, p:58).

الفصل الثالث

إجراءات البحث

اتخذت الباحثة المنهج الوصفي Description Methodology بوصفه أنسب المناهج لدراسة العلاقات الارتباطية بين المتغيرات من أجل وصف وتحليل الظاهرة المدروسة ديويولد (1985،

ثانياً: مجتمع البحث

ويتكون مجتمع البحث الحالي من طلبة الجامعة المستتصية من كلا الجنسين (ذكور - إناث) وللاختصاص العلمي والإنساني للصف الأول والرابع في الدراسات الصباحية للعام الدراسي (2023-2024) والجدول (1) يوضح ذلك.

جدول (1)

مجتمع البحث لطلبة الصفين الاول والرابع الجامعة المستنصرية موزعاً بحسب الكليات والتخصص والجنس والمرحلة للعام الدراسي (2023-2024)

المجموع الكلي	الرابع		الجنس والصف الاول		التخصص	الكلية
	اناث	ذكور	اناث	ذكور		
393	95	88	150	60	علمي	الطب
256	60	76	75	45	علمي	طب الاسنان
430	165	75	120	70	علمي	الصيدلة
1302	200	160	337	605	علمي	الهندسة
1412	343	279	488	322	علمي	العلوم
2968	682	545	750	991	علمي	التربية
412	83	37	190	102	علمي	التربية الاساسية
1976	92	957	837	90	الانساني	الاداب
320	89	76	75	80	الانساني	التربية
838	213	218	254	153	الانساني	التربية الاساسية
1407	420	394	280	313	الانساني	الإدارة والاقتصاد
419	144	121	111	43	الانساني	قانون
290	71	77	65	77	الانساني	العلوم السياسية
315	170	65	55	25	الانساني	التربية الرياضية
12738						المجموع الكلي

• تم الحصول على البيانات من شعبة الدراسات والتخطيط في الجامعة المستنصرية

اذ بلغ المجموع الكلي (12435) طالب وطالبة موزعين حسب الجنس بواقع (6400) طالب (6035) طالبة وموزعين حسب التخصص بواقع (6826) طالباً وطالبة في التخصص العلمي و(5509) طالب وطالبة في التخصص الإنساني .

ثانياً: عينة البحث الأساسية

تكونت عينة البحث الأساسية من (400) طالب وطالبة اختيروا بطريقة طبقية عشوائية بأعداد متساوية بحسب الجنس والتخصص والصف (الأول- والرابع) والجدول (2) يوضح حجم عينة البحث الأساسية

جدول (2)

حجم عينة التطبيق الأساسية موزعاً بحسب الجنس والتخصص والصف

المجموع الكلي	الجنس والتخصص الرابع		الجنس والتخصص الاول		التخصص	الكلية /القسم	
	اناث	ذكور	اناث	ذكور			
100	25	25	25	25	علمي	كلية العلوم/رياضيات	
100	25	25	25	25	علمي	علوم جو	
100	25	25	25	25	انساني	كلية التربية/عربي	
100	25	25	25	25	انساني	علوم قرآن	
400					150	انساني	المجموع الكلي
					150	علمي	

وقد بلغت نسبتها (2,43) من مجتمع البحث الأصلي التي تمثلت واختيرت عشوائياً من الكليات العلمية وهي كلية العلوم التي تمثلت بقسمين (الرياضيات -جيوولوجيا) والكليات الإنسانية وهي كلية التربية والتي تمثلت بقسمين (اللغة العربية- علوم قرآن) .

ثالثاً: أدوات البحث

تحقيقاً لأهداف البحث الحالي قامت الباحثة بتبني مقياس (Manish&Dsouza,2014) الإدمان على لعبة البووبي اعتماداً على نظرية الحضور الاجتماعي لوليام وكريست (william&christie,1976) واعتمدت الباحثة على مقياس (Singh,etal,2013) للنضج العاطفي اعتماداً على نظرية الذكاء الاجتماعي لكولمان إدارة العواطف وفيما يأتي الخطوات التي مرت بها المقياسان:

-مقياس الإدمان على لعبة البووبي

بما ان الباحثة اعتمدت على تعريف(Dsouza&Deeksh,2019),المعتمد على نظرية الحضور الاجتماعي وقد عرفه:- هوسا عند اللاعب تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول، وتكون لعبة فيديو عبر الانترنت يلعب فيها مئات اللاعبين معاً. (Dsouza&Deeksha,2019,p:562)

وتبني مقياس (Manidh&Deeksha,2014) اذ يتكون المقياس من (36) فقرة وامام كل فقرة من فقرات المقياس خمسة بدائل وهي (إتفق بشدة، إتفق احياناً، إتفق دائماً، إتفق نادراً، لا إتفق دائماً) وتم تحديد سبعة مجالات ولكل مجال خمس فقرات ماعدا المجال السابع فهو ست فقرات.

١- فك الارتباط:- وهو انسحاب الفرد من وسط الأشخاص والمجاميع بسبب استخدام لعبة البووبي.Pubg.

٢- الاستخدام المفرط:- افراط الفرد في استخدام لعبة البووبي ممايسبب اضطراباً في نمط الحياة الطبيعي العادي.

٣- عدم السيطرة:- قضاء الكثير من الوقت في اللعب والتفكير في اللعب.

٤- الهوس:-وهو الشغف الشديد باللعب وعدم وجود مسار للوقت والشعور بالحاجة الى اللعب اكثر والبحث عن المزيد من العناصر.

٥- الضيق:- وهو اللعب المفرط بسبب مظاهر القلق والحزن لدى الفرد عند عدم قدرته على اللعب.

٦- الهروب:- وهو استخدام لعبة البووبي كمصدر للهروب من الواقع ونسيان المشاكل الشخصية او التخفيف من المشاعر غير لمريحة مثل الشعور بالذنب والقلق والاكتئاب والعجز.

