علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عيّنة من طلبة الجامعة

يوسف حسن حسن*، عزام محمد أمين**

ملخّص

هَدفت هذه الدراسة إلى التعرّف على تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على العدوان من جهة، وفي سلوك المساعدة من جهة أخرى. ولتحقيق أهدافها تم اتباع المنهج التجريبي واعتُمد في تصميم التجربة القياس البَعدي على نموذج المجموعتين المتكافئتين. طُبقت التجربة على عيّنة من طلاب إحدى الجامعات في فرنسا (n=62)، نصفهم من الإناث وتراوحت أعمارهم بين 18 و26 سنة. أظهرت النتائج أن لاعبي الألعاب الإلكترونية غير العنيفة لجؤوا إلى العدوان (M= 4.11) بشكل أقل، بدلالة إحصائية، من الأفراد الذين لعبوا لعبة عنيفة (M=6.00). كما أظهرت النتائج أن أفراد العيّنة الذين لعبوا باللعبة الإلكترونية العنيفة أظهروا اهتماماً أقل بمن يحتاجون المساعدة (M=1.13) من أولئك الأفراد الذين لعبوا باللعبة الإلكترونية غير العنيفة (M=3.63). وبينت الدراسة أنّه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العدوان أو سلوك المساعدة، وأنّ المتغيّر الأهمّ في ازدياد العدوان وانخفاض سلوك المساعدة هو اللعب بألعاب فيديو عنيفة. وفي ضوء هذه النتائج أوصى الباحثان بضرورة التوعيّة بأخطار هذه الألعاب وزيادة الأبحاث والدراسات حولها، مع الأخذ بعين الاعتبار المتغيرات المختلفة.

الكلمات الدالة: الألعاب الإلكترونية، عنف، العدوان، سلوك المساعدة.

المقدمة

يُعدُّ اللعب أحد النشاطات المهمّة في حياة الفرد، وهو أحد الوسائل التي تساعد الفرد على أن يكتشف نفسه والبيئة المحيطة به، كما له دور في تنمية شخصيّته وصقل هُويّته وعلاقاته منذ طفولته، ولقد ذهب بياجيه لاعتباره أحد أهمّ وسائل التعلّم والنمو (Piaget & Inhelder, 1962). ومنذ الأزل ارتبط مفهوم اللعب بالنشاط الجسدي والحركة والحيّوية والرياضة والنشاط، ولكن بعد الثورة التقنية وتطور المعلوماتيّة دخل نوع جديد من اللعب إلى حياة الناس عرف باسم الألعاب الإلكترونية (*).

أصبحت الألعاب الإلكترونية من الأنشطة الترفيهيّة ذات الشعبيّة الكبيرة منذ أن قُدمت لأول مرة منذ 35 عامًا، ولقد انتشرت خلال السنوات الأخيرة بشكل أوسع، ولاقت نجاحاً واسعاً، حتى أحدثت تحولاً كبيراً في مفهوم اللعب ذاته. ويمكننا القول إنّه ربما لا يوجد بيت في عصرنا الحالي خالٍ من إحدى تلك الألعاب، غير أنّ الدراسات أشارت إلى أنّ 85% منها تحتوي على مشاهد من العنف، ونصفها، تقريباً، على مستوى عالٍ من العنف (Children Now, 2001).

وفي هذا السياق، أثبتت الدراسات التجريبية والطولية والارتباطية أن التعرّض للألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من

---

* ما زالت العبارة المستخدمة باللغة الإنكليزية هي "Video games".

* كليّة الآداب والعلوم الاجتماعية، جامعة قطر، قطر.

** معهد الدوحة للدراسات العليا، قطر.

تاريخ استلام البحث 2018/5/22 وتاريخ قبوله 2018/10/11.

© 2019 عمادة البحث العلمي/ الجامعة الأردنية. جميع الحقوق محفوظة.

المشاعر العدوانية (Hanneke, Bram & Marcel, 2008; Arriaga, Esteves, Carneiro & Monteiro, 2006). وأكدت دراسات أخرى على زيادة الأفكار العدوانية جرّاء التعرض الطويل للألعاب الإلكترونية العنيفة (Kirsh, Olczak, & Mounts, 2005; Krahe & Moller, 2004; Tafalla, 2007)، والسلوك العدواني (Carnagey & Anderson, 2004). وأشارت أبحاث بيرثلو وبوشمان وسيستير إلى أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى الاستثارة الفسيولوجية (Bartholow, Bushman, & Sestir, 2006) ، وتحدّ من العلاقات الاجتماعية أيضاً (Wei, 2007). وفي دراسات حديثة، أثبتت التجارب أنّ اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة يؤثر في معدل التنفس وفعالية القلب وضغط الدم وهرمونات التوتر واستهلاك الأكسجين (Oxford, Ponzi & Geary, 2009).

نلاحظ أنه في جميع هذه الدراسات تناول الباحثون بالدراسة السلوك العدواني والأفكار العدوانيّة والمشاعر السلبية تجاه الآخر، والمتغيرات الفيسيولوجية، ولكنها أهملت سلوك المساعدة، على الرغم من أنّ هذا السلوك هو أحدّ الشروط الأوليّة في قيام أيّ مجتمع، كما أنه يُعدّ من المفاهيم الأساسيّة في جميع ميادين الحياة الاجتماعية والسياسية والاقتصادية التي تمس العلاقات الإنسانية بأشكالها المختلفة (صالح وجاسم، 2016).

أولاً، مشكلة الدراسة وفروضها

لا تزال ظاهرة الألعاب الإلكترونية العنيفة تزداد حضوراً يوماً بعد يوم في حياتنا، ولا يزال الإقبال عليها باضطراد ملحوظ، ولاسيما في مرحلتي المراهقة والشباب، وهما من أعقد المراحل العمريّة وأكثرها تأثيراً في حياة الفرد وشخصيته المستقبليّة.

ولا يكون الفرد أثناء قضائه الوقت أمام هذه الألعاب متلقّياً سلبياً فحسب، ولا يقف مكتوف الأيدي يشاهد اللشخصيات والأبطال الافتراضيين كمشاهدة التلفزيون، وإنما يتفاعل معها ويقوم هو بالدور الأساسي للبطل أو للشخصيّة التي اختارها وتبنّاها، ويشعر، من خلالها، بمتعة الانتصار وخيبة الانهزام، ويستخدم السلاح، ويقتل ويعذّب، ويعيش جميع هذه الخبرات العنيفة كأنّها حقيقة، من خلال تفاعله مع هذه الشخصيّات الافتراضيّة.

