

تعرّض المستخدم السعودي للمحتوى العنيف وعلاقته

باتجاهاته أمام العنف

دراسة استكشافية مسحية

إعداد/

بدرية العبيد _ معيد بقسم الإعلام/كلية الآداب/ جامعة الملك سعود

آلاء باهيري _ محاضر بقسم الإعلام/كلية الآداب/ جامعة الملك سعود/طالبة دكتوراه في

جامعة الإمام محمد بن سعود

2016/1437

مقدمة:

قد تكون شبكات التواصل الاجتماعي بخصائصها التقنية من أبرز ما يبرز تكثف المحتوى على الإنترنت، فحرية امتلاك المنصات المستقلة وإتاحتها لأعداد هائلة من المستخدمين حول العالم بكل اللغات، والإمكانات التقنية التي تتوفر عليها هذه الشبكات في أول عمرها حين كانت مواقع والآن بعدما تحولت إلى تطبيقات، بالإضافة إلى توفر الأجهزة الذكية وتطور تقنيات التصوير والالتقاط وإتاحتها لكثير من المستهلكين والمستخدمين حول العالم، كل هذا أدى إلى لحظة نوعية غير مسبقة من تضخم المحتوى، أدت بدورها إلى تغيير معايير النشر وأخلاقياته.

والمحتويات العنيفة التي تتراوح من مرحلة المقاطع والصور التي تصوّر أفعالا عنيفة كالإيذاء أو التنمر أو العنف الأسري أو التخريب، ومرورا بالمحتويات الإباحية، ووصولاً إلى مرحلة الصور البالغة الدموية لضحايا الحروب أو اللجوء والفقر ومشاكل سياسية عميقة أخرى، كلها أصبحت متاحة ومتداولة بين المستخدمين من كل الأعمار نتيجة حتمية لحرية النشر وصعوبة تتبع مصدر المعلومة، بالإضافة إلى صعوبة التعرف الآلي على طبيعة المحتوى العنيف دون مشاركة وتبليغ المستخدمين الآخرين.

وإذ نعرف أن المستخدم السعودي قد يتعرض حتما لهذا المحتوى العنيف، وبشكل غير مسبوق في تاريخه، يمكننا أن نطرح السؤال عن إمكانية أن يؤدي هذا التعرض المقصود أو غير المقصود إلى تشكيل نزعة من اللامبالاة أمام العنف، أو حتى إلى تبني العنف بأشكاله لفظيا كان أو محسوسا.

مشكلة الدراسة:

أصبحت المنصات المستقلة التي تتكاثر على شبكات التواصل الاجتماعي مصدرا للمحتويات المرئية بدون رقابة ولا ضوابط للنشر ، وأصبح هذا فرصة لتفاقم مشكلة المحتويات العنيفة التي تتراوح من مستوى المشاهد الدموية الفادحة التي تظهر ضحايا الحرب ومرحلة المشاهد التي تعرض العنف الأسري أو العنف في الشارع محسوسا كان أو لفظيا. لذا فإن هذه الدراسة تحاول الإجابة عن التساؤلات التالية:

هل تكاثر هذه المحتويات أدى إلى نشوء شعور عام بالتبلد أمام العنف؟

هل أدى تكثف المحتوى العنيف إلى تبني العنف كفكرة مقبولة تظهر في اللغة وفي التصرفات الفردية؟

أهداف الدراسة:

- 1/ تستهدف الدراسة تسجيل ملاحظات بخصوص حجم وطبيعة تعرّض المستخدم السعودي للمحتوى العنيف.
- 2/ تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف وجود علاقة ما بين استهلاك المحتويات العنيفة في شبكات التواصل الاجتماعي وما بين التطبيع مع العنف / أو ماهية ردة الفعل تجاه التعرض للعنف لدى المستخدم السعودي.
- 3/ تستهدف الدراسة ربط الملاحظات المتعلقة بالتعرض للمحتوى العنيف بمتغيرات ديموغرافية مثل النوع الاجتماعي والعمر والدخل والانتماء المناطقي والقبلي والآيديولوجي.
- 4/ تستهدف الدراسة ربط اتجاهات المستخدم السعودي تجاه المحتوى العنيف بطبيعة المحتوى من حيث هو تمثيلي أو واقعي.

أداة الدراسة:

سيتم تصميم استمارة مسح جمهور بموجبها يتم الإجابة عن الأسئلة التالية:

- 1/ ما حجم تعرّض المستخدم السعودي للمحتويات العنيفة؟
- 2/ ما التطبيقات الأكثر عرضاً للمحتوى العنيف؟
- 3/ ما المحتويات العنيفة التي يتعرّض لها السعوديون على شبكات التواصل الاجتماعي؟
- 4/ هل لاحظ المستخدم تغييراً في موقفه تجاه المحتوى العنيف بعد طول تعرّضه للمحتويات العنيفة؟
- 5/ ما طبيعة تعرّض المستخدم السعودي للمحتوى العنيف؟ وهل هناك عوامل (ديمغرافية/ آيديولوجية) تتحكم في اتجاه المستخدم أمام المحتوى أم لا؟
- 6/ هل تختلف اتجاهات المستخدم السعودي أمام المحتوى العنيف حين يعرف أنه تمثيلي أو واقعي؟

الإطار النظري و الدراسات السابقة

العنف على الشاشات وانعكاساته على الواقع، مشكلة قديمة:

التساؤل عن طبيعة الآثار التي تحدثها المحتويات العنيفة على المشاهدين والمستخدمين ليس جديداً، فقد طرح العالم النفسي فريديك وورثوم عام 1950م كتاباً بعنوان (غواية البراءة) طرح فيه اتهاماً مباشراً للرسوم الكرتونية (الكوميك) بتحريكها نوازع عدوانية في نفوس المستهلكين من الفئات الأصغر سناً، ورغم أن هذا الاتهام مازال محط الفحص والتمحيص منذ ذلك الحين، إلا أن تحميل تصاعد موجة العنف والعدوانية بين الفئات الأصغر سناً على الإعلام بات موضوعاً رائجاً، خصوصاً وأن الإعلام سوق متجددة وبالغة التنوع (Etchells, 2013) فقد تتالت و منذ الستينات الدراسات التي تفترض أن المشاهد يقلد ويحاكي العنف الموجود في التلفاز، و أن مشاهدة المحتوى التلفازي العنيف يجعل العنف من السلوكيات المقبولة، مما دفع جربنر مؤسس نظرية الغرس الثقافي إلى بناء نظريته التي تفترض أن المشاهد لا يحاكي ما يشاهده في التلفاز، وإنما هي مجرد وسيلة لحكاية الواقع، وبالتالي فإن المشاهد الذي يتعرض للمحتوى العنيف سيعتقد أن العالم كذلك. (Stephen W. Littlejohn, Karen A. Foss, 2009). و قد ظهر الاهتمام في نهاية القرن بنوع آخر من أنواع المحتوى الإعلامي العنيف، ألا وهو التغطيات الإخبارية للحروب، و خصوصاً بعد حرب الخليج عام 1991، و بعد أحداث 11 من سبتمبر وحرب العراق، حيث تناولت العديد من الدراسات الخطاب الإعلامي العنيف، و كيفية تطبيقه لدى المتلقي عبر نوع الخطاب المقدم. و تناولت بعض الدراسات الثقافية الصلة فيما بين التغطيات الإخبارية العنيفة، وصلتها بالواقع، و تعرض المتلقي لها كمادة إعلامية غير متصلة بواقعه، بل أشبه ما تكون كأي محتوى إعلامي آخر. كذلك فإن بعض الدراسات قدمت فرضية بأن الإعلام يقدم العنف كظاهرة طبيعية بشرية مقبولة. ويساهم الإعلام في جعل العنف على أرض الواقع مقبولاً عبر خطابه، بل ويجعل التاريخ أكثر عنفاً مما كان عليه عبر التركيز على المعارك والحروب فيه، كذلك فإنه قد يقدم نوعاً محدداً من التواصل العنيف بين الحضارات.

