المجلة الجزائرية للاتصال المجلد17 العدد02(2018)، ص92 ـــ 111
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793

التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وآثارها : مراجعة لبعض الأدبيات

Exposure to violent video games and their effects: a review of some literatur

د.مراد قاصد كلية علوم الاعلام و الاتصال جامعة الجزائر3

ملخص:

على الرغم من الاختلافات الثقافية التي تميّز مجتمعات العالم، إلاّ أنها تجمع في اعترافها بان اللعب يشكل احد العوامل المهمّة في التنشئة الاجتماعية للأفراد. وقد تطورت الألعاب بصورة متوازية مع تطور المجتمعات، وانتقلت من صورها البسيطة المتمثلة بالألعاب الخشبية والورقية والعاب الدمى إلى اعقد صورها وهي (العاب الفيديو باستخدام الكومبيوتر) . إن العاب الكومبيوتر ليست نجاحاً تجارياً فقط أو ظاهرة عرضية، **بل هي** تمثل ظاهرة مجتمعية في كلّ أبعادها النفسية الاجتماعية.

وقد تشكّلت الدراسات التي اهتمت بدراسات الألعاب (*game studies*) في مجهود البحوث الأنجلوسكسونية التي اتجهت نحو البحث عن تناولات نظرية و منهجية ضمن تقاطع التخصّصات كميدان يسمح بتحليل ألعاب الفيديو و الممارسات التي ترتبط بها , و على أيّة حال فإنّ ألعاب الفيديو **تتميز** حاليا في أغلبها بمحتويات عنيفة و عدوانية. و في هذا السياق وان اختلفت **هذه** الدراسات في تحديد مستويات هدا العنف ، إلاّ **إن** كلّها تجمع بأنّ استخدام ألعاب الفيديو يعتبر نشاطا محفّزا للفرد بشكل خاص .

الكلمات المفتاحية:ألعاب الفيديو – العنف –العدوانية– نظرية التعلم الاجتماعي - المراهقين.

Abstract:

Despite the cultural differences that characterize the societies of the world, they unite in their recognition that play is one of the important factors in the socialization of individuals. Games have evolved in parallel with the development of societies, and have moved from their simple images of wooden and paper games and dolls games to the most complex of them (video games using computers). Computer games are not only a commercial success or an occasional phenomenon, but rather a societal phenomenon in all its psychological and social dimensions. Studies that focused on game studies have formed in the effort of Anglo-Saxon research, which has tended to search for theoretical and methodological deals within the intersection of disciplines as a field that permits the analysis of video games and the practices that are related to them, however in any case video games currently enjoy most of them With violent and aggressive contents. And in this context, and even though these studies differed in determining the levels of this violence, all of them combine that the use of video games is a stimulating activity for the individual in particular
Keywords: video game – social learning – Violence – Aggressivity – Adolescents.

مقدمة:

على الرغم من الاختلافات الثقافية التي تميّز مجتمعات العالم، إلاّ أنها تجمع في اعترافها بان اللعب يشكل احد العوامل المهمّة في التنشئة الاجتماعية للأفراد؛ فاللعب يسهم بشكل كبير في تطور المعرفة وتنمية العديد من الملكات. وقد ظهرت نظريات كثيرة تفسر نشاط اللعب، فالبعض **رأى فيه** وسيلة لتصريف الطاقة الزائدة عند الإنسان، والبعض نظر إليه من الزاوية الطبيعية باعتباره نشاطا ضروريا لتدريب الغرائز وتهذيبها، وتنمية دوافع التعاون والمشاركة. ورأى البعض الآخر أن اللعب هو خلاصة للتجربة التي مر بها الإنسان عبر تاريخه الطويل، أي أن اللعب يمثل حضارة الإنسان، ورأى فريق رابع من العلماء أن اللعب عبارة عن وسيلة لتجديد النشاط بعد التعب والإجهاد.

وقد تطورت الألعاب بصورة متوازية مع تطور المجتمعات، وانتقلت من صورها البسيطة المتمثلة بالألعاب الخشبية والورقية والعاب الدمى إلى اعقد صورها وهي (العاب الفيديو باستخدام الكومبيوتر) . إن العاب الكومبيوتر ليست نجاحاً تجارياً فقط أو ظاهرة عرضية، بلهي تمثل ظاهرة مجتمعية في كلّ أبعادها النفسية الاجتماعية.

يؤكد عدد من **الباحثين** أنّ ألعاب الفيديو **تبدو** ظاهريا أنّه من السّهل و من غير العسير الاستحواذ عليها و تملّكها ؛ كما أنّها تشكل أدوات ثقافية تحمل عددا من الخطابات المعيارية غالبا ما تنحصر في ثنائية قطبية (مفيدة / غير مفيدة ، تربوية / غير تربوية ، أخلاقية / غير أخلاقية....الخ). كما ظلّ الخطاب التنديدي في سنوات الثمانينيات هو الخطاب المهيمن مستعملا البراهين والحجج نفسها التي استعملت للتنديد بوسائل الإعلام الجماهيرية (التلفزيون،الراديو والسينما...الخ).و قد تشكّلت الدراسات التي اهتمت بدراسات الألعاب (*game studies*) في مجهود البحوث الأنجلوسكسونية التي اتجهت نحو البحث عن تناولات نظرية و منهجية ضمن تقاطع التخصّصات كميدان يسمح بتحليل ألعاب الفيديو والممارسات التي ترتبط بها (Perron & Wolf, 2003) .

و مهما يكن، فقد كان لظهور الانترنت و تطوّره حافزا مهمّا في بروز إشكاليات متجدّدة عن علاقة ألعاب الفيديو بهذا الفضاء **السيبراني** تمثلت على وجه الخصوص في (1) الإدمان في استخدام الألعاب العنيفة وارتباطاتها **بالسلوكيات** العدوانية ، و (2)الالتباس الذي أحدثه الانترنت في التمييز بين العالمين الواقعي والافتراضي عند استخدام هذه الألعاب.

و قد بيّنت عدّة دراسات التأثيرات التي يمكن أن تحدث من تزاوج الألعاب بالتكنولوجيات الحديثة ، و ذلك على المستوى الفردي و/أو المجتمعي. فقد كانت دراسة Mark Griffiths (1998) من بين الدراسات الهامة التي بيّنت الطبيعة الادمانية لألعاب الفيديو؛ بحيث يشير هذا الباحث أن مراهقا من خمسة (5) يمكن أن يشخّص بأنّه مدمن **باثولوجيا** على هذه الألعاب.

