चन्दूलाल चन्द्राकर शासकीय कला एवं वाणिज्य महाविद्यालय धमधा

जिला – दुर्ग (छ. ग.)

एम. ए. समाजशास्त्र (चतुर्थ सेमेस्टर)

2022

प्रोजेक्ट रिपोर्ट एवं क्षेत्रीय कार्य

ऑनलाईन गेम का बच्चो के मानसिक स्वास्थ पर पड़ने वाले प्रभावों (धमधा तहसील के ग्राम डेंगाभाट के विशेष संदर्भ में)

निर्देशक

प्रो.तरूण पदमवार (सहायक प्राध्यापक)

समाजशास्त्र (विभागाध्यक्ष)

चं. चं. शासकीय कला एवं वाणिज्य महाविद्यालय

धमधा जिला दुर्ग (छ.ग.)

शोधकर्ता

नेहा

एम.ए. चतुर्थ सेमेस्टर

समाजशास्त्र

चं. चं. शासकीय कला एवं वाणिज्य महाविद्यालय धमधा जिला दुर्ग (छ.ग.)

Scanned with OKEN Scanner

विषय वस्तु

- घोषणा पत्र
- आभार प्रदर्शन
- अध्याय प्रथम – विषय प्रवेश
- अध्याय द्वितीय– उत्तरदाताओं की सामाजिक –सांस्कृतिक पृष्ठभूमि
- अध्याय तृतीय – तथ्यो का सारणीयन,विश्लेषण एवं व्याख्या
- अध्याय चतुर्थ – निष्कर्ष एवं सुझाव

Scanned with OKEN Scanner

आभार प्रदर्शन

जब हम किसी कार्य को करते है तो उसमें सफल होने की हमारी अकांक्षा होती है। क्योकि हम उस कार्य से सम्बंधित नियमों एवं कठिनाइयों से अनभिज्ञ होते है ,तथा हम इसे जानते है तथा इसे दूर करने में स्वयं अनूभवी न होने के कारण असमर्थ रहते है । इके लिए हमे मार्ग दर्शन की आवश्यकता होती है।

परम आदरणीय एवं स्नेह के प्रतिरूप मेरे गुरू एवं मार्ग दर्शन श्री तरूण पद्मवार जी अध्यक्ष सामजशास्त्र अध्ययन शाला चन्दूलाल चन्द्राकार शासकीय कला एवं वाणिज्य महाविद्यालय धमधा के प्रति में कृतज्ञ हूँ उन्होने अपने गहन अध्ययन और प्रगढ़ चिंतन के आधार पर मुझे समाजशास्त्रीय ज्ञान एवं मार्ग दर्शन प्रदान किया है। उनके अमूल्य मार्ग दर्शन के अभाव में यह लघु शोध प्रबंध किसी भी हालत में पूर्णतः को प्राप्त नही करता।

समाजशास्त्र अध्यन शाला के **हर्ष अहीर** का भी मै हृदय से आभारी हूँ उनके प्ररेणा एवं उनके पूर्ण सहयोग से मेरा शोध कार्य सरलता से पूर्ण हुआ।

साथ ही मै उन उत्तरदाताओं का भी अभारी हूँ । उन्होने अपने अमूलल्य समय का सहयोग देकर प्रस्तुत लघुशोध प्रबंध का आगे बढ़ाने में अपने विचार निसंकोच प्रस्तुत दिये।

Scanned with OKEN Scanner

प्रमाण–पत्र

प्रमाणित किया जाता है कि **नेहा** ने चं.चं.शासकीय एवं कला वाणिज्य महाविद्यालय धमधा में नियमित छात्रा के रूप में सन् 2021–22 के अंतिम समाजशास्त्र की परीक्षा में अंशपूर्ती के लिए " **ग्रामीण समाज ऑनलॉईन गेम का बच्चो के मानसिक स्वास्थय पर पड़ने प्रभाव का समाजशास्त्रीय अध्ययन**"विषय पर छत्तीसगढ़ के दुर्ग जिले के धमधा विकास खण्ड के ग्राम ठेंगाभाठ के विशेष संदर्भ में प्रोजेक्ट रिपोर्ट मेरे निर्देशन और मार्ग दर्शन मे पूर्ण किया।

यह प्रतिवेदन इनकी मौलिक तथा संग्रहित तथ्यो पर आधारित है।

स्थान–धमधा

दिनांक :–

निर्देशक

श्री तरूण पद्मवार

सहायक प्राध्यापक

समाजशास्त्र(विभागाध्यक्ष)

चं.चं.शासकीय कला एवं वाणिज्य

महाविद्यालय धमधा जिला दुर्ग (छ.ग)

