

वेब सीरीज द्वारा प्रस्तुत हिंसा, नशा और अपराध का युवाओं पर समाजशास्त्रीय प्रभाव

डॉ० उमेश कुमार दीक्षित
प्रोफेसर एवं विभागाध्यक्ष— समाजशास्त्र
मोनाड विश्वविद्यालय, हापुड़

सारांश

डिजिटल युग में ओटीटी प्लेटफॉर्म और वेब सीरीज का विस्फोटक प्रसार भारतीय युवाओं के सामाजीकरण, व्यवहार और मूल्य-निर्माण को गहराई से प्रभावित कर रहा है। यह शोध पत्र वेब सीरीज में प्रदर्शित हिंसा, नशे के ग्लैमराइजेशन और अपराध के सामान्यीकरण ने युवा मानस पर पड़ने वाले समाजशास्त्रीय प्रभावों का विश्लेषण करता है। 'एडोलेसेंस— जैसी सीरीज द्वारा उजागर—मैनोस्फियर' और विषाक्त मर्दानगी, 'मिर्जापुर' में अपराध का महिमामंडन, तथा ई—सिगरेट और मादक पदार्थों के अवैध प्रदर्शन जैसे मुद्दे युवाओं में अपक्रामकता, नशे की प्रवृत्ति और अपराध—बोध की कमी को बढ़ावा दे रहे हैं। विभिन्न अध्ययन बताते हैं कि 83.9 प्रतिशत ओटीटी सामग्री में तम्बाकू/नशीली वस्तुओं की मौजूदगी, किशोर अपराधियों द्वारा क्राइम पैट्रोल या डेक्सटर जैसी सीरीज से तकनीक सीखने के मामले और किशोरों में बढ़ता "सेडिस्टिक मानसिकता" इस गम्भीर संकट के प्रमाण हैं। निष्कर्ष बताते हैं कि वेब सीरीज का प्रभाव केवल मनोरंजन तक सीमित नहीं है, बल्कि यह युवाओं की वास्तविकता की धारणा, नैतिकता और सामाजिक व्यवहार को पुनः परिभाषित कर रहा है, जिसके लिए मीडिया साक्षरता, संवेदनशील पालन—पोषण और नीतिगत हस्तक्षेप की तत्काल आवश्यकता है।

सूचक शब्द — वेब सीरीज, ओटीटी, कंटेंट, डिजिटल युग, प्लेटफॉर्म ग्लैमराइजेशन, सैडिस्टिक मानसिकता, मैनोस्फियर, वर्चुअल दुनियाँ

परिचय : शोध की पृष्ठभूमि

पिछले एक दशक में ओटीटी (over the top) प्लेटफॉर्मों के उदय ने भारत में सामग्री उपभोग के तरीकों को मौलिक रूप में बदल दिया है। स्मार्टफोन और सस्ते डेटा की उपलब्धता ने वेब सीरीज को युवाओं के दैनिक जीवन का अभिन्न अंग बना दिया है। वैश्विक स्तर पर नेटपिलक्स की सीरीज 'एडोलेसेंस' ने अपने पहले महीने में ही 12 करोड़ से अधिक दर्शकों को आकर्षित किया। यहाँ आँकड़ा इस माध्यम की पैठ और प्रभाव क्षमता को दर्शाता है।

इसके समानांतर, युवा अपराध और हिंसा के मामलों में चिन्ताजनक वृद्धि देखी जा रही है जैसे— मथुरा (उ.प्र.) में 17 वर्षीय किशोर ने क्राइम पेट्रोल के 100 से अधिक एपिसोड देखने के बाद पिता की हत्या कर शव को जला दिया। हैदराबाद में 14 वर्षीय किशोर ने 10 वर्षीय बालिका की हत्या की। पुलिस के अनुसार वह पिछले 3–4 वर्षों से क्राइम वेब सीरीज से प्रभावित था। श्रद्धा वाकर हत्याकांड में आरोपी आफताब पूनावाला ने “डेक्सटर” सीरीज से शव के 36 टुकड़ों में काटने की तकनीक सीखी। उपरोक्त के सम्बन्ध में केरल के मंत्री एम.बी. राजेश ने विधनसभा में कहा कि युवाओं में “सेडिस्टिक मानसिकता” बढ़ रही है और वेब सीरीज, सिनेमा और सोशल मीडिया की लत इसके लिए जिम्मेदार है।

