# बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौनों का उनके आक्रामक व्यवहार पर प्रभाव का अध्ययन

प्रशांत अग्निहोत्री *
प्रातेश कुमार **

खिलौना शिशु या बच्चे की खेलने की वस्तु होती है। प्राय: खेल में प्रयुक्त होने वाली वस्तु को खिलौना कहते हैं। खिलौने और खेल विभिन्न संस्कृतियों में बहुत पहले से चले आ रहे हैं। ये एकदम सामान्य से जटिल तक हो सकते हैं। जैसे बच्चे द्वारा चुनी गई साधारण सीढ़ी और कठ घोड़े की कल्पना से लेकर परिष्कृत और जटिल यांत्रिक उपकरण तक, जो बच्चों और बड़ों दोनों का मनोरंजन करते हैं। खिलौना ऐसी किसी भी वस्तु को कहा जा सकता है, जिससे खेलकर आनंद प्राप्त हो। खिलौनों को अक्सर बच्चों से संबंधित समझा जाता है। लेकिन बड़े लोग भी इनका प्रयोग करते हैं।

खिलौने बच्चे की पहली संपत्ति में शामिल है। वे बच्चों का मनोरंजन करते हैं साथ ही उन्हें आसपास की दुनिया को जानने में मदद करते हैं। खिलौनों के साथ जुड़े हुए प्रारंभिक अनुभवों का बच्चों पर स्थायी प्रभाव हो सकता है।

यह एक बहस का विषय है कि किस प्रकार के खिलौने बच्चों के लिए सबसे अच्छे हैं। कुछ लोगों का मानना है कि उच्च तकनीकी वाले खिलौने सर्वश्रेष्ठ शिक्षा के अवसर प्रदान करते हैं, जबकि अन्य का तर्क है कि खिलौने सरल होने चाहिए जिससे बच्चा कल्पना और रचनात्मकता के सहारे खुद के लिए कुछ सीख सके। लेकिन ज़्यादातर बच्चों के खिलौने दोनों प्रकार के मिश्रण के साथ खत्म होते हैं और यही दृष्टिकोण उन्हें दुनिया के सर्वश्रेष्ठ अनुभव देता है। विभिन्न प्रकार के खिलौने बच्चों पर सामान्यत: अलग-अलग प्रभाव डालते हैं। इलैक्ट्रॉनिक खिलौने में जब बच्चे सही तरीके से बटन दबाते हैं, तो उससे कोई विशेष आवाज़ या प्रतिक्रिया मिलती है यह उनके कार्य को सही ढंग से करने के पुरस्कार स्वरूप होता है और इससे बच्चों के सकारात्मक दृष्टिकोण का विकास होता है। परंतु यह भी माता-पिता के सकारात्मक सहयोग में होना चाहिए यही

* *सहायक आचार्य*, स्नातकोत्तर एवं शोध अध्ययन शिक्षा विभाग, स्वामी शुकदेवानंद स्नातकोत्तर महाविद्यालय, शाहजहाँपुर, उत्तर प्रदेश
** *शोध छात्र*, रुहेलखंड विश्वविद्यालय, बरेली

कारण है कि कुछ विशेषज्ञों को इलैक्ट्रॉनिक खिलौने अधिक सरल एवं लचीले प्रतीत होते हैं। उदाहरण के लिए रंग वर्णमाला ब्लॉक जिनके लिए कल्पना और रचनात्मकता की आवश्यकता होती है। बच्चे जो कुछ भी बनाएँगे उसमें बुद्धि कौशल का विकास होगा चाहे वो शब्द बनाना हो या पेंटिग इससे बच्चे के दिमागी कौशल का पूरा विकास होगा उन्हें रंगों शब्दों, नंबरों को जानने का लाभ मिलेगा।

जो कार्य माता-पिता करते हैं बच्चा उन कार्यों को करना चाहता है। चाहे वह घर की सफ़ाई हो, बागवानी हो, कार धोना हो, बच्चे विभिन्न दैनिक कार्यों में मदद के लिए उत्सुक रहते हैं। खिलौनों में रसोई, उपकरणों का सेट, वैक्यूम क्लीनर आदि उन्हें माता-पिता के साथ कार्य करने को प्रोत्साहित करते हैं। इस प्रकार के खिलौने बच्चों में आत्मसम्मान का निर्माण करते हैं और भविष्य के लिए ज़िम्मेदारी निर्वहन करने के लिए प्रोत्साहित करते हैं।

अधिकांश माता-पिता अपने बच्चों को टेलीविज़न पर हिंसक कार्यक्रम नहीं देखने देते। हिंसा ऐसा व्यवहार है जिसे बढ़ावा नहीं देना चाहिए, परंतु युद्ध से जुड़े खिलौने जैसे तोप, टैंक, बंदूक आदि का भी वैसा ही प्रभाव हो सकता है।

ज़्यादातर विशेषज्ञों का मानना है कि बंदूक, तोप या अन्य खिलौने जो हिंसा को बढ़ावा देते हैं उनके साथ बच्चों को खेलने की अनुमति नहीं देनी चाहिए। इस प्रकार के खिलौने बच्चों पर नकारात्मक प्रभाव डालते हैं। यह संदेश देते हैं कि हिंसा स्वीकार्य है और किसी समस्या को लड़कर हल करना चाहिए।

हालाँकि यह सब तत्काल स्पष्ट नहीं हो सकता, लेकिन जिन खिलौनों के साथ बच्चा खेलता है। उसका उस पर गहरा प्रभाव हो सकता है। बच्चे की शिक्षा एवं विकास को प्रोत्साहित करने के लिए खिलौने एक स्वस्थ संपत्ति हो सकते हैं, जिससे आगे चलकर अपने घर में अपने जीवन में अपने इस कौशल का इस्तेमाल करेगा।