و على أيّة حال فإنّ ألعاب الفيديو **تتميز** حاليا في أغلبها بمحتويات عنيفة و عدوانية. وفي هذا السياق ، فإنّ **هناك من الدراسات الحديثة التي تساءلت** عن العلاقات الممكنة بين ممارسة لعبة فيديو عنيفة و سيرورة نقل السلوك العدواني من خلال هذه الممارسة على المديين القصير و الطويل. وحتّى و إن كانت **هذه الدراسات تتباين في نتائجها** ، إلاّ إن كلّها تجمع بأنّ استخدام ألعاب الفيديو يعتبر نشاطا محفّزا للفرد بشكل خاص.

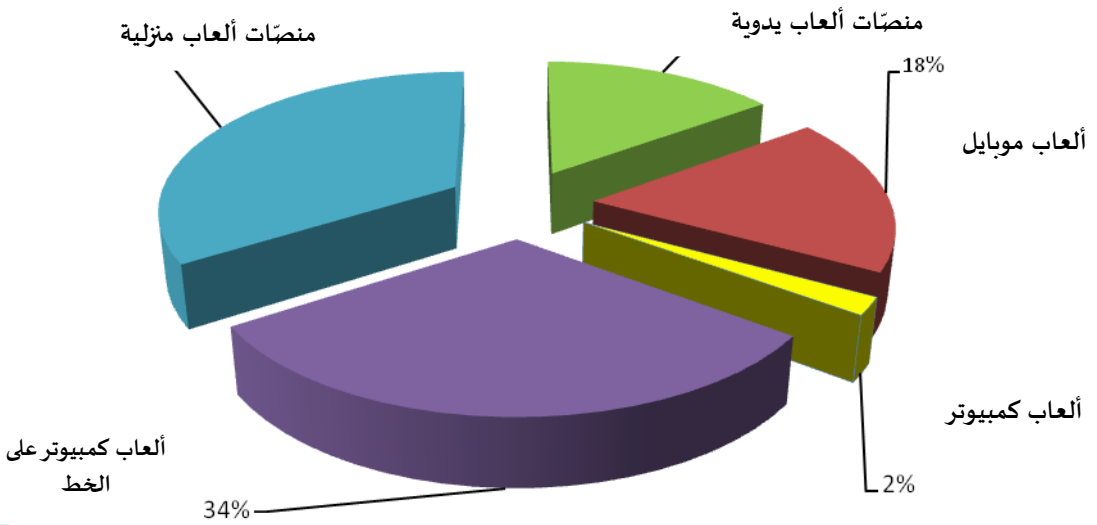
و ضمن هذا المنظور، تجدر الإشارة إلى أنّ هناك ثلاثة نماذج نظرية تفسّر تأثير المحتويات العنيفة لأيّ وسيلة اتصالية ، و يتعلّق الأمر بنظرية التحفيز (stimulation)، و نظرية التنفيس (catharsis) ، و نظرية التعلّم الاجتماعي (apprentissage social) . و عليه ، فإن التطور الكبير لتكنولوجيا ألعاب الفيديو، يجعل من الصعوبة بمكان أن نصل إلى خلاصات قطعيّة عند مراجعة

الدراسات التي تناولت هذه الظاهرة؛ و بخاصة فيما يتعلق بالاستخدامات لهذه الألعاب و السلوكيات العدوانية و النمو المعرفي و التوجه العاطفي للمراهقين .

1.صناعة ألعاب الفيديو : بعض المعطيات الاقتصادية:

تعدّ ألعاب الفيديو بواسطة الكمبيوتر أسرع المنتجات انتشارا في سوق التسلية؛ إذ وصلت مبيعات هذه الألعاب في سنة إلى 11.4 مليار دولار. كماتجاوزت حاليا صناعة العاب الفيديو في الولايات المتحدة الأمريكية الصناعة السينماتوغرافية بنسبة 100%؛ بحيث تصل مدا خيل صناعة ألعاب الكمبيوتر بها ما بين (18-25) مليار دولار سنوياً. و عليه ، فقد أصبحت هذه الألعاب في وقت قصير، نشاطا ترفيهيا أكثر أهمية من مشاهدة التلفزيون أو الذهاب إلى السينما .

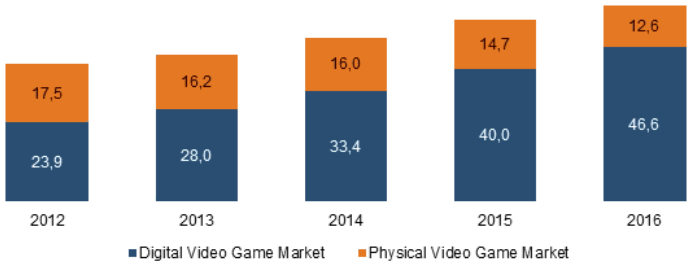
ورغم الركود الاقتصادي العالمي وحالة الارتياب المالي التي تهيمن على الكثير من البلدان في العالم المتقدم، فان هواة ألعاب الفيديو مستمرون في إنفاق مبالغ كبيرة من المال على ألعاب الفيديو؛ بحيث بلغ مثلا حجم صناعة ألعاب الفيديو 65 مليار دولار في عام 2012 مقارنة مع سنة 2010 الذي قدر حجمها بـ62.7 مليار دولار.



الشكل1 : توزيع سوق ألعاب الفيديو في سنة 2015

المصدر:IDATE (DigiWorld Institute)

ويؤكد المختصون في قطاع تكنولوجيا المعلومات بانّ طفرة استخدامات الانترنت وشبكات التواصل والأجهزة الذكية وتطبيقاتها، وسّعت من صناعة هذه الألعاب، وأسهمت في تطويرها على صعيدي الإنتاج والاستخدام أو الاستهلاك، وذلك عندما انتقلت منتجات هذه الصناعة من مجرد ألعاب فردية يمارسها شخص واحد مع جهاز بعينه، إلى ألعاب جماعية تجمع مستخدمين من أكثر من دولة دون اعتراف بحواجز جغرافية. كما منحت أجهزة الهواتف والحواسيب المتنقلة والأجهزة اللوحية صفة تنقل اللعبة مع المستخدم ليستعملها أينما كان ووجد.



الشكل ٢ : تطوّر مداخيل المبيعات الرقمية و الفيزيقية لألعاب الفيديو (مليار أورو).

