دور المحتوى العنيف لألعاب الفيديو في السلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسي للمراهقين في المدرسة

د. يوسف حسن

جامعة قطر

ملخص الدراسة:

تلعب ألعاب الفيديو اليوم دورا هاما في حياة الأفراد. الوقت المستهلك في لعب هذه الألعاب يزداد باستمرار كما أن العنف فيها ازداد ووصل لمستويات خطيرة. العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني درست بشكل واسع إلا أنه درس بشكل قليل عن العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والمشاكل السلوكية للتلاميذ. الدراسة الحالية تستعرض العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ المدراس. أثبت النتائج بأن الوقت المستهلك في لعب ألعاب الفيديو العنيفة ارتبط إيجابيا بالسلوك المضاد للمجتمع وبتدني التحصيل الدراسي، كذلك أظهرت النتائج دور العمر والرقابة الوالدية في هذه العلاقة.

دور المحتوى العنيف لألعاب الفيديو في السلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسي للمراهقين في المدرسة

د. يوسف حسن

جامعة قطر

مقدمة ومشكلة الدراسة:

اهتمت الدراسات الحديثة بتأثير الإعلام العنيف على سلوك الأفراد. بدأت هذه الدراسات في ستينيات القرن الماضي، وتركزت على تأثير التلفاز وما يتضمنه من محتوى عنيف على سلوكيات المشاهدين. تعد ألعاب الفيديو إحدى أخر ما قدمته هذه الوسائل من تكنولوجيا، وتفوقت على التلفاز بما تتضمنه من تصويرات واقعية وخيالية يعيشها اللاعب ويتفاعل معها ويغير فيها مما يجعله في قلب الحدث تماما.

تثبت الاحصائيات اليوم أن ألعاب الفيديو هي الأكثر شعبية بين الشباب في جميع أنحاء العالم **(Haagsma, Pieterse, & Peters, 2012)**.

تحتوي هذه الألعاب في أغلبها على محتويات عنيفة جدا تقدم بصورة تأسر قلوب اللاعبين قبل عقولهم وتدفع بهم للجلوس أمامها لساعات طوال. تشير الأبحاث إلى أن أول دراسة بحثية متضمنة لعناصر البحث عن تأثير ألعاب الفيديو العنيف على السلوك العدواني كانت في عام ٢٠٠٠ **(Anderson & Dill, 2000)**. تجدر الإشارة إلى أنه يوجد العديد من الألعاب التي تقدم نماذج تربوية تنمي مهارات الذكاء كذلك بعض المهارات الاجتماعية لكنها لا تستخدم كتلك العنيفة وسائل جذابة فتبقى محدودة الاستخدام.

استندت الأبحاث في دراسة تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على ثلاث أنواع من مناهج البحث: التجريبية، الارتباطية، الطولية. على الرغم من بعض الاختلافات فيما توصلت إليه من دور للمتغيرات في تأثير هذه الألعاب إلا أنها أجمعت على دورها في السلوكيات المضادة للمجتمع. على سبيل المثال ركزت الدراسات الطولية على ما يمكن أن تغيره هذه الألعاب لدى الأفراد على المدى الطويل. نتائج التأثير المتراكم لها لمدة شهور أو سنوات يختلف تماما عن نتائجها عندما يلعب الشخص بهذه الألعاب لمدة ساعات فقط

(Gentile, Walsh, Ellison, Fox, & Cameron, 2004). دراسة تجريبية عن التأثير على المدى الطويل للألعاب أشارت إلى تشكيل صعوبات في الانتباه (Swing, Gentile, Anderson, & Walsh, 2010). أوضحت الأبحاث أيضا أن هذه الألعاب تغير وعلى المدى الطويل من اعتقادات الأفراد وأراءهم (Bushman & Huesmann, 2006).

قدمت العديد من النظريات تفسيرات متعددة للعلاقة بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضادة للمجتمع. وضعت بحوث علم النفس الاجتماعي عدة تصورات لهذه العلاقة لعل أهمها النموذج العام للعدوان الذي تم التوصل له من خلال استخلاص واعتماد نظريات رئيسية في السلوك العدواني (Anderson & Bushman, 2002). تبعا لهذا النموذج، يؤثر على السلوك العدواني كل من أولا: الشخص بما يحمله من أفكار ومعتقدات وثانيا: الموقف كالعوامل الخارجية مثل ألعاب الفيديو العنيفة. أوضحت الأبحاث أن ألعاب الفيديو العنيفة قد تؤدي لزيادة في الأفكار العدوانية، مشاعر الغضب، السلوك العدواني، الاستثارة الفسيولوجية مثل معدل النبض وضغط الدم، كما أنها تقلل أيضا من مشاعر التعاطف مع الأخرين وسلوكيات المساعدة (Anderson et al., 2010).