बचपन में सभी बच्चे खिलौनों से खेलते हैं। भारतीय संस्कृति में हमेशा माना जाता रहा है कि जो संस्कार बच्चे में बचपन से डाले जाते हैं वे सारे जीवन उसके व्यक्तित्व व व्यवहार का हिस्सा रहते हैं। अभिमन्यु की कथा इसका एक उदाहरण है। आधुनिक युग में हुए मनोवैज्ञानिक अनुसंधान भी यह मानते हैं कि वातावरण में उपस्थित कारकों का व्यवहार व व्यक्तित्व निर्माण में महत्वपूर्ण योगदान है। एक छोटा बच्चा माता-पिता के अतिरिक्त सबसे अधिक खिलौनों के संपर्क में रहता है। अतः स्वाभाविक रूप से उसके व्यवहार व व्यक्तित्व पर इसका प्रभाव पड़ना चाहिए।

सामान्य दृष्टि से खेली जाने वाली वस्तु को खिलौना कहते हैं। खिलौना बच्चों की प्रथम संपत्ति में शामिल होता है। प्राचीन काल में भी बच्चे खिलौनों से खेलते थे। प्राचीन काल से अब तक खिलौनों का स्वरूप भले ही बदला हो लेकिन बच्चों का खिलौनों के साथ खेलना नहीं बदला है। खिलौने बच्चे के व्यवहार पर कुछ न कुछ प्रभाव अवश्य डालते हैं। यह

प्रभाव सकारात्मक एवं नकारात्मक दोनों प्रकार के हो सकते हैं। प्रत्येक बच्चे में कुछ न कुछ आक्रामकता का स्तर होता है। यदि बच्चे में यह स्तर अधिक हो जाता है तो उस बच्चे को आक्रामक बच्चा कहते हैं। आक्रामकता एक खतरनाक और हानिकारक व्यवहार है। प्राचीनकाल में बच्चे धनुष, तलवार, भाले, गदा आदि से खेलते थे। यह खिलौने भी बच्चों को आक्रामक बनाने में सहायक होते थे। आज भी कुछ माता–पिता उपर्युक्त खिलौनों को अपने बच्चों को देते हैं, आज बाजार में विभिन्न प्रकार के खिलौने उपलब्ध हैं इनमें से कुछ खिलौने ऐसे भी होते हैं जिसमें दो व्यक्तियों के बीच आपस में झगड़ा करते दिखाया जाता है। कुछ विडियो गेम्स ऐसे हैं जिसमें एक व्यक्ति दूसरे व्यक्ति को मारकर जीत हासिल करता है। बाजार में ऐसे खिलौने भी उपलब्ध हैं जैसे स्प्रिंग वाला चाकू, रिमोट से संचालित होने वाले खिलौने जिनमें आपस में दो गाड़ियों को लड़ाया जाता है।

अमीर हो या गरीब सभी अपने बच्चों को खेलने के लिए खिलौने अवश्य देते हैं। अमीर लोग यदि अपने बच्चों को मंहगे और स्वचालित इलैक्ट्रानिक और रिमोट से चलने वाले खिलौने देते हैं तो वहीं गरीब भी अपने बच्चों को कई प्रकार के खिलौने देता है। यह खिलौने बच्चों के स्वभाव पर असर डालते हैं। कुछ खिलौने ऐसे होते हैं जो बच्चे के आक्रामकता स्तर को बढ़ा देते हैं और धीरे–धीरे बच्चों में आक्रामकता इतनी बढ़ जाती है कि उसे नियंत्रित नहीं किया जा सकता। अस्तु यह आवश्यक हो जाता है कि हम इस तथ्य का अध्ययन करें कि हमारे बच्चों का व्यवहार कैसे बदल रहा है तथा उनके व्यवहार को कौन से खिलौने प्रभावित कर रहे हैं। ताकि हम यह जान सकें कि हमारे बच्चों को किस प्रकार के खिलौने आक्रामक बनाते हैं और कौन–सा नहीं। ऐसा जान कर हम अपने बच्चों के खिलौनों का चुनाव सही ढंग से कर सकते हैं। जिससे कि हमारे बच्चे का बौद्धिक और शारीरिक विकास सही दिशा में हो सके और हमारा बच्चा आगे चलकर बुद्धिजीवी बने, अगर बच्चे द्वारा खेलने वाले खिलौने पर ध्यान नहीं दिया जाए तो हमें पता ही नहीं चलेगा कि हमारे बच्चे में आक्रामकता का स्तर कब बढ़ गया और कौन–से खिलौने इस आक्रामकता के स्तर को बढ़ाने में सहायक हैं। खिलौने के कारण आक्रामकता स्तर के बहुत बढ़ जाने पर ही पता चल पायेगा कि हमारा बच्चा आक्रामक हो गया है। फिर उसके व्यवहार में सकारात्मक परिवर्तन करने के लिए हमें बहुत परेशानियों का सामना करना पड़ेगा फिर भी कोई ज़रूरी नहीं कि हम उसमें सकारात्मक बदलाव ला सकें। यदि उसमें कोई बदलाव नहीं आता तो बच्चे को स्वयं और उसके परिवार को जीवन भर परेशानियों का सामना करना पड़ सकता है, इसलिए यह अध्ययन और भी महत्वपूर्ण हो जाता है। इस अध्ययन से हम पता लगा सकते हैं कि कौन–से खिलौने बच्चों में आक्रामकता के स्तर को बढ़ाने में सहायक हैं जिससे हम उसी समय आक्रामकता बढ़ाने वाले खिलौनों को अपने बच्चों से दूर कर सकते हैं और वही खिलौने दे सकते हैं जो उन बच्चों में सकारात्मक परिवर्तन लाते हों।

अतः आवश्यक है कि बच्चे द्वारा खेले जाने वाले खिलौने का उनके आक्रामक व्यवहार के संदर्भ में अध्ययन किया जाये ताकि यह पता लगाया जा सके कि बच्चों के आक्रामक व्यवहार पर खिलौनों का क्या प्रभाव पड़ता है?