المصدر:IDATE (DigiWorld Institute)

يؤكد كذلك الخبراء في هذا المضمار بأنّ تعدد المنصات والأجهزة التي تقدّم ألعاب الفيديو، قد أسهم في سهولة إنتاجها، وتخفيض تكاليفها، وفي انتشار استخداماتها. كما أشاروا أيضا إلى أن من أهم تحولات هذه الصناعة هو تطويع الألعاب، لتدخل الحياة اليومية للمستخدمين وتخدمها، و في الوقت ذاته خدمة القطاعات الاقتصادية الأخرى، كالألعاب الرقمية التي تخدم التعليم أو الصحة وغيرها من القطاعات.أما حاليا، فإنّ أبرز توجهات وفرص هذه الصناعة تقوم على ألعاب "On Line" والألعاب الاجتماعية الموجودة على شبكات التواصل الاجتماعي، وألعاب الموبايل، و هي الاستخدامات التي غالبا ما يصطلح عليها بـ (Gamification) والذي يعني دمج الألعاب الإلكترونية في كل مجالات الحياة.ويشير احد منشورات الموقع الإلكتروني للاتحاد الدولي للاتصالات بأن صناعة العاب الفيديو تطورت خلال العقود الماضية من ألعاب يمارسها شخص واحد إلى ألعاب يشارك فيها عدد كبير من

اللاعبين ليشارك فيها ملايين اللاعبين، حيث أصبحت هذه الصناعة نشاطاً تجارياً ضخماً يحقق المليارات من الدولارات.

و مهما يكن، و على غرار هذا التطوّر المذهل لهذه الألعاب، يبقى نشاط التطوير هو النشاط المميّز لأهمّ المؤسسات العالمية التي تعمل في هذا المجال ، بحيث نجد مثلا أنه في فرنسا بلغ نشاط التطوير لدى مؤسسات إنتاج العاب الفيديو حوالي 75 ٪ من مجموع أنشطتها الأخرى . (انظر الجدول الآتي).

الجدول1:أهمّ نشاطات المؤسسات الفرنسية المتخصّصة في ألعاب الفيديو

النشاط	(٪) 2014	(٪) 2015
التطوير	79.1	74.7
عروض الخدمات	4.6	11.0
خدمات أخرى	1.8	5.5
النشر	10.0	4.8
التوزيع	3.6	2.1
مصنّعي الإكسسوارات	0.9	2.1
المجموع	100	100

Source : Baromètre du jeu vidéo en France 2015 – SNJV/IDATE – Septembre 2015.

وترصد دراسة منشورة على موقع (Discover Degital Arabia) واقع استخدام العاب الفيديو في المنطقة العربية، حيث تظهر هذه الدراسة أن معدل نمو استخدام هذه الألعاب في منطقة الشرق الأوسط بلغ في سنة 2011 46.6 %، و أن عدد مرات البحث عن كلمة "ألعاب" على محرك

البحث "Google" في السعودية وحدها بلغ في ذلك العام 24 مليون مرة شهرياً. وفي دراسة أخرى منشورة على الموقع ذاته يظهر بان نسبة مستخدمي "العاب on line" في السعودية تقدر بنسبة 65 % من إجمالي مستخدمي الانترنت السعوديين، فيما تصل النسبة إلى 56 % في مصر، وإلى 46% في الأردن .

2. ماذا نعني بألعاب الفيديو ؟

يعدّ اللعب نشاطا ترفيهيا سواء أكان بدنيا أم معنويا، يخضع لقواعد يحترمها اللاعبون من أجل التَرفيه، المتعة أو التَسلية. و اللفظ مشتق من اللاتينية jocus و يعني التنكيت (من النكتة) Badinage . كما أنّ اللعب هو اختراع و إبداع لا يتوقف عن متابعة التَّطورات الحاصلة في نمط الحياة و مواكبتها. و عليه ، يلاحظ أن ألعاب الفيديو تندرج ضمن هذا المسعى التطوّري من حيث أنّها نشاط موجَّه نحو الترفيه .

في البداية لابد أن نتساءل إذا كان بالإمكان تحديد أطر ميدان بحثي يجمع أشكالا متعدّدة لألعاب مختلفة، تفتقد لوجود قاسم مشترك بينها ، إلاّ فيما تعلّق بكونها دعائم(supports)؟ و مهما يكن ، فإنّ البحث في هذا الميدان لا يحقق تقدما ملحوظا ، و لم يصل بعد إلى مستوى **النمذجة** (Modélisation) والقبول من طرف الجميع. كل ما يمكن فعله حاليا هو محاولة تلخيص تصوّرات مختلفة ، و التساؤل عن طرق تحليل وسائل الإعلام باستعمال أطر للتفكير و التقييم مستوحاة من مجالات علمية أخرى، و ذلك من أجل التنظير لهذه الألعاب

لا يوجد تعريف شامل لألعاب الفيديو ، فقد نحصي العشرات من هذه التعريفات في الأدبيات التي تناولت هذا الموضوع ، وسنقتصر على تقديم البعض منها حتّى وإن كانت في معظمها تركز على الجوانب التقنية التي تحتويها هذه الألعاب ، وما الفرق بينها و بين الألعاب الأخرى و تحديد خصائصها.فألعاب الفيديو هي مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي ، تتضمن بعدا تفاعليًا وصورًا في حالة حركة ظهرت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية ، وهي تشكّل صناعة مزدهرة و متطوّرة. و قد اخترعت العاب الفيديو من طرف جماعات و فرق تطوير تتكوّن من اختصاصات متعدّدة و متباينة من أهمها :

1. المصمّمون المختصّون في إعداد التصاميم و المناظر المحيطة بفضاء اللعب
2. الفنانون المختصّون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، والوحوش، والسيارات...الخ.

3. التقنيون المبرمجون المختصّون في تطوير محرك اللعب و أزرار القيادة، وأجهزة التحكم المختلفة,

وبين التسلية و الرياضة و الثَّقافة ، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين: اللاعبين و كذا الذين يعملون على إنتاج هذه الألعاب و تطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميّزا ، كالصحافيين و المعلنين و غيرهم ؛ وفي المحصِّلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك ظاهرة اجتماعية حقيقية .

إذن ، يظهر أنّ ألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضًا بـ "البرامج المعلوماتية للألعاب (Ludiciels) هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالًا في مجال الألعاب المختلفة ، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم يختلف عن الواقع، و في بعض الأحيان كبديل للعالم له مثل الذي نجده في الأدب أو السينما ؛كما يمكن أن يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي ، و يظهر ذلك على وجه الخصوص في العاب التظاهرات الرياضية أو الحربية .