Scanned with OKEN Scanner

अध्याय – 1

विषय प्रवेश :–

इंटरनेट और तकनीकी की दुनिया में आज हर किसी के पास डिजीटल उपकरण जैसे स्मार्ट फोन कम्प्यूटर लैपटॉप और अन्य उपकरण मिल जाते है तकनीकी पर आधारित इन इलेक्ट्रानिक्स उपकरणों के माध्यम से स्क्रीन पर खेल खेला जाता है जिसे ऑनलाइन गेम्स कहा जाता है।

ऑनलाइन गेम्स क्या है :–

ऑनलाइन गेम एक इंटरैक्टिव डिजिटल मनोरंजन है जिसको हम गेम कंसोल (प्लेस्टेशन) जैसे कम्प्यूटर टैबलेट मोबाइल फोन से चलाते या खेलते है।

➢ क्या आपको पता है कि ऑनलाइन गेम को हिन्दी में क्या कहते है ?

ऑनलाइन गेम को हिन्दी में चलचित्र खेल कहते है।

मनोरंजन के इस साधन में शारिरिक सक्रियता की महत्वपूर्ण भूमिका नही रहती है क्योंकि ऑनलाइन गेम को दिमागी कुशलता और हाथों के नियंत्रण से खेला जाता हैचलित अब हम ऑनलाइनगेम के कुछ महत्वपूर्ण पहलुओं पर प्रकाश डालते है।

ऑनलाइन गेम का अविष्कार किसने किया :–

अक्टूबर 1950 में भौतिक वैज्ञानिक **Josef kates** ने सबसे पहले ऑनलाइन गेम को बनाया था सबसे पहला ऑनलाइन गेम बर्टी द ब्रेन गेम था यह ऑनलाइन गेम टीक –टोक टोई केटेगरी का था वहां पर कुछ सबसे पहले बनने वाले ऑनलाइन गेम की लिस्ट है ।

1. ऑनलाइन गेम बर्टी द ब्रेन था 1950 टीक –टोक टोई
2. ऑनलाइन गेम टेनिस फॉरटू 2 था 1958 स्पोर्टस केटेगिरी
3. ऑनलाइन गेम स्पेसवार था 1962 स्पेस फाइटिंग केटेगिरी
4. ऑनलाइन गेम कम्प्यूटर स्पेस था 1971 कम्प्यूटर पर पहला ऑनलाइन गेम स्पेस फायटींग केटेगिरी

Scanned with OKEN Scanner

5. ऑनलाइन गेम ग्लैक्सी गेम था 1971 स्पेस सिमुलेशन केटेगरी
6. ऑनलाइन गेम मैग्नावोक्स ओडिसी था 1978 इसमें अलग अलग ऑनलाइन गेम मे यह सबसे पहले होम ऑनलाईन गेम था।

इन ऑनलाइन गेम के बीच कुछ और गेम भी बने थे लेकिन वे सफल नही रहे सबसे पहला सफल ऑनलाईन गेम टेनिस फॉर टू था

ऑनलाईन गेम को बनाने की शुरूआती दौर बहुत कठिन भरा रहा लेकिन जैस–जैसे तकनीकी के कदम बढ़ते गए वैसे–वैसे इनमें सुधार होता गया आज ऑनलाईन गेम्स अपनी चरम सीमा पर है।

ऑनलाईन गेम कैसे बनाते है :–

एक ऑलनाईन गेम को डिजाईन करके या डेवलेप करके बनाया जा सकता है ऑनलाईन गेम के डिजाइनिंग के लिए पहले से मौजूद ढांचो को व्यवस्थित करके एक नया रूप दे दिया जाता हैं .

गेम को डेवलेप करने के लिए कई चरणों से गुजरना होता है सबसे पहले जिस केटेगरी में गेम बनाया जाता है उस पर रिसर्च कि जाती है और अवधारणा से बनायी जाती है

फिर सॉफटवेयर पर प्रोग्रामिंग करके गेम को तैयार करने के बाद उसको टेस्ट किया जाता है टेस्ट सफल होने पर ऑनलॉइन गेम तैयार हो जाता है।

ऑनलाइन गेम के मुख्य उपकरण :–

जैसा कि आप जान गये होगे कि ऑनलाइन गेम स्क्रीन के अंदर चलने वाले चित्र और ग्राफीक्स होते है ऑनलाइन गेम के मुख्य स्क्रीन उपकरण कम्प्यूटर मोबाइल टेबलेट लैपटॉप प्लग टी.वी. इत्यादि

कुछ ऑनलाइन गेम इन डिवाइस में प्री लोड होते है लेकिन कुछ डिवाइस ऐसे होते है जिसको अलग से लगाया जाता है इनको प्ले स्टेशन कहा जाता है कुछ प्ले स्टेशन जैसे Nintendo 3DS Playstation सीरीज इत्यादि

Scanned with OKEN Scanner

एक बार इन प्ले स्टेशन को मोनिटर के साथ जोडने पर ऑनलाइन गेम को स्टार्ट किया जा सकता है

