ઑનલાઈન ગેમિંગના વ્યાપ સાથે વધી રહેલા જોખમો...

પગરવ
★ પ્રશસ્ત પંડ્યા

પ્રિતમ એન્ડ પેડ્રો નામની સાઈબર ક્રાઈમ આધારિત થ્રિલર વેબ સિરીઝ આવી છે અને આ સિરીઝમાં જે સૌથી શોકિંગ બાબત દર્શાવવામાં આવી છે તે એ છે કે કેવી રીતે નાના બાળકો કોઈ ઑનલાઇન ગેમ પાછળ પાગલ બની શકે છે. આ સિરીઝમાં જે ઑનલાઇન ગેમથી બાળક આપઘાત કરવા સુધી

પહોંચી શકે છે તેની વાત છે અને તે ગેમ એટલે 'બ્લ્યુ વ્હેલ ચેલેન્જ'. 'પ્રિતમ એન્ડ પેડ્રો' સિરીઝ એ માટે પણ જોવી જોઈએ કે કેવી રીતે ઑનલાઇન ગેમ તમારા ઘરના ઉંબરા સુધી દબાતાં પગલે આવી જાય અને આગળ તમારા બાળકનો જીવ લે ત્યાં સુધી પહોંચી શકે. આવી ગેમોની ઇન્ટરનેટની દુનિયામાં કમી નથી; પરંતુ હાલમાં કેટલીક એવી ગેમોની ચર્ચા થવી જોઈએ. તેમાંની એક કોરિયન 'ઓટોમે ગેમ' તરીકે ઓળખાય છે. આ ઑનલાઇન ગેમને કારણે આ વર્ષની શરૂઆતમાં ઉત્તર પ્રદેશના ગાઝિયાબાદની ત્રણ બહેનોએ આપઘાત કર્યો હતો. આ ત્રણેય બહેનોની ઉંમર 12થી 16 વર્ષની વચ્ચે હતી. ફેબ્રુઆરી મહિનાના પ્રથમ અઠવાડિયામાં બનેલી આ ઘટનામાં ત્રણેય બહેનો રાત્રે 2:15 વાગ્યા સુધી આ ગેમ રમતી હતી. ત્યારબાદ તેમણે નવમા માળેથી મોતનો કૂદકો માર્યો હતો. પાછળથી પોલીસ તપાસમાં તેમની એક ચિઠ્ઠી મળી હતી, જેમાં લખ્યું હતું: 'સોરી પપા...' અને તેની નીચે રડતું ઇમોજી દોરેલું હતું.

'પ્રિતમ એન્ડ પેડ્રો' સિરીઝ એ માટે પણ જોવી જોઈએ કે કેવી રીતે ઑનલાઇન ગેમ તમારા ઘરના ઉંબરા સુધી દબાતાં પગલે આવી જાય અને આગળ તમારા બાળકનો જીવ લે ત્યાં સુધી પહોંચી શકે

આ ઘટના પછી ઑનલાઇન ગેમોનું ચલણ જે રીતે પ્રસરી રહ્યું છે તેના પર લગામ લાગવી જોઈએ તેવી માંગ ઊઠી હતી. પરંતુ હજુ પણ આવી તમામ ગેમો વિવિધ પ્લેટફોર્મ પર ઉપલબ્ધ છે. 2017માં 'બ્લ્યુ વ્હેલ ગેમ' રમતા મુંબઈના 14 વર્ષના એક બાળકે આપઘાત કર્યો હતો. 2018માં 'મોમો ચેલેન્જ' નામની ગેમને કારણે પણ અનેક બાળકોએ ચેલેન્જના ભાગરૂપે પોતાની જાતને નુકસાન પહોંચાડ્યું હતું. આ અંગે સરકાર દ્વારા અનેક જાગૃતિ અભિયાનો ચલાવવામાં આવ્યાં છે, છતાં ઑનલાઇન ગેમિંગનો વ્યાપ ખૂબ આગળ વધી ચૂક્યો છે. 2017માં 'બ્લ્યુ વ્હેલ ગેમ'ને લઈને ભારે હોબાળો મચ્યો હતો, કારણ કે અનેક વાલીઓએ તેની ફરિયાદો કરી હતી. ત્યારબાદ આ મુદ્દો સંસદમાં પણ ઉઠાવવામાં આવ્યો હતો. તે સંબંધે 'મિનિસ્ટ્રી ઑફ ઇલેક્ટ્રોનિક્સ એન્ડ ઇન્ફોર્મેશન ટેક્નોલોજી' દ્વારા આપવામાં આવેલો જવાબ આજે પણ ઑનલાઇન ઉપલબ્ધ છે. તેમાં મંત્રાલયે જણાવ્યું છે કે, 'એવા અનેક અહેવાલો છે કે બ્લ્યુ વ્હેલ ચેલેન્જ ગેમને કારણે આપઘાત કે આપઘાતના પ્રયાસો થઈ રહ્યા છે. આ સંબંધે ગૃહ મંત્રાલયે એક સમિતિની રચના કરી હતી. સમિતિએ તપાસ કર્યા બાદ એવું સ્થાપિત થયું કે બ્લ્યુ વ્હેલ ચેલેન્જ ગેમ સીધી રીતે આવી ઘટનાઓ માટે જવાબદાર હોવાનું સાબિત થયું નથી.'