وإذا كانت الدراسات الأولى قد أجريت على قوالب إعلامية تعتبر بسيطة ومحدودة الانتشار (الكوميك) مقارنة بالقوالب والأوعية الفائقة التي يتعرض لها الشباب في عصرنا الحالي، فإن التساؤل حول وجود

علاقة ما بين استهلاك العنف على الشاشات وما بين إعادة إنتاجه على شكل تصرفات عدوانية في العالم الواقعي هو تساؤل منطقي، إذ يتعرّض المستخدم المعاصر للشاشة ومحتوياتها في سن أبكر مما كان عليه الجيل السابق، وبكثافة أكبر وفي وسائط أكثر عدداً، وإذا كان المشاهد من الجيل السابق يستهلك المحتوى في شاشة تلفاز واحدة أو اثنتين في المنزل كله ، فإن عدد الوسائط التي تحيط بالمستهلك من الجيل الحالي في مساحة جغرافية محدودة متعددة، فهناك تلفاز وشاشات ذكية وأجهزة لوحية تتنوع إلى (تلفونات محمولة وآيباد وألعاب تفاعلية وأجهزة ألعاب فيديو رقمي) وكلها تتيح للمستخدمين محتويات شديدة التنوع، وفي وقت واحد. وهذا ما يجعل قياس الآثار المترتبة عليها تحدياً كبيراً ويحتاج لأدوات متنوعة ما بين الكمي إلى النوعي، بالإضافة إلى احتياجها لفترات مراقبة ودراسة طويلة من أجل الحصول على نتائج دقيقة.

و تزخر أدبيات الإعلام بالدراسات التي تحاول التعرف على آثار المحتوى العنيف، وكثيراً ما يتم الربط بينها وبين سلوكيات العنف (Douglas A. Gentile, 2011, L Paul Boxer , Rowell Huesmann, Brad J. Bushman , Maureen O'Brien , Dominic Mocerì, 2009) ، و قد مالت الدراسات في السنوات الأخيرة إلى التخصص في دراسة بعض المتغيرات المتعلقة بالتعرض للمحتوى العنيف، و التي يظن الباحثون أن لها أثراً أكبر من غيرها، فقد ركزت دراسة Boxer و آخرون على الآثار بعيدة المدى للمحتوى الإعلامي العنيف، حيث درست المراهقين، والجانحين في عينة بلغت 820، و قد قابل الباحثون أفراد العينة وسألوهم عن أنواع الأفلام و ألعاب الفيديو المفضلة لهم في عمر 8 و 9 سنوات، ثم قارنت النتائج مع تقارير الآباء و المعلمين عن سلوكياتهم العنيفة في عمر المراهقة . (Paul Boxer , L Rowell Huesmann, Brad J. Bushman , Maureen O'Brien , Dominic Mocerì, 2009)

أما دراسة Douglas A. Gentile، فقد فرقت بين نوعين من أنواع العنف المتولد عن التعرض للمحتوى العنيف، العنف الجسدي ، والعنف في العلاقات (كالإيذاء والإقصاء ونشر الشائعات) ، وقد فرقت بين أن يكون الفعل العدواني ابتداءً ، أو أن يكون ردة فعل عدوانية و ذلك بعد دراسة أجريت على 641 طفل، في الصفوف الثالثة والرابعة، والخامسة. وقد أشارت إلى وجود علاقة بين التعرض للمحتوى الإعلامي العنيف، و العدوانية الجسدية و العدوانية في العلاقات، إلا أن هذه العلاقة

مختلفة في مستواها ما بين ابتداء الفعل و بين ردة الفعل، حيث بينت وجود علاقة إيجابية فيما بين التعرض للعنف و ابتداء العلاقة العدوانية، وكذلك ردة الفعل العدوانية الجسدية، في حين لا توجد علاقة إيجابية بين التعرض للعنف و ابتداء الفعل العدواني أو ردة الفعل العدوانية في العلاقات. وقد أشارت الدراسة أن ردة الفعل العدوانية ترتبط بمستويات مشاعر و إثارة نفسية المرتفعة لدى الأطفال، خصوصاً المشاعر المتعلقة بالغضب غير المنفس عنه بالألفاظ، في حين أن فعل العدوان غالباً ما يكون متعمداً ، موجهاً و مؤكداً نحو هدف محدد لدى المعتدي، مع عدم وجود إثارة لديه (Douglas A. Gentile, 2011)، وقد أكدت العديد من الدراسات ارتباط العنف بالإثارة والمشاعر الانفعالية، مما ولد مدخلاً نظرياً يرى أن العنف يولد الاستثارة كما سيأتي التعرض لذلك لاحقاً.

متغيرات تؤثر في التعرض للمحتوى العنيف:

وقد ركزت بعض الدراسات على بعض خصائص المحتوى العنيف باعتبارها ذات قدرة على الجذب نحو التعرض بشكل عام، أو حتى ذات قدرة على إحداث أثر أكبر على المتلقي، من هذه الدراسات دراسة Anne Bartsch, Marie-Louise Mares ، التي أشارت إلى أن العديد من الأبحاث تؤكد على أن احتمالية مشاهدة المحتوى الإعلامي تزيد مع توقع المشاهد لوجود العنف بها ، إلا أن السبب قد لا يرجع إلى العنف نفسه، بل إلى خصائص المحتوى الإعلامي العنيف الذي يتميز بالتشويق والإثارة. و قد حاولت الدراسة استقصاء خاصية أخرى تترافق في بعض الأحيان مع المحتوى العنيف، هما وجود المعنى ، خصوصاً الجاد، و التي قد تدفع المشاهد للتعرض للمحتوى العنيف، وذلك عبر دراسة تجريبية على 484 مشارك للعمر ما بين 18 ل 85 ، عرضت عليهم الدراسة أربع إعلانات لأفلام ، أحدها يحتوى معنى عال وعنف عال كذلك، و الثاني: ذا معنى عال و عنف منخفض، والثالث: ذا عنف عال و معنى منخفض ، والرابع: ذا عنف منخفض، ومعنى منخفض. وقد أظهرت نتيجة الدراسة أن المشاركين مالوا لاختيار إعلانات الأفلام التي احتوت على عنف، إلا أن الدراسة ربطت بين ذلك والتقييم العالي لوجود معنى بها، بعد سؤال المشاركين عن "وجود معنى" فيها.

