تأثير العنف فى ألعاب الفيديو على الأطفال والمراهقين

"النظرية والبحوث والسياسة العامة" *

تأليف

أندرسون وآخرين

ترجمة وعرض

مهـا الكـردى**

مقدمـة

يمثل كتاب "تأثير العنف فى ألعاب الفيديو على الأطفال والمراهقين : النظرية والبحوث والسياسة العامة" نتاجاً مشتركاً لثلاث جهات : الأولى هى مراكز مراقبة ومكافحة الأمراض (CDC) ، والثانية هى المعهد القومى لصحة الطفل وتطور الإنسان (N1CHD) ، أما الجهة الثالثة فهى مؤسسة لورا چين موسر (LJMF) .

ويقع الكتاب – قيد العرض – فى ١٦٠ صفحة ، ويضم ثلاثة أقسام رئيسية ، حيث يعرض القسم الأول فى ثلاثة فصول وصفاً عاماً للقضايا والإشكاليات الأساسية المتعلقة بالعنف فى ألعاب الفيديو وفى الإعلام نظرياً

* Anderson, C.A., Gentile, D.A. and Buckley, K.E., Violent Video Game Effects on Children and Adolescents : Theory, Research and Public Policy, Oxford University Press, Inc., 2007.

** أستاذ علم النفس ، المركز القومى للبحوث الاجتماعية والجنائية .

وتطبيقياً ، فيقدم فى ***الفصل الأول*** نبذة تاريخية عن نشأة ألعاب الڤيديو ، وأثر تعرض النشء للألعاب المتضمنة عنفا ، ثم يستخلص رؤية عامة حول الموضوع . **أما الفصل الثانى** ، فيعرض بعض المفاهيم والتعريفات ، والمناهج النظرية ، والمبادئ الأساسية المتعلقة بموضوع العنف فى الإعلام وفى ألعاب الڤيديو ، فيقدم نبذة عن البحوث الأولية التى أجريت فى هذين المجالين ، مع التركيز على بعض البحوث التى تناولت أثر العنف فى ألعاب الڤيديو خاصة . وفيما يختص **بالفصل الثالث** ، فيعرض بعض النماذج العامة للعدوان بصورة تفصيلية ، موضحا كيفية الاستفادة من هذه النماذج فى فهم تطور عمليات الشخصية ، وعوامل الخطورة ، وأساليب ارتداد العنف على الإنسان ، وبالتالى إمكانية التنبؤ بتأثير العنف فى الإعلام وفى ألعاب الڤيديو على تطور السلوك العدوانى ، وعلى تطور الشخصية العدوانية .

فى حين يعرض القسم الثانى من الكتاب ثلاثة دراسات تجريبية تناولت موضوع العنف فى ألعاب الڤيديو ، أجريت على عينات من تلاميذ المدارس الابتدائية والإعدادية (مراحل التعليم الأساسى) ، وعلى تلاميذ المدارس الثانوية العليا . حيث عنيت الدراسة الأولى بالعنف لدى تلاميذ التعليم الأساسى ، بينما كانت الدراسة الثانية من الدراسات الارتباطية التى أجريت على بعض تلاميذ المدارس الثانوية العليا ، أما الدراسة الثالثة فكانت دراسة طولية أجريت على تلاميذ المدارس الابتدائية والإعدادية .

ثم قدم الكتاب – فى نهاية القسم الثانى – عرضا لعوامل الخطورة وأساليب ارتداد العنف ، باعتبارها من العوامل متعددة الأبعاد التى تؤثر فى حدوث السلوك العدوانى .

وأخيراً ، يعرض القسم الثالث من الكتاب مناقشة عامة لنتائج القسمين السابقين ، طارحا تساؤلات عامة تدور حول "ماذا يعنى كل ما سبق" ، وما أثر التعرض للعنف فى الإعلام ، وفى ألعاب الڤيديو على النشء من الأطفال والمراهقين ؟ مستخلصاً رؤية تنبؤية قائمة على نتائج الدراسات التجريبية التى أجريت على عينات من التلاميذ فى ضوء النظريات السلوكية .

ونعرض فيما يلى أهم القضايا والإشكاليات التى يطرحها الكتاب قيد العرض .

