The Research Dialogue
An Online Quarterly Multi-Disciplinary
Peer-Reviewed & Refereed Research Journal
ISSN: 2583-438X (Online)
Volume-03, Issue-01, April-2024
www.theresearchdialogue.com

"पटना के चयनित जिलों में माध्यमिक विद्यालय के छात्रों पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव का एक अध्ययन"

डॉ. आशा रॉय

सारांश

इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स आज कल हर किसी की जरूरत और उसकी जिंदगी का एक अहम हिस्सा बन चुका है। गैजेट्स की खोज इंसान की सबसे अहम खोजों में से एक है। इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स की मदद से आप घर बैठे बैठे दुनिया भर की जानकारी आसानी से पा सकते हैं। ऐसा कहना गलत नहीं होगा की आज पूरी दुनिया गैजेट्स के जरिये हमारे हाथों में आ गई है। हाल में मनोवैज्ञानिक शोध से पता चला है कि इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स की लत, शराब पीने की लत जितनी ही खतरनाक है। इस बीमारी से सबसे ज्यादा बच्चे और युवा पीड़ित है। गेमिंग खेलना, सोशल साइट्स का घंटों इस्तेमाल करना , अश्लील चीज़ें देखना ये सब इसके शुरुवाती लक्षण हैं।

डिजिटलीकरण के साथ इंटरनेट की सहायता से आज हमारा काम बहुत आसान हो गया है। इसके साथ मनोरंजन के तौर पर हम इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के माध्यम से देश–दुनिया के तमाम लोगों से जुड़ पाते हैं जिनसे शायद ही कभी मिलना संभव हो सके। इंटरनेट साइबर क्राइम के लिए औजार के समान है और इसकी मदद से अपराधी अपराध को अंजाम दे पाते हैं। इसलिए इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स का उपयोग सदैव जागरूकता के साथ करना चाहिए।

मुख्य शब्द *– शैक्षिक प्रभाव, ई–गैजेट्स, डिजिटलीकरण, जागरूकता, मनोवैज्ञानिक खतरा*

परिचय

इलेक्ट्रॉनिक उपकरण आधुनिक समय में बच्चों और किशोरों के ध्यान का केंद्र बन गए हैं। वास्तव में, 2020 में 13–17 आयु वर्ग के 65% बिहारी किशोरों ने लगभग लगातार (बोस एंड जियांग, 2020) ऑनलाइन होने की सूचना दी। इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों को सेल फोन, टैबलेट, कंप्यूटर, टेलीविज़न और गेम कंसोल के रूप में वर्णित किया जा सकता है। इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों की पहुंच लगभग सर्वव्यापी है (बोस और जियांग 2020) में, बिहारी के 95% किशोरों ने बताया कि उनके पास स्मार्टफोन का मालिक है। इसी तरह, 84 % ने कहा कि उनके पास गेमिंग कंसोल का स्वामित्व है या उनकी पहुंच है।

इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों, सोशल मीडिया, तकनीकी गैजेट और आईसीटी उपकरणों जैसे इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों के लिए कई समान शब्द हैं। इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों में टेलीविजन, मोबाइल फोन, कंप्यूटर, वीडियोगेम प्लेयर और अन्य शामिल हैं। वे किशोरों में अत्यधिक आकर्षक हैं।

मनोरंजन, शैक्षिक, आध्यात्मिक कार्यक्रमों के लिए टेलीविजन का उपयोग, कॉल करने के लिए मोबाइल फोन, संदेश, सोशल नेटवर्किंग जैसे ईमेल, फेसबुक, और खेल खेलने के लिए कंप्यूटर, मनोरंजक और शैक्षिक उद्देश्य। इसलिए युवा वर्ग उनके साथ मजबूती से जुड़ा हुआ है। ये उपकरण संरचना और कार्यों में अधिक स्मार्ट होते जा रहे हैं।

माध्यमिक विद्यालय के छात्रों द्वारा इलेक्ट्रॉनिक मीडिया के उपयोग पर एक अध्ययन से पता चला है कि इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स का न्यूनतम उपयोग 3 घंटे, मोबाइल फोन 3 घंटे और 3 घंटे कंप्यूटर का था।

अध्ययनों से पता चला है कि किसी एक या सभी इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स की 2 घंटे से अधिक समय तक जांच करने से कई स्वास्थ्य समस्याएं होती हैं।

