العنف والعدوان فى الإنترنت
وألعاب الكمبيوتر والرسوم المتحركة

تؤدى وسائل الإعلام دورًا مهمًا بتأثيرها على الأطفال (سلبًا أو إيجابًا) من خلال مساهمتها بمضامينها الموجهة لهم والتى تساهم فى بناء شخصية الطفل وتوسيع مداركه وزيادة علاقاته الاجتماعية بفتحها آفاق العالم أمام الطفل كما تساهم فى تعميق القدرة الأدبية لديه وترهف حسه وذوقه السليم وتنمى ثروته اللغوية وبذلك فهى تؤدى دورًا مهمًا فى التنشئة إضافة إلى ما تقوم به قنوات التنشئة الأخرى فى المجتمع ولكل وسيلة من وسائل الإعلام دورها ولا تلغى وسيلة إعلامية دور وسيلة إعلامية أخرى.

وتكتسب وسائل الاتصال الحديثة دورًا مهمًا فى وقتنا الحاضر كونها أصبحت اللغة المشتركة فى كافة أنحاء العالم تجعل جميع الناس على اتصال ومهتمين ببعضهم البعض فى القرية الكونية الصغيرة.

أولاً: العنف فى الإنترنت:

العمر الذى يتعامل مع الإنترنت:

على الرغم من سهولة التعامل مع الإنترنت وازدياد نسبة المستخدمين له فما زال الأطفال دون سن الثانية عشرة يعيدون عن

استخدامها لعدة أسباب منها عامل اللغة الذى يلعب دورًا أساسيًا فى تفهم الأطفال لكيفية العمل مع الإنترنت أو أنهم سيتقيدون بالمواقع العربية الآمنة.

كما أنه حتى هذا العمر يمكن للأهل أن يتمكنوا من مراقبة أولادهم أو حجب الاتصال عن الحاسب المتوفر فى المنزل وبالتالى لا يتمكن الأطفال من الدخول إلى الإنترنت. ولكن مع التقدم المستمر وسعى الدول مع الأشخاص إلى تأمين هذه الخدمة لكل فرد فى المجتمع سوف يتمكن الأطفال من سن الخامسة من الدخول إلى الشبكات سواء فى المدارس أو فى أى مكان للألعاب...

- **الأطفال الذين يتعاملون مع الإنترنت:**

حاليًا لكى يتمكن الطفل من دخول الإنترنت لا بد من توفر جهاز كمبيوتر فى المنزل واشتراك إنترنت أى أن الأشخاص المثقفون أو أشخاص ينتمون إلى الطبقة الوسطى فما فوق يمكن أن يتوفر لأطفالهم هذه الخدمة وبالتالى ينعكس تأثيرها على نسبة ١٠٪ من المجتمع كحد أقصى وابتداءً من سن الثانية عشرة. ولكن نعود ونؤكد أن هذه النسبة سوف تتزايد وبشكل سريع وملحوظ خلال السنين القادمة.

- **نوعية البرامج ومدى تأثيرها على الأطفال:**

عند دخول الأطفال إلى الإنترنت من الصعب الوصول مباشرة إلى

أية مواقع عنف وإنما المدخل الأساسى للأولاد هو الألعاب بشكل عام ومن خلال هذه المواقع يتم اختيار الألعاب حسب ما يرغب به الأولاد لا من رقيب ولا من محاسب قد تكون الألعاب عنيفة وقد تكون هادفة وسلسة وقد تكون موجهة بحيث تلعب دورًا نفسيًا يشد الأطفال إليها لتمرير الأفكار المرغوبة.

كما نود التوضيح بأن عملية الدخول إلى مواقع الإنترنت واللعب عملية غير واردة نسبيًا نظرًا لتكلفة الإنترنت وانخفاض أسعار الـ Cds الخاصة بالألعاب.