बढते डिजिटल उपकरणों और इंटरनेट की क्रांति के लगभग सभी की पहुंच डिजिटल सामग्री तक हो चुकिं है इंटरनेट की क्रांति बहुत पुरानी नही है इसलिए डिजिटल सामग्री से पडने वाले प्रभावों के कोई विशेष नतीजे निकलकर नही आयें

यहां पर हम डिजिटल उपकरण खासतौर गेम ऑनलाइन गेम पर विशेषज्ञों की राय क्या है और वे इसको किससे देखते है यहां ऑनलाइन गेम से होने वाले फायदे और नुकसान पर हम विशेषज्ञों की राय रखने जा रहे है।

ऑनलाइन गेम के फायदे :–

चाहे छोटे बच्चे हो या जवान ऑनलाइन गेम खेलते है उनको अनेक आश्चर्यजनक फायदे होते है जहां ऑनलाइन गेम बच्चों के कौशल विकास में सहायता करते है वही कुछ हद तक सामाजिक संबंध बनाने में मदद करते ऑनलाइन गेम खेलने वालों की क्रिएटिव आम लोगों की तुलना में अधिक होती है इसके लिए दिमाग को तेजी से दौडाना पडता है यहां ऑनलाइन **वर्दो गेम** खेलने के कुछ कारण दिए गए है.

(1) दिमाग की क्रिएटिविटी है

जो बच्चे आनलाईन गेम खेलते है उनके पढ़नो की कुशलता में वृद्धि होती है जब कोई बच्चा आनलाईन गेम को खेलता है तो स्क्रीन पर आने वाले निर्देशों को समझने की जरूरत होती है और इसमें टाइम पीरियड भी कम रहता है तो सब कुछ जल्दी –जल्दी करना होता है इसके लिए दिमाग को तेजी से दौड़ना पड़ता है

एक्शन गेम गाइड पजल गेम खेलने से दिमाग के न्युरोंस खुलते है जो बच्चे पढ़ने के लिए संघर्ष करते है उनको अपनी दैनिक दिनचर्या में ऑनलाईन गेम को जरूर जोड़ना चाहिए.

Scanned with OKEN Scanner

मैप और जटिल चीजे जल्दी समझ में आती है :–

कई गेम जैसे :–

Monecreft Robooraft को आभासी दुनिया में सेट किए गए है इसमें कोई नक्शा नही होती है सब कुछ बच्चो को ही नेविगेट करना होता है इसलिए नयी जगहो को ढूँढना और लक्ष्य तक पहुँचना उनके लिए एक मिशन की तरह होता है।

इसका परिणाम यह होता है कि इन गेम **को** खेलने वाले बच्चे अपने आस–पास की जगहो **जो** बेहतर से समझ पाते है उसके अलावा अनसुलझे रास्तों को भी ढूँढ निकालते है इसलिए दुरी और स्थान की बेहतर समझ हो सकती है।

(2) समस्या समाधान

हर ऑनलाईन गेम में एक चुनौती होती है कुछ गेम एक पहेली की तरह होते है प्रत्येक गेम बच्चो के सामने एक समस्या रखना है और उसको सुलझाने का मौका देता है।

एक्सपर्टस का कहना है कि ऑनलाईन गेम खेलने वाले के तीन क्षेत्रो में सुधार होता है योजना बनाने में लचीली सोच रखने में और संघठन बनाने में

(3) सामाजिक संबंध

कुछ बच्चो को वास्तविक जीवन में दोस्त बनाने मे परेशानी हो सकती है ऑनलाईन ऐसे सैकडो गेम है जिसमे बच्चे का एक कम्युनिटी बनाकर खेलते है और दोस्त की भावना से जुडे रहते है ।

ऑनलाईन गेम खेलने वाले बच्चों पर किए गये परिक्षण से पता चलता है कि इन बच्चों की संगीत ग्रुप डिस्कशन फ्रिजिकल गेमिंग में रूचि बढ़ जाती है.

(4) इमिनेजेशन पॉवर

रेसिंग गेम्स पजल सोल्विंग गेम्स में दिमाग को आगे दौड़ना पड़ता है ऑनलाईन गेम में आगामी ग्राफिक्स लोडिंग होते रहते हैं तो दिमाग वो उसके अनुसार चलाना पड़ता है इसे कल्पना करने की शक्ति बढ़ती है।

(5) ऑनलाईन गेमिंग में करियर

Scanned with OKEN Scanner

लगातार ऑनलाईन गेम में बढ़ती उत्सुकता को देखकर निरन्तर नए–नए ऑनलाईन गेम का निर्माण हो रहा है ऐसे बच्चे जो शुरू से ही इस गेमिंग क्षेत्र माहिर होते है वे भी इस फिल्ड में फोडिंग प्रोग्रामिंग सीखकर नए गेम को बना सकते है यह करियर का उभरता हुआ क्षेत्र है।

