

Digital Uses Cyber Bullying Gaming and Gambling

(डिजिटल वापर सायबर गुंडगिरी गेमिंग आणि जुगार)

डॉ. विनायक होनमोरे

श्रीमती मथुबाई गरवारे कन्या महाविद्यालय, सांगली

3.1 लहान मुले व किशोरवयीन मुलांकडून डिजिटल तंत्रज्ञानाचा वापर

(Children and teens uses of digital technologies)

- A) इंटरनेटचा (आंतरजालचा) वापर (Internet uses)
- B) डिजिटल तंत्रज्ञान: अपायकारक की तरुणांना सक्षम करण्याचा मार्ग?
(Digital technologies: Harmful or empowering for young people?)
- C) बेकायदेशीर आशय आणि बेकायदेशीर कृती (Illegal content and illegal activities)

3.2 सायबर उत्पीडन (बदमाशी) व सायबर छळवणूक (Cyber bullying and cyber harassment)

- B) घोटाळे लहान मुले आणि किशोरवयीन मुले (Scams children and teens)

3.3 कृतीवाद (Activism)

- B) मुलगाामीकरण / उग्रसुधारणावाद (Radicalization)

3.4 ऑनलाईन खेळ आणि जुगार (Online gaming and gambling)

- A) इंटरनेटचे व्यसन (Internet addiction)
- B) इंटरनेट खेळ आसक्ती (Internet gaming addiction)
- C) आक्रमक व्हिडिओ खेळ (Aggressive video games)
- D) शिकण्यासाठी / अध्ययनासाठी खेळ (Games for learning)

प्रस्तावना (Introduction)

प्रौढांच्या तुलनेत लहान मुले व किशोरवयीन मुलांचे डिजिटल तंत्रज्ञानाविषयीचे आकलन तसेच अनुभूतीही भिन्न आहे. प्रौढांचे हे माहिती तंत्रज्ञान, आंतरजाल (इंटरनेट) म्हणून या पूर्वीचे ओळखले जात होते. तर किशोरवयीन मुलं मात्र शिक्षणाकरिता, मैत्री संपर्क वाढविण्याकरिता तसेच स्व: ओळख प्रस्थापित करण्याकरिता डिजिटल साधनांचा वापर करित असल्याचे प्रामुख्याने पहावयास मिळते. आपण या धड्यामध्ये किशोरवयीन मुलं इंटरनेटचा वापर कसा करतात याचे फायदे तोटे काय आहेत? या विषयाचे मूल्यमापन करणार आहोत.

3.1 लहान मुले व किशोरवयीन मुलांकडून डिजिटल तंत्रज्ञानाचा वापर (Children and teens uses of digital technologies)

सध्याची तरुण पिढी ही माहिती तंत्रज्ञान संगणक स्मार्टफोन या व अशा इतर डिजिटल उपकरणांच्या साथीने मोठी होत आहेत प्रौढांना याविषयी फार अल्प माहिती असल्याचे दिसते. जेवढ्या सहजतेने मुल ही साधने हाताळतात दिसतात तेवढे प्रौढांना जमत नाही. परिणामी यामधील संभावित धोक्यापासून मुलांना अवगत करण्यामध्ये पालकांना अडचणी येताना दिसतात. माहिती तंत्रज्ञान आंतरजाल तसेच सामाजिक संपर्काची साधने यांच्यामार्फत ही तरुण पिढी स्व:ओळख साधण्याचा प्रयत्न करत आहे. त्यामुळे स्व:ओळख साध्य करतानाच्या आव्हानांचा सामना आजच्या पिढीला करावा लागतो आहे.

अ) इंटरनेटचा (आंतरजालचा) वापर (Internet uses)

ऑक्सफोर्ड इंटरनेट 2011 सर्वेनुसार वृद्धांचा तुलनेत तरुण व्यक्ती इंटरनेटचा वापर अधिक प्रमाणात करतात (Dutton & Blanle, 2011).14 ते 17 या वयोगटात मधील मुलांचा इंटरनेट मध्ये सर्वाधिक वापर करित असल्याचे दिसून आले आहे. Childwise (2010) यांच्यानुसार यु.के मधील जवळपास 90 % टक्के मुले इंटरनेटचा वापर करतात. ही मुले आठवड्यातून पाच वेळा सरासरी दोन तास इतक्या कालावधीसाठी इंटरनेटचा वापर करित असल्याचे निरीक्षण त्यांनी नोंदवले.

Living stone (2006) यांनी यू.के मधील तरुणांच्या इंटरनेट वापराची आकडेवाडी स्पष्ट केली यानुसार,

- 98 टक्के लहान व तरुण मुलं इंटरनेटचा वापर करतात
- 9 ते 19 वर्षे वयाची 75 % मुल घरी संगणकाच्या साह्याने इंटरनेटचा वापर करतात.
- 9 ते 19 वर्षे वयाची 92 % मुलं शाळेमध्ये संगणकाच्या साह्याने इंटरनेटचा वापर करतात.
- 36 टक्के मुलं तसेच तरुणांच्या घरी एकापेक्षा अधिक संगणक आहेत.
- 24 टक्के मुलं आणि तरुण व्यक्ती ब्राडबँडची यंत्रणा असणाऱ्या घरांमध्ये राहतात.
- 19 टक्के मुलं आणि तरुणांच्या शयनगृह मध्ये इंटरनेटची सुविधा आहे.

तर यु.एस मधील तरुण इंटरनेटच्या (आंतरजाल) वापरा विषयीची आकडेवारी पुढील प्रमाणे Pew internet (2009) यांनी पुढील प्रमाणे स्पष्ट केली आहे.

- 12 ते 13 वयोगटांमधील 88 % मुले इंटरनेटचा वापर करतात.
- 1 ते 17 वयोगटातील मधील 95 % मुलांना इंटरनेट वापराची संधी आहे.
- 73 % किशोर सामाजिक संपर्क सुविधा (social networking service) वापरतात.
- 52 % तरुण इतर संसाधनांपेक्षा इंटरनेटच्या आधारे माहिती प्राप्त करतात.
- 48 % तरुण खरेदी करिता इंटरनेटचा वापर करता.
- 38 % तरुण गोष्टी, व्हिडिओ, फोटोज इत्यादीचे आदान-प्रदान करण्याकरिता इंटरनेटचा वापर करतात.

- 31 % तरुण आरोग्य विषयक माहिती ऑनलाइन प्राप्त करतात आणि 17 % तरुण औषध द्रव्या - सक्ती औषधांचा वापर आणि लैंगिक आरोग्य याविषयीची माहिती प्राप्त करण्यासाठी इंटरनेटचा वापर करतात
- 14% तरुणांनी त्यांचा ब्लॉग तयार केला आहे.
एकंदरीत वडील आकडेवारीतून तरुणांमध्ये इंटरनेटचा वापर अधिक असल्याचे स्पष्ट होते.

B) डिजिटल तंत्रज्ञान: अपायकारक की तरुणांना सक्षम करण्याचा मार्ग?

(Digital technologies: Harmful or empowering for young people?)

