Cambridge Assessment International Education

Cambridge International AS Level

HINDI LANGUAGE **8687/02**

Paper 2 Reading and Writing **October/November 2020**

INSERT **1 hour 45 minutes**

INFORMATION
- This insert contains the reading passages.
- You may annotate this insert and use the blank spaces for planning. **Do not write your answers** on the insert.

सूचना
- इस अंश वाचन में पाठांश सम्मिलित हैं।
- आप इस अंश वाचन पर अपनी टिप्पणियाँ जोड़ सकते हैं तथा खाली स्थान का उपयोग आयोजन करने के लिए कर सकते हैं। **अपने उत्तर** इस पृष्ठ पर **न लिखें**।

This document has **4** pages. Blank pages are indicated.

DC (SLM) 203558
© UCLES 2020

[Turn over

https://xtremepape.rs/

भाग 1

गद्यांश 1 को पढ़ें और **प्रश्न 1, 2** और **3** के उत्तर प्रश्नपत्र पर लिखें।

गद्यांश 1

बदला ज़माना, बदले खेल

समय के साथ कदमताल करती तकनीक ने जहां हर काम को आसान बनाया है, वहीं आदमी के सामने कुछ मुश्किलें भी खड़ी की हैं। इसका सबसे ज्यादा प्रभाव 'बचपन' पर पड़ा है। एक ऐसी अवस्था में जब बच्चे सबसे ज़्यादा अपने परिवार, समाज और दोस्तों के करीब होते हैं, वे अब अकेलेपन के शिकार होकर तकनीक के वशीभूत होते जा रहे हैं। कभी खेल के मैदान में घंटों समय बिताने वाले बच्चों की दुनिया मोबाइल, कंप्यूटर पर उपलब्ध खेलों तक ही सीमित हो गई है। साथी और दोस्तों की कमी तकनीक ने ले ली है। इसके गंभीर नतीजे भी सामने आ रहे हैं।

बीते करीब डेढ़ दशक में बच्चों के खेलने के तरीकों में बड़ा बदलाव आया है। आज करीब नब्बे फीसदी बच्चों को टीवी या इंटरनेट आसानी से उपलब्ध है। पहले जहाँ लुकाछिपी, गिल्ली डंडा, रस्सी कूद, क्रिकेट, फुटबाल, पतंग उड़ाना जैसे दौड़-भाग वाले पारंपरिक खेल बच्चों को लुभाते थे, वहीं अब उनके खेल घर की चारदीवारी तक सिमट गए हैं। इस कारण उनका शारीरिक और मानसिक विकास बाधित हो रहा है।

कुछ विशेषज्ञ स्मार्टफोन को किसी नशे की लत से कम नहीं मानते। इन खेलों का सबसे बुरा प्रभाव यह है कि अब बच्चों का रुझान सामूहिक खेलों के बजाय अकेले खेले जाने वाले खेलों की तरफ ज़्यादा हुआ है। इससे उनमें अकेलेपन की प्रवृत्ति बढ़ रही है। बच्चों में खेल भावना ख़त्म हो रही है और उनमें एक तरह की हिंसक प्रवृत्ति जन्म ले रही है। लगातार हिंसक खेलों के संपर्क में रहने की वजह से बच्चे कम उम्र में ही संवेदनशीलता खोने लगते हैं। अक्सर खेलों को दृश्य रूप में देख कर बच्चे ख़ुद को उस खेल का हिस्सा समझने लगते हैं। ऐसे में नकारात्मक खेल उन पर हावी हो जाते हैं और वे हिंसक होकर एक तरह की प्रतिस्पर्धा करने लगते हैं। कुछ अध्ययनों में सामने आया है कि हिंसक खेल बच्चों को शीघ्र बदला लेने की प्रवृत्ति की ओर अग्रसर कर रहे हैं। वे इन्हें देख कर विचलित नहीं होते। वे निष्ठुर हो जाते हैं।

इस मुद्दे पर विश्व स्वास्थ्य संस्थान की ओर से जारी आंकड़े चिंता को बढ़ाते हैं। इनके मुताबिक अत्यधिक मार-धाड़ वाले टीवी चैनल, वीडियो गेम को खेलने वाले ज़्यादातर बच्चे तनावग्रस्त होते जा रहे हैं और उनका रक्तचाप सामान्य बच्चों के मुकाबले अधिक पाया जा रहा है। साथ ही उनमें मोटापा और उससे संबंधित बीमारियों की दर में बढ़ोतरी हो रही है। इसके बावजूद खेलकूद के मैदान सिकुड़ते जा रहे हैं और आए दिन युवा-अपराध के समाचारों के कारण माता-पिता बच्चों को बाहर खेलने भेजने से डरते हैं।