يرى Natkin أنّ هناك عدَّة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو، فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو و جهاز الفيديو سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين المنصَّة أو عرضة التَّحكم (Console) و جهاز العرض، لذا يفضل البعض الحديث عن العاب إعلام آلي (jeux Informatique).ومن ثمَّ يمكن القول أن لعبة الفيديو هي عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأوَّل هو تسلية مستعمليه وجمهوره.

ويتَّضح من هذا التَّعريف أنه يقصي كل المنتجات التي تستعمل أشكال اللعب لغايات أخرى : تقنيات التعليم أو التدريب أو غيرها[1].وفي الأخير يمكن أن نورد ما اعتبرته الباحثة الفرنسية Sebeyran(2008)أحدث تعريف لألعاب الفيديو، بقولها :

> *« Le jeu vidéo est une activité ludique impliquant une interaction de l'utilisateur avec une interface informatique générant un retour visuel sur un appareil vidéo »* (Sebeyran, 2008 :10).

3. لماذا يلعب الأفراد ألعاب الفيديو العنيفة؟

تُعتبر المُشكلة المتعلقة بمعرفة أثار المحتويات العنيفة السلوك مشكلة قديمة؛ بحيث جلبت دوما اهتمام الباحثين الاجتماعيين. وقد أشارت نتائج بحوثسابقة أنّ التَّعرُّض لمشاهد العنف في التلفزيون:

(1) يُمكن للمشاهد أن يتعلم سلوكيات ومواقف عُدوانية.

(2) يمكن أن تُعزِّز عدوانية العَدائِيّين .

(3) يمكن إضعاف حساسية الأفراد تُجاه العنف وجعلهم غير مُكترثين لمعاناة الآخرين، ويمكنها أيضا إضعاف حساسية هؤلاء الأفراد تجاه القَبُول المتزايِد للعنف في الواقع المَعِيش.

(4) قد تقود إلى إدراك مُحرَّف لواقع قد يبالغون فيه في درجة احتمال انقلابهم إلى ضحايا.

يشير **Malon (1980)** إلى عدة خصائص لألعاب الفيديو، و التي قد تُفسِّر شعبيتها بين الأطفال: الارتياب، الاستجابات السريعة، مستويات متعددة من الصعوبة، المؤثرات الصوتية، وإعطاء النتائج/ النقاط، والإعلان التدريجي عن المعلومات المخفية (**Goldstein،1988**).ولكن يمكن أن يكون العنف واردا في كثير من هذه الطُّرق. ويحاجِجُ هذا الباحث أنه قد يكون من الصعب أن نرى إمكانات في ألعاب الفيديو تحتوي على هذه الخصائص دون الاعتماد على إطلاق النار، والاعتراض، والمطاردة.وبعبارة أخرى، يجادل**Goldstein** بأن العنف هو إلى حدٍّ كبير جزءا من الخصائصالتي يعتقد**Malon (1980)**أنها تجذب الأولاد لألعاب الفيديو.

ويشير **Goldstein(1988)** إلى عنصر التحكم كفارق هام بين ألعاب الفيديو العنيفة والصور العنيفة على شاشات التلفزيون والسينما، مُوضِّحا أن سيطرة اللاعبين على ما يحدث على الشاشة، يُعطيهم سيطرة متزايدة على حالاتهم العاطفية أثناء اللعب. وأشار **Goldstein(1988)** إلى أن الدراسات أظهرت أن السيطرة المُتَصوَّرة على الأحداث تُقلل من الاستجابات العاطفية والمُجهِدة تُجاه هذه الأحداث. وعليه، فإن السيطرة على ما هو على الشاشة وزيادة التحكم في الحالة العاطفية قد يُساعدان على تفسير سبب شعبية ألعاب الفيديو العنيفة.

لاحظ **Jansz (2005)** في أبحاثه أن العديد من الدراسات حاولت استكشاف آثار المحتوى العنيف للألعاب على السُّلوك، لكن في حقيقة الأمر، القليل منها فقط من دَرَس فِعْلا لماذا يلعب

الناس هذه الألعاب في المقام الأول؛ إذ أشار أنّ الألعاب العنيفة تُوفِّر بيئة فريدة من نوعها والتي يُمكِن فيها عُموما، استكشاف العواطف بِطُرُق يستحيل استعمالها في الحياة الواقعية. بالنسبة لـ **Jansz (2005)**، فإن لعبة الفيديو تسمح لِلَّاعب اختبار عواطف وهُويات مُتنوِّعة، ممَّا قد يساعده على التعامل مع عدم الشُّعور بالأمن في مرحلة المراهقة من حياته.

3.1. تفضيل ألعاب الفيديو العنيفة :

هناك مجموعة متنوعة من أنواع ألعاب الفيديو المتاحة حاليا. يصف Bushman & Funk (1996) ست فئات من ألعاب الفيديو (**انظر الجدول 1**). معظم ألعاب الفيديو التي تم بيعها (44٪) هي ألعاب مُصنَّفة على أنها لأعمار من السن 3 فصاعدا، بينما نسبة صغيرة فقط (6٪) هي ألعاب تحمِل شهادة 18+(Byron 2008). ومع ذلك، وحتى ألعاب الفيديو التي تحتوي على شخصيات من صنف الرسوم المتحركة، والتي تُعتبر مُوجَّهة ومُصنَّفة من قبل أهل الاختصاص كألعاب مُناسِبة للجمهور العام، بما في ذلك الأطفال والمراهقين، فإنها تحتوي على محتوى عنيف. وقد تم التوصُّل إلى أن ما يصل79 ٪إلى غاية 85٪ من ألعاب الفيديو ذات محتوى عنيف(Dill *et al.*, 2005). ورغم وجود ألعاب تعليمية وألعاب فيديو "تدريب الدماغ"، فإن ما يُقارب 50٪ من الألعاب المُفضلة عند الشباب تحتوي على العنف وكثير من الأطفال والمراهقين صرَّحوا بأنهم لعبوا ألعابا مصنفة +18 (Bushman & Funk, 1996)

الجدول 2: أصناف ألعاب الفيديو وأوصافها

الصنف	وصف الصنف
التسلية العامة	قصة أو لعبة بدون عنف أو تدمير
التربوي	تعلُّم معلومات جديدة أو إيجاد طرق جديدة لاستعمال المعلومات
العنف الخيالي	على لشخصيات الكرتونية أن تُصارع أو تُحطم أشياء وتتجنب أن تُقتل أو أن تُدمَّر أثناء محاولتهم بلوغ الهدف أو إنقاذ أحدهم أو الهروب من شيء.