إن التساؤل الذي يفرض نفسه هو: هل يمكن للمحتوى العنيف للألعاب الإلكترونية أن يؤدي إلى زيادة في السلوك العدواني ونقص في سلوك المساعدة؟ ويمكننا التعبير عن هذه الإشكاليّة من خلال التساؤلات الآتية:

- هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدّي إلى لسلوك العدواني؟
- هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدّي إلى نقص في سلوك المساعدة؟
- هل يوجد فروق بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أو سلوك المساعدة؟

وتفترض هذه الدراسة بأنّه:

- يوجد تأثير ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) للألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني للمشاركين.
- يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) للألعاب الإلكترونية العنيفة في سلوك المساعدة للمشاركين
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أو سلوك المساعدة.

ثانياً، أهداف الدراسة وأهميّتها

تهدف الدراسة الحالية إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني وسلوك المساعدة. ونتوقع، على وجه الخصوص، بأن أولئك الذين يتعرضون لمستويات مرتفعة من المحتوى العنيف للألعاب الإلكترونية سيزداد سلوكهم العدواني، وينخفض لديهم، في الوقت نفسه، سلوك المساعدة مقارنةً بالذين يتعرضون لمستويات منخفضة من المحتوى العنيف لهذه الألعاب أو لا يتعرضون لها أبداً.

وتتمثل أهمية دراستنا هذه في جانبين، الجانب النظري والجانب التطبيقي:

من الناحية النظرية، وعلى الصعيد العام، تنبع أهميّة بحثنا هذا من أنّه يأخذ بعين الاعتبار تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في كل من السلوك العدواني وسلوك المساعدة، على حين ركّزت أغلب الأبحاث في هذا المجال، ولسنوات طويلة، على تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني و/أو المشاعر و/أو الأفكار العدوانيّة. أما على الصعيد المحلّي والعربي، تُعتبر

الدراسة الحالية من الدراسات النادرة جداً في علم النفس المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في سلوك الأفراد، والتي تعتمد منهجاً تجريبياً، وتُنشر باللغة العربية.

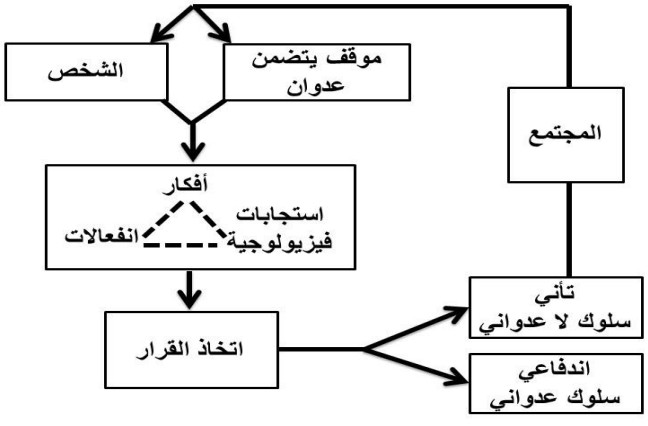
ومن الناحية التطبيقيّة، تأخذ هذه الدراسة أهميّتها من أنّها تسلّط الضوء على مشكلة تُعتبر في زمننا الحالي من أكثر المشاكل التي تعاني منها فئة الشباب والمجتمعات عامةً، ومجتمعنا العربي خاصةً، فغالباً ما تأتينا هذه الألعاب، كما شبكات التواصل الاجتماعي، من أطر اجتماعيّة وثقافيّة وقيميّة غربيّة تختلف، بشكل أو بآخر، عن تلك الشرقيّة والعربيّة (الزبون، أبو ملحم والعواملة، 2017). كما أنّه يمكن الاستناد على نتائجها في البرامج الإرشاديّة والتربويّة المدرسيّة والجامعيّة. أضف إلى ذلك، أن هذه الدراسة تأتي استكمالاً لجهود ما سبقها من الباحثين، وهي بذلك تثري المكتبة العربية، وتفتح الأبواب أمام الطلبة الجامعيين، والباحثين العرب، لدراسة هذه الظاهرة تجريبياً، وعدم الاكتفاء بالدراسات الوصفيّة فحسب.

ثالثاً، الإطار النظري

1. نموذج أندرسون وبوشمان

يوفر النموذج العام للعدوان (الشكل 1) الذي اقترحه أندرسون وبوشمان إطاراً مهماً ومفيداً لفهم تأثير الإعلام العنيف في السلوك. ووفقاً لهذا النموذج هناك نوعان من المقدمات أو المُدخلات (Inputs) التي يمكن لها أن تؤثر في اللجوء إلى سلوك العدوان، وهي: العوامل والمتغيّرات الشخصيّة والعوامل والمتغيرات الظرفية. تشمل المتغيرات الشخصيّة (Person) الجنس، والاستعدادات الوراثيّة، والسمات الشخصيّة، والدوافع الفرديّة، والمعتقدات، والقيم، وتقييم الذات، والخبرات الفرديّة؛ أيّ كل ما هو ذاتي، ويمكن القول إنّها عوامل داخليّة. أما المتغيرات الظرفية (Situation) فتشمل جميع العوامل الخارجيّة التي يمكن أن تؤثر في العدوان كالإعلام العنيف، والكحول، والمواقف غير السعيدة؛ أيّ كل ما هو متعلّق بالظرف الموضوعيّ.

وبحسب هذه النموذج يمكن أن تؤثر العوامل الشخصية أو الظرفية، أو الاثنتان معاً، في الحالة الداخلية للفرد، كأفكاره، ومشاعره، ومستويات استثارته الفسيولوجية. كذلك استطاع الباحثان من خلال دراستهما أن يتحققا من ارتباط هذه الحالات الداخلية بعضها ببعض وتأثير بعضها في بعض، فعلى سبيل المثال، يمكن للشخص الغاضب أن يعاني من ضغطِ دمٍ مرتفع، ويؤثّر كل منهما (الغضب وضغط الدم المرتفع) بعضهما في بعض (Anderson & Bushman, 2002).



