୭-୧୩ ସେପ୍ଟେମ୍ବର , ୨୦୨୫

ସକାଳ
THE SAKALA

ରବିବାର ସିନ୍ଦୁରା

- ଆପ୍ ଚାପରେ ମଣିଷ
- ଭାରତରେ ଆପ୍ ଶିଳ୍ପ
- ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ପାଇଁ ସତର୍କତା
- ପିଲାଙ୍କ ପାଇଁ ବିପଜ୍ଜନକ ଆପ୍
- ଗେମ୍ ନେଇଛି ଜୀବନ

ଆପ୍ ଯେତିକି ଭଲ ସେତିକି ମନ୍ଦ

ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ଲିକେଶନ୍ ବା ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ ହେଉଛି ଏକ ସଫ୍ଟୱେର୍ ପ୍ରୋଗ୍ରାମ । ଏହା ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍, ଟ୍ୟାବଲେଟ୍ ବା ସ୍ମାର୍ଟ ଘଣ୍ଟା ଭଳି ଉପକରଣରେ ପରିଚାଳିତ ପାଇଁ ଡିଜାଇନ୍ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ସୋସିଆଲ୍ ନେଟୱାର୍କିଂ, ଶିକ୍ଷା, ମନୋରଞ୍ଜନ, ଖେଳ, ବ୍ୟବସାୟ ଆଦି ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଗୁଗଲ ପ୍ଲେ ଷ୍ଟୋର୍ ଏବଂ ଆପଲ୍ ଆପ୍ ଷ୍ଟୋର୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଏହା ଉପଲବ୍ଧ । କିଛି ଆପ୍ ଦେୟମୁକ୍ତ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ଆଉ କିଛି ଦେୟଯୁକ୍ତ । ଲୋକପ୍ରିୟ ଆପ୍ ମଧ୍ୟରେ ଫେସ୍‌ବୁକ୍, ଇନ୍‌ଷ୍ଟାଗ୍ରାମ, ୟୁଟ୍ୟୁବ୍, ଗୁଗଲ ମ୍ୟାପ୍‌ସ, ଜିମେଲ୍, ଗୁଗଲ ଫାଇଲ୍‌ସ, ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ସ୍ପିଡ୍ ମିଟର, ଟିକ୍ ଟକ୍, ସେୟାର୍ ଇଟ୍, ୟୁସି ବ୍ରାଉଜର୍, ଉଇ ଚାଟ୍, ପବ୍‌ଜି ଆଦି ଅନ୍ୟତମ ।

ବର୍ତ୍ତମାନ ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍‌ର ବ୍ୟବହାର ଆଧୁନିକ ମଣିଷ ଜୀବନରେ ଏକ ଅଂଶ ପାଲଟି ଯାଇଛି । ପିଲାଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବୃଦ୍ଧଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତେ ବିଭିନ୍ନ ଆପ୍ ଉପରେ ନିର୍ଭରଶୀଳ । ପାଠପଢ଼ାଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଛୋଟ ବଡ଼ ବ୍ୟବସାୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସବୁଠି ବହୁଳ ଭାବେ ଆପ୍‌ର ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଛି । ଆପ୍‌ର ସଦୁପଯୋଗ କରିବା ଦ୍ୱାରା ଅନେକ ଲାଭ ରହିଛି । ତେବେ ଏହାର ଦୁରୁପଯୋଗ ସମାଜ ପାଇଁ ଅତ୍ୟନ୍ତ କ୍ଷତିକାରକ । ଛୋଟ ଛୋଟ ପିଲାମାନେ ଅଧିକ ସମୟ ଗେମିଂ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦ୍ୱାରା ସେମାନଙ୍କ ଉପରେ ଶାରୀରିକ ଓ ମାନସିକ ପ୍ରଭାବ ପଡୁଛି । ଅନେକ ସମୟରେ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ତଥ୍ୟ ଚୋରି କରି କମ୍ପାନିମାନେ ବିକ୍ରି କରୁଥିବା ଅଭିଯୋଗ ହୋଇଛି । ସେହିପରି କେତେକ ବଡ଼ ବଡ଼ କମ୍ପାନିର ଆପ୍‌ର ନକଲି ଭର୍ସନ ତିଆରି କରି ୟୁଜର୍ସଙ୍କୁ ଠକେଇ କରୁଥିବା ନଜର ଆସିଛି । କେତେକ ଆପ୍ ମଣିଷର ସାମାଜିକ ଓ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଜୀବନକୁ ଗଭୀର ଭାବେ ପ୍ରଭାବିତ କରୁଛି । ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଦେଶର ସାର୍ବଭୌମତ୍ୱ, ଅଖଣ୍ଡତା, ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବଂ ସାର୍ବଜନୀନ ଶୃଙ୍ଖଳା ପାଇଁ କ୍ଷତିକାରକ ଥିବା ଦର୍ଶାଇ ପ୍ରାୟ ୫୯ ରୁ ଅଧିକ ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍‌କୁ ଭାରତ ସରକାରଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ ନିଷିଦ୍ଧ କରାଯାଇଥିଲା । ଏବେ ପୁଣି ଟିକ୍ ଟକ୍ ଭଳି ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍ ଭାରତକୁ ଫେରିବା ନେଇ ଚର୍ଚ୍ଚା ହେଉଛି । ତେବେ ଏ ନେଇ କୌଣସି ସରକାରୀ ସୂଚନା ନାହିଁ । ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ମଣିଷର ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ଆପ୍‌ର ଆବଶ୍ୟକତା, କ୍ଷତିକାରକ ଆପ୍, ପିଲାମାନଙ୍କ ଉପରେ ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର କୁପ୍ରଭାବ, ନକଲି ଆପ୍ ଠକେଇରୁ ବର୍ତ୍ତିବା ପାଇଁ ସଚେତନତା ଆଦି ବିଭିନ୍ନ ଦିଗକୁ ନେଇ ଏଥର 'ସିନ୍ଦୂରା'ର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଉପସ୍ଥାପନା:

ଆପ୍ : ଯେତିକି ଭଲ, ସେତିକି ମନ୍ଦ

ପ୍ରସ୍ତୁତି 'ସକାଳ' ବ୍ୟୁରୋ

କେମିତି କଟିବ ସପ୍ତାହ

ମେଷ
ରବି, ସୋମବାରରେ ପରିଶ୍ରମ କରି ସଫଳତା ପାଇବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ସହକର୍ମୀଙ୍କ ସହ ବଚସା ହୋଇପାରେ । ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀ ଆଳସ୍ୟତାର ବଶବର୍ତ୍ତୀ ହୋଇପାରନ୍ତି । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ନିଜ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବେ । ଶନିବାରରେ ପରିବାରର ସହାୟତା ପାଇବେ ।

ବୃଷ
ରବି, ସୋମବାରରେ ଅସ୍ଥିରତା ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ନିଜ ଦାୟିତ୍ୱକୁ ସୁଚାରୁ ରୂପରେ ସମାପନ କରିବେ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ଅଯଥା ଖର୍ଚ୍ଚ ଚିନ୍ତାର କାରଣ ପାଲଟି ପାରେ । ଶନିବାରରେ କୌଣସି ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇପାରନ୍ତି ।

ମିଥୁନ
ରବି, ସୋମବାରରେ ବିଭିନ୍ନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସଫଳତା ପାଇବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ମହିଳାଙ୍କ ମନୋବଳ ଦୃଢ଼ ରହିବ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ନକାରାତ୍ମକ ଭାବାନାରୁ ଦୂରେଇ ରୁହନ୍ତୁ । ଶନିବାରରେ ଖାଦ୍ୟ ପାନୀୟରେ ଅଧିକ ଧ୍ୟାନ ରଖନ୍ତୁ । ପରିବାରବର୍ଗଙ୍କ ସହାୟତା ପାଇବେ ।

କର୍କଟ
ରବି, ସୋମବାରରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ସହ ସବୁ କାର୍ଯ୍ୟ ସମାପ୍ତ କରିବେ । କୌଣସି ଶୁଭ ସମାଚାର ପାଇବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ରାଜନୈତିକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଲୋକସମର୍ଥନ ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ବିବାଦୀୟ ପରିସ୍ଥିତିରୁ ଦୂରେଇ ରୁହନ୍ତୁ । ଶନିବାରରେ ଆର୍ଥିକସ୍ଥିତି ସୁଦୃଢ଼ ରହିବ ।

ସିଂହ
ରବି, ସୋମବାରରେ ପରିବାରରେ ଉତ୍ତମ ବୁଝାମଣା ରହିବ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ଆର୍ଥିକସ୍ଥିତି ମଜଭୁତ ରହିବ । ଶତ୍ରୁମାନଙ୍କର କୂଟଚକ୍ରାନ୍ତରେ ପଡ଼ିପାରନ୍ତି । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ମହିଳାମାନେ ଅବହେଳିତ ହେବେ । ଶନିବାରରେ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନେ ଲେଖାପଢ଼ାରେ ଆଗୁଆ ରହିବେ ।

କନ୍ୟା
ରବି, ସୋମବାରରେ ସଂପତ୍ତି କ୍ରୟବିକ୍ରୟ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ଦୀର୍ଘ ଦିନ ପରେ ଜୀବନରେ ସୁଖସମୃଦ୍ଧି ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ବ୍ୟବସାୟିକ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଦୂରଯାତ୍ରା କରିପାରନ୍ତି । ଶନିବାରରେ କର୍ମକ୍ଷେତ୍ରରେ ପଦୋନ୍ନତି ସୁଯୋଗ ରହିଛି ।

ତୁଳା
ରବି, ସୋମବାରରେ ନିଜ ଦକ୍ଷତା ବଳରେ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ସମାଜରେ ମାନସମ୍ମାନ ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ଶତ୍ରୁମାନଙ୍କୁଠାରୁ ଦୂରେଇ ରୁହନ୍ତୁ । ଶନିବାରରେ ବିଭାଗୀୟ ଅଧିକାରୀଙ୍କଠାରୁ ଉଚିତ ପରାମର୍ଶ ପାଇବେ ।

ବିଛା
ରବି, ସୋମବାରରେ ଦାମ୍ପତ୍ୟ ଜୀବନରେ ସୁଖସମୃଦ୍ଧି ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ନିଜ ଲକ୍ଷ୍ୟପୂରଣ ପାଇଁ ଚେଷ୍ଟା ଜାରି ରଖିବେ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନେ ଉଚ୍ଚଶିକ୍ଷା ପାଇଁ ବିଦେଶ ଯାତ୍ରା କରିପାରନ୍ତି । ଶନିବାରରେ ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟରେ ସଫଳତା ହାସଲ କରିବେ ।

ଧନୁ
ରବି, ସୋମବାରରେ ଅଯଥା ଖର୍ଚ୍ଚାନ୍ତରେ ପଡ଼ିପାରନ୍ତି । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ସୁଖ ସନ୍ତୋଷ ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ଭବିଷ୍ୟତ ଯୋଜନା ଫଳପ୍ରଦ ହୋଇପାରେ । ଶନିବାରରେ ସହକର୍ମୀଙ୍କ ସହ ବାଦବିବାଦ ଉପୁଜିପାରେ । ଜୀବନରେ ନୂତନ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖାଦେବ ।

ମକର
ରବି, ସୋମବାରରେ ପ୍ରଶାସନିକ ସ୍ତରରେ ଉଚ୍ଚ ସମ୍ମାନ ପାଇବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ କଠିନ ପରିସ୍ଥିତିର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇପାରନ୍ତି । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ପ୍ରିୟଜନଙ୍କ ସହଯୋଗ ପାଇବେ । ଶନିବାରରେ ବ୍ୟବସାୟରେ ପ୍ରସାର ପାଇଁ ନୂତନ ମାର୍ଗ ପାଇବେ । ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀ କ୍ୟାରିୟର ପାଇଁ ଚିନ୍ତିତ ହୋଇପାରନ୍ତି ।

କୁମ୍ଭ
ରବି, ସୋମବାରରେ ଭବିଷ୍ୟତ ପାଇଁ ବଡ଼ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ଅଟକି ରହିଥିବା ଧନ ଫେରିପାଇବେ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ କର୍ମକ୍ଷେତ୍ରରେ ନିଜର ପ୍ରତିଭାକୁ ବିକଶିତ କରିବେ । ଶନିବାରରେ ଜୀବନରେ ଭିନ୍ନ ମୋଡ଼ ଦେଖାଦେବ ।

ମୀନ
ରବି, ସୋମବାରରେ ଶତ୍ରୁର କୂଟଚକ୍ରାନ୍ତର ଶିକାର ହୋଇପାରନ୍ତି । ମଙ୍ଗଳ, ବୁଧବାରରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କାର୍ଯ୍ୟରେ ବାଧା ଉପୁଜିପାରେ । ଗୁରୁ, ଶୁକ୍ରବାରରେ ପରିଶ୍ରମର ଫଳପ୍ରାପ୍ତି ହେବ । ଶନିବାରରେ କର୍ମକ୍ଷେତ୍ରରେ ଉନ୍ନତି କରିବେ । ଗୁରୁଜନଙ୍କ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଅବସ୍ଥାକୁ ନେଇ ଚିନ୍ତିତ ରହିବେ ।

ନନ୍ଦିଘୋଷ ନେଟୱର୍କ ପ୍ରାଇଭେଟ୍ ଲିମିଟେଡ୍
ଇଡ୍‌କୋ ପ୍ଲଟ୍ ନଂ: ୯୦ - ୯୧, ଭଗବାନପୁର ଇଣ୍ଡଷ୍ଟ୍ରିଆଲ୍ ଇଷ୍ଟେଟ୍, ଭୁବନେଶ୍ୱର-୭୫୧୦୧୯
ଇ-ମେଲ୍ : feature@thesakala.com

ଆପ୍ ଚାପରେ ମଣିଷ

ଆଜିକାଲି ପକେଟ୍ ଭରିବାକୁ ରୋଜଗାର ଥାଉ ବା ନ ଥାଉ, ପେଟ ଭରିବାକୁ ଖାଦ୍ୟର ଯୋଗାଡ଼ ହେଉ ବା ନହେଉ, ଭବିଷ୍ୟତ ଗଢ଼ିବାକୁ ଶିକ୍ଷା ଓ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ମିଳୁ ବା ନ ମିଳୁ, ହେଲେ ହାତରେ ଖଣ୍ଡେ ସ୍ମାର୍ଟ ମୋବାଇଲ୍ ନିଶ୍ଚୟ ଥିବ । ଭାରତ ଆଜି ବିଶ୍ୱର ଦ୍ରୁତ ଅଭିବୃଦ୍ଧିଶୀଳ ଡିଜିଟାଲ୍ ରାଷ୍ଟ୍ର ମଧ୍ୟରୁ ଅନ୍ୟତମ । ସୁଲଭ ମୂଲ୍ୟର ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍, ଶସ୍ତା ଡାଟା ଶୁଳ୍କ ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ୍ ଇଣ୍ଡିଆ ଭଳି ପଦକ୍ଷେପ ଜରିଆରେ ଆଜି ସାରା ସଂସାର ହାତ ମୁଠାରେ । ଭାରତରେ ୭୫୦ ନିୟୁତରୁ ଅଧିକ ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ ବ୍ୟବହାରକାରୀ ଏବଂ ପାଖାପାଖି ୮୫୦ ନିୟୁତ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗ୍ରାହକ ଅଛନ୍ତି । ଏହି ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଅଧିକାଂଶ ହେଲେ ପିଲାମାନେ ଓ ଦେଶର ଯୁବପିଢ଼ି, ଯେଉଁମାନେ ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ଲିକେସନ୍ ବା ଆପ୍ ବ୍ୟବହାର ଯୋଗୁଁ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତି । ଏହି 'ଆପ୍ ସଂସ୍କୃତି' ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ଗଭୀର ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିଛି । ପନିପରିବା ବିକ୍ରେତାଙ୍କୁ ଦେୟ ଦେବାଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ, ଅନଲାଇନ୍ ଶିକ୍ଷା, ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ପରାମର୍ଶ, ଖାଦ୍ୟ ମଗାଇବା ଭଳି, ଅଧିକାଂଶ ଦୈନନ୍ଦିନ ଛୋଟବଡ଼ କାରବାର ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ଲିକେସନ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଚାଲୁଛି । ଏହା ସମାଜକୁ ସଶକ୍ତ କରିବା ସହିତ ନିଶା, ମାନସିକ ଅସୁସ୍ଥତା, ସାଇବର ଅପରାଧ ଏବଂ ପାରିବାରିକ ବନ୍ଧନର କ୍ଷୟ ଭଳି ନୂତନ ଦୁର୍ବଳତା ପ୍ରତି ମଧ୍ୟ ଭୟାବହ ପରିସ୍ଥିତି ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରୁଛି । ସବୁ ଆପ୍ ଯେ, ଭୟଙ୍କର ତାହା ନୁହେଁ, ହେଲେ ଆମେ ସେଇ ସବୁ ଆପ୍‌ର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ, ତାହାର ବ୍ୟବହାର ଓ ଆପ୍ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଜ୍ଞାନ ରଖିବା ମଧ୍ୟ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରି ।

ଡକ୍ଟର ଅନ୍ତର୍ଜିତା ନାୟକ

ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ଆପ୍‌ର ଆବଶ୍ୟକତା

ଥରେ ବଜାରରେ ବୁଲୁଥିବା ବେଳେ ଏକ ମଜାଦାର କଥା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଲା । ଛୋଟ ପିଲାଟିଏ ଏକ ବଡ଼ ଖେଳନା ଉଡ଼ାଜାହାଜ କିଣିଦେବାକୁ ତା ବାପାଙ୍କ ପାଖରେ ଅଳି କରୁଥାଏ । ଉଡ଼ାଜାହାଜର ଦାମ ବହୁତ ହୋଇଥିବାରୁ, ବାପା ପୁଅକୁ କହିଲେ ଯେ ସେ ପଇସା ଆଣିବାକୁ ଭୁଲି ଯାଇଛନ୍ତି । ହେଲେ ପିଲାଟି କାନ୍ଦି କାନ୍ଦି କହିଲା, "ପଇସା ନ ଥାଉ, ତୁମ ପାଖରେ ଫୋନ୍ ଅଛି ନା! ଫୋନ୍-ପେ କରିଦିଅ!" ଏବେ କୁହନ୍ତୁ, ଏହାର ଉତ୍ତର ଆପଣ କ'ଣ ଦେବେ? ଆଜିକାଲି ପିଲାମାନେ ମଧ୍ୟ ଜାଣିଗଲେଣି ଫୋନ୍-ପେ କ'ଣ । ହେଲେ ଫୋନ୍-ପେ ଲାଗି ପଇସା କେଉଁଠୁ ଆସୁଛି, ତାହା କିନ୍ତୁ ଜଣା ନାହିଁ । ଆପଣମାନେ କେବେ ଅନୁଭବ କରିଛନ୍ତି, ଏଇ ଫୋନ୍-ପେ ଭଳି ଆପ୍ ଆସିବା ଦିନଠାରୁ ଖର୍ଚ୍ଚ ଟିକିଏ ବଢ଼ିଯାଇଛି ବୋଲି? ୧୦ ଟଙ୍କା, ୫୦ ଟଙ୍କା ହେଉ ନା କାହିଁକି, ପଇସା ଦେବା ଯେତେବେଳେ ଏତେ ସହଜ ହୋଇଯାଉଛି, ସେତେବେଳେ ଆମର ଖର୍ଚ୍ଚ କରିବାର ଅଭ୍ୟାସ ଟିକିଏ ଅନିୟନ୍ତ୍ରିତ ମଧ୍ୟ ହୋଇଯାଉଛି । ନ୍ୟାସନାଲ୍ ପେମେଣ୍ଟ କର୍ପୋରେସନ୍ ଅଫ୍ ଇଣ୍ଡିଆ ଅନୁଯାୟୀ, ୟୁପିଆଇ-ଆଧାରିତ ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ (ଫୋନ୍-ପେ, ଗୁଗଲ୍ ପେ, ପେଟିଏମ୍, ଭୀମ ଆପ୍) ଜୁଲାଇ ୨୦୨୫ ରେ ୨୫.୧ଲକ୍ଷ କୋଟି ଟଙ୍କା ମୂଲ୍ୟର ୧୯.୪୭ ବିଲିୟନ କାରବାର ପ୍ରକ୍ରିୟାକରଣ କରିଛି, ଯାହା ଦର୍ଶାଉଛି ଯେ, ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ଲିକେସନ୍ ଦୈନନ୍ଦିନ ଅର୍ଥନୈତିକ ଜୀବନରେ କେତେ ଗଭୀର ଭାବରେ ପ୍ରବେଶ କରିସାରିଛି । ସବୁ ଛୋଟ ବଡ଼ ଦେୟ ଲାଗି ଆମେ ଏଇସବୁ ଆପ୍ ଉପରେ ଅତି ନିର୍ଭରଶୀଳ ହୋଇଚାଲିଛନ୍ତି, ଯାହାଫଳରେ ଆୟ ଓ ବ୍ୟୟ ଉପରେ ନଜର ରଖିବା, ହିସାବ ରଖିବା ବା ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ରଖିବା ବେଳେବେଳେ କଷ୍ଟକର ହୋଇଯାଉଛି । କିନ୍ତୁ ଯେତେ ଯାହା ହେଲେ ବି, ଆମେ ଯେତେବେଳେ ନଗଦବିହୀନ କାରବାର ଉପରେ ଜୋର୍ ଦେଉଛନ୍ତି, ଏଇସବୁ ଦେୟ ପ୍ରଦାନ ଆପ୍ ର ଗୁରୁତ୍ୱ ରହୁଛି ।