याकडे आपणास दोन दृष्टिकोनातून पहावे लागेल. एक दृष्टिकोन हा मुलांचा तर दुसरा पालकांचा. मुलांनी ऑनलाईन असावा का किंवा पाहिजे का? आपली मुल काय करित आहेत? याविषयी पालकांना वाटणारी काळजी ही इंटरनेट बदल पालक व मुले यांचे ज्ञान आणि तरुण मुलांचे ऑनलाईन वर्तन याच्याशी निगडित आहे. लिविंग्स्टोन (2009) यांच्या मते मुलांचे ऑनलाईन असण्याविषयीचा दृष्टीकोण हा ध्रुवीकृत बनला आहे. मुलांकडे असुरक्षितता तसेच महत्त्वपूर्ण परंतु नाजुक अशा बोधनिक व सामाजिक विकासाच्या प्रक्रियेतून जाणारा घटक या रूपात पाहिले जाते. या प्रक्रियेत इंटरनेट मुळे धोका उत्पन्न होऊ शकतो. विकासाकरिता सामाजिक टिपणी तसेच संरक्षित परिवेशाच्या नियंत्रणामुळे मुलांची विकास प्रक्रिया बाधित होऊ शकते. याउलट मुलांना सक्षम सृजनशील रूपात पाहिले जाते. त्यांच्या सभोवतालच्या प्रौढाकडून त्यांना कमी लेखले जाते. परिणामी मुलांना पोषक वातावरण पुरवण्यामध्ये समाज अपयशी ठरला आहे. वस्तुतः इंटरनेट मुळे तरुण पिढीस अनेक संधी उपलब्ध होत आहेत. याचबरोबर अनेक धोक्यांचा सुद्धा त्यांना सामना करावा लागतो. संभावित संध्यामध्ये वैश्विक माहिती संपर्क, शैक्षणिक साधने, मित्रांमधील सामाजिक संपर्क, मनोरंजन, खेळ, मौजमजा, उपभोगता विषयक आशयाची निर्मिती, नागरिक तसेच राजकीय सहभाग, ओळख प्रदर्शित करण्याविषयी गोपनीयता, समुदायात सहभाग, तंत्रज्ञान साक्षरता, करिअर विषयक प्रगती, रोजगाराच्या संधी, व्यक्तिगत/ आरोग्यविषयक/ लैंगिक सल्ले, विशिष्टकृत समूहाची आणि चाहता समाजाची निर्मिती तसेच इतरांशी सुरक्षित अंतर ठेवून अनुभवाची देवान घेवान इत्यादीचा समावेश होतो.

तर संभावित धोक्यामध्ये बेकायदेशीर आशय, बालशोषण, तीव्र अथवा लैंगिक हिंसेचा सामना, धोकादायक आक्षेपाहार्य आशय, वंश द्वेष, तिरस्कार प्रदर्शित करणारे साहित्य, चोरीच्या साहित्याचे जाहिरात व विपणन, पक्षपाती माहिती, अथवा चुकीची माहिती, व्यक्तिगत माहितीचा दुरुपयोग, सायबरबुलिंग (शोषण) अथवा उत्पीडन, जुगार, फसवेगिरी, आर्थिक घोटाळे, स्व इजा, गोपनीयतेचा भंग किंवा गोपनीयतेवर आक्रमण, तसेच बेकायदेशीर कृतीशी संपर्क इत्यादी गोष्टी समाविष्ट होतात.

वर सांगितल्याप्रमाणे डिजिटल तंत्रज्ञानाचा वापराचे अनेक फायदे असल्याने, तरुण पिढीस ऑनलाईनच्या संभाव्य धोक्यापासून रोखण्याकरिता इंटरनेटच्या वापरावर सरसकट बंदी आणण्या ऐवजी जर पालकांनी हे धोके ओळखून त्याविषयी मुलांना अवगत करावे तसेच त्यांना हवा असणारा आधार आणि पाठिंबा पुरवावा.

C) बेकायदेशीर आशय आणि बेकायदेशीर कृती (Illegal content and illegal activities)

इंटरनेटवर बऱ्याच प्रकारचे आशय उपलब्ध आहेत. ज्याच्या संपर्कात आपली मुलं येऊ नयेत अशी सर्व पालकांची धारणा असते अशा कृतीमध्ये मुलं अडकतील अथवा या वळनावर त्यांचा पाय घसरेल की काय अशी भीती या पालकांना वाटत असते. आपले मूल हा आशय समजून घेण्याकरिता खूप लहान आहे अशीही या पालकांची धारणा असते. बेकायदेशीर आशयाच्या संपर्काचा तरुणांवर काय प्रभाव पडतो याविषयी संशोधन झाले नसले तरीही याविषयीची माहिती प्राथमिक संशोधनातून स्पष्ट झाली आहे. की तरुणांचा अशाप्रकारच्या सर्व बेकायदेशीर आशयाशी संपर्क घडलेला असतो. उदाहरणार्थ जरी द्रव्या-सक्ती विरोधी मोहीम ऑनलाईन सुरू असली तरी देखील तरुणांचा संपर्क हा द्रव्यसक्ती रुजविणारया वेबसाईटशी येतो. यू. एस मध्ये 7145 व्यक्तींच्या नमुन्यावर आधारित पालक आणि तरुणांच्या राष्ट्रीय सर्वेक्षणानुसार द्रव्यसक्ती समर्थक व विरोधक अशा दोन्ही वेबसाईट पाहणाऱ्यांचा विचार करता, 12 ते 18 वयोगटातील जवळपास 10.4% तरुण द्रव्या-सक्ती

विषयक वेबसाइटच्या संपर्कात येतात. केवळ 5.4 इतकेच तरुण हे द्रव्यासक्ती विरोधी वेबसाइट पाहतात. तर 1.7 % व्यक्ती द्रव्य-सक्ती समर्थक वेबसाइट पाहतात. तर 3.2 % मुलं दोन्ही वेबसाइट पाहतात द्रव्यासक्तीच्या समर्थनार्थ असणाऱ्या वेबसाईट या मज्युआनाच्या वापराशी निगडित होत्या.

ऑनलाइन बेकायदेशीर कृत्यांमध्ये सम्मिलित असणाऱ्या तरुण व्यक्तीचे ऑफलाईन गुन्ह्यांच्या तुलनेत, काही ऑलाईन गुन्ह्याकडे पाहण्याचा दृष्टिकोन भिन्न आहे. अमेरिकेमधील अधिकतर महाविद्यालयीन विद्यार्थ्यांनी बेकायदेशीररित्या संगीत डाऊनलोड केल्याचे जॅबोन आणि स्मेटाना (2012) यांना आढळून आले आहे. वींग्रोव्ह व सहकारी (2011) यांनी यु.एस. च्या मध्य पश्चिम भागातील विद्यापीठांमधील 172 तरुणांचा अभ्यास केला असता बेकायदेशीररित्या संगीत डाऊनलोड करण्याकरिता अधिकतर तरुणांनी पाठिंबा दिल्याचे दिसून आले. दुकानांमधून विकत घेण्याचा तुलनेने संगीत चाचेगिरी (चौर्यकर्म) कायदा पालनाप्रति बांधिलकी व्यक्तिगत नैतिकता सामाजिक प्रभाव तसेच त्याच्यातील अडथळांच्याप्रती कमी प्रमाणात मान्यता प्रदर्शित केली. इतर पारंपारिक गुन्ह्याप्रमाणे संगीत बेकायदेशीररित्या डाऊनलोड करणे हा गुन्हा आहे. हे अधिकतर तरुणांना माहित असल्याचे जॅबोन आणि स्मेटाना यांच्या निदर्शनास आले. संगीतक्षेत्र हे अधिक अनैतिक आहे. शिवाय संगीताच्या किमती देखील अधिक असल्याकारणाने बेकायदेशीररित्या संगीत डाऊनलोड करणे हे नैतिक असल्याचे त्यांचे मत होते. बोनेर आणि ओ हिर्गीस यांना मात्र असे दिसून आले की संगीत डाऊनलोड करणे हे अनैतिक आहे तरीही संगीत डाऊनलोड करण्याचा पर्याय त्यांनी निवडला होता. सध्याच्या युगात संगीत डाऊनलोड करणे हे वास्तव आहे त्यामुळे अशा प्रकारची कृती अनैतिक करू शकत नाही.

सर्वच संस्कृती अथवा समाजामध्ये एकसारख्या पद्धतीने इंटरनेट वापराची परवानगी नाही ऑनलाइन गुन्ह्यासाठी प्रसिद्ध असणाऱ्या नायजेरिया मध्ये शालेय मुले सायबर गुन्ह्यामधील गुन्हेगार असल्याचे दिसून आले. शालेयवयीन अधिकतर मुलांनी वस्तू आणि सेवांच्या खरेदीसाठी इतरांचे नाव व सामाजिक सुरक्षितता क्रमांक याची चोरी केल्याचे अमोलून आणि एज (2009) यांना आढळून आले. याचबरोबर सर्वर बंद पाडण्याकरिता संगणकाद्वारे प्रोग्राम केलेले वायरस पाठवायचे त्यांनी मान्य केले. परकीय चलनाकरिता विनवणी करणारे व्यक्तींची ओळख चोरणारे मेल पाठविण्याचे तसेच ऑनलाइन अश्लील बीभस्थ चलचित्रे पहात असल्याचेही त्यांनी मान्य केले.