(Anne Bartsch, Marie-Louise Mares, 2014) .

وقد أكدت دراسة Riddle على متغيرات أخرى في المحتوى العنيف قد تزيد من تأثيره، حيث أظهرت إلى أن المحتوى العنيف يزداد تأثيره إذا ازدادت درجة القرب من الواقع به، أو إذا كان نوع

العنف المعروض محتوياً على خاصية " الجرافيكية " والتي عرفت بأنها: درجة الدموية في المشاهد، و درجة قرب اللقطة. و قد استقصى Riddle تأثير درجة الحيوية العنيفة في المشاهد في الدراسات السابقة، في محاولة لتكوين نموذج يشمل المداخل النظرية المتعددة ، والتي تحاول فهم تأثير العنف على المشاهد من عدة زوايا : عاطفية، وعقلية، قصيرة وطويلة المدى. وقد ركز في نموجه المقترح على مفهوم الحيوية العنيفة في المشاهد والتي عرفها ب: وجود التفاصيل المتعلقة بالممثل و الفعل والسياق، و مدى قربها من المشاهد، و القرب العاطفي، و درجة إشراكها للحواس، و دقة البكسل في اللقطة.و أظهرت الدراسة أن وجود الحيوية العنيفة في المشاهد تؤثر على المشاهد بشكل مختلف كما ورد في الكثير من الدراسات السابقة، وعلى مستويين: قصير وطويل المدى. ولا ينحصر التأثير في السلوك العدواني ، بل يشمل الانتباه العالي، و الحضور، وردات الفعل العاطفية ، والحالات العقلية التي تعالج هذا المشهد، مما قد يؤثر على مستويات الخوف، والإثارة، وحتى التذكر. (Riddle, 2014) .

و قد أشارت دراسات أخرى أن هناك عوامل وسيطة قد تؤثر في العلاقة بين المحتوى الإعلامي العنيف و السلوكيات العدوانية، كما في دراسة: AVIC و آخرون حيث درس أثر المحتوى الإعلامي، و الاتجاه نحو العنف، و الأصدقاء في تشكيل السلوك العدواني، وذلك على 2120 مراهق في الصف الثامن والتاسع في مدينة أضنة في تركيا. وقد أظهرت الدراسة أن المحتوى الإعلامي العنيف و الأصدقاء يغيران الاتجاه نحو العنف، ومن ثم تحدث سلوكيات العنف الجسدي، في حين أن الصراع بين الأبوين ليس له تأثير في تغيير الاتجاه نحو العنف .و قد أثبتت هذه الدراسة أن الاتجاه نحو العنف يلعب دور المتغير الوسيط فيما بين المحتوى الإعلامي العنيف، و السلوكيات العدوانية لدى المراهقين.

(Rasit AVIC, Songul Sonay Guçray, 2015)

وقد أكدت أبكر النتائج في دراسات تأثير التعرض للمحتوى العنيف على أن كثافة التعرض والتشويش العاطفي تتناسب طردياً مع التأثير الملحوظ للمحتوى العنيف على المتلقي، كما يأتي الخمول والعزلة الاجتماعية وانخفاض مستوى الذكاء على قائمة عوامل تزيد من احتياج الفرد لمشاهدة الشاشات واستخدام الوسائط الإعلامية بكثرة. (حسن مكاي، ليلي السيد، 2008)

الاتجاهات التي تنفي وجود أثر للمحتوى العنيف

لكن بعض الدراسات أشارت إلى أنه ليس هناك علاقة بين المحتوى العنيف للإعلام، والعنف، حيث حاولت دراسة Charlotte N. Markey و آخرون استقصاء العلاقة بين معدلات العنف في الأفلام والتي زادت في الـ 50 سنة الأخيرة كما أظهرت الدراسات، و معدلات الاعتداء و القتل والجرائم في المجتمع الأمريكي فيما بين العام 1960 و 2012 كما أظهرتها تقارير الـ FBI. وقد أظهرت النتائج علاقة سلبية فيما بينها، بل أظهرت انخفاضاً في الأيام التي تتلو إصدار فلم عنيف أو لعبة فيديو عنيفة، و تعزو هذه الدراسة انخفاض العنف إلى أنها تبعد الفرد عن الحياة الاجتماعية مما يقلل من العنف مع الآخرين. ويدعو الباحث إلى الحذر من الإندفاع في ربط العنف بالمحتوى الإعلامي العنيف في الدراسات (Charlotte N. Markey, Juliana E. French, Patrick M. Markey, 2015). إلا أن هذه الدراسة لم تتعرض للسلوكيات العنيفة دون مستوى الاعتداء والجرائم المسجلة رسمياً. وتعضد هذه الدراسة مقال O'Dea الذي استحضر في سياق الاتهام الذي يوجه للمحتوى الإعلام عقب حوادث إطلاق النار في المدارس في الولايات المتحدة الأمريكية مقولات ماكولهان الذي يؤكد على أن الرسالة هي الوسيلة، و أنه ليس للمحتوى العنيف تأثير في السلوكيات العنيفة، بل الثقافة الإعلامية الحديثة التي يشعر الفرد تجاهها بالضياع و بفقدان المعنى قد تدفع الإنسان لردات فعل عنيفة بسبب غياب الهوية الفردية. كذلك فإن سمات عصر ما بعد الحداثة الاستهلاكية قد تدفع الأفراد لفقدان الهوية بسبب التركيز على المظاهر الخارجية. (O'Dea, 2015)

المحتوى العنيف في الإعلام الجديد

منذ ظهور الإعلام الجديد كان العنف أحد المتغيرات التي درست فيه، ففي دراسة لـ Patton وآخرون تناولت العنف و أنواعه في شبكات التواصل الاجتماعي عبر تحليل ثانوي meta-analysis والتي تناولت 105 مقالة أورد فيها لفظ للعنف لدى الفئة (12-21). وقد أظهرت الدراسة أن أكثر نوع من أنواع العنف في الشبكات الاجتماعية لدى هذه الفئة هو: التنمر الإلكتروني الفردي، حيث أوردت بعض الدراسات نسباً تتراوح ما بين 5% إلى 40% على اختلاف في التعريف الإجرائي للكلمة في الدراسات، تليها العدوانية الجنسية في المواعدة، تليها العصابات الإلكترونية، والتي تمارس نوعاً من التنمر الإلكتروني المتصل بالعصابات على أرض الواقع.