ଶିକ୍ଷଣୀୟ ଆପ୍

କରୋନା ସମୟରେ ଭାରତରେ ପ୍ରାୟ ୨୫ କୋଟି ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀ ଅନଲାଇନ୍ କ୍ଲାସ୍ ପାଇଁ ଶିକ୍ଷଣ ଆପ୍ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରୁଥିଲେ। ଏବେ ମଧ୍ୟ ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପରୀକ୍ଷା ପ୍ରସ୍ତୁତି, ଭାଷା ଶିକ୍ଷା ଏବଂ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ପ୍ରଦାନ କରି, ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ଏବଂ ଆଦିବାସୀ ଅଞ୍ଚଳରେ ଥିବା ବ୍ୟବଧାନକୁ ପୂରଣ କରିବା ଜାରି ରଖିଛନ୍ତି। ସେହିଭଳି, ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଆପ୍ ଲକ୍ଷ ଲକ୍ଷ ପରିବାରକୁ, ବିଶେଷକରି ଦୁର୍ବଳ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଭିତ୍ତିଭୂମି ଥିବା ଅର୍ଦ୍ଧ ସହରାଞ୍ଚଳ ଏବଂ ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳରେ, ପରାମର୍ଶ ଏବଂ ଔଷଧ ବିତରଣ କରିପାରିଛି। ଆପ୍-ଆଧାରିତ ଇ-କମର୍ସ, ଆଦିବାସୀ ଏବଂ ଗ୍ରାମୀଣ ଉତ୍ପାଦକମାନଙ୍କୁ ହସ୍ତଶିଳ୍ପ ଏବଂ କୃଷି ସାମଗ୍ରୀ ସିଧାସଳଖ ସହରାଞ୍ଚଳର କ୍ରେତାମାନଙ୍କୁ ବିକ୍ରୟ କରିବାକୁ ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିଛି । ତାହାଛଡ଼ା, ଘରେ ଯାହା ଯେତେବେଳେ ଯେଉଁଠୁ ଖାଇବାକୁ ଚାହିଁଲେ, ଏଇ ସବୁ ଆପ୍ ଜରିଆରେ ଗରମ ଗରମ ଖାଦ୍ୟ ଘରେ ଆସି ପହଞ୍ଚି ଯାଉଛି। ଖାଲି ଘରେ କାହିଁକି, ଏମିତିକି ଚଳନ୍ତା ଟ୍ରେନ, କାର୍ଯ୍ୟସ୍ଥଳୀ, ଯେଉଁଠି ଆବଶ୍ୟକତା ସେଇଠି ଆସି ପହଞ୍ଚି ଯାଇପାରୁଛି। ଘରୁ ବାହାରି କୁଆଡ଼େ ଯିବାକୁ ଚାହିଁଲେ, ଏଇ ଆପ୍ ଜରିଆରେ ଗାଡ଼ି ଆସି ସାମ୍ନାରେ ଲାଗି ଯାଉଛି। ରାସ୍ତା ନ ପାଇଲେ, ଏଇ ଆପ୍ ଜରିଆରେ ରାସ୍ତା ମଧ୍ୟ ଦେଖି ହୋଇପାରୁଛି । ଅନୁଭବ ହେଉଛି ଯେମିତି, ଜୀବନ ଏଇ ଆପ୍ ଉପରେ ନିର୍ଭର!

ବ୍ୟସ୍ତ ବହୁଳ ଜୀବନରୁ କେବେ ଯଦି ଆପଣମାନଙ୍କୁ ଟିକିଏ ସମୟ ମିଳେ, ତେବେ ନିଜ ଆଖପାଖରେ ଥିବା ଖେଳପଡ଼ିଆ ଆଡ଼େ ଟିକିଏ ବୁଲି ଦେଖନ୍ତୁ। ସେଠି ଏବେ ପିଲା ଖେଳୁଥିବାରୁ ଆଉ ମିଳିବେ ନାହିଁ ବରଂ ଗାଈ ଗୋରୁ ଚରୁଥିବାର ଦେଖିବାକୁ ମିଳିବ। କାରଣ ଆଜିକାଲି ପିଲାଙ୍କ ପାଖରେ ଖେଳିବାର ଆଉ ସମୟ ନାହିଁ। ସ୍କୁଲ, ଟ୍ୟୁସନ୍, ପାଠପଢ଼ା ବ୍ୟତୀତ ଯଦି କିଛି ସମୟ ବଞ୍ଚିଲା, ଘରେ ବସି ମୋବାଇଲ୍‌ରେ ଖେଳିବାକୁ ଆଜିକାଲି ପିଲା ପସନ୍ଦ କରୁଛନ୍ତି । ଘଣ୍ଟା ଘଣ୍ଟା ଧରି ପିଲା ଆଜିକାଲି ଗେମିଂ ଆପ୍ ମାଧ୍ୟମରେ କ'ଣ ଯେ ଖେଳୁଛନ୍ତି, ତାହାର ଜ୍ଞାନ, ବଡ଼ମାନଙ୍କୁ ବହୁତ କମ । ଉପଯୋଗିତା ସତ୍ତ୍ୱେ, ସବୁ ଆପ୍, ସବୁ ସମୟରେ, ସବୁ ବର୍ଗଙ୍କ ଲାଗି ଅନୁକୂଳ ହୋଇ ନଥାଏ।

ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକର ଡିଜାଇନ୍ ସର୍ବାଧିକ ମୁଦ୍ରାକରଣ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ଆଧାରିତ। ଏହା ବିଶେଷକରି ଶିଶୁ ଏବଂ ଯୁବକମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଭାବିତ କରୁଛି। ଇଣ୍ଡିଆନ୍ ଏକାଡେମୀ ଅଫ୍ ପେଡିଆଟ୍ରିକ୍ସ, ଦୁଇ ବର୍ଷରୁ କମ୍ ବୟସର ପିଲାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସ୍କ୍ରିନ୍ ଏକ୍ସପୋଜରକୁ ଅନୁମତି ଦିଏ ନାହିଁ। ୨-୫ବର୍ଷ ବୟସ ପାଇଁ କେବଳ ଘଣ୍ଟାଏ ଓ ୧୦ ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଦୈନିକ ସର୍ବାଧିକ ଦୁଇ ଘଣ୍ଟା ପାଇଁ ଅନୁମତି ଦିଏ । ଏହା ସତ୍ତ୍ୱେ, ସହରାଞ୍ଚଳର ପିଲାମାନେ ଦୈନିକ ହାରାହାରି ୨.୨ ରୁ ୩ ଘଣ୍ଟା ବା ତାହାଠାରୁ ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱ ସମୟ ଲାଗି ସ୍କ୍ରିନ୍ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ଥାଆନ୍ତି, ଯାହା ଦୈନିକ ସୀମାଠାରୁ ବହୁତ ଅଧିକ। ଏହାର ପରିଣାମ ସ୍ୱରୂପ, ବାଲ୍ୟାବସ୍ଥାରେ ମେଦବହୁଳତା ବୃଦ୍ଧି, ବାହ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ ହ୍ରାସ, ଅନିୟମିତ ନିଦ୍ରା ଏବଂ ଧ୍ୟାନ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ବ୍ୟାଧି ଦେଖା ଦେଉଛି। ସାରା ଭାରତରେ ଚକ୍ଷୁ ବିଶେଷଜ୍ଞମାନେ ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍‌ର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ବ୍ୟବହାର ହେତୁ କିଶୋରମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ କମ୍ପ୍ୟୁଟର ଭିଜନ୍ ସିଣ୍ଡ୍ରୋମରେ ତୀବ୍ର ବୃଦ୍ଧି ବିଷୟରେ ସୂଚନା ଦେଇଛନ୍ତି।

ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆକର୍ଷଣ

୨୦୨୦ରେ ଭାରତରେ ନିଷେଧ ହେବା ପୂର୍ବରୁ, ପବ୍-ଜି ଭଳି ମୋବାଇଲ୍ ଖେଳର ପ୍ରାୟ ୫୦ ନିୟୁତରୁ ଅଧିକ ସକ୍ରିୟ ମାସିକ ବ୍ୟବହାରକାରୀ ଥିଲେ, ଯାହାଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଅନେକ କିଶୋରାବସ୍ଥାରେ ଥିଲେ ଯେଉଁମାନେ ତାହା ପଛରେ ଘଣ୍ଟା ଘଣ୍ଟା ବିତାଉଥିଲେ । ପବ୍-ଜି ପରେ ପରେ ତା'ର ଉତ୍ତରାଧିକାରୀ ଭାବରେ ଫ୍ରିଫାୟାର, ବିଜିଏମ୍‌ଆଇ, କ୍ଲାସ୍ ଅଫ୍ କ୍ଲାନ୍ସ, ଏବଂ ଲୁଡୋ କିଙ୍ଗ-ଲକ୍ଷ ଲକ୍ଷ ଯୁବକଙ୍କୁ ଆକର୍ଷିତ କରିବା ଜାରି ରଖିଛି। ଇଣ୍ଡିଆନ୍ ସାଇକିଆଟ୍ରିକ୍ ସୋସାଇଟିର ଏକ ରିପୋର୍ଟ ଅନୁଯାୟୀ, ପ୍ରାୟ ୧୩-୧୫% କିଶୋରମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତିର ଲକ୍ଷଣ ଦେଖା ଦେଉଛି, ଯାହା ଖରାପ ପାଠ୍ୟ ପ୍ରଦର୍ଶନଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଆକ୍ରମଣ ବା ହିଂସାକାରୀ ଆଚରଣ ଏବଂ ନିଦ୍ରା ବ୍ୟାଧି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବ୍ୟାପକ। ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକର ଆର୍ଥିକ କୁପ୍ରଭାବ ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତର ଅଟେ । ଅନେକ ରିପୋର୍ଟ ହୋଇଥିବା ମାମଲା ଉପରେ ଆଲୋକପାତ କରିଲେ ଜଣାପଡ଼ିବ ଯେ, କିପରି କିଶୋରମାନେ ୟୁପିଆଇ-ଲିଙ୍କ୍ ହୋଇଥିବା ଆକାଉଣ୍ଟ ମାଧ୍ୟମରେ ଇନ-ଆପ୍ କ୍ରୟରେ ହଜାର ହଜାର ଟଙ୍କା ଖର୍ଚ୍ଚ କରିଦେଉଛନ୍ତି, ଯାହା ପରିବାର ମଧ୍ୟରେ ଆର୍ଥିକ ସଙ୍କଟ ସୃଷ୍ଟି କରୁଛି । ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ପଞ୍ଜାବରେ ଏକ ଦୁଃଖଦ ଘଟଣା ଘଟିଥିଲା, ଯେଉଁଠାରେ ଜଣେ ୧୭ ବର୍ଷ ବୟସ୍କ ତାଙ୍କ ପିତାମାତାଙ୍କ ସଞ୍ଚୟରୁ ୧୬ଲକ୍ଷ ଟଙ୍କା ପବ୍-ଜି ଇନ-ଆପ୍ କାରବାରରେ ଖର୍ଚ୍ଚ କରିଥିଲେ । ସିକ୍ୟୁରିଟି ଆଣ୍ଡ ଏକ୍ସଚେଞ୍ଜ ବୋର୍ଡ ଅଫ୍ ଇଣ୍ଡିଆ (ସେବି,୨୦୨୨) ପ୍ରକାଶ କରିଛି ଯେ ଟ୍ରେଡିଂ ଆପ୍‌ରେ ପ୍ରଥମ ଥର ପାଇଁ ନିବେଶକଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ପ୍ରାୟ ୮୯% ଟଙ୍କା ହରାଇଥିଲେ। ଡ୍ରିମ ୧୧ ଏବଂ ଏମ.ପି.ଏଲ.(ମୋବାଇଲ୍ ପ୍ରିମିୟର ଲିଗ୍) ଭଳି ଫାଣ୍ଟାସି ସ୍ପୋର୍ଟସ୍ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଋଣ, ଝଗଡ଼ା ଏବଂ ଏପରିକି ହତ୍ୟା ଓ ଆତ୍ମହତ୍ୟା ସହିତ ଜଡ଼ିତ, କାରଣ ବ୍ୟବହାରକାରୀମାନେ ପ୍ରାୟତଃ ଯୁବ ଗୋଷ୍ଠୀର, ଯେଉଁମାନଙ୍କୁ ଶୀଘ୍ର ଟଙ୍କା ବା ଧନ ଦରକାର। ଏହି ସବୁ ଆପ୍ କେତେବେଳେ ସେମାନଙ୍କୁ ଜୁଆ ଖେଳ ଆଡ଼କୁ ଆକର୍ଷିତ କରେ, ସେମାନେ ମଧ୍ୟ ଜାଣି ପାରନ୍ତି ନାହିଁ । ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ବେଟିଂ ଏବଂ ଗେମିଂ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ଦୁଃଖଦ ଘଟଣା ଏବେ ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ସାମ୍ନାକୁ ଆସୁଛି। ଅଧିକନ୍ତୁ, ସୋସିଆଲ୍ ମିଡିଆ ଆପ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଭୁଲ ସୂଚନାର ବିସ୍ତାର ଓ ଆପ୍ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସ୍ୱଳ୍ପ ଜ୍ଞାନ ଏହା ଲାଗି ବହୁ ପରିମାଣରେ ଦାୟୀ । ସେଇ ଆପ୍‌ର ଖେଳ କେତେବେଳେ ନିଶା ହୋଇଯାଏ, ତ କେତେବେଳେ ସେଇ ନିଶା ପ୍ରାଣଘାତୀ ହୋଇଯାଏ।

ଅବସାଦ ଓ ଉଦ୍‌ବେଗ ହାର ବୃଦ୍ଧି

ଇନ୍‌ଷ୍ଟାଗ୍ରାମ ବା ସ୍ନାପଚାଟ୍ ଭଳି ଆପ୍ ପିଲାମାନଙ୍କ ସାମାଜିକକରଣରେ ବାଧା ସୃଷ୍ଟି କରୁଛି । ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଯୁବ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କୁ ସାଇବର୍ ଧମକ, ଶରୀର-ପ୍ରତିଛବି ଉଦ୍‌ବେଗ ଏବଂ ଅନେକ ସାମାଜିକ, ଆର୍ଥିକ ଓ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ବିପଦ ଆଡ଼କୁ ଠେଲି ଦିଏ । ୟୁନିସେଫ୍‌ର ୨୦୨୨ ସର୍ବେକ୍ଷଣରୁ ଜଣାପଡ଼ିଛି ଯେ, ତିନି ଜଣ ଭାରତୀୟ ଶିଶୁଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ଅନଲାଇନ୍ ନିର୍ଯାତନାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଛନ୍ତି, ଯାହା ଡିଜିଟାଲ୍ ସୁରକ୍ଷା ବ୍ୟବସ୍ଥାର ଅନୁପସ୍ଥିତିରେ ଯୁବ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ଶିକାର ହେବାର ସମ୍ଭାବନାକୁ ଦର୍ଶାଏ । ଦିଲ୍ଲୀ ଏବଂ ବେଙ୍ଗାଲୁରୁରେ କରାଯାଇଥିବା ଅଧ୍ୟୟନରୁ ଜଣାପଡ଼ିଛି ଯେ, ସୋସିଆଲ୍ ମିଡିଆ ଆପ୍‌ରେ ପ୍ରତିଦିନ ତିନି ଘଣ୍ଟାରୁ ଅଧିକ ସମୟ ବିତାଇଥିବା କିଶୋରମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଅବସାଦ ଏବଂ ଉଦ୍‌ବେଗର ହାର ଅଧିକ । ବିଳମ୍ବିତ ରାତିରେ ସ୍କ୍ରୋଲିଂ ଏବଂ ସାମାଜିକ ଗଣମାଧ୍ୟମରେ ହଜି ଯିବାର ଭୟ (Fear of Missing Out ବା FOMO) ହେତୁ ନିଦ୍ରାହୀନତା ଏକ

ସାଧାରଣ ଚିନ୍ତାର ବିଷୟ ପାଲଟିଛି । ଏହି ଆପ୍ ସଂସ୍କୃତି ନୀରବରେ ଭାରତୀୟ ପରିବାରର ଛବିକୁ ମଧ୍ୟ ବଦଳାଇବାରେ ଲାଗିଛି । ଜାତୀୟ ଅପରାଧ ରେକର୍ଡ ବ୍ୟୁରୋ, ପିଲାମାନଙ୍କ ବିରୋଧରେ ୧,୮୨୩ ସାଇବର ଅପରାଧ ରେକର୍ଡ କରିଛି, ଯାହା ପୂର୍ବ ବର୍ଷ ତୁଳନାରେ ୩୨% ବୃଦ୍ଧି ପାଇଛି । ଏହି ଅପରାଧଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ସାଇବର୍ ଧମକ, ଅନଲାଇନ୍ ଯୌନ ଶୋଷଣ, ବ୍ଲାକମେଲ୍, ଏବଂ ଜାଲିଆତି ଖେଳ କିମ୍ବା ପେମେଣ୍ଟ ଆପ୍ ଟ୍ରାପ୍ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ । ଝିଅମାନେ ବିଶେଷକରି ମେସେଜିଂ ଏବଂ ସୋସିଆଲ୍ ମିଡିଆ ଆପ୍‌ରେ ନିର୍ଯାତନାର ଶିକାର ହେଉଛନ୍ତି । ୨୦୧୯ ମସିହାରେ, ଯେତେବେଳେ ନାବାଳକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅନୁପଯୁକ୍ତ ବିଷୟବସ୍ତୁ ଡାଉନଲୋଡ୍ କରିବା ଓ ନିର୍ଯାତନାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବାର ମାମଲା ସାମ୍ନାକୁ ଆସିଲା, ସେତେବେଳେ ମାନ୍ୟବର ମାଡ୍ରାସ ହାଇକୋର୍ଟ ଏହା ବିରୋଧରେ ହସ୍ତକ୍ଷେପ କରିଥିଲେ, ଯାହା ଡାଉନ୍‌ଲୋଡ୍ ଉପରେ ଅସ୍ଥାୟୀ ନିଷେଧାଦେଶକୁ ପ୍ରବର୍ତ୍ତାଇଥିଲା । ୨୦୨୦ରେ, ଭାରତ ସରକାର ଆଇଟି ଆଇନର ଧାରା ୬୯-କ ଅନୁଯାୟୀ ଟିକ୍-ଟକ୍ ଏବଂ ୫୮ ଟି ଅନ୍ୟ ଆପ୍ ଉପରେ ସ୍ଥାୟୀ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଇଥିଲେ । ଏକ ସର୍ବେକ୍ଷଣ ଅନୁଯାୟୀ, ପ୍ରାୟ ୭୦% ଭାରତୀୟ ପିତାମାତା ସେମାନଙ୍କ ପିଲାମାନଙ୍କର ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବାକୁ ସଂଘର୍ଷ କରନ୍ତି, ଯେଉଁଠି ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ପ୍ରଭାବ, ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନର ଅଭାବ ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କ ପ୍ରତିରୋଧକୁ ପ୍ରମୁଖ କାରଣ ଭାବରେ ଅଭିଭାବକ ମାନେ ଦର୍ଶାଇଥିଲେ । ଶିକ୍ଷାଗତ ବ୍ୟବହାରକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ଏବଂ ଖେଳ କିମ୍ବା ସୋସିଆଲ୍ ମିଡିଆକୁ ସୀମିତ କରିବା ମଧ୍ୟରେ ଫସି ରହିଥିବା ଅନେକ ପିତାମାତା ନିରନ୍ତର ଚାପର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୁଅନ୍ତି । ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ କେବଳ ପିଲାଦିନ ନୁହେଁ ବରଂ ଭାରତୀୟ ପରିବାରଗୁଡ଼ିକର ଗତିଶୀଳତାକୁ ମଧ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରୁଛନ୍ତି । ପାରମ୍ପରିକ ଭାବରେ, ଭାରତୀୟ ଘରଗୁଡ଼ିକରେ, ବିଶେଷକରି ଯୌଥ ପରିବାରରେ, ଏକାଠି ମିଳିତ ଭୋଜନ, ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ଏବଂ ସାମୂହିକ ଅବସରର ସ୍ଥାନ ଥିଲା । ଆଜି ଅନେକ ପରିବାର ଶାରୀରିକ ଭାବରେ ଏକାଠି ବସିଥାନ୍ତି କିନ୍ତୁ ‘ସ୍କ୍ରିନ୍ ସାଇଲୋସ୍’ରେ ପ୍ରଭାବିତ ଥାଆନ୍ତି, ଯେଉଁଠି ପିତାମାତା ମୋବାଇଲ୍‌ରେ ଖବର କିମ୍ବା ଷ୍ଟକ୍-ଟ୍ରେଡିଂ ଆପ୍ ସ୍କ୍ରୋଲିଂ କରୁଥାନ୍ତି, ପିଲାମାନେ ଖେଳରେ ହଜି ଯାଇଥାଆନ୍ତି ଏବଂ ଛୋଟ ପିଲାମାନେ ୟୁଟ୍ୟୁବ୍ କିଡ୍‌ସ କିମ୍ବା କାର୍ଟୁନ୍ ଆପ୍‌ରେ ମଜି ଥାଆନ୍ତି ।