गैजेट के उपयोग के स्वास्थ्य प्रभाव

स्वास्थ्य संबंधी प्रभावों के कारण गैजेट का उपयोग महत्वपूर्ण चिंता का विषय है। गैजेट्स के लगातार इस्तेमाल से आंखों में खिंचाव, उंगलियों में दर्द, पीठ दर्द, गर्दन में दर्द और नींद में गड़बड़ी जैसी कई स्वास्थ्य समस्याएं सामने आती हैं। गैजेट्स (अवधि और आवृत्ति) पर खर्च किए गए समय के आधार पर, प्रतिकूल शारीरिक, मनोवैज्ञानिक, सामाजिक और भावनात्मक प्रभाव होते हैं। तनाव के समय युवाओं में गैजेट्स का अत्यधिक उपयोग भी एक बढ़ता हुआ खतरा है। अत्यधिक इंटरनेट उपयोग और अकेलेपन, असामाजिक मूल्यों, कम भावनात्मक बुद्धिमत्ता और अवसाद के बीच एक स्थापित संबंध रहा है। लॉकडाउन के दौरान विभिन्न उद्देश्यों के लिए सोशल मीडिया, वीडियो कॉल और वर्चुअल मीटिंग का व्यापक रूप से उपयोग किया जा रहा है।

संबंधित साहित्य का पुनरावलोकन

इस अध्याय में बच्चों और किशोरों के अत्यधिक जोखिम और इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों के उपयोग और संबंधित कारकों से संबंधित अनुसंधान की एक परीक्षा शामिल है जो बाधा डाल सकते हैं, साथ ही साथ उनके समग्र

कल्याण को लाभ पहुंचा सकते हैं। उपखंडों में सामाजिक समर्थन और लगाव, मानसिक स्वास्थ्य, शारीरिक स्वास्थ्य, नींद के पैटर्न, शिक्षाविद और जनसांख्यिकीय कारक शामिल होंगे। अंतिम उपखंड समय विस्थापन सिद्धांत और सामाजिक संज्ञानात्मक सिद्धांत की जांच करेगा, क्योंकि यह अध्ययन की अवधारणा और जनसंख्या से संबंधित है।

बच्चों के दैनिक जीवन में डिजिटल प्रौद्योगिकी का एकीकरण और उनके संज्ञानात्मक, भावनात्मक और सामाजिक विकास पर इसका प्रभाव दिन–ब–दिन बढ़ता जा रहा है। प्रौद्योगिकी बच्चों को खेलने, तलाशने और सीखने के कई अवसर प्रदान करती है (लाइनबर्गर और पियोट्रोस्की, 2009)। चूँकि बच्चों का दिमाग बहुत लचीला होता है

डिजिटल तकनीक का उपयोग पूर्वस्कूली और स्कूली उम्र के बच्चों में ध्यान की कमी, आक्रामक व्यवहार, शारीरिक निष्क्रियता, मोटापा और नींद की समस्याओं से जुड़ा हुआ है। डिजिटल तकनीक के अति प्रयोग से बच्चे अपने समय का अकुशल उपयोग कर रहे हैं। बच्चों के विकास पर इन प्रौद्योगिकियों के संज्ञानात्मक और भावनात्मक प्रभावों पर भी ध्यान दिया जाना चाहिए (ब्राउन, 2011)। बचपन में प्रौद्योगिकी के अति प्रयोग को समुदाय–आधारित शोधों में संज्ञानात्मक, भाषा, और सामाजिक/भावनात्मक देरी से संबंधित पाया गया है (पगनी, फिट्ज़पैट्रिक, बार्नेट, और डुबो, 2010)।

अनुसंधान की आवश्यकता

इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के द्वारा इ–सेवा ने किशोरों के लिए कुछ बेहतरीन अवसर प्रदान किए हैं। इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स संचालित समाज की मांग करता है, कि किशोर तकनीकी वातावरण में काम करने की क्षमता विकसित करें, उत्पादक होने के लिए आवश्यक ज्ञान और कौशल प्राप्त करें। इसके अलावा, हमारे ग्रह का इतना हिस्सा तेजी से इंटरनेट के माध्यम से जुड़ रहा है कि ऑनलाइन प्रोटोकॉल प्रौद्योगिकी–आधारित पाठ्यक्रम का एक आंतरिक हिस्सा बन गया है। लेकिन मनोवैज्ञानिक रूप से व्यसनी विशेषताओं को इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के उपयोग से जोड़ने वाली बढ़ती रिपोर्टों के साथ–साथ सामाजिक कामकाज पर इसके नकारात्मक प्रभाव की अटकलों ने इस सुधार के स्थायी प्रभावों पर सवाल खड़ा कर दिया है। मनोवैज्ञानिक हमारे किशोरों के सामाजिक कौशल और मनोवैज्ञानिक कल्याण पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव के बारे में आश्चर्य करने लगे हैं।