साहित्य समीक्षा

विजयकुमार के अनुसार भारतीय वेब सीरीज सामग्री में महिलाओं को बॉलीवुड व टीवी शोज की तुलना में बेहतर समझ के साथ दिखाया गया है। नारीवाद के बारे में प्रचलित धारणाओं में से यह कि, यह केवल ‘पश्चिम देशों के लिए ही उपयुक्त है, भारतीय संस्कृति के लिए नहीं’, वाली समझ को भारतीय परिवेश में तैयार की गयी वेब सीरीज सामग्री ने बदला है। यह वृद्धि नारीवादी समझ व लैंगिक समतावादी विचारधारा को प्रबलता प्रदान करती है। भारतीय वेब सीरीज नई प्रतिभाओं से भरी हुई है, जिसमें किसी महिला को महत्वाकांक्षी व करियर उन्मुख दिखाया गया है। यह कोई ऐसी महिला हो सकती है जो विपरीत लिंग के न्याय के लिए लड़ती है और उसे प्रोत्साहित करती है साथ में खुद भी उत्साहित होती है। लेखक अपने इस लेख में वेब सीरीज सामग्री में महिलाओं के उदारवादी चरित्र का वर्णन करते हैं।

स्वाति अग्रवाल व मौमिता दास ने अपने शोध पत्र में यह माना है कि संचार, संस्कृतियों के रखरखाव, संशोधन व निर्माण में बहुमूल्य योगदान देता है। वेब सीरीज में महिलाओं के बदलते चित्रण, उनके प्रति व्याप्त पूर्वाग्रह को तोड़ रहे हैं, जो लोगों के दिमाग में गहराई से व्याप्त हैं। इससे यह स्पष्ट होता है कि लिंग आधारित चित्रण जो पहले सिनेमा एवं टेलीविजन में दिखाया जाता रहा, जिसमें पुरुषों को कैसेनोवा व सुदृढ़ चरित्र वाला, वहीं महिलाओं का चित्रण एकदम परम्परावादी दिखाया गया, वो, वेब सीरीज की दुनिया में बदलता हुआ दिख रहा है।

भरत धीमन ने बताया कि अत्यधिक देखे जाने वाले ओटीटी जैसे कि नेटफ्लिक्स, हॉटस्टार, ऐमजॉन प्राइम ने वेब सीरीज तक युवाओं की पहुँच को गतिशीलता प्रदान की है एवं लाइव देखने की सुविधाओं को सुगम बनाया है। यह सब स्मार्टफोन व इंटरनेट की मदद से और आसान हो पाया है, साथ ही दर्शक अपनी इच्छा अनुसार विशेष शैली की वेब सीरीज का चयन भी कर सकते हैं। सभी ओटीटी कंपनियां भारतीय मनोरंजन की दुनिया में लोकप्रिय बनती जा रही हैं, जिसके चलते यहाँ इनका विस्तार तेजी से बढ़ रहा है।

इंटरनेट आधारित इस माध्यम ने टेलीविजन व सिनेमा के उद्योग को एकदम से बदल कर रख दिया है क्योंकि इसका ध्येय ज्यादा से ज्यादा वीडियो अपलोड कर बाजार में अपनी स्थिति को सुदृढ़ बनाना है।

माल्लोर्जाटा पर्दा के अनुसार, एवर्ट एम रोजर्स का 'डिफ्यूजन ऑफ इनोवेशन' का नियम इस बात की पुष्टि करता है कि कैसे टेलीविजन, सिनेमा, व अन्य संचार माध्यम व्याप्त सामाजिक संस्कृति को बदलते हैं। डिफ्यूजन एक प्रकार का सम्प्रेषण है जो समाज में इनोवेशन के प्रसार का काम करता है। वेब सीरीज द्वारा सम्प्रेषित भाषा, दृश्य, हाव-भाव, पात्र, विशेष कहानी, शैली से भारतीय रीति रिवाजों के प्रति युवाओं में परिवर्तन देखने को मिले हैं।