(Desmond Upton Patton, Jun Sung Hong , Megan Ranney ,
Sadiq Patel, Caitlin Kelley ,Rob Eschmann ,Tyreasa Washington,
2014)

و حاولت دراسة Pauwels وآخرون دراسة الفارق فيما بين التعرض للمحتوى شديد العنف، و التعرض للعنف السياسي في الإعلام الجديد، في إطار نظرية التعلم الاجتماعي، وذلك على عينة بلغت 6020 فرداً لعمر 16-24 سنة. وقد كشفت الدراسة على أنه و مع عزل العديد من المتغيرات المؤثرة، مثل: الخلفيات الاجتماعية، و المتغيرات الشخصية، و الأصدقاء، والقيم الأخلاقية إلا أن الفارق فيما بين هاذين النوعين لا يزال كبيراً في أثره، و الأمر الوحيد المشترك فيما بينهما هو البحث الفعال و المتعمد لكليهما في الإعلام الجديد.و أظهرت الدراسة أن هناك علاقة فيما بين المنظمات المختلفة على أرض الواقع، وبث المحتوى السياسي العنيف، والذي يجعل محتوى العنف السياسي مرتبطاً بالواقع أكثر من المحتوى شديد العنف، غير السياسي. (Lieven Pauwels, Nele Schils, 2014) .

أما الدراسات الكيفية فهي لا تزال محدودة، ومنها دراسة Ducol وآخرون ، التي حاولت دراسة الراديكالية و العنف الشديد من وجهة نظر علم النفس الاجتماعي للإنترنت ، عبر خمسة عشر دراسة حالة، 11 منها راديكاليين إسلاميين، و 3 حالات من الجناح اليميني المتطرف، و حالة مناهضة للمؤسساتية، وقد أظهرت الدراسة أن للإنترنت ثلاث مسارات رئيسية في علاقتها بالراديكالية المؤدية للعنف الشديد: فهي إما أن تكون معرفة للفكر الراديكالي العنيف، أو معززة لفكر راديكالي موجود أصلاً، و في حالة واحدة نادرة كان ابتداء وممارسة الراديكالية المؤدية للعنف عن طريق الإنترنت فقط، دون وجودها على أرض الواقع. (Benjamin Ducol, Martin Bouchard, Garth Davies, Marie Ouellet, and Christine Neudecker, 2016) و هذه المسارات قد تساعدنا على فهم سلوكيات العنف كذلك، والتي قد لا ترتبط دوماً بالراديكالية.

الألعاب الإلكترونية العنيفة:

أما الألعاب الإلكترونية العنيفة ففج درست بشكل كبير جداً، وذلك لاحتمالية تأثيرها أكثر من المحتوى الإعلامي، بسبب نشاط المتعرض لها. يؤكد هذا Sherry في دراسته التي أجراها بمنهج التحليل ثانوي لبعض الدراسات التي أجريت على ألعاب الفيديو العنيفة وتأثيرها على الميول العدوانية من جامعة بوردو.

وقد أظهرت الدراسة عددا من الإشكاليات المنهجية في دراسات الألعاب العنيفة، ومنها إشكالية أن كثيرا من الباحثين فرقوا بين التأثير التلفزيوني وبين تأثير ألعاب الفيديو، حيث أنه ورغم تشارك الوسيّلتين في كثير من الخصائص إلا أن حقيقة أن التلفزيون وسيط غائب *passive medium* بينما الألعاب الرقمية هي وسيط تفاعلي هي ما تجعل الباحثين يتشككون في إمكانية تعميم نتائج الدراسات التي تجري على التلفاز على ألعاب الفيديو فضلا عن استخدام نفس الأطر النظرية.

وعرض الباحث لمسألة وجود عوامل وسيطة ترفع أو تقلل من احتمالية تأثر المستخدم بالعنف المعروض في المحتوى، بعضها عوامل ديموغرافية محضة كالنوع ومستوى دخل العائلة، حيث كانت الدراسات تنتهي بنتائج إيجابية تربط ما بين السلوك العدواني بعد استخدام ألعاب الفيديو العنيفة وبين كون العينة ذكورا، فيما تنخفض العلاقة في حالة الإناث. وبعض العوامل الوسيطة كانت ثقافية، مثل كون العائلة من بيئة مهاجرة (لاتينيون في بعض الدراسات) حيث ارتفعت العلاقة بين السلوك العدواني وبين استخدام ألعاب الفيديو عنها في حالة كون العينة من بيئة أعراق أخرى. (Sherry, 2001).

وإلا أن غالبية الدراسات تميل للتأكيد على قوة تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على المتعرض لها، فقد أظهرت دراسة مقارنة تجريبية أجريت على عدد من المشاركين لمدة ثلاثة أيام للمقارنة بين الآثار السلوكية المباشرة بعد لعب لعبتين إحداها عنيفة (كول أوف ديوتي *Call of Duty*) والأخرى غير عنيفة، أن المشاركين الذين لعبوا باللعبة العنيفة أظهروا ميولا عدوانية في سلوكهم مباشرة عن غيرهم ممن لعبوا باللعبة غير العنيفة. بالإضافة إلى إظهارهم توقعا للعدوان من البيئة المحيطة مقارنة بالمجموعة الأخرى التي لعبت باللعبة غير العنيفة.

Hasan, Laurent Bègue, Michael Scharkow, Brad J. Youssef)
(Bushman, 2013).

وأظهرت دراسة أخرى أن ميول المستخدم العدوانية تقل بكثير حين يكون هناك سياق منطقي للعنف الموجود في اللعبة، مثل أن يحاول اللاعب إنقاذ صديق من الزومبي أو تطهير الوطن من الإرهابيين، أو النجاة بنفسه من هجوم إجرامي في اللعبة، كل هذا يمكنه أن يكون سياقاً منطقياً يبرر للعنف الذي يمارسه المستخدم ومن ثم يقلل من التأثير السلبي الذي يعزز الميول العدوانية.

(Gitters&Others, 2013)

وقد أكد شيري أن حالة التوجس من الوسائط الإعلامية والمحتويات الإعلامية الجديدة لم تكن حالة غريبة أو جديدة، بل هو توجس مستمر ناتج من عدم وضوح العلاقة بين مشاهدة واستهلاك المحتوى العنيف وبين ممارسة العنف والميول العدوانية. ولكن الفارق الأساسي بين المحتويات التلفزيونية وبين محتويات الألعاب الرقمية يقوم على وجود التفاعلية الفائقة بين اللاعب وبين اللعبة بخلاف العلاقة بين المشاهد وبين المحتوى التلفزيوني والتي تقل تفاعليتها أو تنعدم لمستوى الاستهلاك المحض. وعرض شيري إشكالية أن الأطر النظرية التي موضعت ألعاب الفيديو العنيفة في قائمة عوامل التسبب بالعنف الأسري كانت منحازة بسبب افتقارها للربط الإحصائي بين متغير استخدام ألعاب الفيديو ومتغيرات أخرى مع متغير ارتفاع الميول العدوانية وارتفاع حوادث العنف. (Sherry, 2001)

الأطر والمداخل النظرية المفسرة للعنف:

على الرغم من وجود العديد من الدراسات التي أجريت على المحتوى العنيف و آثاره، إلا أنه لا يمكننا الحديث عن نظرية لها فرضيات محددة و مثبتة بشكل كاف في هذا المجال، ويمكن تحديد اتجاهات نظرية عامة ، تفترض مقولات لها علاقة بالعنف، و تلخص في أربع اتجاهات ، هي: (حسن مكاي، ليلي السيد، 2008)

اتجاه العنف المولد للتطهير Catharsis :

يفترض هذا الاتجاه أن تعرض الإنسان للعنف في الإعلام يكون وسيلة للتنفيس عن مشاعره المكبوتة ، أو بعبارة أخرى، تقل دافعية الإنسان للعنف كلما شاهده في وسائل الإعلام نظرا لأنه يقوم من خلال التعرض بتفريغ المشاعر السلبية. ولهذه النظرية جذور في الفلسفة القديمة كما تم إجراء دراسات تجريبية حول العنف في وسائل الإعلام بناء على فرضياتها. ويذهب بعض الباحثين أبعد من ذلك بافتراض إمكانية أن تساهم المحتويات العنيفة في تخفيض التوتر لدى المتلقين.

اتجاه المحتوى العنيف المولد للاستثارة STIMULATION

يفترض هذا الاتجاه أن التعرض للمحتويات العنيفة من شأنه أن يزيد الإثارة النفسية لدى المتلقين مما يؤدي إلى احتمالية قيام الفرد بسلوك عدواني خصوصاً لو كان لديه الاستعداد النفسي للاستشارة عبر المحتوى العنيف، وأكثر منه لو كان للعنف ما يبرره (كأن يكون الفرد في حالة اضطهاد) .

وهذه النظرية لا تفترض التعالق الدائم بين المحتوى العنيف وحصول الاستجابة العدائية المتوترة، بل يحصل هذا الأمر وفقاً لميكانيزم معقد تدخل فيه شروط وسياقات تساهم في تفسير حصول العنف، ولكن التعرض للمحتوى العنيف يكون عنصراً أساسياً في النظرية

اتجاه المحتوى العنيف المدعم للسلوكيات العنيفة:

ويفترض هذا الاتجاه أن العلاقة بين التعرض للمحتويات العنيفة وزيادة السلوك العدواني هي علاقة غير مباشرة، إذ تحصر التأثير المباشر للتلفزيون على الأشخاص الذين لديهم ميول عدوانية أساساً، فكل ما يقوم به المحتوى العنيف هو تدعيم هذا الاتجاه السلوكي. حيث في المجمل، يقترح صاحب النظرية كلابر أن وسائل الإعلام تقوم بتدعيم ما هو موجود وليس تغيير ما هو قائم، فعندما يكون هناك تأثير لوسائل الإعلام فهو تغيير يريده الفرد وليس تغييراً يفرض عليه .

اتجاه المحتوى العنيف كنموذج الاجتماعي Social Model:

يعد هذا الاتجاه أحد مقولات نظرية التعلم الاجتماعي التي طورها "ألبرت باندورا" و التي تفترض أن الإنسان يتعلم عبر وجود منبه، يستجيب لها الفرد ، ومن ثم يقيم تجربته في عملية الاستجابة، و من ثم يطور علاقة ثابتة بين المنبه و الاستجابة (عادة)، وقد طورها باندورا في الأساس على الاستجابة لسلوكيات عنف يشاهدها الأطفال في فيلم، و من ثم تقدم لهم دمية مشابهة، وقد قلد الأطفال السلوكيات العدوانية التي شاهدها، خصوصاً حين عرض السلوك عبر شخصية ناجحة. مما جعله يصوغ أربع مراحل لعملية النموذج، وهي: الانتباه، ثم الحفظ و التذكر، ثم عملية الاسترجاع الحركي، و أخيراً الدافعية عبر وجود الحوافز.

الإطار الإجرائي:

مراحل تصميم الاستبانة:

الدراسة الاستطلاعية المبدئية لتحديد مفهوم المحتوى العنيف لدى المستخدمين:

تم إجراء استبانة استطلاعية لمعرفة أهم المحتويات العنيفة التي يستهلكها الجمهور السعودي، وقد تم نشر الاستبانة إلكترونياً حيث أجاب عليها عدد من المصوتين 93 هم 72 أنثى و 14 ذكراً ، تتراوح أعمارهم بين 12 إلى ما فوق الخمسين عاماً. وتبلغ نسبة الجامعيين منهم 57 مصوّتا و 19 فوق جامعي، و 7 من حاملي الشهادة الثانوية و 3 ممن تعليمهم ابتدائي.

وكان هدف الاستبانة معرفة أبرز المحتويات من دراما وألعاب رقمية مما يتابعه ويستهلكه الجمهور السعودي، وجاءت النتيجة بهذا الشكل:

يتابع الدراما الأمريكية 22 مشاركاً بما نسبته 27.1 % من العينة

ويتابع الدراما الأوروبية عدد 3 مشاركين بما نسبته 3% من العينة

ويتابع الدراما التركية عدد ستة مشاركين بما نسبته 6.45% من العينة

أما الدراما العربية فيتابعها ثمانية مشاركين بما نسبته 8.6% من العينة

أما بقية العينة وعددهم 22 مشاركاً فلا يتابعون الدراما أساساً.

أما بالنسبة للألعاب الرقمية فقد تم سؤال المشاركين عن نوع اللعبة الرقمية التي يفضلونها من حيث طبيعتها فجاءت النتيجة على هذه الشاكلة:

ألعاب مغامرات وألغاز تتضمن مشاهد عنف 5 مشاركين.

ألعاب تتضمن مشاهد العنف بدون مغامرات وألغاز مثل الألعاب الحربية 3 مشاركين.

ألعاب تنمية الذكاء 17 مشاركاً.

ألعاب الزراعة والطبخ والملابس والأزياء 6 مشاركين

وبقية العينة وعددهم 35 لا يلعبون الألعاب الرقمية أساساً.

وبالنسبة للمحتويات الأكثر رواجاً بين المستخدمين فهي من ناحية الدراما الأمريكية على النحو التالي:

1/ لعبة العروش Game of Thrones يتابعها عشرة مشاركين

2/ House of Cards خمسة مشاركين

3/ Breaking Bad خمسة عشر مشاركا.

4/ الموتى السائرون Walking Dead ستة مشاركين.

5/ Pritty little liars مشاركان.

6/ Gray's Anatomy خمسة مشاركين.

وبالنسبة للدراما العربية الأكثر رواجاً فهي على الترتيب التالي:

1/ نص يوم 3 مشاركين

2/ يونس ولد فضة مشاركان

3/ أفراح القبة مشاركان

4/ ساق البامبو 3 مشاركين

5/ باب الحارة 3 مشاركين

أما الألعاب الرقمية فهي على النحو التالي:

Assasin creed أربعة مشاركين/ Fifa 2016 أربعة مشاركين / Clash of Clans أربعة مشاركين/ Fire

Witcher أربعة مشاركين/ Call of Duty مشارك واحد/ مشارك واحد Walking dead

على أن نتائج هذا الاستطلاع السريع لا يمكنها أن تكون بالدقة التي نتوقعها، فكثير من المستخدمين السعوديين من الجنسين هم Gamers معروفون في ألعاب عالمية حول العالم أهمها Call of Duty، Assassin Creed وفيينا 2016.