वीडियों गेम के नुकसान :–

हर किसी पहलु के एक सीमा तक अच्छे होते हैं ऑनलाईन गेम पर भी यही बात लागु होती हैं यहॉ पर हमने ऑनलाईन गेम के कुछ फायदे बताऐ हैं लेकीन यह कोई खुशी की बात नहीं हैं ऑनलाईन गेम से जितने फरयदे होते है उससे अधिक नुकसान हैं।

आज–कल के बच्चे ऑनलाईन गेम के आदि हो चुके है उनको न तो बैठने की पोजिशन का ध्यान रहता है न लॉखों की फिक्र ऑनलाईन गेम की खोज भले पुरानी हो लेकीन इसके प्रभाव में आये हुए मुश्किल से दस वर्ष हुए होंगे।

इसलिए अभी तक इसके कोई खास पुष्प्रभाव सामने नहीं आये है जैसे–जैसे कुछ आँकड़े और मेडिकल नतीजे सामने आ रहे है उसके अनुसार यह यह एक गंभीर समस्या है।

यहाँ मोबाईल पर गेम खेलने के नुकसान दिये गये है जो की आने वाले समय में गंभीर समस्या बनने वाले है।

(1) ऑनलाईन गेम की लत लगना

अक्सर जब कोई ऑनलाईन गेम खेलता है तो उसको आनंद महसुस होता है इसका मुख्य कारण यह है कि जब कोई ऑनलाईन गेम खेलता है तो उसके दिमाग में एक हार्मोन (न्यूरोट्रोसमीटर) डोपामाईन जारी होता है।

लम्बे समय तक अनियमित तरिके से ऑनलाईन गेम खेलने पर डोपामाईन के जारी होने के गति अनियमित हो जाती है ऐसे में जब कोई व ऑनलाईन गेम्स से दुर होता है तो उसका मन दुसरी चीजों में नहीं लगता है।

Scanned with OKEN Scanner

इस स्थिती में जब कोई ऑनलाईन गेम्स को छोड़ने की कोशिश करता है तो उसका दुसरे प्लेटफार्म जैसे शोशल मिडिया

you tube या कुछ स्क्रालिंग करने की तरफ आकर्षित होता है इस प्रकार ऑनलाईन गेम की लत एक गंभीर मानसिकता समस्या है।

(2) मोटिवेशन में कमी

ऑनलाईन में मिलने वाली चुनौतियाँ और जीवन की सच्चाई में बहुत फर्क होता है ऑनलाईन गेम में मिलने वाले मिशन का एक निश्चित पैटर्न होता है जो एक या दो प्रयास में पुरे हो जाता है लेकीन हकिकत में ऐसा नहीं होता वे बच्चे जो गेम कि भवनाओं में ही खोए रहते है वे जीवन की सच्चाई समझ ही नहीं पाते हैं।

(3) भावनाओं पर नकरात्मक प्रभाव

जब हमारा दिमाग भय चिंता गर्म जैसी नकरात्मक भावनाओं को महसुस करता हैं तो दिमाग में एमिण्डाला सक्रिय हो जाता हैं।

एमिण्डाला दिमाग का वह हिस्सा है जो नकरात्मक भावनाओं को शोत करता है एमआरआई की रिसर्च यह कहती है कि जब कोई बच्चा इस स्थिती में गेम खेलना शुरू करता है तो एमिण्डाला शांत हो जाता है।

एमिण्डाला का साबित होना बहुत जरूरी है अगर एमिण्डाला जारी होना बन्द हो जाये तो कोई भावनाओं को समझ ही नहीं पायेगा इसलिए गेम खेलने वालें कूछ बच्चों का बर्ताव बदल जाता है।

लम्बे समय तक इस स्थिती से गुजरने पर एलेक्सिथिमिया नाम की स्थिती पैदा हो सकती है एलेक्सिथिमिया एक ऐसी स्थिति है जिसमें किसी को अपनी भावनाओं का निर्धारण करने में कठिनाई आती है.

Scanned with OKEN Scanner

ऑनलाईन गेम का बच्चो के स्वास्थ पर प्रभाव :–

इस वक्त ऑनलाईन गेम की प्रथम पीढ़ी चल रही है इसलिए इसके भयानक नतीज अभी तक सामने नही आये है स्थिति को देखकर इस बात का अंदाजा लगाया जा सकता है कि आने वाला भविष्य क्या होगा.