इस अध्ययन पूर्व कुछ अध्ययन बच्चों की आक्रामकता के संदर्भ में किये गये जिनमें श्रीवास्तव, एन (1988) ने किशोर लड़के-लड़कियों में आक्रामकता और आक्रामकता का उन पर प्रभाव जैसे उनके स्व-विचार, प्रोत्साहन, प्रभाव पर, राय चौधरी, जयंती ने (1989) ने कुंठित अवस्था में स्कूली बच्चों की कुंठा अनुक्रिया के संबंध में, विश्वास पी.सी. ने स्कूली बच्चों में कुंठा की प्रतिक्रिया के संबंध में, अरुनिमा (1989) ने बच्चों में आक्रामकता को सामाजिक-मनोवैज्ञानिक मापन के संदर्भ में, जैन मराडूला, 1990 ने कामकाजी और गैर-कामकाजी, शिक्षित एवं अशिक्षित माताओं के बच्चों पर समायोजन कुंठा और आक्रामकता के स्तर के प्रभाव के संदर्भ में, टाइमर जॉन ने हिंसक खेल और आक्रामकता के बीच संबंध के संदर्भ में, कारनगे, निकोलस एवं एंडरसन क्रेन ए. (2009) ने हिंसक वीडियो गेम्स में दिये जाने वाले पुरस्कार एवं दंड के आक्रामक व्यवहार संज्ञान तथा व्यवहार पर पड़ने वाले प्रभाव के संदर्भ में, गुप्ता, शिखा, भारती (2011) में किशोर छात्रों के आक्रामक व्यवहार पर उनके सामाजिक एवं आर्थिक स्तर के प्रभाव के संदर्भ में, बियलगवी, प्रो. टीना ने हिंसक खेल और आक्रामक व्यवहार के बीच के संबंध के संदर्भ में, वनडुरा, ए रॉस ने आक्रामक वस्तुओं द्वारा आक्रामकता के स्थानांतरण के संदर्भ में अध्ययन किया।

उपरोक्त अध्ययनों में अधिकतर आक्रामकता पर ही शोध कार्य हुए हैं किसी भी शोधकर्त्ता ने बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौनों का उनके आक्रामक व्यवहार पर प्रभाव का अध्ययन नहीं किया। प्रस्तुत अध्ययन इसी दिशा में एक विनम्र प्रयास है।

## समस्या कथन

**'बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौनों का उनके आक्रामक व्यवहार पर प्रभाव का अध्ययन'**

**प्रमुख पदों का परिभाषीकरण :**

1. **खिलौना**-खिलौना शिशु या बच्चे के खेलने की वस्तु होती है प्रायः खेल में प्रयुक्त होने वाली वस्तु को खिलौना कहते हैं अथवा खिलौना ऐसी किसी वस्तु को कहा जा सकता है जिससे खेलकर आनंद प्राप्त हो।

2. **बच्चे**-अध्ययन में 7 से 12 वर्ष तक के लड़के-लड़कियों को हम बच्चे शब्द से संबोधित कर रहे हैं क्योंकि उनका आक्रामक व्यवहार इस आयु में काफी स्पष्ट होता है।

3. **आक्रामक व्यवहार**- आक्रामकता सीखने द्वारा अधिग्रहीत व्यवहार है। आक्रामकता एक स्थानापन्न व्यवहार है जो व्यक्ति को मौखिक मज़ाक या शारीरिक दर्द के रूप में दूसरों को नुकसान या दंड देता है।

आक्रामक व्यवहार एक खतरनाक और हानिकारक व्यवहार है जो आदमी को नकारात्मक परिस्थितियों में प्राप्त होता है। जो उसके बचपन के समय या बाद के चरणों में होती है।

**4. प्रभाव**– जब किसी भी कारणवश किसी के व्यवहार में परिवर्तन आता है तो हम उसे उस कारण का व्यक्ति के व्यवहार पर प्रभाव कहते हैं।

**5. बिलासपुर नगर क्षेत्र**– बिलासपुर नगर क्षेत्र से तात्पर्य रामपुर जनपद के बिलासपुर नगर क्षेत्र के पढ़ने वाले सभी 7 से 12 वर्ष की आयु के बच्चों से है।

**6. सृजनात्मक खिलौने** – सृजनात्मक खिलौने वे खिलौने हैं, जिनमें बच्चों को विभिन्न प्रकार की आकृतियों को बनाना तथा बौद्धिक अभ्यास करना पड़ता है। जैसे– आकृति तैयार करने वाले खिलौने, पज़ल बॉक्स, डॉक्टरी सेट आदि।

**7. खेलने वाले खिलौने** – ये वे खिलौने हैं जिनकी प्रवृत्ति मनोरंजनात्मक प्रकार की होती है। जैसे–गुड़िया, गेंद, बैटबॉल आदि।

**8. हिंसात्मक खिलौने**–ये वे खिलौने हैं जिनका जुड़ाव सामान्य जीवन की हिंसात्मक प्रवृत्तियों से होता है। जैसे– बंदूक, तलवार, मारधाड़ वाले विडियो गेम्स आदि।

## अध्ययन के उद्देश्य

प्रस्तुत शोध अध्ययन के निम्नलिखित उद्देश्य हैं–

1. बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौनों के संदर्भ में उनकी वरीयताओं का अध्ययन करना।
2. बच्चों के आक्रामक व्यवहार का अध्ययन करना।
3. सृजनात्मक खिलौने से खेलने वाले बच्चे तथा हिंसात्मक खिलौने से खेलने वाले बच्चे के आक्रामक व्यवहार स्तर का तुलनात्मक अध्ययन करना।
4. सृजनात्मक खिलौने तथा खेलने वाले खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों के आक्रामक व्यवहार स्तर का तुलनात्मक अध्ययन करना।
5. सृजनात्मक तथा हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों के आक्रामक व्यवहार स्तर का तुलनात्मक अध्ययन करना।
6. खेलने वाले तथा हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों के आक्रामक व्यवहार स्तर का तुलनात्मक अध्ययन करना।