આ સમિતિ સંસદીય સમિતિ હતી અને તેનો જવાબ જે હોય તે પણ ઇન્ટરનેટ પર જ્યારે 'બ્લ્યુ વ્હેલ ચેલેન્જ' વિશેની માહિતી જોઈએ ત્યારે તેની ઘાતકતા તરત સમજાય છે. 2013માં રશિયામાં આ ગેમ લૉન્ચ થઈ હતી. ત્યારબાદ તે દુનિયાભરમાં રમાવા લાગી. તેના પ્રાથમિક પરિચયમાં જ લખવામાં આવ્યું છે કે તેમાં એક પછી એક એમ કુલ 50 ચેલેન્જ આપવામાં આવે છે અને અંતિમ ચેલેન્જમાં આપઘાત કરવાનું સૂચન કરવામાં આવે છે. એવું માની શકાય કે જે કેસ સંદર્ભે સમિતિ રચાઈ હતી તેમાં કદાચ આ ગેમ સીધી જવાબદાર ન હોવાનું તારણ આવ્યું હોય; પરંતુ આ ગેમ વિશેની પાયાની માહિતી વાંચ્યા પછી તેને સંપૂર્ણ ક્લીન ચીટ આપી શકાય તેમ નથી. આ ગેમ વિશે અગાઉ પણ ઘણું લખાયું છે; પરંતુ હાલમાં તેની ચર્ચા 'પ્રિતમ એન્ડ પેડ્રો' સિરીઝના કારણે ફરી થઈ રહી છે. પ્રથમ વખત રશિયામાં એક કિશોરીએ પોતાની સેલ્ફી પોસ્ટ કરીને આપઘાત કર્યો હતો ત્યારે તે સંબંધિત અનેક અહેવાલો પ્રકાશિત થયા હતા. તે સમયે રશિયાના 'નોવાયા ગેઝેટ' નામના અખબારે એવો દાવો કર્યો હતો કે આ ગેમને કારણે છેલ્લા ચાર વર્ષમાં 130 બાળકોએ આપઘાત કર્યો છે. આ ગેમ સંબંધિત ઘટનાઓ દુનિયાભરમાં નોંધાઈ છે અને અનેક દેશોએ તેના પર પ્રતિબંધ પણ મૂક્યો હતો. આપણા દેશમાં પણ 2017 દરમિયાન તેની ભારે ચર્ચા થઈ હતી. કેન્દ્ર સરકારે ગૂગલ, ફેસબુક અને યાહૂ જેવા પ્લેટફોર્મ પરથી બ્લ્યુ વ્હેલ ચેલેન્જ સંબંધિત તમામ લિંકો દૂર કરવા આદેશ આપ્યા હતા. જોકે સુપ્રીમ કોર્ટમાં સરકારે જણાવ્યું હતું કે આ ગેમ પર પ્રતિબંધ મૂકવો મુશ્કેલ છે, કારણ કે તેની કોઈ અલગ એપ નથી. પરંતુ રશિયાના સોશિયલ નેટવર્ક 'VKontakte'ને બ્લોક કરવામાં આવ્યું હતું, જેના પર આ ગેમની લિંકો મળતી હતી. 2023માં પણ કેન્દ્ર સરકારે સુપ્રીમ કોર્ટમાં જણાવ્યું હતું કે બ્લ્યુ વ્હેલ ચેલેન્જને સંપૂર્ણપણે બ્લોક કરવી શક્ય નથી.

