



Impact Factor:4.081

बालको पर खतरनाक ऑनलाईन खेलों (गेम) के प्रभावों का एक अध्ययन

(A Study on Effects of Dangerous Online Games on Children)

डॉ. नवल सिंह राजपूत,

सहायक आचार्य उदयपुर स्कूल ऑफ सोशल वर्क, जनार्दनराय नागर राजस्थान विद्यापीठ विश्वविद्यालय, उदयपुर
ई-मेल : navalsingrajput@gmail.com

सारांश :-

कहा जाता है कि एक स्वस्थ शरीर में ही स्वस्थ मन व मस्तिष्क का निवास होता है। खेलकुद को स्वस्थ मन-मस्तिष्क के लिये आवश्यक माना जाता है। लेकिन यदि कोई खेल जीवन भी छीनने लगे तो यह चिंतन के साथ-साथ चिंता का विषय भी हो जाता है। आज के युग में तकनीकी (टेक्नोलॉजी) अच्छी नौकर है, लेकिन बुरा मालिक भी है। जब तक हम इनसे खेलते हैं तब तक तो ठीक है, लेकिन जब यह हमसे खेलने लग जाये तो यह प्राणघातक बन जाता है। आज सम्पूर्ण विश्व में ऑनलाईन गेम बहुत तेजी से प्रसारित हो रहा है। ब्लू-व्हेल, मोमो, कीकी, मारवेल, ड्रैगन ब्रेथ, पबजी जैसे ऑनलाईन गेम बच्चों के जीवन से खेल रहे हैं। सम्पूर्ण विश्व में तीन सौ से अधिक मौते हो चुकी है। बच्चों को इंटरनेट से दूर तो नहीं कर सकते हैं लेकिन उनकी निर्भरता को कम किया जा सकता है। उन्हें काल्पनिक व वास्तविक जीवन में अन्तर बताने के साथ-साथ सही व गलत का महत्व भी बताना होगा। इस अध्ययन के द्वारा बच्चों पर ऑनलाईन गेमों के प्रभावों व समाधानों को बताने के साथ-साथ वर्तमान स्थिति को भी स्पष्ट करने का एक सार्थक प्रयास किया गया है।

मुख्य शब्द :- इंटरनेट, ऑनलाईन गेम, ब्लू व्हेल, टेक्नोलॉजी, आत्मविश्वास।

प्रस्तावना

व्यक्ति के विकास में खेल (मनोरंजन) का होना अतिआवश्यक है। यह भी माना जाता है कि हम बूढ़े होने के कारण खेलना बंद नहीं करते हैं बल्कि हम खेलना बन्द करने के कारण शीघ्र, वृद्धावस्था को प्राप्त करते हैं। देखते ही देखते कुछ वर्षों में बचपन बदल गया है। बेफ्रिक होकर घर-आंगन, आस पड़ौस, गलियों, मोहल्लों में कुंलाचे व शोर-ठहाके मचाता बचपन अपनी खूबसूरत उपस्थिति दर्ज कराता था लेकिन आज वह चमक खो गयी है। अब बचपन मोबाईल, आईपैड की 4-6 इंच की स्क्रीन पर सीमट गया है। बचपन की अगुलिया, आँखे व मस्तिष्क सभी की सक्रियता नये-नये गेम डाउनलोड करने, उनके अलग-अलग लेवल पार करने में सीमित हो गयी है। स्वयं को 'स्मार्ट' बताते हुये मित्रों से वाह-वाही लूटने