هناك أيضًا المواقع الخاصة بالشخصيات التليفزيونية الكرتونية والتى تشد الأطفال مثل "البوكيمون" وغيرها حيث تحوى عدة أنواع من الألعاب.

مما تقدم نجد أن الإنترنت لا يشكل عاملاً أساسيًا حاليًا فى عرض العنف إنما يشكل الإنترنت خطرًا من النواحى الأدبية للمستخدمين حيث إن غالبية هذه المواقع تكون مبطنة وغير واضحة وغاليتها تكون من صنع الهواة مما يجعلها تشكل خطرًا على نظام الحاسب. ولكن نظرًا لعدم وجود رقيب يجب خلق رقيب ذاتى لدى الأطفال عند تجوالهم فى هذا العالم الرقمى.

ثانيا: العنف فى ألعاب الكمبيوتر:

- العمر الذى يتعامل مع الكمبيوتر:

يقدر عدد مستخدمى الحواسب بنسبة لا تقل عن ٥٠ – ٦٠٪ حيث يمكن للطفل أن يبدأ بالتعامل مع الحاسب منذ عمر أربع سنوات وذلك من خلال الألعاب التى يقدمها الأهل لأولادهم والتى تكون مخصصة لهذه الأعمار.

- الأطفال (البيئة) الذين يتعاملون مع الكمبيوتر:

هناك نوعين من الأطفال الذين يتعاملون مع الحاسب:

١- أطفال تتواجد فى بيئة مثقفة نسبيًا يستطيع فيها الأهل أن يسايروا التكنولوجيا ويوجهوا أولادهم بها. يتفرع عنها الأهل غير واعين لما تتركه الألعاب من أثر على الطفل.

٢- أطفال تتواجد فى بيئة غير مسايرة للتكنولوجيا حيث يشعر الأهل بضرورة تعلم ولدهم على الحاسب ويعملون على تأمينه ولكنهم غير قادرين على توجيه أطفالهم فى هذا الموضوع.

فى البيئة الأولى يكون من السهل التأكد من نوعية البرامج التى يتعرض لها الطفل؛ لأن الأهل هم الذين يختارون وهذا ممكن حتى سن الثانية عشرة أو للعمر الذى يبدأ فيه الطفل بأخذ مصروف معين من أهله وهو عادة يكون فى سن العاشرة.

أما فى البيئة الثانية فليس هنا من رقيب وقد يكون المساعد على اختيار البرنامج أحد الأصدقاء أو المعارف أو صاحب محل البرامج والذى غالبًا يهتم لأن يسوق برامجه أكثر من الاهتمام المفرط بالنوعية المقدمة للطفل.

- **نوعية الألعاب:**

إن كافة البرامج وخاصة الألعاب تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال (حتى إنها تشد الكبار أيضًا) نظرًا لتمكنها من إخراج صور وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجوا السينما والتليفزيون من تنفيذها وهنا يكمن خطر البرامج إذ إن التركيز العالى مع البرنامج يجعل المتلقى يستقبل كل شيء منه دون أن يفوته أى شيء لذا وجب الاهتمام بما يقدمه البرنامج. نستطيع أن نقسم ألعاب الحاسب إلى الأنواع التالية:

١ - ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية:

هذا النوع من الألعاب مفيد جدًا للأطفال فهو يبدأ فى تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة تعتمد على شخصيات محببة للأطفال مثل Dr. Poo وهو الدب الذى يعلم القراءة والحساب وضمن هذا المجال نجد أيضًا بعض البرامج باللغة العربية التى تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج (سواء الأجنبية أو العربية) يمكن أن يبدأ معها الأطفال من سن الرابعة.

٢- ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة - التركيز ...):

عمليًا تعتبر هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضًا نظرًا لأنها تقوى المخيلة (تساقط المكعبات) سرعة البديهة (الأوراق المتشابهة بشتى الأشكال) الذاكرة إلى ما هنالك من ألعاب ذهنية ويبدأ بها الطفل من سن السابعة إلا أننا نلاحظ أنه لا يستطيع التركيز معها طويلاً نظرًا لما تتطلبه من جهد مهما كان بسيطًا ولكن لا غنى عنها.

