



தமிழ்மணம் சர்வதேசத் தமிழ் ஆய்விதழ்
Peer-Reviewed | Open Access | Crossref DOI & Global
Indexing | Google Scholar Impact Factor | Multidisciplinary

Issue DOI: <https://doi.org/10.63300/tm07032026>



The Need for and Impact of the Internet on the Lives of Youth in the Short Stories of Andanur Sura: A Comprehensive Socio-Literary Study

K. Sengodi^{1*}, Dr. N. Krishnaveni²,

¹Full-time PhD Research Scholar, (Department of Tamil), Government Arts College (Autonomous), Kumbakonam - 612001, Thanjavur, Tamil Nadu, India. (Affiliated to Bharathidasan University, Tiruchirappalli).

²Research Guide, Associate Professor (Department of Tamil), Government Arts College (Autonomous), Kumbakonam - 612001, Thanjavur, Tamil Nadu, India. (Affiliated to Bharathidasan University, Tiruchirappalli).

Email: dr.n.krishnaveni@gmail.com, Mobile: +919443070483

*Correspondence: dr.k.sengodi@gmail.com, Tel: +919047527669

Article Info

Received on 22-Feb-2026, Revised on 25-Feb-2026, Accepted on 26-Feb-2026, Published on 01-Mar-2026

ABSTRACT

In the global technological revolution of the twenty-first century, the internet has become an inseparable part of human existence. It dominates the knowledge-seeking, social interaction, and entertainment aspects of the younger generation in particular. This article comprehensively examines the benefits and drawbacks of the internet on the lives of youth, children, and young women, focusing on Andanur Sura's short story collections: Sevvegap Panthu (Rectangular Ball), Thodarbu Ellaiyku Ulle (Within Range), and Vidarku.

The article expands upon historical contexts, including the origins of the internet, its global growth, the contributions of Charles Kao and George Hockham, and the contributions of Singapore-based Na. Govindasamy to the Tamil internet. Furthermore, the article incorporates statistical data regarding the addiction to online gaming prevalent in contemporary Tamil Nadu, cybercrimes against women, and the provisions of the Online Gaming Regulation Act introduced by the Government of Tamil Nadu. The primary objective of this article is to meticulously explain how literature reflects the challenges of modern technology and the psychological and social changes it triggers in the lives of the youth.

KEYWORDS: Internet, Andanur Sura, Youth Lifestyle, Cyber Crimes, Morphing, Mobile Addiction, Tamil Internet History, Global Village, Online Gaming, Social Media.



Copyright © 2024 by the author(s). Published by Department of Library, Nallamuthu Gounder Mahalingam College, Pollachi. This is an open access article under the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

அண்டனூர் சுராவின் சிறுகதைகளில் இளையோர் வாழ்வில் இணையத்தின் தேவையும் பாதிப்பும்: ஓர் விரிவான சமூக-இலக்கிய ஆய்வு

¹க.செங்கொடி, முழு நேர முனைவர் பட்ட ஆய்வாளர், (தமிழ்த்துறை), அரசினர் கலைக்கல்லூரி (தன்னாட்சி), கும்பகோணம்.612001. தஞ்சாவூர்,தமிழ்நாடு. இந்தியா. (திருச்சி பாரதிதாசன் பல்கலைக் கழகம் இணைவுப் பெற்றது)

²முனைவர் ந.கிருஷ்ணவேணி, நெறியாளர், இணைப்பேராசிரியர் (தமிழ்த்துறை), அரசினர் கலைக்கல்லூரி (தன்னாட்சி), கும்பகோணம். 612001 தஞ்சாவூர் தமிழ்நாடு. இந்தியா (திருச்சி பாரதிதாசன் பல்கலைக் கழகம் இணைவுப் பெற்றது)

1. ஆய்வுச்சுருக்கம் (Abstract)