अध्ययन का उद्देश्य

- ❖ माध्यमिक स्तर के छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव का अध्ययन करना।
- ❖ माध्यमिक स्तर के शहरी छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव का अध्ययन करना।
- ❖ माध्यमिक स्तर के ग्रामीण छात्राओं का इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव का अध्ययन करना।

प्रस्तुत शोध में प्रयुक्त परिकल्पनाएं

- ❖ माध्यमिक स्तर के छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर नहीं है।
- ❖ माध्यमि क स्तर के शहरी छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर नहीं है।
- ❖ माध्यमिक स्तर के ग्रामीण छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर नहीं है।

अध्ययन का प्रारूपः–

शोध लक्ष्य की प्राप्ति के लिए अध्ययनकर्ती को उपकरणों एवं प्राविधियों का व्यापक ज्ञान होना चाहिए ताकि वह विधियों एवं उपकरणों का उचित रूप से चयन कर सके तथा अपने शोध निष्कर्ष को वैधता प्रदान कर सके। अध्ययन पद्धति के निम्न भाग इस प्रकार से हैः–

अध्ययन विधि :– शोध कार्य के लिए अध्ययनकर्ती ने ''अर्द्ध–प्रायोगिक अध्ययन'' विधि का चयन वर्तमान शोध अध्ययन के लिए किया गया है।

निदर्शन :–

शोध अध्ययन हेतु पटना जिले के विभिन्न माध्यमिक विद्यालयों से 120 विद्यार्थियों का चयन दैव निर्देशन के लॉटरी प्रणाली द्वारा किया गया है।

अध्ययन उपकरण :–

प्रस्तुत लधु शोध में शोधकर्त्ती ने अध्ययन हेतु स्वनिर्मित प्रश्नावली का प्रयोग किया है।

शोध में प्रयुक्त सांख्यिकी

1. मध्यमान 2. मानक विचलन 3. मानक त्रृटियों का अन्तर

4. आलोचनात्मक अनुपात का प्रदर्शन।

5. मध्यमानों का अन्तर इत्यादि का प्रयोग किया है।

प्रस्तुत अध्ययन के प्रदत्तों का वर्गीकरण, विश्लेषण एवं व्याख्या –

शोधकतीने प्रस्तुत शोध को परिकल्पनाओं के अनुसार विश्लेषित करने के लिये निम्नानुसार सारणियों में वग्रीकृत किया है–

परिकल्पना—माध्यमिक स्तर के छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर नहीं है।

सारणी संख्या 1

विद्यार्थी	N	M	S.D.	S. ED	T	D	सार्थकता स्तर
छात्र	60	106.77	13.09				
छात्रा	60	115.13	11.14	2.22	3.76	8.36	हॉ

विश्लेषण – उपर्युक्त तालिका से स्पष्ट है कि माध्यमिक स्तर के छात्र एवं छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव के प्राप्तांकों का मध्यमान क्रमशः 106.77 व 115.13 है तथा दोनों समूहों का मानक विचलन क्रमशः 13.099 व 11.1143 है। दोनों समूहों की मानक त्रुटियों का अंतर 2.22 तथा मध्यमानों का अंतर 8.36 है। दोनों समूहों के प्राप्ताकों का आलोचनात्मक अनुपात (टी) 3.76 है जो कि 118 स्वतंत्रता के अंश के हेतु 0.01 सार्थकता स्तर पर सार्थकता के लिए आवश्यक 2.62 से अधिक है। अतः परिकल्पना एक अस्वीकृत होती है, अर्थात माध्यमिक स्तर के छात्र एवं छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर है। मध्यमानों का अन्तर देखने पर पता चलता है कि इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स का प्रभाव छात्राओं पर छात्रों की तुलना में अधिक पड़ता है। इसका कारण यह है कि छात्राएं इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स में अधिक रूचि रखती है। वह टेलीविजन, रेडियो, कम्प्यूटर आदि पर छात्रों से अधिक समय तक कार्यक्रम देखती है।

2. परिकल्पना – माध्यमि क स्तर के शहरी छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर नहीं है।

