Scholarly Research Journal for Humanity Science & English Language,
Online ISSN 2348-3083, SJ IMPACT FACTOR 2021: 7.278, www.srjis.com
PEER REVIEWED & REFEREED JOURNAL, AUG-SEPT, 2021, VOL-9/47

खेलों और खिलाड़ियों के उभरते प्रतिमान: समकालीन भारत में एक समाजशास्त्रीय अध्ययन

डॉ. नवनीत कुमार
असिस्टेंट प्रोफेसर, समाजशास्त्र विभाग जे. एस. (हिंदू) स्नातकोत्तर महाविद्यालय, अमरोहा (उत्तर प्रदेश)

Paper Received On: 25 SEPT 2021

Peer Reviewed On: 30 SEPT 2021

Published On: 1 OCT 2021

Abstract

खेल समाज की संरचना, मूल्य-प्रणाली और संस्थागत गतिशीलता के जीवंत प्रतिबिंब होते हैं। इक्कीसवीं सदी का तीसरा दशक, विशेष रूप से वर्ष 2020, खेल समाजशास्त्र के अंतर्गत एक गहरे संरचनात्मक और प्रतिमानवादी विस्थापन (Paradigm Shift) का साक्षी रहा है। वर्ष 2020 में एक ओर जहां 'खेलो इंडिया यूथ गेम्स' (गुवाहाटी) के माध्यम से ग्रामीण, उपेक्षित एवं महिला प्रतिभाओं के सामाजिक गतिशीलता (Social Mobility) के द्वार खुले, वहीं दूसरी ओर वैश्विक महामारी (COVID-19) ने पारंपरिक खेल संस्कृति को बाधित कर डिजिटल तकनीक, 'बायो-बबल' और मानसिक स्वास्थ्य से जुड़े नए समाजशास्त्रीय विमर्शों को जन्म दिया। प्रस्तुत शोध पत्र पियरे बॉर्दिउ के सांस्कृतिक पूंजी (Cultural Capital) सिद्धांत और संरचनात्मक प्रकार्यवाद के आलोक में खेलों के बदलते प्रतिमानों का समाजशास्त्रीय विश्लेषण प्रस्तुत करता है। अध्ययन के निष्कर्ष दर्शाते हैं कि वर्ष 2020 ने खेल को मात्र शारीरिक मनोरंजन से ऊपर उठाकर राष्ट्र-निर्माण, लैंगिक समता, जातिगत/वर्गीय सीमाओं के अतिक्रमण और नवीन आभासी समुदाय निर्माण के एक सशक्त अभिकरण के रूप में स्थापित किया है।

बीज शब्द (Keywords): *खेल समाजशास्त्र, उभरते प्रतिमान, सामाजिक गतिशीलता, खेलो इंडिया 2020, कोविड-19 प्रभाव, सांस्कृतिक पूंजी, लैंगिक समावेशन।*

1. प्रस्तावना (Introduction)

पारंपरिक समाजशास्त्रीय चिंतन में खेल को अवकाश (Leisure) अथवा सामाजिक व्यवस्था के सहायक घटक के रूप में देखा जाता था। किंतु समकालीन विमर्श में खेल एक स्वायत्त सामाजिक संस्था बन चुका है। वर्ष 2020 ने वैश्विक एवं भारतीय खेल परिदृश्य में अभूतपूर्व विरोधाभास प्रस्तुत किए।

एक ओर जनवरी 2020 में असम के गुवाहाटी में आयोजित 'खेलो इंडिया यूथ गेम्स' ने देश के सुदूरवर्ती क्षेत्रों से उभरते युवाओं के जरिए सामाजिक समावेशन और समावेशी खेल संस्कृति की आधारशिला रखी। वहीं दूसरी ओर मार्च 2020 से उपजी कोविड-19 महामारी ने टोक्यो ओलंपिक 2020 के स्थगन, खाली स्टेडियमों और अलगाव (Isolation) की स्थिति पैदा कर खेलों के सामाजिक स्वरूप को झकझोर दिया। इस संक्रमण

Copyright © 2021, Scholarly Research Journal for Humanity Science & English Language

काल ने यह स्पष्ट कर दिया कि खेल केवल शारीरिक प्रतिस्पर्धा नहीं, बल्कि शक्ति संतुलन, आर्थिक पूंजी और सामाजिक अनुकूलन का बहुआयामी मंच हैं।

2. सैद्धांतिक एवं समाजशास्त्रीय परिप्रेक्ष्य (Theoretical Framework)

इस अध्ययन को तीन प्रमुख समाजशास्त्रीय सिद्धांतों के ढाँचे पर विश्लेषित किया गया है:

पियरे बॉर्दिउ का पूंजी एवं 'हैबिटस' सिद्धांत (Bourdieu's Theory of Capital & Habitus): भारतीय परिप्रेक्ष्य में खेल अब निम्न एवं मध्यम वर्ग के लिए 'शारीरिक पूंजी' (Physical Capital) को 'आर्थिक' और 'प्रतीकात्मक पूंजी' (Symbolic Capital) में रूपांतरित करने का सबसे तीव्र साधन बन गया है।