இருபத்தோராம் நூற்றாண்டின் உலகளாவியத் தொழில்நுட்பப் புரட்சியில் இணையம் என்பது மனித இருப்பின் பிரிக்க முடியாத அங்கமாக மாறியுள்ளது. குறிப்பாக இளைய தலைமுறையினரின் அறிவுத்தேடல், சமூகத் தொடர்பு மற்றும் பொழுதுபோக்கு அம்சங்களில் இணையம் ஆதிக்கம் செலுத்தி வருகிறது. இக்கட்டுரையானது அண்டனூர் சுராவின் சிறுகதைத் தொகுப்புகளான 'செவ்வகப் பந்து', 'தொடர்பு எல்லைக்கு உள்ளே', மற்றும் 'விடற்கு' ஆகிய கதைகளை மையமாகக் கொண்டு, இணையத்தினால் இளைஞர்கள், சிறுவர்கள் மற்றும் இளம் பெண்களின் வாழ்வில் ஏற்படும் நன்மை மற்றும் தீமைகளை விரிவாக ஆராய்கிறது.¹ இணையத்தின் தோற்றம், உலகளாவிய அதன் வளர்ச்சி, சார்லஸ் காவ் மற்றும் ஜார்ஜ் ஹாக்மேன் ஆகியோரின் கண்டுபிடிப்புகள், மற்றும் சிங்கப்பூர் நா. கோவிந்தசாமியின் தமிழ் இணையப் பங்களிப்புகள் ஆகிய வரலாற்றுப் பின்னணிகளுடன் இக்கட்டுரை விரிவுபடுத்தப்பட்டுள்ளது.¹ மேலும், தற்காலத் தமிழ்நாட்டில் நிலவும் இணைய விளையாட்டுகளின் அடிமைத்தனம் மற்றும் பெண்களுக்கு எதிரான சைபர் குற்றங்கள் குறித்த புள்ளிவிவரத் தரவுகளும், தமிழ்நாடு அரசு கொண்டுவந்துள்ள இணைய விளையாட்டுகள் ஒழுங்குமுறைச் சட்டத்தின் கூறுகளும் இக்கட்டுரையில் இணைக்கப்பட்டுள்ளன.⁴ இலக்கியம் எவ்வாறு நவீனத் தொழில்நுட்பத்தின் சவால்களைப் பிரதிபலிக்கிறது என்பதையும், இளையோர் வாழ்வில் இது ஏற்படுத்தும் உளவியல் மற்றும் சமூக மாற்றங்களையும் நுணுக்கமாக விளக்குவதே இக்கட்டுரையின் முதன்மை நோக்கமாகும்.

2. கலைச்சொற்கள் (Keywords)

இணையம் (Internet), அண்டனூர் சுரா (Andanur Sura), இளையோர் வாழ்வியல் (Youth Lifestyle), சைபர் குற்றங்கள் (Cyber Crimes), மார்ஃபிங் (Morphing), அலைபேசி அடிமைத்தனம் (Mobile Addiction), தமிழ் இணைய வரலாறு (Tamil Internet History), உலகளாவிய கிராமம் (Global

Village), இணைய விளையாட்டுகள் (Online Gaming), சமூக ஊடகங்கள் (Social Media).

3. முன்னுரை: குவலயக் கிராமமும் இணையப் புரட்சியும்

உலகையே ஒரு குவலயக் கிராமமாக (Global Village) மாற்றிவிட்ட ஆற்றல் வாய்ந்த தொழில்நுட்பம் இணையம் ஆகும். மார்ஷல் மெக்லூஹன் முன்னறிவித்ததைப் போல, நவீன ஊடகங்கள் தூரங்களை அழித்து, மக்களை ஒரு சிறிய கிராமத்தில் வசிப்பவர்களைப் போல நெருக்கமானவர்களாக மாற்றிவிட்டன.⁷ இன்று இணையத்தில் இல்லாத தகவல்களே இல்லை என்ற நிலையை உலகம் எட்டியுள்ளது. அத்தகைய இணையத்தை இன்றைய இளைஞர்கள் கல்வி மற்றும் முன்னேற்றத்திற்காகப் பயன்படுத்துவது ஒருபுறமிருக்க, அதன் தீய தாக்கங்களால் பல சிக்கல்களை எதிர்கொள்வதும் மறுக்க முடியாத உண்மையாகும்.¹

அண்டனூர் சுரா தனது சிறுகதைகள் வாயிலாக இணையம் மற்றும் திறன்பேசியின் பயன்பாடு இணைய தலைமுறையினரிடையே ஏற்படுத்தும் உளவியல் சிக்கல்களையும், சமூகச் சவால்களையும் நுட்பமாகச் சித்தரித்துள்ளார். குறிப்பாகப் பெண்கள், சிறுவர்கள் மற்றும் இளைஞர்களின் வாழ்வில் இணையம் எவ்வாறு ஒரு தீர்வாகவும் அதே சமயம் ஒரு மாபெரும் பிரச்சனையாகவும் உருவெடுக்கிறது என்பதை அவர் தனது கதைமாந்தர்கள் மூலம் வெளிப்படுத்துகிறார்.¹

4. சிறுகதை இலக்கியமும் அதன் இலக்கணமும்

சிறுகதை என்பது சுருக்கமான கதை கூறும் புனைவு வகை உரைநடை இலக்கியமாகும். இது பெரும்பாலும் ஒரு மையக் கருவினை அல்லது ஒரு குறிப்பிட்ட நிகழ்ச்சியின் அனுபவத்தை விவரிக்கும் இலக்கிய வகையாகக் கருதப்படுகிறது. சிறுகதைக்கான இலக்கணம் என்பது தெளிவான மற்றும் எளிதான உரைநடை அம்சங்களைக் கொண்டிருக்க வேண்டும். இதனைத் தந்தத்தில் நுட்பமாய் செதுக்கப்படும் பொம்மை போன்று இருக்க வேண்டும் என்று அறிஞர்கள் குறிப்பிடுகின்றனர்.¹

4.1 சங்க இலக்கியம் முதல் நவீன இலக்கியம் வரை

தமிழ்ப் புனைவு இலக்கியத்தின் வேர்கள் பழங்காலத்திலேயே ஊன்றப்பட்டுள்ளன. தொல்காப்பியம் சிறுகதை போன்ற புனைவு இலக்கியத்தைத் தொன்றுதொட்டே அடையாளம் காட்டுகிறது.