3.2 सायबर उत्पीडन (बदमाशी) व सायबर छळवणूक (Cyber bullying and cyber harassment)

सायबर उत्पीडनाच्या वाढत्या घटना एक चिंतेचा विषय बनला आहेत. सायबर उत्पीडन स्पष्ट करणाऱ्या अनेकविध घटना गोष्टी समोर येताना दिसत आहेत. त्यापैकीच एक गोष्ट पुढीलप्रमाणे: केय इमेरी नावाची मुलगी जिला सायबर छळवणूकीस बळी पडावे लागले. तिच्या म्हणण्यानुसार तिला एक निनावी पोस्ट जी सप्टेंबरच्या अखेरीस तिला आली होती तेव्हापासूनच याची सुरुवात झाली. या पोस्ट मधून ईमेरीला तू कुरूप आहेसवेश्या, घाणेरडी आहेस आशा आशयाच्या टिप्पणी **असायच्या**. अशा पद्धतीनेच संदेश संपूर्ण ऑक्टोबर मध्ये सुद्धा सुरू होते. तपास अधिकाऱ्यांच्या मते हे संदेश अतिशय अश्लील तसेच भयंकर धोकादायक होते. अशा प्रकारचे डझनावारी संदेश तिला प्राप्त झाले होते. ऑक्टोबरच्या शेवटी जेव्हा या संशयितांची चौकशी झाली तेव्हा त्यांनी त्याची कबुली दिली.

‘संगणक, मोबाईल फोन तसेच इतर विद्युत (इलेक्ट्रिक) उपकरणांच्या द्वारे संप्रेषणाच्या माध्यमातून हेतुपुरस्कर व पुन्हा पुन्हा केली जाणारी हानी किंवा इजा म्हणजे सायबर उत्पीडन/बदमाशी होय (Cyberbullying is defined as intended and repeated harm caused by communication via the use of computers, mobile phones and other electronic devices). यामध्ये इतर व्यक्तीप्रतिची द्वेष युक्त अभिव्यक्ती, क्रूर निर्दयी भावना व विचारांचा अंतर्भाव होतो. तसेच सार्वत्रिकरीत्या सार्वजनिक व्यासपीठावर एखाद्याविषयी अपमानास्पद तसेच लाजिरवाणी माहिती अथवा संदेश प्रक्षेपित करणे याचा समावेश यामध्ये होतो. हे कृत्य करणाऱ्या एकापेक्षा अधिक व्यक्ती असू शकतात. तसेच त्यांचे एकापेक्षा अधिक व्यक्ती बळी ठरू शकतात. **बेनेट, गुरान, रामोस आणि मार्गोलिन (2011) यांनी सायबर उत्पीडनच्या चार पद्धती सांगितल्या आहेत. यामध्ये प्रत्यक्ष वैरत्व किंवा द्वेष (direct hostility), अनाहूत हस्तक्षेप (intrusiveness), सार्वजनिक पानउतारा आणि बहिष्कार (Public humiliation and exclusion), तसेच लैंगिक अश्लील संदेशाचे दळणवळण (sexting) इत्यादीचा समावेश होतो. संदेशामध्ये काहीवेळा बळी पडणाऱ्या व्यक्तीच्या छायाचित्रांमध्ये बदल करून अथवा त्याच्यातलं चित्रांचा वापर करून वेबसाईटला अथवा सोशल नेटवर्किंग साईटला प्रक्षेपण करणे यासारख्या कृत्यांचा समावेश होतो.**

अनेकदा ऑनलाइन नातेसंबंध हे भौतिक विश्वापासून अलिप्त असल्याकारणाने व्यक्ती स्वतःवर नियंत्रण ठेवण्यामध्ये अपयशी ठरते. आणि म्हणूनच सायबर उत्पीडन हे याचे घातक रूप आहे. अल्वरेज (2012) यांच्या मतानुसार नावाबद्दलची गुप्तता तसेच तदनुभूतीचा अभाव या गोष्टीमुळे सायबर उत्पीडन हे अधिक धोकादायक ठरू शकते.

लहान तसेच तरुण मुलांचे ऑनलाईन विशेषतः सामाजिक संपर्क माध्यमे (Social Networking sites) द्वारे उत्पीडन केले जाते माध्यमिक शाळेतील विद्यार्थ्यांमध्ये इंटरनेटच्या माध्यमातून उत्पीडन करण्याचे प्रकार सर्वाधिक तर उच्च माध्यमिक शाळेमध्ये याचे प्रमाण कमी झाल्याचे दिसून येते. दुर्दैवाने सायबर उत्पीडनाच्या घटना समोर येत नाहीत. एका अध्ययना नुसार जवळपास 28% ते 50% बळी पडलेल्या व्यक्ती झालेल्या शोषणाबद्दल अथवा आपण बळी पडत आहोत याबद्दल कोणालाच काहीच सांगत नाहीत. तर एकतृतीयांश हून कमी व्यक्ती आपल्या पालकांना याविषयी सांगतात. मुलांची संख्याही शोषण कर्त्यांमध्ये तर मुलींची संख्याही बळी पडल्या मध्ये सर्वाधिक असल्याचे दिसून येते. इंटरनेटवरून होणारे उत्पीडन हे शाळेमध्ये होणाऱ्या उत्पीडनाशी निगडित असल्याचे स्टोल्ट्झ रासकायुस्कास (2007) यांना दिसून आले. सायबर उत्पीडनास बळी पडण्यापाठीमागे एकाकीपणा हा देखील एक महत्त्वाचा घटक असल्याचे स्पष्ट झाले आहे. विद्यापीठीय विद्यार्थ्यांवर आधारित एका क्षेत्रीय अभ्यासामध्ये बार्ट्लेट आणि जेनराईल (2012) यांना असे आढळले की, निनावीपणा व ऑनलाइन परिवेशाची बलस्थाने या प्रतीची धनात्मक अभिवृत्ती ही सायबर उत्पीडनाप्रतीच्या अभिवृत्तीचे लक्षणीयरीत्या भविष्यकथन करण्यास सक्षम असल्याचे स्पष्ट झाले. परिणामी अशा व्यक्ती सायबर उत्पीडनाच्या वर्तनामध्ये सक्रिय सहभागी होतील की नाही याविषयीचे भविष्यकथनामध्ये निनावीपणा, सायबर उत्पीडनाप्रतीचा धनात्मक दृष्टीकोण महत्त्वाची भूमिका बजावतात.

सायबर उत्पीडनाच्या परिणामस्वरूपी होणारी मानसिक क्षती किंवा इजा ही अधिक गंभीर असल्याचे दिसून येते. बळी पडलेल्या व्यक्ती वैफल्यग्रस्त, रागीट तसेच उदास बनतात. बळी पडलेली लहान मुले शाळेत जायला नकार देतात. ते दीर्घकाला करिता आजारी पडतात, पळून जाण्याचा प्रयत्न करतात, तसेच काही वेळा आत्महत्येचा प्रयत्न देखील करतात. आशा परिस्थितीत जुळवून घेण्याचे दोन मार्ग, साधक शैली (coping style) परिस व सहकाऱ्यांनी (2012) माध्यमिक शाळेतील मुलांकरिता सांगितले आहेत. **एक, प्रतिक्रियात्मक साधक शैली (reactive coping style)** - म्हणजे उत्पीडनाची परिस्थिती टाळणे आणि **दोन, प्रतिबंधात्मक साधक शैली (preventive coping style)** - यामध्ये प्रत्यक्ष संवाद साधून सुरक्षितता आणि जागरूकता वाढविली जाते. काही विद्यार्थ्यांना उत्पीडनाचा सामना करण्यास अपयश येत असल्याचेही त्यांना निदर्शनास आले. अशावेळी मानसशास्त्रज्ञांकडून बळी पडलेल्या व्यक्तीस पाठिंबा/आधार पुरविण्याच्या उद्देशाने प्रतिबंधात्मक तंत्रे निर्माण करावी लागतात.