© UCLES 2020

https://xtremepape.rs/

भाग 2

गद्यांश 2 को पढ़ें और **प्रश्न 4** और **5** के उत्तर प्रश्नपत्र पर लिखें।

गद्यांश 2

पारंपरिक खेल बनाम डिजिटल खेल

विकास जीवन का अनिवार्य चक्र है। यही वजह है कि हर पीढ़ी अपनी पिछली पीढ़ी से कुछ अलग करने का प्रयास करती, कुछ नया तलाशती-रचती-बरतती है। इसी कारण से खेल भी बदलते रहे हैं। गिल्ली-डंडा, कंचा-गोली, छुपम-छुपाई जैसे खेल एक समय बच्चों के प्रिय खेल हुआ करते थे। इन बदलते संदर्भों को देखकर आज उन खेलों की याद ताज़ा हो जाती है और यह पूछने का मन होता है कि दौर बारिशों का आज भी है, फिर क्यों उसमें कागज की नाव तैराते बच्चे नज़र नहीं आते हैं? माहौल बदला तो बच्चों के खेल-खिलौने और शौक भी बदल गए।

पुरानी पीढ़ी के बच्चे घर से बाहर खेलकर अपनी शारीरिक कसरत कर लिया करते थे। कोई भी मौसम उनके लिए रूकावट नहीं था। बारिश भी खेल का हिस्सा हुआ करती थी। खेल के लिए कोई पैसा भी खर्च नहीं करना पड़ता था और ना ही वे बिजली पर आश्रित थे। मात्र अपनी कल्पना शक्ति से वे नये खेल गढ़ लिया करते थे। कुछ खेलों में बच्चे और बड़ों को साथ-साथ खेलने और बतियाने का आनंद भी मिलता था। समूह में रहकर आपसी सहयोग और हार-जीत की भावना को गले लगाना सीखते थे। खेल के मैदान में ही पक्की दोस्ती बन जाती थी।

लेकिन यह कहना उचित नहीं होगा कि सब कुछ समाप्त हो गया है। शोधकर्त्ता इन नए डिजिटल खेलों के कई सकारात्मक प्रभावों को उभारने में सक्षम हुए हैं। जो छोटे बच्चे फोन अथवा टैबलेट पर खेलते हैं उनके हाथ एवं आँखों के आपसी तालमेल में सुधार हो रहा है। इसका उनके विकास के दूसरे पहलुओं पर भी अनुकूल प्रभाव पड़ रहा है। जीतने के लिए घड़ी से होड़ लगाकर तीव्र गति से खेले जाने वाले खेल बच्चों की निर्णायक-क्षमता में वृद्धि करते हैं।

जैसे-जैसे दुनियाभर में तेज़ गति का इंटरनेट व्यापक स्तर पर उपलब्ध हुआ है वैसे-वैसे बच्चे देश की सीमाओं से बाहर जाकर नये दोस्त बना रहे हैं। एक-दूसरे से इंटरनेट की सांझी भाषा में संवाद कर रहे हैं। दूर-दराज़ में फैले बच्चों को खेल से जुड़ने का अवसर प्रदान कर रहे हैं। भले ही वे अस्पताल में क्यों न हों।

अतः क्या यह कहना सही होगा कि पारंपरिक खेलों के लुप्त होने और ऑनलाइन खेलों की वृद्धि से बच्चों पर केवल नकारात्मक प्रभाव ही पड़े हैं? अध्ययन के इस नये प्रश्न पर शोधकर्त्ता विभाजित नज़र आते हैं।

© UCLES 2020

https://xtremepape.rs/

BLANK PAGE

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

To avoid the issue of disclosure of answer-related information to candidates, all copyright acknowledgements are reproduced online in the Cambridge Assessment International Education Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download at www.cambridgeinternational.org after the live examination series.

Cambridge Assessment International Education is part of the Cambridge Assessment Group. Cambridge Assessment is the brand name of the University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which itself is a department of the University of Cambridge.

© UCLES 2020

https://xtremepape.rs/