जो बच्चो एक निश्चित पोजीशन में बैठकर लगातार ऑनलाईन गेम खेलते है उनके अंगूठे कलाई ,बाजू,कोहनी गर्दन,कमर प्रभावित हो सकती है दृ

भले ही यह उनके प्रभाव शीघ्र देखने को नही मिले लेकिन सच्चाई यही है कि बहुत जल्दी ही प्रभाव में आयेंगे।

एक लम्बे ऑनलाईन गेम को सेशन के बाद दूसरी जगहो पर फोकस करना मुश्किल हो जाती है लम्बे समय तक कंम्युटर पर बैठने से न्यूरोम स्कूलो स्केलेटस सिस्टम में बदलाव आ जाता है इसके प्रभाव में गर्दन झुक जाती है और भविष्य में पीठ दर्द की समस्या का खतरा बढ़ जाता है।

ऑनलाईन गेम एक तरह से ड्रग्स है जितना कम उपयोग में लायेंगे उतना ही अच्छा होगा जितना अधिक उपयोग में लोगे उनही ही साइड इफेक्ट करेंगी

Scanned with OKEN Scanner

अध्ययन क्षेत्र का परिचय

शोधकर्ता द्वारा अपने शोध के लिए दुर्ग जिले के धमधा विकासखण्ड के ग्राम ठेंगाभाठ (दारगॉव) का चयन अपने अध्ययन क्षेत्र के रूप में किया गया है। ग्राम ठेंगाभाठ धमधा विकास खण्ड तथा जिला मुख्यालय से उत्तर दिशा मे 12 कि.मी.दुरी पर स्थित है। ग्राम ठेंगाभाठ की कुल आबादी 2000 है एक स्वतंत्र पंचायत में गॉव में कुल 1000 घर है कुल 20 व्यक्तियों का चयन उत्तरदाताओं के रूप में किया गया हैं

अध्ययन का उददेश्य

किसी कार्य में सफलता प्राप्त करने के लिए यह आवश्यक हो जाता है कि उसका उददेश्य पहले से निर्धारित कर लिया जाए इस प्रकार उददेश्य पूर्वदर्शित लक्ष्य हाई जो किसी क्रिया का पूर्ण करने की दिशा में प्रेरणा प्रदान करता हैं शोधकर्ता द्वारा आपके अध्ययन के निम्नलिखित उददेश्य निर्धारित किया गया हैं।

(1) ऑनलॉईन गेम से बच्चो के स्वास्थ पर क्या प्रभाव पड़ा इसका जानना ।

(2) ऑनलॉईन गेम का बच्चाो के शिक्षा पर क्या प्रभाव पड़ा ।

(3) बच्चे ऑनलॉईन गेम क्यो खेलते है इसके बारे में जानना।

(4) ऑनलॉईन गेम पर रोक लगाने से बच्चे के शिक्षा में सुधार

अध्ययन की परिकल्पनाः–

जो ज्ञातव्य होता है उसका बारे में क्या है इस सम्बन्ध में पूर्वानुमान लगाना ही परिकल्पना कहलाता है। साधारण शब्दो में कहते तो काम चलाऊ निष्कर्ष ही परिकल्पना कहलाता है। शोधकर्ता द्वारा किये गये विषय ऑनलॉईन गेम का बच्चो के शारीरिक स्वास्थय पर पड़ने वाले प्रभावों का समाजशास्त्रीय अध्ययन करने के लिए निम्न परिकल्पनाएँ निर्मित की गई है :–

1. हमारे अधिंकाश उत्तरदाता ने बताया कि ऑनलॉईन गेम मनोरंजन के लिए खेलते है।
2. सभी उत्तरदाता ने बताया कि परीक्षा परिणाम पर इस ऑनलॉईन गेम का सकारात्मक नकारात्मक प्रभाव पड़ा।

Scanned with OKEN Scanner

शोध प्रविधिः–

ऑलनॉईन गेम का बच्चो के मानसिक स्वास्थ पर पड़ने वाले प्रभावो का समाजशास्त्रीय अध्ययन करने के लिए शोधकर्ताओं द्वारा जो शोध प्रविधि का प्रयोग किया गया है उसका विवरण निम्नानुसार है :–

साक्षात्कार अनुसूची के लिए उत्तरदाताओं से डाटा कलेक्ट किया गया है।

विषय का चयन

वर्तमान स्थिति में ऑनलॉईन का बच्चो के मानसिक स्वास्थय पर क्या प्रभाव पड़ रहा है उसको जानने के लिए इस विषय का चयन किया गया हैं।

शोध संरचनाः–

शोध संरचना मुख्यता चार प्रकार के होते है शोधकर्ताओं द्वारा सम्बंधित विषय का अध्ययन करने के लिए वर्णात्मक शोध प्रचरना का प्रयोग किया गया है।

न्यायादर्श एवं पद्धतियॉ :–

साथ ही साक्षात्कार प्रविधि का प्रयोग किया गया है तथ्यो के संकलन के लिए सर्वप्रथम सुविधाजनक पद्धति का प्रयोग किया गया है इस विधि के माध्यम से 30 व्यक्ति में से 20 उत्तरदाताओं का चयन अपने अध्ययन हेतू किया गया है।