والتساؤل الذي يفرض نفسه هو هل يمكن للمحتوى العنيف لألعاب الفيديو أن يؤدي لسلوك مضاد للمجتمع لدى الطلبة في المدرسة وإلى تدني في درجاتهم المدرسية؟

تبدو الإشكالية في تساؤلات عديدة تفرض نفسها وهي التالية:

- هل يمكن لألعاب الفيديو العنيفة أن ترتبط بالسلوكيات المضادة للمجتمع في المدرسة؟
- هل يختلف الذكور والإناث في سلوكياتهم المضادة للمجتمع؟
- هل يمكن لهذه الألعاب أن ترتبط بتدني في مستوى درجات الطلبة؟
- هل يمكن لمتغيرات العمر، النوع الاجتماعي، والرقابة الوالدية أن تلعب دورا في العلاقة بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع؟

هدف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية لبحث العلاقة بين التعرض للمحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع للطلبة في المدرسة. نتوقع على وجه الخصوص أن أولئك الذين يتعرضون لمستويات مرتفعة من المحتوى العنيف لألعاب الفيديو سيزداد سلوكهم المضاد للمجتمع مقارنة بالذين يتعرضون لمستويات منخفضة من المحتوى العنيف لهذه الألعاب. نتوقع أيضا أن يلعب كل من النوع الاجتماعي للمشاركين، العمر والرقابة الوالدية دورا في هذه العلاقة. كذلك نتوقع علاقة إيجابية بين المحتوى العنيف للألعاب وتدني درجات المواد الدراسية للطلبة.

أهمية الدراسة:

تهمل الدراسات عن الإعلام العنيف في الأغلب تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك الطلبة في المدرسة كذلك تحصيلهم الدراسي. تتمثل أهمية هذه الدراسة كونها الوحيدة التي تنشر باللغة العربية عن التأثير الضار لألعاب الفيديو العنيفة على سلوك للطلبة وتحصيلهم الدراسي.

مصطلحات الدراسة:

١. ألعاب الفيديو العنيفة **Violent Video Games**

يعني الإعلام العنيف الإعلام الذي يقدم كل ما يحتوي على مشاهد عنيفة تتضمن صورا عن إيذاء، ضرب وشتم للآخرين **(Groebel, 2001)**. ألعاب الفيديو العنيفة تتضمن خيارات تسمح للاعب بأن يؤذي ويقتل الشخصيات في اللعبة. قتل هذه الشخصيات يتضمن سماع الصراخ كذلك ظهور الدماء. تحتوي هذه الألعاب على تقنيات متقدمة جدا من التصويرات الواقعية أو الخيالية للأحداث التي تجعل اللاعب يعيش وينغمس في اللعبة **(Kutner & Olson, 2008)**.

٢. السلوك المضاد للمجتمع **Antisocial Behavior**

قدم العديد من الباحثين تفسيرات مختلفة للسلوك المضاد للمجتمع. يرى الباحثون أن هذا السلوك يغطي أشكالا مختلفة من السلوكيات العدوانية والعنيفة، تخريب، عدم اتباع قوانين، سلب الحقوق من الأخرين وإيذائهم. **(Mayer, 1995)**. يشكل السلوك العدواني

أحد أكثر هذه السلوكيات شيوعا ويتمثل في سلوك مقصود يوجه نحو الغير، الغرض منه الضرر النفسي والمادي وإلحاق الأذى لشخص آخر يكون دوما مدفوعا لتجنب هذا السلوك المؤذ **(Baumeister & Bushman, 2014)**. العدوان هو سلوك ملاحظ وليس تفكير أو شعور**(Baron & Richardson, 1994)**. تجدر الإشارة إلى أن بعض الدراسات ذهبت للقول بأن المدارس تمثل إحدى أكثر الأماكن شيوعا السلوكيات المضاد للمجتمع **(Mayer, 1995)**.

٣. التحصيل الدراسي **School Performance**

ارتبط التحصيل الدراسي بالأداء المقاس لذلك يعرف بأنه الأداء المدرسي الذي يقاس بالنتائج، الشهادة المتحصل عليها في نهاية مرحلة تعليمية معينة. يقاس أيضا بمستوى المهارات المتحصل عليها خلال برنامج تعليمي أو تدريبي **(Barbeau, 2007)**.

الإطار النظري

أولا: ألعاب الفيديو والنوع الاجتماعي **Video Games and Gender**

تظهر العديد من الدراسات البحثية فروق بين الجنسين بالنسبة لتأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني. بعض هذه الدراسات أظهرت أنه لا يوجد أية فروق بين الجنسين **(Persky & Blascovich, 2007)**.

دراسات أخرى أثبتت أن تأثير هذه الألعاب أكبر لدى الإناث في الدراسات التجريبية، في حين أن الدراسات الارتباطية أظهرت التأثير أكبر لدى الفتيان. إلا أن الباحثين يرون أن الذكور يفضلون الألعاب التي تحتوي على العنف وهو ما ينعكس إيجابا على سلوكهم العدواني خلافا للإناث اللواتي لا يفضلن هذا النوع من الألعاب. تشير بعض الدراسات بأن الفتيان يقضون ٤٢ % من وقتهم في لعب ألعاب الفيديو العنيفة بينما تقض الفتيات فقط ٤ % من الوقت في مثل تلك الألعاب **(Anderson, Gentile, & Buckley, 2007)**. أوضحت الدراسات أنه بعد لعب ألعاب الفيديو العنيفة الفتيات أمتلكن مستويات مرتفعة من العدائية في حين أن الفتيان امتلكوا مستويات مرتفعة من السلوك العدواني.