الرياضة غير العنيفة	الرياضة بدون مصارعة أو تهديم
الرياضة العنيفة	الرياضة مع المصارعة أو التهديم

Source : (Bushman& Funk, 1996).

كشفت عدد من بحوث المجموعات المحورية (Focus Groups)، أن ألعاب الفيديو هي وسيلة بحتة للتسلية. كما أشارت إلى عوامل أخرى تدفع الى استخدامها، مثل الإثارة والتحدي والمنافسة، وكونها أيضا وسيلة تجنب الملل والمشاكل والإجهاد وإدارة المزاج وتعزيز وتحقيق مهام تنموية، وكذا المشاركة في أنشطة الخيال والتفاعل الاجتماعي (Funk, Chan and al., 2006 ; Curtis, 2006 ; Raney, Smith & Baker, 2006 ; Salisch and al., 2006 ; Sherry and al., 2006).

ومهما يكن، فإن هناك حد أدنى من البحوث المُوجَّهة تحديدا إلى فهم جاذبية ألعاب الفيديو العنيفة. غير أن سبب جاذبية هذه الألعاب كان محل تركيز بحث ونقاش مِهنِيِيْن (1999 ,1988، Goldstein). تفترض نظرية التَنفيس أن ألعاب الفيديو هي جذابة لأنها بمثابة تحرير لشحنة العدوانية و أن اللعب بها يؤدي إلى الاسترخاء، وبالتالي، يقلل أيضا من السلوكيات العدوانية (Kestenbaum &Weinstein, 1985). هناك بعض الأدلة التي تدعم هذه النظرية (على سبيل المثال Colwell &Kato, 2005). ويشير باحثون آخرون إلى أن الأطفال والمراهقين يسعون إلى لعب ألعاب الفيديو العنيفة لحاجتهم إلى خبرات جديدة وإلى إثارة فسيولوجية (Aluja, 2000 ; Hind, 1995 ; Raney et al., 2006 ; Slater, 2003).

ويرى McCauley (1998) أن السياق الترفيهي يقوم بتعديل القلق، الذي عادة ما يرافق الصور العنيفة، إلى حالة عامة من الإثارة التي تُحقِّق بعض المُتعة. في الواقع، أفاد المشاركون في المجموعات المحورية أنهم يتمتعون بالانخراط في النشاط المعادي للمجتمع خلال اللعب مثل التحدي الشديد للسلطة وخرق القوانين (Funk et al., 2006). علاوة على ذلك، يرى **Jansz (2005)** أن ألعاب الفيديو العنيفة هي ألعاب جذابة للمراهقين، وللذكور على وجه خاص، لأنها تُوفِّر لهم فرصة تجربة معايشة مشاعر مختلفة ومتنوعة مثل الغضب والخوف...الخ.

وبالنسبة للأطفال والمراهقين، فمن الأرجح أن ألعاب الفيديو ذات المحتوى العنيف هي ألعاب جذابة لمختلف الأفراد لأسباب مختلفة. ومع ذلك، يبدو أن التجربة الشخصية قد تكون المُتغيّر الرئيس في المسألة. وجدت **Cantor (1988)** أن الأطفال قساة القلب الذين كانوا أكثر عرضة للعنف يميلون إلى البحث عن الإثارة المستمرة في حين يبحث الأطفال القلِقُون والانفعاليُّون عاطفيًّا عن التحكم في التجارب المُثيرة للقلق. وهذا ما يُشير إلى أن الأفراد الذين يتعرضون لمستويات أعلى من العنف في الحياة الواقعية قد يلعبون ألعابا عنيفة نتيجة لهذا التعرض. إذن، فمن الواضح أن هناك حاجة إلى المزيد من الدراسة لفهم جاذبية ألعاب الفيديو العنيفة.

3. 2. ألعاب الفيديو العنيفة و آثارها

مع تزايد هذا الانشغال، بدأ الباحثون في دراسة تأثير ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على الأفراد. وقد أثبتت العديد من الدراسات، سواء كانت دراسات تلازمية أو تجريبية، أنه قد يكون لألعاب الفيديو العنيفة مجموعة واسعة ومتنوعة من الآثار السلبية على اللاعبين بما في ذلك العدوانية المتزايدة. وقد أثبتت هذه الدراسات أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة تزيد من السلوك العدواني والإدراك العدواني والإثارة الفسيولوجية والعاطفة العدوانية وانخفاض السلوك المساعد.(e.g., Anderson&Dill,2000; Anderson, Gentile, & Buckley, 2007a,b,c; Cooper & Mackie, 1986; Wallenius, Punamäki,&Rimpelä,2007, Calvert &Tan,1994; Kirsh, 1998; Ballard &Wiest,1996; Fleming&Rickwood,2001; Lynch,1999, Fleming & Rickwood,2001; Scott,1995; Ballard & Lineberger, 1999; Silvern &Williamson, 1987).

هناك العديد من النظريات والآليات المتعلقة بكيفية تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على الزيادة في العدوانية والعنف (انظر الجدولين 2 و 3). النظرية السائدة حاليا في هذا المجال هو نموذج العدوان العام (GAM) الذي اقترحه Anderson وزملاؤه (e.g. Anderson & Bushman, 2002; Anderson &Huesmann, 2003; Carnagey& Anderson, 2003) والذي يجمع بين معظم النماذج السابقة من العدوانية.

(e.g.,Anderson,Deuser,&DeNeve,1995;Anderson&Dill,2000;Bandura,1983;Berkowitz ,1990; Crick & Dodge, 1994; Geen, 2001; Huesmann, 1986, 1998; Lindsay &

Anderson,2000; Zillmann, 1983).