أولا : قضية العنف فى ألعاب الڤيديو

خلفية تاريخية

بزغت ألعاب الڤيديو فى السبعينيات من القرن الماضى ، ثم بدأ منتجو هذه الألعاب – فى نهاية الثمانينيات – فى اختبار ما يقبله الجمهور من هذه الألعاب ، فتبين أن الألعاب التى تتضمن أعمال عنف وإثارة هى الأكثر مبيعاً لدى الجمهور ، ثم أصبحت – فى نهاية التسعينيات – هى الأكثر تفضيلاً لدى مستخدميها بصورة ملحوظة . ومن أبرز الألعاب الشهيرة فى هذا الشأن لعبتا التنين المزدوج Double Dragon ، والمعركة المميتة Mortal Kombat .

ثم بفضل التطور التكنولوچى الهائل فى مجال صناعة الجرافيك وتحريك الصورة أصبحت هذه الألعاب "وكأنها حقيقية" ، حيث أصبحت تتيح للاعب أو اللاعبين الدخول فى اللعبة عن طريق تقنية الأبعاد الثلاثية Three Dimension ، فيستطيع اللاعب – من خلال هذه التقنية – إصابة ، أو جرح ، أو قتل المقابل له فى اللعبة (العدو) ، وجعله يختفى تماما ، وتدريجياً أصبحت هذه الألعاب أكثر دموية ووحشية .

ثم توالى التطور التكنولوچى فى مجال تقنية تحريك الصورة متعددة الزوايا فى الثانية PG/S ، حتى بلغ هذا المعدل ١ بليون PG/S فى لعبة البلاى ستيشن فى نسختها الرابعة ، فى عام ٢٠٠٤ ، بعدما كان هذا المعدل ٣٥٠,٠٠٠ فى النسخة الأولى فى التسعينيات ، ثم ازداد فى ٢٠٠١ حتى بلغ ٦٦ مليون PG/S ، وعندما دخلت شركة المايكروسوفت فى هذا المجال بلغ هذا المعدل ١٣٥ مليون حركة فى الـ PG/S .

تعرض النشء للعنف فى ألعاب الفيديو

تبين الدراسات الأولية التى أجريت حول تعرض النشء لألعاب العنف فى الفيديو أن متوسط هذا التعرض كان حوالى ٤ ساعات أسبوعيا فى منتصف الثمانينيات ، وعندما انتشر استخدام هذه الألعاب فى المنازل ارتفع هذا المعدل إلى ٧ ساعات أسبوعياً ، وخاصة لدى تلاميذ المراحل الابتدائية ، كما تبين أن الذكور أكثر استخداماً لهذه الألعاب مقارنة بالإناث ، حيث بلغت نسبة الذكور ٧٣٪ فى مقابل ٥٩٪ للإناث . ثم ازداد هذا المعدل حتى بلغ ٩ ساعات أسبوعياً عام ٢٠٠٤ ، ثم زاد بنسبة ٢١٪ فى عام ٢٠٠٥ ، وقد واكبت هذه المعدلات ارتفاع معدلات مشاهد أعمال العنف فى أفلام الكارتون .

وقد اهتم علماء التربية وعلم النفس بالدور الذى يلعبه ارتفاع معدلات تعرض النشء لأعمال العنف فى الإعلام وفى ألعاب الفيديو فى السلوك ، وظهرت عدة نظريات فى هذا الشأن ، سواء تلك التى تتبنى تفسير السلوك ، أو التنبؤ به ، مثل : نظرية نقل الإثارة ، أو نظرية الغرس الثقافى ، أو نظرية المعرفة الاجتماعية ، ونظرية التعليم الاجتماعى ، ونظرية التبلد ، وما شابه ذلك .

وقد ركزت بعض هذه النظريات على العمليات المصاحبة لتطور السلوك ، مثل نظرية نقل أو طرح الإثارة ، حيث أوضحت أن الأطفال الأكثر تعرضاً لمشاهد العنف فى الإعلام وفى ألعاب الڤيديو تتشكل لديهم مفاهيم عن العنف ، وعن السلوك العدوانى ، حيث يتفاعلون مع هذه الألعاب ، ومع مايشاهدونه من نماذج العنف فى الإعلام ، ومع مرور الوقت – سواء على المدى القريب أو المدى البعيد – يمكن أن يصبحوا أكثر عدواناً وعنفاً .