٧-الحماس المفرط والاستخدام الاندفاعي:- وهو المشاركة المفرطة في اللعب ممايسبب أنماط السلوك غير المرغوب فيها لدى الفرد ولا يستطيع التحكم في السلوك ولا يهتم للعواقب(Dsouza&Deeksha,2019).

اما مقياس النضج العاطفي فقد اعتمدت الباحثة على تعريف (Singh,etal,2013) المعتمد على نظرية الذكاء الاجتماعي(لجولمان،١٩٩٥) هو عملية تسعى فيها الشخصية باستمرار من اجل الحصول على إحساس اكبر بالعواطف والصحة سواء جسدياً او داخلياً على المستوى الشخصي (Singh etal,2013).

وتبني مقياس (Singh,etal,2013) اذ يتكون من(48) فقرة وامام كل فقرة من فقرات المقياس خمس بدائل وهي (أتفق بشدة، اتفق احياناً، إتفق دائماً، إتفق نادراً، لا إتفق ابدأ) وتم تحديد خمس مجالات ولكل مجال عشر فقرات ماعدا المجال الخامس فله ثمان فقرات:-

- ١- الاستقرار العاطفي:- قدرة الفرد على التحكم في تقلبات المزاج في أي موقف عاطفي.
 - ٢- التقدم العاطفي: يشير إلى شعور الفرد بضمان تطورات كافية للعاطفة فيما يتعلق بالبيئة التي تساعد في التفكير الإيجابي.
 - ٣- التكيف الاجتماعي: الفرد الذي يحتفظ بعلاقة صحية بين احتياجات الفرد ومتطلبات البيئة الاجتماعية في أي موقف.
 - ٤- تكامل الشخصية: قدرة الفرد على توحيد الشخصية المتنوعة بقوة مع بعضها البعض.
 - ٥- الاستقلالية: ميل الفرد إلى الاعتماد على نفسه أو مقاومة سيطرة الآخرين حيث يمكنه اتخاذ القرارات بحرية من خلال حكمه الخاص (Singh&Mahesh,2005,p:340)
 - ٦- أعداد فقرات المقياس بصيغته الأولية:- قامت الباحثة بترجمة مقياس لعبة البووبي والنضج العاطفي لكونهما معدان باللغة الانكليزية على خبراء من اجل ترجمته للغة العربية وبعدها قامت الباحثة بعرضه على محكمين اخرين لإعادة صياغته الى اللغة الانكليزية وبعدها قامت بالموازنة بعرضه على محكمين اخرين في تخصص اللغة العربية واللغة الانكليزية من اجل التحقق من سلامة وصدق ترجمة المقياس عرضت الباحثة فقرات مقياس لعبة البووبي والنضج العاطفي بصيغتها الأولية على (15) محكماً في علم النفس والإرشاد النفسي والقياس والتقويم والصحة النفسية وطلب منهم فحص فقرات كل مجال من مجالات لعبة البووبي والنضج العاطفي ومدى ملائمتها كل فقرة للمجال الذي تنتمي اليه وكذلك بدائل الإجابة عن فقرات المقياس وأوزانها وما يروونه مناسباً من تعديلات للفقرات أذ اعتمدت الباحثة نسبة (80%) فأكثر معيار لصلاحية الفقرة في قياس ما وضعت من أجل قياسه ولقد تمت الموافقة على مقياسي(الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي) بنسبة 100%.
- التحليل الإحصائي لفقرات المقياس :-
- وبعد التأكد من صلاحية الفقرات منطقياً لجأت الباحثة الى التحليل الإحصائي لها للتأكد من صلاحيتها إحصائياً وذلك من خلال:
- أسلوب المجموعتين المتطرفتين :- تم التحقق من القوة التمييزية للفقرات باستعمال أسلوب المجموعتين المتطرفتين بتطبيق فقرات المقياس على عينة التحليل الإحصائي والبالغة (400) طالب وطالبة قامت الباحثة بتصحيح الاستمارات وترتيبها تنازلياً وانتهاء بمقارنة القيمة التائية المحسوبة بالقيمة التائية الجدولية للحكم على درجة تمييز الفقرة لجميع أفراد عينة التحليل البالغة (400) استمارة والجدولان(3-4)يوضحان ذلك.

جدول (3)

القوة التمييزية لفقرات مقياس الإدمان على لعبة البوذي **pubg**

القيمة النائية المحسوبة*	المجموعة الدنيا		المجموعة العليا		الرقم
	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
2.447	1.56679	3.2222	1.37434	3.7130	1
3.939	1.35225	2.8241	1.34223	3.5463	2
3.442	1.33835	2.8241	1.26987	3.4352	3
3.484	1.22238	2.8981	1.31490	3.5000	4
2.153	1.41005	3,2593	1.30536	3.6574	5
5.532	1.31934	2.9167	1.10648	3.8333	6
3.680	1.34187	2.7778	1.32081	3.4444	7
2.126	1.41504	3.0648	1.34946	3.4630	8
3.683	1.50274	2.8519	1.41504	3.5833	9
3.646	1.38640	3.0556	1.26085	3.7130	10
5.599	1.43282	2.9444	1.12494	3.9259	11
3.691	1.49141	2.6667	1.42041	3.3981	12
2.529	1.48545	3.2130	1.30748	3.6944	13
2.996	1.55882	3.0000	1.33981	3.5926	14
3.269	1.48475	2.8981	1.34274	3.5278	15
4.237	1.34535	3.0556	1.22099	3.7963	16
2.693	1.39979	3.1759	1.27521	3.6667	17

