

ಕಾನೂನಿನ ಬಲೆಗೆ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಗೇಮಿಂಗ್

■ ಸತೀಶ್ ವೆಂಕಟಸುಬ್ಬು



ಆನ್‌ಲೈನ್ ಗೇಮಿಂಗ್ ಇಂದು ಭಾರತದ ಯುವಜನಾಂಗದ ಜೀವನದ ಒಂದು ಪ್ರಮುಖ ಭಾಗವಾಗಿದೆ. ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನ್‌ಗಳು, ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯೊಂದಿಗೆ, ಗೇಮಿಂಗ್ ಕೇವಲ ಮನರಂಜನೆಯ ಒಂದು ಸಾಧನವಾಗಿರದೆ, ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಉದ್ಯಮವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿದೆ. ಒಂದು ಮೂಲದ ಪ್ರಕಾರ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಗೇಮಿಂಗ್ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ 400ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದು, ಇವು ಎರಡು ಲಕ್ಷಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನರ ಉದ್ಯೋಗದ ಮೂಲವಾಗಿವೆ.

ಆದರೆ, ಈ 2200 ಕೋಟಿ ಉದ್ಯಮವು ಭಾರತದ ಬೊಕ್ಕಸಕ್ಕೆ 25,000 ಕೋಟಿ ವರಮಾನದ ಜೊತೆಗೆ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಗೇಮಿಂಗ್ ಚಟ, ಅರ್ಥಿಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಾಜಿಕ/ಪಾರಿವಾರಿಕ ತೊಂದರೆಗಳಂತಹ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಿದೆ. ಹಲವು ಕುಟುಂಬಗಳು ಹಣ ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಬೀದಿಪಾಲಾಗಿವೆ, ಮಾನಸಿಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಆತ್ಮಹತ್ಯೆಯಂತಹ ಘಟನೆಗಳೂ ವರದಿಯಾಗಿವೆ.

ಇದಕ್ಕೆ ಕಡಿವಾಣ ಹಾಕಲು ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯಕರ ಗೇಮಿಂಗ್ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಭಾರತ ಸರ್ಕಾರವು ಈಚೆಗೆ 'ಪ್ರಮೋಷನ್ ಆಂಡ್ ರೆಗ್ಯುಲೇಷನ್ ಆಫ್ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಗೇಮಿಂಗ್ ಕಾಯ್ದೆ, 2025' ಪರಿಚಯಿಸಿದ್ದು, ಈ ಕಾಯ್ದೆಗೆ ಲೋಕಾರ್ಪಣೆ ಹಾಗೂ ರಾಜ್ಯಸಭೆಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಅನುಮೋದನೆ ಸಿಕ್ಕಿದೆ. ಆಗಸ್ಟ್ 22ರಂದು ರಾಷ್ಟ್ರಪತಿ ಅವರೂ ಸಹಿ ಹಾಕಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಕಾಯ್ದೆಯು ಆನ್‌ಲೈನ್ ಗೇಮಿಂಗ್ ಉದ್ಯಮವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಜೊತೆಗೆ, ಇ-ಕ್ರೀಡೆಗಳು (E-sports) ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಅಟಗಲನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಗುರಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಈ ಕಾಯ್ದೆಯ ಉದ್ದೇಶಗಳು, ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳು, ಗೇಮಿಂಗ್ ಉದ್ಯಮ ಮತ್ತು ಅಟಗಾರರ ಮೇಲಿನ ಪರಿಣಾಮ ಹಾಗೂ ಅದರ ಒಳಿತುಕೆಡುಕುಗಳನ್ನು ಈ ಲೇಖನವು ನಮಗೆ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಡಲಿದೆ.

Promotion and Regulation of
Online Gaming Act, 2025



सत्यमेव जयते
Parliament of India