ثانيا: ألعاب الفيديو والعمر **Video Games and Age**

لا يلعب عمر اللاعبين دورا مباشرا في التأثير على ألعاب الفيديو العنيفة، إلا أن الدراسات الحديثة توصلت إلى أن الاختلافات المرتبطة بالتطور المعرفي التي تحدث خلال

النمو قد تمثل تفسيرا للفروق لتأثر اللاعبين بالمحتوى العنيف للألعاب بما ينعكس إيجابيا على زيادة في سلوكهم المضاد للمجتمع. أوضح ألبرت باندورا **(Bandura, 1973)** أن الأطفال يحاكون ما يلاحظونه من سلوكيات ويعملون على تقليدها. أثبتت دراساته في السلوك العدواني أن الأطفال يتعلمون السلوك العدواني من خلال ملاحظة سلوك الأخرين مباشرة أو ما يشاهدونه على التلفاز من نماذج عدوانية ويعملون على تكرارها.

تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال يختلف عن تأثيره على المراهقين (**Bushman & Huesmann, 2006**). أثبتت دراسة ارتباطية أن تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني يكون أكبر على الأطفال منه على المراهقين **(Wallenius, Punamäki, & Rimpelä, 2007)**.

الدراسات عن دور متغير العمر في تأثير ألعاب الفيديو العنيفة قليلة **Anderson & Bushman, 2001)** وبالتالي ستكون الدراسة الحالية بمثابة خطوة هامة في هذه الجانب.

ثالثا: ألعاب الفيديو والرقابة الوالدية **Video Games and Parental Monitoring**

تلعب رقابة الوالدين وما يفرضونه من قيود على مشاهدة ولعب أطفالهم بألعاب الفيديو دورا هاما في العلاقة بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوكيات المضادة للمجتمع. وضع حدود لما يشاهده الأطفال من برامج تلفزيونية أو اللعب بألعاب الفيديو يمكن أن يلعب دورا هاما في الحفاظ على سلوكهم من التأثير السلبي الذي يمكن أن تحققه هذه الوسائل **(Robinson, Wilde, Navracruz, Haydel, & Varady, 2001)**.

يمكن للوادين أن يلعبوا دورا هاما في توجيه الأبناء لمشاهدة كل ما هو إيجابي ومشجع على السلوكيات الحميدة **(Dorr & Rabin, 1995)**. أثبتت بعض الدراسات أنه حينما تم سؤال الأباء إن كانو يضعون حدودا علي الموقت المسموح لأبنائهم للعب بألعاب الفيديو، أجاب فقط ٥٥ بالمئة منهم بنعم وأن عدد أقل من ذلك أهتم بتصنيف ألعاب الفيديو قبل السماح لأبنائهم بشرائها **(Gentile & Walsh, 2002)**. في دراسة أخرى تبين بأن التلاميذ الذين صرحوا بأن أباءهم تفقدوا دوما ما يلعبونه من ألعاب فيديو كذلك تصنيفها كألعاب عنيفة أو غير عنيفة قبل أن يسمحوا لهم بشرائها كانوا أقل جدالا مع مدرسيهم كما

أنهم شاركوا بنسبة أقل في العنف الجسدي في المدرسة. أثبتت النتائج أيضا أنه كلما تدخل الأباء أكثر في وضع حدود على ما يلعبه الأطفال كلما أصبحوا أقل عدوانا وعنفا (Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004).

رابعا: ألعاب الفيديو والتحصيل الدراسي **Video Games and School Performance**

أثبتت الدراسات وجود ارتباط سلبي بين الوقت المستهلك في مشاهدة التلفاز وكتابة الواجبات المنزلية (Vandewater, Bickham, & Lee, 2006). أثبتت دراسات أخرى علاقة إيجابية بين ألعاب الفيديو العنيفة والتحصيل الدراسي السيئ (Borzekowski & Robinson, 2005).

في دراسة بحثية قام الباحثون بتقسيم المشاركين إلى ثلاث مجموعات: المجموعة الأولى مجموعة عالية الاستهلاك لألعاب الفيديو حيث يقضون أكثر من ٥ ساعات من اللعب في كل مرة يلعبون لعبة الفيديو، المجموعة الثانية منخفضة الاستهلاك لألعاب الفيديو حيث يقضون أقل من ساعتين في كل مرة يلعبون ألعاب الفيديو، والمجموعة الثالثة متوسطة الاستهلاك حيث تقضي من ساعتين لخمس ساعات من اللعب. أظهرت النتائج أن المشاركين من المجموعة المنخفضة الاستهلاك والمجموعة المتوسطة الاستهلاك تحصلوا على درجات أفضل في المدرسة من أولئك في المجموعة عالية الاستهلاك. كما أظهرت النتائج أيضا أن الفتيات من المجموعة المنخفضة الاستهلاك لألعاب الفيديو تحصلوا على درجات أفضل عن غيرهم في المجموعات (Jaruratanasirikul, Wongwaitaweewong, & Sangsupawanich, 2009).

يمكن لمحتوى الألعاب أن يؤثر في التحصيل الدراسي للطلبة. على سبيل المثال، ألعاب الفيديو التي تحتوي على نماذج تربوية قد تؤدي إلى زيادة في التحصيل الدراسي للطلبة بعكس العنف في ألعاب الفيديو الذي قد يرتبط بسوء درجات الطلبة في موادهم الدراسية.

خامسا: ألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع

Violent Video Games and Antisocial Behavior

يتصدر البحث في السلوك المضاد للمجتمع وخصوصا العنف والعدوان الاتجاه الأوسع في دراسات ألعاب الفيديو العنيفة. أجريت دراسات عديدة تجريبية، ارتباطية وطولية على الذكور والإناث معا ولمختلف الأعمار للبحث في هذا التأثير.

