

العنف والعدوان في الإنترنت والعاب الكمبيوتر والرسوم المتحركة

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

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

أولاً: العنف في الإنترنت:

العمر الذي يتعامل مع الإنترنت:

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

استخدامها لعدة أسباب منها عامل اللغة الذي يلعب دورًا أساسيًا في 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 في المنزل وبالتالي لا يتمكن الأطفال من الدخول إلى الإنترنت. ولكن مع التقدم المستمر وسعى الدول مع الأشخاص إلى تأمين هذه الخدمة لكل فرد في المجتمع سوف يتمكن الأطفال من سن الخامسة من الدخول إلى الشبكات سواء في المدارس أو في أي مكان للألعاب...

- الأطفال الذين يتعاملون مع الإنترنت:

حاليًا لكي يتمكن الطفل من دخول الإنترنت لا بد من توفر جهاز كمبيوتر في المنزل واشترائك إنترنت أي أن الأشخاص المثقفون أو أشخاص ينتمون إلى الطبقة الوسطى فما فوق يمكن أن يتوفر لأطفالهم هذه الخدمة وبالتالي 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 الأساسي للأطفال 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 لتعمير 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 والتي تشد الأطفال مثل "البوكيمون" وغيرها حيث تحوى عدة أنواع من الألعاب.

مما تقدم نجد أن الإنترنت لا يشكل عاملاً أساسيًا حاليًا في عرض العنف إنما يشكل الإنترنت خطرًا من النواحي الأدبية للمستخدمين حيث إن غالبية هذه المواقع تكون مبطنة وغير واضحة وغالبيتها تكون من صنع الهواة مما يجعلها تشكل خطرًا على نظام الحاسب. ولكن نظرًا لعدم وجود رقيب يجب خلق رقيب ذاتي لدى الأطفال عند تجوهم في هذا العالم الرقمي.

ثانياً: العنف في ألعاب الكمبيوتر:

- العمر الذي يتعامل مع الكمبيوتر:

يقدر عدد مستخدمي الحواسيب بنسبة لا تقل عن ٥٠ - ٦٠٪ حيث يمكن للطفل أن يبدأ بالتعامل مع الحاسب منذ عمر أربع سنوات وذلك من خلال الألعاب التي يقدمها الأهل لأولادهم والتي تكون مخصصة لهذه الأعمار.

- الأطفال (البيئة) الذين يتعاملون مع الكمبيوتر:

هناك نوعين من الأطفال الذين يتعاملون مع الحاسب:

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

٢- أطفال تتواجد في بيئة غير مساندة للتكنولوجيا حيث يشعر الأهل بضرورة تعلم ولدتهم على الحاسب ويعملون على تأمينه ولكنهم غير قادرين على توجيه أطفالهم في هذا الموضوع.

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

أما في البيئة الثانية فليس هنا من رقيب وقد يكون المساعد على اختيار البرنامج أحد الأصدقاء أو المعارف أو صاحب محل البرامج والذي غالبًا يهتم لأن يسوق برامجه أكثر من الاهتمام المفرط بالتنوع 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 والتلفزيون من تنفيذها وهنا يكمن خطر البرامج إذ إن التركيز العالي مع البرنامج يجعل المتلقى يستقبل كل شيء منه دون أن يفوته أي شيء لذا وجب الاهتمام بها 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 في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة تعتمد على شخصيات محببة للأطفال مثل Dr. Poو هو الدب الذي يعلم القراءة والحساب وضمن هذا المجال نجد أيضًا بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج (سواء الأجنبية أو العربية) يمكن أن يبدأ معها الأطفال من سن الرابعة.

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

عملياً تعتبر هذه البرامج للمصغار ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً 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 نظراً لما تتطلبه من جهد مهما كان بسيطاً ولكن لا غنى عنها.

٣- ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء:

هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيماً وقد لا ولكنه يؤدي إلى تيند الفكر إذ إنه يعتمد على صيد معين (طائرات ... مراب فضائية ...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

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

بيننا في بداية عرضنا للألعاب مدى تشويقها كونها تعرض الأمور بمؤثرات عالية الجودة من ناحية الصوت والصورة الإضاءة. وتكمن مشكلة العنف هنا في أن الألعاب التي 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 ورويداً رويداً لا يعود لموضوع القتل أهمية عنده وفي لحظات معينة وفي

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

ناهيك عن كثرة الأدماء 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 الهواء 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 غالباً عالية الثمن (البرامج الأصلية) أما بالنسبة لبرامج الهواء فهي تعتمد على بعض البرامج السلسلة للحاسب ولا تهتم كثيراً بعملية القصة بل تضع وبشكل أساسي ومباشر شرطى يلاحق لصاً أو العكس.