3.045	1.23495	3.3704	1.13119	3.8611	18
2.352	1.51524	2.9444	1.37424	3.4074	19
2.183	1.56378	3.1759	1.42552	3.6204	20
2.218	1.5826	2.6667	1.41895	3.1204	21
4.482	1.41602	2.9352	1.21801	3.7407	22
3.753	1.27304	3.0741	1.30138	3.7315	23
2.886	1.56535	2.8704	1.29898	3.4352	24
2.863	1.49997	2.7407	1.34831	3.2963	25
3.712	1.46787	2.5648	1.35228	3.2778	26
3.637	1.44362	2.9907	1.20214	3.6481	27
2.535	1.43282	2.6111	1.35713	3.0926	28
3.080	1.60628	2.5926	1.52931	3.2500	29
4.476	1.45356	2.5926	1.40377	3.4630	30
4.093	1.41446	2.5926	1.37802	3.3704	31
3.575	1.42770	2.7870	1.27032	3.4444	32
3.033	1.46905	2.8611	1.35573	3.4444	33
5.033	1.46078	2.3426	1.51292	3.3611	34
2.994	1.58532	3.1389	1.25923	3.7222	35
4.711	1.30854	2.7315	1.31990	3.5742	36

جدول (4)

القوة التمييزية لفقرات مقياس النضج العاطفي

القيمة التائية المحسوبة*	المجموعة الدنيا		المجموعة العليا		الرقم
	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
5.503	1.51204	2.6481	1.29888	3.7037	1
3.662	1.58816	3.1019	1.21100	3.8056	2
3.175	1.47493	2.5463	1.43929	3.1759	3
2.945	1.63776	2.8333	1.54955	3.4722	4
3.001	1.72745	2.6852	1.57941	3.3611	5
4.507	1.52341	3.1574	1.13551	3.9815	6
4.751	1.64847	2.9537	1.24510	3.8981	7
5.070	1.52000	2.7315	1.16811	3.6667	8
2.532	1.55178	3.1759	1.22407	3.6574	9
5.264	1.43390	2.3333	1.40968	3.3519	10
4.218	1.58316	2.8704	1.27124	3.6944	11
5.881	1.45508	2.5648	1.26906	3.6574	12
5.295	1.48536	2.5926	1.28279	3.5926	13
5.133	1.54036	2.6019	1.29728	3.5926	14
3.538	1.46507	2.7222	1.25837	3.3796	15
5.042	1.47460	2.5556	1.35659	3.5278	16
3.014	1.57349	2.6389	1.44927	3.2593	17

4.489	1.54364	2.5185	1.36057	3.4074	18
3.739	1.42943	2.6481	1.33476	3.3519	19
3.522	1.46574	2.6019	1.27059	3.2593	20
4.644	1.4364	2.5163	1.22156	3.3889	21
5.529	1.42382	2.5278	1.38162	3.5833	22
3.344	1.57164	2.8148	1.34985	3.4815	23
3.364	1.59926	2.6111	1.43037	3.3056	24
3.932	1.40867	2.6574	1.32435	3.3889	25
3.261	1.46495	2.8519	1.45654	3.5000	26
3.692	1.58458	2.5556	1.51009	3.3333	27
2.316	1.54577	2.7222	1.38853	3.1852	28
5.836	1.30377	2.3981	1.37688	3.4630	29
3.966	1.46778	2.7037	1.27032	3.4444	30
3.931	1.49060	2.7593	1.30774	3.5093	31
4.457	1.48920	2.6852	1.18005	3.5000	32
5.267	1.44769	2.5833	1.36743	3.5926	33
4.288	1.60800	2.7778	1.25837	3.6204	34
6.354	1.45864	2.6759	1.18265	3.8241	35
6.105	1.43640	2.5463	1.34831	3.7037	36
5.954	1.42819	2.5833	1.16377	3.6389	37
5.923	1.48536	2.5926	1.33680	3.7315	38

4.563	1.62755	2.8796	1.40645	3.8241	39
6.008	1.51704	2.2500	1.44963	3.4630	40
4.657	1.69914	2.5278	1.60142	3.5741	41
4.202	1.43282	2.2778	1.35138	3.0714	42
5.350	1.36676	2.3981	1.38037	3.3981	43
4.329	1.71569	2.5185	1.61477	3.5000	44
3.926	1.75328	2.5278	1.64216	3.4352	45
3.928	1.78160	2.8519	1.45867	3.7222	46
2.453	1.61023	2.8796	1.31556	3.3704	47
5.423	1.56156	2.6389	2.22915	3.6759	48

وتشير بيانات الجدولين (3-4) ان عدد الافراد في كل مجموعة (108) طالب وطالبة وتراوحت افراد المجموعة العليا (108 بنسبة 27%) وعدد افراد المجموعة الدنيا (108) بنسبة 27% (وبعد تطبيق الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفرق بين المجموعتين المتطرفتين في درجات كل فقرة من فقرات المقياس وظهر ان جميع الفقرات دالة أي مميزة.

أ- علاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس :- وقد تم استخدام معامل ارتباط (بيرسون) لاستخراج العلاقة الارتباطية بين درجات كل فقرة من فقرات المقياس مع الدرجة الكلية لمقاييس الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي والدرجة الكلية (400) استمارة وقد كانت جميع الفقرات دالة إحصائياً والجدولان (5-6) يوضحان ذلك.