दलीन अल इब्राहिम, जॉर्ज गर्वनर का कल्टीवेशन सिद्धांत यह बताता है कि कैसे मीडिया का लंबे समय तक संपर्क दर्शकों की वास्तविक धारणा को बदल देता है। गर्वनर, अपने सिद्धांत में मीडिया के हिंसक चित्रण पर ध्यान केंद्रित करते हैं, जिसके अनुसार संचार माध्यम से सम्प्रेषित होने वाले लोग सामान्यीकृत हिंसा का स्वयं हिंसक हो जाते हैं।

रघुवीर सिन्हा अपनी किताब 'डायनामिक्स ऑफ चेंज इन मॉडर्न हिन्दू फैमिली टॉक्स' में अरिस्टीन और मिकलिन द्वारा किये गए एक अध्ययन की बात करते हुए कहते हैं कि, संयुक्त परिवार भारतीय संस्कृति का एक हिस्सा रहा है, जो अब एकल परिवार की ओर अग्रसर हो गयी है। 1911 से 1951 तक भारतीय परिवारों में लोगों की संख्या एक समान दिखाई देती थी, लेकिन इसके बाद यह संस्कृति हमारे सामाजिक अभ्यास में कम देखने को मिलती है, लोग संयुक्त परिवार से एकल परिवार की ओर आग्रसित हो रहे हैं।

लाइमलाइट नेटवर्क सर्वे की 2018 में प्रकाशित एक रिपोर्ट के आधार पर यह बताया गया कि भारत में लोग प्रत्येक सप्ताह 8 घंटे 29 मिनट समय देते हैं, जो कि वैश्विक स्तर पर 6 घंटे 45 मिनट देखे जाने से अधिक है। ऑनलाइन वीडियो देखने में इस रिपोर्ट के आधार पर यह माना जा सकता है कि भारतीय दर्शक ऑनलाइन स्ट्रीमिंग बड़ी मात्रा में पसंद करते हैं। भारत में युवाओं के बीच वेब सीरीज लोकप्रियता का कारण कम दामों में या अच्छी स्पीड वाले इंटरनेट डाटा को मान सकते हैं। इसलिए बिना किसी संदेह के यह कह सकते हैं कि क्यों युवा अपना अधिक समय इंटरनेट पर बिताता है।

आज के समय में वेब सीरीज युवाओं में सबसे लोकप्रिय मनोरंजन माध्यम है, जिसके आने से टेलीविजन व सिनेमा की प्रभावशीलता में कमी देखने को मिल रही है। तकनीक के विकास के दौर में मनोरंजन माध्यम का जो रूपांतरण हुआ है उससे डिजिटल ऑनलाइन (ओटीटी) का बाजार सबसे अधिक लाभान्वित हुआ है।

समस्या कथन :

भारतीय संस्कृति, अपनी पारम्परिक रीति-रिवाज, आपसी सहानुभूति, धार्मिक मान्यताओं एवं एक-दूसरे के प्रति सम्मान की प्रतिमान रही है। यहाँ की विविधताओं से भरी सुदृढ़ संस्कृति ने लोगों को हमेशा अपनी ओर आकर्षित किया है। सिनेमा व टेलीविजन पर चित्रित नाटक व कहानियों ने भी इसकी संस्कृति को हानि नहीं पहुंचायी, बल्कि ये सूचना व मनोरंजन के बेहतरीन साधन सिद्ध हुए हैं एवं विचार, अभिव्यक्ति, विश्वास, व्यवहार व नए सम्यक रीति रिवाजों को गढ़ने का काम किया। लगभग पिछले एक दशक से इंटरनेट तक लोगों की बढ़ती पहुँच ने मनोरंजन के आयामों को बदला है, जिसमें ऑनलाइन स्ट्रीमिंग एक बड़ा कारक है। वीडियो स्ट्रीमिंग के इस नए दौर में वेब सीरीज ने फिल्म व टेलीविजन की जगह ले ली है। इंटरनेट आधारित ओटीटी एक आर्थिक माध्यम है, जहां वेब सीरीज कंटेंट का उद्देश्य दर्शकों को लुभाकर रेवेन्यू प्राप्त करना है। वेब सीरीज पर दिखाई जा रही विषाक्त एवं अशोभनीय सामग्री युवाओं को सही दिशा से भटकाने का काम कर रही है। हालांकि प्रत्येक वेब सीरीज अशोभनीय नहीं है किन्तु अधिकतर ऐसी हैं।