وفى هذا الصدد ، أشار الكتاب – قيد العرض – إلى تقرير مكتب البحوث الفيدرالى فى الولايات المتحدة الأمريكية ، الذى تناول دراسة بعض الحوادث الدامية التى وقعت من قِبَل بعض التلاميذ المراهقين فى العديد من المدارس فى بعض الولايات الأمريكية منذ عام ١٩٩٧ حتى عام ٢٠٠٤ – حيث وقعت خلال هذه السنوات حوالى إحدى عشرة حادثة تراوحت بين جرائم القتل وإطلاق الرصاص والإيذاء البدنى – حيث خلص التقرير إلى أن التلاميذ الذين يقضون أوقاتا طويلة فى مشاهدة أعمال العنف فى الأفلام السينمائية ، وفى ألعاب الڤيديو ، وفى البحث عن مواقع العنف فى الإنترنت ، هم الأكثر قابلية لممارسة العنف والسلوك العدوانى فى الحياة الواقعية .

ثانيا : إشكالية تعريفات العدوان

من الإشكاليات التى يطرحها الكتاب – قيد العرض – تداخل التعريفات المتعلقة بالعنف والعدوان Violence & Aggression ، حيث يُستخدم هذان المصطلحان – فى كثير من الأحيان – بنفس المعنى ، على الرغم من اختلافهما . ومن ثم يطرح الكتاب تعريفا للعدوان يتلخص فى أنه :

١ – السلوك الذى يقصد به إيذاء شخص آخر .

٢ – السلوك المتوقع من المرتكب (الجانى) الذى تكون لديه الفرصة لإيذاء الآخر بالفعل .

٣ – حين يعتقد المرتكب (الجانى) أن الآخر لديه دافع لتجنب الأذى .

وبموجب هذا التعريف ، فإن الحوادث الطارئة لا تعد عدوانا ؛ لأنها غير مقصودة وغير متعمدة .

ثم يعرض الكتاب بعض الأنماط السلوكية العدوانية التى تندرج تحت هذا التعريف :

١ – **النمط الأول** ؛ العدوان البدنى ، وهو الذى يتضمن إيقاع إيذاء جسدى مباشر على الآخر باستخدام أداة ، مثل : الضرب ، والعرقلة ، والطعن ، أو إطلاق الرصاص . ويعتبر العنف Violence بموجب هذا النمط أحد أشكال الإيذاء البدنى فى أبلغ صوره من حيث الشدة .

٢ – **اما النمط الثانى** ، فهو العدوان اللفظى الذى يسبب أذىً معنوياً للآخر ، سواء كان موجها بصورة مباشرة للآخر ، أو مكتوبا (خطابات ، بريد إلكترونى ، موقع إلكترونى .....) .

٣ – **والنمط الثالث** هو العدوان الذى يتم عن طريق التهديد بإيقاع الأذى على الآخر .

وفى هذا الصدد ، يوضح الكتاب أن الأطفال الإناث غالباً ما يستخدمن النمط الثالث من أنماط السلوك العدوانى ، وهو التهديد بإيقاع الأذى على الغير ، بينما يميل الذكور إلى الإيذاء البدنى والعنف ، فى حين يستخدم كلا الجنسين العدوان اللفظى .

ثالثا: النموذج العام للعدوان

يطرح الكتاب قضية هامة تتعلق بما يطلق عليه النموذج العام للعدوان ، حيث يتوافر فى هذا النموذج العوامل المتعددة والمتداخلة المؤدية إلى تشكيل هذا النموذج .

فيوضح الكتاب أن هناك مجموعة كبيرة من العوامل تؤثر فى تطور السلوك العدوانى ، وفى التعبير عن الميول العدوانية ، وذلك على عدة مستويات من التحليل ، بدءا من الفرد ، ووصولاً إلى الأنماط الاجتماعية فى المجتمع عامة .

ومن هذا المنطلق ، فإن هذا النموذج يعتبر رداً على النظريات التى تتبنى فكرة تأثير وسائل الإعلام – فقط – فى ظهور السلوك العدوانى ، منحية تأثيرات العوامل الأخرى المحيطة بالطفل نفسه .

وتتركز هذه العوامل والمتغيرات المؤثرة فى السلوك العدوانى لدى الأطفال فى الأنماط أو النظم التالية :

١ – نظام الـ Micro System ، ويمثل نمط الحياة اليومية للطفل فى علاقته بأسرته ، وفى المدرسة .