جدول (5)

(معاملات ارتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس الإدمان على لعبة البووبي **pubg**)

معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة
0.252	31	0.185	21	0.312	11	0.128	1
0.202	32	0.198	22	0.218	12	0.189	2
0.175	33	0.164	23	0.146	13	0.163	3
0.299	34	0.238	24	0.231	14	0.185	4
0.244	35	0.209	25	0.187	15	0.132	5
0.208	36	0.265	26	0.212	16	0.242	6
		0.267	27	0.164	17	0.198	7
		0.185	28	0.161	18	0.138	8
		0.200	29	0.201	19	0.246	9
		0.232	30	0.148	20	0.164	10

جدول (6)

(معاملات ارتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس النضج العاطفي)

معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس	رقم الفقرة
0.324	40	0.295	27	0.325	14	0.323	1
0.329	41	0.157	28	0.244	15	0.276	2
0.269	42	0.336	29	0.267	16	0.210	3
0.308	43	0.252	30	0.195	17	0.190	4
0.233	44	0.270	31	0.279	18	0.195	5
0.319	45	0.270	32	0.248	19	0.303	6
0.256	46	0.310	33	0.227	20	0.373	7
0.181	47	0.281	34	0.300	21	0.275	8
0.315	48	0.342	35	0.324	22	0.195	9
		0.337	36	0.252	23	0.316	10
		0.350	37	0.248	24	0.264	11
		0.342	38	0.251	25	0.326	12
		0.362	39	0.236	26	0.312	13

أذ بلغت القيمة الجدولية لمقياسي الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي (0.98) عند مستوى دلالة (0.05) وبدرجة حرية (398) مما يدل على أن جميع فقرات المقياسي دالة أي مميزة.

ثانياً:--علاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي اليه

لغرض التحقق من صدق الفقرات لمقياسي الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي في كل مجال اعتمدت الباحثة على الدرجة الكلية لكل مجال بعدها محكمةً داخليا ، ويمكن من خلال استخراج معاملات صدق الفقرات في المجال الواحد ، واستخراج العلاقة الارتباطية بين درجات كل فقرة ودرجة الكلية للمجال الواحد الذي توجد فيه ، أحتسب معامل ارتباط بيرسون بين كل فقرة والمجموع الكلي للمجال الواحد الذي توجد فيه فقرات المقياس والجدولين (7-8) يوضحا ذلك.

جدول (7)

قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي اليه لمقياس

الإدمان لعبة البوغي

المجال	عدد الفقرات	ارقام الفقرات	قيم معامل ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية للمجال
١- فك الارتباط	5	1	0.510
		2	0.462
		3	0.533
		4	0.434
		5	0.426
٢- عدم السيطرة	5	6	0.424
		7	0.425
		8	0.412
		9	0.553
		10	0.425

0.520	11		٣-الاستخدام المفرط
0.493	12		
0.438	13		
0.408	14	5	
0.361	15		
0.423	16		٤-الهوس
0.550	17		
0.378	18		
0.358	19	5	
0.426	20		
0.517	21		٥- الضيق
0.377	22		
0.418	23		
0.469	24	5	
0.478	25		
0.532	26		٦-الهروب
0.401	27		
0.441	28		
0.449	29	5	

0.416	30		
0.518	31		٧-الحماس المفرط
0.369	32		
0.411	33		
0.450	34	6	
0.325	35		
0.376	36		

جدول (8)

قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي اليه لمقياس ٢

قيم معامل ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية للمجال	ارقام الفقرات	عدد الفقرات	المجال
0.437	1		١-الاستقرار العاطفي
0.479	2		
0.486	3		
0.286	4		
0.327	5		
0.433	6		
0.542	7	10	
0.389	8		
0.496	9		

0.517	10		
0.479	11		
0.496	12		
0.477	13		
0.460	14		
0.416	15		
0.438	16		
0.360	17		
0.473	18		
0.425	19		
0.460	20	10	٢-التقدم العاطفي

0.524	21				
0.410	22				
0.458	23				
0.398	24				
0.427	25				
0.442	26	10	٣- التكيف الاجتماعي		
0.444	27				
0.351	28				
0.443	29				
0.512	30				
0.446	31				
0.472	32				
0.452	33				
0.443	34				
0.508	35				
0.507	36				
0.500	37	10	٤-تكامل الشخصية		
0.449	38				
0.384	39				
0.480	40				

0.463	41		
0.330	42		
0.533	43		
0.380	44		٥-الاستقلالية
0.337	45		
0.440	46	8	
0.350	47		
0.511	48		

وكانت جميع الفقرات دالة احصائياً اذ بلغت القيمة الجدولية (0,098) (مستوى دلالة 0,05).

ثالثاً:- ارتباط المجال بالمجالات الأخرى لمقياسي الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي (مصفوفة الارتباطات الداخلية):- لغرض التحقق من صدق مجالات مقياسي (الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي) لكل مجال والدرجة الكلية للمقياس اعتمدت الباحثة الدرجة الكلية لكونها محكمة داخلياً ويمكن من خلال استخراج صدق الفقرات في المجال الواحد واستخراج معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل مجال المجالات الأخرى والدرجة الكلية للمجيب في المقياس والجدولين (9-10) يوضح ذلك

جدول (9)

مصفوفة الارتباط الداخلية بين المجالات والدرجة الكلية لمقياس الإدمان على لعبة البوغي

	الادمان	فك الارتباط	عدم السيطرة	الاستخدام المفرط	الهوس	الضييق	الهروب	الحماس المفرط
الادمان	1							
فك الارتباط	0.336	1						

عدم السيطرة	0.442	0.333	1					
الاستخدام المفرط	0.492	0.315	0.226	1				
الهوس	0.414	0.254	0.198	0.124	1			
الضيق	0.436	0.232	0.178	0.175	0.197	1		
الهروب	0.465	0.222	0.161	0.145	0.191	0.198	1	
الحماس المفرط	0.565	0.205	0.159	0.250	0.188	0.201	0.256	1

جدول (10)