اهتمت دراسة تجريبية بالفروق بين مشاهدة التلفاز واللعب بألعاب الفيديو في التأثير على السلوك العدواني. تفترض هذه الدراسة بأن أولئك الذين يلعبون بلعبة فيديو عنيفة سيكونون أكثر عدوانا من أولئك الذين يشاهدون نفس اللعبة على التلفاز. ٥٦ طفل من ١٠ إلى ١٣ سنة شاركوا في هذه التجربة. قسموا لمجموعتين، المجموعة الأولى لعبت بلعبة فيديو عنيفة **(Tekken)** ومجموعة ثانية شاهدو نفس اللعبة على التلفاز. تم قياس السلوك العدواني من خلال الملاحظة لسلوك هؤلاء الأطفال في المدرسة. أظهرت النتائج أن الأطفال الذين لعبوا بلعبة الفيديو أظهروا سلوكا أكثر عدوانية من الذين شاهدوها على شاشة التلفاز. تعد هذه الدراسة هي الأولى التي توضح تأثير الانغماس التي تشكله ألعاب الفيديو وعلاقته بالسلوك العدواني **Polman, Orobio de Castro, & Van Aken, (2008)**.

في تجربة أخرى لمعرفة تأثير وجود الدم في لعبة الفيديو العنيفة ورغبة المشاركين بالحصول على سلاح تستخدمه شخصية اللعبة، تم تسجيل الوقت الذي يحتفظ به اللاعبون بسلاح الشخصية التي تمثلهم في اللعبة. أظهرت النتائج أن أولئك الذين لعبوا بلعبة فيديو عنيفة والتي تضمنت ظهور دماء أظهروا رغبة أكبر باستخدام سلاح لشخصياتهم في اللعبة ولفترة أطول مقارنة بأولئك الذين لم تظهر لهم أي دماء خلال اللعبة **(Barlett, Harris, & Bruey, 2008)**. أثبتت أيضا إحدى الدراسات أن تشجيع الطلبة على عدم اللعب بألعاب الفيديو العنيفة يساعد في التقليل من سلوك الضرب لديهم كذلك من جدالهم المستمر مع المدرسين **(Gentile et al., 2004)**.

فروض الدراسة:

- توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على مقياس ألعاب الفيديو العنيفة ومتوسطات درجاتهم على مقياس السلوك المضاد للمجتمع.
- لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والإناث في السلوك المضاد للمجتمع.
- توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين متوسطات درجات أفراد العينة على مقياس ألعاب الفيديو العنيفة ومتوسط درجاتهم في موادهم الدراسية.
- تكون العلاقة بين المحتوى العنيف للألعاب ومتوسطات درجات أفراد العينة على مقياس السلوك المضاد للمجتمع أقوى للأصغر سنا من المراهقين.
- تكون العلاقة بين المحتوى العنيف للألعاب ومتوسطات درجات أفراد العينة على مقياس السلوك المضاد للمجتمع أقوى لأولئك المراهقين الذين حصلوا على رقابة والدية منخفضة.

منهج البحث واجراءاتها:

أولا: عينة الدراسة:

بلغ عدد المشاركين في الدراسة **555** طالبا (٦٧% ذكور) من الطلاب في المدراس الفرنسية، متوسط اعمارهم **M=15.08**. حصل جميع المشاركين على موافقة والديهم للمشاركة في البحث.

ثانيا: أدوات الدراسة:

١. ألعاب الفيديو العنيفة:

ملئ المشاركون مسحاً دون الكشف فيه عن هويتهم. في البداية دوّن كل منهم إثنين من ألعاب الفيديو المفضلة (١= نادر إلى ٥= كل يوم). تبعا لدراسة **Anderson & Dill (2004)** تم تصنيف المحتوى العنيف لتلك الألعاب من قبل ثلاثة من المختصين. أعطي المقيمون المختصون التعليمات التالية: يجب تقييم مستوى المحتوى العنيف لكل لعبة، ولتحقيق ذلك يجب وضع العناصر التالية في الاعتبار: (١) مدى واقعية المشاهد التي تصاب أو تقتل بها الشخصيات في اللعبة (٢) مدى واقعية شكل الأعداء في اللعبة (٣)

مدى واقعية المشاهد التي تصاب أو تقتل بها الشخصية التي تمثل اللاعب في اللعبة. صنف المختصون كل لعبة على مقياس من ٥ درجات تراوحت بين ١ تعني لعبة خالية من العنف و٥ تعني لعبة تحتوي على العنف. تم حساب درجة التعرض لألعاب الفيديو العنيفة لكل مشارك من خلال ضرب معدل اللعب لكل لعبة في درجة العنف الذي قدره المقيمون المختصون.

٢. الوقت المستهلك في لعب ألعاب الفيديو أسبوعيا

تبعا لدراسة **Anderson & Dill (2004)** قدم كل مشارك أيضا الوقت الذي يستهلكه في لعب ألعاب الفيديو بشكل عام سواء في أيام الأسبوع أو في الإجازة الأسبوعية. وبناء على ذلك تم حساب وقت اللعب الأسبوعي من خلال تلك الاستجابات.