के सफर में कब ये इन्टरनेट गेम उनके स्वयं के जीवन में खेलने लग जाते हैं, मालूम ही नहीं चलता है। ब्लू-व्हेल, मोमो, कीकी, मारवेल, ड्रेगन ब्रेथ, पबजी जैसे ऑनलाइन गेम बच्चों के जीवन से खेल रहे हैं। दुनियाभर में वीडियो गेम का बाजार 110 अरब डॉलर का है। इस लत से बच्चों की मानसिकता पर विपरीत प्रभाव पड़ रहा है। प्रारम्भ में सफर धीरे-धीरे शुरू होता है जो एक 'टाईम पास' के रूप में होता है। बचपन में बच्चे टाईम पास के लिये एन्ड्राइड व स्मार्टफोन परिवार जनों से लेकर गेम खेलना प्रारम्भ करते हैं। परिवार के सदस्यों को लगता है कि उनका बच्चा 'स्मार्ट' है किन्तु यही लत, उनके जीवन को खतरे में डाल लेती है तथा 'टाईम-पास' करते-करते उनके स्वयं का जीवन 'पास' (मृत्यु) हो जाता है।

अनुसन्धान पद्धति (Research Methodology)

अनुसन्धान विश्लेषणात्मक का है जो कि द्वितीयक संमकों पर आधारित जिसे समाचार-पत्रों, पुस्तकों, पत्रिकाओं व इंटरनेट से संकलित किया गया है।

अध्ययन के उद्देश्य (Objective of the Study)

अनुसन्धान का उद्देश्य निम्नानुसार है :-

- (1) इंटरनेट पर उपलब्ध विभिन्न खतरनाक ऑनलाइन गेम से सम्बन्धित जानकारी प्राप्त करना।
- (2) बालकों व किशोरों पर इनके दुष्प्रभावों का पता लगाना।
- (3) इन खतरनाक इंटरनेट गेम से सम्बन्धित संभावित समाधान का पता करना।

विश्लेषण :-

विश्वभर के बाल विशेषज्ञ बच्चों को खेलों के लिये मिलने वाले समय को देखकर चिंतित है। वही दूसरी ओर शिक्षा व प्रतिस्पर्धा का भार तथा अभिभावकों की बढ़ती अपेक्षाओं के कारण, बचपन ओर भी अधिक संकट में है। आज बाजार में कई ऑनलाइन गेम उपलब्ध हैं जो बच्चों की मानसिकता पर विपरीत प्रभाव डाल रहे हैं। स्मार्टफोन की आसानी से उपलब्धता ने खतरनाक ऑनलाइन गेमों पर बच्चों की पहुंच आसान बना दी है। ऑनलाइन गेम जैसे ब्लू व्हेल, कीकी, मोमो, मारवेल, ड्रेगन ब्रेथ, पबजी आदि अनेक गेम हैं जो मोबाईल पर मौत के खुनी खेल के रूप में सामने आ रहे हैं।

खतरनाक ऑनलाइन गेमों का सूची निम्नानुसार है जो उपयोगकर्ता के लिये हानिकारक है -

(i) ब्लू व्हेल (Blue Whale)

ब्लू व्हेल गेम, एक इंटरनेट आधारित खेल है जिससे पूरी दुनिया में दहशत है। गूगल ट्रेंड रिपोर्ट्स के अनुसार भारत में इस गेम को गूगल पर बहुत सर्च किया

जा रहा है। प्रतिवेदन के अनुसार यह कई महिनों से टॉप रैंक को पकड़े हुए है। कोलकत्ता, कोच्चि, तिरुवनंतपुर, दिल्ली, गुरुग्राम, मुंबई, भोपाल आदि ऐसे शहर हैं जहाँ इसको सर्वाधिक सर्च किया गया है। यह गेम कथित तौर पर एक श्रृंखला होती है जो 50 दिन तक चलती है। इसमें प्रतिदिन एक चुनौती (Task) दी जाती है जिसे पूर्ण करना होता है। इसके अन्तिम चुनौती में प्रतिभागी को आत्म-हत्या करने के लिये बोला जाता है। सारे टास्क (चुनौती) एडमिन के अनुसार चलते हैं तथा चुनौती नही लेने पर या विफल होने पर प्रतिभागी को स्वयं को सजा देनी पड़ती है।