अध्ययन के उद्देश्य

1. वेब सीरीज में हिंसा के महिमामंडन का युवा मानसिकता, व्यवहार और अपराध प्रवृत्ति का अध्ययन करना।
2. ओटीटी प्लेटफार्म पर मादक पदार्थों के ग्लैमराइजेशन के युवा उपयोग पर प्रभाव का मूल्यांकन।
3. क्राइम सीरीज द्वारा अपराध के सामान्य और आकर्षक बताने के समाजशास्त्रीय निहितार्थ को स्पष्ट करना।

शोध प्रविधि — प्रस्तुत शोध पत्र में मात्रात्मक विधि का प्रयोग किया गया है। जिसका उद्देश्य वेब सीरीज व अन्य में प्रदर्शित की गई सामग्री के कारण हिंसा, नशा और अपराध का युवाओं में हो रहे व्यवहारिक प्रभाव का अध्ययन करना है। अध्ययन हेतु उत्तर प्रदेश के अलीगढ़ जनपद को लाटरी विधि से चुना गया है। अलीगढ़ जनपद के समस्त 12 विकास खण्डों का अध्ययन में सम्मिलित किया गया है। अध्ययन के दौरान शोधकर्ता ने नमूना संकलित करने के लिए उद्देश्यपूर्ण प्रतिचयन पद्धति का उपयोग कर 405 उत्तरदाताओं से आंकड़े एकत्रित किये हैं।

अध्ययन के अंतर्गत 19 से 22 वर्ष के युवाओं द्वारा वेब सीरीज देखने का प्रतिशत 38.3 प्रतिशत है। 29.4 प्रतिशत युवाओं की आयु 23 से 26 वर्ष है, जबकि 27 से 30 वर्ष के युवाओं का प्रतिशत 33.3 है।

लिंग आधारित वर्गीकरण करने पर प्राप्त आँकड़ों का 43.7 प्रतिशत महिला हैं और 56.3 प्रतिशत पुरुष है। महिला उत्तरदाताओं के आँकड़े सुनिश्चित करते हैं कि महिलाएँ भी वेब सीरीज देखने में रुचि रखती हैं।

उत्तरदाताओं से यह पूछने पर कि क्या वेब सीरीज शो समाज की धारणा बदल रहे हैं, उनसे प्राप्त उत्तर सारणी संख्या 1 में प्रदर्शित है।

सारणी संख्या 1

वेब सीरीज शो समाज की धारणा को बदल रहे हैं

मापन बिंदु	आवृत्ति	प्रतिशत
दृढ़ता से सहमत	110	27.16
सहमत	200	49.38
तटस्थ	81	20.00
असहमत	14	3.45
कुल	405	100

कुल वेब सीरीज के चलते समाज की व्याप्त धारणाओं पर क्या प्रभाव हो रहा है? प्रश्न का उत्तर देते हुए 76.54 उत्तरदाताओं ने सहमति प्रदान की है और 20 प्रतिशत लोगों ने इस पर किसी भी प्रकार की सकारात्मक या नकारात्मक प्रतिक्रिया व्यक्त करने की बजाए तटस्थता दिखायी है, वहीं 3.45 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने वेब सीरीज के कारण समाज की धारणा बदलने पर असहमति व्यक्त की है।

यह पूछे जाने पर कि क्या वेब सीरीज की कहानी/कथन भारतीय समाज की संस्कृति को बदल रही है? उनके उत्तर सारणी संख्या 02 में दिए गये हैं।

सारणी संख्या 02

वेब सीरीज भारतीय संस्कृति को बदल रही है।

मापन बिंदु	आवृत्ति	प्रतिशत
दृढ़ता से सहमत	88	22.0
सहमत	182	44.9
तटस्थ	115	28.4
असहमत	19	4.7
कुल	405	100

प्रस्तुत सारणी के अनुसार 66.90 प्रतिशत उत्तरदाता यह मानते हैं कि, वेब सीरीज की कहानी/कथन से भारतीय समाज की संस्कृति बदल रही है। 4.70 प्रतिशत लोगों ने इसके विपरीत प्रतिक्रिया व्यक्त की। हालाँकि 28.40 उत्तरदाताओं ने इस पर तटस्थ प्रक्रिया व्यक्त की है।