٣- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء:

هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفًا وقد لا ولكنه يؤدى إلى تبلد الفكر إذ إنه يعتمد على صيد معين (طائرات ... مراكب فضائية ...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

- أين يكمن العنف فى الألعاب السابقة ولم إقبال الأطفال والبالغين عليها؟ :

بينا فى بداية عرضنا للألعاب مدى تشويقها كونها تعرض الأمور بمؤثرات عالية الجودة من ناحية الصوت والصورة الإضاءة. وتكمن مشكلة العنف هنا فى أن الألعاب التى تسهل عمليات القتل، أو تفرضها للوصول إلى الهدف فكلما قتل اللاعب شخصية أو رجل أو أى شيء تجده يصرخ من الفرح لأن هذا سيقربه من هدفه ورويدًا رويدًا لا يعود لموضوع القتل أهمية عنده وفى لحظات معينة وفى

شطحات معينة قد ينجرف الإنسان وراء هذا الإحساس بإنسانية الآخر ويقتل أو يسرق أو .. وبأعصاب باردة.

ناهيك عن كثرة الدماء التي يراها على الشاشة ومنظر الخصوم وهم يتساقطون متألمين إلى ما هنالك من إعطاء اللاعب لذة في القتل وهنا يكمن الخوف من أن تتحول هذه اللذة الخيالية إلى الرغبة باللذة الحقيقية.

٤ - الألعاب القتالية المصنعة من قبل الهواة وخطرها:

هذا النوع من الألعاب هو أخطرها على الإطلاق لعدة أسباب: منها أن الشركات المصنعة للألعاب القتالية والاستراتيجية تسعى جاهدة لأن تقدم بنوع ما موضوع جيد للقصة وهي غالبًا غالية الثمن (البرامج الأصلية) أما بالنسبة لبرامج الهواة فهي تعتمد على بعض البرامج السلسة للحاسب ولا تهتم كثيرًا بعملية القصة بل تضع وبشكل أساسي ومباشر شرطي يلاحق لصًا أو العكس.

وهي غالبًا تتوفر بأسعار رخيصة وتكون في متناول الجميع لذلك تركز هذه اللعب على إثارة اللاعب قدر الإمكان ليلعب وتعطيه ما أمكن من مظاهر القوة فمثلاً إحدى الألعاب عندما تنتهي تسألك هل تريد العودة لعالمك الممل فإن قلت نعم تبدأ الدماء تسيل من أعلى الشاشة إلى أسفلها حتى تصبح الشاشة حمراء ثم تخرج من اللعبة فأي قيم نقدمها لأولادنا من خلال هذه الألعاب.

ثالثًا: العنف في الرسوم المتحركة:

لم يكن هناك في البداية انتباها إلى مدى العنف الذي تعرضه الرسوم المتحركة ولكن بعد فترة من انتشار هذا الفن نتوقف لنلاحظ ما يأتي:

- اعتماد الرسوم المتحركة وبشكل كبير على الموضوعات القتالية:

إن أول فيلم قتالي للرسوم المتحركة لاقى نجاحًا كبيرًا وكان يعتمد على الخيال العلمي وشد جميع الناس هو معروف باسم "غرندايزر" وعلى الرغم من أن بعض الأطفال حاولوا تقليده بالقفز إلا أنها كانت حالات استثنائية ونادرة، وانتهت الظاهرة.