الجدول 3: النظريات المفسرة لآثار ألعاب الفيديو العنيفة

النظرية	وصف النظرية
نظرية التعلم الاجتماعي (Bandura, 2001 ; Calvert & Tan, 1994)	يتم تعلم العدوانية عن طريق ملاحظة السلوكيات العدوانية عند أبطال ألعاب الفيديو. يتم إدماج هذه السلوكيات في مرجع السلوكيات للفرد ثم تُؤخذ من المرجع ويتم عرضها. أكثر من ذلك، قد يُشكل الحصول على درجات عليا والتغلب على الأقران تشجيعا للمزيد من العدوان عن طريق تعزيز السلوكيات.
نظرية الإثارة (Ballard &Wiest,1996;Tannen baum & Zillmann, 1975)	لعب لعبة فيديو مثيرة قد يُسبب زيادة في العدوانية لدى اللاعبين الذين لديهم استعداد للعدوانية أو الغاضبين الذين يسبب تزايدا عاما في الطاقة والحدة. حسب هذه النظرية، نتوقع من ألعاب الفيديو العنيفة ان تزيد العدوانية بحضور الغضب من مصدر آخر.
نظرية "التحضير المعرفي ونموذج معالجة المعلومة الاجتماعية (Berkowitz, 1984;Dodge& Crick, 1990; Kirsh, 1998)	تُفعل ألعاب الفيديو العنيفة البنية المعرفية ذات الصلة، مُرجِّحة أن تُعالج المعلومات الداخلة في إطار "العدوان"، مع إمكانية زيادة في السلوك العدواني. مثلا، إذا أُثيرت الأفكار العدوانية لأحدهم فمن المحتمل أن يُفسر السلوك الغامض على أنه سلوك عدواني وبالتالي يستجيب على هذا الأساس.
نظرية التنفيس (Kestenbaum&Weinstein, 1985)	يمكن لألعاب الفيديو العنيفة أن تُوفِّر منتجا آمنا للأفكار والأحاسيس العدوانية.
نظرية تخفيف الدافع (Rubin, 1994)	تقترح نظرية الدافع أن البشر ولدوا مُزودين بحاجات وأنه يتم خلق حالة احتقان سالبة عندما لا تُشبع هذه الحاجات. عندما تُشبع حاجة، يتم تخفيف الدافع ويرجع الجهاز العضوي إلى التوازن والارتخاء. وبالتالي، قد تكون ألعاب الفيديو

	العنيفة مُفيدة في إدارة الدوافع العدوانية بحيث يمكن للأفراد لعب ألعاب الفيديو العنيفة لتحقيق توازن عاطفي عن طريق الإثارة والاسترخاء.
نموذج العدوان العام (Anderson &Dill, 2000)	تشمل هذه النظرية التعلم الاجتماعي والإثارة ونظريات معالجة والتغيرات الفردية والظرفية. ترى هذه النظرية أنه يمكن للتعرض لألعاب الفيديو العنيفة أن يُجهّز الأفكار العدوانية، وأن يزيد في الأحاسيس العدائية أو أن يزيد في الإثارة مؤديا إلى زيادات قصيرة المدى في السلوكيات العدوانية. تنتج زيادات طويلة المدى في السلوكيات العدوانية عندما يؤدي لعب ألعاب الفيديو إلى تغيُّرات في البنيات المعرفية المتعلقة بالعدوانية أو "سيناريوهات" أحداث والتي تُوجه الاستجابات السلوكية.

Source : Bushman & Funk, 1996).

الجدول 4: الآليات المفسرة لأثر ألعاب الفيديو العنيفة

الآلية	وصف الآلية
التعلم بالملاحظة	بعد ملاحظة سلوك الآخرين، يتم إدماج هذه السلوكيات في المرجع السلوكي للفرد
المُحاكاة	تُؤخذ السلوكيات المُتعلمَة من المرجع ويتم استظهارها
تطوير "المُخطط"	تتطور بُنيات المعرفة عن التنظيم النموذجي للتجربة اليومية كطريقة لإدارة المعلومة بطريقة فعالة.
تطور "السيناريوهات"	تتطور أنواع معينة من المخططات للأحداث لتُوجّه ردات الفعل السلوكية
التحضير	تُنشط الوسائط الإعلامية العنيفة المخططات العنيفة
أتمتة (جعلها اوتوماتيكية-المترجم-) المخططات العنيفة	التحضيرات المتكررة للمخططات العنيفة تجعلها في المتناول بشكل دائم.
الإثارة	تحدث الإثارة لفسيولوجية كرد لمُنبهات مُعينة. المُنبه العدواني يُسبب إثارة عدوانية
تحويل الإثارة	الإيعاز السيئ مصدر الإثارة العدوانية قد يؤدي إلى العدوانية
التخدير المعرفي	المعتقدات التي مفادها أن العنف أمر مألوف وعادي يُقلل من احتمال أن يكُفَّ التقييمُ الأخلاقيُّ العدوانيةَ.

التخدير العاطفي	تبلد الاستجابة العاطفية للأعمال أو التجارب العنيفة يُقلل من احتمال أن يكف التقييمُ الخلقيُّ العدوانيةَ.

Source : (Bushman& Funk, 1996).

ومهما يكن، وانطلاقا من نموذج (GAM)، فإن السلوك العدواني مبني إلى حدٍّ كبير على تعلم وتطبيق البِنيات المعرفية ذات الصلة بالعدوانية وتفعيلها، المُخزنة في الذاكرة، والمعروفة باسم المخططات المعرفية. ويمكن تقسيم العمليات النفسية التي تربط التعرض للعنف مع زيادة لاحقة في السلوك العدواني إلى تلك التي تُنتج تغيُّرات فورية ولكنها تغيُّرات عابرة، وتلك التي تُعطي نتائج متأخرة ولكنها دائمة .

يؤكد نموذج (GAM) أن إدخال المُتغيرات والمسالك والنتائج تتفاعل بطريقة دورية للتأثير على السلوك العدواني. وبالتالي، قد يكون للتعرض للعنف في ألعاب الفيديو تأثير مباشر في زيادة السلوك العدواني بجعل المدارك العدوانية (بما في ذلك الأفكار والتوقعات والتَّحيُّزات العدوانية والسلوكية المُتَعلَّمة سابقا، عن طريق زيادة الإثارة. ومن خلال إقامة حالة وجدانية عدوانية أو من خلال تعليم اللاعبين كيفية الاعتداء (تقليد الأفعال). يمكن أن تؤدي كل هذه إلى اتخاذ إجراءات متهورة، وربما إلى سلوك عدواني خلال لقاء اجتماعي معين.

تشمل الآثار طويلة الأجل أيضا عمليات التَّعلم. منذ ولادتهم، يتعلم البشر كيفية الإدراك والتفسير، والحكم والاستجابة للأحداث في البيئة المادية والاجتماعية (Bandura,1973). تتطور بِنيات مختلفة لمعرفة هذه المهام مع مرور الوقت، وتستند إلى خبرات بما في ذلك الملاحظات الحقيقية والتفاعل مع الآخرين (أي في الأسرة أو المجتمع) وكذا الملاحظات المُتَصَوَّرة (أي، في ألعاب الفيديو) (Bandura,1973).