क्या वेब सीरीज में दिखायी जाने वाली संस्कृति युवाओं को भारतीय सामाजिक संस्कृति से विमुख कर रही है? इस संबंध में युवाओं के उत्तर सारणी 03 में प्रदर्शित हैं।

सारणी संख्या 03

मापन बिंदु	आवृत्ति	प्रतिशत
दृढ़ता से सहमत	89	22.0
सहमत	151	37.3
तटस्थ	105	25.9
असहमत	60	14.8
कुल	405	100

युवाओं को भारतीय सामाजिक संस्कृति से विमुख करने पर, 59.3 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने यह माना है कि वेब सीरीज में दिखायी गयी सामग्री ऐसा कर रही है। 29.9 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने सहमत या असहमत के बजाए तटस्थ प्रतिक्रिया व्यक्त की। 14.8 प्रतिशत लोगों ने असहमत प्रतिक्रिया व्यक्त कर यह माना कि युवाओं को भारतीय सामाजिक संस्कृति से विमुख करने में वेब सीरीज में दिखायी गयी सामग्री की कोई भूमिका नहीं है।

क्या वेब सीरीज शो युवाओं की सोच बदल रहे हैं? इस संबंध में युवाओं के विचार निम्न सारणी में प्रदर्शित हैं।

सारणी संख्या 04

वेब सीरीजें युवाओं की सोच बदल रही हैं

प्रतिक्रिया	आवृत्ति	प्रतिशत
हाँ	370	91.4
नहीं	35	8.6
कुल	405	100

वेब सीरीज देखने से युवाओं की सोच में परिवर्तन आने से संबंधित पूछे गये प्रश्न पर 91.40 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने यह माना कि ऐसा हो रहा है। वहीं सिर्फ 8.60 प्रतिशत दर्शकों ने इस बात से असहमति व्यक्त की कि वेब सीरीज से युवाओं की सोच में बदलाव आ रहा है। क्या वेब सीरीज वर्तमान सामाजिक रीति-रिवाजों के प्रति युवाओं की संवेदना/विचार को बदल रही है? युवाओं की प्रतिक्रिया सारणी 05 में प्रदर्शित है।

सारणी संख्या 05

रीति रिवाजों के प्रति विचार बदल रही है

प्रतिक्रिया	आवृत्ति	प्रतिशत
हाँ	258	63.7
नहीं	16	4.0
कुछ कह नहीं सकते	131	32.3
कुल	405	100

रीति-रिवाजों को लेकर युवाओं से पूछे गये प्रश्न पर सबसे अधिक 63.70 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने यह स्वीकार किया कि वेब सीरीज वर्तमान सामाजिक रीति-रिवाजों के प्रति युवाओं की संवेदना व विचार को बदल रही है। 32.30 प्रतिशत युवाओं ने संबंधित प्रश्न पर 'कुछ कह नहीं सकते' प्रतिक्रिया व्यक्त की है जबकि, 4 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने इस बात को अस्वीकार किया कि वेब सीरीज विद्यमान सामाजिक रीति-रिवाजों के प्रति युवाओं की संवेदना को बदल रहा है।

क्या वेब सीरीज देखने के बाद उसके कंटेंट के अनुसार युवाओं की राय में परिवर्तन आता है? इस संबंध में युवाओं के प्रत्युत्तर सारणी 06 में प्रदर्शित हैं।

सारणी संख्या 06

युवाओं की राय में परिवर्तन आता है

प्रतिक्रिया	आवृत्ति	प्रतिशत
हाँ	358	88.4
नहीं	47	11.6
कुल	405	100

उपर्युक्त सारणी में 88.40 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने यह स्वीकार किया कि वेब सीरीज देखने के बाद उसके कंटेंट के अनुसार युवाओं की राय में परिवर्तन आता है। 11.60 प्रतिशत ने संबंधित प्रश्न पर अपनी नकारात्मक प्रतिक्रिया व्यक्त की है।

क्या युवा अपनी सोच को वेब सीरीज के कथन के अनुसार विकसित करते हैं? इस संबंध में युवाओं के प्रत्युत्तर सारणी 07 में प्रदर्शित हैं।