الشكل (1): النموذج العام للعدوان

وكما هو واضح من الشكل (1) فإن العلاقة بين القرارات التي يتخذها الأفراد وتصرفاتهم علاقة جدلية (ديالكتيكية)، سواء كانت متأنية غير عدوانية أو اندفاعية عدوانية. وهذه التصرفات، سواء كانت عدوانية أو لا، وما ينتج عنها ضمن البيئة والمحيط الاجتماعي للفرد، يؤثر بدوره وبشكل أساس في سلوك الفرد. إذاً، على سبيل المثال، لا الحصر، يمكن أن يؤثر السلوك العدواني على علاقات الأفراد بالعائلة والأصدقاء التي يمكنها بدورها أن تؤثر، لاحقا، في المتغيرات الظرفية التي يتعرض لها الفرد وفي سلوك الفرد نفسه. فإذا أردنا التأثير في سلوك الفرد العدواني وتغييره ليصبح أقل عدوانية أو يصبح إيجابياً، يجب البحث عن الأسباب التي دفعت به نحو هذه السلوك، وتغيير المواقف التي أدت إليه أو تجنّبها.

2. مصطلحات الدراسة

في بحثنا الحالي سنركّز على متغيّر واحد من المتغيرات الظرفية، ألا وهو تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني من جهة، وفي سلوك المساعدة من جهة ثانية. ويمكننا تعريف مصطلحات الدراسة على النحو الآتي:

الألعاب الإلكترونية العنيفة: هي نشاط ينخرط فيه اللاعب في نزاع مفتعل، **وغالباً** ما يتم اللعب عن طريق شاشة التلفزيون، أو الحاسوب، أو من خلال الألواح الإلكترونية والهواتف الذكية، وهي تحتوي مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي؛ كالتعذيب والقتل وصور الدمّ (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007).

السلوك العدواني: سلوك يوجّه، على الأغلب، نحو الغير، يكون الغرض منه الضرر النفسي، أو المادي، وإلحاق الأذى (Anderson & Bushman, 2002).

سلوك المساعدة: هو سلوك يكون الهدف منه المساهمة في تحسين ظروف حياة شخص ما، أو تقديم العون له في إنجاز مهمّة ما، أو حمايته، دون أيّ مقابل مادي؛ أي يكون هذا السلوك عبارة عن تبرّع، أو معروف دون مقابل (Shankland, 2012).

رابعاً، الدراسات السابقة

1. الدراسات العربيّة

يمكننا القول إنّ الدراسات العربية عن موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية في سلوك العدوان والمساعدة، المنبثقة من باحثين متخصصين في مجال علم النفس نادرةٌ جداً، ومعظم ما وجدناه كان من خارج اختصاص علم النفس، وعلى الأغلب كان عبارة عن أطروحات جامعيّة، أو كتب لم تنشرها دور نشر جامعية. و تميّزت هذه الدراسات، جميعها تقريباً، بأنها دراسات وصفيّة مسحيّة اعتمدت على استبانات رأي وسبر اتجاهات، نذكر بعضاً منّها على سبيل المثال لا الحصر:

أجرت الرميان (2007) بحثاً لدراسة العلاقة بين لعبة "البلايستيشن Play Station" والسلوك العدواني على عينة من طلاب المرحلة الابتدائية: (الرابع والخامس والسادس) في العاصمة السعودية الرياض. وتوصلت الباحثة إلى وجود علاقة طردية بين اللعب على "البلايستيشن" والسلوك العدواني. وتوصل إلى النتيجة نفسها اليعقوب وأدبيس (2009) في دراسة أجريت على عيّنة من 437 ولي أمر و437 طفلاً في دولة الكويت، حيث بيّنت الدراسة وجود علاقة بين المدّة التي يقضيها الطفل في اللعب وسلوك العنف، فضلاً عن العزلة وعدم التكيّف مع الآخرين.

وفي دراسة أجراها القاسم (2011) لنيل شهادة الماجستير بعنوان "العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض السعودية" طبق استبياناً على عيّنة مؤلفة من 531 طالباً، متوسّط أعمار العينة 17.6. وأهم النتائج التي توصّلت إليها الدراسة هي أّن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني.

أما الهدلق (2012) فأجرى دراسة لتبيان سلبيات الألعاب الإلكترونية وإيجابياتها ودوافع ممارستها، وطبق استبيانة على عيّنة مؤلفة من 359 من طلاب التعليم العام في مدينة الرياض السعودية. وأشارت النتائج إلى أن عناصر الجذب والتشويق لها دور كبير في لجوء الطلاب إلى اللعب الإلكتروني، وأن هذه الألعاب لها دور في تحسين بعض المهارات العقلية، ولكنها أيضاً ذات آثار سلبية، ولاسيما من جهة تنمية الأفكار العدوانية والسلوك العنيف.

وفي دراسة أجراها الصوالحة والعويمر والعليمات (2016) على عينة من 100 وليّ أمر، في مدينة عمان في الأردن، طبّقا عليهم استبياناً لمعرفة وجهة نظرهم عن العلاقة بين

الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفالهم، وأظهرت نتائج هذه الدراسة وجود علاقة بين السلوك العدواني عند الأطفال والألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء الأمور.

وكما أشرنا أعلاه، جميع هذه الدراسات وصفية تحليلية، لم تبحث في العلاقة السببيّة، عن طريق المنهج التجريبي، بين اللعب الإلكتروني العنيف وآثاره النفسيّة والاجتماعيّة، كالسلوك العدواني، أو سلوك المساعدة،وغيرها من الآثار.

2. الدراسات الأجنبيّة

الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني

تميّزت الدراسات الأجنبيّة باعتمادها المنهج التجريبي، فحاولت– قدر الإمكان– ضبط المتغيّرات لدراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وبين ازدياد السلوك العدواني أو ظهوره. وفي مراجعة لأدبيات البحوث التجريبية (Dill & Dill, 1998) أكدّ ديل وديل على تلك العلاقة الإيجابية بين العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، ولكنهما وفي الوقت نفسه، أشارا إلى عدم كفاية تلك المعطيات التجريبية لتعميمها، ويعود ذلك إلى بعض الصعوبات المنهجيّة في جمعها.