ଜାଲିଆତି ଆପ୍‌କୁ ନେଇ ଚେତାବନୀ

ଆପ୍ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ କ୍ଷତିକୁ ଦୂର କରିବା ପାଇଁ ଭାରତରେ ଅନେକ ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଉଛି । ଭାରତୀୟ ରିଜର୍ଭ ବ୍ୟାଙ୍କ ଏବଂ ଏନ୍‌ପିସିଆଇ, ୟୁପିଆଇ ପ୍ଲାଟଫର୍ମକୁ ଶୋଷଣ କରୁଥିବା ଜାଲିଆତି ଆପ୍ ବିରୋଧରେ ଚେତାବନୀ ଜାରି କରିଛନ୍ତି । ସରକାର ଆର୍ଥିକ କ୍ଷତିର ବିପଦକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବା ପରେ, ଗେମିଂ କ୍ଷେତ୍ରର ଟଙ୍କା ସହିତ ଖେଳାଯାଇଥିବା ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଖେଳକୁ ନିଷିଦ୍ଧ କରିବାକୁ ଭାରତୀୟ ସଂସଦରେ ଆଗତ ଏକ ବିଧେୟକକୁ ମଞ୍ଜୁରି ମିଳିଛି । ଆଇନଗତ, ବୈଷୟିକ ଏବଂ ସଂସ୍ଥାଗତ ସଂସ୍କାର ମାଧ୍ୟମରେ ଦେଶ ଧୀରେ ଧୀରେ, କିନ୍ତୁ ଦୃଢ଼ତାର ସହ ଏକ ଅଧିକ ସୁରକ୍ଷିତ ଆପ୍ ପରିବେଶ ସୃଷ୍ଟି କରୁଛି, ବିଶେଷକରି ଏହାର ଯୁବପିଢ଼ିଙ୍କ ପାଇଁ । ପାରିବାରିକ ସ୍ତରରେ, ବିଶେଷଜ୍ଞମାନେ ‘ଡିଜିଟାଲ୍ ସ୍ୱଚ୍ଛତା’ ସୁପାରିଶ କରନ୍ତି, ଯେପରିକି ଡିଭାଇସ୍-ମୁକ୍ତ ଜୋନ୍ ସେଟ୍ କରିବା । ଡିଜିଟାଲ୍ ଡିଟକ୍ସ ରୁଟିନ୍, ଯେପରିକି ‘ସ୍କ୍ରିନ୍-ମୁକ୍ତ ରବିବାର’ କିମ୍ବା ବିନା ଗ୍ୟାଜେଟ୍ ଛୁଟିଦିନ, ଦୈନିକ ସ୍କ୍ରିନ୍-ଟାଇମ୍ ବଜେଟ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା, ପିଲାମାନଙ୍କ ଆପ୍ ଡାଉନ୍‌ଲୋଡ୍ ଏବଂ କ୍ରୟ ଉପରେ ନଜର ରଖିବା, କ୍ଷତିକାରକ ବିଷୟବସ୍ତୁକୁ ସୀମିତ କରିବା ପାଇଁ ପିତାମାତାଙ୍କ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ, ବିଦ୍ୟାଳୟ ଏବଂ ଗୋଷ୍ଠୀ ସଂଗଠନଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ଡିଜିଟାଲ୍ ସାକ୍ଷରତା ଅଧିବେଶନ ଆୟୋଜନ କରିବା, ସାଇବର ସୁରକ୍ଷା, ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଠକେଇ ଏବଂ ସନ୍ତୁଳିତ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାର ବିଷୟରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷା ଦେବା ଭଳି ପଦକ୍ଷେପ, ଆପ୍ ଜନିତ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ଆଣି ପାରିବ । ତାହାଛଡ଼ା, ପିତାମାତାମାନେ ସାଇବର ଧମକ, ଅନଲାଇନ୍ ନିର୍ଯାତନା ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ୍ ଚାପ ବିଷୟରେ ଖୋଲା ଆଲୋଚନାକୁ ସ୍ୱାଭାବିକ କରିବା ଉଚିତ, ଯେମିତି ପିଲାମାନେ ଭୟ ନ କରି ସମସ୍ୟାକୁ ସୂଚିତ କରାଇବେ । ଏଡ୍-ଟେକ୍ ଆପ୍ ବା ଶିକ୍ଷା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଆପ୍, ପାରମ୍ପରିକ ଶିକ୍ଷାଦାନର ପରିପୂରକ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ, ନା କି ଏହାର ସ୍ଥାନ ନେବା ଉଚିତ । ସ୍କ୍ରିନ୍ ସମୟ ବା ମୋବାଇଲ୍ ନିର୍ଭରତାକୁ ହ୍ରାସ କରିବା ପାଇଁ ବିଦ୍ୟାଳୟ ଗୁଡ଼ିକ ଅଫଲାଇନ୍ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ, ଗୋଷ୍ଠୀ ପ୍ରକଳ୍ପ ଏବଂ ବାହ୍ୟ ଶିକ୍ଷା ସହିତ ଏକ ମିଶ୍ରିତ ଢାଞ୍ଚା ଗ୍ରହଣ କରିବା ଉଚିତ । ଆପ୍ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଚାପ କିମ୍ବା ଆସକ୍ତି, ଅନ୍ୟ କୌଣସି ବ୍ୟାବହାରିକ ସମସ୍ୟା ସହିତ ସମାନ, ଯାହାକୁ ଅଣଦେଖା କରିଲେ ସମସ୍ୟା ଆହୁରି ଗୁରୁତର ହୋଇପାରେ । ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ସ୍କ୍ରିନ୍ ସମୟ ଏବଂ ଚାପ ପରିଚାଳନା ଉପରେ ନିୟମିତ କର୍ମଶାଳା ଆୟୋଜନ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ । ଆପ୍ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସମସ୍ୟାର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପ୍ରତିକାର ଯେପରିକି, ସୋସିଆଲ୍ ମିଡିଆ ଏବଂ ଗେମିଂ ଆପ୍ ପାଇଁ ଦୃଢ଼ ବୟସ ଯାଞ୍ଚକୁ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିବା, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଟାର୍ଗେଟ କରୁଥିବା ଆକ୍ରମଣାତ୍ମକ ଇନ-ଆପ୍ ବିଜ୍ଞାପନକୁ ରୋକିବା ପାଇଁ ନିୟମାବଳୀ ଜାରି କରିବା, ନିୟମ ଉଲ୍ଲଂଘନ ପାଇଁ ଜୋରିମାନା, ସାଇବର-ଧମକ, ଗେମିଂ ନିଶା ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ୍ ଠକେଇ ପାଇଁ ସମାଧାନ ଏବଂ ପରାମର୍ଶ ପ୍ରଦାନ କରିବା ହେଲ୍ପଲାଇନ୍ ବିସ୍ତାର କରିବା, ଅତ୍ୟନ୍ତ ସହାୟକ ହୋଇପାରିବ । ଏଭଳି ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ବିନା, ସୁସ୍ଥ ଓ ସ୍ୱଚ୍ଛ ଡିଜିଟାଲ୍ ଇଣ୍ଡିଆର ସମ୍ଭବପର ହୋଇପାରିବ ନାହିଁ । ତେଣୁ ଆପ୍ ସଂସ୍କୃତିର ଭବିଷ୍ୟତ କେବଳ ନବସୃଜନ ଉପରେ ନୁହେଁ ବରଂ ଦାୟିତ୍ୱ, ନମନୀୟତା ଏବଂ ମାନବ କଲ୍ୟାଣ ଉପରେ ମଧ୍ୟ ନିର୍ମାଣ କରାଯିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

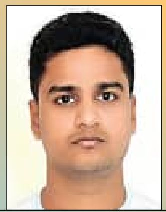
ସନ୍ତୁଳନ ରକ୍ଷା କରିବା ଆବଶ୍ୟକ

ଶିଶୁ, ପରିବାର ଏବଂ ସମାଜ ଉପରେ ଆପ୍‌ର ପ୍ରଭାବକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସକାରାତ୍ମକ କୁହାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ କିମ୍ବା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନକାରାତ୍ମକ ଭାବରେ ଖାରଜ କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ । ଏହା ପରିବର୍ତ୍ତେ, ସନ୍ତୁଳନ ରକ୍ଷା କରିବା ହେଉଛି ସମୟର ଆହ୍ୱାନ । ଅନିଚ୍ଛାକୃତ କ୍ଷତିରୁ ରକ୍ଷା କରିବା ସହିତ ସଶକ୍ତିକରଣ ପାଇଁ ଆପ୍‌ର ଅପାର ଶକ୍ତିର ଲାଭ ଉଠାଇବା ଆବଶ୍ୟକ । ଏକ ସୁସ୍ଥ ଆପ୍ ସଂସ୍କୃତି କେବଳ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଦ୍ୱାରା ସମ୍ଭବ ନୁହେଁ, ବରଂ ଏହା ଶିକ୍ଷା, ସଚେତନତା ଏବଂ ଉନ୍ନତ ଡିଜାଇନ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ସଶକ୍ତିକରଣ ଆବଶ୍ୟକ କରେ । ପାରିବାରିକ କାର୍ଯ୍ୟସୂଚୀ, ବିଦ୍ୟାଳୟ ଭିତ୍ତିକ ଶିକ୍ଷା, ଗୋଷ୍ଠୀ ସଚେତନତା, ନିୟାମକ ସୁରକ୍ଷା ଏବଂ ବୈଷୟିକ-କମ୍ପାନୀ ଉତ୍ତରଦାୟିତ୍ୱକୁ ଏକତ୍ର କରି, ଭାରତ ଏହାର ଆପ୍ ପରିଚାଳିତ ଭବିଷ୍ୟତର ବିପୁଳ ଲାଭକୁ ସଂରକ୍ଷଣ କରିପାରିବ । ସଚେତନ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରର ସଂସ୍କୃତି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ପରିବାର, ବିଦ୍ୟାଳୟ, ନୀତି ନିର୍ଦ୍ଧାରକ ଏବଂ ବୈଷୟିକ କମ୍ପାନୀଗୁଡ଼ିକ ମିଳିତ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ । ■

ଗବେଷିକା, ରାଉରକେଲା, ମୋ: ୬୩୭୦୯୦୫୯୪୭

ଭାରତରେ ଆପ୍ ଶିଳ୍ପ

ଡିଜିଟାଲ୍ ଟେକ୍ନୋଲୋଜିର ଅଗ୍ରଗତି ଏବଂ ମୋବାଇଲ୍ ବ୍ୟବହାରରେ ଉନ୍ନତି ଫଳରେ ଭାରତରେ ଗେମିଂ ଶିଳ୍ପରେ ଦ୍ରୁତ ବୃଦ୍ଧି ଘଟିଛି । ନାନା ପ୍ରକାର ଅନଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଆପ୍ ବଜାରକୁ ଆସୁଛି ଏବଂ ଯୁବପିଢ଼ି ଏଥିରେ ଆକର୍ଷିତ ହୋଇ ଟଙ୍କା ବାଜି ଲଗାଉଛନ୍ତି । ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏହା ଅର୍ଥହାନି ଏବଂ ସାମାଜିକ ଆଶାନ୍ତିର କାରଣ ସାଜୁଛି । ଅତ୍ୟଧିକ ଆସକ୍ତି ଯୋଗୁଁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଖେଳାଳିଙ୍କ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟରେ ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତର ସମସ୍ୟା ଦେଖାଦେଉଛି । ଏସବୁ ବିଷୟକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ସରକାର ନୂଆ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ଆଇନ ଆଣିଛନ୍ତି । ଏହାକୁ ନେଇ ଏବେ ଖୁବ୍ ଆଲୋଚନା ମଧ୍ୟ ହେଉଅଛି । ଭାରତର ଗେମିଂ ବଜାର ଏବଂ ଏହାର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗକୁ ନେଇ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଉପସ୍ଥାପନା ।



ସତ୍ୟବ୍ରତ ପାଣିଗ୍ରାହୀ

ବ୍ୟାନ୍ ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍

ଚୀନ୍-ଭାରତ ସୀମାନ୍ତ ଗଲୱାନ ଘାଟିରେ ଦୁଇ ଦେଶର ସେନା ମଧ୍ୟରେ ତିକ୍ତତା ପରେ ଭାରତ ପକ୍ଷରୁ କଡ଼ା ପଦକ୍ଷେପ ନିଆଯାଇଥିଲା । ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଘଟିଥିବା ସୀମା ବିବାଦ ଜବାବରେ ଭାରତ ଚୀନର ୫୯ ଟି ଆପ୍ ନିଷେଧ କରିଥିଲା । ସେଥିରେ ଟିକ୍ ଟକ୍, ସେୟାର ଇଟ୍, ୟୁସି ବ୍ରାଉଜର, ଉଇ ଚାଟ୍, ପବ୍‌ଜି ଭଳି ଲୋକପ୍ରିୟ ଆପ୍ ମଧ୍ୟ ସାମିଲ ଥିଲା । ଦେଶର ସୁରକ୍ଷା ଏବଂ ଅଖଣ୍ଡତା ପ୍ରତି ଏସବୁ ଆପ୍ଲିକେସନ୍ ବିପଦ ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିବାରୁ, ଏଗୁଡ଼ିକୁ ବ୍ୟାନ୍ କରାଯାଇଥିଲା ।

ଦକ୍ଷତା ବନାମ ବାଜି

ପାରମ୍ପରିକ ଖେଳରେ ଜିତିବା ହାରିବା ମୁଖ୍ୟତଃ ଖେଳାଳିଙ୍କ ଦକ୍ଷତା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ । କିନ୍ତୁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ବାଜି ବା ଜୁଆ ଖେଳରେ ଦକ୍ଷତା ଅପେକ୍ଷା ଭାଗ୍ୟର ବଡ଼ ଭୂମିକା ଥାଏ । ତେଣୁ ବିନା କୌଣସି ଦକ୍ଷତାରେ ଖେଳାଳିମାନେ କେବଳ ଭାଗ୍ୟର ସାହାରା ନେଇ ଲକ୍ଷ ଲକ୍ଷ ଟଙ୍କା ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍‌ରେ ବାଜି ଲଗାନ୍ତି । ଜିତିବା ହାରିବା ଉପରେ ସେମାନଙ୍କ କୌଣସି ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ମଧ୍ୟ ନଥାଏ । ଯାହା ଫଳରେ ଅନେକ ଲୋକ ଟଙ୍କା ହାରି ମାନସିକ ଅବସାଦଗ୍ରସ୍ତ ହୁଅନ୍ତି । ବେଳେବେଳେ ଏହା ଆତ୍ମହତ୍ୟାର କାରଣ ସାଜେ ।

ପୁଣି ଫେରିବ ଟିକ୍ ଟକ୍ !

କିଛି ବର୍ଷ ପୂର୍ବେ ଭାରତରେ ଟିକ ଟକ୍ ମାୟାରେ ପଡ଼ିଥିଲେ ଭାରତୀୟ ଯୁବପିଢ଼ି । ସମସ୍ତଙ୍କ ହାତରେ ମୋବାଇଲ୍ ଏବଂ ଇଣ୍ଟରନେଟ ସୁବିଧା ଥିବା ଯୋଗୁଁ କମେଡି, ନାଚ, ଗୀତର ରିଲ୍‌ସ ଏବଂ କଣ୍ଟେଣ୍ଟ ତିଆରି କରି ଲୋକେ ଏଥିରେ ସେୟାର୍ କରୁଥିଲେ । ତେବେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍ ଟିକ୍ ଟକ୍‌କୁ ନିଷେଧ କରାଯାଇଥିଲା । ଚୀନ୍ ସହ ତିକ୍ତତା ଏବଂ ଜାତୀୟ ସୁରକ୍ଷାକୁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖି ଭାରତ ଏଭଳି ପଦକ୍ଷେପ ନେଇଥିଲା । କିନ୍ତୁ ଏବେ ପୁଣି ଥରେ ଟିକ୍ ଟକ୍ ଆପ୍ ଫେରିବା ନେଇ ସଂକେତ ମିଳୁଛି । ଲିଙ୍କଡଇନ୍ ଆପ୍‌ରେ ଭାରତରେ ଟିକ୍ ଟକ୍ କମ୍ପାନୀରେ ନିଯୁକ୍ତି ନେଇ ସୂଚନା ମିଳିବା ପରେ ଏଭଳି ସମ୍ଭାବନା ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି । ଅପରପକ୍ଷେ, ଟିକ୍ ଟକ୍ ଆପ୍ ବ୍ୟାନ୍ ରହିଛି ବୋଲି ସରକାରଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ ସ୍ପଷ୍ଟୀକରଣ ଦିଆଯାଇଛି ।

ଗେମିଂ ବିଲ୍ ୨୦୨୫

ନିକଟରେ ସଂସଦରେ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ବିଲ୍ ରେଗୁଲେସନ୍ ୨୦୨୫ ପାରିତ ହୋଇଛି । ସଂସଦର ଉଭୟ ଗୃହରେ ପାରିତ ପରେ ରାଷ୍ଟ୍ରପତିଙ୍କ ମଞ୍ଜୁରି ମିଳିବା ପରେ ଏହା ଆଇନରେ ପରିଣତ ହୋଇଛି । ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ମନି ଗେମ୍ ମାମଲାରେ ଦୋଷୀ ସାବ୍ୟସ୍ତ ହେଲେ ଜେଲ୍ ସାଙ୍ଗକୁ ୨ କୋଟି ଯାଏଁ ଜରିମାନା ପ୍ରାବଧାନ ରହିଛି । ଏହି ବିଲରେ ଇ- ସ୍ପୋର୍ଟସ ଏବଂ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ସୋସିଆଲ୍ ଗେମ୍‌କୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା ସହ ଟଙ୍କା ବାଜି ଲଗାଯାଉଥିବା ଅନ୍‌ଲାଇନ ଗେମଗୁଡ଼ିକକୁ ନିଷେଧ କରାଯାଇଛି । ଦେଶର ମଧ୍ୟବିତ୍ତ ଶ୍ରେଣୀ ଏବଂ ଯୁବଗୋଷ୍ଠୀଙ୍କୁ ଗେମିଂ ନିଶା ଓ ଆର୍ଥିକ ହାନିରୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେବା ହେଉଛି ଏହି ବିଲ୍‌ର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ । ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ପ୍ଲାଟଫର୍ମଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟି ହେଉଥିବା ଆର୍ଥିକ ହାନି, ସାମାଜିକ ଦୁର୍ଦ୍ଦଶାକୁ ରୋକିବା ପାଇଁ ଏହି ବିଲ୍ ଅଣାଯାଇଛି । ଏଥିରେ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଟଙ୍କା ଖେଳ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ବିଜ୍ଞାପନକୁ ନିଷେଧ କରିବା, ବ୍ୟାଙ୍କ ଓ ଆର୍ଥିକ ପ୍ରତିଷ୍ଠାନଗୁଡ଼ିକକୁ ଏପରି କୌଣସି ଖେଳ ପାଇଁ ପାଣ୍ଠି ପ୍ରଦାନ କିମ୍ବା ସ୍ଥାନାନ୍ତର କରିବାରୁ ନିଷେଧ କରିବାର ବ୍ୟବସ୍ଥା ମଧ୍ୟ ଅଛି । ବିଲ୍‌ରେ ସବୁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ବାଜି ଏବଂ ଜୁଆ ଆଧାରିତ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ମଧ୍ୟ ବେଆଇନ ଘୋଷଣା କରାଯାଇଛି । ଏଥିରେ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଫାଣ୍ଟାସି ଖେଳଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ପୋକର୍, ରମ୍ମି, କାର୍ଡ ଗେମ୍ ଏବଂ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଲଟେରୀ ଭଳି ଜୁଆ କାରବାର ମଧ୍ୟ ସାମିଲ ରହିଛି ।