- بعد ذلك لم نعد نشاهد إلا أفلامًا قتالية وحروب فضاء وموضوعات لا معنى لها سوى القتال بين سكان الكواكب ولم يعد هناك من موضوع سواه - ونعود هنا لنركز على موضوع الهواء والشركات الصغيرة مع احترامنا للجميع فالذي يحدث أن هذه الشركات تسعى للربح وهذه الأفلام لها شعبية واسعة لذلك تحرص على تكثيف إنتاجها دون العمل على موضوعها. وللإتيان بالجديد تزيد المؤثرات الصوتية وتزيد حدة النيران المتصاعدة واللهب وعدد الأشخاص الذين يموتون في كل حلقة (حتى ولو كانوا أشرارًا نعود لفكرتنا في التعود على القتل وعدم الإحساس بالآخر). ولكن مع غمرة هذه الأفلام لا يجب أن نهمل أن بعضًا منها إيجابي، فمسلسل

"ساسوكي" مثلا كانت كل حلقة فيه تحمل قيمة إنسانية معينة كما أن أغنية الشارة كانت ذات معنى وطني وإنساني رائع.

أمام هذه الظاهرة نؤكد على أنه لا ضابط سوى الوعي والتوجيه ونريد هنا أن نوضح نقطة مهمة إن الرسوم المتحركة شأنها شأن ألعاب الكمبيوتر تنوع الصورة والكلام لا حدود له وهي تعرض على شاشات التليفزيون لذلك فإن لها أوسع جمهور. وإضافة إلى ذلك فإن الكثير من الكبار يشاهدونها أيضًا نظرًا لأنها تروح عنهم أعباء النهار بطرافتها ويفرح الصغار جدًا عندما يشاركهم الأهل لهوهم والرسوم المتحركة من عالمهم لذلك من المهم جدًا الانتباه إلى الموضوعات التي تتناولها وتوجيهها.

مقترحات حول كيفية الوقاية من هذه المشكلة:

الحق يقال: إن التأثر بهذا النوع من الألعاب نسبي وهو يختلف من فرد لآخر ولا يمكننا أن نعتبر أن ما يراه أحدنا عنفًا يراه الجميع عنيفًا والعكس بالعكس.

ونتيجة لذلك لا يمكننا وضع ضوابط قانونية لمنع المشاهد العنيفة وخاصة مع كثرة البرامج والألعاب وإنما الحل الأفضل يكون عن طريق ما يلي:

١- التوعية والتوجيه وتكون على صعيد المستوردون لهذه الألعاب

وعلى صعيد الأهالى والمجتمع المحيط. إن عملية التوعية تهدف إلى خلق رادع داخلى فى الإنسان تجاه هذه الألعاب وخلق وعى لديه بعدم تسويقها وهذا الأمر ضرورى جدًا.

٢- تدريب الأولاد على ثقافة الحوار والابتعاد عن العنف وحل النزاعات بالطرق السلمية. علمًا بأن هناك برامج وألعاب تعتمد على هذه الأساليب كما أن إدخال هذه المفاهيم إلى المناهج التربوية فى المدارس ضرورة ملحة للحد من ظواهر العنف.

٣- وفى كل الأحوال إن المنع من مصدر ما لا ينفى إمكانية الحصول عليها من مصدر آخر فلم يعد هناك حدود الاتصال فى العالم لذا علينا الاهتمام وبشكل مكثف بالتوعية وخلق اللاعنف كما يهتم غيرنا بخلق العنف.. أى الاهتمام بإعداد وتقديم برامج وألعاب خالية من العنف.

- مدى تعلق الأولاد بالدعاية وأثرها السلبى:

إن الدعاية هى أكثر وسائل الإعلان التى يتأثر بها الطفل نظرًا لما تستخدمه من صور متنوعة بالإضافة إلى الموسيقى المصاحبة وهى تشد الأطفال بدءًا من السنتين أو الثلاث من هنا يأتى التأكيد على الاهتمام بنوعية ما تقدمه هذه الدعايات للأطفال من مواد فمثال المصاصة لا أظن أن أحدًا يرغب بأن يراه طفله أو يتأثر به ولكنه فى الحقيقة يراه.