أظهرت الدراسات، عامةً، أن اللاعبين الذين يفضّلون الألعاب الإلكترونية العنيفة لديهم سلوكيات أكثر عدوانية من أولئك الذين لا يفضلون هذه الألعاب (Colwell & Kato, 2005) . وهذا ما أكدت عليه الدراسة الارتباطية التي أجراها فونك وزملاؤه على عينة مكوّنة من 32 مراهقاً، تراوحت أعمارهم بين 11 و15 سنة (Funk, Hagan, Schimming, Bullock, Buchman &, Myers, 2002)، إذ أظهرت النتائج أن أفراد العينة الذين يفضّلون الألعاب الإلكترونية العنيفة ظهرت لديهم سلوكيات أكثر عدوانيّة، وسلوكيات جنوح، إضافة إلى مشاكل أكثر مع مدرسيهم في المدرسة، واقتتال مع زملائهم.

وفي دراسة عن تأثير عمليتي التعزيز والعقاب، الموجودتين بشكل عام في الألعاب الإلكترونية العنيفة، في السلوك العدواني، والأفكار العدوانية، والمشاعر العدوانية، قام بها كارنجي وأندرسون (Carnagey & Anderson, 2005)، قسم الباحثان المشاركين إلى ثلاث مجموعات شاركت في ثلاثة أنواع من الألعاب: أفراد المجموعة الأولى (n=75) لعبوا بلعبة فيديو عنيفة، عُزّز فيها العنف خلال اللعب، بينما لعب أفراد المجموعة الثانية (n=66) بلعبة فيديو عنيفة، عوقب فيها العنف خلال اللعب. أما المجموعة الثالثة (n= 141) فلعب أفرادها بنوع من الألعاب الإلكترونية لا يتضمن عنفاً. وبيّنت النتائج أن أفراد المجموعة الأولى (العنف المعزّز) ازداد لديهم بوضوح السلوك العدواني والمشاعر العدوانية والأفكار العدوانية، بينما ازدادت المشاعر العدوانية فقط عند أفراد المجموعة الثانية (العنف المعاقب). وبيّن تحليل المعطيات أن تعزيز العنف يؤدي إلى زيادة السلوك العدواني من خلال زيادة الأفكار العدوانية.

ومن جهته أجرى كونيجن وزملاؤه دراسة تجريبية (Konijn, Nije Bijvank, & Bushman, 2007) على عينة من طلاب المدارس مؤلفة من 112 مشاركاً، هدفت إلى دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والتماهي (Identification) مع الشخصيات العدوانيّة في تلك الألعاب من جهة، والسلوك العدواني من جهة أُخرى، وأظهرت النتائج أن أفراد العيّنة الذين تماهوا مع الشخصيات العدوانيّة التي تمثلهم خلال اللعب أصبحوا أكثر عدوانيّةً في تصرفاتهم وآرائهم، من أولئك الذين لم يتماهوا مع الشخصيات العدوانية.

وفي دراسة تجريبية أجراها أرياج وزملاؤه على عينة مؤلفة من 148 طالباً جامعياً، لعبت مجموعة منهم بلعبة فيديو عنيفة (Unreal Tournament)، ولعبت مجموعة أخرى بلعبة فيديو خالية من العنف (Motocross Madness). أظهرت النتائج أن أفراد المجموعة الأولى كانوا في حالة نفسية فسيولوجية عدوانية، وزاد سلوكهم العدواني أكثر من أولئك الذين لعبوا بلعبة الفيديو غير العنيفة، وأظهر التحليل الرجعي للمعطيات (regression analyses) أن الحالة النفسية العدوانية لم يكن لها تأثير مباشر في السلوك العدواني بقدر الألعاب الإلكترونية العنيفة نفسها (Arriaga, Esteves, Carneiro, & Monteiro, 2008).

وأجرى أداشي وويلوغبي (Adachi & Willoughby, 2011) دراسةً على عيّنة مكوّنة من 42 طالب سنة أولى في كلية علم النفس في جامعة أونتاريو في كندا، وهدفت إلى معرفة تأثير التنافس في الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني، قسّم الباحثان أفراد العينة إلى أربع مجموعات، كل مجموعة لعبت بلعبة من 4 ألعاب مختلفة بالقياس إلى متغيّرَيْ (التنافس

والعنف): اللعبة الأولى عنيفة وتنافسية، اللعبة الثانية عنيفة وغير تنافسية، اللعبة الثالثة غير عنيفة وتنافسية، واللعبة الرابعة غير عنيفة وغير تنافسية. ومن أجل قياس السلوك العدواني، استخدم الباحثان اختبار الصلصة الحارة جداً التي يتم بموجبها إقناع شخصٍ ما بأنه سيُعدُّ طعاماً لشخص آخر لا يحب الأطعمة الحارة أبداً. ويستطيع المشارك في هذه التجربة أن يضع اختيارات متعددة من الصلصات تتدرج في حدّتها. وقام الباحثان بحساب كمية الصلصة الحارة التي يضعها المشارك على الطعام؛ فكلما زادت الكمية عُدَّ السلوك أكثر عدوانية. وأظهرت النتائج أن الألعاب الإلكترونية التنافسية أدت إلى سلوك عدواني لدى اللاعبين أكثر من الألعاب غير التنافسية، بغض النظر عن محتوى العنف في الألعاب. هذه الدراسة أكدت على أن التنافس ضمن الألعاب الإلكترونية يمثل عاملاً أكثر أهميّة في تشكّل السلوك العدواني من محتوى العنف الذي تتضمنه هذه الألعاب.

وفي دراسة تجريبية طولانية أجريت في هولاندا، ونشرت حديثاً جداً، قام بها كيرت فرهايجن وزملاؤه (Verheijen, Burk, Stolt, van den Berg & Cillessen, 2018) على 705 مراهقاً، استخدم الباحثون فيها تقنيات التحليل الثنائي للمعطيات (dyadic data analytic techniques)، أظهرت النتائج أن للسياق الاجتماعي دوراً في تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني. وأن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة عامل يساعد في التنبؤ في ظهور السلوك العنيف، حتى بعد سنة من تاريخ تعرض المراهقين للمحتوى العنيف للألعاب الإلكترونية (actor effect)، وهذا التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة ارتبط إيجابياً بالسلوك العدواني لأصدقائهم المقربين في السنة الدراسية اللاحقة (partner effect).

الدراسات المتعلّقة بالألعاب الإلكترونية العنيفة وسلوك المساعدة

تشير الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وسلوك المساعدة إلى أن المَشاهد العدوانيّة المتكررة تؤدي إلى نزع الحساسيّة لدى الأفراد، ويتمثل ذلك بانخفاض الاستجابة الفيسيولوجية لمثيرات العدوان. وهذا بدوره يؤدي إلى ارتفاع ملحوظ في السلوك العدواني، وخفض الرغبة في تقديم المساعدة (Carnagey et al., 2007).