“பொருள் மரபில்லா பொய்ம் மொழி”¹

என்று தொல்காப்பியம் குறிப்பிடுவது, கற்பனை கலந்து உருவாக்கப்படும் கதைகளைக்

குறிக்கிறது. தற்கால இலக்கியங்களில் அறிவியல் கண்டுபிடிப்புகளும் சமூக யதார்த்தங்களும் இணைந்து புதிய பரிமாணத்தைப் பெற்றுள்ளன. அண்டனூர் சுரா தனது படைப்புகளில் இத்தகைய அறிவியல் கூறுகளைச் சமூகச் சிக்கல்களுடன் இணைத்து வழங்குகிறார்.⁹

5. இணையத்தின் தோற்றமும் தொழில்நுட்ப வளர்ச்சியும்

இணையம் (Internet) என்பது உலகம் முழுவதும் உள்ள கணினிகளை இணைக்கும் ஒரு பரந்த வலைப்பின்னல் ஆகும். இதன் மூலம் மக்கள் எங்கிருந்தும் தகவல்களைப் பகிர்ந்து கொள்ளலாம் மற்றும் தொடர்பு கொள்ளலாம். இணையத்தை ஆங்கிலத்தில் 'World Wide Web' (WWW) என்பர். இதன் சுருக்கமே 'The Web' என அழைக்கப்படுகிறது.¹

5.1 ஃபைபர் ஆப்டிக்ஸ் மற்றும் சார்லஸ் காவ்

இன்றைய இணையப் புரட்சிக்கு அடிப்படையாக அமைந்தது ஃபைபர் ஆப்டிக்ஸ் (Fiber Optics) தொழில்நுட்பம் ஆகும். பிரிட்டானிய நாட்டு அறிஞர்களான சார்லஸ் காவ் (Charles Kao) மற்றும் ஜார்ஜ் ஹாக்மேன் (George Hockham) ஆகியோர் 1966 இல் ஃபைபர் நூலிழையின் உதவியால் தகவல்களை ஒளி பிம்பங்களாக மாற்றி நெடுந்தொலைவு அனுப்ப முடியும் என்று கண்டுபிடித்தனர்.¹

சார்லஸ் காவ், இதற்காக 2009 ஆம் ஆண்டு இயற்பியலுக்கான நோபல் பரிசைப் பெற்றார். இவரது ஆய்வறிக்கை 'Dielectric-fibre surface waveguides for optical frequencies' என்பது 20dB/km என்ற அளவிலான ஒளி இழப்பைக் கொண்டிருந்தால் மட்டுமே தகவல் தொடர்பிற்குப் பயன்படுத்த முடியும் என்று வரையறுத்தது.³

தொழில்நுட்ப வல்லுநர்	ஆண்டு	முக்கியப் பங்களிப்பு
சார்லஸ் காவ் & ஜார்ஜ் ஹாக்மேன்	1966	ஃபைபர் ஆப்டிக்ஸ் கண்டுபிடிப்பு ¹
டீம் பெர்னர்ஸ் லீ	1991	World Wide Web (WWW) உருவாக்கம் ⁷
நாம ஜூன் பைக்	1995	Cyber Town மற்றும் Electronic Superhighway ¹
நா. கோவிந்தசாமி	1995	தமிழில் முதல் இணையதளம் ¹

5.2 உலகளாவிய வலைப்பின்னல் மற்றும் அதன் வளர்ச்சி

1994 இல் WWW என்ற அமைப்பு உலகின் பல்வேறு பகுதிகளை இணைக்கும் கருவியாக உருமாற்றம் பெற்றது. சுவிட்சர்லாந்து நாட்டில் உள்ள 'செர்ன்' (CERN) என்னும் அணு இயற்பியல்

நிறுவனம் உலகு தழுவிய விரிவு வலை முறையைக் கொண்டு வந்தது.¹ அதேபோல, 1995 இல் கொரியாவில் பிறந்து அமெரிக்கக் குடியரிமை பெற்ற நாம ஜூன் பைக் (Nam June Paik) என்பவர் 'Cyber Town' என்ற அமைப்பை நிறுவி பல்லாயிரக்கணக்கான மக்களை இணைத்தார். இவர் "வீடியோ கலையின் தந்தை" என்றும் போற்றப்படுகிறார்.¹

6. தமிழ் இணையத்தின் வரலாறு

தமிழை இணையத்தில் கொண்டு சேர்ப்பதற்கான முயற்சிகளில் சிங்கப்பூர் மற்றும் இலங்கைத் தமிழர்கள் முதலிடத்தில் உள்ளனர். தமிழ் இணையத்தின் தந்தை என்று போற்றப்படுபவர் சிங்கப்பூர் நா. கோவிந்தசாமி (Naa. Govindasamy) ஆவார்.¹