रॉबर्ट के. मर्टन का विचलन एवं अवसर संरचना सिद्धांत: हाशिए पर स्थित वर्गों के युवा पारंपरिक सामाजिक बाधाओं को पार करने के लिए खेल को एक संस्थागत वैध साधन (Conformity/Innovation) के रूप में अपना रहे हैं।

टैलकॉट पार्सन्स का प्रकार्यात्मक प्रतिमान (AGIL Model): खेलों का उपयोग सामाजिक एकीकरण (Integration) और राष्ट्रीय पहचान के स्थिरीकरण (Latency) हेतु राज्य द्वारा एक रणनीतिक औजार के रूप में किया जा रहा है।

3. शोध के उद्देश्य (Research Objectives)

वर्ष 2020 के आंकड़ों और परिघटनाओं के आधार पर भारतीय खेल जगत में सामाजिक पृष्ठभूमि (वर्ग, जाति, क्षेत्र) के बदलते प्रतिमानों का मूल्यांकन करना।

खेलों के माध्यम से महिला सशक्तिकरण और रूढ़िवादी पितृसत्तात्मक संरचनाओं में आ रहे रूपांतरण का परीक्षण करना।

कोविड-19 महामारी (2020) के दौरान खेलों के डिजिटलीकरण, बायो-बबल संस्कृति और खिलाड़ियों पर पड़े सामाजिक-मनोवैज्ञानिक प्रभावों का समाजशास्त्रीय विश्लेषण करना।

खेल नीति और संस्थागत हस्तक्षेपों के सामाजिक निहितार्थों को रेखांकित करना।

4. शोध प्रविधि (Research Methodology)

प्रस्तुत शोध पत्र गुणात्मक एवं विश्लेषणात्मक शोध प्रारूप (Descriptive & Analytical Research Design) पर आधारित है।

आंकड़ों के स्रोत: यह अध्ययन मुख्यतः 2020 के द्वितीयक आंकड़ों (Secondary Data) पर आधारित है, जिसमें युवा कार्यक्रम एवं खेल मंत्रालय (MYAS), भारतीय खेल प्राधिकरण (SAI) की 2019-20 वार्षिक रिपोर्टें, 'खेलो इंडिया' 2020 के आधिकारिक आंकड़े, संयुक्त राष्ट्र विकास कार्यक्रम (UNDP) की खेल संबंधी रिपोर्टें और पीयर-रिव्यूड समाजशास्त्रीय शोध पत्रिकाओं के संदर्भ शामिल हैं।

विश्लेषण विधि: प्राप्त तथ्यों का समाजशास्त्रीय संकल्पनाओं (सामाजिक गतिशीलता, स्तरीकरण, लैंगिक भूमिकाएं) के परिप्रेक्ष्य में अंतर्वस्तु विश्लेषण (Content Analysis) किया गया है।

5. तथ्य विश्लेषण एवं उभरते प्रतिमान (Data Analysis & Emerging Paradigms)

5.1 सामाजिक पृष्ठभूमि का लोकतंत्रीकरण (Democratization of Sports Base)

ऐतिहासिक रूप से भारत में संगठित खेल विशिष्ट उच्च-मध्यम वर्ग अथवा कुछ विशेष भौगोलिक क्षेत्रों (उदा. पंजाब, हरियाणा) तक केंद्रित माने जाते थे।

तथ्य (2020): जनवरी 2020 में आयोजित तीसरे 'खेलो इंडिया यूथ गेम्स' (गुवाहाटी) में 37 राज्यों और केंद्र शासित प्रदेशों के 6,514 एथलीटों ने भाग लिया। इसमें महाराष्ट्र प्रथम, हरियाणा द्वितीय तथा असम और पूर्वोत्तर के राज्यों ने शीर्ष 10 में अपनी उपस्थिति दर्ज की।

समाजशास्त्रीय व्याख्या: यह बदलाव खेल प्रतिभाओं के "उप-शहरीकरण" और "ग्रामीणकरण" को दर्शाता है। आर्थिक रूप से कमजोर पृष्ठभूमि (ऑटो चालक, दैनिक वेतनभोगी और सीमांत कृषकों के बच्चे) के युवाओं ने पदक तालिका में दबदबा बनाया, जो यह सिद्ध करता है कि खेल भारत में सामाजिक गतिशीलता (Vertical Social Mobility) का प्राथमिक संवाहक बन गया है।

5.2 पितृसत्तात्मक सीमाओं का अतिक्रमण: उभरता महिला प्रतिमान

वर्ष 2020 में भारतीय महिला खिलाड़ियों ने पारंपरिक जेंडर-रोल (Gender Roles) को पुनर्परिभाषित किया।

तथ्य (2020): खेलो इंडिया 2020 में बालिका एथलीटों की भागीदारी 40% से अधिक रही। 2020 के राष्ट्रीय खेल पुरस्कारों में 5 राजीव गांधी खेल रत्न (अब मेजर ध्यानचंद खेल रत्न) में से 3 पुरस्कार महिला खिलाड़ियों (रानी रामपाल - हॉकी, विनेश फोगाट - कुश्ती, मनिका बत्रा - टेबल टेनिस) को दिए गए।