في دراسة تجريبية قام بها فانتي وزملاؤه (Fanti, Vanman, Henrich, & Avraamides, 2009) عُرضت مقاطع فيديو عنيفة على أفراد العينة المكوّنة من 96 طالباً تراوحت أعمارهم بين 18 و24 سنة،ونصفهم من الإناث، ثم طُلب منهم، بعد العرض، إبداء رأيهم بما شاهدوه، وهل تعاطفوا مع ضحيّة العنف الموجود في المشهد أم لا؟ أظهرت النتائج أن التعرض المتكرر لمشاهد العنف خفف من تأثيره النفسي في أفراد العينة، وجعلهم أقل حساسية للعنف المعروض. ومع الوقت وبعد عرض مستمر، لفترة أطول، لمشاهد العنف، أظهرت النتائج أن أفراد العينة أظهروا اهتماماً أقل بالضحية، وعبّروا عن إعجاب أكبر بمشاهد العنف ضدّها. والنتيجة الأهم التي توصّلت إليها هذه الدراسة، هي انخفاض الحساسية نحو الضحية،بعد الاستمرار في التعرض لمشاهد العنف، وبناء عليه ظهر انخفاض واضح في الميل لمساعدتها. وتوصل فانتي وزملاؤه إلى أن التعوّد على مشاهد العنف يؤدي بالفرد لأن يشعر أنه غير معني بالعنف الموجه للضحية ولذلك لا يفكر بمساعدته (Fanti et al., 2009).

وفي بحث تجريبي آخر عن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وسلوك المساعدة أُجري على عيّنة مؤلفة من 320 طالبا، قسّم بوشمان وأندرسون (Bushman & Anderson, 2009) أفراد العيّنة إلى مجموعتين، طُلب من الأولى اللعب بلعبة فيديو عنيفة مدةَ عشرين دقيقة، ومن الثانية اللعب بلعبة فيديو غير عنيفة مدةَ عشرين دقيقة أيضاً، وبعد الانتهاء من اللعب طُلب من أفراد المجموعتين أن يملؤوا ورقةً تضمّنت اختباراً طويلاً (الاختبار مجرد وسيلة ليبقوا في الصالة)، وخلال هذا الوقت كان المشاركون يسمعون صوت شخص من خارج الصالة، يصرخ ويطلب المساعدة، (الموقف تمثيلي وعُدّ خصيصاً للتجربة). أظهرت النتائج أنّ أفراد المجموعة الأولى (الذين لعبوا بلعبة الفيديو العنيفة) أظهروا اهتماماً قليلاً بالحادث (الشخص الذي يصرخ ويطلب المساعدة)، واستغرقوا وقتا أطول للخروج من المختبر لمساعدة الشخص، بينما أفراد المجموعة الثانية (الذين لعبوا بلعبة الفيديو غير العنيفة) أظهروا اهتماماً أكبر بالشخص، وكانوا أسرع في تقديم المساعدة له.

ودراستنا الحالية هي استكمالٌ للجهود المبذولة سابقاً في الدراسات الغربية، وتأخذ بعين الاعتبار تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني من جهة، وفي سلوك

المساعدة من جهة ثانية، وهي من الدراسات النادرة من نوعها، سواء من حيث الإطار النظري أو من حيث المنهج، على الصعيد العربي.

خامساً، منهج البحث وإجراءاته

أولا: عيّنة الدراسة

بلغ عدد المشاركين في هذا البحث 62 طالبًا جامعيًا من طلاب إحدى الجامعات الفرنسية، نصفهم من الإناث، ومتوسط أعمارهم 24 سنة. ووافق الجميع على المشاركة التطوعيّة في الدراسة التجريبية بدون أيّة ضغوطات.

ثانيا: منهج الدراسة

لدراسة العلاقة السببية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني وسلوك المساعدة أُستخدم في الدراسة الحالية المنهج التجريبي، واعتُمِد في تصميمها القياس البَعدي على نموذج المجموعتين المتكافئتين.

ثالثا: الإجراءات وأدوات الدراسة

الخطوة الأولى، بعد الحصول على موافقة المشاركين، فُرزوا بشكل عشوائي للعب بألعاب فيديو عنيفة وغير عنيفة، وهكذا في المحصلة كان لدينا مجموعتان: مجموعة الألعاب الإلكترونية العنيفة (n=31)، ومجموعة الألعاب الإلكترونية غير العنيفة (n=31).

واعتُبرت الألعاب الإلكترونية عنيفةً حين كانت مصنَّفة لمن هم فوق سن 18 عاما، أمّا الألعاب الإلكترونية غير العنيفة فهي تلك المسموح اللعب فيها لجميع الأعمار.

الخطوة الثانية، في كلّ مرّة تُطّبق فيها التجربة كانت تُعطى الإرشادات بشأن كيفيّة اللعب بشكل واضح، ويلعب اللاعبون باللعبة مدة 20 دقيقة تماماً. جميع أفراد المجموعة الأولى لعبوا بنفس اللعبة العنيفة وجميع أفراد المجموعة الثانيّة لعبوا بنفس اللعبة غير العنيفة.

الخطوة الثالثة، بعد الانتهاء من مدّة اللعب طُلب من المشاركين الانتقال للجلوس أمام جهاز حاسوب، بغرض الدخول في مهمة "سرعة ردة الفعل التنافسية" التي يوضع المشارك من خلالها في منافسة مع شريك في اللعب، لقياس من يمكنه أن يضغط بشكل أسرع على الزر في لوحة المفاتيح بمجرد أن يشاهد الصورة الموجودة على شاشة الحاسوب، والتي ستتحول إلى اللون الأحمر. أوحي للمشارك بأنّه ينافس شخصاً آخر من نفس الجنس موجود في غرفة مجاورة، ولكن، في الحقيقة، كانت الاستجابات المقدمة مبرمجةً على الحاسوب، ولا وجود لأيّ مشارك. وأُعلم المشارك بأن الفائز في كل مرّة سيضايق الخاسر بضوضاء عالية من خلال سماعات الرأس. هذه الضوضاء هي مزيج من الأصوات التي يبغضها أغلب الأفراد، كخدش الأظافر على لوح ما، وأصوات أدوات طبيب الأسنان، وصافرات الإنذار. تتراوح مستويات الضوضاء بين 1= 60 ديسيبل والمستوى 10= 105 ديسيبل (ما يعادل تقريبا إنذار الحريق)، كما يُمكن أيضا تحديد مدّة هذه الضوضاء، وبمعنى آخر تحديد مدّة معاناة الخاسر، من خلال التحكّم بالمدّة التي يمكن أن تصل إلى عشر ثوان.