ଜୁଆ ନିଶାରୁ ଆର୍ଥିକ ହାନି ଏବଂ ଘରୋଇ ଅଶାନ୍ତି

ବିଶ୍ୱ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ସଂଗଠନ ଏହାର ଅନ୍ତର୍ଜାତୀୟ ରୋଗ ବର୍ଗୀକରଣରେ ଗେମିଂ ଡିସ୍‌ଅର୍ଡର୍‌କୁ ଏକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ସମସ୍ୟା ଭାବରେ ବର୍ଗୀକୃତ କରିଛି। ଏହାର କ୍ଷତିକାରକ ପ୍ରଭାବ ସ୍ୱରୂପ ନିଜ ଉପରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ହରାଇବା, ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପ୍ରତି ଅବହେଳା କରିବା ଭଳି ଘଟଣା ସାମ୍ନାକୁ ଆସୁଛି। ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଟଙ୍କା ଗେମିଂ ପ୍ଲାଟ୍‌ଫର୍ମଗୁଡ଼ିକ ସାମାଜିକ ସ୍ତରରେ ବ୍ୟାପକ କ୍ଷତି ଘଟାଇଛି। ପରିବାରଗୁଡ଼ିକ ସେମାନଙ୍କର ଆର୍ଥିକ ସଞ୍ଚୟ ହରାଇଛନ୍ତି। ଯୁବକମାନେ ଏହି ନିଶାରେ ପଡ଼ି ଅବାଟରେ ଯାଉଛନ୍ତି। କିଛି ହୃଦୟ ବିଦାରକ ମାମଲାରେ ଏହି ଖେଳଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ଆର୍ଥିକ ଦୁର୍ଦ୍ଦଶା ଆତ୍ମହତ୍ୟାର କାରଣ ମଧ୍ୟ ହୋଇଛି। ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ପ୍ଲାଟଫର୍ମଗୁଡ଼ିକ ମନି ଲଣ୍ଡରିଂ, ଆତଙ୍କବାଦୀ ଫଣ୍ଡିଂ ଏବଂ ପାଣ୍ଠି ସ୍ଥାନାନ୍ତର ପାଇଁ ଚ୍ୟାନେଲ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର ହେଉଅଛି, ଯାହା ଦେଶର ଜାତୀୟ ସୁରକ୍ଷା ପାଇଁ ବିପଦ ସୃଷ୍ଟି କରୁଛି। ଏହାସହ ଏହି ପ୍ଲାଟ୍‌ଫର୍ମଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ଆର୍ଥିକ ଠକେଇ ଏବଂ ଟିକସ୍ ଠକେଇ ଯୋଗୁଁ ଦେଶର ଆର୍ଥିକ ବ୍ୟବସ୍ଥା ପ୍ରଭାବିତ ହେଉଅଛି। କେନ୍ଦ୍ର ସରକାର ଏହି ବିପଦଗୁଡ଼ିକକୁ ଚିହ୍ନଟ କରି ଅନେକ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂକୁ ନିଷିଦ୍ଧ କରିଛନ୍ତି।

ମାରାତ୍ମକ ଗେମିଂ ଆପ୍

ପୂର୍ବରୁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ନିଶା ଯୋଗୁଁ ଅନେକ ଚାଞ୍ଚଲ୍ୟକର ଘଟଣା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଛି। ଅତ୍ୟଧିକ ଗେମିଂ ଆସକ୍ତି ଯୋଗୁଁ ଅନେକ ଯୁବପିଢ଼ି ଆତ୍ମହତ୍ୟା ମଧ୍ୟ କରିଛନ୍ତି। ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ, ଫାୟାର୍ ଫେରି, ସିନାମନ୍ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ, ଚୋକିଂ ଗେମ୍ ଭଳି ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଖେଳ ମାୟାରେ ପଡ଼ି ଅନେକ କୁନି କୁନି ପିଲାମାନେ ସେମାନଙ୍କ ଜୀବନ ହାରିଛନ୍ତି। ଏସବୁ ଗେମ୍‌ରେ ଖେଳାଳିମାନଙ୍କୁ ଜୀବନକୁ ବିପଦରେ ପକାଇବା ଭଳି କିଛି ଟାସ୍କ ଦିଆଯାଏ। ଆତ୍ମଘାତୀ ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ୍ ଗେମ୍ ଯୋଗୁଁ ସାରା ବିଶ୍ୱରେ ଭୟର ବାତାବରଣ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିଲା । ଅପରପକ୍ଷେ କିଛି ଯୁବକ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଖେଳରେ ଋଣ କରଜ କରି ଟଙ୍କା ବାଜି ଲଗାନ୍ତି। ଏଥିରେ ଅର୍ଥହାନି ହେଲା ପରେ ଘର ଲୋକଙ୍କ ଭୟ ଯୋଗୁଁ ମାନସିକ ଅବସାଦରେ ଆକ୍ରାନ୍ତ ହୁଅନ୍ତି। ଅନେକ ସମୟରେ ଏହା ମାରାତ୍ମକ ସାବ୍ୟସ୍ତ ହୁଏ। ଏହାକୁ ରୋକିବାକୁ ହେଲେ ପରିବାର ଲୋକ ଏବଂ ଯୁବପିଢ଼ିଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସଚେତନତା ସୃଷ୍ଟି କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି।

ଗେମିଂ ଶିଳ୍ପ ଅଭିବୃଦ୍ଧିର କାରଣ

ବିଗତ କିଛି ବର୍ଷ ଧରି ଭାରତରେ ଅନଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଶିଳ୍ପ ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ଅଭିବୃଦ୍ଧି ହେଉଅଛି। ମୋର୍ଡର ଇଣ୍ଟେଲିଜେନ୍ସ ରିପୋର୍ଟ ୨୦୨୩ ଅନୁଯାୟୀ, ଭାରତରେ ଗେମିଂ ବଜାର ୨୦୨୩ ମସିହାରେ ୨.୨ ବିଲିୟନ ଡଲାରରେ ପହଞ୍ଚିଥିଲା ଏବଂ ୨୦୨୮ ସୁଦ୍ଧା ଏହା ୮.୬ ବିଲିୟନ ଡଲାରକୁ ବୃଦ୍ଧି ପାଇବ ବୋଲି ଆଶା କରାଯାଉଛି। ଏହାର କିଛି ପ୍ରମୁଖ କାରଣ ରହିଛି। ଭାରତରେ ମୋବାଇଲ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟାରେ ବୃଦ୍ଧି ଘଟିଛି। ଭାରତ ନେଟ୍, ଜାତୀୟ ବ୍ରଡବ୍ୟାଣ୍ଡ ମିଶନ, ୫ ଜି ଭଳି ପଦକ୍ଷେପ ଗୁଡ଼ିକ ଯୋଗୁଁ ଗ୍ରାମାଞ୍ଚଳ ଏବଂ ସହରାଞ୍ଚଳରେ ହାଇ-ସ୍ପିଡ୍ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ସେବା ଉପଲବ୍ଧ। ଅଗମେଣ୍ଟେଡ୍ ରିଆଲିଟି, ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ରିଆଲିଟି, କ୍ଲାଉଡ୍ ଗେମିଂ ଏବଂ ବ୍ଲକଚେନ୍ ଗେମିଂ ଭଳି ଅତ୍ୟାଧୁନିକ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ଯୋଗୁଁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଶିଳ୍ପରେ ଯଥେଷ୍ଟ ଅଗ୍ରଗତି ଘଟିଛି। କୋଭିଡ୍-୧୯ ଲକ୍‌ଡାଉନ୍ ପରେ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ମନୋରଞ୍ଜନ ଏବଂ ସାମାଜିକ ଭାବବିନିମୟ ପାଇଁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ଏକ ମାଧ୍ୟମ ସାଜିଥିଲା।

ତଥ୍ୟ ଚୋରି ଏବଂ ମନି ଲଣ୍ଡରିଂ

ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଯୋଗୁଁ ତଥ୍ୟ ଚୋରିର ଘଟଣା ସାମ୍ନାକୁ ଆସୁଛି। ଗେମ୍ ଖେଳୁଥିବା ଲୋକଙ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ତଥ୍ୟ ଏବଂ ଆର୍ଥିକ ବିବରଣୀ ଚୋରି ହେଉଛି। ଏଥିପାଇଁ ସାଇବର୍ ଆଟାକ୍‌ର ଶିକାର ହେଉଛନ୍ତି ଅନେକ ଯୁବକ। କେବଳ ୨୦୨୪ ମସିହାରେ ଡାଟା ଉଲ୍ଲଂଘନରେ ୧୧ ନିୟୁତରୁ ଅଧିକ ଗେମିଂ ଆକାଉଣ୍ଟ କ୍ରେଡେନସିଆଲ୍ସ ସାଇବର୍ ଆକ୍ରମଣର ଶିକାର ହୋଇଥିଲା। ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଜୁଆ ଖେଳକୁ ମନି ଲଣ୍ଡରିଂ ପାଇଁ ଏକ ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଛି। ଯେଉଁଠାରେ ଖେଳାଳିମାନେ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଆକାଉଣ୍ଟରେ ପ୍ରଚୁର ପରିମାଣର ନଗଦ ଜମା କରିପାରିବେ ଏବଂ ତା'ପରେ ବୈଧ ଆକାରରେ ଟଙ୍କା ଉଠାଇ ପାରିବେ। ୟୁଏନ୍ ଅଫିସ୍ ଅନ୍ ଡ୍ରଗ୍ସ ଆଣ୍ଡ କ୍ରାଇମ୍ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ଦ୍ୱାରା ୨୦୨୧ ମସିହାରେ ଜାରି କରାଯାଇଥିବା କ୍ରୀଡ଼ା ଦୁର୍ନୀତି ଉପରେ ଗ୍ଲୋବାଲ୍ ରିପୋର୍ଟ ଅନୁଯାୟୀ ବେଆଇନ୍ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ବାଜି ବଜାରର ମୂଲ୍ୟ ପ୍ରାୟ ୩୫୦ ବିଲିୟନ ଆମେରିକୀୟ ଡଲାର ଥିବାବେଳେ ବେଆଇନ୍ ଜୁଆ ବଜାରର ମୂଲ୍ୟ ପ୍ରାୟ ୧.୭ ଟ୍ରିଲିୟନ ଆମେରିକୀୟ ଡଲାର ରହିଛି।

ଗେମିଂ ଆଇନକୁ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ

ଭାରତୀୟ ଗେମିଂ କମ୍ପାନୀ ଏ୨୩ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଟଙ୍କା-ଭିତ୍ତିକ ଖେଳ ଉପରେ ସରକାରଙ୍କ ନିଷେଧକୁ କୋର୍ଟରେ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ କରିଛି। ଏହି ଆଇନଟି ଟାଇଗର ଗ୍ଲୋବାଲ ଏବଂ ପିକ୍ ଏକ୍ସଭି ପାର୍ଟନର୍ସ ଭଳି ଭେଞ୍ଚର କ୍ୟାପିଟାଲ ଫାର୍ମ ଦ୍ୱାରା ସମର୍ଥିତ ଗେମିଂ ଶିଳ୍ପ ପାଇଁ ଏକ ବିପର୍ଯ୍ୟୟ ଆଣିଦେଇଛି। ଆକଳନ ଅନୁଯାୟୀ ଏହା ୨୦୨୯ ସୁଦ୍ଧା ଭାରତରେ ୩.୬ ବିଲିୟନ ଡଲାର ଶିଳ୍ପରେ ପରିଣତ ହେବାକୁ ଯାଉଥିଲା। କର୍ଣ୍ଣାଟକ ହାଇକୋର୍ଟରେ ଏକ କୋର୍ଟ ଫାଇଲିଂରେ ରମି ଏବଂ ପୋକର ଖେଳ ଯୋଗାଉଥିବା ଏ୨୩ କମ୍ପାନୀ କହିଛି ଯେ, ଏହି ଆଇନରେ ଦକ୍ଷତା ଭିତ୍ତିରେ ଖେଳା ଯାଉଥିବା ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍‌ର ବୈଧ ବ୍ୟବସାୟକୁ ଅପରାଧ ଭାବେ ପରିଗଣିତ କରାଯାଉଛି। ଯାହାର ପରିଣାମ ସ୍ୱରୂପ ବିଭିନ୍ନ ଗେମିଂ କମ୍ପାନୀଗୁଡ଼ିକ ରାତାରାତି ବନ୍ଦ ହୋଇଯିବ। ତେଣୁ ଏହି ଆଇନକୁ ଅବୈଧ ଘୋଷଣା କରିବା ପାଇଁ ଅପିଲ୍ କରାଯାଇଛି।

ପ୍ରଭାବିତ ହେବ ନିଯୁକ୍ତି

ଗେମିଂ ଆପ୍ ବ୍ୟାନ୍ କରିବାର ଅନ୍ୟ ଏକ ଦିଗ ମଧ୍ୟ ରହିଛି। ନୂତନ ବିଲ୍ ଆସିବା ପରେ ନିଯୁକ୍ତି ପ୍ରଭାବିତ ହେବାର ଆଶଙ୍କା ରହିଛି। ମୁଖ୍ୟତଃ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଆପ୍ଲିକେଶନ୍‌ଗୁଡ଼ିକରେ ଲକ୍ଷାଧିକ କର୍ମଚାରୀ ନିୟୋଜିତ ହୋଇଥିଲେ। ଗେମିଂ କ୍ଷେତ୍ର ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଏବଂ ପରୋକ୍ଷ ଟିକସରେ ବାର୍ଷିକ ୨୦ ହଜାର କୋଟି ଟଙ୍କା ଯୋଗଦାନ କରେ। ଏହି ଶିଳ୍ପ ୨୫ ହଜାର କୋଟିରୁ ଅଧିକ ବିଦେଶୀ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ନିବେଶକୁ ଆକର୍ଷିତ କରିବା ସହ ଅନେକ କମ୍ପାନୀରେ ନିଯୁକ୍ତି ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିଛି। ବର୍ତ୍ତମାନ କିନ୍ତୁ ଗେମିଂ କମ୍ପାନୀରେ କାମ କରୁଥିବା କର୍ମଚାରୀ ଚାକିରି ହରାଇବେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ପରିବାର ପାଇଁ ଆର୍ଥିକ ସଙ୍କଟ ଦେଖାଦେଇପାରେ। ଯାହା ଫଳରେ ଗେମିଂ ଶିଳ୍ପର ଅନେକ କର୍ମଚାରୀ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଚାକିରି ଖୋଜିବାରେ ଲାଗିଛନ୍ତି।

ଡ୍ରିମ୍ ୧୧ କୁ ଝଟକା

ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଆଇନ ଆସିବା ପରେ ଭାରତର ସବୁଠାରୁ ବଡ଼ ଫ୍ୟାଣ୍ଟାସି ସ୍ପୋର୍ଟସ୍ ପ୍ଲାଟଫର୍ମ ଡ୍ରିମ୍-୧୧କୁ ଏହାର ସମସ୍ତ ଦେୟଯୁକ୍ତ ଖେଳ ବନ୍ଦ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଛି। ଫଳସ୍ୱରୂପ ପୂର୍ବଭଳି ଖେଳାଳିମାନେ ଆଉ ଏଥିରେ ଟଙ୍କା ନିବେଶ କରି ଖେଳିପାରିବେ ନାହିଁ। ଜୁଲାଇ ୨୦୨୩ରେ ତିନି ବର୍ଷ ପାଇଁ ଟିମ୍ ଇଣ୍ଡିଆର ମୁଖ୍ୟ ପ୍ରାୟୋଜକ ଭାବରେ 'ଡ୍ରିମ୍ ୧୧'କୁ ଘୋଷଣା କରାଯାଇଥିଲା। ଭାରତରେ ନୂଆ ଗେମିଂ ବିଲ୍ ପାସ୍ ହେବା ପରେ ଏଥିରେ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇପାରେ। ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମରୁ କୋଟି କୋଟି ଟଙ୍କା ରୋଜଗାର କରୁଥିବା ଏହି କମ୍ପାନି ଉପରେ ଅଙ୍କୁଶ ଲାଗିବା ପରେ କମ୍ପାନିର କୋଟି କୋଟି ଟଙ୍କା କ୍ଷତି ହେବ। ତେଣୁ ଟିମ୍ ଇଣ୍ଡିଆର ଜର୍ସିରୁ ଡ୍ରିମ୍ ୧୧ ହଟିବ ବୋଲି ଚର୍ଚ୍ଚା ହେଉଅଛି। ■

ଗୁଣୁପୁର, ରାୟଗଡ଼ା
ମୋ: ୬୩୭୧୬୮୪୬୯୯

ପୁଣି ହିନ୍ଦ୍-ଚୀନ୍ ଭାଇ ଭାଇ

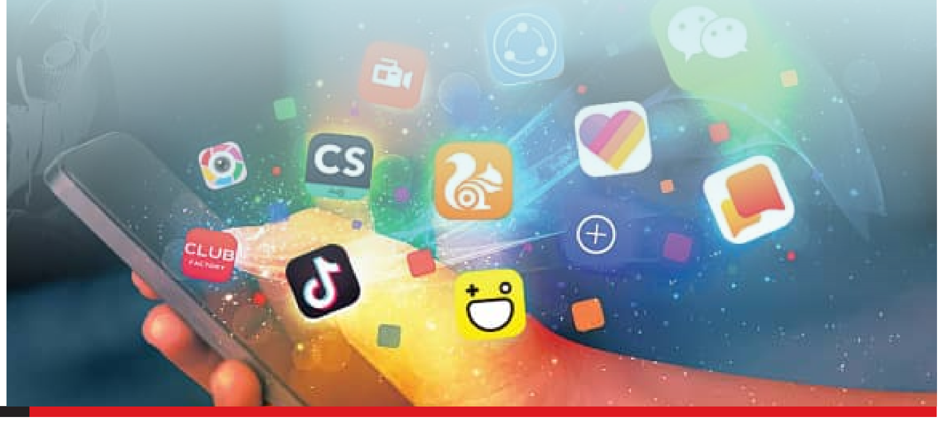
ଲଳିତେନ୍ଦୁ ପଲାଉରୀ

ଆମେରିକାକୁ ପୁଣି ମହାନ କରିବାକୁ ରାଷ୍ଟ୍ରପତି ଡୋନାଲ୍ଡ ଟ୍ରମ୍ପ ବିଶ୍ୱ ଉପରେ ଲଦିଛନ୍ତି ଉଚ୍ଚ ଟାରିଫ୍ ନୀତି। ବିଶ୍ୱର ଅଧିକାଂଶ ଦେଶ ଟ୍ରମ୍ପଙ୍କ ଟାରିଫ୍‌ରେ ଜର୍ଜରିତ। ଏସବୁ ଭିତରେ ବିଶ୍ୱର ୩ ଶହ କୋଟିରୁ ଅଧିକ ଜନତାଙ୍କୁ ଧାରଣ କରିଥିବା ଦୁଇ ଭୂଖଣ୍ଡ ବିଶ୍ୱର ଚତୁର୍ଥ ଅର୍ଥନୀତି ଓ ପ୍ରଗତିଶୀଳ ରାଷ୍ଟ୍ର ଭାରତ ଓ ଦ୍ୱିତୀୟ ସର୍ବବୃହତ୍ ଅର୍ଥନୀତିର ଦେଶ ଚୀନ୍ ଟ୍ରମ୍ପ ଟାରିଫ୍ ଦ୍ୱାରା ବିଶେଷ ଭାବେ ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଛନ୍ତି। କାରଣ ରୁଷ୍‌କୁ ଶତ୍ରୁ ଭାବୁଥିବା ଆମେରିକା ଏବେ ରୁଷ୍ ସହଯୋଗୀ ଭାରତ ଓ ଚୀନ୍ ଉପରେ ଅଧିକ ଟାରିଫ୍ ଲଗାଇଛି। ବିଶେଷ କରି ଭାରତ ଏଥିରେ ଅଧିକ ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଛି। ଭାରତ ଉପରେ ଆମେରିକା ଲଗାଇଛି ୫୦ ପ୍ରତିଶତ ଟାରିଫ୍। ରୁଷ ଉପରେ ରାଗ ସୁଝାଇବାକୁ ଭାରତକୁ ଆମେରିକା କରିଛି ଟାର୍ଗେଟ। ରୁଷ୍‌ଠାରୁ ଭାରତ ଅଶୋଧିତ ତୈଳ କିଣି ୟୁକ୍ରେନ ଯୁଦ୍ଧକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରୁଥିବା ଅଭିଯୋଗ କରିଛନ୍ତି ଟ୍ରମ୍ପ। ଏଭଳି ସ୍ଥିତିରେ ଭାରତ କିନ୍ତୁ ବିଚଳିତ ହୋଇନାହିଁ। ଆମେରିକାକୁ ବାଦ୍ ଦେଇ ଭାରତ ତା'ର ଅନ୍ୟ ସହଯୋଗୀମାନଙ୍କ ସହ ବ୍ୟବସାୟ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଁ ଚିନ୍ତା କରୁଛି। ତେଣୁ ବେଶ୍ ଚତୁରତାର ସହ ଭାରତ ଆରମ୍ଭ କରି ଦେଇଛି ରଣନୀତି। ଚୀନ ସହ ଆମର ସୀମା ବିବାଦ ରହିଛି ସତ। କିନ୍ତୁ ଏସବୁ ଭିତରେ ବିଶ୍ୱର ଦୁଇ ମହାଶକ୍ତି ଭାରତ ଓ ଚୀନ ମଧ୍ୟରେ ଘନିଷ୍ଠତା ବୃଦ୍ଧି ଆଶା ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ହୋଇଛି। ବ୍ୟବସାୟ ପୁଣି ସଂପ୍ରସାରଣ ହେବାକୁ ଯାଉଛି। ୫ ବର୍ଷ ପରେ ଭାରତରେ ପୁଣି ଅନବ୍ଲକ୍ ହୋଇଛି ଚୀନ୍‌ର ଆପ୍ ଟିକଟକ୍ ଓ ଅଲି ଏକ୍ସପ୍ରେସ୍। ଚୀନ୍ କମ୍ପାନୀଗୁଡ଼ିକ ଉପରୁ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ହଟାଇବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଛି ଭାରତ। ଏଭଳି