استبانة مسح الجمهور:

تم تصميم استمارة مسح للجمهور السعودي من ثمان محاور تقيس كلا من القيم التالية:

المحور الأول: يقيس حجم تعرّض المستخدم السعودي للمحتويات العنيفة على الشاشات

المحور الثاني: يفحص طبيعة التعرض للمحتوى العنيف عند المستخدم السعودي

المحور الثالث: يكتشف مصدر المحتوى العنيف الذي يتعرض له المستخدم السعودي، عرضاً أم مقصوداً.

المحور الرابع: يستكشف الأشكال الإعلامية الأكثر عرضاً للمحتويات العنيفة .

المحور الخامس: يستكشف اتجاهات المستخدم السعودي أمام المحتوى العنيف التمثيلي

المحور السادس: يستكشف اتجاهات المستخدم السعودي تجاه المحتوى العنيف الواقعي.

المحور السابع: يستكشف عناصر المحتويات العنيفة التي يتعرّض لها السعوديون على التطبيقات والأوعية الرقمية.

المحور الثامن: يفحص وجود علاقة ما بين العوامل (الديمغرافية/ الأيديولوجية) وبين موقف المستخدم من المحتوى العنيف.

بالإضافة إلى محاور تطلب تقييم المشاركين لحجم ودرجة العنف في عدد من المحتويات الرقمية التي تم جمعها واختيارها وترتيبها وفقاً للاستبانة الاستطلاعية السابقة.

وقد تم تضمين عبارات متعددة داخل كل محور واستخدام مقياس ليكرت الخماسي الذي يقيس انطباق العبارة على المشارك بصيغة : دائماً/ غالباً/ أحياناً/ نادراً/ أبداً

وقد طرحت الاستبانة إلكترونياً بعد تحكيمها من قبل:

أ.د. ثريا بدوي.

أ.د.شيرين الدسوقي.

د. هلال الحارثي.

حيث استجاب للاستبانة 130 مشاركاً منهم 69.9% إناث، و 30.2% ذكور ، و 17.4% منهم بين 12 إلى 20 سنة من العمر، و 51.2% منهم بين 21 إلى 30 سنة، و 24.5% من 31 إلى 40 سنة، و 7% فقط فوق الأربعين من العمر.

كما كان 89% من العينة من المذهب السني، و3.1% من الشيعة الإمامية ، و0.8% من الشيعة الإسماعيلية، و8.0% من اتجاهات فكرية أخرى.

وقد كان 65% من العينة من المرحلة الجامعية، 18% من المرحلة الثانوية، و18% تعليمهم فوق الجامعي، و3% من المرحلة المتوسطة.

. هذا وقد جاءت تكرارات الدراسة المبدئية على النحو التالي:

نظرا لأن عدد الاستجابات كانت 130 استجابة فقد تم حساب النزعة المركزية عبر حساب متوسط الإجابات لكل عبارة، حيث تم تحديد فترات حقيقية تقع بينها متوسطات الإجابات، وتتراوح قيمها بين:

5.41 وتعادل : دائما/ 4.33 وتعادل : غالبا/ 3.25 وتعادل : أحيانا/ 2.66 وتعادل : نادرا/ 1.08 وتعادل : أبدا

المحور الأول: يقيس حجم تعرّض المستخدم السعودي للمحتويات العنيفة على الشاشات

متوسط الإجابات	العبارة
2.62	أتعرّض لمشاهد عنف لفظي تمثيلي (رفع صوت/ حوار حاد)
2.40	أتعرّض لمشاهد عنف لفظي شديد تمثيلي (شتائم بذينة/ تطاول)
2.6	أتعرّض لمشاهد عنف جسدي تمثيلي (ضرب/دفع/ مشاجرات/ حروب ومعارك)
2.38	أتعرّض لمشاهد عنف شديد تمثيلي (إزهاق أرواح/ جرائم/ أخرى (أذكر
2.35	أتعرّض لمشاهد عنف لفظي واقعي (رفع صوت/ حوار حاد)
1.75	أتعرّض لمشاهد عنف جسدي واقعي (ضرب/دفع/ مشاجرات/ حروب ومعارك)
1.8	أتعرّض لمشاهد عنف شديد واقعي (إزهاق أرواح/ جرائم/ أخرى (أذكر
2.20	أتعرّض لمشاهد عنف لفظي شديد واقعي (شتائم بذينة/ تطاول)

المحور الثاني: ما طبيعة التعرض للمحتوى العنيف عند المستخدم السعودي ؟

متوسط الإجابات	العبارة
1.85	أبحث عن المحتوى العنيف وأنفّج عليه
2.81	أتعرّض للمحتوى العنيف بشكل عرضي أثناء البحث
2.54	عندما أتعرّض للمحتوى العنيف عرضيا أكمل المشهد
3.75	عندما أتعرّض للمحتوى العنيف بشكل عرضي أتجاوز المحتوى ولا أكمله
2.1	أضع احتياطات في أجهزتي الرقمية لحظر المشاهد العنيفة

المحور الثالث: ما مصدر المحتوى العنيف الذي يتعرض له المستخدم السعودي، عرضيا أم مقصودا؟

متوسط الإجابات	العبارة
3.5	وكالات أنباء رسمية محلية أو عالمية (واس/فرانس برس/CNN/DW/BBC/الخ
3.5	مصادر إلكترونية على الإنترنت محلية أو عالمية (صحف مثل سبق/عاجل/ راصد/ شبكة فولتير/E Intifada/
4.4	مستخدمون مستقلون أفراد (تويتر ويوتيوب وإنستغرام وسناب شات الخ)
3.43	جماعات حقوقية ناشطة (مرصد حقوق الإنسان السوري/ الصليب الأحمر/ مكملين/ الخ)
2.58	مصدر خاص : مثل الرسائل الخاصة
2.09	مجموعات بريدية حصرية
3.675	متحدثون إعلاميون باسم الجماعات المتنازعة (مثل المركز الإعلامي لداعش/ المركز الإعلامي للجيش الحر/ المركز الإعلامي لحزب كردستان الشيعي/ المركز الإعلامي لجيش الحشد الشعبي الخ الخ)

المحور الرابع: ما الأشكال الإعلامية الأكثر عرضا للمحتويات العنيفة؟

متوسط الإجابات	العبارة
2.57	دراما (مسلسل/ فيلم)
4.25	نشرة أخبار تلفزيونية
3.5	ألعاب رقمية (على الإنترنت/ بلاي ستيشن/ إكس بوكس)
3.25	تطبيقات صورية (سناب شات/ إنستغرام/ يو ناو)
3.25	تطبيقات تراسل فوري (واتسب/ كيك/ تيلغرام)
4.06	تطبيقات تواصل اجتماعي عامة (تويتر/ فيسبوك/ يوتيوب)
1.79	أخرى