B) घोटाळे, लहान मुले आणि किशोरवयीन मुले (Scams, children and teens)

एक गोष्ट लक्षात घेण्यासारखी आहे ती म्हणजे फक्त प्रौढच घोटाळ्याचे शिकार किंवा बळी पडतात असे नाही. तर घोटाळे बहादर तरुणांना, लहान मुलांना सुद्धा लक्ष करतात. घोटाळे करणाऱ्या व्यक्ती तरुणांना वेबसाईटच्या माध्यमातून मोफत साहित्य जसे व्हिडिओ - गेम सिस्टीम, आयपॉड या व अशा इतर वस्तू देण्याचे आमिष दाखवितात. आणि या बदलात तरुण जी माहिती पुरवितात जसे ई-मेल आयडी, व्यक्तिगत माहिती इत्यादी मार्केटिंग करणाऱ्या कंपन्यांना, व्यक्तींना सदर माहिती विकली जाते ज्याचा वापर **ओळखी चोरण्याकरिता** केला जातो.

किशोरवयीन मुलांच्या ओळखी चोरून त्याद्वारे त्यांच्या पालकांचे आजी आजोबा यांची फसवणूक करण्याचा प्रयत्न केला जातो. सामाजिक संपर्क माध्यमाद्वारे तरुणांच्या ओळखी व्यक्तिगत माहिती प्राप्त केली जाते. त्याच्या आधारे त्यांच्या पालकांना फसवले जाते. याला **आजी-आजोबा घोटाळा ('grandparents scam')** किंवा **आणीबाणी निकडीचा प्रसंग घोटाळा ('emergency scam')** असे संबोधले जाते. यामध्ये घोटाळे करणाऱ्या व्यक्ती या तरुणांच्या ओळखीचा फायदा आणि वापर करून मुले, बिकट प्रसंगात सापडले असल्याचे भासवून आजी आजोबांकडून पैशाची मागणी करतात. यामध्ये पाकीट चोरीस गेले आहे व एखाद्या गुन्हा मधून स्वतःची सुटका करायची आहे. अशी मागणी करून पैसे उकळले जातात. या सर्व स्थितीमध्ये आजी-आजोबांची तत्काळ प्रतिक्रिया करावी परंतु आई-वडिलांनी काही सांगू नये याकरिता दबाव टाकला जातो.

अर्थातच इंटरनेट मुलांकरिता अथवा तरूणांकरिता पूर्णतः उदास अथवा निराशादाई चित्र सादर करते असे नाही, याद्वारे अनेक संधी सुद्धा उपलब्ध होतात.

3.3 कृतीवाद (Activism)

व्यक्तीस राजकीय कृतीमध्ये ऑनलाईन सहभागी होता येईल अशी अनेक संकेतस्थळे उपलब्ध आहेत. ऑनलाईन राजकीय प्रतिबद्धता सहभाग ही एक तर अभिव्यक्ती बोलकी असणारी असू शकते, अथवा माहिती प्राप्त करण्याची निगडित असू शकते. अभिव्यक्ती युक्त वर्तनामध्ये ब्लॉग लिहिणे, राजकीय स्टेटस लिहिणे, राजकीय व्हिडीओ, विचारांची देवाणघेवाण करणे इत्यादींचा समावेश होतो. तर माहिती प्राप्त करण्याच्या वर्तनामध्ये राजकीय ब्लॉग संदेश वाचणे इत्यादींचा समावेश असू शकतो. सामाजिक संपर्काची माध्यमे ही व्यक्ती स्वतःचे राजकीय विचार मांडण्याची, नवनवीन माहितीचे आदानप्रदान करण्याची, स्वतःला व्यक्त अथवा सादर करण्याची, नवीन नवीन पद्धती उपलब्ध करून देत आहेत.

अशा पद्धतीने व्यक्तीचे ऑनलाईन सहभागीत्व लोकशाहीस सशक्त बनवेल तसेच तरूणांना राजकारणामध्ये सक्रियपणे सहभागी होण्याविषयी प्रेरित करेल याविषयी संशोधक विचार करताना दिसतात.

हॅथॉर्नवेट आणि वेलमन (2002) यांच्या मते इंटरनेट हे स्वतःहून कार्यप्रवृत्त होत नाही तर आपल्या वास्तविक जीवनातील ते एक प्रतिबिंब असते. याचाच अर्थ भाषण जे काही ऑनलाईन करतो ते आपलं खरं आयुष्य असतं राजकीयदृष्ट्या सक्रिय असणाऱ्या व्यक्ती किती ऑनलाईन असतात याविषयीचे निष्कर्ष हे संमिश्र आहेत. थोडक्यात इंटरनेट हे तरूणांमध्ये राजकारणाविषयीची आवड तसेच सक्रियता निर्माण करीत नसल्याचे निष्कर्ष सुचवितात.

ऑनलाईन माहितीविषयक मोहिमेच्या संपर्क हा तरूणांच्या राजकीय सक्षमता ज्ञान आणि सहभाग याच्यावर धनात्मक प्रभाव पाडत असल्याचे दिसून आले आहे. काही संशोधकांच्या मते ज्या व्यक्ती माहिती प्राप्त करण्याकरिता इंटरनेटचा वापर वारंवार करतात ते नियमित नागरिक कृती कार्यक्रमात सक्रिय असतात तथापि इतरांना मात्र दोन परिवर्तका मध्ये संबंध आढळून आला नाही.

आपण जेव्हा ऑनलाईन सहभाग याविषयी बोलतो त्यावेळी ऑनलाईन तसेच ऑफलाईन वर्तन सारखेच आहे की भिन्न आहे हे तपासण्याकरिता त्याचे प्रत्यक्ष भौतिक विश्वामध्ये अथवा प्रत्यक्षात किती सहभाग असतो हा विचारसुद्धा गृहीत धरणे महत्त्वाचे ठरते. याविषयी हिरझला आणि व्हन झोनेन (2011) यांनी तरुण डच व्यक्तींचे ऑनलाईन तसेच ऑफलाईन वर्तन हे एकमेकाशी निगडित असल्याचे त्यांना आढळून आले. याही पुढे ते म्हणतात ऑनलाईन सहभाग ही संकल्पना विस्तृत असल्याकारणाने परिणामी संशोधकांनी ऑनलाईन सहभागाविषयीचे विविध पैलू आकृतिबंध गृहीत धरणे महत्त्वाचे ठरते. मक्रे व सिमोन (2012) यांच्या मतानुसार सामाजिक माध्यमांचा प्रभावी वापरामुळे ऑनलाईन वर्तनास उत्तेजना मिळते. तथापि माहितीविषयक वापरामध्ये याचा फारसा प्रभाव पडत नाही. कॅलेंडा आणि मेईजेर (2015) यांनी इटली, नेदरलँड, आणि स्पेनमधील 2163 व्यक्तींचा सर्वे केला असता. इंटरनेट हे राजकीय सहभागाविषयी पुन्हा उद्रेक करू शकते. परंतु जुन्या कडून नवीन कडे लक्ष वेधण्यात अथवा बदल घडविण्यात यशस्वी ठरत नाही.