ନିଷ୍ପତ୍ତି ସେତେବେଳେ ଆସିଛି ଯେତେବେଳେ ଆମେରିକାର ଟ୍ରମ୍ପ ସରକାର ଭାରତ ଉପରେ ଲଗାଇଛନ୍ତି ୫୦ ପ୍ରତିଶତ ଟାରିଫ୍। ପ୍ରଥମେ ୨୫ ପ୍ରତିଶତ ଓ ପରେ ରୁଷ୍‌ଠାରୁ ଆମେ ତେଲ କିଣୁଥିବାରୁ ଆଉ ୨୫ ପ୍ରତିଶତ ଟାରିଫ୍ ଭାରତ ଉପରେ ଲଗାଇଛି ଆମେରିକା। ତେଣୁ ଭାରତ ମଧ୍ୟ ଆମେରିକା ଉଚ୍ଚ ଟାରିଫ୍‌ର ଜବାବ ଦେବା ଆରମ୍ଭ କରିଛି। ଆମେରିକାକୁ ଭାରତ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ଡାକ ସେବା ବନ୍ଦ କରି ଦେଇଛି।

ସୁଦୃଢ଼ ହେବ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ବାଣିଜ୍ୟିକ ସଂପର୍କ !

ଭାରତ-ଚୀନ୍ ମଧ୍ୟରେ ବ୍ୟବସାୟିକ କାରବାର ସ୍ୱାଭାବିକ ହେବାକୁ ଯାଉଛି। ଚୀନ୍‌ର ଭିଡିଓ ଷ୍ଟ୍ରିମିଂ ପ୍ଲାଟଫର୍ମ ଟିକ୍ ଟକ୍ ଏବଂ ସପିଂ ୱେବସାଇଟ୍ ଅଲି ଏକ୍ସପ୍ରେସ୍ ଭାରତରେ ପୁଣି ଥରେ ଆରମ୍ଭ ପାଇଁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଛନ୍ତି ସରକାର। ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଭାରତ ସରକାର ସୁରକ୍ଷା କାରଣରୁ ଟିକ୍ ଟକ୍ ସମେତ ୫୯ ଟି ଚୀନ୍ ଆପ୍ ଉପରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଇଥିଲେ । ତେବେ ଭାରତ ନିଷ୍ପତ୍ତି ବଦଳାଇଛି। ଗଲୱାନ ଘାଟିରେ ସଂଘର୍ଷ ପରେ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ତିକ୍ତତା ବଢ଼ିବା ସହ ଭାରତ ଟିକ୍ ଟକ୍‌କୁ ବ୍ୟାନ୍ କରିଥିଲା। କିନ୍ତୁ ଏହା ଭାରତରେ ପୁଣି ଉପଲବ୍ଧ ହେବା ଆରମ୍ଭ ହୋଇଛି। କିନ୍ତୁ ଟିକ୍ ଟକ୍‌ର ମୂଳ କମ୍ପାନୀ 'ବାଇଟ୍ ଡ୍ୟାନ୍ସ' ଭାରତରେ ଏହି ଆପ୍ ଫେରିବା ସମ୍ପର୍କରେ କୌଣସି ସରକାରୀ ବିବୃତ୍ତି ଦେଇନାହିଁ। ଭାରତର ଅନେକ ଗଣମାଧ୍ୟମ ଦର୍ଶାଇଛନ୍ତି ଯେ, ଭାରତରେ କେବଳ ଟିକ୍ ଟକ୍‌ର ୱେବସାଇଟ୍‌ର ହୋମପେଜ୍ ଖୋଲୁଛି। ଜୁନ୍ ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଟିକ୍ ଟକ୍‌କୁ ବ୍ୟାନ୍ କରାଯାଇଥିଲା। ଯେତେବେଳେ ଗଲୱାନ୍ ଭ୍ୟାଲିରେ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ଉତ୍ତେଜନା ଶୀର୍ଷ ଛୁଇଁଥିଲା। ଭାରତ ସରକାର ଜାତୀୟ ସୁରକ୍ଷା ପାଇଁ ବିପଦ ଦର୍ଶାଇ ଚୀନର ୫୯ଟି ଚୀନ୍ ଆପ୍ ଉପରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଇଥିଲେ। ଏହି ତାଲିକାରେ TikTok, ShareIt, UC Browser, UC News ଏବଂ ଅନେକ ଲୋକପ୍ରିୟ ଆପ୍ ଥିଲା। ସୂଚନା ପ୍ରଯୁକ୍ତିବିଦ୍ୟା ଆଇନ ୨୦୦୦ ର ଧାରା ୬୯- ଏ ଅନୁଯାୟୀ ଏହି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଯାଇଥିଲା। ତେବେ ଉଭୟ ଦେଶ ମଧ୍ୟରେ ସଂପର୍କ ସୁଧୁରୁଛି। ଚୀନ୍‌ର ତିଆନଜିନ୍ ସହରରେ ଶେଷ ହୋଇଥିବା ସାଂଘାଇ ସହଯୋଗ ସଂଗଠନ ବୈଠକରେ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ସମ୍ପର୍କ ଆଗକୁ ବଢ଼ାଇବା ସହ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ମଧ୍ୟରେ ମଧୁରତା ପରଖୁଛି ସାରା ବିଶ୍ୱ। ଆମେରିକା ଟାରିଫ୍‌କୁ ଜବାବ ଦେବାକୁ ଚୀନ ଓ ଭାରତ ମଧ୍ୟରେ ପୁଣି ଆରମ୍ଭ ହେବ ବନ୍ଦ ଥିବା ବ୍ୟବସାୟ। କେବଳ ସେତିକି ନୁହେଁ, ଚୀନ ମଧ୍ୟ ଭାରତକୁ ଆତଙ୍କବାଦ ଲଢ଼େଇରେ ସହଯୋଗ କରିବ। ଏସ୍‌ସିଓ ମଞ୍ଚରେ ପହଲଗାମ ନରସଂହାରକୁ ଘୋର ନିନ୍ଦା କରିଛି ଚୀନ୍। ତେବେ ଭାରତ ବୃହତ୍ ଉପଭୋକ୍ତା ବଜାରରୁ ପୁଣି ଫାଇଦା ଉଠାଇବାକୁ ଚୀନ୍‌ର ଏହା ରଣନୀତି ହୋଇଥାଇ ପାରେ। କିନ୍ତୁ ଭାରତ ଏ ସବୁକୁ ବାସ୍ତବତାର ସହ ପରଖି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଉଛି। ଭାରତ- ଚୀନ୍ ସଂପର୍କ ସୁଧୁରୁଥିବା ବେଳେ ଭାରତକୁ ଫେରୁଛି ଏହି ଲୋକପ୍ରିୟ ଆପ୍ ଟିକ୍ ଟକ୍। ସେହିପରି ଏସ୍‌ସିଓ ବୈଠକ ପୂର୍ବରୁ ମଧ୍ୟ ଚୀନ୍ ବୈଦେଶିକ ମନ୍ତ୍ରୀ ୱାଙ୍ଗ୍ ୟିଙ୍କ ଓ ଭାରତୀୟ ବୈଦେଶିକ ମନ୍ତ୍ରୀ ଏସ୍. ଜୟଶଙ୍କରଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ହୋଇଥିବା ବୈଠକରେ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ସୀମାରେ ଶାନ୍ତି ବଜାୟ ରଖିବା, ସୀମା ବାଣିଜ୍ୟ ଖୋଲିବା ଏବଂ ନିବେଶ ବୃଦ୍ଧି ଭଳି ପ୍ରସଙ୍ଗ ପୂର୍ବରୁ ଆଲୋଚନା ହୋଇ ସାରଛି।

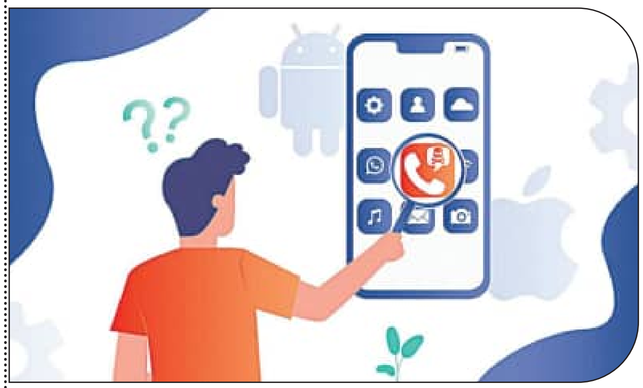


ବ୍ୟାନ୍ ହୋଇଥିବା ଚୀନ୍ ଆପ୍

୨୦୨୦ ମସିହା ଜୁନ୍ ମାସରେ ଭାରତ ସରକାର ଜାତୀୟ ସୁରକ୍ଷାକୁ ନଜରରେ ରଖି ଚୀନ୍‌ର ୫୯ଟି ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ ଉପରେ ବ୍ୟାନ୍ ଘୋଷଣା କରିଥିଲେ। ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଭାରତର ସାର୍ବଭୌମତ୍ୱ, ଅଖଣ୍ଡତା, ପ୍ରତିରକ୍ଷା ଏବଂ ସାର୍ବଜନୀନ ଶୃଙ୍ଖଳା ପାଇଁ କ୍ଷତିକାରକ ଥିବା ଦର୍ଶାଇ ଏହାକୁ ନିଷିଦ୍ଧ କରାଯାଇଥିଲା । ସୂଚନା ପ୍ରଯୁକ୍ତିବିଦ୍ୟା ମନ୍ତ୍ରଣାଳୟ ସୂଚନା ପ୍ରଯୁକ୍ତିବିଦ୍ୟା ଆଇନ ୨୦୦୦ର ଧାରା ୬୯-ଏ ଅନୁଯାୟୀ ଏକ ବିଜ୍ଞପ୍ତି ଜାରି କରିଥିଲା । ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକକୁ ନିଷିଦ୍ଧ ତାଲିକାରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରାଯାଇଥିଲା। ନିଷିଦ୍ଧ ଆପ୍ ତାଲିକାରେ ଭାରତରେ ବହୁଳ ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ଅନେକ ଲୋକପ୍ରିୟ ପ୍ଲାଟଫର୍ମ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଥିଲା । ଯେଉଁଥିରେ ଟିକ୍ ଟକ୍, Shareit, UC Browser, Kwai, UC News, Vigo Video, Baidu Map, Clash of Kings ଏବଂ DU ବ୍ୟାଟେରୀ ସେଭର୍ ଭଳି ଆପ୍ ରହିଥିଲା । ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ କଥା ହେଉଛି, ଏହି ସମୟରେ କିନ୍ତୁ ଆମେରିକାରେ ଟିକ୍ ଟକ୍ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ ଘନିଷ୍ଠ ହୋଇଥିଲା । ତେବେ ଭାରତରେ ପୁଣି ଚୀନ୍‌ର ନିଷିଦ୍ଧ ଆପ୍ ପ୍ରଚଳନ ନେଇ ଗ୍ରୀନ୍ ସିଗନାଲ୍ ଦେବା ପରେ ବିରୋଧୀ କଂଗ୍ରେସ କେନ୍ଦ୍ର ସରକାରଙ୍କୁ ଟାର୍ଗେଟ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରି ଦେଇଛନ୍ତି । 'ଟିକ୍ ଟକ୍'କୁ ମାଧ୍ୟମ କରି ଆମ ଶତ୍ରୁ ରାଷ୍ଟ୍ର ଚୀନ୍‌କୁ ପ୍ରଧାନମନ୍ତ୍ରୀ ମୋଦି ପୁଣି ଥରେ ଆଲିଙ୍ଗନ କରୁଛନ୍ତି ବୋଲି ବିରୋଧୀ କଂଗ୍ରେସ ଅଭିଯୋଗ କରିଛି ।

ଭାରତରେ ଚୀନ ଆପ୍ ଉପଲବ୍ଧ !

ଟିକ୍ ଟକ୍ ଉପରେ ସରକାର ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଇଥିବା ବେଳେ ଅନେକ ଚୀନ୍ ଆପ୍ ୨୦୨୪ ମସିହା ପରେ ପୁଣି ନୂଆ ନାଁରେ ବା ନୂଆ ଓନର୍‌ସିପ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଭାରତରେ ପ୍ରବେଶ କରିଛି । ବିଶ୍ୱରେ ଦ୍ରୁତ ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ଓ ଉପଭୋକ୍ତାମାନଙ୍କ ଚାହିଦାକୁ ଦେଖି ଅନେକ ଚୀନ୍ ଆପ୍ ମଧ୍ୟ ଭାରତରେ ଉପଲବ୍ଧ ହେଉଛି । ଆଗକୁ ଭାରତ-ଚୀନ୍ ସଂପର୍କରେ ସୁଧାର ଆସିବା ସହ ଉଭୟ ଦେଶର ବ୍ୟବସାୟିକ କ୍ଷେତ୍ର ମଧ୍ୟ ବ୍ୟାପକ ହେବାକୁ ଯାଉଛି । ତେଣୁ ଭାରତକୁ ପୁଣି ଚୀନ୍‌ର ଅନେକ ଆପ୍ ଫେରିବାର ସମ୍ଭାବନା ରହିଛି । ଏସବୁ ଭିତରେ ଭାରତ ନିଜର ଜାତୀୟ ସୁରକ୍ଷାକୁ ନଜରରେ ରଖି କିନ୍ତୁ ମାପିଚୁପି ଓ ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଜରୁରି । ପାଞ୍ଚ ବର୍ଷ ପୂର୍ବେ ଜୁନ୍ ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ପ୍ରଧାନମନ୍ତ୍ରୀ ନରେନ୍ଦ୍ର ମୋଦିଙ୍କ ନେତୃତ୍ୱରେ କେନ୍ଦ୍ର ସରକାର ଟିକ୍ ଟକ୍ ସହିତ ଅନ୍ୟ ଅନେକ ଲୋକପ୍ରିୟ ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍ ଉପରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଇଥିଲେ । କାରଣ ଟିକ୍ ଟକ୍ ସହିତ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଆପ୍ ଉପରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ଲଗାଇବାର କାରଣ ଜାତୀୟ ସୁରକ୍ଷା ଏବଂ ସାର୍ବଭୌମତ୍ୱ ପ୍ରତି ବିପଦ ବୋଲି ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲା । ଏହି ପଦକ୍ଷେପ ଟିକ ଟକ୍‌ର ମୂଳ କମ୍ପାନୀ ବାଇଟ୍ ଡ୍ୟାନ୍ସ ପାଇଁ ସବୁଠାରୁ ବଡ଼ ଆଘାତ ହୋଇଥିଲା । କାରଣ ଏହା ରାତାରାତି ୨୦୦ ନିୟୁତରୁ ଅଧିକ ଉପଭୋକ୍ତା ହରାଇଥିଲା । ୨୦୨୦ ମସିହା ପରଠାରୁ ଭୂରାଜନୈତିକ ଦୃଶ୍ୟପଟ ବହୁତ ପରିବର୍ତ୍ତନ



ହୋଇଛି । ସୀମା ଉତ୍ତେଜନା ଉପରେ ଭାରତ ଏବଂ ଚୀନ୍ ୨୪ ପର୍ଯ୍ୟାୟ ଆଲୋଚନା କରିଛନ୍ତି । ଏହି ଆଲୋଚନା ସାମ୍ପ୍ରତିକ ସମୟରେ ଫଳପ୍ରଦ ପ୍ରମାଣିତ ହୋଇଛି । ସୀମା କଟକଣା କୋହଳ କରାଯାଇଛି । ଭାରତରୁ ଚୀନ୍‌କୁ ସିଧା ବିମାନ ଚଳାଚଳ ନେଇ ଉଭୟ ପ୍ରଧାନମନ୍ତ୍ରୀ ନରେନ୍ଦ୍ର ମୋଦି ଓ ଚୀନ୍ ରାଷ୍ଟ୍ରପତି ସି ଜିନ୍‌ପିଙ୍ଗ ନିକଟରେ ସହମତ ହୋଇଛନ୍ତି । ଆସନ୍ତା ଅକ୍ଟୋବରରୁ ଏହି ସେବା ଆରମ୍ଭ ନେଇ ଆଭାସ ମିଳୁଛି । ଡୋନାଲ୍‌ଡ ଟ୍ରମ୍ପଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଉଭୟ ଭାରତ ଓ ଚୀନ୍ ଉପରେ ଅଧିକ ଶୁଳ୍କ ଲାଗୁ କରାଯାଇଛି । ଫଳରେ ଏହାକୁ ପ୍ରତିହତ କରିବାକୁ ଭାରତ ଏବଂ ଚୀନ୍ ଏକାଠି କାମ କରିବାକୁ ଇଚ୍ଛାଶକ୍ତି ଦୃଢ଼ କରୁଛନ୍ତି । ଭାରତରେ ଆଲି ଏକ୍ସପ୍ରେସ୍ ୱେବସାଇଟ୍ ମଧ୍ୟ ଉପଲବ୍ଧ ହୋଇଛି । ଆଲିବାବା ଗ୍ରୁପ୍ ମାଲିକାନାରେ ଥିବା ଏକ ଇ-କମର୍ସ ପ୍ଲାଟଫର୍ମ, ଅଲି ଏକ୍ସପ୍ରେସ୍ ମଧ୍ୟ ଭାରତରେ ଉପଲବ୍ଧ ହେଉଥିବା ଜଣାପଡ଼ିଛି । ଆଲି ଏକ୍ସପ୍ରେସ୍ ମଧ୍ୟ ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଭାରତ ଦ୍ୱାରା ନିଷିଦ୍ଧ କରାଯାଇଥିଲା ।