مصفوفة الارتباط الداخلية بين المجالات والدرجة الكلية لمقياس النضج العاطفي

المجالات	النضج العاطفي	الاستقرار العاطفي	التقدم العاطفي	التكيف الاجتماعي	تكامل الشخصية	الاستقلالية
النضج العاطفي	1					
الاستقرار العاطفي	0.605	1				
التقدم العاطفي	0.600	0.655	1			
التكيف الاجتماعي	0.602	0.675	0.593	1		

تكامل الشخصية	0.688	0.701	0.646	0.643	1	
الاستقلالية	0.663	0.712	0.615	0.635	0.661	1

وبعد استحصال النتائج ومقارنة معاملات الارتباط المحسوبة بالقيمة الجدولية لمعاملات الارتباط تبين أن جميع الارتباطات سواء المجالات المتصلة ببعضها وارتباط المجال بالمجالات الأخرى لمقياسي الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي باستعمال معامل ارتباط بيرسون كان دالة موجبة وهذا يشير الى صدق المقياس .

- مؤشرات صدق المقياس : قامت الباحثة باستخراج صدق المقياس:-

١- الصدق الظاهري Face validity: وقد تحقق هذا النوع من الصدق من خلال عرض فقرات المقياس على عينة من الخبراء والمختصين في ميدان علم النفس والصحة النفسية والقياس والتقويم والإرشاد النفسي وطلب منهم أبداء ملاحظاتهم في مدى تمثيل هذه الفقرات للمتغير المراد قياسه وقد تم الإشارة الى ذلك بالتفصيل في فقرة صلاحية الفقرات وقد تحقق هذا النوع من الصدق من خلال اتفاق (80%) فأكثر من المحكمين على مقياسي الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي بالاستناد على التعريف النظري المتبناة.

مؤشرات ثبات المقياس Reliability of The Scale :- وقد اعتمدت الباحثة في استخراج الثبات على طريقتين هما:-

١-طريقة الاختبار وإعادة الاختبار Method Test Retest:- تتطلب توزيع مجموعة من الاستمارات الخاصة بمقياسي الإدمان على لعبة البوغي والنضج العاطفي على العينة البالغة (50) طالب وطالبة وكان (21) يوماً من التطبيق الأول وبعد احتساب معامل ارتباط بيرسون بين الاختبارين الأول والثاني تبين أن ثبات مقياس الإدمان على لعبة البوغي (0,80) والنضج العاطفي بلغ (0,84) وتشير هذه النتيجة الى ثبات المقياس.

2-طريقة تحليل التباين باستعمال معادلة الفاكرونباخ variance Analysis Method

استخدمت إجابات عينة التطبيق الأول في حساب الثبات بطريقة إعادة الاختبار البالغ حجمها (50) طالب وطالبة من الجامعة من كلية التربية قسم الارشاد النفسي والتوجيه التربوي وكلية العلوم قسم الحاسبات وقد بلغ معامل الثبات لمقياس الإدمان على لعبة البوغي (0,82) وبلغ معامل الثبات لمقياس النضج العاطفي (0,86) مما يشير الى انسجام الفقرات فيما بينها.

الفصل الرابع:- عرض النتائج وتفسيرها

الهدف الأول التعرف على الإدمان على لعبة البووبي لدى طلبة الجامعة المستنصرية: تحقيقاً لهذا الهدف قامت الباحثة بتوزيع مقياس الإدمان على لعبة البووبي على عينة البحث الحالي والمؤلفة من (400) طالب وطالبة في الجامعة المستنصرية، وبعد تفريغ البيانات وتصحيح المقياس تم استخراج الدرجة الكلية لكل استمارة وتم حساب المتوسط الحسابي لمقياس الإدمان على لعبة البووبي وكذلك الانحراف المعياري عند مقارنة المتوسط الحسابي مع الوسط الفرضي باستخراج الاختبار التائي لعينة واحدة والجدول (11) يوضح ذلك.

جدول(11)

نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة

المتغير	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمك التائية المحسوبة	القيمة الجدولية	مستوى الدلالة
الإدمان على لعبة البووبي	400	118.3175	7.450200	108	27.697	1,96	دالة

وقد تبين من الجدول (11) ان القيمة التائية المحسوبة لمقياس الإدمان على لعبة البووبي (27,697) اكبر من القيمة الجدولية (1,96) عند مستوى (0,05) بدرجة حرية (399) وهذا يدل على انها دالة احصائياً ولصالح الوسط الفرضي وجاءت هذه النتيجة متفقة مع دراسة ميشيل واخرين، 2005 ان 15% من الافراد الذين تم تحديدهم على انهم مدمنون على الانترنت شاركوا بنشاط المقامر عبر الانترنت ،ويشير هذا الى ان الأشخاص الذين لديهم شخصيات مسببة للإدمان قد ينجذبون الى الفرص الترفيهية التي توفرها العاب الفيديو .

الهدف الثاني:- التعرف على دلالة الفروق الإدمان على لعبة البووبي بين (الجنس- التخصص- الصف-)

لمعرفة دلالة الفروق الإدمان على لعبة البووبي تبعاً لمتغير (الجنس- التخصص- الصف) تم استخدام تحليل تباين الثلاثي three way Anova اذ بلغت القيمة الفائية المحسوبة(0,124) لمتغير الجنس وهي غيردالة احصائيا اما متغير التخصص فقد بلغت القيمة الفائية المحسوبه (0,013) وهي غير داله عند مستوى دلالة (0,05) وان النسبة الفائية المحسوية لمتغير الصف فقد بلغت(0,520) وهي غير دالة عند مستوى دلالة (0,05) اما التفاعل بين المتغيرات الثلاثة (الجنس والتخصص والصف) اذ بلغت القيمة الفائية المحسوبة(0,032) هي غير دالة عند مستوى دلالة(0,05) والجدول(12) يوضح ذلك.