وفقا لنموذج (GAM)، فإن التعرض المتكرر للعنف يؤدي إلى تعلم وتكرار وتعزيز بِنيات معرفة ذات صلة بالعدوانية. وبالتالي، فإن الشخص يُطوِّر معتقدات ومواقف عدوانية، ومخطط إدراك، وتوقعات وسلوك ويصبح منزوع الحساسية تُجاه العدوانية. إن التعرض للعنف يُغير البِنيات المعرفية للشخص،ومع التدرب عليها، فإنها تصبح أكثر تعقيدا، متباينة ويصعب تغييرها. ونتيجة لذلك، ووفقا لهذا النموذج، سيكون هناك تغيُّر طويل الأمد في شخصية الشخص العدواني نتيجة التعرض للعنف

في ألعاب الفيديو، مما يجعله أكثر عدوانية.و باستخدام هذا النموذج نستطيع القول بأنه يمكن لألعاب الفيديو أن يزيد كلاً من العدوانية الواعية والانفعالية تبعا لطبيعة لعبة الفيديو. فعلى سبيل المثال، في اللعبة الكبرى لسرقة السيارات ، أين يستخدم أشخاص سلوكيات عدوانية لسرقة أشياء، هذا يمكن أن يزيد من احتمالات حصول العدوان الواعي من خلال عدة آليات منها: نمذجة السلوكيات وتطوير أو تهيئة السلوكيات المُتَوقَّعة. وبالمِثل، فإنه يُمكن لِلَعب لُعبة المصارعة مثل(Smackdownvs 2010)أن يزيد من احتمالات العدوان الانفعالي من خلال زيادة الإثارة العدوانية.

4. الآثار العدوانية أثناء التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على المديين القصير والبعيد

4.1.الآثار على المدى القصير

لقد تم انجاز العديد من الأبحاث التي انطلقت من الحقل الذي ينظر إلي الكيفية التي تقوم من خلالها العاب الفيديو العنيفة بالتأثير على عدوانية الأشخاص .بينما كشفت أبحاث أخرى عن اثر التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على المدى الطويل ، في حين اتجهت أبحاث أخرى لتحديد الآثار الآنية و الفورية الناجمة عن التعرض لهذه الألعاب العنيفة ، هذا ما ذكره Anderson في احد أبحاثه و الذي يعتبر واحدا من الأسماء الكبيرة و البارزة في حقل أبحاث العاب الفيديو ، حيث أنجز العديد من الدراسات حول الآثار الفورية لألعاب الفيديو العنيفة .(Anderson et Barthalow.2002.Anderson et Dill 2000.Anderson et Swing 2007)

في سنة 2000 أجرى الباحثان Anderson و Dillتجربتين حول الآثار الممكنة لألعاب الفيديو العنيفة على التفكير و المشاعر و السلوك العدواني ، تم استعمال ما اسماه الباحثان التقرير الذاتي للمستخدمين self report ليتم جمع المعطيات حول موضوع العاب الفيديو الخمسة المفضلة من المشاركين في هاتين التجربتين . و من الأسئلة المطروحة: اذكر عدد المرات التي غالبا ما تستعمل فيها هذه الألعاب ؟ و ما هو الوقت الذي تقضيه في اللعب ؟

كما اعتمد الباحثان أيضا في دراسة أخرى تقنية التقرير الذاتي لجمع معطيات أخرى تتعلق بقياس السلوك العنيف و العدوان عند الهيجان و الانحراف . و لقد وجدا أن ثمة علاقة ايجابية بين العاب الفيديو العنيفة و الانحراف و السلوك العدواني.

و في التجربة الثانية كان هناك مشاركين في العاب فيديو عنيفة مثل : لعبة (wollfenstien) ، والعاب أخرى غير عنيفة مثل: mystاستخدم فيها الباحثان مسار زمني لردة الفعل التنافسية لقياس

حجم الوقت الذي يستغله المشاركون في اللعبة حيث يقومون بإحداث أصوات عالية و صاخبة عند الخسارة و من ثم قياس العدوانية لديهم.

لاحظ Anderson و Dill أن المشاركين الذين استخدموا ألعاب الفيديو العنيفة قد قاموا بإقصاء منافسيهم لمدة زمنية طويلة و معتبرة مقارنة باللاعبين الذين استعملوا الألعاب غير العنيفة ، و من النتائج التي توصلا إليها أن التعرض إلى العاب الفيديو العنيفة يجعل من الأفراد عدوانيين على المدى القصير و البعيد .

بينما قامت دراسات أخرى باختبار بعض الافتراضات المتعلقة بآثار التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على المدى القصير. ففي هذه الدراسة تم اختيار 47 طالبا و بطريقة عشوائية لاختيار لعبة ذات محتوى قتالي عنيف أو لعبة غير عنيفة (PGA دورة رياضية) و لمدة 10 دقائق.و بعد التعرض تبين أن اللاعبين حاولوا معرفة ردة الفعل – خلال مدة زمنية معينة- حيث قام المشاركون بتحديد مستويات العقوبة للعبة القتالية أثناء المشاركة في اللعبة . كما أوضحت النتائج أن المشاركين الذين اختاروا لعبة القتال Mortal Kombat قد اخضعوا الآخرين إلى مستوى مرتفع من العقوبة مقارنة بالذين اختاروا اللعبة الرياضية (Anderson & Barthalow, 2002).

و في سنة 2003 قام كل من Anderson و Murphy بتجارب أخرى لمعرفة الآثار العدوانية على المدى القصير من خلال تعرض بعض الإناث لألعاب الفيديو العنيفة حيث تم اختيار91 مراهقة و بطريقة عشوائية حيث تختار كل واحدة بين لعبة عنيفة (قتال في الشارع Street Fighter) يكون بطلها إما شخصية نسائية أو رجالية ، أو لعبة غير عنيفة (Oh , No , More , Lemmings). و بعد 20 دقيقة من اللعب قامت المشاركات بتقييم مستواهن من العدوان من خلال ملئ الاستبيان الذي وضعه الباحثان لقياس دافعية الانتقام .