٢ – نظام الـ Meso System ، ويمثل نمط العلاقات والتفاعلات بين نظام الميكرو والوسط المحيط بالطفل مباشرة .

٣ – نظام الـ Exo System ، ويقصد به التركيبات الاجتماعية التى ليس لها علاقات وتفاعلات مباشرة مع الطفل ، ولكنها تؤثر فيه ، أى العوامل الخارجية المؤثرة ، مثل : وسائل الإعلام ، وخاصة الإعلام المرئى ، والعوامل الاقتصادية متمثلة فى مهنة الوالدين .

٤ – نظام الماكرو Macro System ؛ وهو النظام الأعم والأكثر اتساعاً ، ويضم العوامل والمتغيرات الثقافية التى ينتمى إليها الفرد ، مثل : العوامل التاريخية ، والإثنية العرقية .

وفى هذا الصدد ، يطرح الكتاب إمكانية استخدام هذا النموذج العام للعدوان فى دمج المتغيرات المسببة والمؤثرة فى تشكيل هذا النموذج ، حسب النظام أو المستوى الملائم لها ، فضلاً عن دور المتغيرات الخاصة بالفرد نفسه (السمات الشخصية) .

ويرى بعض العلماء أن وسائل الاتصال الجماهيرى تندرج تحت نمط أو نظام الـ Exo System ، بينما تندرج ألعاب الفيديو تحت نمط الـ Micro System ، حيث إن الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب فى المنزل يتحاورون حولها فى المدرسة أيضاً .

ويوضح الكتاب أن النموذج العام للعدوان يظهر غالباً فى المواقف التى تستثيره ، سواء كانت تهديدات عالمية ، أو فى ظل المعايير الثقافية السائدة التى تعزز سلوك العنف ، بالإضافة إلى التعرض بكثافة لمشاهد أعمال العنف فى الإعلام ، فضلاً عن سهولة الحصول على السلاح ، ومن ثم فإن هذه العوامل – مجتمعة أو منفردة – قد تعمل على ظهور الحد الأقصى من العنف على مستوى العالم ، بالإضافة إلى وجود العوامل والمتغيرات الشخصية التى تساهم فى ظهور هذا النموذج العام للعدوان .

وفى هذا الخصوص ، يعرض الكتاب بعض النماذج التى توضح هذه العوامل والآثار المترتبة عليها ، ومنها – على سبيل المثال – الحادثة التى ارتكبها أحد المراهقين الكولومبيين ، الذى قتل ١٣ وجرح ٢٣ فرداً ، فقد كان هذا المراهق

من المتعرضين بكثافة لأعمال العنف فى الإعلام ، وفى ألعاب الڤيديو ، بالإضافة إلى سهولة حصوله على السلاح الذى ارتكب به الجريمة ، فضلاً عن شعوره بالإضطهاد فى المدرسة ، وعدم رعاية والديه له فى المنزل ، وبالتالى فإن هذه الحادثة تعد مثالاً واضحاً لتوافر العوامل الخارجية العامة – العالمية – والمجتمعية ، والعوامل الشخصية الدافعة والمؤدية لحدوث أفعال العنف فى الواقع ، وقد أطلق الكتاب على هذه العوامل "مؤشرات عوامل الخطورة" .

رابعا : نتائج الدراسات التجريبية

يعرض الكتاب فى القسم الثانى منه – والذى يشتمل على أربعة فصول – نتائج ثلاث دراسات تجريبية مقارنة أجريت على عينات من تلاميذ بعض المدارس الابتدائية والإعدادية (مراحل التعليم الأساسى) ، وتلاميذ بعض المدارس الثانوية ، من المتعرضين للعنف سواء فى الإعلام ، أو فى ألعاب الڤيديو ، مقارنة بغير المتعرضين . فأوضحت النتائج وجود عوامل متداخلة تلعب أدواراً متفاوتة نسبياً فى تطور السلوك العدوانى ، والشخصية العدوانية لدى الأطفال والمراهقين ، مثل : العوامل البيولوچية (النوع) ، والعوامل الثقافية والاجتماعية متمثلة فى مشاهدة العنف فى الأسرة (الوالدين) ، وفى البيئة المحيطة (الجيران) ، وأساليب المعاملة الوالدية (قسوة المعاملة فى التأديب ، والتهذيب) ، وتأثير الأقران ، سواء من حيث السلوك العدوانى تجاه بعضهم البعض أو النبذ ، بالإضافة إلى دور التعرض المكثف لأعمال ومشاهد العنف فى الإعلام .