وكذلك الأمر هنا نسبي ويجب توعية المسئولين عن وسائل الإعلام إلى توجيه هذه الدعايات لمصلحة الطفل فمثلا بدل من التحول إلى وحوش لا يحصل على المصاصة إلا بعد غسيل يديه – مثلا – هذه الصورة توجه الأطفال للعناية بأنفسهم والحفاظ على نظافتهم وهناك العديد من الأفكار الواجب طرحها للأطفال في السنين المبكرة كي نحصل قدر الإمكان على جيل لا تشوهه مختلف المفاهيم الغريبة عن مجتمعاتنا الأصلية.

قصص واقعية

سنعرض فيما يلى نماذج مختلفة من عدة بلدان لأطفال قاموا بتقليد ما شاهدوه فى التليفزيون فنتج عن ذلك أضرار خطيرة ونهايات مؤلمة ومحزنة:

١- فى أمريكا: عرضت شبكة التليفزيون الأمريكى (إن. بى. سى. N.B.C) تمثيلية ظهر فيها الإرهابيون من المجرمين وركاب إحدى قطارات الأنفاق ويقتلون أحد هؤلاء الركاب، فإذا بأحد الصبية يقتل مخبر شرطة فى أحد قطارات الأنفاق بالطريقة نفسها التى شاهدها على شاشة التليفزيون.

٢- فى ألمانيا: قام شابان شقيقان بخطف فتاة قاصرة وطالبا أهلها بفدية قدرها مليونا مارك وذلك إثر مشاهدتهما حادث اختطاف فى فيلم تليفزيونى، وقد أخفيا الفتاة حسب الفكرة التى اكتسباها من الفيلم.

٣- فى فرنسا: قامت إحدى الطالبات ويبلغ عمرها ١٩ عامًا مع صديقها الذى يبلغ من العمر ٢٢ عامًا بقتل خمسة أشخاص خلال ٢٥ دقيقة تشبهًا ببطل فيلم (قاتل بطبيعته).

٤- فى الهند (احترقت الفتاتان ولم يظهر البطل). نتيجة للتقليد التليفزيونى الأعمى:

أقدمت فتاتان فى الهند على صب الكيروسين على أجسادهما أملاً فى قدوم البطل الخارق لإنقاذهما من الحريق. فقد ذكرت وكالة الأنباء "يونايتد نيوز" أن شقيقتين بإحدى القرى الهندية حاولتا تقليد مسلسل الرجل الخارق الذى يعرضه التليفزيون الهندى ويقوم البطل خلاله بإنقاذ من هم فى ورطة .. فقامتا بصب مادة الكيروسين فوق أجسادهما وأخذتا فى الصراخ من الألم الفظيع دون أن يظهر البطل.

٥- فى مصر: (هرقل التليفزيونى يشنق الطفل المصرى)

فقد دفع طفل فى مدينة كوم أمبو فى أسوان حياته ثمناً لتقليد بطل المسلسل التليفزيونى الأجنبى "هرقل" الذى انتهى التليفزيون المصرى من بثه قبل أيام من هذه الحادثة.

وتبين أن الطفل (١٠ سنوات) اتفق وصديقه على تعليق نفسه فى سقف الحجرة من رقبته، على أن يحضر زميله بسيفه فيقطع الحبل لإنقاذه. وضع المجنى عليه رقبته فى المشنقة، ولم يحضر "هرقل" لينقذه فمات الطفل خنقًا وأمرت النيابة بدفن الجثة.

٦- فى الكويت: قام شاب يعاونه ثلاثة مراهقين باختطاف طفلة فى الحادية عشرة واغتصابها. وكان ذلك نتيجة ما كان يشاهده فى الأفلام.