B) मुलगामीकरण / उग्रसुधारणावाद (Radicalization)

शमीना बेगम वय 15 एकदिजा सुलताना 16 आणि अमिरा सुवास 15 यांचा पोलीस तत्काळ शोध घेत असताना या तिघी ही सीरियाला पळून गेल्याचे त्यांचे म्हणणे आहे. या तिघांपैकी कोणीतरी अक्षा महमुद यांच्या संपर्कात असल्याचा त्यांना संशय आहे. सुरक्षा यंत्रणांनी सर्वकाही शोधून काढावे असे म्हणणे वास्तविक असल्याचे मत पूर्व विदेश सचिवांचे म्हणणे आहे. मूलगामी करणा विषयीच्या या दृष्टिकोनावर आता विविध समूहांनी आवाज उठविण्यास सुरुवात केली आहे.

U. K. Safar internet center यांनी local safeguarding children board (LSCBS) यांना एक नोटीस काढून चेतावणी दिली होती, की मूलगामी उग्र सुधारणावादी तसेच अतिरेकी विचार असणारे संदेशांचा मुलांना धोका उत्पन्न होण्याची शक्यता आहे. या धोक्या प्रति मुलांना सजग करण्याच्या उद्देशाने सदर बातमी प्रसारित केली जात होती.

या धोक्याकडे विविध दृष्टिकोनातून पाहणे गरजेचे आहे. फक्त इराक अथवा सीरिया या देशांना जाणाऱ्या घटना तपासण्यापेक्षा याकडे अधिक संकीर्ण दृष्टीने पाहणे गरजेचे आहे. इंटरनेट त्यातही सामाजिक माध्यमांचा वापर फक्त सहभाग वाढविणे यासाठी होत नसून, त्याचा वापर आज्ञा देण्यासाठी केला जात आहे. याद्वारे केली जाणारी जाहिरात हिंसेचे उदात्तीकरण करणारी व्यक्तींना विशेषता मुलांना आकर्षित प्रभावित करणारी असतातच शिवाय काही अपवादात्मक परिस्थितीमध्ये त्यांना मूलगामी उग्र सुधारणावादी बनवत असतात. संशोधकांच्या मते मुले या गोष्टींवर विश्वास ठेवतात. पूर्वग्रहदूषित विचारांचे समर्थन करतात. ज्यामुळे असे टोकाचे विचार ते आत्मसात करतात. परिणामी असे धक्कादायक तीव्र टोकाचा विचारांची त्यांची संवेदनशीलता नष्ट होते, परिणामी धोकादायक गोष्टीकडे ते सर्वसामान्य स्वरूपात पाहू लागतात.

या प्रकारचा धोका हा अशा समुदायाकडून अथवा विशिष्ट धर्माच्या समुहाकडूनच नाही तर उजव्या विचारधारा मांडणारा गट देखील धोकादायक ठरू शकतो. मध्यमवयीन प्रौढ व्यक्ती लहान मुलांना हाताळून त्यांच्याशी ओळखी वाढवून त्यांचे शोषण करण्याचा त्यांना भटकाविण्याचा तसेच विघातक कामाकरिता वापर करण्याचा प्रयत्न करतात.

- याचकारणामुळे लोकल सेफ ग्रौण्डिंग चिल्ड्रन बोर्ड यांच्यामते
- मूलगामी तसेच टोकाचा विचारांचा धोका याबद्दल मुलांशी चर्चा करा.
- तुमच्या आकृतीबंधामध्ये, धोरणांमध्ये निष्कर्षांचा अंतर्भाव करा. जेणेकरून उग्र सुधारणावादी विचारांचा प्रभावीपणे सामना करता येईल व त्याला वेळीच पायबंद घालता येईल.
- इंटरनेट व समाजमाध्यमे यांच्या आधारे उग्र सुधारणावादी अथवा मूलगामी विचारांचा धोका कसा उत्पन्न होतो याकडे लक्ष द्यावे.
- सदर यंत्रणाकडून वरील मुद्याकडे कसे लक्ष दिले जाते, त्याचा प्रभावीपणा यशस्वीतता याचा आढावा घ्या.
- या वाढत्या धोक्यामध्ये सुरक्षितता विषयक शिक्षणाचा आढावा घ्या.

ऑनलाइन मूलगामीकरण हे विविध पद्धतींनी साध्य करता येऊ शकते. यामध्ये भाषणे, प्रशिक्षण पुस्तिका, चित्रांच्या माध्यमातून, स्लाईड्स ब्लॉग्स, विध्वंसक हत्यारे कशी बनवायची, याचे शिक्षण घुसखोरी कशी करायची याविषयीचे प्रशिक्षण, सैनिकांना मारता येतील असे व्हिडिओ गेम खेळण्यासाठी तरुणांना प्रोत्साहित करणे, निधी संकलन कसे करता येईल, याविषयी मार्गदर्शन इत्यादीचा समावेश यामध्ये होतो. युरोप मधील संशोधकांनी 15 गृहीतकांच्या पडताळणीच्या उद्देशाने 15 अतिरेकी विचारधारा असणाऱ्या व्यक्तींच्या मुलाखती घेतल्या. ही गृहीतके पुढील प्रमाणे

1. अतिरेकी अथवा मूलगामी बनण्याकरिता इंटरनेट अधिक संधी उपलब्ध करून देते.
2. इंटरनेट प्रतिध्वनीची खोलीच्या रूपात काम करते, जिथे व्यक्ती आपल्या विचारांना पाठिंबा उपलब्ध होतो. तसेच समविचारी व्यक्ती आपल्या सुरात सूर मिसळत.
3. मूलगामीकरणाच्या प्रक्रियेमध्ये वाढ करण्याची अथवा गती वाढविण्याचे काम इंटरनेट करते.
4. कोणतेही शारीरिक अथवा भौतिक संपर्काशिवाय इंटरनेट मूलगामीकरण घडवून आणते.
5. मूलगामीकरणाच्या संधी इंटरनेट मुळे वाढतात.

वरील पाच गृहीतकांपैकी पहिल्या दोन गृहीतकांना पाठिंबा उपलब्ध झाला. उर्वरित तीन गृहीतके सिद्ध करण्यात अपयश आले, याचे कारण म्हणजे यांच्यामते इंटरनेट जरी व्यक्तीचे मूलगामी करणाऱ्या प्रक्रिया सुलभ करित असले तरी या प्रक्रियेचे ते केवळ एकच चालक नाही.

सायबर संघर्ष आणि आतंकवाद या विषयांमधील तज्ञ न्यून (2015) यांनी याविषयीचा एक महत्त्वाचा मुद्दा मांडला. तो म्हणजे इंटरनेट वरून असे आशय हटवणे व ऑनलाईन आतंकवाद कमी करण्याचा सर्वात कमी प्रभावी व कमी इच्छित मार्ग आहे. यामध्ये शासनाने तीव्र हिंसा आणि मूलगामीत्व विचारांची मागणी कमी व्हावी यासाठी आपली साधनसामुग्री व वेळ अधिकाधिक प्रमाणात खर्च करावा. उदाहरणार्थ आपण ऑनलाईन पहात असलेल्या संदेशास प्रश्न विचारण्याचे व त्यावर प्रतिहल्ले करण्याचे त्यास धैर्याने तोंड देण्याचे शिक्षण तरुण पिढीस द्यावे. मूलगामीविचारांवर प्रतिहल्ला करून अत्यंत पद्धतशीरपणे त्याविरुद्ध ते पुरावे गोळा करणे, त्याविषयी अंतर्दृष्टी विकसित करणे हा ऑनलाईन आतंकवाद कमी करण्याचा सर्वोत्तम मार्ग असल्याचा न्यून यांचा विश्वास आहे.

ऑनलाइन मूलगामीत्व कसे कार्य करते हे स्पष्ट करण्याकरिता न्यूनम यांनी सहा प्रक्रिया आणि गतीशीलता सांगितल्या आहेत.