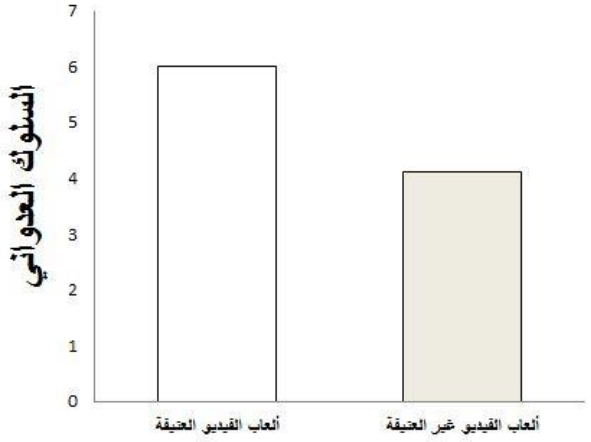
درجات الضوضاء التي يختارها المشاركون وكذلك مدتها تُمثّل السلوك العدواني للمشارك؛ فإن اختار المشارك أن يؤذي الشخص الأخر بدرجات عاليّة جدّاً من الضوضاء ذات المدة الطويلة فهذا يُمثّل أعلى مستويات السلوك العدواني. يُعدُّ هذا الاختبار أحد أهمّ الاختبارات المستخدمة حديثاً في قياس السلوك العدواني في المختبرات الغربية.

الخطوة الرابعة، وضع الباحث حصّالة نقود عند باب المخبر، وقبل أن يغادره المشاركون كان كل مرّة يقول لهم: يوجد منظّمة خيريّة تجمع الأموال للفقراء والمرضى المحتاجين، يمكنكم أن تتبرعوا إن أردتم. وقد حُدد سلوك المساعدة من خلال المشاركة في التبرع أو عدمها، وكذلك من خلال كميّة الأموال التي وضعها المشاركون في الحصّالة؛ فكلما زادت كميّة النقود التي يضعها المشاركون في الحصّالة أُعتبر سلوك المساعدة مرتفعاً.

سادساً، نتائج الدراسة

سُجلت استجابات المشاركين وحُسبت عن طريق البرنامج الإحصائي SPSS– المتوسّطات والانحرافات المعيارية، وتحليل التباين الأحادي؛ للتحقّق من الفرضيات.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول: هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدي إلى السلوك العدواني؟

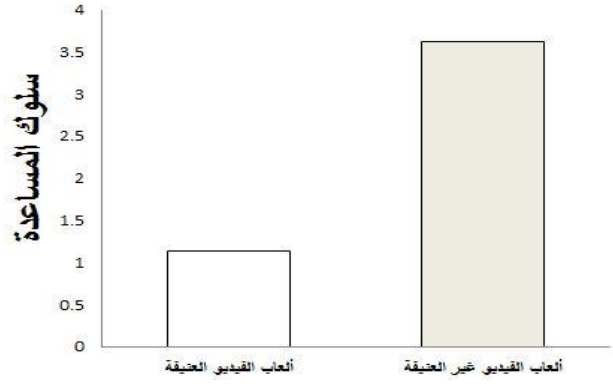


الشكل (2): تأثير محتوى الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني للاعبين

كما هو واضح في الشكل (2) يوجد فرق بين المجموعة الأولى (ألعاب فيديو عنيفة) والمجموعة الثانية (ألعاب فيديو غير عنيفة) من حيث الاستجابات العدوانيّة التي سُجلت شدّتها ومدتها وحُسبت متوسطاتها. والفرق ذو دلالة إحصائية، إذ إن استجابات المجموعة الأولى (M=6.00) كانت أكثر عدوانيّة من استجابات المجموعة الثانية (M= 4.11)، وأشار معادل التباين الأحادي إلى $F(1,61)=17.13$, $p<.0001$, $d=1.07$. وهذا ما يؤكّد الفرضية الأولى التي تنصّ على أنّه يوجد تأثير ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) للألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني للمشاركين.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني: هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدي إلى نقص في سلوك المساعدة؟

للإجابة عن هذه السؤال حُسب المبلغ الذي تم التبرّع به لصالح المؤسسة الخيريّة كمؤشر على سلوك المساعدة. وكما هو واضح في الشكل (3) فإن أفراد المجموعة الثانية (ألعاب فيديو غير عنيفة) تبرعوا أكثر بثلاث مرات (M=3.63) من أفراد المجموعة الأولى (ألعاب فيديو عنيفة) (M=1.13).



الشكل (3): تأثير محتوى الألعاب الإلكترونية في سلوك المساعدة

وأشار معادل التباين الأحادي (ف) إلى فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين $F(1,60)=4.69$, $p<.034$, $d=0.56$، بينما أشار معامل الارتباط بيرسون إلى وجود ارتباط سلبي بين العدوان وسلوك المساعدة $r=-.29$, $p<.03$. وهذا ما يؤكد الفرضية الثانية التي تنص على أنّه يوجد تأثير ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) للألعاب الإلكترونية العنيفة في سلوك المساعدة للمشاركين.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث: هل يوجد فروق بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أو سلوك المساعدة؟

للإجابة عن هذا السؤال قُسّمت العيّنة بحسب متغيّر الجنس، وحُسبت المتوسطات على هذا الأساس، وبعد حساب معادل التباين الأحادي (ف) تبين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أو سلوك المساعدة، وهو ما نصّت عليه فرضيتنا الثالثة.