तथ्य संकलनः–

उत्तरदाताओ के शोध से सम्बंधित तथ्यो के अध्ययन के लिए शोधकर्ताओं द्वारा साक्षात्कार अनुसूची को प्रयोग कर प्राथमिक तथ्यों का संकलन किया गया है।

अध्ययन का परिसीमाः–

परिसीमा का तात्पर्य अध्ययन के व्यापक क्षेत्र की सीमित करना है किसी भी समस्या का व्यापक या समग्र अध्याय असंभव नही तो अवश्य है। व्यापक क्षेत्र या समग्र पर अध्ययन करने में समय अधिक लगता है साथ ही यह विधि अधिक खर्चीली होती है। इन दोषो से बचने के लिए अध्ययन क्षेत्र सीमित कर लिया जाता है ताकि धन व समग्र दोनो की बचत होती है।

1. अध्ययन का क्षेत्र सीमित है। यह धमधा जिला दुर्ग ग्राम ठेंगाभाठ (दारगॉव) तक सीमित है।
2. मात्र 20 उत्तरदाताओं द्वारा संकलित तथ्यो पर आधारित है।

Scanned with OKEN Scanner

शिक्षाः—शिक्षा व्यक्ति के जीवन में शरीरिक मानसिक और सामाजिक बौद्धिक विकास को प्रभावित करती है। शिक्षा एक ऐसा साधन है जिससे मानव के शान में वृद्धि होती है। तथा वह सरलता से किसी कार्य को करने सिखने की क्षमता रखता है। अर्थात् शिक्षा व्यक्ति के व्यक्तित्व का विकास करता हैं

शिक्षा व्यक्ति,समाज व राष्ट्र के विकास के मुख्य आधार का शिक्षा को माध्यम से व्यक्ति में जागरूकता आती है। यही कारण है कि प्राचीन काल से ही शिक्षा के महत्व को स्वीकार किया गया हैं

तालिका क्रं.01

उत्तरदाताओं की शिक्षा

क्रमांक	शिक्षा का स्तर	आवृत्ति
1	माध्यमिक	9
2	हाई स्कूल	4
3	हाई सेकेण्डरी	5
4	कॉलेज	2
5	अशिक्षित	0
	योग	20

स्त्रोतः— प्राथमिक डाटा

उक्त तालिका से स्पष्ट है। कि हमारे कुल 20 उत्तरदातों में से माध्यमिक स्कूल 9,हाईस्कूल 4,हायर सेकण्डरी 3 ताथा कॉलेज 2, तथा अशिक्षित 0 है।

जातिः— जाति व्यवस्था भारतीय समाज का एक प्रमुख आधार स्तम्भ हैं परम्परागत भारतीय समाज में जाति व्यवस्टाा व्यक्ति के जन्म से लेकर मूत्यु यंत उसके जीवन के आधिकांश क्रियाकलापो को नियंत्रित एवं परिचालित करने वाली एक महत्वपूर्ण संस्था रही है। वे धार्मिक अनुष्ठान ही नही वरन् उसके खान—पान वस्त्रो और इसी प्रकार के दैनिक जीवन से सम्बधित अनेक बातो का निर्धारण करती हैं

Scanned with OKEN Scanner

सारणी क्रं.01

उत्तरदाताओं का वर्ग

क्रमांक	वर्ग	आवृत्ति
1	अन्य पिछडा वर्ग	14
2	अनारक्षित वर्ग	0
3	अनूसूचित जाति	4
4	अनूसूचित जनजाति	0
	सामान्य वर्ग	2
	योग	20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट है की हमारे 14 उत्तरदाता अन्य पिछड़ा वर्ग से है ,हमारे 4 उत्तरदाता अनूसूचित जाति है और हमारे 2 उत्तरदाता सामान्य वर्ग से आते है।

राष्ट्रीयता :– राष्ट्रीयता का मतलब होता है कि किसी भी व्यक्ति या फिर किसी भी संप्रभु राज्य अंकेक्षण देश के बारे में बोला जाता है कि बीच कानूनी संबंध को बोलते है राष्ट्रीयता उस राज्य के उस व्यक्ति के ऊपर कुछ अधिकार देता है और बदले में उस व्यक्ति का उस राज्य सुरक्षा एवं अन्य सुविधाएँ लेने का अधिकार देता हैं।

हमारे समस्त उत्तरदाताओं की राष्ट्रीयता भारतीय है।

धर्मः– धर्म दर्शन ओर अध्यात्मक तीन शब्द में सुनने–पढ़ने को मिलते है। तीनों ही शब्दो का अर्थ अलग अलग है।लेकिन यहॉ बात सिर्फ धर्म कि करते है। की आखिर धर्म की परिभाषा क्या हैं। क्योकि सवाल भी यही हैं हिन्दु सनातन सिद्धान्त धारा में धर्म ,अर्थ, काम, और मोक्ष में धर्म का प्रमुख स्थान है।

