Dr. Archana Bharti
Guest Faculty, MMHAPU
MJMC/SEM 1/Paper 101
Date- 10/06/2021

मनोवैज्ञानिक सिद्धांत....

- **सामाजिक अधिगम का सिद्धांत (Theory of Social Learning)**

वर्ष **1986** में **अल्बर्ट बांडुरा Albert Bandura** ने सामाजिक अधिगम सिद्धांत का प्रतिपादन किया, जिसे अवलोकन शिक्षण सिद्धांत भी कहा जाता है। इस सिद्धांत के अनुसार, व्यक्ति अवलोकन, नकल और आदर्श व्यवहार के प्रतिमान के माध्यम से एक–दूसरे से सीखता है। समाज और मीडिया द्वारा स्वीकार किए जाने वाल व्यवहार को अपनाना तथा वर्जित व्यवहार को नकारना ही सामाजिक अधिगम है। इस प्रकार के अधिगम में व्यक्ति सामाजिक व्यवहारों को सीखता है। बहुत बार ऐसी सामाजिक स्थितियां आती हैं जिससे हमें पता नहीं नहीं होता कि हमें कैसा व्यवहार करना चाहिए। ऐसी स्थिति में व्यक्ति दूसरों के व्यवहार का प्रेक्षण करता है। व्यक्ति मीडया में जो चीजें देखता है, ग्रहण करता है उसे वह अपने व्यक्तिगत जीवन में भी अनुकरण करता है अथवा उसे अपने व्यवहार में लाता है। उदाहरण के लिए हम देखते हैं कि कोई व्यक्ति अपने पसंदीदा अभिनेता की शैली और उसके बोलचाल करने के तरीके की नकल करने की कोशिश करता है। बंडुरा ने अपने विचार की पुष्टि टेलीविजन पर व्यावसायिक प्रसारणों एवं धारावाहिकों में हिंसा से संबंधित शोध अध्ययनों के माध्यम से की। अनुकरण व्यवहार का उदाहरण हम अपराध पर बने टेलीविजन धारावाहिक या सिनेमा को भी ले सकते हैं। जिसे देखकर व्यक्ति अपने व्यक्तिगत जीवन में अनुकरण करने की कोशिश करता है। सामाजिक अधिगम द्वारा व्यक्ति के अभिवृत्ति या व्यवहार में परिवर्तन हो भी सकता है और नहीं भी हो सकता है।

बंडुरा ने सामाजिक अधिगम सिद्धांत प्रक्रिया के निम्न चरण बताए जो इस प्रकार हैं– ध्यान (Attention), अवधारण या धारण करना (Retention), पुनः प्रस्तुतीकरण (Reproduction) और अभिप्रेरणा (Motivation)। **ध्यान** में अधिगम से सम्बंधित विषयवस्तु को अधिगमकर्ता देखता और सुनता है। इसमें व्यक्ति का ध्यान अपनी ओर आकर्षित करने के लिए विषय वस्तु को आकर्षक, लोकप्रिय और रोचक होने चाहिए। **अवधारण** या **रिटेंशन** में जो विषय अधिगम अथवा लर्निंग के लिए प्रस्तुत किया जाता है उसे व्यक्ति अपने ज्ञानात्मक प्रक्रियाओं द्वारा मस्तिष्क में संग्रहित या धारण करता है और अगर विषय वस्तु का अधिगम कम प्रभावशाली होता है तो उसे **पुनः प्रस्तुत** किया जाता है। जैसे अगर कोई छात्र किसी विषय को कम सीख पाता है तो उस विषय को पुनः दोहराना चाहिए। **अभिप्रेरणा** में किसी व्यवहार के अनुकरण के लिए व्यक्ति के पास कोई न कोई अभिप्रेरणा प्रदान करने वाला तत्व होना

चाहिए। अभिप्रेरक व्यक्ति के लिए सकारात्मक और नकारात्मक पुनर्बलन (Reinforcement) का कार्य करता है।

- **जनसंचार का खेल सिद्धांत (Play Theory of Mass Communication)**

इस सिद्धांत के प्रवर्तक **विलियम स्टीफेन्सन** को माना जाता है। इन्होंने वर्ष **1967** में अपनी पुस्तक "**The Play Theory of Mass Communication**" में जनसंचार के सम्बंध में अपने विचार व्यक्त किए। स्टीफेन्सन व्यवहार विज्ञान के विशेषज्ञ थे। इनके अनुसार, खेल का अभिप्राय कार्य से न होकर गतिविधि से होता है जिसमें दर्शक या स्त्रोता की प्रसन्नता रहती है। इन्होंने संचार को एक प्रकार की गतिविधि बताया जिसमें लक्ष्य प्राप्त करना, अच्छी अभिव्यक्ति कार्य–विचार प्रसन्नता आदि शामिल है। इस आकर्षण की चयन प्रक्रिया भी कहा जाता है।

स्टीफेन्सन के अनुसार व्यक्ति समाचार पत्र, सूचना की अपेक्षा अपनी खुशी, आनंद के लिए पढ़ता है। सामान्यतया व्यक्ति समाचार पत्र में वही पढ़ते हैं जिससे वे सम्बंधित रहते हैं और जिसके विषय में वे पूर्ण रूप से अवगत होते हैं। इसके बाद ही वे शेष सामग्री को पढ़ते हैं। इस प्रकार समाचार पत्र पढ़ने को इन्होंने 'खेल' कहा। इस प्रकार समाचार पत्र का पढ़ना एक 'आकर्षक चयन प्रक्रिया' है। जनसंचार माध्यम खेल, कला, नाटक इत्यादि के आकर्षक चयन प्रक्रिया को अवसर देते हैं। स्टीफेन्सन ने जनसंचार के दो प्रमुख उद्देश्यों को अपने खेल सिद्धांत में वर्णित किया जो इस प्रकार है–

- व्यक्ति को एक अच्छा एवं संचारिक आनंद या प्रसन्नत मिले।
- व्यक्ति की स्वतंत्रता की रक्षा अनेक सामाजिक नियंत्रणों से कैसे की जा सके।

इस प्रकार हम देखते हैं कि जनसंचार का खेल सिद्धांत मुख्य रूप से स्त्रोता/पाठक/दर्शक द्वारा सूचना के ग्रहण और व्यवहार प्रक्रिया पर आधारित है। ग्रहीता सूचना को इसलिए ग्रहण नहीं करता कि वह सूचना है बल्कि वह उसे अपनी प्रसन्नता एवं आनंद के लिए ग्रहण करता है और वह अपनी प्रसन्नता और आकर्षण के अनुरूप सूचनाओं से खेलता है। इस प्रकार इस सिद्धांत का मुख्य केंद्र बिन्दु ग्रहीता द्वारा संदेश प्राप्त करने की ऐसी प्रक्रिया का निर्धारण है जिससे उसे आनंद प्राप्त होता है।

*****