>

Title: Need to appoint a Committee to study harmful impact of online games on children.

श्रीमती दर्शना जरदोश (सूरत): महोदय, सरकार को बताने के लिए आपके माध्यम से ही मुझे यह सौभाग्य प्राप्त होता है। सूरत जैसे बड़े शहर से मैं यहां चुनकर आयी हूं। कनेक्टिविटी रेल और एयरपोर्ट के अलावा तो मुझे कुछ चाहिए नहीं, लेकिन आज जो राइट टू एजुकेशन बिल पास हुआ, तो मैं आज एक नेशनल इश्यू के ऊपर बात करना चाहूंगी। कई लोग इसे समस्या मानते भी न होकर उसके दूरगामी एवं समग्र देश के भविष्य के संदर्भ में उसके परिणाम हो सकते हैं। आज तकनीक का विकास इस कदर हो रहा है, जिसके आधार पर यह तय होता है कि आज दुनिया में कौन सा देश कितना आगे है।

19.00 hrs

वैसे तो मैं आई.टी. कमेटी की सदस्य हूँ। नेशनल सोशल नैटवर्किंग साइट्स पर कई ऐसे मुद्दे हैं जिन पर सरकार को सोचना चाहिए। इस समस्या के दूरगामी परिणामों पर तो हम बात नहीं कर रहे हैं, लेकिन आज हमारे बच्चे भी इंटरनैट के आदी हो चुके हैं। उस संख्या को ध्यान में रखते हुए गेमिंग सैक्टर एक बड़ी इंडस्ट्री बन गया है। एक एजेन्सी के अंदाज़े के मुताबिक भारतीय गेमिंग इंडस्ट्री जो 2006 में 4.80 करोड़ डॉलर की थी, आज 2010 तक 42.40 करोड़ डॉलर की हो गई है। शायद आगामी दिनों में यह 20 प्रतिशत से भी ज्यादा प्रतिशत के हिसाब से विकसित होगी। 2015 तक मोबाइल गेमिंग उद्योग 25 से 30 प्रतिशत के हिसाब से विकसित होने की संभावना विशेषज्ञों द्वारा जताई जाती है। इसके फायदे हैं लेकिन इससे देश में होने वाले दुष्परिणाम भी चिन्ता का विषय हैं। एक समय था कि हमारे दादा-दादी पोते को रामायण और महाभारत की कथा सुनाया करते थे। प्रगति के साथ बच्चों के हाथ में फैन्टम, मैन्ड्रैक आए और अब कंप्यूटर गेमिंग आते ही सारा चित्र बदल गया है। जो बच्चे एक समय कंप्यूटर पर आर्केड, स्पेस या स्पाइडरमैन की गेम खेलते थे, वे आज विकृत मानसिकता वाली गेम्स का रास्ता लेने लगे हैं। आज तक जो पात्र गेमिंग में बच्चों को अच्छे लगते थे, आज उन्हीं पात्रों के वस्त्रहरण करने वाली गेम्स बाज़ार में आ गई हैं। आज '*हेन्ताइ*' के प्रकार की गेम्स से बाज़ार भरे पड़े हैं। जैपनीज़ में '*हेन्ताइ*' का मतलब होता है विकृति। यह विकृति गेम्स ज्यादातर ऑनलाइन होने की वजह से हमारे देश का कोई नियंत्रण उनके ऊपर नहीं है और जिन देशों के सर्वर से ये खेली जाती हैं, वहाँ उन्हें कानूनी दर्जा मिला हुआ है। इन गेम्स से जातीयता को बढ़ावा मिलता है, हिंसा की मानसिकता को बढ़ावा मिलता है और हमारे देश के संस्कारों एवं मूल्यों के विपरीत संस्कारों को बढ़ावा देने जैसे कई दुष्परिणाम हैं। दूसरा, बच्चे एक बार गेम्स खेलना शुरू करने के बाद घंटों कंप्यूटर के सामने बिताने लगते हैं। कई घरों में तो माँ-बाप को पता तक नहीं होता कि बच्चे क्या कर रहे हैं। देश में इसके बढ़ते हुए उपयोग को ध्यान में रखते हुए आगामी दिनों में यदि कुछ नहीं किया गया तो इसके दुष्परिणाम अगले पाँच-छः सालों में इस देश को भुगतने पड़ेंगे। मेरी आपके माध्यम से केन्द्र सरकार से विनती है कि इस पर तुंत एक ग्रुप बनाएँ जिसमें देश के सभी क्षेत्रों के विशेषज्ञ हों और इस समस्या से निपटने के लिए एक ठोस रणनीति तैयार की जाए।