सारणी संख्या 07

युवा वेब सीरीज के अनुसार सोच विकसित करते हैं

प्रतिक्रिया	आवृत्ति	प्रतिशत
हाँ	166	41.0
नहीं	239	59.0
कुल	405	100

सारणी में 59 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने इसे अस्वीकार किया कि वे अपनी सोच को वेब सीरीज कथन के अनुसार विकसित करते हैं। जबकि 41 प्रतिशत उत्तरदाताओं ने इसे स्वीकार किया।

शोध परिणाम : प्राप्त आँकड़ों से यह सुनिश्चित होता है कि वेब सीरीज से समाज कि धारणा बदल रही है। हालाँकि यह बदलाव पूर्णता नहीं है, क्योंकि तटस्थ प्रतिक्रिया से उन वेब सीरीज दर्शकों की सोच का पता चलता है जो यह नहीं मानते कि ऐसा पूर्णता हो रहा है और न ही पूर्णता असहमति प्रदर्शित करते हैं। परन्तु अधिकतर उत्तरदाताओं का सहमत उत्तर यह अवश्य बताता है कि वेब सीरीज का प्रभाव पड़ रहा है जिससे सामाजिक धारणा नयी दिशा में परिवर्तित हो रही है।

1. उत्तरदाता यह मानते हैं कि वेब सीरीज की कहानी या कथन भारतीय समाज को बदल रही है। संयार माध्यम किसी संस्कृति को स्थापित करने एवं किसी भी संस्कृति को बदलने में सक्षम होते हैं। वेब सीरीज में दिखायी गयी कहानी कई बार अशोभनीय होती है जिससे तत्कालीन व्याप्त संस्कृति या पारम्परिक व्यवस्था हो हानि पहुँचती है।
2. व्याप्त सांस्कृतिक व्यवस्था किसी समाज में जीवन निर्वहन के लिए एक व्यवहारिक पद्धति होती है जो निरंतर पीढ़ी दर पीढ़ी हस्तांतरित होते हुए संतुलित समाज के निर्माण में योगदान देती है। जबकि प्राप्त आँकड़ों से यह तय होता है कि वेब सीरीज में दिखायी जाने वाली संस्कृति युवाओं को भारतीय सामाजिक

संस्कृति से विमुख कर रही है। अशोभनीय व असहज दिखने वाली सामग्री सहज होकर समाज में अपना स्थान निर्धारित कर रही है।

3. उत्तरदाता यह मानते हैं कि वेब सीरीज से युवाओं की सोच में परिवर्तन हो रहे हैं। ये बदलाव वेब सीरीज में दिखायी गयी सामग्री की रचनात्मक अभिव्यक्ति को प्रतिक्रिया के रूप में व्यक्त करने से हो रहे हैं।
4. अधिकांश उत्तरदाता यह मानते हैं कि वेब सीरीज वर्तमान सामाजिक रीति-रिवाजों के प्रति युवाओं की संवेदना को बदल रही हैं। वेब सीरीज में दिखायी गयी सामग्री दर्शकों की चेतन अवस्था को प्रभावित कर रही है, जिससे उनकी सोच एवं विचारों में परिवर्तन हो रहा अतः यही परिवर्तन कई बार विपरीत संवेदनाओं को उत्पन्न करने का काम कर रहे हैं।
5. वेब सीरीज कथन के अनुसार अपनी सोच विकसित करने को लेकर अधिकतर उत्तरदाता यह मानते हैं कि वे ऐसा नहीं कर रहे हैं। प्राप्त आंकड़ों से यह स्पष्ट होता है कि, वेब सीरीज के बढ़ते प्रभाव से, इसके दर्शकों की संवेदनाओं में परिवर्तन तो देखने को मिलते हैं परन्तु यह इतने प्रबल नहीं होते जिससे युवा अपनी सोच विकसित कर सके, क्योंकि विकसित सोच के निर्धारण में वातावरण के अन्य घटक भी निर्णायक होते हैं।

निष्कर्ष – वेब सीरीज द्वारा प्रस्तुत हिंसा, नशा और अपराध का युवाओं पर गहरा प्रभाव पड़ रहा है।