'ଟିକ୍ ଟକ୍'ରୁ ବ୍ୟାନ୍ ହଟିଲେ କ'ଣ ମିଳିବ ଫାଇଦା

ଭାରତରେ ଚୀନ୍ ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ ଟିକ୍ ଟକ୍ ଉପରୁ ପ୍ରକୃତରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ହଟାଇଛି କି ନାହିଁ ଏହା ସରାକାରୀ ସୂତ୍ରରୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ହୋଇନି । କିନ୍ତୁ ବ୍ୟବହାରକାରୀ ଦାବି କରିଛନ୍ତି ଯେ, ସେମାନେ ଚୀନ୍ ଆପ୍‌ର ୱେବସାଇଟ୍ ଖୋଲିଥିଲେ । ଏହା କୌଣସି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ବିନା ଖୋଲି ହେଉଛି । ତଥାପି, ଗୁଗୁଲ୍ ପ୍ଲେ ଷ୍ଟୋର କିମ୍ବା ଆପଲ୍ ଆପ୍ ଷ୍ଟୋରରେ ଏହା ଦେଖା ଯାଉନାହିଁ। ଭାରତ ସରକାରଙ୍କ ଇଲେକ୍ଟ୍ରୋନିକ୍ସ ଏବଂ ସୂଚନା ପ୍ରଯୁକ୍ତିବିଦ୍ୟା ମନ୍ତ୍ରଣାଳୟର ସୂତ୍ର ସ୍ପଷ୍ଟ କରିଛନ୍ତି ଯେ, ଚୀନ୍ ଆପ୍ ଟିକ୍ ଟକ୍ ଉପରୁ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ହଟାଇ ଦିଆଯାଇ ନାହିଁ। ସରକାରଙ୍କ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ସୂତ୍ର ଅନୁଯାୟୀ, ଭାରତ ସରକାର ଟିକ୍ ଟକ୍ ଅନ୍‌ବ୍ଲକ୍ କରିବା ପାଇଁ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଜାରି କରି ନାହାଁନ୍ତି। ଏପରି ସୂଚନା ମିଥ୍ୟା ଏବଂ ଭ୍ରାମାତ୍ମକ ବୋଲି ସଫେଇ ଦିଆଯାଇଛି। ତେବେ ଟିକ୍ ଟକ୍‌ର ପ୍ରଶଂସକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ସକାରାତ୍ମକ ସଙ୍କେତ ହେଉଛି ଯେ, ଛୋଟ ଭିଡିଓ ଆପ୍‌ର ୱେବସାଇଟ୍ କିଛି ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ଉପଲବ୍ଧ ହୋଇଛି । ଯାହା ଟିକ୍ ଟକ୍‌ର ଭାରତରେ ସମ୍ଭାବ୍ୟ ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ ବିଷୟରେ କଳ୍ପନାଜଳ୍ପନାକୁ ବୃଦ୍ଧି କରୁଛି । ଅଲି ଏକ୍ସପ୍ରେସ୍‌ର ୱେବସାଇଟ୍ ମଧ୍ୟ ଉପଲବ୍ଧ ହୋଇଛି । ତେବେ ଟିକ୍ ଟକ୍ କିମ୍ବା ଏହାର ମୂଳ କମ୍ପାନୀ ବାଇଟ୍ ଡ୍ୟାନ୍ସ ପକ୍ଷରୁ

ଭାରତରେ ଏହି ଛୋଟ ଭିଡିଓ ଆପ୍ ଫେରିବା ବିଷୟରେ କୌଣସି ନିଶ୍ଚିତ ହୋଇନାହିଁ, ତଥାପି ୱେବସାଇଟ୍ ଫେରିବା ପ୍ରଶଂସକଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଉତ୍ସାହର ଲହରୀ ସୃଷ୍ଟି କରିଛି । X ରେ କିଛି ଉପଭୋକ୍ତା ଏହା ମଧ୍ୟ ରିପୋର୍ଟ କରିଛନ୍ତି ଯେ, ୱେବସାଇଟ୍ ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଉପଲବ୍ଧ ନାହିଁ ।

ଗୋଟିଏ ପଟେ ୨୦ ଟ୍ରିଲିୟନ ଡଲାର ଅର୍ଥନୀତିର ଦେଶ ଚୀନ୍ ଅନ୍ୟପଟେ ୪.୫ ଟ୍ରିଲିୟନ୍ ଡଲାର ଅର୍ଥନୀତିର ଦେଶ ଭାରତ ବର୍ତ୍ତମାନ ସ୍ଥିତିରେ ଭାରତ ଚୀନ୍‌ର ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ କେବଳ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ହଟାଇବା ନୁହେଁ, ଆଗକୁ ବଦଳୁଥିବା ଭୂ ରାଜନୈତିକ ପାଣିପାଗରୁ ଉଭୟ ଦେଶ ମିଳିତ ଭାବେ ପ୍ରତ୍ୟେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଫାଇଦା ଉଠାଇବା ସହ ନିଜ ନିଜର ମଧ୍ୟରେ ବିଶ୍ୱାସ ସୁଦୃଢ଼ କରି ଦୁଇ ମହାଶକ୍ତି ବିଶ୍ୱ ରାଜନୈତିକ, ଆର୍ଥିକ ଓ ଶାନ୍ତି ପ୍ରତିଷ୍ଠା କ୍ଷେତ୍ରରେ ବିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବାର ସମୟ ଆସିଛି । ଆମେରିକାର ଟାରିଫ୍ ମାଡ଼ ଉଭୟ ଭାରତ ଓ ଚୀନ ପାଇଁ ଏକ ଆଘାତ ନୁହେଁ, ବଂର ଏକ ବଡ଼ ଆହ୍ୱାନ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରି ବିକାଶକୁ ତ୍ୱରାନ୍ୱିତ କରିବା ଜରୁରି ହୋଇଛି । ■

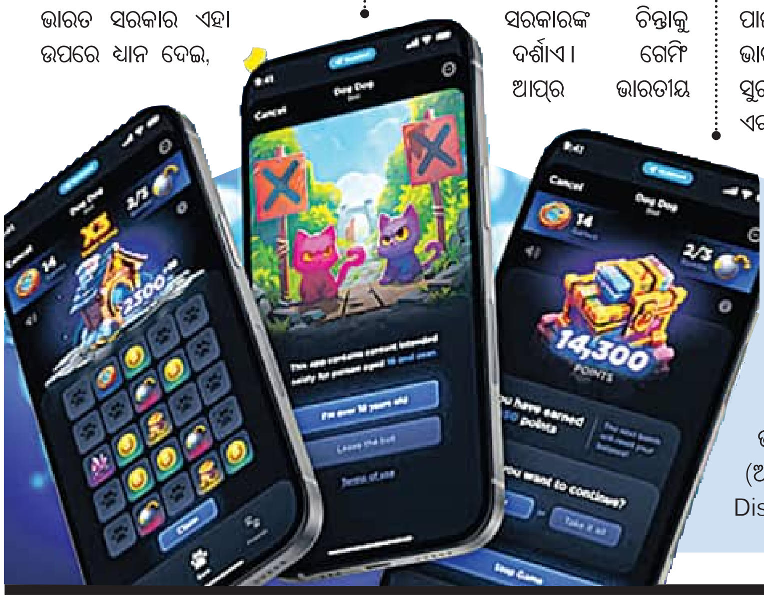
ବାଲିପନ୍ତାଳ, ନଗର, ଅସ୍ତରଙ୍ଗ, ପୁରୀ
ମୋ: ୯୭୭୮୬୯୭୦୩୬

ଡିଜିଟାଲ୍ ଖେଳପଡ଼ିଆ ଓ ଯୁବପିଢ଼ି

ଡକ୍ଟର ରାମକୃଷ୍ଣ ବିଶ୍ୱାଳ

ପିଲାଦିନେ ଲୁଚକାଳି ଖେଳ, ଛୁଆଁ ଛୁଇଁ, ପାହାଡ଼ ପାଣି, ଫୁଟବଲ୍ ବା କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳରେ ସମୟ ଅତିବାହିତ ହୋଇଯାଉଥିଲା । କେତେବେଳେ ଖରାବେଳେ ନ ଶୋଇ ଲୁଚି କରି ଯାଇ ବାହାରେ ମାଟିରେ ଖେଳିବା ତ କେତେବେଳେ ଡଙ୍ଗା ତିଆରି କରି ବର୍ଷା ପାଣି ସୁଅରେ ଭସାଇବା । ଖେଳପଡ଼ିଆ ବା ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କୁ ଛାଡ଼ି ଘରକୁ ଯିବାକୁ ମନ ହୁଏ ନାହିଁ । ପିଲାଦିନର ସେଇ ଖେଳ ଅଦୃଶ୍ୟ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ସମାନ ଥିଲା, ଯେଉଁଠି ଧୈର୍ଯ୍ୟ, ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ, କଳ୍ପନା ଓ ସମୟ ପରିଚାଳନାର କଳା ଓ କୌଶଳ ଶାନ୍ତ ଭାବରେ ଆକାର ନେଉଥିଲା । ଆଜିକା ସମୟରେ ଖେଳ ପଡ଼ିଆ ପିଲା ଶୂନ୍ୟ ଓ ଖେଳ ଶୂନ୍ୟ । ଯେଉଁ ଖୋଲା ପଡ଼ିଆରେ ପିଲାଙ୍କ ଘୋ-ଘୋ ସ୍ୱର ଶୁଣା ଯାଉଥିଲା, ସେମାନଙ୍କର ଜାଗା ଆଜିକାଲି ମୋବାଇଲ୍ ନେଇ ସାରିଲାଣି, ଯେଉଁଠି ଖେଳ ଆଉ ଖୋଲା ଆକାଶ ତଳେ ହେଉ ନାହିଁ, ବରଂ ଏକ ମୋବାଇଲ ଆପ୍ ଭିତରେ ଉନ୍ମୋଚିତ ହେଉଛି । ଆଜି ବିଶାଳ ଖେଳପଡ଼ିଆ ପିଲାଙ୍କ ହାତ ପାପୁଲିରେ । ୨୦୧୬ ମସିହାରେ ଜିଓ ବିପ୍ଳବ ପରେ, ଗେମିଂ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପିଲାମାନଙ୍କ ଜୀବନର ଏକ ଅନିବାର୍ଯ୍ୟ ଅଂଶ ପାଲଟିଯାଇଛି । ଶିଳ୍ପ ରିପୋର୍ଟ ଅନୁଯାୟୀ, ଭାରତରେ ବର୍ତ୍ତମାନ ୪୨୦ ନିୟୁତରୁ ଅଧିକ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମର୍ ଅଛନ୍ତି, ଯାହା ଏହାକୁ ବିଶ୍ୱର ସର୍ବବୃହତ୍ ଗେମିଂ ବଜାରରେ ପରିଣତ କରିଛି । ଏମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅନୁପାତ ହେଉଛନ୍ତି ଶିଶୁ ଏବଂ କିଶୋର । 'ଖେଳ ପଡ଼ିଆ' ଘର ଭିତରେ ସ୍ଥାନାନ୍ତରିତ ହୋଇଛି, ଯେଉଁଠାରେ ପବ୍‌ଜି, ନୀଳ ତିମି, ଫ୍ରି ଫାୟାର, କ୍ଲାସ୍ ଅଫ୍ କ୍ଲାନ୍ସ୍ ଏବଂ କ୍ୟାଣ୍ଡି କ୍ରଶ୍ ପରି ଖେଳଗୁଡ଼ିକ, ଆମ ପାରମ୍ପରିକ ଖେଳର ସ୍ଥାନ ନେଇ ସାରିଲେଣି । ଯଦିଓ ଡିଜିଟାଲ୍ ଗେମ୍ କୌଶଳଗତ ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ସମସ୍ୟା ସମାଧାନକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିପାରେ, ହେଲେ ତାହା ସାମାଜିକ ବିଚ୍ଛିନ୍ନତା, ନିଶା ପ୍ରବୃତ୍ତି, ନିଦ୍ରାରେ ବ୍ୟାଘାତ ଏବଂ ଅନଲାଇନ୍ ଅପରିଚିତ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସଂସ୍ପର୍ଶରେ ଆସିବା ଭଳି ବିପଦ ମଧ୍ୟ ବହନ କରନ୍ତି ।

ଭାରତୀୟ ଶିଶୁ ଚିକିତ୍ସା ଏବଂ ମାନସିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ସଂଘଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱାରା ନିକଟରେ କରାଯାଇଥିବା ସର୍ବେକ୍ଷଣରୁ ଜଣାପଡ଼ିଛି ଯେ, ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତି, ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବିରକ୍ତି, ଧ୍ୟାନର ଅଭାବ, ସାମାଜିକ ବିକ୍ଷେପ, ଉଦ୍‌ବେଗ ଏବଂ ଅବସାଦର ବୃଦ୍ଧି ପାଉଥିବା ଚିନ୍ତା ସହିତ ଜଡ଼ିତ । ଭାରତ ସରକାର ଏହା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇ, ୨୦୨୩ରେ, ଇଲେକ୍ଟ୍ରୋନିକ୍ସ ଏବଂ ସୂଚନା ପ୍ରଯୁକ୍ତିବିଦ୍ୟା ମନ୍ତ୍ରଣାଳୟ କ୍ଷତିକାରକ ଖେଳକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା ପାଇଁ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ନିୟମ ପ୍ରବର୍ତ୍ତନ କରିଛନ୍ତି । ଫେବୃଆରୀ ୨୦୨୫ ସୁଦ୍ଧା, ୧,୪୧୦ ଜୁଆ ଏବଂ ଗେମିଂ ଆପ୍ ଏବଂ ୱେବସାଇଟ୍ ଅବରୋଧ କରାଯାଇଥିଲା, ଯାହା ଯୁବକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ମାନସିକ ଏବଂ ଆର୍ଥିକ କ୍ଷତି ଉପରେ ସରକାରଙ୍କ ଚିନ୍ତାକୁ ଦର୍ଶାଏ । ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ଭାରତୀୟ କାହାଣୀ କେବଳ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ବିଷୟରେ ନୁହେଁ-ଏହା ପିଲାଦିନର ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ବ୍ୟାଘାତ ବିଷୟରେ ମଧ୍ୟ ଅବଗତ କରାଏ । ଏହି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଶିକ୍ଷା ଏବଂ ମନୋରଞ୍ଜନ ପାଇଁ ନୂତନ ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିଛି, କିନ୍ତୁ ଭାରତର ପିଲାମାନଙ୍କ ମାନସିକ ସୁସ୍ଥତାକୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେବା ପାଇଁ ଜରୁରି ସଚେତନତା ଏବଂ ସୁରକ୍ଷା ବ୍ୟବସ୍ଥା ମଧ୍ୟ ଦାବି କରିଛି ।



ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତି

ଯଦିଓ ମଧ୍ୟମ ଧରଣର ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଖେଳ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ, ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ବୃଦ୍ଧି କରିପାରେ, ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ଖେଳ ଆସକ୍ତିର ଦ୍ରୁତ ବୃଦ୍ଧି, କ୍ଲିନିକାଲ୍ ଭାବରେ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର (ଆଇ.ଜି.ଡି.) (Internet Gaming Disorder (IGD) ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ, ଯାହା ମାନସିକ ସୁସ୍ଥତା, ସାମାଜିକ ବିକାଶ ଏବଂ ଶାରୀରିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ପାଇଁ ଭୟଙ୍କର ବିପଦ ସୃଷ୍ଟି କରେ । ବିଶ୍ୱ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ସଂଗଠନ, ୨୦୧୯ ମସିହାରେ ଆନୁଷ୍ଠାନିକ ଭାବରେ 'ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର'କୁ ଏକ ମାନସିକ ଅସୁସ୍ଥତା ଭାବରେ ସ୍ୱୀକୃତି ଦେଇ, ଏହାକୁ ଅନ୍ତର୍ଜାତୀୟ ବର୍ଗୀକରଣ ରୋଗ (ଆଇସିଡି-୧୧) ରେ ମଧ୍ୟ ସାମିଲ କରିଛି । ଡି.ଏସ୍.ଏମ୍.-୫ (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition) ରେ ଆଇ.ଜି.ଡି.କୁ ମଧ୍ୟ ଏକ ସର୍ତ୍ତ ଭାବେ ସାମିଲ କରାଯାଇଛି, ଯାହା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧ୍ୟୟନକୁ ଉନ୍ମୋଚିତ କରେ । ଏହା ଦର୍ଶାଏ ଯେ ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତି କେବଳ ଅତ୍ୟଧିକ ଖେଳରେ ସୀମିତ ନୁହେଁ, ବରଂ ନିଶା ଦ୍ରବ୍ୟର ଅପବ୍ୟବହାର ସହିତ ଜଡ଼ିତ, ଯାହା ଧୀରେ ଧୀରେ ଏକ ବ୍ୟାବହାରିକ ଆସକ୍ତିର ପରିଣତ ହୋଇଯାଏ । ଏହି ଘଟଣା ଉଭୟ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଏବଂ କ୍ଲିନିକାଲ୍ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ବ୍ୟାପକ, ଯାହାର ବୃଦ୍ଧି ପାଉଥିବା ପ୍ରସାରକୁ ରୋକିବା ପାଇଁ ଏକ ପ୍ରତିଷେଧକ ରଣନୀତିର ଆବଶ୍ୟକ । ଏକ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ, ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତି ମୌଳିକ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଆବଶ୍ୟକତା ପୂରଣ-କିମ୍ବା ଏହାର ଅଭାବ-ସହିତ ଗଭୀର ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । ଯେଉଁ କିଶୋରକିଶୋରୀମାନେ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ଏକାଡେମିକ୍ ଚାପ, ପିତାମାତାଙ୍କ ଅବହେଳା ବା ଏକାକୀତ୍ୱ ଭଳି କାରଣ ବଶତଃ, ଏହି ଗେମିଂ ଆପ୍ ଖେଳ ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ମାନସିକ ଆଶ୍ରୟ ପାଲଟିଯାଏ । ଯେଉଁଠାରେ ବାସ୍ତବତାକୁ ଏଡ଼ାଇବା, ନକାରାତ୍ମକ ଆବେଗକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା ଏବଂ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ଅନୁପଲବ୍ଧ ପରିଚୟ ନିର୍ମାଣ କରିବା ପାଇଁ ଗେମିଂ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ।

ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର୍ କିଶୋର ଏବଂ ଯୁବକମାନଙ୍କ ଉପରେ ଯଥେଷ୍ଟ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ପ୍ରଭାବ ପକାଇଥାଏ, ଯାହା ଅବସାଦ, ଉଦ୍‌ବେଗ ଜ୍ଞାନଗତ ଦୁର୍ବଳତା, ସାମାଜିକ ବିଚ୍ଛିନ୍ନତା ଏବଂ ଖରାପ ଆବେଗ ନିୟନ୍ତ୍ରଣର ବର୍ଦ୍ଧିତ ହାର ଭାବରେ ପ୍ରକଟ ହୁଏ । ଯେପରି:

ଅବସାଦ ଏବଂ ଉଦ୍‌ବେଗ : ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର, ଅବସାଦ ଏବଂ ଉଦ୍‌ବେଗ ସହିତ ଦୃଢ଼ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ । କିଶୋରମାନେ ନକାରାତ୍ମକ ଭାବନାରୁ ରକ୍ଷା ପାଇବା ପାଇଁ ଖେଳ ଆଡ଼କୁ ଆକର୍ଷିତ ହୁଅନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ଅତ୍ୟଧିକ ଖେଳ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ବିକୃତି ସାଙ୍ଗରେ ଆଣିଥାଏ ।

ଜ୍ଞାନଗତ ଅକ୍ଷମତା : ପ୍ରଭାବିତ ଯୁବକମାନେ ଧ୍ୟାନର ଅଭାବ, ମନ-ବିଚଳିତ ଏବଂ ପଠନ-ଶିକ୍ଷଣ ଦକ୍ଷତା ହ୍ରାସ ଅନୁଭବ କରିପାରନ୍ତି । ଦୀର୍ଘ ସମୟ ବିତାଇଥିବା ଖେଳ ଦ୍ୱାରା ଜ୍ଞାନ ଆହରଣ ଏବଂ ଉପଯୋଗ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଅସୁବିଧା ମଧ୍ୟ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥାଏ ।

ସାମାଜିକ ବିଚ୍ଛିନ୍ନତା : ଅତ୍ୟଧିକ ଖେଳ, ପ୍ରକୃତ ଜୀବନର ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କରୁ ପ୍ରତ୍ୟାହାରର କାରଣ ହୋଇଥାଏ, ଯାହା ଏକାକୀତ୍ୱ ଏବଂ ଦୁର୍ବଳ ସାମାଜିକ ଦକ୍ଷତା ବିକାଶର କାରଣ ହୁଏ ।

ଆଚରଣଗତ ସମସ୍ୟା : ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର ଆବେଗ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ, ବିରକ୍ତି, ଆକ୍ରମଣ ଏବଂ ଦୈନନ୍ଦିନ ଦାୟିତ୍ୱର ଅବହେଳା, ସମସ୍ୟାପୂର୍ଣ୍ଣ ଆଚରଣ ଭଳି ବିପଦ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ।