## अध्ययन की परिकल्पनाएँ

प्रस्तुत शोध की परिकल्पनाएँ निम्नवत् हैं–

**मुख्य परिकल्पना–**

खेलने वाले खिलौनों, सृजनात्मक खिलौनों, तथा हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता में सार्थक अंतर है।

**शून्य परिकल्पनाएँ–**

1. खेलने वाले खिलौनों तथा सृजनात्मक खिलौनों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता में कोई सार्थक अंतर नहीं है।
2. खेलने वाले खिलौनों तथा हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता में कोई सार्थक अंतर नहीं है।

3. सृजनात्मक खिलौनों तथा हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता में कोई सार्थक अंतर नहीं है।

**शोध प्रविधि एवं प्रक्रिया विधि**

प्रस्तुत अनुसंधान में ब्रह्मदत्त सरस्वती विद्या मंदिर के 7 से 12 आयु वर्ग के कक्षा 3, 4 व 5 के विद्यार्थियों को लेकर खिलौने के प्रति उनकी पसंद एवं खिलौनों का उनके आक्रामक व्यवहार पर पड़ने वाले प्रभाव का अध्ययन कर निष्कर्ष प्राप्त किए गए। निष्कर्षों की संपुष्टि एवं सामान्यीकरण हेतु विभिन्न सांख्यिकीय तकनीकों का प्रयोग किया गया है।

प्रस्तुत अनुसंधान विश्लेषणात्मक प्रकृति का सर्वेक्षण आधारित सूक्ष्म अनुसंधान है। इसके अंतर्गत 7 से 12 वर्ष की आयु के बच्चों की खिलौनों के प्रति पसंद एवं खिलौनों का उनके आक्रामक व्यवहार पर प्रभाव का अध्ययन किया गया है। बच्चों की खिलौनों के प्रति पसंद जानने एवं खिलौनों का बच्चों के आक्रामक व्यवहार पर पड़ने वाले प्रभाव का अध्ययन करने के लिए स्वनिर्मित खिलौना निर्धारण अनुसूची एवं स्वनिर्मित आक्रामकता मापनी का प्रयोग किया गया है।

सर्वेक्षण के द्वारा प्राप्त सूचनाओं के आधार पर समंक निर्मित किये गये हैं तथा अनुसंधान के उद्देश्यों एवं परिकल्पनाओं के अनुरूप उन्हें वर्गीकृत एवं सारणीकृत करके उपयुक्त सांख्यिकीय तकनीकों जैसे माध्य, प्रतिशत, प्रमाप-विचलन एवं टी-परीक्षण आदि के द्वारा मूक समंकों को भाषा प्रदान करके निष्कर्ष प्राप्त किए गए हैं।

**समष्टि (जनसंख्या)**

प्रस्तुत अनुसंधान में रामपुर जनपद के बिलासपुर विकास खण्ड के ब्रह्मदत्त सरस्वती विद्या मंदिर के 7 से 12 वर्ष की आयु के कक्षा 3, 4 व 5 में पढ़ने वाले बच्चों को समष्टि के रूप में लिया गया।

**प्रतिदर्शन**

प्रस्तुत अध्ययन हेतु न्यादर्श का चयन यादृच्छिक प्रतिदर्शन विधि द्वारा किया गया है। जिसके अंर्तगत रामपुर जनपद के बिलासपुर विकास खंड के ब्रह्मदत्त सरस्वती विद्या मंदिर के कक्षा-3, 4 व 5 के 7 से 12 वर्ष के आयु वर्ग के कुल संख्या (समष्टि) में से एक तिहाई संख्या का चयन क्रमागत रूप से किया गया है। इस प्रकार कुल 33 प्रतिशत अर्थात् 50 विद्यार्थियों को प्रतिदर्श के रूप में चयनित किया गया है। एक ही विद्यालय से प्रतिदर्श का चयन परिवेशीय प्रभाव, सामाजिक आर्थिक स्तर आदि के प्रभाव को नियंत्रित करने की दृष्टि से किया गया है।

**नियंत्रित चर (आश्रित)**

प्रस्तुत अध्ययन में 7 से 12 आयु वर्ग के बच्चों की आक्रामकता स्तर अध्ययन में आश्रित चर हैं।

**स्वतंत्र चर (निराश्रित)**

प्रस्तुत अध्ययन में बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौने स्वतंत्र चर हैं।

**उपकरण**

प्रस्तुत अध्ययन में आँकड़े एकत्रित करने के लिए उपकरण के रूप में अग्रांकित मापनियों का प्रयोग किया गया है।

1. बच्चों के आक्रामकता स्तर को जानने के लिए स्वनिर्मित आक्रामकता मापनी
2. बच्चों की पसंद के खिलौनों के बारे में जानने के लिए स्वनिर्मित खिलौना अनुसूची

**आँकड़ों का संग्रहण**

न्यादर्श में सम्मिलित प्रत्येक विद्यार्थी तथा उनके माता–पिता से शोधकर्ता द्वारा स्वयं मिलकर संपर्क स्थापित किया गया है और बच्चों के अभिभावकों को आक्रामकता मापनी दी गयी तथा उनके द्वारा बताये गये निर्धारित समय पर उनके द्वारा भरी गयी मापनी वापस प्राप्त की गयी। वहीं बच्चों से उनके खिलौनों की पसंद की रेटिंग खिलौना अनुसूची द्वारा प्राप्त की गयी।