ઑનલાઇન ગેમિંગનો વ્યાપ સતત વધી રહ્યો છે, દુનિયામાં પણ અને આપણા દેશમાં પણ. કોરોના કાળ દરમિયાન તેમાં નોંધપાત્ર વધારો થયો હતો. પરંતુ ગેમિંગની આ દુનિયામાં સરકારનો પૂરતો અંકુશ જોવા મળતો નથી. જેમ કે કેટલીક ચીની ગેમો પર પ્રતિબંધ મૂકવામાં આવ્યો છે. માર્ચ 2019માં 'પબજી મોબાઈલ' ગેમ પર ગુજરાતમાં પ્રતિબંધ મૂકવામાં આવ્યો હતો. હવે એવું સ્થાપિત થઈ ચૂક્યું છે કે આ ગેમની લત લાગી શકે છે અને તેની અસરથી વ્યક્તિ હિંસક પણ બની શકે છે. બીજી તરફ આ ગેમો દ્વારા મોટી કંપનીઓ ભારે નફો કમાઈ રહી છે. 'ફાઈનાન્સિયલ એક્સપ્રેસ'ના એક અહેવાલ મુજબ ભારતમાં ગેમિંગ ઇન્ડસ્ટ્રીનો રેવન્યૂ 12 હજાર કરોડ રૂપિયા સુધી પહોંચી ચૂક્યો છે. ગેમિંગ કલ્ચર જે રીતે વધી રહ્યું છે તેમાં સ્વાભાવિક છે કે સારી ગેમો સાથે અનેક એવી ગેમો પણ આવી છે, જે ખાસ કરીને બાળકોને નુકસાન પહોંચાડી રહી છે. તેનાથી માત્ર માનસિક નુકસાન જ નહીં, પરંતુ આંખો સહિતની અન્ય આરોગ્ય સમસ્યાઓ પણ ઊભી થાય છે. સરકાર પાસે આ અંગેના આંકડા હોવા સ્વાભાવિક છે. જો સરકાર વધુ વિગતવાર અભ્યાસ કરે તો ગેમિંગ ઇન્ડસ્ટ્રી પર સંપૂર્ણ પ્રતિબંધ ભલે ન મૂકી શકે, પરંતુ તેને અતિશય પ્રોત્સાહન પણ ન આપે. પરંતુ વક્રતા એ છે કે ખુદ વડા પ્રધાન નરેન્દ્ર મોદીએ ભારતીય સંસ્કૃતિ આધારિત ગેમો વિકસાવવાની અપીલ કરી હતી. આમ સરકારે ગેમિંગ ઇન્ડસ્ટ્રીને પ્રોત્સાહન આપ્યું છે.

સરકાર પ્રોત્સાહન આપી રહી છે તેનું એક કારણ દુનિયાભરમાં ગેમિંગનું વધી રહેલું ચલણ અને તેમાં રહેલી આર્થિક સંભાવનાઓ છે. ગેમિંગ ઇન્ડસ્ટ્રીના વૈશ્વિક આંકડાઓ પર નજર કરીએ તો ટોચના દસ દેશોમાં ભારતનો સમાવેશ થતો નથી. એક રીતે જોઈએ તો આ સારી બાબત ગણાય; પરંતુ વ્યાપારિક દૃષ્ટિએ સરકાર અને ગેમ બનાવતી કંપનીઓ એ રીતે વિચારે છે કે આપણે હજુ ઘણાં પાછળ છીએ. હાલમાં ગેમિંગ રેવન્યૂમાં ચીન પ્રથમ સ્થાને છે. ત્યારબાદ અમેરિકા અને જાપાન આવે છે. દક્ષિણ કોરિયા તથા યુરોપના કેટલાક દેશો પણ ટોચના દેશોમાં છે. સ્વાભાવિક છે કે જ્યાં ગેમિંગનું બજાર મોટું હોય ત્યાં તેના જોખમો પણ વધારે હોય. આ જોખમો અંગે અનેક સરકારોએ અભ્યાસ કર્યો છે અને 'યુનિસેફ' જેવી વૈશ્વિક સંસ્થા પણ આ અંગે જાગૃતિ લાવવાનું કાર્ય કરી રહી છે. 'યુનિસેફ'નો 2025નો આ વિષય પરનો અહેવાલ ખાસ વાંચવા જેવો છે. તેમાં જણાવ્યા મુજબ મેક્સિકોમાં ડ્રગ કાર્ટેલમાં કિશોરોને સામેલ કરવા માટે ઑનલાઇન ગેમોનો ઉપયોગ કરવામાં આવે છે. હવે આર્ટિફિશિયલ ઇન્ટેલિજન્સના આગમન પછી નવી નવી ગેમો બનાવવી પણ પ્રમાણમાં સરળ બની ગઈ છે. ભૂતકાળમાં 'ISIS' જેવા આતંકવાદી જૂથોએ પણ મોબાઈલ ગેમો વિકસાવી હતી.

ઑનલાઇન ગેમિંગના જોખમો કેટલાંક પ્રત્યક્ષ છે તો કેટલાંક પરોક્ષ છે. ઘણાં એવા છે કે જેના પરિણામો વર્ષો પછી સામે આવે છે. ઑનલાઇન ગેમિંગની તરફેણમાં બાળકોના મનોરંજનનો મુદ્દો આગળ ધપાવવામાં આવે છે; પરંતુ હવે આ માત્ર મનોરંજન રહ્યું નથી, તે વ્યસનના સ્તર સુધી પહોંચી ગયું છે.