ब्लू व्हेल गेम का प्रारम्भ 25 साल के फिलिप बुडेकिन ने वर्ष 2013 में बनाया था। सबसे पहले रूस में इसका पहला मामला 2015 में आया था। इसके बाद फिलिय को जेल हो गयी थी।

इस गेम के बारे में फिलिय के विचार आश्चर्यजनक थे जिसमें यह कहा गया कि यह गेम समाज में सफाई के लिये है तथा जो लोग आत्म-हत्या कर रहे हैं वे सभी लोग 'बायलोजिकल वेस्ट' होते हैं।

इस खतरनाक ऑनलाईन गेम में प्रतिदिन कार्यो (चुनौतियों) की एक श्रृंखला होती है जिसमें सामान्यतः प्रतिदिन एक चुनौती को पूर्ण करना होता है। इन कार्यो या चुनौतियों की सूची निम्नानुसार है –

- हाथ पर रेजर की मदद से कुरेदना व इसकी फोटो क्यूरेटर को भेजना।
- प्रतिदिन 4:30 बजे प्रातः उठकर डरावने, विकृत विडियोज देखना।
- प्रातः 4:30 बजे उठकर रेलवे लाईन पर जाना या सर्वाधिक ऊँची ईमारत पर जाना।
- किसी कब्रिस्तान पर जाकर सेल्फी खींचकर क्यूरेटर को भेजना।
- ऊँची ईमारत से कुदना।
- किसी पूल पर किनारे पर जाकर खड़ा होना।
- क्रेन पर चढ़ाई।
- गुप्त कार्य करना।
- हाथ पर विशिष्ट चिन्ह था चित्र बनाना।

भारत में इसके कई उदाहरण देखने को मिल रहे हैं। मुम्बई से 14 वर्षीय बालक ने 7वीं मंजिल से छलांग लगाकर आत्महत्या कर ली। इसी प्रकार बिहार,

भोपाल, मुम्बई, दिल्ली, कोलकत्ता, केरल, आदि में भी कई बच्चों ने इस खेल में अपना जीवन समाप्त कर लिया है।

(ii) मोमो (Momo)

ब्लू व्हेल के बाद एक ओर खतरनाक ऑनलाईन चैलेंज गेम वायरल हो रहा है जो "Momo Challenge" के नाम से जाना जा रहा है। यह खेल व्हाट्सऐप पर बहुत ही अधिक वायरल हो रहा है। इसका प्रसार अमेरिका, मैक्सिको, अर्जेन्टिना, फ्रान्स, जर्मनी आदि में तेजी से फैल रहा है। इस गेम का सूत्रधार कौन है यह अभी तक स्पष्ट नहीं हुआ है लेकिन माना जा रहा है कि इसका एरिया कोड जापान है। इसमें सबसे पहले अज्ञात नम्बर से सन्देश (Message) आता है तथा उसके बाद डरावनी तस्वीरों के साथ चुनौतियाँ (Challenge) भेजी जाती है जिसे तय समयवधि में पूर्ण करना होता है। प्रतिभागी द्वारा कार्य या चुनौतियाँ पूर्ण नहीं करने पर धमकाया जाता है तथा आत्महत्या के लिये उकसाया जाता है।

(iii) मारवेल (Marvel)

इस गेम का प्रत्यक्ष उदाहरण राजस्थान के सिरोही में हुआ है। ग्याहरवीं कक्षा के एक छात्र की इस खतरनाक गेम ने जान ले ली है। उक्त छात्र को इस खतरनाक गेम की लत इतनी पड़ गयी कि अन्त में आत्महत्या कर ली तथा पुलिस को उसके कमरे से एक पर्ची दीवार पर चिपकी मिली जिससे 'आई क्विट' लिखा हुआ था। पुलिस को एक कॉपी भी मिली जिसमें इस खेल का जिक्र कर रखा था।

(iv) कीकी (Kiki Challenge)