**आँकड़ों का विश्लेषण एवं विवेचन**

परीक्षण से प्राप्त आँकड़ों को वर्गीकृत करके प्रतिशत, माध्य, प्रमाप–विचलन तथा प्रमाप विभ्रम की गणना कर क्रान्तिक अनुपात परीक्षण तथा टी–परीक्षण एवं प्रसरण विश्लेषण अनुपात परीक्षण आदि सांख्यिकीय तकनीकों का प्रयोग करके प्रदत्तों का विश्लेषण एवं विवेचन कर निष्कर्ष निकाले गए हैं।

**I खिलौने संबधी बच्चों की वरीयताएँ व उनकी संख्या संबंधी आँकड़ों का विश्लेषण–**

6 से 12 वर्ष के बच्चों द्वारा उनकी खिलौनों के प्रति वरीयताओं को खिलौना सूची पर उनकी दस वरीयताओं के आधार पर प्राप्त किया गया। इस सूची में खेलने वाले खिलौनों की संख्या बाज़ार में इस प्रकार के सर्वाधिक खिलौने उपलब्ध होने के कारण 32 थी, वहीं अनुसूची में 07 खिलौने सृजनात्मक और 11 खिलौने हिंसात्मक प्रकार के सम्मिलित थे। बच्चों द्वारा प्रदर्शित खिलौने संबंधी वरीयताओं को तालिका संख्या 1 में प्रदर्शित किया गया है–

तालिका संख्या 1 के अवलोकन से स्पष्ट है कि 78 प्रतिशत बच्चे खेलने वाले खिलौनों

**तालिका संख्या – 1**
**खिलौनों संबंधी बच्चों की वरीयताएँ व उनकी संख्या**

| क्रम | खिलौनों के प्रकार | पसंद क्रमाँक एवं बच्चों की संख्या | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | खेलने वाले खिलौने | 38 (76) | 40 (80) | 38 (76) | 36 (72) | 40 (80) | 32 (64) | 40 (80) | 36 (72) | 37 (74) | 34 (68) |
| 2. | सृजनात्मक खिलौने | 06 (12) | 03 (06) | 06 (12) | 04 (08) | 01 (02) | 08 (16) | 00 (00) | 04 (08) | 04 (08) | 08 (16) |
| 3 | हिंसात्मक खिलौने | 06 (12) | 07 (14) | 06 (12) | 10 (20) | 09 (18) | 10 (20) | 10 (20) | 10 (20) | 09 (18) | 06 (12) |
| योग | | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |

(कोष्ठक में प्रतिशत प्रदर्शित है)

को प्रथम वरीयता देते हैं वहीं सृजनात्मक तथा हिंसात्मक खिलौनों को प्रथम वरीयता देने वाले बच्चों का प्रतिशत 12-12 है। प्रथम से दसवीं वरीयता तक बच्चे खेलने वाले खिलौनों को ही सर्वाधिक संख्या में पसंद कर रहे हैं तथापि हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों की संख्या भी ध्यान देने योग्य है।

**II बालक तथा बालिकाओं के आक्रामकता प्राप्तांकों का प्रसार स्तर एवं संख्या का विश्लेषण -**

आक्रामकता स्तर के बालक एवं बालिकाओं के संदर्भ में स्पष्टीकरण के लिये आक्रामकता प्राप्तांकों को लिंग के आधार पर वर्गीकृत कर तालिका संख्या 2 के रूप में प्रस्तुत किया गया है-

तालिका संख्या 2 विद्यार्थियों के आक्रामकता स्तर को उनके लिंग के आधार पर विशेषीकृत रुप से प्रकट करती है। तालिका के अवलोकन से पता चलता है कि बालकों के समूह में से 25.53 प्रतिशत लड़के निम्न आक्रामकता स्तर वाले हैं, जबकि 58.82 प्रतिशत का आक्रामकता स्तर मध्यम है। लड़कों में 17.65 प्रतिशत का आक्रामकता स्तर उच्च है, जबकि बालिकाओं के बीच उच्च आक्रामकता स्तर वाली कोई भी बालिका नहीं है।

**III खिलौनों के संदर्भ में विद्यार्थियों की आक्रामकता का स्तर व संख्या का विश्लेषण -**

बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौनों के संदर्भ में उनके आक्रामकता स्तर और संख्या को तालिका संख्या 3 के रुप में वर्गीकृत कर प्रस्तुत किया गया है-

तालिका संख्या 3 पर दृष्टिपात करने से स्पष्ट होता है कि सृजनात्मक खिलौनों से खेलने

**तालिका संख्या – 2**

**बालक तथा बालिकाओं के आक्रामकता प्राप्तांकों का प्रसार स्तर तथा संख्या**

| क्र.सं. | आक्रामकता स्तर | अंक प्रसार | विद्यार्थियों की संख्या | | | | कुल | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | बालक | | बालिका | | | |
| | | | संख्या | प्रतिशत | संख्या | प्रतिशत | संख्या | प्रतिशत |
| 1. | निम्न आक्रामकता स्तर | 30 से 50 तक | 08 | 23.53 | 06 | 37.50 | 14 | 28 |
| 2. | मध्यम आक्रामकता स्तर | 51 से 70 अंक तक | 20 | 58.82 | 10 | 62.50 | 30 | 60 |
| 3. | उच्च आक्रामकता स्तर | 71 से 90 अंक तक | 06 | 17.65 | 00 | 00.00 | 06 | 12 |
| | योग | | 34 | 100 | 16 | 100 | 50 | 100 |