المحور الخامس: يستكشف اتجاهات المستخدم السعودي أمام المحتوى العنيف التمثيلي

المتوسط الحسابي لإجابات	العبارة
3.38	حين أتعرض للمحتوى العنيف التمثيلي أصاب بالصدمة
2.95	حين أتعرض للمحتوى العنيف التمثيلي أصاب بالهلع
3.34	حين أتعرض للمحتوى العنيف التمثيلي أستغرق وقتا لنسيانه
3.6	أتحبب التعرض للمحتوى العنيف التمثيلي حين يتم تحذيري
2.74	حين يتم تحذيري من مقطع ما أفتحه بغض النظر عما فيه
1.78	أشارك المحتويات التمثيلية التي تصلني مع دائرتي الاجتماعية مهما تكن عنيفة
1.63	حين أشاهد المحتوى العنيف التمثيلي أشعر بالمتعة
2.83	لم أعد أبالي بطبيعة المحتوى الذي أتعرض له مادام تمثيلا
2.37	حين يكون المشهد التمثيلي العنيف متقنا أشعر بالمتعة
3.29	حين يكون المشهد التمثيلي العنيف غير متقن أشعر بالسخرية
3.30	حين يكون المشهد التمثيلي العنيف جزءا من مسلسل درامي/ لعبة رقمية أتابعها منذ زمن فإني أندمج معه
2.175	حين يكون المشهد التمثيلي العنيف جزءا من مسلسل/ لعبة رقمية أراها بالصدفة لأول مرة فإني أندمج معه
3.175	حين يكون المشهد التمثيلي العنيف جزءا من مسلسل/ لعبة رقمية أراها بالصدفة لأول مرة أتوقف عن المتابعة
3.1	عندما يكون المشهد التمثيلي العنيف جزءا من دراما أوروبية/ أمريكية فإني أتأثر وأتفاعل معه

2.50	عندما يكون المشهد التمثيلي العنيف جزءا من دراما عربية/ تركية/ هندية فإنني أتاثر وأتفاعل معه
3.66	يعتمد تفاعلي مع المشاهد العنيفة التمثيلية على إتقانها بغض النظر عن كونها أجنبية أو عربية.

المحور السادس: يستكشف اتجاهات المستخدم السعودي تجاه المحتوى العنيف الواقعي.

العبارة	المتوسط الحسابي للإجابات
حين أتعرض للمحتوى العنيف الواقعي أشعر بالصدمة	4.64
حين أتعرض للمحتوى العنيف الواقعي أشعر بالهلع	4.175
حين أتعرض للمحتوى العنيف الواقعي أستغرق وقتا لنسيانه	4.35
أبتجّب التعرّض للمحتوى العنيف الواقعي حين يتم تحذيري	4.53
حين يتم تحذيري من مقطع ما أفتحه بغض النظر عما فيه من عنف واقعي	2.7
أشارك المحتويات الواقعية التي تصلني مع دائرتي الاجتماعية مهما تكن عنيفة	1.675
حين أشاهد المحتوى العنيف الواقعي أشعر بالإثارة	1.6
لم أعد أبالي بطبيعة المحتوى العنيف الذي أتعرض له سواء واقعا أم تمثيلا	1.8
أخطئ المحتوى العنيف الواقعي حين أصادفه	4
حين أقرأ عبارة (ليس لذوي القلوب الضعيفة) أفتح المقطع	2.41
حين أقرأ عبارة (ليس لذوي القلوب الضعيفة) أخطئ المقطع	4.066
تتحكّم درجة العنف الواقعي في المقطع مع موقعي تجاهه	3.125

المحور السابع: يستكشف عناصر المحتويات العنيفة التي يتعرّض لها السعوديون على التطبيقات والأوعية الرقمية.

العبارة	المتوسط الحسابي للإجابات
ضحايا الحروب من المدنيين	4.7
ضحايا الحروب من أطراف النزاع	4.5
ضحايا مجاعات	3.9
ضحايا لجوء في ظروف غير إنسانية	4.3
عنف جسدي ضد الطفل	4.1
عنف جسدي ضد المرأة	3.8
عنف جسدي ضد كبار السن	3.22
عنف جسدي بشكل عام (تنمر/ مضاربات)	4.2
عنف لفظي	4.41
أخرى (.....)	2.7

المحور الثامن: يفحص وجود علاقة مابين العوامل (الديمغرافية/ الأيديولوجية) وبين موقف المستخدم من المحتوى العنيف

العبارة	المتوسط الحسابي للإجابات
أشعر بالتعاطف حين يكون الضحية من ديني ومن مذهبي	4.35
أشعر بالتعاطف حين يكون الضحية طفلا مهما يكن انتماءه	5.30
أشعر بالتعاطف حين يكون الضحية مدنيا مهما يكن انتماءه	5.075
حين يكون الضحية من مذهب آخر/دين آخر لأشعر بالألم لرؤية صورته	1.96
حين يكون الضحية من جنسية أخرى/عرق آخر/قبيلة أخرى فإن الصورة لاتشعربي بالألم	1.60
حين يكون المحتوى العنيف تمثيلا فإنه لايزعجني مهما يكن متقنا	2.08
حين ألعب بلعبة رقمية فيها مشاهد عنف أتفاعل معها بشكل كبير	2.45

تفسير النتائج والإجابة على أسئلة الدراسة:

تظهر المتوسطات الحسابية للمحور الأول أن حجم تعرّض المستخدم السعودي للمحتويات العنيفة لا يأتي بشكل متكرر، وأن المحتويات التي يتعرض لها المستخدم السعودي أكثر هي المحتويات التمثيلية والمحتويات ذات العنف الذي لا يعد حادا أو شديدا، بينما تنخفض احتمالية تعرّض المستخدم السعودي للمحتويات العنيفة الواقعية والتمثيلية ذات العنف البالغ.

وعليه فإن تعرّض المستخدم السعودي للمحتويات العنيفة من واقع العينة يعتبر تعرضا متوسط الكثافة.

أما بالنسبة لنمط تعرّض المستخدم السعودي للمحتوى العنيف فيغلب عليه الطابع العرضي، إذ تنخفض احتمالية التعرّض المقصود للمحتوى العنيف، بينما يتجاوز المستخدم السعودي غالبا المحتوى العنيف في حالة التعرّض العرضي.

وقد جاءت المصادر الإلكترونية المستقلة كأهم مصدر للمحتويات العنيفة، تليها المراكز الإعلامية الناطقة باسم الجماعات المتنازعة، ومن ثم وكالات الأنباء الرسمية.