6.1 நா. கோவிந்தசாமியின் பங்களிப்பு

1995 அக்டோபரில் சிங்கப்பூர் அதிபர் திரு. ஓங் டாங் சாங் தொடங்கி வைத்த 'Journey: Words, Home and Nation' என்கிற நான்கு தேசிய மொழிக் கவிதைகளுக்கான இணையதளத்தில்தான் முதன்முதலில் தமிழ் இணையம் பிரவேசம் செய்தது.¹ இக்குழுவில் பணியாற்றிய கோவிந்தசாமியும், சீன வல்லுநர்களான டாக்டர் டான் டின் வீ மற்றும் லியாங் கோக் யாங் ஆகியோரும் முதல் தமிழ்ப் பக்கத்தை வலையேற்றியவர்கள் ஆவர்.¹

கோவிந்தசாமி 'கணியன்' (Kanian) என்ற தமிழ் விசைப்பலகையை உருவாக்கி, விண்டோஸ், மேக் மற்றும் யூனிக்ஸ் போன்ற தளங்களில் தமிழ் மொழியைப் பயன்படுத்த வழிவகை செய்தார்.¹⁶ 1997 ஆம் ஆண்டு சிங்கப்பூரில் நடைபெற்ற முதலாவது தமிழ் இணைய மாநாடு (TamilNet'97) உலகெங்கிலும் உள்ள தமிழ் ஆர்வலர்களை ஒன்றிணைத்தது.¹⁴

7. அண்டனூர் சுராவின சிறுகதைகளில் இணையத்தின் பிரதிபலிப்பு

அண்டனூர் சுரா இன்றைய சமூகத்தின் இளைய தலைமுறையினர் திறன்பேசி மற்றும் இணையம் ஆகியவற்றின் வாயிலாக எதிர்கொள்ளும் சிக்கல்களைத் தனது கதைகள் வாயிலாக மிக விரிவாகப் பேசுகிறார்.

7.1 'செவ்வகப் பந்து': சிறுவர்களிடம் ஏற்படும் தாக்கம்

பழங்காலத்தில் சிறுவர்கள் அனைவரும் ஒன்று கூடி விளையாடி மகிழ்ந்தனர். கூட்டாஞ்சோறு, பல்லாங்குழி, குதிரை தாண்டுதல் என அவர்கள் குழுவாகச் செயல்பட்டனர். ஆனால் இன்றைய சூழலில் சிறுவர்கள் அலைபேசியிலேயே முடங்கிப் போவதை 'செவ்வகப் பந்து' சிறுகதை விமர்சிக்கின்றது.¹

இக்கதையில் வரும் தினேஷ் மற்றும் அபிமன்யு மட்டைப்பந்தாட்டத்தில் (Cricket) ஆர்வம் கொண்டவர்கள். அபிமன்யுவின் தாய் செல்லக்கிளி அவனுக்கு மட்டைப்பந்து விளையாட்டு வசதியுள்ள கைப்பேசியை வாங்கித் தந்தாள். அதுவரை மைதானத்தில் துள்ளித் திரிந்த சிறுவன் கைப்பேசியுடன் வீட்டுக்குள் முடங்கிவிட்டான்.¹

“செல்லக்கிளி கைப்பேசியை மகன் கையில் கொடுத்தவுடன் முதலில் அதற்குள் மட்டைப் பந்து விளையாட்டு இருக்கிறதா.....? என்றுதான் முதலில் பார்த்தான். இருப்பதைக் கண்டதும் அவன் கொண்ட மகிழ்ச்சிக்கு அப்பப்பா.... மட்டைப் பந்து வீரர்கள் முதல் சதம் அடிக்கையில் அடையும் மகிழ்ச்சிதான் அப்போது அவனுக்கு”¹

இந்த வரிகள் நவீனக் காலச் சிறுவர்கள் எத்தகைய மின்னணு அடிமைத்தனத்திற்கு உள்ளாகிறார்கள் என்பதை உணர்த்துகின்றன. இது அவர்களின் உடல் நலத்தையும் மனவளத்தையும் பாதிப்பதோடு, நிஜ உலக உறவுகளைத் துண்டிக்கிறது.¹

7.2 'தொடர்பு எல்லைக்கு உள்ளே': நுகர்வோர் சிக்கல்கள்

வாடிக்கையாளர் சேவை மையங்களின் சுரண்டல் முறைகளை 'தொடர்பு எல்லைக்கு உள்ளே' சிறுகதை விளக்குகிறது. இணையம் மற்றும் அலைபேசி வாயிலாக அடிக்கடி தேவையற்ற ஒலி வடிவச் செய்திகள் மூலம் மக்களின் பணம் எவ்வாறு திருடப்படுகிறது என்பது இக்கதையின் கருவாகும்.¹