ومن ناحية أخرى ، بينت النتائج أن الأطفال والمراهقين الذين يمارسون ألعاب الڤيديو المتضمنة للعنف تكون لديهم القابلية للتعلم وللتدرب على أعمال

العنف عن طريق هذه الألعاب ، فضلا عن إمكانية تكوين معتقدات ومفاهيم عن العنف ، وخاصة لدى الأطفال المتعرضين بكثافة لهذه الألعاب .

فقد خلصت الدراسة الأولى إلى أن التعرض المكثف للعنف فى ألعاب الفيديو يمكن أن يعمل على زيادة معدلات العنف والعدوان لدى الأطفال والمراهقين على المدى القريب ، فالموسيقى المرتفعة المصاحبة لهذه الألعاب ، وشخصيات الكارتون غير الآدمية التى تعكس مظاهر وأشكال العنف تعمل على تأصيل الميول العدوانية الكامنة لديهم . ولم تجد الدراسة فروقاً - فى هذا الشأن - بين الذكور والإناث ، الصغار والكبار ، سواء المتعرضون لأعمال العنف فى الأفلام والأقل تعرضاً لها .

أما الدراسة الارتباطية الثانية ، التى أجريت على طلبة المدارس الثانوية ، فقد أكدت نتائج الدراسات الارتباطية التى ترى - وفق النظريات التنبؤية - أن التعرض اليومى لألعاب العنف فى الفيديو يرتبط بالمستويات العليا من العدوان والعنف فى الحياة اليومية على المدى البعيد ، كما خلصت إلى وجود علاقة ارتباطية بين العنف فى ألعاب الفيديو وبين المتغيرات المنبئة بالسلوك العدوانى كما فى النموذج العام للعدوان ، مثل : العدائية ، والغضب ، والاتجاه نحو العنف . كما تبين - أيضاً - أن ألعاب العنف فى الفيديو أكثر تأثيراً على النشء من التعرض لأفلام العنف فى الإعلام .

وفيما يتعلق بنتائج الدراسة الطولية التى طبقت على تلاميذ مراحل التعليم الأساسى ، للوقوف على التأثيرات الطولية الناتجة عن التعرض المكثف للعنف فى ألعاب الفيديو على المدى القريب واستمرارها على المدى البعيد ، فتبين أن الاستخدامات المستمرة لهذه الألعاب على مر الزمن يمكن أن تؤدى إلى ارتفاع معدلات السلوك العدوانى فى الحياة الواقعية .

ومن ثم ، فقد خلصت نتائج الدراسات الثلاث إلى أن توافر العوامل والمتغيرات السابقة تقود وتعمل على تنامى وتزايد السلوك العدوانى لدى الشخصيات ذات السمات العدوانية ، بينما تقل هذه السلوكيات لدى الأطفال غير المتعرضين لألعاب العنف فى الفيديو ، والأقل تعرضاً لأفلام العنف فى الإعلام .

ثم يطرح الكتاب – فى نهاية القسم الثانى – تساؤلا عاماً يدور حول من له الأسبقية فى تطور السلوك العدوانى ، وفى تشكيل الشخصية العدوانية ، هل العنف فى الإعلام يؤدى إلى السلوك العدوانى لدى الأطفال والمراهقين ، أم أن الأطفال الذين يفضلون ألعاب العنف والتى يمارسونها عبر ألعاب الفيديو هي التى تقود إلى تفضيل مشاهدة أعمال العنف فى الإعلام وإلى السلوك العدوانى ؟ ، وقد أجاب الكتاب على هذا التساؤل بأنها دائرة مفرغة ، ولا نستطيع تحديد من المسئول عنها بدقة .

ولكن ، وبصفة عامة ، يمكن القول إنه يبدو من الواضح أن انخراط الأطفال والمراهقين فى ألعاب العنف في الفيديو لن يعمل على الحد من الاتجاه نحو السلوك العدوانى ، وأن هذه الألعاب لازالت تمثل خطورة ، باعتبارها ضمن العوامل المساعدة والمحفزة على ارتفاع وازدياد معدلات السلوك العدوانى لدى النشء عامة فى الحياة الواقعية .