٧- وفى الإمارات العربية المتحدة: ظهرت أولى نتائج انتشار استخدام الأطباق المستقبلة للبث التليفزيونى للأقمار الصناعية بعد أقل من سنتين وهى عبارة عن ظهور عصابة مؤلفة من عشرة من الأحداث يصل عمر بعضهم إلى خمسة عشرة عامًا وأكبرهم فى العشرين قاموا بقتل حارس باكستانى.

وتقول الشرطة: إن الحادث هو جريمة القتل الأولى فى البلاد لعصابة منظمة من الأحداث.

٨- فى لبنان: قام شاب بإطلاق النار على شقيقته فأرداها قتيلة، وقد أرجع أحد أعضاء مجلس النواب اللبنانى السبب إلى التليفزيون.

فهذه مجرد أمثلة عن تأثير البرامج التى تبثها شاشة التليفزيون فتؤثر تأثيرًا مباشرًا على نفسية الأطفال والمراهقين والشباب وتدفعهم إلى التقليد.

وقد كشفت دراسة على أن ٥٠٪ من الأطفال (ذكور وإناث) قد أجابوا بـ (نعم) على سؤال: هل تقلد أحيانًا أشياء رأيتها فى التليفزيون؟

ومن الحالات الواقعية أيضًا حالتين تم ذكرهما فى كتاب أسس الصحة النفسية للدكتور: عبد العزيز القوصى:

حالة "جرى" وهو غلام فى السابعة والنصف قتل زميلا له بإغراقه عمدًا فى النهر. كان "جرى" يلعب مع زميلة هذا قرب النهر، وأراد أن

يأخذ منه لعبة كانت فى يده فرفض هذا الزميل وأصر "جرى" على طلبه، وصمم الزميل على الرفض، ثم شتم "جرى" وعيره بأنه لا أب له فهاج "جري" وما كان منه إلا أن دفعه فى النهر، فتشبث المجنى عليه بحافة النهر، فركله برجله، وما زال به حتى أغرقه، واستراح منه. لا يكفى هذا الحادث وحده لتفسير الجريمة. فنحن إذا درسنا تاريخ الولد نجد أنه ابن سيدة فقيرة ولدته سفاحًا، وعاش الولد مع أمه عيشة الفقر وكانت أمه تعمل خادمه فى المنازل، ولذا كانت تتركه بلا رقيب وبلا غذاء فى غالب الأيام وكانت تتركه التى كان يذهب إليها الولد بعيدة عن مسكنه. فبعد المدرسة وضعف رقابة أمه عليه شجعاه على الهروب من المدرسة فى كثير من الأحوال. بذلك صار متأخرًا فى دراسته، عرضة للتشرد. وكان الأولاد يعرفون أنه طفل غير شرعى مما كان يدفعهم إلى تعييره بذلك، وما جعل الولد يحس بالنقص الشديد والنقمة البالغة على من حوله. تراكمت آثار هذه الظروف وظلت مكبوتة فى نفسه إلى أن جاء حادث اللعبة مثيرًا له فانفجر الحقد المتراكم من الماضي بالصورة التى ذكرناها.

لم يذكر "الباحث" ما تم لهذا الولد من علاج. فهذا نشرح إحدى الحالات التى درسناها وعالجناها بنجاح، هى حالة لولد فى الثانية عشرة من عمره، يعيش فى حى المذبح ـ أحد أحياء القاهرة ـ وكان مصدر الرعب لكل أهل الحى، فهو يخطف ويسرق ويضرب ولا يبالى