“எங்கள் கஸ்டமர் கேர் அதிகாரியிடம் நீங்கள் பேச இரண்டு நிமிடத்திற்கு ஐம்பது பைசா வீதம் பிடித்தம் செய்யப்படும். தொடர்ந்துப் பேச எண் ஒன்றை அழுத்தவும்”¹

என்ற தகவல்கள் மூலம் சாமானிய மக்களின் அலைபேசி இருப்புத் தொகை கவரப்படுவதை அண்டனூர் சுரா சாடியுள்ளார். அலைபேசியில் எதனைத் தொட்டாலும் பணம் பறிக்கப்படும் ஒரு நுகர்வோர் கலாச்சாரம் இன்று உருவாகியுள்ளது.¹

7.3 'விடற்கு': பெண்களுக்கு ஏற்படும் அச்சுறுத்தல்கள்

இணையம் பெண்களுக்குப் பல வழிகளில் உதவியாக இருந்தாலும், அதுவே அவர்களுக்கு ஒரு பாதுகாப்பற்ற இடமாகவும் மாறுகிறது. 'விடற்கு' சிறுகதை மார்ஃபிங் (Morphing) என்னும் தொழில்நுட்பக் குற்றத்தால் ஒரு பெண்ணின் வாழ்வு எவ்வாறு கேள்விக்குறியாக்கப்படுகிறது என்பதை விளக்குகிறது.¹

இக்கதையில் அமலா என்ற பெண்ணின் புகைப்படத்தை அரை நிர்வாணமாகச் சித்தரித்து இணையத்தில் வெளியிடுகின்றனர். இதனால் மனமுடைந்த அவள் தற்கொலைக்கு

முயற்சிக்கிறார். அவளுடைய தந்தை கண்ணையா அவளைக் காப்பாற்றி,

“ஒன்னு நல்லா தெரிஞ்சிக்கோடியம்மா உன்னோட புகைப்படத்த யாரோ ஒருத்தன் திருடி, அதை இணைய வெளியில் பரப்புறதுக்கு வெட்கப்பட்டுத் தலைக்குனிய வேண்டியது அவன் தானே தவிர நீ இல்லடியம்மா”¹

என்று கூறித் தேற்றுகிறார். இது போன்ற தருணங்களில் பெற்றோர்களின் ஆதரவு எவ்வளவு முக்கியம் என்பதையும், சைபர் குற்றவாளிகளை எதிர்கொள்ளும் துணிவு எவ்வளவு அவசியம் என்பதையும் இக்கதை வலியுறுத்துகிறது.¹

8. தமிழக இளைஞர்களிடையே இணைய விளையாட்டுகளின் பாதிப்பு: புள்ளிவிவர ஆய்வு

தற்காலத்தில் தமிழ்நாட்டில் இளைஞர்கள் மற்றும் பள்ளி மாணவர்களிடையே அலைபேசி விளையாட்டுகள் ஏற்படுத்தியுள்ள தாக்கம் குறித்துப் பல்வேறு ஆய்வுகள் மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளன.⁴

8.1 இணைய அடிமைத்தனம் - சென்னை மற்றும் தர்மபுரி ஆய்வு முடிவுகள்

தர்மபுரி மாவட்டத்தில் நடத்தப்பட்ட ஆய்வில் மாணவர்களின் சராசரி வயது 15.19 ஆகும். இதில் 77% ஆண்கள் மற்றும் 23% பெண்கள் பங்கேற்றனர்.⁴

பாதிப்பு வகை	விழுக்காடு (%)
மார்ஃபிங் மற்றும் சைபர் குற்றங்கள்	49% ⁵
தசை மற்றும் எலும்பு வலி	69% ⁴
பார்வைத் திறன் குறைபாடு	71% ⁴
தூக்கமின்மை மற்றும் உளவியல் சிக்கல்கள்	31% ⁴

சென்னையில் நடத்தப்பட்ட ஆய்வில் 300 மாணவர்களில் 76% பேர் இணைய அடிமைத்தனத்தால் (Internet Addiction) பாதிக்கப்பட்டுள்ளனர் என்பது கண்டறியப்பட்டது. இதில் 13% பேர் தீவிரமான அடிமைத்தன நிலைக்குத் தள்ளப்பட்டுள்ளனர்.²¹

8.2 ஆன்லைன் சூதாட்டம் மற்றும் தற்கொலைகள்

ஆன்லைன் ரம்மி மற்றும் போக்கர் போன்ற விளையாட்டுகளால் இளைஞர்கள் நிதி இழப்பைச் சந்திப்பதோடு தற்கொலை முடிவுகளையும் எடுக்கின்றனர். இதனைத் தடுக்கத் தமிழ்நாடு அரசு 2022 ஆம் ஆண்டு 'தமிழ்நாடு இணையச் சூதாட்டத் தடை மற்றும் இணைய விளையாட்டுகள்