جدول (12)

نتائج تحليل التباين الثلاثي الإدمان على لعبة البوغي بين متغيرات (الجنس - التخصص - الصف)

مستوى دلالة	النسبة الفئوية*	متوسط المربعات	درجة الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين
غير دالة	0.124	6.978	1	6.978	الجنس
غير دالة	0.013	0.722	1	0.722	التخصص
غير دالة	0.520	29.271	1	29.271	الصف
غير دالة	0.059	3.315	1	3.315	الجنس*التخصص
غير دالة	0.356	20.027	1	20.027	الجنس*الصف
غ دالة	0.407	22.93	1	22.913	التخصص*والصف
غير دالة	0.032	1.795	1	1.795	الجنس*التخصص*الصف
		56.295	392	22.067.656	الخطأ
			399	22146.678	الكلية

* أما النسبة الفئوية الجدولية تساوي (3,84) عند مستوى دلالة (0,05) وبدرجة حرية (-396)

(1)

ومن هذه النتيجة يتبين انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمتغير الجنس والتخصص والصف وجاءت هذه النتيجة مخالفة لدراسة (McInroy&Mishna,2017) ان الطلاب الذكور يمارسون الألعاب اكثر من الطالبات الاناث اذ ينجذبون الى الألعاب التي تسبب الإدمان على لعبة البوغي وتتشأ مشاعر العدوان لديهم. (McInroy&Mishna,2017,p:597)

الهدف الثالث :- التعرف على النضج العاطفي لدى طلبة الجامعة المستنصرية:
تحقيقاً لهذا الهدف قامت الباحثة بتوزيع مقياس النضج العاطفي على عينة البحث الحالي، والمؤلفة من (400) طالب وطالبة في الجامعة المستنصرية، وبعد تفرغ البيانات وتصحيح المقياس تم استخراج الدرجة الكلية لكل استمارة وتم حساب الوسط الحسابي لمقياس النضج العاطفي وكذلك الانحراف المعياري عند مقارنة المتوسط الحسابي مع الوسط الفرضي باستخراج الاختبار التائي لعينة واحدة، وقد تبين القيمة التائية المحسوبة لمقياس النضج العاطفي (34,589) اكبر من القيمة الجدولية (1,96) عند مستوى (0,05) بدرجة حرية (399)، والجدول (13) يوضح .

جدول (13)

نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة

المتغير	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمة التائية المحسوبة	القيمة الجدولية	مستوى الدلالة
النضج العاطفي	400	157.4750	7.79141	144	34.589	1,96	دالة

وجاءت هذه النتيجة متفقة مع دراسة (wani etal, 2015) والنضج هو مؤشراً فعال على حياة الانسان والنضج كظاهرة طبيعية وتنموية وهو سمة مشتركة بين الرجل والنساء (wani etal, 2015).

الهدف الرابع:- لمعرفة دلالة الفروق النضج العاطفي تبعاً لمتغير (الجنس- التخصص- الصف) تم استخدام تحليل التباين ثلاثي three way Anova اذ بلغت القيمة الفائتية المحسوبة (1,580) لمتغير الجنس وهي غير دالة احصائياً اما متغير التخصص فقد بلغت القيمة الفائتية المحسوبة (0,16) وهي غير دالة عند مستوى دلالة (0,05) وان النسبة الفائتية المحسوبة لمتغير الصف فقد بلغت (0,746) وهي غير دالة عند مستوى دلالة (0,05) اما التفاعل بين المتغيرات الثلاثة (الجنس والتخصص والصف) اذ بلغت القيمة الفائتية المحسوبة (1,067) هي غير دالة عند مستوى دلالة (0,05) والجدول (14) يوضح ذلك.

جدول (14)

نتائج تحليل التباين الثلاثي النضج العاطفي بين متغيرات (الجنس - التخصص - الصف)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	النسبة الفائية*	مستوى دلالة
الجنس	39.587	1	39.587	1.580	غير دلالة
التخصص	9.4851	1	9.485	0.160	غ دلالة
الصف	44.183	1	44.18	0.746	غ دلالة
الجنس*التخصص	7.755	1	7.755	0.131	غ دلالة
الجنس*الصف	2.551	1	2.551	0.043	غ دلالة
التخصص*والصف	0.216	1	0.216	0.004	غ دلالة
الجنس*التخصص*الصف	63.213	1	63.213	1.067	غ دلالة
الخطأ	23215.768	392			
الكلي	23436.758	399			

• أما النسبة الفائية الجدولية تساوي (3,84) عند مستوى دلالة (0,05) وبدرجة حرية (396-

(1)

ومن هذه النتيجة يتبين انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمتغير الجنس والصف والتخصص وجاءت هذه النتيجة مخالفة مع دراسة (Aleen&sheema,2005), ان هناك فروقا معنوية بين الطلاب والطالبات في الاستقرار العاطفي وان الاناث اقل استقراراً عاطفياً من الذكور (Aleen&sheema,2005,p:13)

الهدف الخامس:- العلاقة الارتباطية بين الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي

لمعرفة العلاقة الارتباطية بين الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي تم استخدام معامل ارتباط بيرسون والاختبار التائي ومعرفة العلاقة الارتباطية بين متغيرات البحث(الجنس- التخصص- والصف) ومقارنة القيمة التائية المحسوبة بالقيمة الجدولية والجدول(15) يوضح ذلك

جدول (15)

معامل ارتباط بيرسون والاختبار التائي لدلالة معامل ارتباط بين الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي

مستوى دلالة	الجدولية	القيمة التائية المحسوبة	العدد	قيمة معامل ارتباط بين الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي	العينة
0.05					
دالة		2.340	240	0.150	الذكور
دالة	1.96	2.552	160	0.199	الاناث
دالة		4.024	200	0.284	العلمي
دالة		3.310	200	0.275	الانساني
دالة		3.448	200	0.229	الاول
دالة		8.170	200	0.238	الرابع
دالة		8.170	400	0.379	العينة ككل

وبعد استحصال النتائج ومقارنة معاملات الارتباط المحسوبة بالقيمة الجدولية لمعاملات الارتباط تبين أن جميع الارتباطات سواء كانت الذكور والاناث والتخصص والصف لمقياسي الإدمان على لعبة البووبي والنضج العاطفي باستعمال معامل ارتباط بيرسون كانت علاقة دالة عكسية موجبة أي كلما زاد الإدمان على لعبة البووبي كلما قل النضج العاطفي والعكس صحيح وجاءت هذه النتيجة متفقة مع دراسة (Dangeal&srivastava,2016) التي تبين ان مستخدمي الانترنت الذين يكون استخدامهم اقل للانترنت يتمتعون بنضج عاطفي اعلى (Dangwal&srivastave,2016,p:11)

التوصيات:-

- 1- يجب على المرء ان يعرف انه يمكننا التحكم في أي ادمان من خلال استثمار الوقت في الرياضة والقراءة والسفر والدراسة وامور أخرى .
- 2- تقليل الوقت الذي تقضيه في اللعبة من خلال قضاء الوقت مع العائلة او لعب اللعبة وانت محاط بأحبائك واستغل وقتك بعناية بدلاً من اللعب.
- 3- وضع حد زمني للعب لتجنب المشاكل الصحية.
- 4- ان تعقد الجامعات والمؤسسات التربوية ندوة علمية توعويه عن مخاطر الإدمان الالكتروني .

المقترحات:-

- ١-وضع برنامج ارشادي لتخفيض الإدمان على لعبة البوحي.
- ٢-PUBG لعبة فيديو عنيف لذلك يمكن تصميم دراسات طويلة لمعرفة تأثيرها على اللاعبين على المدى الطويل
- ٣-يمكن دراسة لعبة PUBG مع متغيرات أخرى فمثلاً الإدمان على لعبة البوحي وعلاقته بالاتزان الانفعالي .
- ٤-اجراء دراسة للنضج العاطفي مع متغيرات وعينات أخرى .
- ٥- يحتاج الطلاب غير الناضجين عاطفياً الى التشجيع والانضمام الى مجموعات مختلفة والمشاركة في الأنشطة المختلفة ليصبحوا جزءاً فعالاً في المجتمع.

المصادر

- ❖ ديويولد, ف. د. (١٩٨٥). مناهج البحث في التربية وعلم النفس ,ترجمة سيد احمد عثمان ونوفل محمد نبيل. مكتبة الانجلو المصرية, القاهرة .
- ❖ Aashrab,jogsan YA.Emotional Maturity And self Actualization In Graduate And post ,Graduate And post .Graduate students Journal of Research in Humanities and social science,Volume,2013-15.
- ❖ Ahads,H.Jamhari F.Development psychology.adolescence adulthood (youth,Middle age,old ages .Tehran:Bonyad publications,2015.
- ❖ Albert,D.&Steinberg,L.(2001).peer influences on adolescent risk behavior .INM.Bardo,D.Fishbein &Milich (Eds).Inhibitory control and drug abuse prevention:From research to translation-Part3.pp211.
- ❖ Alern&Sheema.(2005).Emotional stability among college youth.J.Ind Academ Applpsycholo-13.
- ❖ and Adolescent Social Work Journal, 34(6), 597-607. doi: 10.1007/s10560-017-0498-0
- ❖ Clark,N;Scott , S.(2009).Game Addiction :The Experience and The Effects.P.8cohen,A2000;New game Eplay station2.3.Time,60.
- ❖ Cohen ,A;Breiner,K;steinberg,L;Bonnie ,R;scotl,E;Taylor thompson,K;casey ,B.J.(2016).when is an adolescent and adult? Assessing cognitive control in emotional and non-emotional contexts .psychological science.4.doi10-1177/0956797615627625.
- ❖ Col,H;&Griffths,M.D.(2007).social Informations in massively multiplayer online role-playing gamers.cyber psychology Behavior,10(4)575.

- ❖ Dangwal,K.L.&Srivastavstava,S.(2016)Emotional Maturity of Internet users universal journal of Educational Research,11.
- ❖ Das,M.N.,&Ghosh,S.(2014).A comparative Account of Academic Achievement and Emotional Maturity among secondary schools students of rural and Urban area European Academic Research:6.
- ❖ Diamond,A.(2013).Executive functions the Annual Review of psychology,135-168 doi:10.1146,annurev.psych-113011-143750.
- ❖ D'souza.L.Manish.s,&Deeksha.s(2019)Development and Validation of UBG Addiction Test (PAT).International journal of Indian psychology.7(1).562-574.Dip:18.01063/20190701.Dol:10.25215,0701.063.
- ❖ Dutta,j., Chetia,P.,Soni, J-(2015),A comparative study on Emotional Maturity of secondary school students in Lakhimpur and sonitpur Districts of Assam ,International Journal of science and Research (IJSR).
- ❖ Ferguson,C.J;coulson ,M;&Barnett,J.(2011).Ameta-analysis of Pathological gaming Prevalence and comorbidity with mental health academic and social problems journal of psychiatric Research 45(12) 1573-Available at :https//doi-org/10.1016/j.j psychiatrist.2011.09005.
- ❖ Finley ,j.(1996).Behavior and development from 5 to 12New yourk: Harper and Row.
- ❖ Gardner,L.(2005).Emotional intelligence and self esteem journal of psychological Resources,43.
- ❖ Gaset ,B.J.(2015).Peyond simple models of self ,control to circular based accounts of adolescent behavior Annual Review of psychology .66.
- ❖ Goleman,D.(1998).Working with Emotional Intelligence New yourk:BanthamBooks.
- ❖ Graham,V.Florida,&Banich(2009).American psychologist,164.doi;101037190017105.
- ❖ Graniel.Lobel A.Engels RCME. The benefits of playing videogames Am psychol2014.:66
- ❖ Griffiths,M.(2010).online video gaming :What should educational psychologists know?Educational Psychology in Practicce.35
- ❖ Handayani,2008;Hubungan antara Kematangan Emosidengan ogresifitas remaja , Skripsi : universitas Muhammadiyah yogyakarta.
- ❖ Hockenbury,D,H& Hockenbury ,S.E(2007).Discovering psychology.New yourk ;worth publishers.