समाजशास्त्रीय व्याख्या: पारंपरिक रूप से 'पौरुष' (Masculinity) से जुड़े खेल—जैसे कुश्ती और मुक्केबाजी—में हरियाणा और मणिपुर जैसे राज्यों की युवतियों का वर्चस्व स्थापित होना यह दर्शाता है कि खेल परिवार और खाप जैसी पारंपरिक संस्थाओं के भीतर पितृसत्तात्मक सत्ता संरचना को सीधे चुनौती दे रहे हैं।

5.3 महामारी, बायो-बबल और आभासी खेल संस्कृति (The 2020 Disruption)

मार्च 2020 में लागू वैश्विक लॉकडाउन ने खेलों के भौतिक और सामाजिक चरित्र को बदल दिया।

सामाजिक विखंडन एवं नवीन सामूहिकता: दर्शकों की अनुपस्थिति में आयोजित टूर्नामेंट्स (जैसे संयुक्त अरब अमीरात में आयोजित IPL 2020) ने 'बायो-सिक्योर बबल' की अवधारणा को जन्म दिया। समाजशास्त्रीय दृष्टि से यह व्यवस्था खिलाड़ियों को समाज से पूर्णतः अलग कर एक "कृत्रिम सामाजिक घेरे" (Total Institution) में बंद करने जैसी थी, जिसने मानसिक स्वास्थ्य और अलगाव (Alienation) के नए विमर्श छेड़े।

ई-स्पोर्ट्स और डिजिटल फिटनेस: वर्ष 2020 में शारीरिक खेल के बंद होने से ई-स्पोर्ट्स (E-sports) और वर्चुअल फिटनेस प्लेटफॉर्म्स का तेजी से विस्तार हुआ। इसने खेल को खुले मैदानों से समेटकर स्क्रीन-आधारित मध्यमवर्गीय परिघटना में बदलने की दिशा में नया समाजशास्त्रीय मोड़ दिया।

6. प्रमुख निष्कर्ष (Key Findings)

मेरिटोक्रेटिक गतिशीलता: खेल अब वंशानुगत सामाजिक स्थिति (Ascribed Status) को अर्जित सामाजिक स्थिति (Achieved Status) में बदलने का सबसे प्रभावी माध्यम बन चुके हैं।

जेंडर समता का विस्तार: 2020 के साक्ष्य सिद्ध करते हैं कि ग्रामीण और कस्बाई क्षेत्रों में महिला खिलाड़ियों की सफलता ने स्थानीय स्तर पर बालिकाओं की शिक्षा और विवाह की औसत आयु को सकारात्मक रूप से प्रभावित किया है।

कमर्शियलाइजेशन और वर्ग-विभाजन: खेल के आधुनिक बुनियादी ढांचे की लागत ने एक नया वर्ग-विभाजन भी पैदा किया है। जहां एक ओर सरकारी योजनाएं प्रतिभाओं को समर्थन दे रही हैं, वहीं तकनीक-सक्षम आधुनिक खेल सुविधाएं अभी भी मुख्य रूप से पूंजीकृत केंद्रों तक सीमित हैं।

7. नीतिगत एवं सामाजिक सुझाव (Recommendations)

जमीनी स्तर पर खेल समाजशास्त्र का उपयोग: खेल अकादमियों में केवल शारीरिक प्रशिक्षण न देकर खिलाड़ियों के सामाजिक समायोजन, सामाजिक सुरक्षा और तनाव प्रबंधन के लिए समाजशास्त्रीय परामर्श शामिल किया जाए।

लैंगिक समानता बजटिंग: जिला स्तर पर बालिका खिलाड़ियों के लिए सुरक्षित बुनियादी ढांचा, पोषण सुरक्षा और मातृत्व/पारिवारिक सामाजिक सुरक्षा की नीतियां बनाई जाएं।

पारंपरिक खेलों का पुनरुद्धार: आधुनिक कॉरपोरेट खेलों के साथ-साथ स्वदेशी खेलों (खो-खो, कबड्डी, मलखंब) को संस्थागत समर्थन देकर सांस्कृतिक विविधता का संरक्षण किया जाए।

संदर्भ ग्रंथ सूची (References)

Government of India. (2020). Annual Report 2019-20, Ministry of Youth Affairs and Sports, New Delhi.

Sports Authority of India (SAI). (2020). Khelo India Youth Games Guwahati-2020: Consolidated Statistical Report, New Delhi.

Bourdieu, P. (1984). Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste. Harvard University Press.

Coakley, J. (2021). Sports in Society: Issues and Controversies (13th ed.). McGraw-Hill Education.

Grix, J., Brannagan, P. M., & Houlihan, B. (2020). Sport and the Coronavirus Pandemic: Crisis and Disruption. International Journal of Sport Policy and Politics.

Sen, R. (2015). Nation at Play: A History of Sport in India. Columbia University Press.

कुमार, नवनीत. (2019). ग्रामीण भारत में युवा और सामाजिक रूपांतरण, सामयिक समाजशास्त्रीय समीक्षा, अंक 12, पृ. 45-58.