**तालिका संख्या – 3**

**खिलौनों के संदर्भ में विद्यार्थियों की आक्रामकता का स्तर व संख्या**

| क्र.सं. | आक्रामकता स्तर | अंक प्रसार | खिलौना समूह/विद्यार्थी संख्या | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | सृजनात्मक | हिंसात्मक | खेलने वाले |
| 1. | निम्न आक्रामकता स्तर | 30 से 50 अंक तक | 04 (66.67) | 00 (00) | 10 (26.31) |
| 2. | मध्यम आक्रामकता स्तर | 51 से 70 अंक तक | 02 (33.33) | 04 (66.67) | 24 (63.16) |
| 3. | उच्च आक्रामकता स्तर | 71 से 90 अंक तक | 00 (00) | 02 (33.33) | 04 (10.53) |
| योग | | | 06 (100) | 06 (100) | 38 (100) |

(कोष्ठक में प्रतिशत प्रदर्शित है।)

वाले विद्यार्थियों में से 66.67 प्रतिशत विद्यार्थी निम्न आक्रामकता स्तर वाले तथा 33.33 प्रतिशत विद्यार्थी मध्यम आक्रामकता स्तर वाले हैं। इस समूह के विद्यार्थियों में कोई भी विद्यार्थी उच्च आक्रामकता स्तर वाला नहीं पाया गया है। वहीं हिंसात्मक खिलौने को प्रथम वरीयता प्रदान करने वाले बच्चों के समूह में कोई भी बच्चा निम्न आक्रामकता स्तर का नहीं है, जबकि 33.33 प्रतिशत बच्चों का आक्रामकता स्तर उच्च है, वहीं 66.67 प्रतिशत बच्चे मध्यम आक्रामकता स्तर वाले हैं। खेलने वाले खिलौनों को प्रथम वरीयता प्रदान करने वाले समूह के बच्चों में 63.16 प्रतिशत का आक्रामकता स्तर मध्यम 26.31 प्रतिशत का निम्न तथा 10.53 प्रतिशत का उच्च पाया गया है।

निष्कर्ष रूप में कहा जा सकता है कि हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों में सर्वाधिक आक्रामकता पायी गयी है। जबकि खेलने वाले खिलौनों को पंसद करने वाला समूह दूसरे स्थान पर तथा सृजनात्मक खिलौनों को अपनी पसंद प्रदर्शित करने वाला समूह सबसे कम आक्रामकता स्तर वाला है।

तीनों प्रकार के खिलौना समूहों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता के अंतर की सार्थकता की जाँच के लिए निम्न मुख्य परिकल्पना निर्मित कर प्रसरण अनुपात विश्लेषण विधि द्वारा जाँची गयी है।

**मुख्य परिकल्पना संख्या –1**

*''खेलने वाले खिलौनों, सृजनात्मक खिलौनों, तथा हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता में कोई सार्थक अंतर नहीं है।''*

मुख्य परिकल्पना की जाँच प्रसरण अनुपात विश्लेषण प्रविधि के आधार पर की गयी है। जिसमें परिकल्पना अस्वीकृत हुई है।

**तालिका संख्या – 4**

**खेलने वाले खिलौनों, सृजनात्मक खिलौनों, तथा हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले बच्चों की आक्रामकता स्तर संबंधी प्राप्तांकों के माध्य अंतर की गणना तालिका**

| प्रसरण स्रोत | स्वतंत्रयांश | वर्गों का योग | वर्ग माध्य | प्रसरण अनुपात |
|---|---|---|---|---|
| अंतर समूह | 02 | 696.0849 | 348.04 | 3.79 > 3.18 (5%) अंतर सार्थक |
| अन्त: समूह | 47 | 4315.04 | 91.81 | |
| योग | 49 | 5011.1249 | 439.85 | |

खेलने वाले खिलौनों, सृजनात्मक तथा हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों की आक्रामकता के अंतर की जाँच गणितीय आधार पर प्रसरण अनुपात विश्लेषण से की गयी है। जिसमें परिगणित प्रसरण मान 3.79 प्राप्त हुआ है जो अंतर समूह के लिये स्वतन्त्रयांश 2 तथा अंत: समूह के लिये स्वतंत्रयांश 47 पर 5 प्रतिशत सार्थकता स्तर पर निर्धारित तालिका मूल्य 3.18 से अधिक है। अत: मुख्य परिकल्पना अस्वीकृत हुई है। निष्कर्ष रूप में कहा जा सकता है तीनों समूहों के खिलौनों को खेलने वाले विद्यार्थियों के आक्रामकता स्तर में सार्थक अंतर है।

**IV- बच्चों द्वारा खेले जाने वाले खिलौनों का उनकी आक्रामकता स्तर पर प्रभाव का विश्लेषण–**

इस संदर्भ में विशेषीकृत निष्कर्ष प्राप्त करने के लिए विद्यार्थियों के आक्रामकता स्तर को तीन खिलौनों के प्रकारों के संदर्भ में प्राप्त कर उनके आधार पर निर्मित शून्य परिकल्पनाओं का परीक्षण कर निष्कर्ष स्थापित किये गए हैं। जिन्हें तालिका संख्या 5 में प्रदर्शित किया गया है–

तालिका संख्या 5 में प्रदर्शित मूल्यों पर दृष्टिपात करने से स्पष्ट होता है कि खेलने वाले खिलौनों तथा सृजनात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों के समूह की आक्रामकता में सार्थक अंतर है। खेलने वाले खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों का आक्रामकता स्तर सृजनात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों से अधिक है।

खेलने वाले खिलौनों तथा हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों के संदर्भ में निर्मित परिकल्पना स्वीकृत हुई है अर्थात् इन दोनों समूहों के बच्चों के आक्रामकता स्तर में कोई भी सार्थक अंतर नहीं है।

सृजनात्मक खिलौनों तथा हिंसात्मक खिलौनों को प्रथम वरीयता के रूप में पसंद करने वाले बच्चों के आक्रामकता स्तर में सार्थक अंतर है हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चे सृजनात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले बच्चों की तुलना में काफी अधिक आक्रामक हैं।