٣. الرقابة الوالدية

من أجل قياس درجة الرقابة الوالدية تبعا لمقياس الرقابة الوالدية **(Gentile et al., 2004)** توجب على المشاركين تقديم المعلومات التالية: (١) هل وضع أباءهم حدودا بالنسبة للوقت المسموح لهم للعب ألعاب الفيديو (٢) هل طلبوا موافقة أباءهم على لعب ألعاب الفيديو (٣) هل تأكد الأباء من تصنيف اللعبة قبل السماح لهم بشرائها أو استئجارها (٤) هل يشارك الأباء أبنائهم بلعب ألعاب الفيديو (٥) هل يحدثون أبنائهم عن تأثير ألعاب الفيديو التي يلعبوها. لتسجيل اجاباتهم، تم استخدام المقياس التالي: ١ تعني لم يحدث إطلاقا و٥ تعني غالبا، **Cronbach's alpha** = ٨٧.

٤. السلوك المضاد للمجتمع

لقياس السلوك العدواني قدمت للمشاركين الأسئلة التالية: (١) هل تحرشت أو ضايقت زميلك خلال السنة الدراسية **(2)** هل ضربت أو تشاجرت مع زميلك خلال السنة الدراسية (٣) هل تجادلت مع مدرسك خلال السنة الدراسية، **Cronbach's alpha** = ٧١. تم حساب المتوسط لهذه المتغيرات للتحصل على مقياس أشمل للسلوك العدواني.

٥. التحصيل الدراسي

لقياس درجات الطلاب في مقرراتهم المدرسية تم سؤالهم عن عدد المرات التي حصلوا فيها على درجات أقل من الدرجة الدنيا للنجاح في المقررات.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

موثوقية المحكمين:

بلغ معامل الارتباط التصنيف المتداخل بالنسبة للمحتوى العنيف لألعاب الفيديو التي سجلها المشاركون ٠.٩٢ **0** *** للمحكمين الثلاثة. تم حساب متوسط تصنيف العنف لدى المحكمين الثلاثة واعتباره مؤشراً على المحتوى العنيف للألعاب.

الارتباط بين المتغيرات

الجدول (١)

الارتباطات بين متغيرات الدراسة

المتغيرات	الوقت المستهلك للعب	السلوك المضاد للمجتمع	الرقابة الوالدية	تدني درجات المواد الدراسية	العمر	النوع الاجتماعي
التعرض لألعاب الفيديو العنيفة	.113**	0.22**	−0.21**	0.14**	−0. 8	−0.12**
الوقت المستهلك للعب		0.35**	−0.14**	0.15**	−0.09*	−0.21**
السلوك المضاد للمجتمع			−0.24**	0.24**	−0.11*	−0.09
الرقابة الوالدية				−0.19**	0.51**	−0.14**
التحصيل الدراسي					−0.03	−0.09*
العمر						−0.14**

يتضح من الجدول ١ أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة ارتبط ايجابيا بالوقت المستهلك للعب، السلوك المضاد للمجتمع، تدني درجات الطلاب في المقررات الدراسية ، وارتبط سلبا بالرقابة الوالدية والنوع الاجتماعي. كذلك ارتبطت الرقابة الوالدية سلبا بالسلوك المضاد للمجتمع، تدني درجات الطلاب والنوع الاجتماعي.

الإحصاءات الوصفية:

جدول(٢)

المتوسطات والانحرافات المعيارية للمتغيرات تبعا للنوع الاجتماعي والعمر

	النوع الاجتماعي				العمر			
المتغيرات	فتيان		فتيات		دون ١٥ سنة		فوق ١٥ سنة	
	M	*S.D.*	*M*	*S.D.*	*M*	*S.D.*	*M*	*S.D.*
التعرض لألعاب الفيديو العنيفة	4.89	2.49	4.23	2.24	4.89	2.49	4.30	2.25
الوقت المستهلك للعب	417.34	383.15	256.42	266.76	400.74	379.14	302.30	306.05
السلوك المضاد للمجتمع	3.17	4.08	2.43	2.79	3.40	4.46	2.17	1..78
الرقابة الوالدية	3.60	1.31	3.20	1.44	2.87	1.26	4.37	0.99
تدني درجات المواد الدراسية	5.11	4.20	4.35	3.46	5.19	4.20	4.24	3.50

يرتفع متوسط تدني درجات المواد الدراسية لدى الفتيان ***M*=5.19** عنه لدى الفتيات ***M*=4.24** **$F(1, 518) = 7.20, p < .01$**.

إن متوسط لعب المشاركين لألعاب الفيديو تصل الى ٦ ساعات و٢٩ دقيقة أسبوعيا. وجدت فروق ذات دلالة احصائية بالنسبة لعمر المراهقين. في حين أن المراهقين الصغار دون سن ١٥ سنة يلعبون ألعاب الفيديو لمدة ٨ ساعات و٢٠ دقيقة أسبوعيا، يلعب المراهقين الأكبر سنا ألعاب الفيديو لمدة ٥ ساعات و ٣٠ دقيقة أسبوعيا **$F(1, 553) = 10.36, p < .001$**.

كذلك وجدت فروق بين الذكور والإناث بالنسبة للوقت المستهلك في لعب ألعاب الفيديو. الأولاد يلعبون ألعاب الفيديو لوقت أطول من الفتيات. حيث أن الأولاد يلعبون لمدة ٨ ساعات و ١٠ دقائق اسبوعيا في حين أن الفتيات يلعبن تلك الألعاب لمدة ٥ ساعات و٩ دقائق اسبوعيا **$F(1, 538) = 24.51$ $p < .0001$**. كذلك أهتم الذكور بألعاب الفيديو العنيفة أكثر من الإناث ***M*=4.89** ، ***M*=4.24** **$F(1, 538) = 8.44$ $p < .001$** (الجدول **2**).