इस खतरनाक ऑनलाईन गेम के पूरे विश्व में यू ट्यूब पर 8.2 करोड़ व्यूज (Views) देखे गये हैं। वास्तव में यह एक कैनिडियन सिंगर (गायक) का गाना है। इसकी शुरुआत शीगी नामक हास्यकलाकार ने की थी। इसमें गाड़ी में बैठा आदमी, गाड़ी चलने के साथ-साथ चलती हुई गाड़ी से बाहर डांस जाकर करना है तथा इसका विडियो बनाकर भी वायरल करता है। इस खतरनाक गेम को खेलते हुए कई व्यक्ति दुर्घटना के शिकार हुए हैं।

(v) ड्रेगन ब्रेथ (Dragan Breath)

यह ऑनलाईन गेम, एक मीठे जहर के समान होता है। इसमें नाइट्रोजन (तरल नाइट्रोजन) में डूबी हुई कैंडी को खाना होता है। कैंडी को तरल नाइट्रोजन से बाहर निकालने पर धुँआ उठता है तथा मूँह में रखकर इस धुँए के नाक से बाहर निकाला जाता है। यह तब तक किया जाता है जब तक कि कैंडी समाप्त नहीं हो जाती है। इस कृत्य में कई लोगों की मौत हो चुकी है।

(vi) पबजी (PUBG)

ऑनलाईन गेम पबजी बच्चों के मस्तिष्क के लिये हानिकारक है। इससे बच्चे घ्रणा, छल और प्रतिशोध सीख रहे हैं। इस गेम को 20 करोड़ से भी ज्यादा लोग खेल रहे हैं। पबजी थीम पर रेस्टोरेन्ट खुल रहे हैं। कई शादियाँ सदियों भी पबजी थीम पर हो रही हैं। इस गेम की लत बच्चों को इतनी पड़ जाती है कि मना करने पर वे अपना घर छोड़ देते हैं या आत्महत्या कर लेते हैं। मुम्बई के कूर्ला में एक 18 वर्षीय बालक ने गेम खेलने के लिये महंगा स्मार्टफोन नहीं मिलने पर आत्महत्या कर ली थी। गुजरात में पबजी गेम पर प्रतिबन्ध लग चुका है।

दुष्प्रभाव

खतरनाक ऑनलाईन गेम के दुष्प्रभाव निम्न हैं –

- (1) इन गेमों के कारण दुनियाभर से आत्म-हत्या के मामले बढ़ रहे हैं।
- (2) बच्चों में सृजनशीलता समाप्त हो रही है।
- (3) बच्चे मानसिक रूप से बिमार हो रहे हैं।
- (4) एकाकीपन की समस्या में वृद्धि हो रही है।
- (5) घ्रणा, छल व प्रतिशोध की भावना का विकास हो रहा है।
- (6) बच्चों में आत्मविश्वास कम हो रहा है।
- (7) बच्चों के स्वभाव में चिड़चिड़ापन बढ़ रहा है।
- (8) अपना अधिकांश समय इसी में दे रहे हैं।
- (9) अधिकांश बच्चे इस लत के कारण पर्याप्त भोजन का भी उपभोग करना छोड़ देते हैं।
- (10) बच्चें वास्तविक जीवन से दूर होकर नकारात्मक काल्पनिक जीवन जी रहे हैं।
- (11) बच्चों के व्यक्तित्व के सभी पक्षों में विकास रूक जाता है।
- (12) स्क्रीन पर ज्यादा समय रहने से सिरोटिन नामक हार्मोन का स्त्राव कम हो जाता है जो इच्छी नींद के लिये आवश्यक है। इससे बच्चों में अनिद्रा एवं याददाशत की कमी हो रही है।
- (13) अधिकांश समय बैठे रहने से मोटापे में वृद्धि हो रही है। जिससे उच्च रक्तचाप, लिवर व किडनी सम्बन्धि बिमारीयों में वृद्धि हो रही है।
- (14) लगातार गेम खेलने से धड़कन बढ़ी रहती है जिससे स्वभाव में आक्रामकता आ जाती है।