धर्म एक पारलैकिक ,समाजोपरि तथा अमूर्त शाक्ति पर विश्वास है। जिसका आधार भय, श्रद्धा आदि की भावना है। तथा जिसकी अभिव्यक्ति पूजापाठै, प्रार्थना,अराधना आदि के माध्यम से की जाती है।

धर्म के बारे पूछे जाने पर पता चला कि हमारे समस्त उत्तरदाताओं का धर्म हिन्दु है।

हमारे सभी उत्तरदाता हिन्दु धर्म के है।

Scanned with OKEN Scanner

तथ्यो का सारणीयन विश्लेषण एवं व्याख्या

सारणी क्रमांक 02

क्या आपके बच्चे मोबाइल पर ऑनलॉईन गेम खेलते है

क्रं.	प्रकार	आवृत्ति	समय	आवृत्ति
01	हॉ	20	1 घण्टा	10
02	नही	0	2घण्टा	10
03			3 घण्टा	0
कुल		20		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट है कि हमारे कुल 20 उत्तरदाता के बच्चे मोबाइल में ऑनलाईन गेम खेलते है हमारे 10 उत्तरदाता के बच्चे एक घण्टा, 10 उत्तरदाता के बच्चे दो घण्टा ऑनलॉईन गेम खेलते है।

सारणी क्रं.03

आपके परिवार के बच्चे कौन से ऑनलॉईन गेम खेलते है

क्रं.	खेल के नाम	आवृत्ति
01	BGML	0
02	COD	05
03	FF	10
04	अन्य	05
कुल		20

स्त्रोतः प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट है हमारे 5 उत्तरदाता के बच्चे COD गेम खेलना पसंद करते है 5 उत्तरदाता के बच्चे FF गेम खेलना पसंद करते है

Scanned with OKEN Scanner

सारणी क्रं.04

अन्य तो कौन सा

क्रं.	गेम	आवृत्ति
01	लुडु	05
कुल		05

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है हमारे 5 उत्तरदाता के बच्चे अन्य गेम गेम जैसे लुडु खेलना पसंद करते है।

सारणी क्रं.05

आपके बच्चे ऑनलॉईन गेम क्यो खेलते है

क्रं.	गेम	आवृत्ति
01	मनोरंजन	20
02	समय	0
03	शौक	0
04	अन्य	0
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि सभी उत्तरदाता के बच्चे मनोरंजन के लिए ऑनलॉईन गेम खेलते है।

सारणी क्रं.06

आपके बच्चे ऑनलॉईन गेम खेलना कब से प्रारंभ किया है

क्रं.	खेल का प्रारंभ	आवृत्ति
01	ऑनलॉईन क्लास के पहले	0
02	ऑनलॉईन क्लास के बाद	0
03	ऑनलॉईन क्लास के दौरान	20
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि 20 उत्तरदाताओ का मानना है कि उसके बच्चे ऑनलॉईन क्लास के दौरान से ऑनलॉईन गेम खेलना प्रारंभ किये है।

Scanned with OKEN Scanner

सारणी क्रं.07

जब आपके बच्चे ऑनलॉईन गेम खेलना प्रारम्भ नही किया था तब आपके बच्चो का का पढ़ाई का समय सीमा कितना था ?

क्रं.	समय	आवृत्ति
01	3 घण्टा	20
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

सभी उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम से पहले उसके बच्चे तीन घण्टे तक पढाई करते थे।

सारणी क्रं.08

और अभी आपके बच्चे की पढाई का समय सीमा कितना है ?

क्रं.	समय सीमा	आवृत्ति
01	1 घण्टा	20
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि हमारे सभी उत्तरदाता का मानना है कि उसके बच्चे अभी 1 घण्टे तक पढ़ाई करते है।

सारणी क्रं.09

क्या आपके बच्चे की परीक्षा परिणाम पर इस ऑनलॉईन गेम का प्रभाव पड़ा–

क्रं.	प्रभाव	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

स्त्रोत :– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि हमारे सभी उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम का बच्चो के परीक्षा परिणाम में प्रभाव पड़ा है।

Scanned with OKEN Scanner

सारणी क्रं.10

यदि हॉ तो किस प्रकार से

क्रं.	प्रभाव	आवृत्ति
01	सकारात्मक	0
02	नकारात्मक	0
03	दोनो	20
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि हमारे उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम का बच्चो के शिक्षा के ऊपर सकारात्मक एवं नकारात्मक दोनो प्रभाव पड़ा है।