التحليلات الأساسية:

ينص الفرض الأول على:

توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع للتلاميذ.

جدول (٣)

تحليل التباين المصاحب لتأثير المتغيرات على السلوك المضاد للمجتمع

المتغيرات	F	df	Sig
الوقت المستهلك للعب	**55.04**		**0.001**
الرقابة الوالدية	**17.76**		**0.001**
العمر	**0.23**		**0.63**
الجنس	**0.80**		**0.37**
التعرض لألعاب الفيديو العنيفة	**8.81**	**5, 525**	**0.01**

وللتحقق من هذا الفرض تم استخدام تحليل التباين المصاحب **(ANCOVA)** للتخلص من أثر المتغيرات المصاحبة: العمر، النوع الاجتماعي، الوقت المستهلك للعب بألعاب الفيديو، والرقابة الوالدية في تأثير محتوى العنف في ألعاب الفيديو على السلوك المضاد للمجتمع. أثبت التحليل بأن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤثر في السلوك المضاد للمجتمع للمشاركين بالرغم من ضبط كل من العمر، النوع الاجتماعي، الوقت المستهلك للعب بألعاب الفيديو، والرقابة الوالدية $F(5, 525) = 8.81, p = .01$ (الجدول ٣).

ينص الفرض الثاني على:

لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين الذكور والإناث في السلوك المضاد للمجتمع.

للتحقق من هذه الفرض تم استخدام اختبار **t** للمجموعات المستقلة وأثبتت النتائج تحصل الذكور على مستويات أعلى من الشجار البدني والجدال مع المعلمين **3.17** $M=$ من الإناث **2.43** $M=$ $t(533) = 4.45, p = .04$ هذه النتيجة تتناسب مع ما توصلت إليه بعض الدراسات في السلوك العدواني من أن الذكور هم أكثر عدوانا من الإناث **(Baron & Richardson, 1994)**.

ينص الفرض الثالث على:

توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو وتدني درجات الطلبة في موادهم الدراسية.

جدول (٤)

تحليل التباين المصاحب لتأثير المتغيرات على تدني درجات المقررات الدراسية

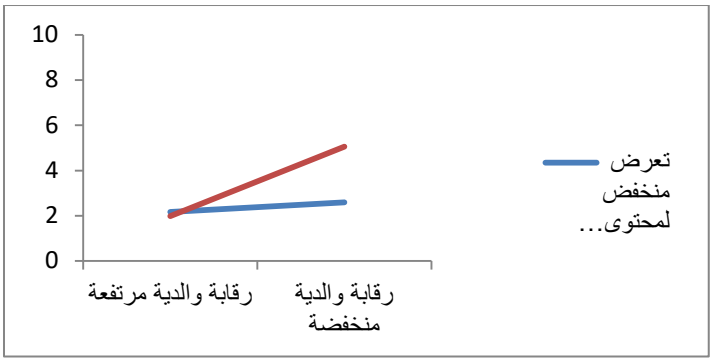
المتغيرات	F	df	Sig
الوقت المستهلك للعب	**4.20**		**0.04**
الرقابة الوالدية	**18.90**		**0.001**
العمر	**3.08**		**0.08**
الجنس	**3.17**		**0.08**
التعرض لألعاب الفيديو العنيفة	**3.84**	**5, 479**	**0.05**

تم استخدام تحليل التباين المصاحب **(ANCOVA)** للتخلص من أثر المتغيرات المصاحبة: العمر، النوع الاجتماعي، الوقت المستهلك للعب بألعاب الفيديو، والرقابة الوالدية في تأثير محتوى العنف في ألعاب الفيديو على تدني درجات الطلبة في المواد الدراسية. أثبت تحليل **(ANCOVA)** أثبت أن تأثير التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على تدني درجات الطلبة في المواد الدراسية بعد ضبط المتغيرات المصاحبة ذا دلالة احصائية **$F(5, 498) = 3.84, p = .05$** (الجدول ٤).

ينص الفرض الرابع على:

تكون العلاقة بين المحتوى العنيف للألعاب والسلوك المضاد للمجتمع أقوى لأولئك المراهقين الذين حصلوا على رقابة والدية منخفضة

الشكل ١: الرقابة الوالدية كمتغير معدل على العلاقة بين المحتوى العنيف للألعاب والسلوك المضاد للمجتمع.

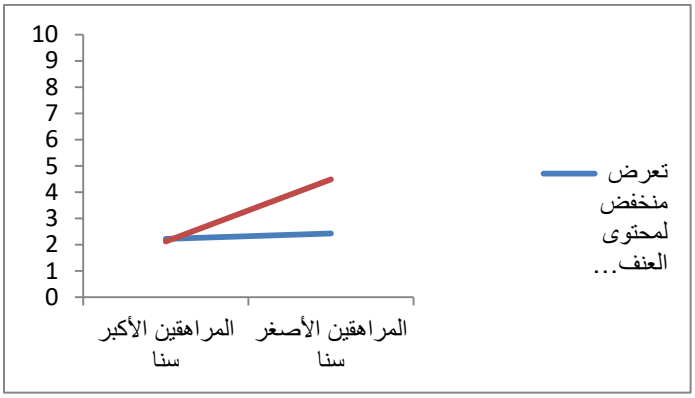


للتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام التحليل الإحصائي **ANCOVA** لحساب تأثير المتغيرات المعدلة. أثبت التحليل بأن العلاقة بين التعرض للمحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع كانت أقوى للمراهقين الذين حصلوا على رقابة والدية منخفضة عن الذين حصلوا على رقابة والدية مرتفعة $F(3, 542) = 18.53, p = .001$ (الشكل ١).