(15) बच्चे अवसाद, निराशा, खिन्नता, उदासी के शिकार हो रहे हैं।

सुझाव :-

सुझाव निम्नानुसार है :-

- अगर बच्चा सोशल मीडिया पर अधिक सक्रिय रहता है तो उस पर अभिभावकों को नजर रखनी चाहिये।
- बच्चों को जागरूक करे की अज्ञात नम्बर से सन्देश आने पर बात नहीं करे।
- बच्चों के स्वभाव में अचानक बदलाव को नजर अदाज नहीं करें।
- टिव्टर व ब्लू व्हेल चैलेज जैसे हैशटैग का उपयोग करने से बचना चाहिए।
- सोशल मीडिया पर कोई भी टास्क जॉइन नहीं करना चाहिये।
- बच्चों व अभिभावकों के मध्य साहचर्य को बढ़ावा देना चाहिये।
- भावनात्मक रूप से कमजोर बालको पर विशेष ध्यान देना चाहिये।
- अभिभावकों की जिम्मेदारी सीर्फ बच्चों को स्मार्टफोन, आइपैड को उपलब्ध कराना ही नहीं है बल्कि उसकी सोशल मीडिया पर सक्रियता की निगरानी व नियंत्रण भी आवश्यक हैं।
- बच्चों के साथ निरंतर संवाद भी इसके बचाव का सरल तरीका है।
- आवश्यकता होने पर मनोचिकित्सक से राय लेनी चाहिये।

निष्कर्ष

उपरोक्त अध्ययन से स्पष्ट है कि वर्तमान समय में आज सम्पूर्ण विश्व में ऑनलाईन गेम बहुत तेजी से प्रसारित हो रहा है। ब्लू-व्हेल, मोमो, कीकी, मारवेल, ड्रैगन ब्रेथ, पबजी जैसे ऑनलाईन गेम बच्चों के जीवन से खेल रहे हैं। इससे सम्पूर्ण विश्व में तीन सौ से अधिक मौते हो चुकी है। बच्चों को इंटरनेट से दूर तो नहीं कर सकते हैं लेकिन उनकी निर्भरता को कम किया जा सकता है। अगर बच्चा सोशल मीडिया पर अधिक सक्रिय रहता है तो उस पर अभिभावकों को नजर रखनी चाहिये। उन्हें काल्पनिक व वास्तविक जीवन में अन्तर बताने के साथ-साथ सही व गलत का महत्व भी बताना होगा।

References

- <https://www.jagran.com/news/national-after-blue-whale-kiki-and-momo-challenge-rajasthan-student-trapped-in-online-game-marvel-died-18712908.html>
- <https://www.bhaskar.com/news/after-blue-whale-game-now-momo-challenge-coming-on-whatsapp-who-provokes-for-suicide-5929829.html>

- <https://www.jagran.com/bihar/patna-city-blue-whale-game-being-the-most-searched-in-bihar-stay-alert-16663844.html?src=Search-ART-blue-whale>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Whale_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Blue_Whale_(game))
- <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>
- <https://timesofindia.indiatimes.com/news/fact-check-truth-behind-viral-whatsapp-message-warning-about-blue-whale-challenge/articleshow/66917031.cms>
- <https://www.newshub.co.nz/home/world/2018/08/blue-whale-lives-on-parents-warned-over-new-online-suicide-game-momo.html>
- <https://www.khaleejtimes.com/international/After-Blue-Whale,-new-game-sparks-fear-on-internet->
- <https://timesofindia.indiatimes.com/city/delhi/blue-whale-game-does-exist-finds-aiims/articleshow/63323542.cms>
- <https://www.ndtv.com/tamil-nadu-news/tamil-nadu-man-found-hanging-police-suspect-blue-whale-challenge-1912073>