ନିଦ୍ରା ଏବଂ ଆବେଗିକ ଯନ୍ତ୍ରଣା : ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସ୍‌ଅର୍ଡର୍ ଯୁବପିଢ଼ିଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ନିଦ୍ରାହୀନତା ସହିତ ଜଡ଼ିତ, ଯାହା ଆବେଗିକ ସଙ୍କଟକୁ ତୀବ୍ରତର କରିବା ସହିତ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ଚାପ ପ୍ରତି ସହନଶୀଳତାକୁ ହ୍ରାସ କରେ । ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ତାହା ମାରାତ୍ମକ ହୋଇଯାଏ, ଯେପରି ହତ୍ୟା କରିବା ବା ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିବା ସହିତ ଯୋଡ଼ି ହୋଇଯାଏ ।

କିଶୋରମାନଙ୍କ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର ଏକ ବହୁମୁଖୀ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ପ୍ରଭାବ ପକାଇଥାଏ, ଯାହା ଭାବପ୍ରବଣତା ଏବଂ ଜ୍ଞାନ ଆହରଣ ଏବଂ ଉପଯୋଗ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଅସୁବିଧା ଲକ୍ଷଣଗୁଡ଼ିକୁ ବୃଦ୍ଧି କରିବା, ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କକୁ କ୍ଷତି ପହଞ୍ଚାଇବା ଏବଂ ସୁସ୍ଥ ବିକାଶରେ ବ୍ୟାଘାତ ସୃଷ୍ଟି କରିବା । ଏହାର ମୁକାବିଲା କରିବା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ପିତା ମାତାଙ୍କ ସମର୍ଥନ, ସକାରାତ୍ମକ ଓ ସୁରକ୍ଷିତ ପାରିବାରିକ ପରିବେଶ ।

ମନ ଓ ମସ୍ତିଷ୍କ ଉପରେ ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ପ୍ରଭାବ

ଗେମିଂ ଆପ୍‌ରେ ଖେଳ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତି ଏକ ବିରୋଧାଭାସକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରେ ଯାହା, ସ୍ୱଳ୍ପ ଅବଧିରେ ମାନସିକ ଶୂନ୍ୟସ୍ଥାନର କ୍ଷତିପୂରଣ କରିଥାଏ ସତ, ହେଲେ ଦୀର୍ଘ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ମନ ଓ ମସ୍ତିଷ୍କ ଉପରେ ଗଭୀର ପ୍ରଭାବ ପକାଇଥାଏ । ରୋଗର ନିରାକରଣ ଲାଗି, ପ୍ରଥମେ ତ ରୋଗକୁ ଚିହ୍ନିବା ଜରୁରି । ସ୍ଥଳବିଶେଷରେ ଏହା ଦେଖିବାକୁ ମିଳୁଛି, ବାପା-ମା ଏହା ସ୍ୱୀକାର କରିବାକୁ ରାଜି ନୁହଁନ୍ତି ଯେ, ସେମାନଙ୍କ ପିଲାମାନେ ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ଆସକ୍ତ ହୋଇ ମାନସିକ ଅସୁସ୍ଥତା ଆଡ଼କୁ ଗତି କରିଲେଣି ବୋଲି । ସେମାନଙ୍କୁ ଲାଗେ ଯେ, ହଁ ପିଲାଟା ଖେଳୁଛି ତ! ହେଲେ ସେଇ ଖେଳ, କେତେବେଳେ ମରଣ ଯନ୍ତାରେ ପରିଣତ ହୋଇଯାଏ ତାହା ଜଣାପଡ଼େ ନାହିଁ । ଆଉ ଯେତେବେଳେ ଜଣାପଡ଼େ, ସେତେବେଳେ ନେଡ଼ିଗୁଡ଼ କହୁଣୀକୁ ବୋହି ସାରିଥାଏ । କ୍ଲିନିକାଲ୍ ଭାବରେ, ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ଆସକ୍ତି, କିଛି ଲକ୍ଷଣ ମାଧ୍ୟମରେ ଦେଖା ଦିଏ, ଯେପରିକି:

- **ବ୍ୟସ୍ତତା** : ଖେଳ ନ ଖେଳୁଥିବା ସତ୍ତ୍ୱେ, ଖେଳ ବିଷୟରେ ନିରନ୍ତର ଚିନ୍ତା କରିବା କିମ୍ବା ଆଗ୍ରହ ରଖିବା ।
- **ପ୍ରତ୍ୟାହାର** : ଖେଳ ନ ଖେଳି ପାରିଲେ, ଚିଡ଼ଚିଡ଼ାପଣ, ଦୁଃଖ କିମ୍ବା ଉଦ୍‌ବେଗ ।
- **ସହନଶୀଳତା** : ସନ୍ତୋଷ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ସମୟ ଗେମିଂରେ ବିତାଇବାର ଆବଶ୍ୟକତା ।
- **ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ହରାଇବା** : ଖେଳ ସମୟ ହ୍ରାସ କରିବାକୁ ଚାହିଁଲେ ମଧ୍ୟ ନିଜକୁ ଅଟକାଇ ନ ପାରିବା ।
- **ଦାୟିତ୍ୱ ପ୍ରତି ଅବହେଳା** : ଏକାଡେମିକ୍ କିମ୍ବା କାର୍ଯ୍ୟ ପ୍ରଦର୍ଶନ ହ୍ରାସ, ସାମାଜିକ ଏବଂ ପାରିବାରିକ ଜୀବନରୁ ପ୍ରତ୍ୟାହାର ।
- **ପ୍ରତାରଣା**: ଖେଳର ଅବଧି କିମ୍ବା ତୀବ୍ରତା ବିଷୟରେ ମିଛ କହିବା ।
- **ମନୋବଳ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଚାପ** : ନିରାଶା କିମ୍ବା ଅପରାଧବୋଧ ପାଇଁ ଖେଳକୁ ଏକ ମୁକାବିଲା ପ୍ରଣାଳୀ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିବା ।
- **କ୍ଷତି ସତ୍ତ୍ୱେ ଖେଳ ଜାରି ରଖିବା** : ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ନକାରାତ୍ମକ ପ୍ରଭାବ ବିଷୟରେ ସଚେତନ ହେବା ସତ୍ତ୍ୱେ ଖେଳ ଖେଳିବା ଜାରି ରଖିବା ।

ଡି.ଏସ୍.ଏମ୍. -୫ ନିଦାନ ମାନଦଣ୍ଡ ପ୍ରସ୍ତାବ ଦିଏ ଯେ, ୧୨ ମାସର ଅବଧି ମଧ୍ୟରେ ଅତି କମ୍‌ରେ ପାଞ୍ଚଟି ଲକ୍ଷଣ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ଆଇ.ଜି.ଡି. ବା ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସଅର୍ଡର ଆଡ଼କୁ ଗତି କରିପାରେ । ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ, ଏହି ଲକ୍ଷଣଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାୟତଃ ବ୍ୟାପକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ସମସ୍ୟା ସହିତ ଏକତ୍ର ହୋଇଥାଏ, ଯେପରିକି ନିଦ୍ରା ଚକ୍ରରେ ବ୍ୟାଘାତ, ଖରାପ ସ୍ୱଚ୍ଛତା, ପୁଷ୍ଟି ଅବହେଳା, ଶାରୀରିକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ହ୍ରାସ, ଏବଂ ଗୁରୁତର କ୍ଷେତ୍ରରେ, ଉଦ୍‌ବେଗଜନିତ ବ୍ୟାଧି ଏବଂ ଅବସାଦ । ଏହି ଗେମିଂ ଆପ୍ ଶିଶୁ ଏବଂ କିଶୋରମାନଙ୍କୁ ଅଧିକ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ, କାରଣ ସେମାନଙ୍କର ସ୍ନାୟୁ ବିକାଶ ପର୍ଯ୍ୟାୟ, ଶାରୀରିକ ଓ ମାନସିକ ଗଠନ ଏବଂ ଆବେଗ-ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଅସୁବିଧା ପ୍ରତି ସେମାନଙ୍କୁ ଅଧିକ ପ୍ରବଣ କରିଥାଏ ।

ଗେମିଂ ଆପ୍ ଆସକ୍ତି ପ୍ରତି ପ୍ରତିରୋଧକ ବ୍ୟବସ୍ଥା

ଏହାକୁ ତିନିଟି ସ୍ତରରେ କରାଯାଇପାରେ ଯଥା, ପ୍ରାଥମିକ, ମାଧ୍ୟମିକ ଏବଂ ତୃତୀୟସ୍ତରୀୟ ପ୍ରତିରୋଧ ବ୍ୟବସ୍ଥା

ପ୍ରଥମ ପ୍ରତିରୋଧ : ନିଶା ବିକଶିତ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ସଚେତନତା ଏବଂ ସୁସ୍ଥ ଅଭ୍ୟାସ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା । ସାର୍ବଜନୀନ ଶିକ୍ଷା ଅଭିଯାନ, ବିଦ୍ୟାଳୟ କର୍ମଶାଳା ଏବଂ ପିତାମାତାଙ୍କ ମାର୍ଗଦର୍ଶନରେ ସନ୍ତୁଳିତ ଡିଜିଟାଲ୍ ବ୍ୟବହାରକୁ ସ୍ୱାଭାବିକ କରାଯାଇପାରିବ । କ୍ରୀଡ଼ା, ପଠନ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଭଳି ବିବିଧ ଅଫଲାଇନ୍ ଆଗ୍ରହକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ଦ୍ୱାରା ପିଲାମାନେ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ସ୍କ୍ରିନ୍ ବାହାରେ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣତା ପାଇବେ । ସ୍କ୍ରିନ୍ ସମୟ, ଡିଭାଇସ୍-ଫ୍ରି ଜୋନ୍ (ଡାଇନିଂ ଟେବୁଲ୍, ଶୟନକକ୍ଷ) ଏବଂ ସୁସ୍ଥ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ବ୍ୟବହାର ମଡେଲିଂ ବିଷୟରେ ସ୍ପଷ୍ଟ ଘରୋଇ ନିୟମ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ପ୍ରତିରୋଧ : ଏଥିରେ ବିପଦଗ୍ରସ୍ତ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କୁ ଶୀଘ୍ର ଚିହ୍ନଟ କରିବା ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ । ସମୟ ପରିଚାଳନା ଏବଂ ଆତ୍ମ-ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଉପରେ ସ୍କ୍ରିନିଂ ଉପକରଣ, ପରାମର୍ଶ ସହାୟତା ଏବଂ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ଢାଞ୍ଚା ମାଧ୍ୟମରେ ବିଦ୍ୟାଳୟଗୁଡ଼ିକ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିପାରିବେ । ବୈଷୟିକ ହସ୍ତକ୍ଷେପ, ଯେପରିକି ଇନ୍-ଗେମ୍ ଟାଇମର୍, 'ଲକଆଉଟ୍ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ' ଏବଂ ପିତାମାତାଙ୍କ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ମଧ୍ୟ ସୁରକ୍ଷା ପ୍ରଦାନ କରିବ । ଯେଉଁ କିଶୋରମାନେ ଅସନ୍ତୁଳିତ ପରିମାଣର ସମୟ ଗେମିଂରେ ବିତାନ୍ତି କିମ୍ବା ପ୍ରତ୍ୟାହାରର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଲକ୍ଷଣ ଦେଖାନ୍ତି, ସେମାନେ ନିୟମିତ ତଦାରଖ ଏବଂ ଦକ୍ଷତା-ନିର୍ମାଣ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମରୁ ଉପକୃତ ହୁଅନ୍ତି, ଯାହା ଆତ୍ମ-ଶୃଙ୍ଖଳାକୁ ମଜଭୁତ କରେ ।

ତୃତୀୟ ପ୍ରତିରୋଧ : ଯେଉଁମାନେ ପୂର୍ବରୁ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମିଂ ଡିସ୍‌ଅର୍ଡର୍ ଲକ୍ଷଣ ଅନୁଭବ କରୁଛନ୍ତି, ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ତାଲିମ ପ୍ରାପ୍ତ ବିଶେଷଜ୍ଞଙ୍କ ହସ୍ତକ୍ଷେପ ଆବଶ୍ୟକ । କାଉନ୍‌ସେଲିଂ ଏବଂ ସାଇକୋଥେରାପି, ବିଶେଷକରି କଗ୍ନିଟିଭ୍ ବିହେଭିୟରାଲ୍ ଥେରାପି (ସିବିଟି) ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କୁ ଖରାପ ଅନୁକୂଳ ଚିନ୍ତାଧାରାର ପୁନର୍ଗଠନ କରିବାରେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ଜୀବନ ଉପରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ହାସଲ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାରେ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ହୋଇପାରେ । ପୁନରାବୃତ୍ତି ପ୍ରତିରୋଧ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ, ପାରିବାରିକ ଚିକିତ୍ସା, ଏବଂ ସହକର୍ମୀ ସମର୍ଥନ ଗୋଷ୍ଠୀ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ପୁନରୁଦ୍ଧାରକୁ ସୁଦୃଢ଼ କରିପାରିବେ ।

ପିତାମାତା ଏବଂ ଯତ୍ନ ନେଉଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିମାନେ ପ୍ରତିରୋଧର ମୂଳରେ ରହିଥାନ୍ତି । ମନଖୋଲା କଥାବାର୍ତ୍ତା, ଆବେଗିକ ଉପଲବ୍ଧତା, ଏବଂ ପୋଷଣ ପରିବେଶ ଯେଉଁଠାରେ ପିଲାମାନେ ମୂଲ୍ୟବାନ ଏବଂ ସମ୍ପୃକ୍ତି ଅନୁଭବ କରନ୍ତି, ଖେଳ ପୂରଣ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିବା ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଶୂନ୍ୟସ୍ଥାନକୁ ହ୍ରାସ କରିବା, ଶାରୀରିକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା, ଅଫ୍‌ଲାଇନ୍ ବନ୍ଧୁତ୍ୱକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ଏବଂ ସଂରଚିତ ଦୈନନ୍ଦିନ କାର୍ଯ୍ୟ ବଜାୟ ରଖିବା, ଗେମିଂ ଆପ୍ ଉପରେ ନିର୍ଭରଶୀଳତା ହ୍ରାସ କରିବାରେ ଅମୋଘ ଔଷଧ ହୋଇପାରେ ।

ଭାରତ ଏହି ଡିଜିଟାଲ୍ ଯୁଗରେ ଗତି କରୁଥିବାବେଳେ, ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ଖେଳକୁ ସମାପ୍ତ କରିବା ବଦଳରେ, ଏହାକୁ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଏବଂ ମାନବୀୟ ସହାବସ୍ଥାନ ନିଶ୍ଚିତ କରିପାରିଲେ ଆମେ ଏହାର ଅଧିକ ଲାଭ ନେଇପାରିବା । ପ୍ରତିରୋଧ କେବଳ ବୈଷୟିକ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରେ ନାହିଁ, ବରଂ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଏବଂ ସାମାଜିକ ଢାଞ୍ଚା ଉପରେ ମଧ୍ୟ ନିର୍ଭର କରେ । ଯେତେବେଳେ ପିଲା ଏବଂ କିଶୋରମାନେ ପ୍ରକୃତ ପୂର୍ଣ୍ଣତା, ସ୍ୱୀକୃତି ଏବଂ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ନିଜର ସ୍ଥିତି ଓ ମୂଲ୍ୟକୁ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି, ସେତେବେଳେ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ଦୁନିଆର ଆକର୍ଷଣ ଦୁର୍ବଳ ହୋଇଯାଏ । ତେଣୁ ଗେମିଂ ଆପ୍ ପ୍ରତି ଆସକ୍ତିକୁ ଦୂର କରିବା ପାଇଁ, ଆମକୁ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ସଫଳତା ଏବଂ ବାସ୍ତବ ଜୀବନର ଅଭିବୃଦ୍ଧି ମଧ୍ୟରେ ଓ ଡିଜିଟାଲ୍ ନିମଜ୍ଜନ ଏବଂ ମାନବ ସଂଯୋଗ ମଧ୍ୟରେ ସନ୍ତୁଳନ ପୁନରୁଦ୍ଧାର କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ।

ସହଯୋଗୀ ପ୍ରଫେସର, ଜାତୀୟ ପ୍ରଯୁକ୍ତି ପ୍ରତିଷ୍ଠାନ, ରାଉରକେଲା, ମୋ: ୮୨୪୯୩୪୮୦୮୮

ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ପାଇଁ ସତର୍କତା

ପ୍ରଶାନ୍ତ ସାହୁ

ଗାଇଡ୍ ଲାଇନ୍‌କୁ ପୂରଣ କରିପାରୁନି ଚୀନ୍

୨୦୨୦ ମସିହାରେ ପ୍ରାୟ ଅନେକ ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍‌କୁ ଭାରତ ସରକାର ନିଷିଦ୍ଧ କରିଥିଲେ। ଆମର ସାର୍ବଭୌମତ୍ୱ, ସୁରକ୍ଷା, ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ପ୍ରଭାବିତ ହେଉଥିବା କାରଣ ଦର୍ଶାଇ ଭାରତ ସରକାର ଟିକ୍ ଟକ୍ ଆପକୁ ବ୍ୟାନ୍ କରିଥିଲେ। ସରଳ ଭାଷାରେ କହିବାକୁ ଗଲେ, ଟିକ୍‌ଟକ୍‌କୁ ଭାରତର ସମସ୍ତ ବ୍ୟବହାରକାରୀମାନେ ଯେଉଁ ଭିଡିଓ କରୁଥିଲେ ତଥା ସେମାନଙ୍କ ସମସ୍ତ ତଥ୍ୟକୁ ଭାରତରେ ଜିମା ଦେବାକୁ କୁହାଯାଇଥିଲା। ହେଲେ ଚାଇନା ତା'ର ସରକାରୀ ନିୟମରେ ଏହାକୁ ସାଇତି ରଖିବା ନିୟମ ରହିଥିବା ଦର୍ଶାଇ ଥିଲା। ତେଣୁ ଭାରତ ସରକାରଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ ସମସ୍ତ ଚାଇନିଜ୍ ଆପ୍‌କୁ ବ୍ୟାନ୍ କରାଯାଇଥିଲା। ଯଦି ସେତେବେଳେ ସୁରକ୍ଷା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବ୍ୟାନ୍ କରାଯାଇଥିଲା, ଏବେ ଏମିତି କ'ଣ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେଲା ଯେ ପୁଣି ଟିକ୍ ଟକ୍‌କୁ ଅନୁମତି ମିଳିବ? ଯଦି ସେମାନେ ଭାରତର ଗାଇଡ୍ ଲାଇନ୍‌କୁ ନ ମାନିବେ ଟିକ୍‌ଟକ୍ ଉପରେ ତେବେ କେମିତି ବ୍ୟାନ୍ ହଟିପାରିବ?