1. पहिले म्हणजे अधिक कालावधीकरिता अतिरेकी आशयाच्या म्हणजे आत्मघाती हमले हौतात्म्य अथवा शिरच्छेद अशा व्हिडिओच्या दीर्घकालीन संपर्कामुळे व्यक्ती अशा घटनांप्रती संवेदनहीन बनते. फिशन्सिक व त्याचे सहकारी यांच्या मते आत्मघाती हमले आणि शिरच्छेद अथवा हौतात्म्य स्पष्ट करण्याचा व्हिडीओच्या एकत्रित सादरीकरणामुळे स्वतःच्या मृत्यूविषयीच्या भीती बोधट होतात, याचा परिणाम स्वरूपी आत्मघाती हमले व इतर तत्सम अतिरेकी कारवाया प्रति समर्थन वाढते.
2. दुसरे म्हणजे भावनिकदृष्ट्या प्रेरित व्हिडिओ दृश्य, कृत्य, अथवा नैतिक जुलूम, करण्यास भाग पाडतात
3. तिसरे म्हणजे व्यक्ती जेवढ्या अधिक वेळ आगामी समुदायांमध्ये वेळ व्यतीत करते तेवढे अधिक गुन्हेगारीविषयक प्रवेशाची निर्मिती होते परिणामी विध्वंसक आणि अतिरेकी वर्तन आत्मसात केले जाते अतिरेकी विचार स्वीकारले जातात इतर व्यक्ती सुद्धा आपल्यासारखा विचार किंवा कृती करित आहेत याची जाणीव होते.
4. चौथा घटक म्हणजे प्रतिबंध प्रभाव होय, यामुळे व्यक्ती किंवा समूह सामाजिक मानदंड अथवा नीतिनियम या प्रती कमी प्रमाणात बांधील राहतात व ऑनलाइन अधिक हिंसक बनतात .
5. पाचवा घटक म्हणजे जेव्हा व्यक्तीच्या वास्तव आणि आदर्श स्व यामध्ये जेवढी अधिक तफावत निर्माण होते तेवढ्या अधिक प्रमाणात व्यक्तीस उदासीनता तसेच अवसाद किंवा दुःखाची निर्मिती होते. व्यक्ती जेव्हा ऑनलाईन भूमिका वाढवण्याचा खेळामध्ये सहभागी होते आपल्या आदर्श स्वः शी मिळतीजुळती मिळतेजुळते भूमिका स्वीकारते, तेव्हा भीती अधिक अवसादी व चिंताक्रांत बनते न्यूनम यांच्या मते ज्या व्यक्ती हिंसक पात्र खेळतात अथवा निवडतात त्यांना बऱ्याच काळापासून त्यांची अहिंसक रूपाचा त्याग करायचा असतो.
6. शेवटी सहावा घटक म्हणजे इंटरनेट यासारख्या अभिरुची असणाऱ्या व्यक्तींची साखळी बनवितो. जर इंटरनेट नसता तर या व्यक्ती भेटल्या सुद्धा नसत्या. फक्त इंटरनेटमुळे हे भेटणे शक्य होते.

एकंदरीतच या सहा घटकांच्या आधारे व्यक्ती अतिरेकी कारवायांमध्ये कशी समाविष्टीत होते याविषयी प्राथमिक माहिती उपलब्ध होते व पुढील संशोधनाची दिशा स्पष्ट होते.

3.4 ऑनलाईन खेळ आणि जुगार (Online gaming and gambling)

आपण आपला वेळ मग तो फावला वेळ असेल अथवा मनोरंजनाचा तो कसा व्यतीत करणार यावर इंटरनेटनी अधिक प्रभाव टाकला आहे. मनोरंजनाच्या दोन पद्धतींवर आपण प्रामुख्याने लक्ष देणार आहोत. यामध्ये एक खेळ आणि दुसरे म्हणजे जुगार होय. अनेकविध मानसशास्त्रीय अभ्यासामध्ये या दोन ऑनलाइन कृतीवर अधिक लक्ष दिले आहे. यामध्ये दोन गोष्टींकडे प्रामुख्याने जो भर दिला तो म्हणजे व्यसन आणि आक्रमक खेळ, खेळामुळे आक्रमक वर्तनात वाढवते का? इंटरनेट व्यसनाधीनतेचा विचार करता आजवरच्या संशोधनातून स्पष्ट होते की काही व्यक्तींना काही विशिष्ट ऑनलाइन समस्या आहेत, तर काहीजण इंटरनेटचा वापर आपल्या प्रस्थापित व्यसनाकरिता जसे जुगार लैंगिक व्यसनाधीनता इत्यादीची पूर्ती करण्याकरिता करतात. याला इंटरनेटची आसक्ती अथवा व्यसनाधीनता म्हणावे का? याविषयी तज्ञांच्या मध्ये सहमती होताना दिसत नाही. काहींच्या मते याकडे समस्यात्मक वर्तन या दृष्टीने पहावे. व्हिडिओ खेळ किंवा खेळण्याच्या प्रभावा विषयी सुद्धा संशोधकांच्या मध्ये एकमत होताना दिसत नाही. प्रसारमाध्यमे आणि आक्रमक वर्तन यांच्या पडताळणीसाठी काही सिद्धांतांची निर्मिती केली आहे.

A) इंटरनेटचे व्यसन (Internet addiction)

इंटरनेटचे व्यसन/ चटक आसक्ती.1990 च्या मध्यास इव्हान यांनी सर्वप्रथम **इंटरनेट आसक्ती विकृती** ही संकल्पना मांडली. तथापी याकडे फारसे गांभीर्याने पाहिले गेले नाही. इंटरनेटची कल्पनाशीलता तसेच अधिक प्रमाणात इंटरनेटचा वापराच्या परिणामस्वरूपी महत्त्वाची सामाजिक तसेच व्यावसायिक कार्य सोडून देणे यासारख्या लक्षणांचा अंतर्भाव त्यांनी यामध्ये केला होता. त्याने जरी गमतीने ही संकल्पना मांडली असली तरी देखील लोकांनी याकडे गांभीर्याने पाहिले परिणामस्वरूपी याविषयी आपण या विकृतीने त्रस्त आहोत का? या आशयाचे बरेच ईमेल त्यांना प्राप्त झाले. तेव्हापासून याकडे तज्ञांनी अधिक सैद्धांतिक आणि प्रायोगिक दृष्टीने पहान्यास सुरुवात केली. परिणामी खरोखरीच ही विकृती आहे

का? आणि असल्यास अधिक प्रमाणात इंटरनेट वापराशी निगडित समस्यात्मक वर्तनावर काय उपचारात्मक कार्यक्रम असावेत याविषयी अभ्यासास सुरुवात झाली.

1990 च्या शेवटी Kimberly young (1998) यांनी caught in the net नावाचे पुस्तक लिहिले यामध्ये इंटरनेटचे व्यसन जडले आहे का? व ते कसे ओळखावे? यावर विजय प्राप्त करण्याकरिता कोणत्या पद्धतींचा अवलंब करावा? याचा उल्लेख आहे. इंटरनेट आसक्तीच्या समस्येचे सविस्तर वर्णन यामध्ये आहे. इंटरनेट आसक्तीने ग्रासित असतील अशा अनेकविध केसेसच्या नोंदी त्यांनी केलेल्या आहेत. याच दरम्यान यंग यांनी इंटरनेट आसक्तीच्या निदानाचे मापन साधन विकसित केले. याचा अंतर्भाव डी.एस.एम मध्ये जुगाराचे रोग निदान करण्याकरिता केला. **मनोरंजनाच्या हेतूने आठवड्यातून सरासरी 38 तास किंवा अधिक कालावधीकरिता ऑनलाइन राहणे याचा समावेश विकृतीच्या निदानासाठी केला होता.** सध्या मात्र हा कालावधी सामान्य वर्तनामध्ये समाविष्ट होतो. इंटरनेट आसक्ती बाबत यंग यांनी पाच प्रकार स्पष्ट केले आहेत. यामध्ये प्रामुख्याने प्रौढांच्या संभाषणातून प्रतीत होणारे एक सायबर सेक्सुयल आसक्ती, दोन ऑनलाईन मैत्री आणि भानगडी लफडी करण्याकरिता सायबर नातेसंबंध आसकती, तिसरा प्रकार म्हणजे ऑनलाइन जुगार मध्ये व्यस्त राहण्याविषयीचा दबाव आणि व्यापारविषयक लिलाव, चौथा प्रकार म्हणजे वेबसर्फिंग व शेवटचा पाचवा प्रकार म्हणजे ऑनलाइन खेळ खेळणे किंवा संगणक प्रोग्रामिंग होय.