خامساً : ماذا يعنى ما سبق ؟

يطرح الكتاب قيد العرض فى القسم الثالث – والذى يشتمل على ثلاثة فصول – مناقشة عامة حول نتائج الدراسات التجريبية المقارنة الثلاث التى أجريت على عينات من تلاميذ مراحل التعليم الأساسى ، والمدارس الثانوية ، والتى

أوضحت وجود علاقة بين العنف فى الحياة اليومية وبين ممارسة ألعاب الڤيديو ، ومشاهدة أفلام العنف ، فى ضوء بعض النظريات التى تفسر هذا السلوك .

فقد أبرز الكتاب فى الفصل التاسع أهمية الدور المؤثر الذى تلعبه كثافة تعرض النشء لمشاهد العنف فى الإعلام ، وفى ألعاب الڤيديو ، كما عرض الكتاب فى نفس الفصل تعريفا لمفهوم التطهر Catharesis الذى أشار إليه أرسطو فى تفسيره لتفضيل البعض مشاهدة أعمال العنف فى الإعلام ، بهدف التخفيف من الانفعالات والضغوط النفسية ، والتى أكدها فرويد – بعد ذلك – فى نظريته عن العدوان ، كما تنتشر هذه الأفكار فى بعض الثقافات الشعبية .

فيرى الكتاب أن هذه النظرية تصح حين يكون الإعلام هو العامل الخارجى فقط ، ولكن فى وجود ألعاب الڤيديو فإن رد الفعل يكون مختلفا ، حيث يحتاج الجسم بعد اللعب إلى الراحة ؛ نظراً للشعور بالتعب الذى يصاحب الشدة الناتجة عن هذه الألعاب ، وبالتالى فإن ممارسة هذه الألعاب تعمل على زيادة ضربات القلب ، وضغط الدم ، وارتفاع مستويات الهرمون فى الجسم ؛ الأمر الذى ينتج عنه شعور مغاير للشعور بالتخفيف من الانفعال كما فى مشاهدة أفلام العنف فى السينما .

وأخيراً ، يعرض الكتاب تفسيراً لما سبق فى ضوء قضايا السياسة العامة ويطرح – فى هذا الصدد – أربع آليات هامة ينبغى أن تنتهجها السياسات العامة فى المجتمعات ؛ للوقاية ولمكافحة العنف والسلوك العدوانى لدى النشء ، **الأولى** : إجراء الدراسات والبحوث العلمية التى تتناول موضوع العنف ، ومحاولة الاستفادة من نتائجها ، **والثانية** : الاهتمام بتنظيم حملات إرشادية فى المدارس تهدف إلى توجيه وإرشاد النشء بأهمية التقليل من حدة العنف

والسلوك العدوانى ، على غرار حملات مكافحة التدخين ، وتوجيه نظر النشء إلى الأنشطة الأخرى التى تعمل على تخفيف الميول العدوانية لديهم ، **والثالثة** هى تضافر جهود المجتمع المدنى من خلال المتطوعين الذى يشاركون فى هذه الحملات ، **وأخيراً** إصدار التشريعات القانونية التى تمنع مظاهر أعمال العنف ، سواء فى الإعلام ، أو فى ألعاب الڤيديو .

أما فى الفصل العاشر والأخير من الكتاب ، فيقدم للآباء والقائمين على شئون التربية بعض النصائح التى تساهم فى التعرف على مدى وجود مظاهر للعنف فى ألعاب الڤيديو تلك التى يفضلها ويمارسها الأبناء ، وذلك من خلال الإجابة على بعض الأسئلة ، فضلاً عن طرح قائمة لبعض المواقع على شبكة الإنترنت التى تتناول أساليب التربية الملائمة .

وفى النهاية ، يوجه الكتاب دعوة عامة للمهتمين والمعنيين بموضوع العنف فى المجتمعات – سواء من العلماء ، أو القائمين على شئون التربية ، والأطباء ، والجهات المختصة ، ومؤسسات التربية ، وإلى منتجى ألعاب الڤيديو والأعمال الفنية فى الإعلام – لمحاولة تخفيض أو التقليل من تأثيرات التعرض المكثف للعنف ، سواء فى الإعلام ، أو فى ألعاب الڤيديو ، وتضافر جهودهم فى سبيل تحقيق هذا الهدف ، الذى يعود بالنفع على المجتمعات عامة .