

HINDI

Paper 2 Reading and Writing

INSERT

9687/02

October/November 2017

1 hour 45 minutes



**READ THESE INSTRUCTIONS FIRST**

This Insert contains the reading passages for use with the Question Paper.

You may annotate this Insert and use the blank spaces for planning.

The Insert is **not** assessed by the Examiner.

**सर्वप्रथम ये निर्देश पढ़ें**

इस अंतःपत्र में वे पठनीय गद्यांश हैं जिनका प्रश्नपत्र के लिए प्रयोग होना है।

आप इस अंतःपत्र पर लिख सकते हैं और योजना के लिए खाली स्थान का उपयोग कर सकते हैं।  
परीक्षक इस अंतःपत्र का मूल्यांकन नहीं करेगा।

This document consists of 3 printed pages and 1 blank page.

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

गद्यांश 1

### अकेला युग

मनुष्य प्राकृतिक रूप से एक सामाजिक प्राणी है। उसे जीने के लिए अपनों का साथ चाहिए। अन्यथा वह मानसिक रूप से परेशान, व्यथित, भ्रमित और बीमार तक हो सकता है और हो भी रहा है। आजकल अधिकांश लोगों को रोज़ी-रोटी के लिए अपने घरों से दूर जाना पड़ता है। कल-कारखानों, उद्योगों और व्यवसाय की संस्कृति के चलते तरह-तरह की नौकरियों और फिर इनमें होने वाले तबादलों के कारण एकल परिवार का प्रचलन तो पहले ही बढ़ रहा था। अब परिवार के भीतर भी मनुष्य अकेला होता जा रहा है।

5

इसके कई कारण हैं। शहरों की आबादियाँ अब लाखों से करोड़ों में पहुँच गई हैं। बाज़ार, सड़क और ट्रेन, जहाँ देखो भीड़ है। बहुमंजिला इमारतें जिनकी हर मंजिल पर दसियों फ़्लैट होते हैं, यानी हज़ारों लोग एक ही इमारत में रहते हैं। फिर भी ऐसी अजीबो-गरीब स्थिति बन चुकी है कि सालों-साल बीत जाने पर भी प्रायः लोग एक-दूसरे से कन्नी काटते हैं, दुआ-सलाम तो दूर की बात है। इंसान अपने पड़ोस से अनजान ही नहीं, उदासीन भी होता जा रहा है। लिफ़्ट और सीढ़ियों पर रोज़ मिलने वाले चेहरों पर भी कोई भाव नहीं उभरते। क्योंकि हर कोई अपने फेर में है।

10

किसी को ट्रेन पकड़नी है तो किसी को बस छूटने की चिंता। हर किसी को अपने गंतव्य पर समय पर पहुँचना है। रास्ते लंबे और मुश्किलों से भरे हैं। ज़रा-सी चूक समय पर कार्यस्थल पर पहुँचने में बाधा बन सकती है जो विभिन्न परेशानियों का सबब बन जाती है। अतः हर व्यक्ति स्वकेंद्रित हो चुका है। नौकरी और तरक्की से लेकर अधिक से अधिक कमाना ही जीवन का ध्येय बन चुका है। ऐसे में किसी और के लिए वक़्त कहाँ! हाँ, अपना परिवार, जिसमें अब सिर्फ़ अपनी पत्नी और बच्चे ही शामिल होते हैं, उनके लिए कुछ कर-गुज़रने की इच्छा ही इस ज़माने की बड़ी ज़रूरत है। मगर बात यहाँ भी बिगड़ती सी प्रतीत हो रही है।

15

अक्सर बच्चों को उच्च शिक्षा के लिए युवा अवस्था में ही शहर और घर छोड़कर जाना होता है। यदि तब नहीं तो फिर नौकरी के लिए तो जाना ही पड़ता है। अर्थात् परिवार में अपने माता-पिता के साथ बिताया हुआ समय औसतन 15 से 20 वर्ष से अधिक का नहीं हो पाता। बचपन में भी अधिकांश समय स्कूल, कोचिंग एवं अन्य प्रतिस्पर्धाओं और महत्वाकांक्षाओं को पूरा करने के चक्कर में बाहर ही बीतता है। तात्पर्य यह है कि बच्चे माता-पिता के जीवन में बहुत थोड़े समय के लिए ही साथ रह पाते हैं और बाद में उन्हें अकेले ही रहना होता है। आधुनिक काल में जीवन की औसत लंबाई भी बढ़ गई है। यानी जीवन लंबा मगर अकेला हो गया है।