सारणी संख्या 2

विद्यार्थी	N	M	S. D	S. ED	T	D	df	सार्थकता स्तर
छात्र	30	111.37	11.87	3.11	0.012	0.2	58	नहीं
छात्रा	30	111.33	12.253					

विश्लेषण – उपर्युक्त तालिका से स्पष्ट है कि माध्यमिक स्तर के शहरी छात्र एवं छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्राप्तांकों का मध्यमान क्रमशः 111.37 व 111.33 है तथा दोनों समूहों का मानक विचलन क्रमशः 11. 87 व 12.253 है। दोनों समूहों की मानक त्रुटियों का अंतर 3.114 तथा मध्यमानों का अंतर 0.04 है। दोनों समूहों के प्राप्ताकों का आलोचनात्मक अनुपात (टी) 0.012 है जो कि 58 स्वतंत्रता के अंश के हेतु 0.01 सार्थकता स्तर पर सार्थकता के लिए आवश्यक 2.66 से कम है। अतः परिकल्पना दो स्वीकृत होती है, नहीं है। इससे यह निष्कर्ष निकलता है कि शहरी छात्र एवं छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स का प्रभाव लगभग बराबर पड़ता है इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स का प्रभाव शहरी छात्र एवं छात्राओं पर लगभग बराबर पड़ता है। इसका कारण है कि दोनो इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स में समान रूप से रूचि लेते है तथा शहरी क्षेत्र के विद्यार्थियों को इन साधनों की सुविधा भी अधिक मिलती है।

3. परिकल्पना – माध्यमिक स्तर के ग्रामीण छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव में सार्थक अन्तर नहीं है।

सारणी संख्या 3

विद्यार्थी	N	M	S. D	S. ED	T	D	df	सार्थकता स्तर
छात्र	30	102.17	13.181					
छात्रा	30	118.93	8.326	2.64	5.85	16.76	58	हॉ

विश्लेषण – उपर्युक्त तालिका से स्पष्ट है कि माध्यमिक स्तर के ग्रामीण छात्र एवं छात्राओं पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव के प्राप्तांकों का मध्यमान क्रमशः 102.17 व 118.93 है तथा दोनों समूहों का मानक विचलन क्रमशः 13.181 व 8.326 है। दोनों समुहों की मानक त्रुटियों का अंतर 2.846 तथा मध्यमानों का अंतर 16.76 है। दोनों समूहों के प्राप्ताकों का आलोचनात्मक अनुपात (टी) 5.88 है जो कि 58 स्वतंत्रता के अंश के हेतु 0. 01 साथ ंकता स्तर पर सार्थकता के लिए आवश्यक 2.66 से अधिक है। अतः परिकल्पना तीन अस्वीकृत होती है। इससे यह निष्कर्ष निकलता है कि ग्रामीण छात्रों पर ग्रामीण छात्राओं की तुलना में इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स का कम प्रभाव पडता है। इसका कारण है कि ग्रामीण छात्राएं घर पर अधिक समय तक रहती है। घर का काम करने के बाद जो समय उनके पास बचता उस समय में वह टेलीविजन, रेडियो पर कार्यक्रम देखती और सुनती है। कारण वह छात्रों से आगे है।

शोध की शैक्षिक निहितार्थ

- प्रस्तुत शोध कार्य भावी शोधकर्ताओं के लिए एक आधार प्रस्तत करेगा। जिससे भविष्य में इस समस्या के विभिन्न आयामों पर अनेक शोध कार्य किये जा सकेंगे।
- प्रस्तुत शोध अध्यन शिक्षकों को सही जानकारी प्रदान कर सकेगा तथा स ंचार व उसके महत्व के बारे में स्पष्टीकरण दे सकेगा और इससे शिक्षक अपनी सकारात्मक संचार रूची में बाधक तत्वों को दूर कर सकेंगे। इससे शिक्षकों का अध्यापन प्रभावशाली हो सकेगा और छात्रों का सर्वांगीण विकास में सहायता मिल सकेगी।

संदर्भ–सूची

गोयल हेमन्त कुमार, कम्प्यूटर शिक्षा, आर. लाल बुक डिपो मेरठ, पृ.– 249.

गोयल हेमन्त कुमार, कम्प्यूटर शिक्षा, आर. लाल बुक डिपो मेरठ, पृ.– 251.

सर विलियम, स्टुअर्ट (2008); मोबाइल फोन का स्वास्थ्य पर प्रभाव, 8 वर्ष से कम उम्र क बच्चों पर, संचार तकनीकी, ऑक्सफोर्ड यूनिवर्सिटी, पृ. 32–42.