ஒழுங்குமுறைச் சட்டம்' கொண்டு வந்துள்ளது.⁶

9. பெண்களுக்கு எதிரான சைபர் குற்றங்கள்: புள்ளிவிவரம் மற்றும் சட்டம்

மின்னணு உலகில் பெண்கள் மென்மையான இலக்குகளாகத் (Soft Targets) தேர்ந்தெடுக்கப்படுகின்றனர். சைபர் ஸ்டாக்கிங் (Cyber Stalking), மார்ஃபிங், மற்றும் ஆபாசமான தகவல்களைப் பரப்புதல் போன்றவை இதில் அடங்கும்.²⁰

சட்டம் மற்றும் பிரிவு	விளக்கம்
IPC Section 509	பெண்களின் கண்ணியத்திற்கு இழுக்கு ஏற்படுத்துதல் ²⁴
IT Act Section 67	ஆபாசமானவற்றை மின்னணு முறையில் வெளியிடுதல் ²⁵
IT Act Section 66E	தனிமனிதத் தனியுரிமை மீறல் ²⁴
POCSO Act 2012	18 வயதுக்குட்பட்ட சிறுமிகளைப் பாதுகாத்தல் ²⁴

இந்தியாவில் 2021 ஆம் ஆண்டில் மட்டும் பெண்களுக்கு எதிரான சைபர் குற்றங்கள் தொடர்பாக சுமார் 11,000 வழக்குகள் பதிவு செய்யப்பட்டுள்ளன. இது 2018 இல் 6,000 ஆக இருந்தது குறிப்பிடத்தக்கது.²⁶

10. அறிவியல் புனைவும் சமூக விழிப்புணர்வும்

அண்டனூர் சுராவின் கதைகளில் அறிவியல் புனைவு (Science Fiction) என்பது எதிர்காலச் சமுதாயத்திற்கு ஓர் எச்சரிக்கையாக அமைகிறது. 'செவ்வகப் பந்து' மற்றும் 'விடற்கு' போன்ற கதைகள் நவீனச் சமூகத்தில் அறிவியல் ஏற்படுத்தவிருக்கும் எதிர்காலத் தாக்கங்களைக் குறித்த விழிப்புணர்வை ஏற்படுத்துகின்றன.⁹

பண்டைய இலக்கியங்களில் கூறப்பட்டுள்ள அறிவியல் செய்திகளான:

"இட்டிகை நெடுஞ்சுவர் விட்டம் வீழ்ந்தன" (அகநானூறு)¹⁰ "கொடுமணம் பட்ட வினை மான் அருங்கலம் பந்தர் பயந்த பலர் புகழ் முத்தம்" (பதிற்றுப்பத்து)¹⁰

என்பனவற்றைத் தொடர்ந்து, இன்றைய காலத்தின் தொழில்நுட்பச் சிக்கல்களை அண்டனூர் சுரா நுணுக்கமாகப் பதிவு செய்கிறார்.¹⁰

11. உலகளாவிய கிராமம் - ஒரு பகுப்பாய்வு

மார்ஷல் மெக்லூஹன் 1960-களில் முன்வைத்த 'Global Village' என்ற கருத்து இன்று உண்மையாகியுள்ளது. மின்சாரத் தொழில்நுட்பம் மனித நரம்பு மண்டலத்தைத் தேசம் கடந்து

விரிவடையச் செய்துள்ளது.⁷ இருப்பினும், இந்தத் தொழில்நுட்பத் தொடர்பு 'கண்ணியமான' உறவுகளைக் காட்டிலும் ஒருவரை ஒருவர் வேவு பார்க்கும் மற்றும் கேலி செய்யும் 'Global Theater' ஆக மாறி வருவதை மெக்லாஹன் எச்சரித்தார்.⁸ அண்டனூர் சுராவின் 'விடற்கு' சிறுகதையில் வரும் அமலாவின் பாதிப்பு இதற்கு ஒரு சிறந்த உதாரணமாகும்.

12. முடிவுரை

இணையம் என்பது இன்றைய இளைய தலைமுறையினரான ஆண்களும், பெண்களும் பயன்படுத்தும் முறையைப் பொருத்து அவர்களுடைய வாழ்வில் முன்னேற்றம் மற்றும் வீழ்ச்சியடைவதைத் தீர்மானிக்கிறது. இணையத்தில் கல்வி மற்றும் பல அரிய தகவல்களைக் கற்றுப் பயனடையும் மக்களும் உள்ளனர். அதே சமயம், தீய வழியில் இணையத்தைப் பயன்படுத்துவதால் சிறுவர்கள் விளையாட்டுகளுக்கு அடிமையாகித் தங்களின் மூளைத் திறனை இழப்பதையும், பெண்கள் மார்ஃபிங் போன்ற குற்றங்களால் பாதிக்கப்படுவதையும் காண முடிகிறது.¹