سابعاً، مناقشة النتائج

ما انتهت إليه الدراسة الحالية يتوافق مع ما توصّلت إليه الدراسات السابقة بشأن تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك. فقد أثبتت دراستنا بأنه مقارنةً بلاعبي الألعاب الإلكترونية غير العنيفة (M= 4.11)، أظهر لاعبو الألعاب العنيفة سلوكاً أكثر عدوانية (M=6.00)، إذ بيّنت التجربة أنّهم اختاروا استجاباتٍ من الضجّة أكثر شدّةً وأطول مدّةً، وهذا يعني إيذاءً أكبر للمشارك الوهمي في التجربة. كما أظهرت النتائج أن أفراد العيّنة الذين لعبوا بلعبة الفيديو العنيفة أظهروا اهتماماً أقل بمن يحتاجون المساعدة، إذ انعكس ذلك على سلوكهم في تقديم المساعدة، والدعم للمؤسسة الخيرية المفترضة، من خلال وضع النقود في الحصالة (M=1.13) من أولئك الأفراد الذين لعبوا بلعبة فيديو غير عنيفة (M=3.63). وأشار بحثنا هذا إلى أنه لا توجد فروق بين الذكور والإناث في السلوك العدواني، أو سلوك المساعدة، وأن العامل الأهمّ في ازدياد السلوك العدواني وانخفاض سلوك المساعدة عند اللاعبين هو أن تتضمن الألعاب الإلكترونية عنفاً أو لا.

وكما أشرنا سابقاً، فإن الأبحاث في هذا المجال أكّدت أنّ هذه الألعاب تمثل عامل خطورة على حياة الأفراد، وأنّ العنف الذي تقدّمه الألعاب الإلكترونية يزيد من المشاعر العدوانيّة، والأفكار العدوانيّة، والسلوك العدواني، والاستثارة الفسيولوجية. ونتائج بحثنا هذا أتت ضمن السياق السابق، ولكنها أفضت إلى إضافة هامة للغاية في إظهارها للعلاقة السلبيّة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وسلوك المساعدة.

لعلّ أهمّ ما يميز الإعلام في الفترة الراهنة في مجتمعاتنا هو تشبّعه بمواد عنيفة، تُقدَّم هذه المواد تارةً من خلال نشرات الأخبار اليوميّة التي تتحدث عن صراعات مسلحة في مجتمعاتنا للأسف، وتارة من خلال مسلسلات وبرامج تلفزيونيّة. ولكن كما بيّنت معظم الدراسات فإن الألعاب الإلكترونية العنيفة تبقى الأخطر على الفرد والمجتمع؛ فهي تُقدّم العنف ممزوجاً بموسيقى مثيرة وجذابة، من أجل التسلية، مما يجعل تقبّلها سهلاً لدى الآخرين الذين يشاركون فيها، من خلال اللعب الذي غالباً ما يتحوّل إلى أحد أشكال الإدمان، وهو خطرٌ إضافيّ لهذه الألعاب.

ومن التأثيرات الخطرة أيضاً للألعاب الإلكترونية العنيفة ما يسمّى بنزع الحساسيّة، الذي يشبه تماماً ما يعاني منه الأطباء في بداية حياتهم التعليميّة والمهنيّة، بسبب الصور القاسيّة التي يشاهدونها في المستشفيات، كالتعامل مع الجروح والإصابات المختلفة ومع الجثث، ولكن مع مرور الوقت تُصبح هذه المشاهد اعتياديّة، وغير صادمة بالنسبة لهم إلى حدٍ ما. إن الألعاب الإلكترونية العنيفة تجعل الأفراد الذين يمارسونها يعتادون الصور العنيفة ومشاهد التعذيب والتألم (مثل الصراخ من الوجع والتوسّل...) الذي لا يتوقف ضمن اللعبة، والذي يؤدي بدوره إلى تقبّلٍ أكبر للعنف، وتجاهل معاناة الآخرين، وعدم إظهار أيّ اهتمام لما يعانونه.

وعلى الرغم من أنّ بحثنا هذا أثبت تجريبياً تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى اللاعبين، إلا أننا نؤكّد أن هناك عوامل أكثر خطورة تحتاج إلى الدراسة؛ كالإدمان الذي أشرنا إليه، أو العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والتعليم المتدنّي، أو التدخين، أو العلاقات الاجتماعية المتفكّكة، والعزلة الاجتماعية، والتي من شأنها أن تدخل في علاقات فيما بينها تؤدي إلى حالات مجتمعيّة مرضيّة خطيرة.

ثامناً، الخاتمة وتوصيات الدراسة

بالاعتماد على المنهج التجريبي بيّنت هذه الدراسة التأثير

السلبي للألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني وسلوك المساعدة. وفي ضوء هذه النتائج، يوصي الباحثان بما يأتي:

1. ضرورة إعادة إجراء الدراسة الحالية ضمن السياق العربي ومقارنة نتائجها بنتائج الدراسات التي أُجريت في سياق غربي.
2. ضرورة تفعيل الدور التوعوي والتربوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية، وتنبيهها لمخاطر هذه الألعاب، من خلال تقديم دورات تدريبية وورشات عمل للقائمين عليها.
3. زيادة الحملات الوقائية والبرامج الإعلامية (عن طريق التلفزيون أو عن طريق الراديو ووسائط الإعلام الجديد) التي تنبه الأهل لمخاطر الألعاب الإلكترونية، وتحثّهم على رقابة أبنائهم، وخاصةً في مرحلتي الطفولة والمراهقة، وعدم السماح لهم بامتلاك أجهزة تسمح لهم باللعب في غرفهم الخاصة.
4. يجب على السلطات المحلية سنّ وتشريع قوانين تمنع بيع الألعاب الإلكترونية العنيفة لمن هم دون سن الثامنة عشر.
5. تفعيل دور المدرسة، كمؤسسة تربوية أساسية، في نشر الوعي بمخاطر هذه الألعاب بين الطلاب والأهالي على حد سواء.
6. ضرورة اهتمام الجامعات العربية ومراكز البحث العلمي بهذه الظاهرة التي أصبحت جماهيرية، بحسب كل المؤشرات، وضرورة عقد المؤتمرات العلمية، وزيادة الدراسات والبحوث العلمية على آثار شبكات التواصل الاجتماعي عامةً (الزبون وأبو ملحم والعواملة، 2017)، ومخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة خاصةً، وذلك من خلال التشجيع على استخدام مناهج وصفية تحليلية وتجريبية تتضمن مشاركين من مختلف الأعمار.
7. وبناء على ما سبق، نعتقد أنه من الأهميّة بمكان أن تُدرس في البحوث اللاحقة متغيّرات أخرى تساعد على فهم الآلية التي يمكن من خلالها للألعاب الإلكترونية العنيفة التأثير في سلوكيات الأفراد. كما أنه من الضروري في البحوث المستقبليّة قياس تأثير الألعاب الإلكترونية التي تتضمن محتوى تربوي وإرشادي في سلوكيات الأفراد.