ينص الفرض الخامس على:

تكون العلاقة بين المحتوى العنيف للألعاب والسلوك المضاد للمجتمع أقوى للأصغر سنا من المراهقين.

الشكل ٢: العمر كمتغير معدل على العلاقة بين المحتوى العنيف للألعاب والسلوك المضاد للمجتمع.



للتحقق من هذا الفرض تم استخدام التحليل الإحصائي **ANCOVA** لحساب تأثير المتغيرات المعدلة، أثبت التحليل الإحصائي دور العمر كمتغير معدل في العلاقة بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع. حيث أثبت التحليل الإحصائي **ANCOVA** بأن هذه العلاقة كانت أقوى لدى صغار السن من المراهقين = $F(3, 543) = 11.29, p = .001$ (الشكل 2).

تجدر الإشارة إلى أنه لم يلعب النوع الاجتماعي للمشاركين دورا كمتغير معدل للعلاقة بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع ($p = .87$).

المناقشة:

يؤكد النموذج العام للعدوان أن لعاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى زيادة في السلوكيات العدوانية. إن المتغيرات المتعلقة بالموقف مثل الحرارة المرتفعة، الضوضاء الشديدة، المخدرات، والإعلام العنيف تلعب دورا أساسيا في تشكيل السلوكيات المضادة للمجتمع لدى الأفراد. إن ما توصلت له الدراسة الحالية يتوافق تماما مع هذا النموذج بالنسبة للتأثير السلبي للإعلام العنيف متمثلا بألعاب الفيديو العنيفة. أثبتت الدراسة الحالية أن لعب المراهقين بألعاب فيديو صنفت عنيفة من قبل محكمين مختصين بألعاب الفيديو ازداد سلوكهم المضاد للمجتمع وتدنت درجاتهم في مقرراتهم الدراسية.

لتقييم محتوى الألعاب التي دونها المشاركون، تمت الاستعانة بمحكمين مختصين وهو ما تميزت به هذه الدراسة والذي انعكس بدوره إيجابيا على ضبط وتحديد متغير المحتوى العنيف لألعاب الفيديو. أظهرت الدراسة ارتباطا سلبيا بين الرقابة الوالدية ومحتوى ألعاب الفيديو العنيفة، الوقت المستهلك للعب بألعاب الفيديو، السلوك المضاد للمجتمع. وتدني درجات الطلبة في مقرراتهم الدراسية.

كلما ازدادت الرقابة الوالدية بالنسبة للوقت المسموح به للأبناء بلعب ألعاب الفيديو، موافقتهم على لعب ألعاب الفيديو، اهتمامهم بتصنيف الألعاب من حيث مستوى العنف، لعبهم مع أبنائهم، وحديثهم عن تأثيرها السلبي كلما انخفض السلوك المضاد للمجتمع للأبناء. المراهقين الذين يلعبون بألعاب الفيديو العنيفة والذين لم يتحصلوا على رقابة والدية جيدة امتلكوا سلوكا مضادا للمجتمع أكثر من أولئك الذين تحصلوا على رقابة والدية أفضل. تثبت هذه النتائج دور الوالدين في خفض التأثير السلبي لألعاب الفيديو العنيفة على سلوك

الأبناء. التوعية والارشاد الذي يقدمه الأباء لأبنائهم له دور رائد في تخفيف الأثار الضارة لهذه الألعاب.

ارتبط عمر المراهقين ونوعهم الاجتماعي بألعاب الفيديو، حيث أن هذه الألعاب تستهوي الصغار أكثر من الكبار وهو ما أكدته الدراسة الحالية حيث أن المراهقين دون سن ١٥ يستهلكون وقت أكبر بلعب هذه الألعاب مقارنة بالأكبر سنا. كذلك فإن الأولاد يلعبون وقت أطول بألعاب الفيديو من الفتيات. العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك المضاد للمجتمع كانت أكبر للمراهقين الأصغر سنا.

يمكن لمحتوى ألعاب الفيديو أن يرتبط بالمستوى التعليمي للأفراد. بما أن المحتوى التربوي لبعض ألعاب الفيديو قد يرتبط بمستوى تحصيل دراسي جيد للأبناء، يمكن للمحتوى العنيف أن يرتبط بالدرجات السيئة للطلبة.

للأبحاث المستقبلية، نجد أنه من الأهمية العمل على إجراء مسح يركز على المراهقين وأباءهم معا بحيث نتحصل على استجابات تمكننا من معرفة السلوك اليومي للمراهقين في المنزل كما في المدرسة. يساعد ذلك في تشكل صورة متكاملة عن السلوك وهو ما يشكل الهدف الأساس في البحوث النفسية.

وبناء على ما سبق نقترح المقترحات والتوصيات التالية:

يوصي البحث بزيادة دور الوالدين في توعية الأبناء بمخاطر هذه الألعاب. إن للوالدين دور مهم في خفض التأثير السلبي لألعاب الفيديو العنيفة على سلوك الأبناء. التوعية والارشاد الذي يقدمه الأباء لأبنائهم له دور رائد في تخفيف الأثار الضارة لها.