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

ثالثًا: العنف في الرسوم المتحركة:

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

- اعتياد 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 لتركز 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. ولإتيان بالجديد تزيد المؤثرات الصوتية وتزيد حدة النيران المتصاعدة واللمهب 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

"سامسوكي" مثلا كانت كل حلقة فيه تحمل قيمة إنسانية معينة كما أن أغنية الشارة كانت ذات معنى وطنى وإنسانى رائع.

أمام هذه الظاهرة نؤكد على أنه لا ضابط سوى الوعى والتوجيه ونريد هنا أن نوضح نقطة مهمة إن الرسوم المتحركة شأنها شأن ألعاب الكمبيوتر تنوع الصورة والكلام لا حدود له وهى تعرض على شاشات التلفزيون لذلك فإن لها أوسع جمهور. وإضافة إلى ذلك فإن الكثير من الكبار يشاهدونها أيضا نظرا لأنها تروح عنهم أعباء النهار بطرافتها ويفرح الصغار جداً عندما يشاركونهم الأهل هههم والرسوم المتحركة من عالمهم لذلك من المهم جداً الانتباه إلى الموضوعات التى تتناولها وتوجيهها.

مقترحات حول كيفية الوقاية من هذه المشكلة:

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

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

١- التوعية والتوجيه وتكون على صعيد المستوردون لهذه الألعاب

وعلى صعيد الأهالي والمجتمع المحيط. إن عملية التوعية تهدف إلى خلق رادع داخلي في الإنسان تجاه هذه الألعاب وخلق وعي لديه بعدم تسويقها وهذا الأمر ضروري 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 في المدارس ضرورة ملحة للحد من ظواهر العنف.

٣- وفي كل الأحوال إن المنع من مصدر ما لا يفي إمكانية الحصول عليها من مصدر آخر فلم يعد هناك حدود الاتصال في عالمنا لذا علينا الاهتمام وبشكل مكثف بالتوعية وخلق اللاعنف كما يتم غيرنا بخلق العنف. أي الاهتمام بإعداد وتقديم برامج وألعاب خالية من العنف.

- مدى تعلق الأولاد بالدعاية وأثرها السلبي:

إن الدعاية هي أكثر وسائل الإعلان التي يتأثر بها الطفل نظرًا لما تستخدمه من صور متنوعة بالإضافة إلى الموسيقى المصاحبة وهي تشد الأطفال بدءًا من الستين أو الثلاث من هنا يأتي التأكيد على الاهتمام بتوعية ما تقدمه هذه الدعايات للأطفال من مواد فمثال المصاصة لا أظن أن أحدًا يرغب بأن يراه طفنه أو يتأثر به ولكنه في الحقيقة يراه.

وكذلك الأمر هنا نسبي ويجب توعية المسؤولين 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 تشوّهه مختلف المفاهيم الغربية عن مجتمعاتنا الأصلية.

قصص واقعية

ستعرض فيما يلي نماذج مختلفة من عدة بلدان لأطفال قاموا بتقليد ما شاهدوه في التلفزيون فتتج عن ذلك أضرار خطيرة ونهايات مؤلمة ومحنة:

١- في أمريكا: عرضت شبكة التلفزيون الأمريكي (إن. بي. سي. N.B.C) تمثيلية ظهر فيها الإرهابيون من المجرمين ركاب إحدى قطارات الأنفاق ويقتلون أحد هؤلاء الركاب، فإذا بأحد الصبية يقتل مخبر شرطة في أحد قطارات الأنفاق بالطريقة نفسها التي شاهدها على شاشة التلفزيون.

٢- في ألمانيا: قام شابان شقيقان بخطف فتاة قاصرة وطالبا أهلها بقدية قدرها مليوناً مارك وذلك إثر مشاهدتهما حادث اختطاف في فيلم تلفزيوني، وقد أخفيا الفتاة حسب الفكرة التي اكتسبها من الفيلم.

٣- في فرنسا: قامت إحدى الطالبات وبيع عمرها ١٩ عامًا مع صديقها الذي يبلغ من العمر ٢٢ عامًا بقتل خمسة أشخاص خلال ٢٥ دقيقة تشبهًا ببطل فيلم (قاتل بطبعته).

٤- في الهند (احترقت الفتاتان ولم يظهر البطل). نتيجة لتقليد التليفزيونى الأعمى:

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

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

فقد دفع طفل في مدينة كوم أمبو في 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 في سقف الحجرة من رقبتة، على أن يحضر زميله بسيفه فيقطع الخبل لإنقاذه. وضع المجنى عليه رقبتة في المشنقة، ولم يحضر "هرقل" لينقذه فمات الطفل خنقاً وأمرت النيابة بدفن الجثة.