इंटरनेट आसक्तीच्या विकासामध्ये प्रवेश (Accessibility), नियंत्रण (Control), आणि सुटका (Escape) स्पष्ट करण्याकरिता ACE प्रारूप यंग यांनी स्पष्ट केले. या प्रारूपानुसार इंटरनेटच्या अद्वितीय क्षमतेच्या परिणाम स्वरूप ती व्यक्ती लैंगिक उद्दीपनाकरिता अथवा पूर्तीकरिता जुगार अथवा खेळ खेळण्याकरिता इंटरनेट कडे आकर्षित होतात. दैनंदिन जीवनातील घटनान पासून सुटका करून घेण्याकरिता काही प्रमाणात इंटरनेटचा उपयोग होतो.

यंग यांच्या सिद्धांताबाबत अनेक समस्या आहेत. पहिले म्हणजे एसीई प्रारूपानुसार समस्या ही इंटरनेटशी निगडित आहे ना की त्यास बळी पडलेल्या अथवा आसक्त झालेल्या व्यक्तीशी म्हणजे त्या व्यक्ती ऐवजी इंटरनेटला समस्याप्रधान समजतात. दुसरे म्हणजे ग्रिफीथस यांच्यामते अनेकजण हे इंटरनेटचा वापर करीत आहेत, ते इंटरनेटशी आसक्त आहेतच असे नाही. त्यांच्यामते अनेकदा जुगार अथवा लैंगिक आसक्ती यासारख्या आसक्तीपूर्ण वर्तनामध्ये गुंतून राहण्याचे एक साधन म्हणून इंटरनेटकडे पाहतात.

यंग यांच्या निदानात्मक निकषांनापर्याय म्हणून ग्रिफीथस यांनी आसक्तीच्या बाबत सहा पारंपारिक प्रमुख घटक स्पष्ट केले आहेत. यामध्ये सभ्यता (Salience) वर्तन परिवर्तन/सुधारणा (Behavior Modification) सहिष्णुता (Tolerance) अपवेशन लक्षण (withdrawal Symptoms), संघर्ष (conflicts) पुनरुद्भव (Relapse) यांचा समावेश होतो. इंटरनेट आसक्तीच्या निदानाविषयीच्या ग्रिफीथस यांच्या सूचनांचे ग्रोहोल यांनी आलोचना केली आहे. त्यांच्या या निकषाद्वारे वर्तनाचे मूल्यमापन करायचे झाल्यास कोणतेही वर्तन असो मग ते टीव्ही पहाणे, रेडिओ ऐकणे, इस्त्री करणे, वाचन, शिवणकाम अथवा व्यायाम करणे हे सर्व वर्तनव्यवहार आसक्ति समजावे लागतील.

काहींच्या मते इंटरनेट हे आपल्या इतर आसक्त्या पूर्ण करण्याचे एक साधन आहे. स्टार्सवीक यांच्या मते इंटरनेट आसक्ती हा शब्दप्रयोग जरी सर्वाधिक वापरला जाणारा असला तरी तो एक गैरसमज आहे. आणि तो आपण वापरणे बंद करावयास हवे इंटरनेटचा आसक्तीपूर्ण वापर होत असल्याचे जर गृहीत धरल्यास ही आसक्ती ही इंटरनेट प्रतीची नसून त्या विशिष्ट कृतीबद्दलची आहे. या कृती विविध पद्धतीच्या असू शकतात जसे की खेळ खेळणे, जुगार, अश्लील साहित्य पाहणे, तत्सम लैंगिक वर्तन, खरेदी, संभाषण, संदेशाचे दळणवळण इत्यादी तथापि एखादी व्यक्ती ही आसक्ती इंटरनेटच्या माध्यमातून विकसित करीत असते. इंटरनेटची आसक्ती ही विकृती आहे की नाही हे ठरविण्याकरिता अधिक संशोधन होण्याचे गरजेचे आहे.

B) इंटरनेट खेळ आसक्ती (Internet gaming addiction)

जगभरातील लहान मुले तासनतास ऑनलाईन खेळत आहेत. त्यांची ही कृती जीवघेणी ठरू शकते. याची कल्पना सुद्धा त्यांना नाही. ऑनलाइन खेळामध्ये दीर्घ कालावधीकरिता व्यस्त राहिल्यामुळे मुलांमध्ये अनेक शारीरिक तसेच मानसिक व्याधींची निर्मिती होताना दिसते. डी.एस.एम IV-TR मध्ये इंटरनेट आसक्तीचा उल्लेख अधिक सखोलपणे केला गेला नसला तरी ही डी.एस.एम मध्ये मात्र **“इंटरनेट खेळ विकृती” (Internet Gaming Disorder)** चा उल्लेख मात्र संशोधक परिशिष्टात केला गेला आहे. हा उल्लेख करण्यामागे या आजाराची

स्पष्टता व्हावी, याची कारणे व उपचार या विषयी अधिक स्पष्टता यावी या उद्देशाने हा समावेश करण्यात आला आहे. ऑनलाइन गेम खेळणे हे समस्यात्मक वर्तन आहे का? याविषयी शोध घेणारे अनेक अभ्यास हाती घेण्यात आले आहेत.

अवधान अतिकृतीशीलता (ADHD) आणि ऑनलाईन खेळ विकृती यामध्ये संबंध असल्याचे काही पुराव्यामधून स्पष्ट झाले आहे Weinstein आणि Weizman (2012) यांच्या मतानुसार व्हिडिओगेम आसक्ती व ADHD या दोन्हीमध्ये बक्षीस आणि संवेदनशीलता या दोहोंच्या बाबत समान अथवा सारखी प्रणाली कार्यरत असते. याचे नियमन डोपामाइन द्वारे होते. यापुढील अध्ययन हे दोन्ही स्थितीच्या मानसशास्त्रीय प्रणालीविषयी तसेच यामधील सारखेपणा स्पष्ट करण्याविषयी व्हावा असे ते सुचवितात. Chen , Chen and Gau (चेन, चेन आणि गौ) 2015 यांना ADHD सदृश्य लक्षणे असणारे तरुण अधिक प्रमाणात ऑनलाइन खेळामध्ये व्यस्त असतात तर कमी वेळेत करिता गृहपाठ करण्यामध्ये व्यस्त असल्याचे आढळून आले हा निष्कर्ष विद्यार्थ्यांनी दिलेल्या अभिप्राय वर आधारित होता. यासाठी सहभागी प्रयुक्ताचे कोणत्याही प्रकारचे चिकित्सालय निदान करण्यात आले नव्हते.

इंटरनेट गेमिंग विकृती व मादकद्रव्य दुरुपयोग यामधील संबंध तपासण्याविषयीचा अभ्यास सुद्धा करण्यात आला आहे. Yen & ko 2014 यांना इंटरनेट गेमिंग विकृती व निकोटिन अवलंबित्व यामध्ये विकृतीसदृश्य लक्षणे असल्याचे सापडले. मादक द्रव्य दुरुपयोग आणि वर्तन या दोन्ही बाबतीत आवेगशीलता हा घटक सारख्या प्रमाणात परिणाम कारक होता. Walther, Morgenstern, आणि Hanewinleel 2012 यांना तंबाखू, मद्य, गांजा, आणि समस्यात्मक संगणक खेळाचे वर्णन यामध्ये सहसंबंध आढळून आला. संगणकावरून जुगार खेळण्याच्या समस्याप्रधान व्यक्ती अशा समस्या नसणाऱ्या व्यक्तींच्या तुलनेत चिडचिडेपणा, आक्रमकता, सामाजिक चिंता, ए. डी. एच. डी आणि निम्न व स्व:आदर या मापण्यांवर अधिक गुणांक प्राप्त करित असल्याचे त्यांच्या निदर्शनास आले. संगणक खेळ विषयक समस्यात्मक व्यक्तींच्या तुलनेत समस्यात्मक जुगार वर्तन असणाऱ्या व्यक्ती व मादक पदार्थ वापर करित असणाऱ्या व्यक्तीचे वर्तन जवळपास सारखेच होते.