**तालिका संख्या – 5**

| परिगणित मूल्य | परिकल्पना संख्या एवं खिलौनों के प्रकार | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | | 3 | | 4 | |
| | खेलने वाले | सृजनात्मक | खेलने वाले | हिंसात्मक | सृजनात्मक | हिंसात्मक |
| संख्या | 38 | 06 | 38 | 06 | 06 | 06 |
| माध्य | 58.24 | 48.50 | 58.24 | 63.67 | 48.50 | 63.67 |
| प्रमाप विचलन | 9.93 | 6.27 | 9.93 | 7.23 | 6.27 | 7.23 |
| प्रमाप विभ्रम | 3.23 | | 3.61 | | 4.28 | |
| माध्य अंतर | 9.74 | | 5.43 | | 15.17 | |
| क्रा. अनुपात | 3.02 | | 1.50 | | 3.54 | |
| स्वतंत्रयांश | 43 | | 43 | | 11 | |
| सारणी मूल्य | 2.02 | | 2.02 | | 2.20 | |
| अंतर | सार्थक* | | निरर्थक* | | सार्थक* | |
| परिकल्पना स्थिति | अस्वीकृत | | स्वीकृत | | अस्वीकृत | |

*05: सार्थकता स्तर पर

## निष्कर्ष

आँकड़ों के विश्लेषण से प्राप्त निष्कर्षों को तीन भागों में बाँटा गया है जो निम्नलिखित हैं–

1. खिलौनों के चयन संबंधी निष्कर्ष
2. आक्रामकता संबंधी निष्कर्ष
3. परिकल्पना परीक्षण से प्राप्त निष्कर्ष

### 1. खिलौनों के चयन संबंधी निष्कर्ष

बच्चों के सम्मुख प्रस्तुत की गयी खिलौना वरीयता अनुसूची में 50 खिलौने सम्मिलित किये गये थे। जिनके सम्मुख बच्चों से अपनी पसंद के अनुरूप 1 से 10 तक वरीयता क्रमाँक देने को कहा गया। इस अनुसूची में 6 खिलौने सृजनात्मक प्रकार के 11 खिलौने हिंसात्मक प्रकार के तथा 32 खिलौने खेलने संबंधी सम्मिलित थे। बच्चों द्वारा खिलौनों के चयन की वरीयता के आधार पर प्राप्त निष्कर्ष निम्नवत् थे–

1. सृजनात्मक खिलौनों के समूह में से सर्वाधिक बच्चे डॉक्टरी सेट को पसंद करते हैं जबकि इस सूची में दूसरा तथा तीसरा स्थान क्रमशः किचन सेट व कागज़ की नाव का है।
2. हिंसात्मक खिलौनों के बीच बच्चों का सबसे पसंदीदा खिलौना धनुष बाण है वहीं दूसरा स्थान बंदूक का है। पुलिस मैन या सैनिक के खिलौने को भी 11 वरीयताऐं प्राप्त हुई इस प्रकार वह तीसरे स्थान पर है। गदा तथा हिंसक विडियो गेम भी बच्चों द्वारा पसंद किये जाने वाले खिलौने हैं।

3. खेलने वाले खिलौनों के बीच सर्वाधिक लोकप्रिय खिलौना साइकिल है जबकि बैटबॉल दूसरे स्थान पर है जिसे 32 बच्चों ने अपनी 10 वरीयताओं में से कोई न कोई वरीयता प्रदान की है। कैरम, फुटबाल तथा बैडमिंटन भी बच्चों द्वारा बहुतायत में पसंद किये जाने वाले खिलौने हैं। गुड़िया, खिलौना कार, गेंद, गुब्बारे आदि भी बच्चों के सर्वाधिक पसंदीदा खिलौनों में सम्मिलित हैं।
4. सृजनात्मक खिलौनों को 6 बच्चों ने प्रथम वरीयता दी, जिसमें 5 वरीयतायें डॉक्टरी सेट को तथा 1 कागज़ की नाव को मिली।
5. चयनित 50 बच्चों में से 6 बच्चे हिंसात्मक खिलौनों को अपनी प्रथम वरीयता देते हैं। इन बच्चों में 5 बच्चे ऐसे हैं जिनका सबसे पसंदीदा खिलौना हिंसात्मक विडियो गेम है, वहीं एक बच्चे ने बंदूक को अपना सबसे पसंदीदा खिलौना बताया है।
6. खेलने वाले खिलौनों के बीच बच्चों का सर्वाधिक पसंदीदा खिलौना प्रथम वरीयता के रूप में बैटबॉल है। वहीं दूसरे स्थान पर वरीयता के रुप में साइकिल भी बच्चों की पसंदीदा खिलौना है।
7. बालक तथा बालिकाओं की खिलौनों के चयन में स्पष्ट अंतर दिखाई दे रहा है जहाँ बालिकाओं का सर्वाधिक पसंदीदा खिलौना डॉक्टरी सेट, टेडी बियर तथा गुड़िया है वहीं बालकों की पसंद की वरीयताओं में प्रथम स्थान पर बैटबॉल द्वितीय स्थान पर साइकिल तथा तृतीय स्थान पर हिंसक विडियो गेम रहे हैं।

**2. आक्रामकता संबंधी निष्कर्ष**

आक्रामकता मापनी के 30 कथनों के आधार पर बच्चों के प्राप्तांकों को आक्रामकता प्रसार अंकों के अनुरूप वर्गीकृत किया गया है। इस आधार पर स्थापित निष्कर्ष बच्चों के आक्रामकता स्तर को इंगित करते हैं। इस संदर्भ में प्राप्त निष्कर्ष निम्नवत् हैं–