அண்டனூர் சுராவின் சிறுகதைகள் நவீன இலக்கியம் வாயிலாக இத்தகைய இன்னல்களை உலகிற்கு எடுத்துரைக்கின்றன. இணையம் உலகத்தை உள்ளங்கையில் அடக்கினாலும், அந்த ஆற்றலை ஆக்கப்பூர்வமான சமூக மாற்றத்திற்குப் பயன்படுத்துவதே அறிவுடைமையாகும். பெற்றோர்கள் மற்றும் ஆசிரியர்கள் இளைய தலைமுறையினருக்கு இணையத்தைப் பாதுகாப்பாகக் கையாளுவது குறித்த விழிப்புணர்வை ஏற்படுத்த வேண்டும். அரசும் சைபர் குற்றங்களுக்கு எதிராகக் கடுமையான நடவடிக்கைகளை மேற்கொள்வதன் மூலம் இணையப் பயன்பாட்டைச் சிறந்ததாக மாற்ற முடியும்.¹

13. துணை நூற்பட்டியல் (References in MLA Style)

1. அண்டனூர் சுரா. *தடுக்கை*. வெற்றி மொழி வெளியீட்டகம், திண்டுக்கல், 2021. ¹
2. அண்டனூர் சுரா. *திற*. வெற்றி மொழி வெளியீட்டகம், திண்டுக்கல், 2021. ¹⁰
3. துரையாசன், க. *இணையமும் தமிழும்*. இசை பதிப்பகம், கும்பகோணம், 2009. ¹
4. பழனியப்பன், மு. மற்றும் எஸ். ரவிச்சந்திரன். *இணைய உலகம்*. பாமா பதிப்பகம், சென்னை, 2005. ¹
5. சுந்தரமூர்த்தி, கு. *தொல்காப்பியம் பொருளதிகாரம்*. அண்ணாமலைப் பல்கலைக்கழகம், சிதம்பரம், 2012. ¹

6. Govindasamy, Naa. "Towards a Total Internet Solution for the Tamil Language through Singapore Research." *TamilNet'99 Conference*, Singapore, 1999. ²⁸
7. Kao, Charles K., and G.A. Hockham. "Dielectric-fibre surface waveguides for optical frequencies." *Proceedings of the IEE*, vol. 113, no. 7, 1966. ³
8. McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill, 1964. ²⁷
9. Vijayarani, M., et al. "Silent Screams: A Narrative Review of Cyberbullying Among Indians." *Cureus*, 2024. ²⁴

Works cited

1. அண்டனூர் சுராவின் சிறுகதைகளில் இளையோர் வாழ்வில் இணையத்தின் தேவையும் பாதிப்பும்.docx
2. நா. கோவிந்தசாமி - தமிழ் விக்கிப்பீடியா, accessed on March 10, 2026, https://ta.wikipedia.org/wiki/%E0%AE%A8%E0%AE%BE_%E0%AE%95%E0%AF%8B%E0%AE%B5%E0%AE%BF%E0%AE%A8%E0%AF%8D%E0%AE%A4%E0%AE%9A%E0%AE%BE%E0%AE%AE%E0%AE%BF
3. Sir Charles Kuen Kao. 4 November 1933—23 September 2018 | Biographical Memoirs of Fellows of the Royal Society, accessed on March 10, 2026, <https://royalsocietypublishing.org/rsbm/article/doi/10.1098/rsbm.2020.0006/116090/Sir-Charles-Kuen-Kao-4-November-1933-23-September>
4. The Impact of Mobile Gaming Addiction on Adolescent Sleep Patterns and Physical Health: A Cross-sectional Study | Journal of Neonatal Surgery, accessed on March 10, 2026, <https://jneonatsurg.com/index.php/jns/article/view/6063>
5. Youth in Tamil Nadu Face Increased Cyber Threats Due to Gaming Addiction | Chennai News - Times of India, accessed on March 10, 2026, <https://timesofindia.indiatimes.com/city/chennai/youth-in-tamil-nadu-face-increased-cyber-threats-due-to-gaming-addiction/articleshow/115062399.cms>
6. The Tamil Nadu Prohibition of Online Gambling and Regulation of Online Games Ordinance, 2022 - PRS India, accessed on March 10, 2026, <https://prsindia.org/bills/states/the-tamil-nadu-prohibition-of-online-gambling-and-regulation-of-online-games-ordinance-2022>
7. Marshall McLuhan's Global Village | Definition & Medium - Lesson - Study.com, accessed on March 10, 2026, <https://study.com/academy/lesson/marshall-mcluhan-the-global-village-concept.html>