20

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

गद्यांश 2

### आभासी दुनिया और बचपन

कंप्यूटर और इंटरनेट की आभासी दुनिया यानी वर्चुअल वर्ल्ड का सम्मोहन दुनिया भर में बच्चों व युवाओं को तेज़ी से अपनी गिरफ्त में ले रहा है। आज की यह दुनिया बच्चों में परिवार, स्कूल और क्रीड़ा समूह जैसी प्राथमिक संस्थाओं की उपयोगिता पर सवालिया निशान लगा रही है। पिछले दो दशकों से कंप्यूटर और इंटरनेट लगातार सूचनाओं का एक नया नेटवर्क-समाज गढ़ रहे हैं। इस नए समाज में पारस्परिक संवाद के लिए दैहिक उपस्थिति ज़रूरी नहीं है।

5

आज माँ-बाप को इतनी फुरसत ही नहीं है कि वे बच्चों को यह बता सकें कि परिवार का उनके जीवन में क्या महत्त्व है तथा उनके सामाजिक जीवन की दिशा क्या होगी? बच्चों को सहिष्णुता और दूसरों के धर्मों के प्रति समभाव जैसे सांस्कृतिक मूल्यों की सीख देने में स्कूल भी अपनी भूमिका अच्छी तरह नहीं निभा रहे हैं। बच्चों का बचपन मनोरंजन की दैहिक दुनिया से छिटककर संचार माध्यमों की दुनिया तक सिमट रहा है। एक कड़वी सच्चाई यह भी है कि परिवारों से बड़े-बूढ़े तो निकाल दिए गए हैं, साथ ही समयभाव के कारण माँ-बाप भी अब बच्चों के बचपन से अनुपस्थित होते जा रहे हैं। ऐसे अकेलेपन के वातावरण में संचार माध्यम ही ऐसे साधन बचते हैं जिनसे बच्चे आभासी दुनिया के तिलिस्म की तरफ़ खिंचते चले जाते हैं।

10

कंप्यूटर, इंटरनेट, वीडियो गेम, फ़िल्मों और काल्पनिक उपन्यासों की वर्चुअल दुनिया की विशेषता यह है कि यह बच्चों के सामूहिक एवम् मानवीय संवेदनाओं के पक्ष को गायब करके जहाँ एक ओर उन्हें कल्पनाशील बनाती है वहीं दूसरी ओर स्वकेंद्रित। एक ओर जुझारू बनाती हैं तो दूसरी ओर बेहद उत्तेजनाशील। बच्चों की इस पीढ़ी में सफलता प्राप्त करने की तीव्र इच्छा तो रहती है, परंतु विफल हो जाने पर संभलने के लिए आवश्यक धैर्य व संयम की मात्रा उनमें नहीं के बराबर है।

15

बच्चे हमारे समाज व राष्ट्र का भविष्य हैं। इसलिए बच्चों को सूचना तकनीक से अलग-थलग करना उनके भविष्य से खेलना होगा। लेकिन संतुलन के लिए उन्हें वास्तविकता से जोड़ना भी नितांत आवश्यक है। इसके लिए उन्हें इंटरनेट, मोबाइल और वीडियो गेम की काल्पनिक दुनिया से वापस लाते हुए स्वयंसेवा और पर्यावरण रक्षा जैसी रचनात्मक व प्रत्यक्ष दैहिक गतिविधियों से जोड़ना होगा। आज वैश्विक समाज के बढ़ते बाज़ार से बच पाना तो बहुत मुश्किल है, परंतु बच्चों को प्रत्यक्ष संवाद और खेल-कूद में शामिल करते हुए उनमें इंटरनेट की आभासी दुनिया से उपजने वाले एकाकीपन के स्थायीभाव को कम ज़रूर किया जा सकता है।

20

**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 International Examinations Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download at [www.cie.org.uk](http://www.cie.org.uk) after the live examination series.

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