وبلغ من قوته أنه كان يسرق اللحم من الجزارين - وهم قوم عتاة جبابرة - وبلغ عن عنفه أن رجال الشرطة كانوا يعمنون له ألف حساب، فإذا قبض عليه خطأ وأرسل إلى القسم فسرعان ما يطلق سراحه، ولا سيما أنه يرشدهم أحيانًا إلى تجار الحشيش ومهربيه. ولكن حدث ذات مرة أن قبض عليه بسرق صندوق زجاجات (ماء غازية) من عربة في أثناء سيرها في أحد شوارع القاهرة - ثم أرسل إلى القسم ومنه إلى النيابة ثم إلى مكتب الأحداث. واتضح أنه حوكم قبل ذلك مرتين: أحدهما لسرقه دراجة والأخرى لسرقة موقد (غاز) . وعندما بدأ بحث حالة الولد عانى الباحث الاجتماعي كثيرًا جدًّا، فكان في الغالب لا يعثر عليه، وعندما يجده يعتدي عليه، أو يهرب منه، وعندما تمكن من استدراجه ليسير معه اشتبك في الطريق العام في عدة مشاجرات، وتكرر هذا مرات عدة حتى يئس من بحث حالته. وأخيرًا نجح في أن يصل به إلى المكتب، وما كاد يغفل عنه قليلاً حتى فر الولد هاربًا، ثم عاود المحاولة، وبعد مرات عدة تمكن الوالد من أن يثق أن ضررًا ما لن يلحقه، وبأن الأخصائي النفسي والأخصائي الاجتماعي سيعملان لصالحة وفي إحدى مقابلات الولد قال له الأخصائي النفسي: "إننا لا نريد أن نضطرك لمقابلتنا فإن أردت فلصالحك، وإن لم ترد فلك كامل الاختيار في عدم الاتصال بنا" مثل هذا الاتجاه السلبي (في الظاهر) جعل الولد لا ينظر إلى الأخصائي

النفسى نظرات عدائية، بل اطمئن إليه واستمع لكلامه وجلس بهدوء ليؤدى ما أجراه عليه من اختبارات. وهكذا واصلنا العمل معه بهدوء وتدرج إلى أن ألحقناه بمؤسسة، والتحق بالعمل، ونبغ فى النواحى الرياضية نبوغًا كبيرًا وصار غيورًا جدًا على سمعة "الأسرة" التى ينتمى إليها فى المؤسسة ومهتما بسمعة المؤسسة كلها وصار من قادة الأولاد فى المؤسسة.

وبدراسة حياة الولد اتضح أن أباه رجل شرير مدمن لتعاطى المخدرات، وكان ينتهز فرصة الإظلام فى أثناء الغارات الجوية فيصطحب ابنه للسرقة من الجيران، وعلى الرغم من اعتدال مكاسبه فإنه لم يكن يعطى ابنه نقودًا، بل كان يشجعه على الخطف والسرقة ليحصل على قوته. وقد تركت الأم زوجها وابنها اشمئزازًا من سلوكها، وعاشت مع أهلها منذ مدة بعيدة. وينام الرجل وابنه إما على الرصيف وإما فى مدخل منزل. ووالده يقربه إليه بالقدر الذى يتمكن معه من استغلاله، ويشعر الولد بنقمة عامة على المجتمع، وهو مستعد دائما للانتقام والاعتداء. ومن العجيب أننا بعد أن تولينا توجيه الولد إلى الحياة الجديدة صار ميالا إلى حياة العمل والكسب الشريف، إذ ألحقناه بعمل " ميكانيكي" وهو العمل الذى يلائم استعداده الجسمى والعقلى والخلقى، وصار كثير النقد لوالده الذى يسلك فى نظره سلوكًا سيئًا لنهاية. ووالده الآن فى السجن لسرقة ارتكبها. نرى من هذه

الحالة أن مصدر النزعات الاعتدائية يمكن تحويلها من المسالك السيئة المضادة للمجتمع إلى المسالك المقبولة فى المجتمع. وذلك عن طريق وضع الولد فى بيئة اجتماعية تعطيه التقدير والأمن، ومزوده بنشاط اجتماعى صالح، وعن طريق إعطاء الفرصة لنزعاته القوية للظهور دون أذى للآخرين، ومع مراعاة تنمية الشعور بالمسئولية الاجتماعية. وليس هنا مجال التفصيل فى هذه الناحية.