وقد جاءت نشرة الأخبار التلفزيونية على رأس الأشكال الإعلامية التي يظهر فيها المحتوى العنيف، تليها تطبيقات التواصل الاجتماعي العامة (تويتر، فيسبوك، يوتيوب) وبعدها الألعاب الإلكترونية الرقمية، وبعدها التطبيقات الصورية (سناپ شات، إنستجرام) .

أما عن اتجاهات المستخدم السعودي أمام المحتوى العنيف، فقد اختلفت بشكل واضح مابين المحتوى العنيف التمثيلي والمحتوى العنيف الواقعي، فالمستخدم السعودي أكثر إظهارا لمشاعر الصدمة والهلع والذعر أمام المحتوى العنيف الواقعي منه أمام المحتوى العنيف التمثيلي، وإن كان بفوارق إحصائية صغيرة، كما أنه أكثر ميلا لتخطي المحتويات العنيفة التمثيلية منها والواقعية حين يتم تحذيره منها وإن كان هناك فارق إحصائي بمقدار 1 من 5 لصالح المحتوى العنيف الواقعي. كما أن احتمالية تشارك المقطع العنيف التمثيلي ترتفع عنها مقارنة بالمحتوى العنيف الواقعي والتي تنخفض

بشكل واضح. وهو ما يجعلنا نستنتج أن المستخدم السعودي يكون واعيا بالفارق بين المحتوى العنيف التمثيلي وبين المحتوى التمثيلي الواقعي.

أمام بالنسبة لشعور الإثارة أو المتعة أمام المحتوى العنيف الواقعي فتتخفص إلى مستوى ضعيف جدا، بينما يهتم المستخدم السعودي بدرجة إتقان المشهد لكي يشعر بالإثارة المطلوبة أمام المحتوى العنيف التمثيلي، وتتدخل درجة إتقان المشهد ونوعية الدراما ومصدرها (أمريكية/أوروبية/هندية/تركية/عربية) بالإضافة إلى الألفة مع المحتوى (سواء كان دراما أو مقطعاً أو لعبة) في تكوين الإثارة.

وجاء ضحايا الحروب من المدنيين، وضحايا الحروب من أطراف النزاعات والعنف اللفظي على رأس قائمة العناصر المكوّنة للمحتوى العنيف الذي يتعرض له السعوديون، يليه ضحايا المجاعات وضحايا اللجوء والعنف ضد الأطفال ومن بعده التنمر.

وأخيرا فإن تعاطف المستخدم السعودي مع الضحايا عندما يكونون أطفالا مهما يكن انتماءهم يقفز إلى مرحلة (دائما) ، يليه في نفس الاحتمالية التعاطف مع المدنيين، والتعاطف مع الضحايا من نفس الدين والانتماء القبلي والمذهبي، وتنخفض احتمالية التبلد أمام الضحايا من انتماءات أخرى إلى مرحلة (أبدا) .

التوصيات والاقتراحات:

تعتبر هذه الدراسة استكشافية ولا تعد العينة التي شاركت في الاستبانة عينة ممثلة ، ولذلك توصي الباحثان باستخدام نفس الاستبانة وتعميمها على فئات عمرية أصغر وأعداد أكبر من المشاركين على فترات زمنية متباعدة وفي جغرافيات أخرى داخل المملكة، وذلك من أجل الحصول على أكبر كمية من البيانات والاستجابات والتي من خلالها يمكن تصميم استمارات استبانات أكثر دقة، بحيث يتم تحويل كل محور إلى استبانة خاصة ويتم التوسع في الأسئلة المندرجة تحت كل محور.

يجب إدخال جانب كافي في الدراسة من خلاله يتم عمل مجموعات مركزة مع الفئات الأصغر سنا والأكثر تعرضا للمحتويات العنيفة ومعرفة اتجاهاتهم أمام العنف بعد طول التعرض، ومن ثم اكتشاف الآثار التي حصلت على اتجاهاتهم.

من المهم التعرف على مداخل نظرية جديدة لفحص الآثار النفسية والاجتماعية مع المحتويات العنيفة خصوصا التفاعلية منها، حيث توجد دراسات سابقة تتناول موضوعات العزلة والاغتراب النفسي والتمرد والتنمر وتربطها بشكل مباشر أو غير مباشر مع التعرض الطويل للمحتويات العنيفة التفاعلية .

فهرس المراجع والمصادر:

الدار المصرية اللبنانية : القاهرة /الاتصال ونظرياته المعاصرة . (2008). حسن مكايي، ليلي السيد

Anne Bartsch, Marie-Louise Mares. (2014). Making Sense of Violence: Perceived Meaningfulness as a Predictor of Audience Interest in Violent Media Content. *Journal of Communication*, 956-976.

Benjamin Ducol, Martin Bouchard, Garth Davies, Marie Ouellet, and Christine Neudecker. (2016, May). *Assessment of the state of knowledge:Connections between research on thesocial psychology of the Internet and violent extremism*. The Canadian Network for Research on Terrorism, Security, and Society.

Desmond Upton Patton, Jun Sung Hong , Megan Ranney , Sadiq Patel, Caitlin Kelley ,Rob Eschmann ,Tyreasa Washington. (2014). Social media as a vector for youth violence: of the literature. *Computers in Human Behavior*, 1-6.

Douglas A. Gentile, L. C. (2011). Media Violence Associations with the Form and Function of Aggression among Elementary School Children. *Social Development*, 213-232.

Etchells, P. (2013, September 19). *What is the link between violent video games and aggression?* Retrieved from The Guardian:
<https://www.theguardian.com/science/head-quarters/2013/sep/19/neuroscience-psychology>

Lieven Pauwels, Nele Schils. (2014, June 27). Differential Online Exposure to Extremist Content and Political Violence: Testing the Relative Strength of Social Learning and Competing Perspectives. *Terrorism and Political Violence* , pp. 1-29.

O'Dea, J. (2015). Media And Violence: Dose McLuhan Provide a connection. *Educatioal Theory*, 405-421.

Patrick M. Markey, Juliana E. French, Charlotte N. Markey. (2015). Violent Movies and Severe Acts of Violence:Sensationalism Versus Science. *Human Communication Research*, 155–173 .

Paul Boxer , L Rowell HuesmannBrad J. Bushman , Maureen O'Brien , Dominic Mocerì. (2009). The Role of Violent Media Preference in Cumulative Developmental Risk for Violence and General Aggression. *EMPIRICAL RESEARCH*, pp. 417–428.

Rasit AVIC, Songul Sonay Guçray. (2015). The Relationships among Interparental Conflict, Peer, Media Effects and the Violence Behaviour of Adolescents: The Mediator Role of Attitudes towards Violence. *Educational Sciences: Theory and Practice*, pp. 2005-2015.

Riddle, K. (2014). A Theory of Vivid Media Violence. *Communication Theory*, 291-310.

Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression. *Human Communication Research*, 409-431.

Stephen W. Littlejohn, Karen A. Foss. (2009). *Encyclopedia Of communication Theory*. sage.

Youssef Hasan, Laurent Bègue, Michael Scharkow, Brad J. Bushman. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 224–227.