أخيراً، ومن باب المسؤوليّة المجتمعيّة للشركات المنتجة لألعاب الفيديو، يجب تأكيد دور هذه الشركات في إنتاج ألعاب فيديو تنّمي قيم التعاون والمشاركة والمساعدة، وترسّخ قيماً إنسانيّة لدى المستهلكين، بدلاً من إنتاج ما يُكرّس العنف والسلوك العدواني.

المصادر والمراجع

المراجع العربية

الرميان، هند، 2007، **العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن "Grand Theft Auto"، دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض**. مشروع تخرج لدرجة الماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، السعودية.

الزبون، أحمد، أبو ملحم، محمد والعواملة، عبد الله،2017، درجة تأثير شبكات التواصل الاجتماعية على المنظومة القيمية لطلبة كلية عجلون الجامعية. **المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية**، 10 (3)، ص331-357.

صالح، صالح وجاسم، عباس، 2016، سلوك المساعدة لدى طلاب المرحلة المتوسطة. **مجلة الفتح**، 67، ص46-69.

الصوالحة، علي، العويمر، يسرى والعليمات، علي، 2016، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**، 4، (16)، ص177-196.

القاسم، عبد الرازق بن إبراهيم، 2011، **العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض**. رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.

الهدلق، عبدالله عبدالعزيز، 2012، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام

بمدينة الرياض. **مجلة القراءة والمعرفة**، (2)، جامعة عين شمس، مصر.

اليعقوب، علي، ومنى، ادبيس، 2009، دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، **مجلة مستقبل التربية العربية**، (16)، (58)، الكويت.

المراجع الأجنبية

Adachi, P., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: which characteristic has the greatest influence? ***Psychology of Violence***, *4*, 259–274.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. ***Annual Review of Psychology***, *53*, 27-51.

Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M. (2008). Are the effects of unreal violent video games pronounced when playing with a virtual reality system? ***Aggressive Behavior,*** *34*, 521-538.

Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., Monteiro. M. B. (2006). Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal. ***Aggressive Behavior***, *32*, 358-371.

Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. ***Journal of Experimental Social Psychology***, *42*, 532–539.

Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. ***Psychological Science,*** *20*, 273-277.

Bushman, B. J., Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the General Aggression Model. ***Personality and Social Psychology Bulletin***, *28*, 1679-1686.

Carnagey, N. L & Anderson, C. A. (2004). Violent video game exposure and aggression: A literature review. ***Minerva Psichiatrica,*** *45*, 1-18.

Carnagey, N. L., & Anderson, C.A. (2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior. ***Psychological Science***, *16*, 882-889.

Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence**.** ***Journal of Experimental Social Psychology,*** *43*, 489–496.

Colwell, J. Kato, M. (2005). Video game play in British and Japanese adolescents**.** ***Simulation & Gaming,*** *36*, 528-530.

Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: A review of the empirical literature. Aggression and Violent Behavior**,** ***A Review Journal***, *3*, 407-428.

Fanti, K. A., Vanman, E. Henrich, C. C., Avraamides, M. N. (2009). Desensitization to Media Violence Over a Short Period of Time. ***Aggressive Behavior***, *35*, 179–187.

Funk, J. B., Hagan, J., Schimming, J., Bullock, W. A., Buchman, D. D., Myers. M. (2002). Aggression and Psychopathology in Adolescents With a Preference for Violent Electronic Games**.** ***Aggressive Behavior***, *28*, 134-144.

Hanneke, P,. Bram, O, d., & Marcel, A, G, V., (2008). Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior. ***Aggressive Behavior,*** 34, 256–264.

Kirsh, S.J., Olczak, P.V., & Mounts, R.W. (2005). Violent video games induce an affect processing bias. ***Media Psychology***, 7, 239–250.

Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in effects of violent video games on aggression in adolescent boys. ***Developmental Psychology***, *43*, 1038-1044.

Krahe, B., & Moller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents**.** ***Journal of Adolescence***, 27, 53–69.

Oxford, J., Ponzi, D., Geary, D, C. (2009). Hormonal responses differ when playing violent video games against an ingroup and outgroup. *Evolution and Human*

Behavior, 07.002.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1962). ***The Psychology of the Child*.** New York: Basic Books.

Preacher, K. J., & Hayes, A. F. (2004). SPSS and SAS procedures for estimating indirect effects in simple mediation models**.** ***Behavior Research Methods, Instruments, & Computers,*** *36,* 717-731.

Shankland, R (2012). Bien-être subjectif et comportements altruistes : les individus heureux sont-ils plus généreux ? ***Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale***, (93), p. 77-88.

Shrout, P. E., Fleiss, J. L. (1979). Intraclass correlations: Uses in assessing rater reliability. *Psychological Bulletin*, *86*, 420-428.

Tafalla, R, J. (2007). Gender Differences in Cardiovascular Reactivity and Game Performance Related to Sensory Modality in Violent Video Game Play. ***Journal of Applied Social Psychology***, 37, 2008–2023.

Verheijen GP, Burk WJ, Stoltz SEMJ, van den Berg YHM, & Cillessen AHN. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. ***Aggressive Behavior***. 1–11.

Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. ***Cyberpsychol Behavior*** 10:371–380.

The Impact of Violent Electronic Games on Aggression and Providing Assistance Behavior

Youssef Hasan, Azzam M. Amin***

ABSTRACT

This study aimed to identify the impact of violent electronic games on aggression and providing assistance behavior. To achieve its objectives, an experiment was conducted with a sample of university students (n = 62), half of them were females between the ages of 18 and 26 years. Participants were split into two experimental groups: those exposed to nonviolent electronic game and those exposed to violent electronic game. Results showed that nonviolent electronic game's users resorted to aggression (M = 4.11) significantly less than those who played a violent game (M = 6.00). The results also showed that respondents who played the violent game showed less interest in those who needed help (M = 1.13) than those who played nonviolent electronic games (M = 3.63). The study found that there are no statistically significant differences between the males and females in aggression or providing assistance behavior, and that exposure to violent electronic games was the only predictor variable of aggression. In light of these results, the researchers recommend the need to raise awareness of the dangers of these games and the need for future research and studies taking into account other variables.

Keywords: Violent Electronic Games, Violence, Aggression, Providing Assistance Behavior.

* Faculty of Arts and Sociology, Qatar University, Qatar.
** Doha Institute for Graduate Studies, Qatar.
Received on 22/5/2018 and Accepted for Publication on 11/10/2018.