इंटरनेट खेळ विकृती म्हणजे नेमके काय? याची स्पष्टता येण्याकरिता आणखी संशोधन होण्याची आवश्यकता आहे. याविषयी आपण ठामपणे मत व्यक्त करू शकत नाही. इंटरनेटचा समस्यात्मक वापराचा मानसिक आरोग्यावर विशेषतः तरुणांच्या झोपेच्या समस्या व समस्यांवर काय प्रभाव पडतो हे तपासण्याकरिता एक पद्धतशीर आढावा लाम Lam 2014 यांनी घेतला यांच्या मते या दोन्हीमध्ये जरी दुवा सापडत असला तरीही अपुऱ्या अथवा कुचकामी पद्धतीच्या वापरामुळे प्राप्त निष्कर्ष हे अपुरे अथवा कमकुवत आहेत. त्यामुळे याविषयी अधिक संशोधन होणे गरजेचे आहे. यामुळे कोण प्रती अधिक विचलनशील आहे हे स्पष्ट करणे मानसशास्त्रज्ञांना सोपे जाईल.

C) आक्रमक व्हिडिओ खेळ (Aggressive video games)

व्हिडिओ खेळाच्या अतिरिक्त वापराशी निगडित समस्या बाबत काही तज्ञ ठामपणे प्रतिपादन करतात की, व्हिडिओ गेम खेळण्यामुळे आक्रमक वर्तनाची निर्मिती होते. अशाच प्रकारचा युक्तिवाद प्रसारमाध्यमांमार्फत देखील केला जातो. हिंसक व्हिडिओ गेम खेळण्याच्या परिणाम स्वरूपी गंभीर गुन्हे अथवा नरसंहार सारख्या अत्यंत टोकाच्या कृती तरुणांकडून झाल्याची काही उदाहरणे आहेत.

शाळेमधील जवळपास दोन तृतीयांश मुले ही नियमितपणे एम रेटिंग प्राप्त व्हिडिओ गेम खेळत असल्याचे दिसून आले आहे. या एम प्राप्त रेटिंगच्या व्हिडिओ गेम मध्ये अतिशय तीव्र हिंसक आणि लैंगिक आशयाचा समावेश असतो. आक्रमक अथवा हिंसक व्हिडिओ गेम खेळणारी मुले अतिशय धक्कादायक कृतीमध्ये व्यस्त असल्याचे दिसून येते. यामुळे इतरांना आक्रमक व्हिडिओ गेमना दोष देता येतो, ज्याद्वारे काही अशी समाधानाची प्राप्ती होते. अशा प्रकारचे व्हिडिओ गेम खेळणे अथवा खेळण्यास प्रतिबंध करणे या सारख्या घटना ही मुले आपल्या सहकाऱ्यांना जिवानिशी का मारतात हे स्पष्ट होते. असे असले तरी अधिकतर मुले व्हिडिओ गेम खेळतात अथवा ज्यांना यापासून प्रतिबंध केले जाते. ते सर्वजण खून करतात असे नाही.

D) शिकण्यासाठी / अध्ययनासाठी खेळ (Games for learning)

आतापर्यंत आपण ऑनलाइन संगणक खेळाचे नकारात्मक प्रभाव अभ्यासले. तथापि काही व्यक्ती हे खेळ का खेळतात याची काही धनात्मक कारणे सुद्धा आहेत. याचे उघडउघड कारण म्हणजे हे खेळ आपला फावला वेळ आनंदाने व्यतीत करण्याचे साधन आहे. व्हिडिओ गेम खेळण्याशी अनेक धनात्मक प्रभाव निगडित असल्याचे संशोधकांचे म्हणणे आहे. उदाहरणार्थ फर्जियन (2007) यांना व्हिडिओ गेम खेळणे

हे दृश्य अवकाश क्षमता मध्ये सुधारणा घडविण्याशी निगडित असल्याचे दिसून आले. ऑनलाइन संगणक खेळ हे महत्त्वपूर्ण उपयोगी कौशल्यांच्या विकासाशी निगडित असल्याचे सुब्राह्मन्यम आणि ग्रीफील्ड, 1994 यांचे मत आहे. तर याचा उपयोग शैक्षणिक तसेच प्रशिक्षणाच्या उद्देशाने करता येतो असे कॉनोल्ली व सहकारी 2012 यांना वाटते. “नवीन कौशल्यांच्या वाढीसाठी अथवा निर्मितीच्या उद्देशाने तयार केलेल्या गेम्सना ‘गांभीर्यपूर्वक खेळ’ (Serious Games) विवेकी खेळ असे म्हटले जाते.” संगणक खेळ जरी व्यक्तीच्या मनोरंजनाच्या उद्देशाने तयार झाले असले तरीही याद्वारे व्यक्तींना नवीन कौशल्य शिकविता येतात. गांभीर्य खेळांना (विवेकी खेळांना) मानसिक स्पर्धा असेही संबोधले जाते हे खेळ विशिष्ट नियमांच्या आधारे खेळले जातात. याचा वापर मनोरंजनाप्रमाणेच शासकीय अथवा कॉर्पोरेट प्रशिक्षण, शिक्षण, आरोग्य, सार्वजनिक ध्येयधोरणे आणि रणनीती आखणी इत्यादी साठी देखील केला जातो, (Zyda 2005).

व्हिडिओ गेम खेळल्यामुळे व्यक्ती कोणती कौशल्ये शिकू शकते? याचे वर्गीकरण करणारी प्रतिरूपे विकसित होत आहेत. या कौशल्यांमध्ये आशयाचे आकलन, सहयोग किंवा समूह कार्य समस्या परिहार, संप्रेषण आणि स्वनियंत्रण, अभिवृत्ती बदल, ज्ञान सुधारणा, बोधनिक कौशल्ये, भाव अध्ययन निष्पादन आणि संप्रेषणात्मक अध्ययन निष्पत्ती इत्यादींचा समावेश होतो. यासोबत प्रेरणा आणि भावस्थिती यामध्ये बदल घडवावा या उद्देशाने देखील व्हिडिओ गेमची रचना केली जाते, जसे की गणितासारखे विषय शिकता यावेत या उद्देशाने काही खेळ तयार केले जातात. सर्वच खेळ त्यांच्या उद्देशात यशस्वी ठरतात असे नाही. व्यक्तीच्या बौद्धिक तसेच शारीरिक अक्षमताचे मूल्यमापन करण्याच्या उद्देशाने सुद्धा काही खेळांची निर्मिती झाली आहे. अंध व्यक्तीमध्ये कामाशी निगडित कौशल्य विकसित करण्यात मध्ये अशा खेळांचा अधिक मदत होते.

अनेक संघटनांमध्ये सेवकांना शिकविण्यासाठी, प्रशिक्षण देण्याकरीता खेळ विकसित केले आहेत. विविध लष्करी संघटनांनी अधिकारी व सैनिक यांच्या मध्ये सांस्कृतिक जागरूकता वाढविण्यासाठी, ध्येय धोरणे, नीतिविषयक कौशल्ये विकसित व्हावीत याकरिता खेळांची निर्मिती केली आहे. शासकीय सेवकांना प्रशिक्षित करण्याकरिता देखील खेळांची निर्मिती केली आहे. Its a deal ! हे यापैकीच एका खेळाचे उदाहरण सांगता येईल. आंतरसांस्कृतिक व्यवसाय विषयक संप्रेषण शिकविण्याकरिता याची निर्मिती झाली होती.

विविध प्रकारची कौशल्ये विकसित करण्यामध्ये हे संगणक खेळ कितपत प्रभावी आहेत हे निर्धारित करण्याकरिता अजूनही अध्ययनाची व संशोधनाची गरज भासते.