1. **हिंस का आंतरिकीकरण** – ‘मैनोस्फियर’ और विषाक्त मर्दानगी जैसी अवधारणाएँ युवा लड़कों की सोच को आकार दे रही है, जिससे हिंसा को शक्ति का प्रतीक माना जाने लगा है।
2. **नशे का सामान्यीकरण** – 83.9 प्रतिशत ओटीटी सामग्री में तम्बाकू की उपस्थिति और ई-सिगरेट के अवैध प्रदर्शन ने नशीली चीनों को “सामान्य” बना दिया है।
3. **काल्पनिक वास्तविक विसंगति** – युवा रील्स और काल्पनिक कथाओं को वास्तविकता के रूप में जीने लगे हैं।

सुझाव – मीडिया साक्षरता एवं शिक्षा :

- मीडिया साक्षरता पाठ्यक्रम – स्कूलों में ऐसी शिक्षा अनिवार्य की जाए जो युवाओं को काल्पनिक और वास्तविकता में अंतर करना सिखाए।
- सहानुभूति शिक्षा – छात्र-छात्राओं को भावनात्मक बुद्धिमत्ता सिखाने के लिए पाठ्यक्रम विकसित किए जाए।

पालन—पोषण और पारिवारिक भूमिका :

- खुला संवाद – माता—पिता अपने बच्चों को ऑनलाइन उपयोग के बारे में बिना निर्णय प्रधान दृष्टिकोण के बातचीत करें।
- डिजिटल निगरानी – बच्चों को अकेले बिना निगरानी के इंटरनेट पर न छोड़े।

नीतिगत हस्तक्षेप –

- सख्त नियमन – ओटीटी प्लेटफार्म पर हिंसा, नशा और अपराध के महिमामंडन के विरुद्ध सरकार सख्त दिशानिर्देश लागू करे।
- वर्गीकरण का सख्त पालन – ‘UA’ और ‘A’ रेटिंग की सामग्री का सख्त पालन सुनिश्चित किया जाना चाहिए।
- स्वास्थ्य चेतावनी – नशीली सामग्री पर अनिवार्य स्वास्थ्य चेतावनी जो तम्बाकू विज्ञापनों की तरह हों।

रचनात्मक विकल्प :

- जागरूकता सामग्री – सरकार और समाज को वैकल्पिक सामग्री निर्माण को बढ़ावा देना चाहिए, जैसे “The White Truth” जो नशे के खिलाफ जागरूकता बढ़ाती है।
- पॉजिटिव रोल मॉडल – मीडिया को ऐसे पात्रों का महिमामंडन करना चाहिए जो सफलता के लिए सम्मान, सहानुभूति और कड़ी मेहनत को महत्व दें।

संदर्भ सूची

1. कुमार, कुलदीप और रचना गंगवार (2021) “भारतीय सामाजिक मान्यताएँ और वेब सीरीज : एक अध्ययन, शोध संचार बुलेटिन, पृ. 26–30
2. Agarwal, Swati & Das, Moumite (2022). “Indian Web Series” Revolutionising the Portrayal of Indian Women in Mainstream Media”, IJCIRAS, Aug. 04, 2022, pp. 95-100.
3. Dhiman, Bharat (2021). “Psychological Impact of Web Series and Streaming Content”, Global Media Journal, pp. 1-7.
4. Upadhyay, Alka (2024). “Impact of Web Series on Youth”, IJARST, Vol. 4, Issue 5, February 2024.

5. जायसवाल, अरुण कुमार, राम सुन्दर कुमार (2024). वेब सीरीज : भाषा और संवाद की नई प्रवृत्तियाँ, साहित्य और समाज का दस्तावेजीकरण, अक्टूबर 01, 2024
6. Healy, Guy (2022). The Production of Global Web Series in Networked Age, routledge, 25 Feb. 2022.
7. कुमार रोहित (2023). युवाओं की वेब सीरीज के प्रति अभिवृत्ति का विश्लेषणात्मक अध्ययन, JETIR, January, 2024, Vol. 10, Issue 01.
8. Srivastava, Srijal (2022). "Impact of Web Series on Students of Arka Jain Unviersity, Unpublished Thesis, Arka Jain Unviersity, Jharkhand.