زيادة التوعية في المدرسة لما يمكن أن تسببه هذه الألعاب من أثر سلبي على سلوك التلاميذ. كذلك عدم التهاون مع ما يقوم به التلاميذ من سلوكيات عدوانية أو جدال مع مدرسيهم. البحث في أسباب هذه السلوكيات سيساعد على التخفيف منها والقضاء عليها مستقبلا.

يوصي البحث بما يخص الأبحاث المستقبلية، أنه من الأهمية التركيز على إجراء مسح يركز على المراهقين وأباءهم معا بحيث نتحصل على استجابات تمكننا من معرفة السلوك اليومي للمراهقين في المنزل كما في المدرسة. يساعد ذلك في تشكل صورة متكاملة عن السلوك وهو ما يشكل الهدف الأساس في البحوث النفسية.

المراجع:

1. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature. *Psychological Science, 12*, 353-359.
2. Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology, 53*, 27-51.
3. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in The Laboratory and In Life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*, 772-790.
4. Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescent: Theory, Research and Public Policy*. New York: Oxford University Press.
5. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., & Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries. *Psychological Bulletin, 136,* 151-173.
6. Bandura, A. (1973). *Aggression: A Social Learning Analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
7. Barbeau, D. (2007). *Interventions pédagogiques et réussite au cégep* : *méta-analyse*, Québec: Les Presses de l'Université Laval.
8. Barlett, C. P., Harris, R. J., & Bruey, C. (2008). The Effect of The Amount of Blood In a Violent Video Game on Aggression, Hostility, and Arousal. *Journal of Experimental Social Psychology, 44*, 539-546.
9. Baron, R. A., & Richardson, D. R. (1994). *Human Aggression.* New York: Plenum. 2nd ed.
10. Baumeister, R. F., & Bushman, B. J. (2014). *Social psychology and human nature* (3rd ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
11. Borzekowski, D. L., Robinson, T. N. (2005). The Remote, The Mouse, and The No. 2 Pencil: The Household Media Environment and Academic Achievement Among Third Grade

Students. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 7*, 607-613.

12. Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-Term and Long-Term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 160*, 348–352.
13. Carnagey, N., & Anderson, C. (2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition and Behavior. *Psychological Science, 16*, 882−889.
14. Dorr, A. & Rabin, B.E. (1995). Parents, Children, and Television. In M.H. Bornstein (Ed.), *Handbook of Parenting: Applied and Practical Parenting* (Vol. 4, pp. 323-351). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
15. Gentile, D. A., Lynch, P. L., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence, 27*, 5-22.
16. Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2002). A Normative Study of Family Media Habits. *Applied Developmental Psychology, 23*, 157-178.
17. Gentile, D. A., Walsh, D. A., Ellison, P. R., Fox, M., & Cameron, J. (2004). *Media violence as a risk factor for children: A longitudinal study*. Paper presented at the American Psychological Society 16th Annual Convention, Chicago, IL.
18. Groebel, J. (2001). Media Violence in Cross-Cultural Perspective: A Global Study on Children´s Media Behavior and Some Educational Implications. In D. J., Singer & J. L., Singer (eds.), *Handbook of Children and the Media*. (pp. 255-268). Beverly Hills: Sage Publishers.
19. Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2012). The Prevalence of Problematic Video Gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking , 15*, 162-168.
20. Jaruratanasirikul, S. M. D., Wongwaitaweewong, K. M. D., Sangsupawanich, P. M. D. (2009). Electronic Game Play and

School Performance of Adolescents in Southern Thailand, *CyberPsychology & Behavior*, *5*, 508-512.

21. 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.
22. Krahé, B., & Möeller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence, 27*, 53–69.
23. Kutner, L., & Olson. C. K. (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do.* New York: Simon & Schuster.
24. Mayer, G. (1995). Preventing antisocial behavior in the schools. *Journal of Applied Behavior Analysis, 28*, 467-478.
25. Polman, H., Orobio de Castro, B., & Van Aken, M. A. G. (2008). Experimental Study of The Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior, 34*, 256–264.
26. Robinson, T.N., Wilde, M.L., Navracruz, L.C., Haydel, K.F., & Varady, A. (2001). Effects of Reducing Children's Television and Video Game Use on Aggressive Behavior: A Randomized Controlled Trial. *Archives of Pediatric Adolescent Medicine, 155*, 17-23.
27. Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and Video Game Exposure and The Development of Attention Problems. *Pediatrics, 126*, 214–21.
28. Vandewater, E. A., Bickham, D. S., Lee, J. H. (2006). Time Well Spent? Relating Television Use To Children's Free-Time Activities. *Pediatrics, 117,* 181–191.
29. Wallenius, M., Punamäki, R. L., & Rimpelä, A. (2007). Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age, Social Intelligence and Parent-Child Communication, *Journal of Youth and Adolescence, 36,* 325-336.

Abstract:

Since the inception, video games play an important role in our everyday lives. The amount of time people spend on video games is constantly increasing. Violence in these video games has been increasing and reaching proportions that are dangerous. The relationship between violent video games and aggressive behavior is widely studied, but less is known regarding the like between violent video games and student behavior problems. This study investigates the relationship between violent video games and student's antisocial behavior and academic performance in a sample of adolescents. The results showed that the time spent playing violent video games was positively related to antisocial behavior and poor academic achievement. Results also showed a role of age and parental monitoring in this relationship.