- ❖ Hussain,Z;&Griffiths,M.D.2008.Gender swapping and socializing in cyber psychology Behavior,11(1),47.
- ❖ Kapriuc.Rani N,Emotional Maturity :characteristic's and levels .International journal of technological Exploration And Ieasing .2014.0:16.
- ❖ Kenneth,P.R.D;&Laura,C.F.P(2014).Behavior addictions criteria ,evidences,and treatment united ststes of American,USA;Academic press.
- ❖ Kim,E.J;Namkoong,K;ku,T;& kim,S.J.(2008).The relationship between online game addiction and aggression,self.control and narcissistic personality traits European psychiatry 23(3)-212Availableat <https://doi.org/10-1016/j-eurpsy.2007-10.010>.
- ❖ Kimmig ,A.C;Andring,G;&Derntl,B.(2018).Potential adverte effects of violent video gaming Interpersonal.affective traits are rather impaired than disinhibition in young adults frontiers in psychology a(736).11Available at :<https://doi-org/-10.1089/cpb.2007,0020>.
- ❖ Lohithakshan,P.M.2002 Dictionary of Education, Kanishka publishers and distributors ,NewDelhi, vol72.
- ❖ Mahmoudi,A.(2012) Emotional maturity and adjustment level of college students Education Research journal.18
- ❖ Malloy,L.C;shulman,E.P;&cauff man ,E.(2014).Interrogation confessions ,and guilty pleas among serious adolescent offenders Law and Human Behavior,38.doi:20-1037/Ihb6000065.
- ❖ Mansounejad,Z,Poorseyed,R.,Kiani,F., Khodabskhsh,M.(2013) communication skills training on Emotional Maturity Evolution of Female students on the Eve of Marraig, Joural of fun damentals of mental Health.15
- ❖ McInroy, L. B. & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. Child
- ❖ -----Mental Health of Adolescents in Relation to Emotional Maturity and parent child Relationship .2014.a(1) December.2013 ISSN2321-0397(online).
- ❖ Newness,K,Steinert,j;&Viswnesvaran,C.(2012).Effects of personality on social networking Disclosure :Do Emotionally Inappropriate conten? Psychological topics 22(2012),473-486.
- ❖ Patrick R, Lowenthal (2009).The Evolution and influence of social presence theory on online Learning,university of colorado Denver .USA.pp:3-13.

- ❖ Rajeshwari,R.,&S,j.(2015)November).opening of New -Insights for the Research:ADescriptive study on Emotional Maturity.IJEMR.5(11),1,5-7.
- ❖ Rossier,J;Alja,A;Garcia,L.F;Angleitner,A;Depascalis V;Wang,W...Zuckerman ,M.(2007) The cross cultural generali Zability of Zuckerman's alter native five-factor model of Personality,Journal of personality Assessment ,89.doi:10-10801002238907071468618.
- ❖ Rourke,Liam,Anderson,Terry, Garrisons,D.Randy &Archer walter,"Assessing social presences in Asynchronous Text-based computer conference ",Journal of Distance Education , vol.14,No.2,2001(p.154).
- ❖ Saraprot MAKetelyn A.Mcdonat,craig A Anderson , Douglas A.Gentile ; Video games bad and good or others2012. Volume 59.
- ❖ Schck EJ, Mantovani F, Realdon , et al postive technologies for promoting emotion regulation abilities in adolescents ehealth 2017.,181:169..
- ❖ Scotl,E;&steinberg,L.(2008).Rethinking juvenile justice.combridge,M.A:Harvard university press.
- ❖ Sharma,B.(2012).Adjustment and emotional Maturity among first year college students journal of social and clinical psychology,10.
- ❖ Short, J., Williams, E., and Christie, B. (1976). The Social Psychology of
- ❖ Singh,A;chorpa, M; Adiba,S;Mithra,P;Bhardwaj , A;Arya , R; Chikkara,P;Rathinam ,R.D.&panesar ,s.(2013) Adescriptive study of Perceived stress among thenorth indian nursing undergraduate students Iranian journal of Nursing and Midwifery Research,340.
- ❖ Smithson,W.S.(1974).thmeaning of emotional maturity Mental Hygiene.11
- ❖ Telecommunications. New York, NY: John Wiley.
- ❖ Vig,D.&Lati,S,(2017).Association between emotional Maturity and Perceived Asian Journal of Home science,12.
- ❖ WackE.,Tantleff-Dunns Relationships between electronic game play, obesity,and psychological functioning in young men cyber psychol Behavsoc Network 2009.12
- ❖ Wain,M.A.&Maish ,A.(2015), emotional maturity Across Gender and Level of Education the international journal of Indian psychology.27
- ❖ Walter,D;smitson ,W.s.(1974).The meaning of emotional Maturity.M.H.winterll page58.
- ❖ Xu,L.(2018).Exploiting psychology and social behavior for game stickiness communications of the ACM.61(11)-52 Available at :https 1/doi.org/10-1145/3239544.