8. Global village - Wikipedia, accessed on March 10, 2026,
https://en.wikipedia.org/wiki/Global_village
9. (PDF) அண்டனூர் சுராவின் சிறுகதைகளில் காணப்படும் கண்டுபிடிப்புகளில் புதுமைகள்: Innovations in Scientific Discoveries in the Short Stories of Antanoor Suran - ResearchGate, accessed on March 10, 2026,
https://www.researchgate.net/publication/398184009_antanur_curavin_cirukataikalil_kanappatum_kantupitippukalil_putumaikal_Innovations_in_Scientific_Discoveries_in_the_Short_Stories_of_Antanoor_Suran
10. அண்டனூர் சுராவின் சிறுகதையில் அறிவியல் செய்திகள் - Pranav Journals, accessed on March 10, 2026, <https://pranavjournals.com/tamil/wp-content/uploads/18-%E0%AE%85%E0%AE%A3%E0%AF%8D%E0%AE%9F%E0%AE%A9%E0%AF%82%E0%AE%B0%E0%AF%8D-%E0%AE%9A%E0%AF%81%E0%AE%B0%E0%AE%BE%E0%AE%B5%E0%AE%BF%E0%AE%A9%E0%AF%8D-%E0%AE%9A%E0%AE%BF%E0%AE%B1%E0%AF%81%E0%AE%95%E0%AE%A4%E0%AF%88%E0%AE%AF%E0%AE%BF%E0%AE%B2%E0%AF%8D-%E0%AE%85%E0%AE%B1%E0%AE%BF%E0%AE%B5%E0%AE%BF%E0%AE%AF%E0%AE%B2%E0%AF%8D-%E0%AE%9A%E0%AF%86%E0%AE%AF%E0%AF%8D%E0%AE%A4%E0%AE%BF%E0%AE%95%E0%AE%B3%E0%AF%8D.pdf>
11. Nobel Lecture by Charles K. Kao, accessed on March 10, 2026,
https://www.nobelprize.org/uploads/2018/06/kao_lecture.pdf
12. Charles K. Kao - Wikipedia, accessed on March 10, 2026,
https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_K._Kao
13. Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii | Smithsonian American Art Museum, accessed on March 10, 2026, <https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478>
14. Tamil Internet - Singapore - NLB, accessed on March 10, 2026,
<https://www.nlb.gov.sg/main/article-detail?cmsuuid=9dc852b9-6422-40d8-bae5-397761cf3a99>
15. Nam June Paik, Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii - Khan Academy, accessed on March 10, 2026, <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/paik-electronic-superhighway>
16. Na Govindasamy - Wikipedia, accessed on March 10, 2026,
https://en.wikipedia.org/wiki/Na_Govindasamy
17. Govindasamy Naa - Singapore - NLB, accessed on March 10, 2026,
<https://www.nlb.gov.sg/main/article-detail?cmsuuid=d529d315-34e1-4406-b85f-a2f525479a2d>

18. One Hundred Tamils - Naa Govindasamy - Tamilnation.org, accessed on March 10, 2026, <https://tamilnation.org/hundredtamils/naag>
19. அண்டனூர் சுராவின சிறுகதைகளில் காணப்படும் கண்டுபிடிப்புகளில் புதுமைகள்: Innovations in Scientific Discoveries in the Short Stories of Antanoor Suran | Tamilmanam International Research Journal of Tamil Studies, accessed on March 10, 2026, <https://tamilmanam.in/tirjts/index.php/journal/article/view/70>
20. Cyber Crimes against Women and Prevention - Chanakya National Law University, accessed on March 10, 2026, <https://www.cnlu.ac.in/wp-content/uploads/2025/04/Cyber-Crimes-Against-Women-And-Prevention-by-Samridhi-Goyal.pdf>
21. Prevalence of Technology Addiction in School Students in Urban ..., accessed on March 10, 2026, https://www.texilajournal.com/thumbs/article/6_TJ3220.pdf
22. The Tamil Nadu Prohibition of Online Gambling Act, 2022 - PRS India, accessed on March 10, 2026, https://prsindia.org/files/bills_acts/acts_states/tamil-nadu/2023/Act9of2023TamilNadu.pdf
23. DIGITAL VICTIMIZATION AGAINST WOMEN IN CYBER WORLD - ijrti, accessed on March 10, 2026, <https://www.ijrti.org/papers/IJRTI2503099.pdf>
24. Silent Screams: A Narrative Review of Cyberbullying Among Indian Adolescents - PMC, accessed on March 10, 2026, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11376467/>
25. Cyber Crime against Women in India - INTERNATIONAL JOURNAL OF LAW MANAGEMENT & HUMANITIES, accessed on March 10, 2026, <https://ijlmh.com/wp-content/uploads/Cyber-Crime-against-Women-in-India-Legal-Challenges-and-Solutions.pdf>
26. DIGITAL VICTIMIZATION OF WOMEN IN CYBERSPACE: AN ANALYSIS OF EFFECTIVENESS OF INDIAN CYBER LAWS Ms. Akanksha Pathak1 Mr. Prateek, accessed on March 10, 2026, <https://nluassam.ac.in/docs/Journals/NLUALR/Volume-7/Article%207.pdf>
27. Marshall McLuhan Predicts The Global Village - LivingInternet, accessed on March 10, 2026, https://www.livinginternet.com/i/ii_mcluhan.htm
28. TamilNet'99 Towards a Total Internet Solution for the Tamil Language through Singapore Research - Tamilnation.org, accessed on March 10, 2026, https://tamilnation.org/digital/tic_99/govindasamy

Copyright © 2026 Tamilmanam International Research Journal of Tamil Studies, All rights reserved.