सारणी क्रं.11

क्या आपके बच्चे की शिक्षा पर इस ऑनलॉईन गेम का प्रभाव पड़ा है

क्रं.	शिक्षा पर प्रभाव	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट है कि हमारे उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम पर शिक्षा का प्रभाव पड़ा है।

सारणी क्रं.12

क्या आप अपने बच्चे को ऑनलॉईन गेम खेलने से मना करते है

क्रं.	गेम खेलने से मना	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

Scanned with OKEN Scanner

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट है कि हमारे सभी उत्तरदाता अपने बच्चे को ऑनलॉईन गेम खेलने के लिए मना करते है।

सारणी क्रं.13

क्या आपके बच्चे के शिक्षा के साथ मानसिक स्वास्थ पर भी ऑनलॉईन गेम का प्रभाव पड़ा

क्रं.	स्वास्थ पर प्रभाव	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि हमारे सभी उत्तरदाताओ का मानना है कि ऑनलॉईन गेम का मानसिक स्वास्थ पर प्रभाव पड़ा है।

सारणी क्रं.14

यदि हॉ तो कि प्रकार

सारणी क्रं.14 में सभी उत्तरदाताओं ने अपने अपने विचार को व्यक्त किया ।

सारणी क्रं.15

क्या ऑनलाईन गेम के वजह से बच्चो के स्वास्थ पर पड़ने वाले नकारात्मक प्रभाव को रोका जा सकता है

क्रं.	नकारात्मक प्रभाव	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि सभी उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम की वजह से बच्चो के स्वास्थ पर पड़ने वाले नकारात्मक प्रभाव को रोका जा सकता है ।

सारणी क्रं.16

क्या ऑनलॉईन गेम बच्चो के स्वास्थ के लिए खतरनाक है

क्रं.	स्वास्थ के लिए खतरनाक	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

Scanned with OKEN Scanner

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि सभी उत्तरदाताओ का मानना है कि ऑनलॉईन गेम खतरनाक होता है।

सारणी क्रं.17

क्या ऑनलॉईन गेम पर पूर्ण रूप से रोक होना चाहिए

क्रं.	ऑनलॉईन गेम पर रोक	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है कि हमारे सभी उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम पर पूर्ण रूप से रोक होना चाहिए।

सारणी क्रं.19

क्या ऑनलॉईन गेम पर रोक लगाने से बच्चो के मानसिक स्वास्थय पर सुधार देखने को मिल सकता है

क्रं.	बच्चो के मानसिक स्वास्थ पर सुधर	आवृत्ति
01	हॉ	20
02	नही	0
कुल		20

उक्त :– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है हमारे सभी उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलॉईन गेम पर रोक लगाने से बच्चो के मानसिक स्वास्थ पर सुधार देखने को मिल सकता है।

सारणी क्रं.20

क्या ऑनलॉईन गेम के कारण आपके घर ,परिवार या गॉव में किसी बच्चे की मृत्यु हुआ है।

क्रं.	ऑनलॉईन गेम के कारण मुत्यु	आवृत्ति
01	हॉ	0
02	नही	20
कुल		20

स्त्रोतः– प्राथमिक डाटा

उक्त सारणी से स्पष्ट होता है हमारे सभी उत्तरदाताओं का मानना है कि ऑनलाईन गेम के कारण उसके घर परिवार या गॉव में किसी की भी मृत्यु नही हुआ है।

Scanned with OKEN Scanner

निष्कर्ष

(1) हमारे सभी उत्तरदाताओं का मानना है ऑनलॉईन गेम का शिक्षा पर बहुत बुरा प्रभाव पड़ता है।

(2) (सारणी क्रं.05) के अनुसार हमारे परिकल्पना सत्य सिद्ध हुआ ।

(3) ऑनलॉईन गेम के कारण बच्चे के मानसिक स्वास्थ पर बहुत बुरा प्रभाव पड़ता है।

(4) (सारणी क्रं.06) के अनुसार सभी बच्चे ऑनलॉईन क्लास के दौरान ऑनलाईन गेम खेलना प्रारम्भ किये है।

(5) सभी का मानना है कि उसके बच्चे पहले की अपेक्षा बहुत कम पढ़ाई पर ध्यान देते है।

Scanned with OKEN Scanner

सुझाव

(1) माता–पिता को चाहिए कि ज बवह अपने बच्चे को ऑनलॉईन क्लास के लिए मोबाईल दे तो समय–समय पर उसको देखते रहना चाहिए ताकि वह मोबाईल का गलत उपयोग न कर सकें।

(2) इस गेम के कारण मानसिक स्वास्थ पर दुष्प्रभाव पड़ता है उस गेम पर पूर्ण रूप से रोक लगाना चाहिए।

(3) ऑनलाईन गेम की समय–सीमा निर्धारित कर देना चाहिए।

Scanned with OKEN Scanner

19.5.2022

19-5-22

Scanned with OKEN Scanner