1. बच्चों का आक्रामकता स्तर स्पष्ट रूप से काफी अधिक है।
2. प्रतिदर्श में चयनित 6 से 12 वर्ष तक के 50 बच्चों में से मात्र 14 बच्चे ऐसे पाए गए जिनका आक्रामकता स्तर निम्न है।
3. मध्यम आक्रामकता स्तर वाले बच्चे 30 हैं जिनका समग्र में प्रतिशत 60 है।
4. लगभग एक चौथाई बच्चे ऐसे हैं जिनका आक्रामकता स्तर उच्च है।
5. बालकों के समूह में 23.53 प्रतिशत लड़के निम्न आक्रामकता स्तर वाले हैं, जबकि 58.82 प्रतिशत का आक्रामकता स्तर मध्यम तथा 17.65 प्रतिशत का उच्च है।
6. बालिकाओं की आक्रामकता का स्तर बालकों की तुलना में काफी कम है क्योंकि कोई भी बालिका उच्च आक्रामकता स्तर वाली नहीं पायी गयी।
7. सृजनात्मक खिलौने खेलने वाले विद्यार्थियों में से 66.67 प्रतिशत विद्यार्थी निम्न

आक्रामकता स्तर के तथा 33.33 प्रतिशत मध्यम आक्रामकता स्तर के हैं।

8. हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले विद्यार्थियों में से कोई भी निम्न आक्रामकता स्तर वाला नहीं है। वहीं एक तिहाई विद्यार्थी उच्च आक्रामकता स्तर वाले हैं।
9. मनोरंजनात्मक खेलने वाले खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों में से 63 प्रतिशत मध्यम आक्रामकता स्तर तथा 10.53 प्रतिशत उच्च आक्रामकता स्तर वाले हैं। जबकि 26.31 प्रतिशत का आक्रामकता स्तर निम्न है।
10. हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों में सर्वाधिक आक्रामकता पायी गयी है। जबकि खेलने वाले खिलौनों को पसंद करने वाला समूह दूसरे स्थान पर तथा सृजनात्मक खिलौनों को अपनी पसंद प्रदर्शित करने वाला समूह सबसे कम आक्रामकता स्तर वाला है।

**3. परिकल्पना परीक्षण से प्राप्त निष्कर्ष**

परिकल्पना परीक्षण से निष्कर्ष प्राप्त करने के लिए टी–परीक्षण तथा प्रसरण अनुपात का प्रयोग किया गया है। चरों के आधार पर विभिन्न समूहों में से दो–दो समूहों के मध्यम प्राप्तांकों के अंतर की सार्थकता की जाँच टी–परीक्षण के आधार पर तथा तीनों समूहों के बीच एफ–अनुपात परीक्षण के आधार पर की गई है। इस संबंध में प्राप्त निष्कर्ष निम्नवत् हैं

1. खेलने वाले खिलौनों, सृजनात्मक तथा हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों की आक्रामकता स्तर में सार्थक अंतर है।
2. सृजनात्मक खिलौनों से खेलने वाले विद्यार्थी, खेलने वाले खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों से कम आक्रामक हैं।
3. खेलने वाले खिलौनों तथा हिंसात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों की आक्रामकता में कोई सार्थक अंतर नहीं है।
4. हिंसात्मक खिलौनों से खेलने वाले विद्यार्थी सृजनात्मक खिलौनों को पसंद करने वाले विद्यार्थियों से सार्थक रूप से अधिक आक्रामक हैं।

**सुझाव**

अध्ययन से प्रकट समस्याओं को दूर करने के लिए निम्न उपाय किये जा सकते हैं –

1. बच्चों के खिलौनों के चयन में माता–पिता को अधिक विचारपूर्ण भूमिका निभानी चाहिए।
2. जहाँ तक संभव हो बच्चों को हिंसात्मक खिलौनों के स्थान पर सृजनात्मक खिलौने खेलने के लिये प्रोत्साहित किया जाना चाहिए।
3. माता–पिता को बच्चों के साथ अधिक समय बिताना चाहिए।
4. बच्चों के आक्रामक व्यवहार पर नियंत्रण के लिये मनोवैज्ञानिक प्रविधियों का प्रयोग करना चाहिए।
5. बच्चों में दया, करुणा, ममता, परोपकार आदि गुणों को निःसृत करने के लिये

उन्हें इन गुणों के महत्त्व को स्थापित करने वाली कहानियाँ आदि सुनानी चाहिए।

6. हिंसात्मक वीडियो गेम या मारधाड़ वाले खिलौनों के प्रति बच्चों की पसंद को प्रेमपूर्ण ढंग से हतोत्साहित करना चाहिए।

7. सरकार को बच्चों के खिलौनों के बनाने और बेचने के बारे में एक स्पष्ट दिशा-निर्देश और नीति निर्धारित करनी चाहिए।

## संदर्भ


अज्ञेय, सच्चिदानंद वात्स्यायन. 2007. *खिलौनों का समाजशास्त्र, अनौपचारिका.* राजस्थान प्रौढ़ शिक्षा समिति. जयपुर

गुप्ता, शिखा भारती. 2011. *किशोर छात्रों के आक्रामक व्यवहार पर उनके सामाजिक एवं आर्थिक स्तर के प्रभाव का अध्ययन.* अप्रकाशित लघु-शोध प्रबंध (एम.एड.). एस.एस. कॉलेज, शाहजहाँपुर

सचदेव विश्वनाथ. 2004. *भारी बस्ते, कमज़ोर कन्धे और खिलौने, अनौपचारिका.* राजस्थान प्रौढ़ शिक्षा समिति. जयपुर

**वेब साइट**

bharatdiscovery.org
www.psychology.wikia.com
www.bharatdiscovery.org
www.english.bayynat.org.ib
www.solutionforchildproblem.com
www.arstechnica.com
www.psychologi.iastate.edu
www.telegraph.co.uk
www.infoplease.com
www.webspace.ship.edu
www.holah.karoo.net