و بينت الدراسة إن المراهقات اللواتي لعبن واحدة أو اثنين من اللعب العنيفة قد اظهرن مستوى عال من العدوانية مقارنة بأولئك اللواتي لعبن لعبة غير عنيفة. كما بيّنت نتائج هذا الاستبيان أن المراهقة التي اختارت شخصية نسائية لديها مستوى أعلى من العدوانية و الدافع للانتقام من التي تقمصت دور شخصية ذكورية .

لا تظهر هذه النتائج فقط أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤثر على المدى القصير على الدافع للعدوانية لدى المراهقات ، و إنما – و هو الجديد في هذه الدراسة- أن النوع Gender يتوسط هذه العلاقة الموجودة بين اللعبة و اللاعب .

و في سنة 2007 نشر Anderson و Swing مقالا استعرضا فيه مختلف التجارب والدراسات التي دلت على أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يرتبط ارتباطا وثيقا بالعدوانية. كما أظهرهذاالبحث الجوانب المختلفة للأطروحات المرتبطة بهذه الإشكالية . و بغض النظر عن الجدال القائم حول المنهجية المعتمدة و المعيار المستخدم في القياس ، فإن هذه البحوث تكاد تجمع و باستمرار إن استخدام العاب الفيديو العنيفة يجعل الأشخاص أكثر عدوانية .

4.2 .الآثار على المدى البعيد

في دراسة طويلة و حديثة أرادت أن تقيم العلاقة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني في عدد من المدارس الثانوية شملت 1429 تلميذ كندي .خلص الباحثون في هذه التقارير إلى أن المشاركين الذين لعبوا – في اغلب الأحيان - العاب فيديو عنيفة و طيلة المرحلة التي قضوها في الثانوية زادت من معدل الجنوح و العدوان لديهم مقارنة بأولئك الذين يلعبون – عادة في اغلب الأحيان- العاب فيديو غير عنيفة (Aldachi , Good and Willoughbh, 2012).

في دراسة أخرى أجريت بمدينة ألمانيا التي حاولت التحقق من الآثار المترتبة عن التعرض لألعاب الفيديو على مدى سنتين (**02**). شملت العينة عددا من تلاميذ السنة الثانية ثانوي بعدد من المدارس الألمانية .و قد خلص الباحثون إلى نتائج مفادها أن التعرض لوسائل الإعلام العنيفة يظهر التأثير الواضح لهذه الوسائل على مدى هذه الفترة من البحث ، خاصة عندما تؤخذ عوامل الخطر الأخرى بعين الاعتبار (Buschiny , Karahe , and Moller 2012).

يؤكد Anderson أن كل الدراسات الممتدة في الزمن (longitudinal) لألعاب الفيديو العنيفة تعتبر أداة تنبأ أو مؤشر للسلوك العدواني.و بالرغم من أنّ الدراسة الحالية لا تبحث عن تأثيرات التعرض على المدى الطويل لألعاب الفيديو العنيفة، لكن يبقى من المهم أن نعتبر أن التعرض المستمر لألعاب الفيديو العنيفة قد يكون له تأثير مزمن chronic أكثر مما تظهره اختبارات الدراسات عن تأثيرات قصيرة المدى للسلوك العدواني

خلاصة

و مهما يكن، تبين من النظريات التي حاولت أن تفسر العلاقة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة و العدوانية على المدى القصير و البعيد على حد سواء ؛بحيث خلصت الأبحاث السابقة إلى نتيجتين :

أولا : النموذج العام للعدوان the General Aggresion Model (GAM) .

ثانيا : نظرية التعلم الاجتماعي و العدوان لـ **Bandura**

و حسب النموذج العام للعدوان GAM آن هناك ثلاث مراحل حرجة تشارك في أي حادث عنيف :

1- وجود الشخص و المؤثرات الاجتماعية
2- تأثير الحالة الداخلية للشخص بما في ذلك الإدراك و الاستثارة .
3- تقييم نتائج عملية اتخاذ القرار (Anderson , Bushman and Dewall 2011)

و وفقا لنموذج GAM فان التعرض لوسائل الإعلام العنيفة (العاب الفيديو) يدعّم ويقوي الأفكار و المشاعر العدوانية مما ينعكس على الأخلاق الشخصية للفرد .

بينما تفترض نظرية التعلم الاجتماعي و العدوان لصاحبها**Bandura** أن الأشخاص لا يولدون عدوانيين بطبيعتهم ، و لكنهم يتعلمون ذلك عند ملاحظة الآخرين و الانخراط معهم في أعمال عدوانية عنيفة (Bandura , 2000) . و اعتمادا على نظرية **Bandura** فان اللاعبين يلاحظون و يشاركون أثناء استخدامهم لألعاب الفيديو هذه الأفعال و من ثمّة يمكن لهم أن يتعلموا العنف و يقلدوه .

قائمة المراجع :

المراجع باللغة العربية

- بشير نمرود : العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين، ماجستير جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية. الجزائر، 2008.
- فلاق أحمد، الطفل الجزائري و العاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات، رسالة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال 2005، ص 101
- مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال 2012 ص 60-61

المراجع باللغة الأجنبية

- Anderson, C.A. , Bushman, B.J , and C. Nathan DeWall The General Aggression Model: Theoretical Extensions to Violence. Psychology of Violence 1(3):245-258 · July 2011
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. New York, NY, US: Oxford University Press.
- 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*(4), 772-790.
- Anderson, C.A. and Bushman, B.J. (2002) Human aggression. Annual Review of Psychology, 53, 27-51. doi:10.1146/annurev.psych.53.
- Bandura, A. (2000). Social cognitive theory. In A. E. Kazdin (Ed.), *Encyclopedia of psychology*. New York: Oxford University Press.
- Bandura, A. (2000). Health promotion from the perspective of social cognitive theory. In P. Norman, C. Abraham, & M. Conner (Eds.), *Understanding and changing health behaviour* (pp. 299-339). Reading, UK: Harwood.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall
- Bandura, A. (1973). Institutionally sanctioned violence. *Journal of Clinical Child Psychology*, *2*, 23-24.
- Bandura, A. (1973). Social learning theory of aggression. In J. F. Knutson (Ed.), *The control of aggression: Implications from basic research*. Chicago: Aldine.
- Craig A Anderson and Bruce D Bartholow Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. Journal of Experimental Social Psychology 38(3):283-290 · May 2002
- Teena Willoughby, Paul J. C. Adachi, Marie GoodA longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. Dev Psychol. 2012 Jul;48(4):1044-57.