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

٧- وفي الإمارات العربية المتحدة: ظهرت أولى نتائج انتشار استخدام الأطباق المستقبلة للبحث التليفزيوني للأقمار الصناعية بعد أقل من سنتين وهي عبارة عن ظهور عصابة مؤلفة من عشرة من الأحداث يصل عمر بعضهم إلى خمسة عشرة عامًا وأكبرهم في العشرين قاموا بقتل حارس باكستاني.

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

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

فهذه مجرد أمثلة عن تأثير البرامج التي 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 في التليفزيون؟

ومن الحالات الواقعية أيضًا حالتين تم ذكرهما في كتاب أسس الصحة النفسية للدكتور: عبد العزيز القوصي:

حالة "جری" وهو غلام في السابعة والنصف قتل زميلا نه بإغراقه عمدًا في النهر. كان "جری" يلعب مع زميلة هذا قرب النهر، وأراد أن

يأخذ منه لعبة كانت في يده فرفض هذا الزميل وأصر "جري" على طلبه، وصمم الزميل على الرفض، ثم شتم "جري" وعبره بأنه لا أب له فهاج "جري" وما كان منه إلا أن دفعه في 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 ولدتها سفاحاً، وعاش الولد مع أمه عيشة الفقر وكانت أمه تعمل خادمة في المنازل، ولذا كانت تتركه بلا رقيب وبلا غذاء في غالب الأيام وكانت تتركه التي كان يذهب إليها الولد بعيدة عن مسكنه. فبعد المدرسة وضعف رقابة أمه عليه شجعاه على الهروب من المدرسة في كثير من الأحوال. بذلك صار متأخرًا في دراسته، عرضة للتشرد. وكان الأولاد يعرفون أنه طفل غير شرعي مما كان يدفعهم إلى تعبيره بذلك، وما جعل الولد يحس بالنقص الشديد والنقمة البالغة على من حوله. تراكمت آثار هذه الظروف وظلت مكبوتة في نفسه إلى أن جاء حادث اللعبة مثيرة له فانفجر الحقد المتراكم من الماضي بالصورة التي ذكرناها.

لم يذكر "الباحث" ما تم لهذا الولد من علاج. هذا نشرح إحدى الحالات التي درسناها وعالجناها بنجاح، هي حالة لولد في الثانية عشرة من عمره، يعيش في حي المذبح - أحد أحياء القاهرة - وكان مصدر الرعب لكل أهل الحي، فهو يخطف ويسرق ويضرب ولا يبالي

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 خطا وأرسل إلى القسم فسرعان ما يطلق سراحه، ولا سيما أنه يرشدهم أحياناً إلى تجار الحشيش ومهريه. ولكن حدث ذات مرة أن قبض عليه يسرق 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 لسرقه موقد (غاز). وعندما بدأ بحث حالة الولد عانى الباحث الاجتماعي كثيرًا جدًّا، فكان في الغالب لا يعثر عليه، وعندما يجده يعتدى عليه، أو يهرب منه، وعندما تمكن من استدراجه ليسير معه اشتبك في الطريق العام في عدة مشاجرات، وتكرر هذا مرات عدة حتى يش 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 لصالحه وفي إحدى مقابلات الولد قال له الأخصائي النفسي: "إننا لا نريد أن نضطرك لمقابلتنا فإن أردت فلصالحك، وإن لم ترد فلنك كامل الاختيار في عدم الاتصال بنا" مثل هذا الاتجاه السلبي (في الظاهر) جعل الولد لا ينظر إلى الأخصائي

النفسي نظرات عدائية، بل اطمئن إليه واستمع لكلامه وجلس بهدوء ليؤدي ما أجراه عليه من اختبارات. وهكذا اصلنا العمل معه بهدوء وتدرج إلى أن ألقناه بمؤسسه، والتحق بالعمل، ونبغ في النواحي الرياضية نبوغًا كبيرًا وصار غيرًا جدًّا على سمعة "الأسرة" التي ينتمي إليها في المؤسسة ومهتها بسمعة المؤسسة كلها وصار من قادة الأولاد في المؤسسة.

وبدراسة حياة الولد اتضح أن أباه رجل شرير مدمن لتعاطي المخدرات، وكان يتتهز فرصة الإضلام في 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 اشمئزًا من سلوكها، وعاشت مع أهلها منذ مدة بعيدة. ونام الرجل وابنه إما على الرصيف وإما في مدخل منزل. ووالده يقربه إليه بالقدر الذي 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 ألقناه بعمل "ميكانيكي" وهو العمل الذي يلائم استعداده الجسمي والعقلي والخلقى، وصار كثير النقد لوالده الذي يسلك في نظره سلوكًا سيئًا للغاية. ووالده الآن في السجن لسرقة ارتكبها. نرى من هذه

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