कम्प्यूटर संचार सूचना, इंडिया पब्लिकेशन, नई दिल्ली, अगस्त 2008, पृ. – 1.

कम्प्यूटर संचार सूचना, इंडिया पब्लिकेशन, नई दिल्ली, अगस्त 2008, पृ. – 3.

कम्प्यूटर संचार सूचना, इंडिया पब्लिकेशन, नई दिल्ली, अगस्त 2008, पृ. – 9.

कम्प्यूटर संचार सूचना, इंडिया पब्लिकेशन, नई दिल्ली, सितम्बर 2008, पृ. – 23.

कम्प्यूटर संचार सूचना, इंडिया पब्लिकेशन, नई दिल्ली, सितम्बर 2008, पृ. – 29.

मित्तल और कुमार (2000); मोबाइल फोन का कृषि पर प्रभाव एक, आर्थिक विश्लेषण साप्ताहिकशोध पत्र, कृषि आर्थिक रिसर्च, चंडीगढ़, पृ. 71–88.

मत्तल और कुमार (2000); मोबाइल फोन का कृषि पर प्रभाव एक, आर्थिक विश्लेषण साप्ताहिकशोध पत्र, कृषि आर्थिक रिसर्च, चंडीगढ़, पृ. 71–88.

अब्दुल्ला (2003); मोबाइल फोन के उपयोग का मानव स्वास्थ्य पर प्रभाव, इलेक्ट्रॉनिक अनुसंधान– के ए सी एस टी, पी ओ बॉक्सः साउदी अरब पृ.103.

मारको (2004); किशोर एवं युवा वर्ग द्वारा मोबाइल फोन के उपयोगका अध्ययन, सूचना संचार सोसायटी शोध पत्र10(5) पृ.145–150.

रोथमान विल्सन (2012); सेलफोन और तनाव, एक अध्ययन, एनए, जानपदिक रोग विज्ञान, न्यूयॉर्क, पृ. 303.

एम. निंद्या, "हुबुनगन दुरसी पेंगगुन गैजेट टेराडैपपेर्केम्बंगन सोसियल अनक प्रा सेकोलाह डी टीके पीजीआरआई 33 सुमुरबोटो बन्युमानिक," स्क्रिप्सी, 2017

जूलिया, "युवा बच्चों में भाषण विलंब के साथ हैंडहेल्ड स्क्रीन टाइम लिंक्ड," वर्तमान। बाल चिकित्सा एकेड. समाज. मिलिए, 2017।

सी.रोवन, "बाल संवेदी मोटर विकास पर प्रौद्योगिकी का प्रभाव," 2003.

एस. टी. एट अल फजर, "इंटेन्सिटास पेंगगुनन गैजेट पाडा अनक प्रा सेकोला यांग केलेबिहान बेरात बदन दी जोग्यकार्ता," बीकेएम जे, कम्युनिटी मेड, पब्लिक हील, 2017.

'वाई. एट अल ट्रिनिका, "पेंगारुह पेंगगुन गैजेट टेराडैप पेर्केम्बंगन साइकोसोसियल अनाक यूसिया प्रसेकोलाह (3–6 तहुन) डी टीके स्वस्ता क्रिस्टन इमैनुएल ताहुन अजरन 2014–2015," वॉल्यूम 3, नहीं। 1, 2015.

THE RESEARCH DIALOGUE

An Online Quarterly Multi-Disciplinary
Peer-Reviewed & Refereed National Research Journal
ISSN: 2583-438X
Volume-03, Issue-01, April-2024
www.theresearchdialogue.com
Certificate Number April-2024/33
Impact Factor (IIJIF-1.561)
Impact Factor (RPRI-4.73)
https://doi-ds.org/doilink/01.2023-11922556

Certificate Of Publication

This Certificate is proudly presented to

डॉ. आशा रॉय

for publication of research paper title

"पटना के चयनित जिलों में माध्यमिक विद्यालय के छात्रों पर इलेक्ट्रॉनिक गैजेट्स के प्रभाव का एक अध्ययन"

Published in 'The Research Dialogue' Peer-Reviewed & Refereed Research Journal and E-ISSN: 2583-438X, Volume-03, Issue-01, Month April, Year-2024.

Dr. Neeraj Yadav
Executive Chief Editor

Dr. Lohans Kumar Kalyani
Editor-in-chief

Note: This E-Certificate is valid with published paper and the paper must be available online at www.theresearchdialogue.com

INDEXED BY