ଟିକ୍ ଟକ୍ ଆପ୍ ସହିତ ଆହୁରି ୬୦ରୁ ୭୦ଟି ଆପ୍ ବ୍ୟାନ୍ ହୋଇଥିଲା। ଟିକ୍‌ଟକ୍ କେବଳ ଭାରତରେ ଚାଲୁଥିଲା ତାହା ନୁହେଁ। ଏହା ବୈଶ୍ୱିକସ୍ତରରେ ଚାଲୁଛି। ତେଣୁ ବିଶ୍ୱସ୍ତରରେ ଏହି ଆପ୍ ଚାଲୁଥିବାରୁ ଚାଇନା ଉପରେ ସେମିତି କିଛି ଆର୍ଥିକ ପ୍ରଭାବ ପଡ଼ିନାହିଁ। ସାମାନ୍ୟ ପ୍ରଭାବ ପଡ଼ିଥିଲେ ବି ତାହାକୁ ମଧ୍ୟ ସେ ସେତିକି ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଇନାହିଁ। ଯଦି ସେମିତି କିଛି ହୋଇଥାଆନ୍ତା, ସେମାନେ ଭାରତରେ ଡାଟା ଷ୍ଟୋର୍ କରିବାକୁ ଅବଶ୍ୟ ରାଜି ହୋଇଥାନ୍ତେ। ଆଉ ଆଜି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କ୍ଷତି ବିଷୟରେ ମୁହଁ ଖୋଲୁନାହାଁନ୍ତି। ତେଣୁ ସେତେବେଳେ ଭାରତ ସରକାରଙ୍କ ନିୟମକୁ ଟିକ୍ ଟକ୍ ମାନିଥିଲେ ଏବେ ତା'ର ବ୍ୟବହାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥାନ୍ତା, ଏଥିରେ ସନ୍ଦେହ ନାହିଁ।

ବର୍ତ୍ତମାନ ସବୁଆଡ଼େ ଟିକ୍ ଟକ୍ ଉପରୁ ବ୍ୟାନ୍ ଉଠିବା ନେଇ ଚର୍ଚ୍ଚା ଚାଲିଛି। ହେଲେ ଏ ସଂପର୍କରେ ଭାରତ ସରକାରଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ କୌଣସି ସ୍ପଷ୍ଟ ସୂଚନା ଦିଆଯାଇନାହିଁ। ହୋଇପାରେ, କିଛି ଦିନ ପୂର୍ବରୁ କିଛି ଲୋକ ବ୍ରାଉଜରରେ ସର୍ଚ୍ଚ ମାରୁ ମାରୁ ଟିକ୍ ଟକ୍ ପେଜ୍ ଖୋଲିଯାଇଥିଲା। ତାହା ଦେଖି ଲୋକ ଆଶା କରୁଛନ୍ତି ଯେ, ଟିକ୍ ଟକ୍ ଉପରୁ ବ୍ୟାନ୍ ଉଠିଯାଇଛି। ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କଥା ହେଉଛି, ଯେ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଭାରତର ଗାଇଡ୍ ଲାଇନ୍‌କୁ ଚୀନ୍ ପୂରଣ କରୁନାହିଁ, ସେ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଟିକ୍ ଟକ୍ କି ଅନ୍ୟ ଯେଉଁ ଆପ୍ ବ୍ୟାନ୍ ହୋଇଛି ତାହାକୁ ଅନୁମତି ମିଳିବ ନାହିଁ। ତେଣୁ ଆମର ଗାଇଡ୍ ଲାଇନ୍ ଅନୁସାରେ ସେମାନେ ଚାଲିଲେ ସରକାର ଏହି ଆପ୍ ବ୍ୟାନ୍ ହଠାଇବେ କି ନାହିଁ ତାହା ସେ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରିବେ।

ପିଲାଙ୍କ ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଉଛି ଆପ୍

ଇଣ୍ଟରନେଟ୍‌ରେ କିଛି ବି ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ନାହିଁ। ଫେସ୍‌ବୁକ, ଇନ୍‌ଷ୍ଟାଗ୍ରାମ୍‌ରେ ମନ ଇଚ୍ଛା କଣ୍ଟେଣ୍ଟ ଆସିଥାଏ। ଏବେ ପିଲାମାନେ ମୋବାଇଲ୍‌ରେ ଘଣ୍ଟା ଘଣ୍ଟା ସମୟ ବିତାଉଛନ୍ତି। ତେଣୁ ପିଲା ଥରେ ଗୋଟେ ଭିଡିଓ ଦେଖିଲେ ସେମାନଙ୍କ ମନରେ ଆଉ ଥରେ ସମାନ ଭିଡିଓ ଦେଖିବାକୁ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରିଥାନ୍ତି। ଯଦି ଭିଡିଓରେ ଲାଇକ୍ ଦେଲେ ସେହି ସମାନ କଣ୍ଟେଣ୍ଟ ବାରମ୍ବାର ଆସିଯିବ। ଧୀରେ ଧୀରେ ପିଲାଙ୍କର ଏହା ଅଭ୍ୟାସରେ ପରିଣତ ହୋଇଯିବ। ତେଣୁ ପିତାମାତା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଆରମ୍ଭରୁ ତାଗିଦ କରିବା ଦରକାର। ଆରମ୍ଭରୁ ପିଲା ମୋବାଇଲ୍‌ରେ କ'ଣ କରୁଛି, ଗେମ୍ ଖେଳୁଛି କି ନାହିଁ, କେଉଁ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାର କରୁଛି, ତାହାକୁ ଜାଣି ଏଥିରେ ପିଲା କେମିତି ନିୟନ୍ତ୍ରଣରେ ରହିବ ତାହାକୁ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଆବଶ୍ୟକ। ନଚେତ ପିଲା ଦିନକୁ ଦିନ ଖରାପ ଆଡ଼କୁ ଗତି କରିବ। ପିଲା ମୋବାଇଲରେ ପାଠ ପଢୁଛି କି ଖେଳୁଛି ତାହାକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା ଦରକାର। ନଚେତ ପିଲା ଏଥିରେ ଅଭ୍ୟସ୍ତ ହୋଇ ମାନସିକ ଅବସାଦର ଶିକାର ହେଲେ ତାକୁ ସ୍ୱାଭାବିକ ସ୍ଥିତିକୁ ଫେରାଇ ଆଣିବାକୁ ନାନା ସମସ୍ୟା ଉପୁଜିବ। ସେମିତିବି ଆଜିକାଲି ଅନେକ ଫେକ୍ ପରିଚୟ ଦେଇ କଥା ହୋଇ ଲୋକଙ୍କୁ ସହଜରେ ଠକାମି କରୁଛନ୍ତି। ବୟସ୍କ ଠକିବା ଆଳରେ ପିଲା ସ୍ୱରରେ ପିଲା ସହିତ ଖେଳିବେ, ଫଟୋ ମାଗିବେ, ଅନ୍ତରଙ୍ଗ ଫଟୋ ମାଗି ତାଙ୍କୁ ବ୍ଲାକମେଲ୍ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରିଦେବେ। ତେଣୁ ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ ପିତାମାତା, ଶିକ୍ଷକ, ଶିକ୍ଷୟିତ୍ରୀ ସମସ୍ତେ ଏନେଇ ସଚେତନ ରହିବା ଜରୁରି।

ଠକେଇରୁ ବଞ୍ଚିବାର ସରଳ ଉପାୟ

କୌଣସି ଅଜଣା ଲୋକଙ୍କ ସହିତ କେବେ ବି ନିଜ ଫାଇନାନ୍‌ସିଆଲ୍ ଷ୍ଟାଟସ ବିଷୟରେ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରନ୍ତୁ ନାହିଁ। ଯଦି କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତି ଫୋନ୍ କରି ବାରମ୍ବାର ଆପଣଙ୍କୁ କିଛି କଥା କହି ଓଟିପି ମାଗୁଛନ୍ତି, ଲିଙ୍କ ମାଗୁଛନ୍ତି, ତାଙ୍କ କଥାକୁ ଭୟ କରି କି ଲୋଭ ଦେଖି ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତୁନି। ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଆପଣଙ୍କ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅନ୍ତୁନି। ଏ ବିଷୟରେ ସମୟ ନିଅନ୍ତୁ। ଭଲ ଭାବେ ବୁଝନ୍ତୁ। ଅଚିହ୍ନା ଲୋକଙ୍କ ସହିତ କେବେ ସମ୍ପର୍କ ବଢ଼ାନ୍ତୁନି। ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରଲୋଭନରେ ପଡ଼ନ୍ତୁନି। ସେହିପରି ମୋବାଇଲ କୌଣସି ପ୍ରକାର ଲିଙ୍କ ଆସୁଥିଲେ ତାହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରନ୍ତୁନି। ସବୁଠୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କଥା ହେଉଛି ଫେସ୍‌ବୁକ, ଇନ୍‌ଷ୍ଟାଗ୍ରାମ, ହ୍ୱାଟସଅପ୍ ଆଦି ସାମାଜିକ ଗଣମାଧ୍ୟମ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ ସବୁବେଳେ ଟୁ ଷ୍ଟେପ୍ ଭେରିଫିକେସନ୍ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ। ଏହି ଭେରିଫିକେସନ୍ କଲେ ଆପଣଙ୍କ ଆଇଡିକୁ କେହି ହ୍ୟାକ୍ କରିପାରିବେ ନାହିଁ। ଟୁ ଷ୍ଟେପ୍ ଭେରିଫିକେସନ୍ କରିଥିଲେ ଆପଣଙ୍କ ପାଖକୁ ମଧ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଓଟିପି ଆସିଯିବ। ତେଣୁ ଆପଣ ଜାଣିଯିବେ ଆପଣଙ୍କ ଆଇଡିକୁ ଆଉ କେହି ଖୋଲିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରୁଛି। ଫଳରେ ଆପଣ ସତର୍କ ହୋଇଯିବେ। ସେହିପରି ସବୁବେଳେ ସେଭିଂ ଆକାଉଣ୍ଟରେ ଅଳ୍ପ ଟଙ୍କା ରଖିବା ଜରୁରି। କାରଣ ପ୍ରାୟତଃ ଏହି ଆକାଉଣ୍ଟରୁ ହିଁ ସାଇବର ଠକେଇ ହୋଇଥାଏ। ତେଣୁ ଯେତିକି ଆବଶ୍ୟକ ତାକୁ ସେଭିଂ ଆକାଉଣ୍ଟରେ ରଖି ବାକି ଟଙ୍କାକୁ ଏଫ୍‌ଡି କରି ପାରିବେ। ସାଧାରଣତଃ ପାର୍ବଣ ଋତୁରେ ଫେସ୍‌ବୁକ୍, ଗୁଗଲ ସବୁଠି ମାଳ ମାଳ ବିଜ୍ଞାପନ ଆସିଥାଏ। ଏଥିରେ କମ୍ ଟଙ୍କାରେ ଦାମିକା ଜିନିଷ ମିଳିବ ବୋଲି ଅଫର୍ ଥାଏ। ଏହି ବିଜ୍ଞାପନର ସତ୍ୟାସତ୍ୟକୁ ନ ଜାଣି ଅଧିକାଂଶ ଲୋକ ଅଫର୍ ଚକ୍କରରେ ଟଙ୍କା ଦେଇଦେଇ ଥାନ୍ତି। ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଠକାମିରେ ପଡ଼ିପାରନ୍ତି। ଠକାମିରେ ପଡ଼ିବା ପରେ ସେହି ଜିନିଷ କାହିଁକି ଆସିଲାନି, ଚିନ୍ତା କରି ଉକ୍ତ ଲିଙ୍କରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ନମ୍ବରରେ ଫୋନ୍ କରିବେ। ଯାହାଫଳରେ ପୁଣି ଲିଙ୍କ ଚକ୍କରରେ ପଡ଼ି ବାକି ଆକାଉଣ୍ଟ ଟଙ୍କାକୁ ହରାଇଥାନ୍ତି। ତେଣୁ ଗୁଗଲ୍, ଫେସବୁକ୍ ଆକାଉଣ୍ଟର ବିଜ୍ଞାପନକୁ କେବେ ଭରସା କରନ୍ତୁ ନାହିଁ।

ତେବେ ସାଇବର ଠକେଇରୁ ବର୍ତ୍ତିବା ପାଇଁ ଟିଭି, ଖବରକାଗଜ, ସାମାଜିକ ଗଣମାଧ୍ୟରେ ଦିଆଯାଉଥିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସୂଚନା ଓ ସତର୍କତାକୁ ଲୋକେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା ଜରୁରି। ଲୋକଙ୍କ ସାମାନ୍ୟ ଅବହେଳାରୁ ଏପରି ସାଇବର କ୍ରାଇମ୍ ବଢ଼ି ବଢ଼ି ଯାଉଛି। ସରକାରୀ ବିଜ୍ଞାପନଗୁଡ଼ିକରେ ଲୋକଙ୍କୁ ଯେତେ ସଚେତନ କରାଗଲେ ବି ଲୋକେ ତାହାକୁ ଗ୍ରହଣ କରୁନାହାଁନ୍ତି। ଏହା ହିଁ ଦୁର୍ଭାଗ୍ୟର କଥା। ■

ସାଇବର୍ ବିଶେଷଜ୍ଞ, ଭୁବନେଶ୍ୱର

ଶିଶୁଙ୍କ ପାଇଁ ନୀରବ ଘାତକ

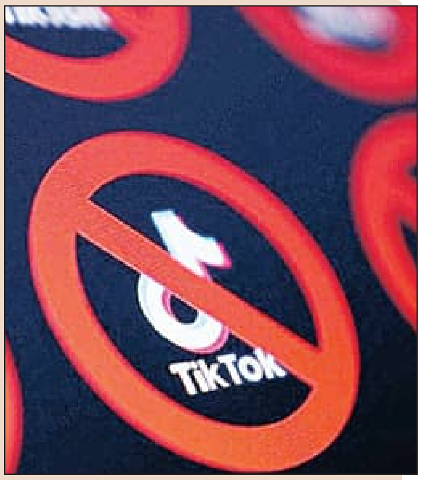
ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍

ନିକୁଞ୍ଜ ବିହାରୀ ସାହୁ

ଆଜିର ଡିଜିଟାଲ୍ ଯୁଗରେ ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍, ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଓ ଆପ୍‌ର ବ୍ୟବହାର ଆମ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ଏକ ପ୍ରମୁଖ ଅଙ୍ଗ ପାଲଟି ଯାଇଛି । ଟଙ୍କା ନେଣଦେଣ, ବ୍ୟାଙ୍କିଙ୍ଗ, ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ସେବା, ସରକାରୀ ସେବାଗୁଡ଼ିକର ଉପଲବ୍ଧତା, ବଜାର, ଟ୍ରେଡିଂ, ଶିକ୍ଷା, ପାଣିପାଗ ସୂଚନା ଓ ମନୋରଞ୍ଜନ ଭଳି ଜୀବନର ଅଧିକାଂଶ କ୍ଷେତ୍ର ଆପ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଘରେ ବସି ଅତି ସୁବିଧାରେ ସବୁ କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପାଦିତ ହୋଇ ପାରୁଛି । ତେଣୁ ସମାଜରେ ଆପ୍‌ର ଲୋକପ୍ରିୟତା ବୃଦ୍ଧି ପାଇଛି । କିନ୍ତୁ ଏବେ ଏହି ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଅନିୟନ୍ତ୍ରିତ ବ୍ୟବହାର, ବିଶେଷକରି ଶିଶୁମାନଙ୍କ ମାନସିକ ଓ ଶାରୀରିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ପାଇଁ ଗୁରୁତର ସମସ୍ୟା ସୃଷ୍ଟି କରିଛି । ଏହାଦ୍ୱାରା ସେମାନଙ୍କ ବୌଦ୍ଧିକ ବିକାଶ ଗୁରୁତର ବାଧାପ୍ରାପ୍ତ ହୋଇ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ଏକ ଗୁରୁତର ସାମାଜିକ ସମସ୍ୟା ରୂପେ ମୁଣ୍ଡ ଟେକିଛି ।

ଆପ୍‌ର ଦୁରୁପଯୋଗ

ଭାରତ ଓ ବିଶ୍ୱରେ ଆପ୍ ଦୁରୁପଯୋଗର ଅନେକ ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତ ରହିଛି । ଅତୀତରେ ଭାରତରେ ପବ୍‌ଜି ଆପ୍‌ର ଆସକ୍ତିରୁ ବହୁ ଶିଶୁ ଓ ଅଭିଭାବକ ଦୁର୍ଦ୍ଦଶାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଛନ୍ତି । ଗତ ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଲୁଧିଆନାର ଜଣେ ୧୬ ବର୍ଷୀୟ ଛାତ୍ର ଏହି ପବ୍‌ଜି ଆପ୍‌ରେ ଖେଳ ଖେଳିବା ପାଇଁ ପିତାମାତାଙ୍କ ବ୍ୟାଙ୍କ ଖାତାରୁ ୧୬ ଲକ୍ଷ ଟଙ୍କା ଖର୍ଚ୍ଚ କରିଥିଲା । ସେହିପରି, ଉତ୍ତର ପ୍ରଦେଶର ଜଣେ କିଶୋର ଏହି ଆପ୍‌ର ଆସକ୍ତିରୁ ପରିବାରରେ ହିଂସା ଘଟାଇଥିବା ଖବର ମଧ୍ୟ ପ୍ରଚାରିତ ହୋଇଛି । ବିଶ୍ୱସ୍ତରରେ ଟିକଟକ୍ ଆପ୍‌ରେ 'ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ' କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସମୟରେ ଅନେକ ଶିଶୁ ପ୍ରାଣ ହରାଇଛନ୍ତି । ଅତୀତରେ, ବ୍ରିଟେନ୍ ଓ ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାରେ ଏହି ଆପ୍‌ର 'ବ୍ଲାକ୍‌ଆଉଟ୍ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ' ଗତିବିଧିରେ କିଛି କିଶୋର କିଶୋରୀଙ୍କ ମୃତ୍ୟୁ ଘଟିଥିବାର ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତ ରହିଛି । ସେହିପରି, ସ୍ନାପ୍ ଚାଟ୍ ଆପ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ନିଶାଦ୍ରବ୍ୟ ବିକ୍ରି ଓ ସାଇବର୍ ବୁଲିଂ ଭଳି ଘଟଣାମାନ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଛି । ହ୍ୱାଟସ୍‌ଆପ୍ ଓ ଟେଲିଗ୍ରାମ୍ ପରି ଲୋକପ୍ରିୟ ସୋସିଆଲ୍ ମିଡିଆ ଆପ୍‌ରେ ଫିସିଂ (Phishing), ମୋଡ୍ ଆପ୍ସ (MOD App), ନକଲି ଲିଙ୍କ୍ (Fake Link) ଇତ୍ୟାଦି ଅନୈତିକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ମାଧ୍ୟମରେ ଠକାମୀ, ପାସୱାର୍ଡ ଚୋରି, ଓ ବ୍ୟାଙ୍କ ଖାତାରୁ ଟଙ୍କାଲୁଟ ଭଳି ସାଇବର ଅପରାଧ ଭଳି ଘଟଣା ବିଶ୍ୱସାରା ଚାଞ୍ଚଲ୍ୟ ସୃଷ୍ଟି କରିଛି ।



'ଟିକ୍ ଟକ୍' ଉପରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ

କିଛି ବର୍ଷ ପୂର୍ବେ ଚୀନା ଆପ୍ 'ଟିକ୍ ଟକ୍' ନିଜର ଆକର୍ଷଣୀୟ ସାମଗ୍ରୀ ତଥା ମନୋରଞ୍ଜକ ପରିପାଟୀ ପାଇଁ ଭାରତରେ ବେଶ୍ ଲୋକପ୍ରିୟ ହୋଇଥିଲା । କିନ୍ତୁ ଏହି ଆପ୍‌ରେ ଅଶ୍ଳୀଳ, ଅପରାଧ ପ୍ରବଣ ତଥା ଆପତ୍ତି ଜନକ ସାମଗ୍ରୀ ପ୍ରଚାରିତ ହେବାରୁ ଭାରତ ସରକାର ଗତ ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଏହାକୁ ସାଧାରଣ ଜନତାଙ୍କ ପାଇଁ ନିଷିଦ୍ଧ କରିଥିଲେ । ଅତୀତରେ ଏହି ଆପ୍‌ରେ 'ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ' କାରଣରୁ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ଅନେକ ଦୁର୍ଘଟଣା ଘଟିଛି । ସେହିପରି Helo, Likee, Bigo Live, Vigo Video ପରି ଅନ୍ୟ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକକୁ ମଧ୍ୟ ଅନୁରୂପ କାରଣରୁ ଦେଶରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧିତ କରାଯାଇଛି । ଏଗୁଡ଼ିକକୁ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିବା ଅନେକ କିଶୋର-କିଶୋରୀ ଅହେତୁକ ଆତ୍ମପ୍ରଚାର, ମିଥ୍ୟା ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟବୋଧ ଓ ଲାଇକ୍ସ-କମେଣ୍ଟ୍ ପ୍ରାପ୍ତି ଜନିତ ଆସକ୍ତିର ଶିକାର ହେଉଛନ୍ତି । ଏଥିରୁ ସେମାନଙ୍କର ଶିକ୍ଷା ଜୀବନ, ମେଧା, ଚିନ୍ତନ କ୍ଷମତା, ସ୍ମରଣ ଶକ୍ତି ଓ ଚରିତ୍ର ଗଠନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଗୁରୁତର ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଛି ।

ଶିଶୁଙ୍କ ପାଇଁ ବିପଜ୍ଜନକ ଆପ୍

ବିଶେଷକରି ଗେମିଂ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଶିଶୁମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଗୁରୁତର ସଙ୍କଟ ରୂପେ ଉଭା ହୋଇଛି । ଚିତ୍ତାକର୍ଷକ ମନୋରଞ୍ଜନ ସାମଗ୍ରୀ ଯୋଗାଉଥିବା ଅନଲାଇନ୍ ଗେମିଂ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ଆଜିକାଲିର ଶିଶୁ-କିଶୋରମାନଙ୍କ ପ୍ରଧାନ ଆସକ୍ତି । PUBG, Free Fire, Call of Duty, Clash of Clans ପରି ଗେମ୍ ଗୁଡ଼ିକ ଆକର୍ଷଣୀୟ ତଥା ଆମୋଦଦାୟକ ସାମଗ୍ରୀ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିଲେ ସୁଦ୍ଧା ସେଗୁଡ଼ିକ ହିଂସାପ୍ରବଣତା, ସମୟ ଅପଚୟ, ମାନସିକ ଆସକ୍ତି ଓ ଅବସାଦର କାରଣ ପାଲଟୁଛି । ଏହାର ସବୁଠୁ ଭୟଙ୍କର ଉଦାହରଣ ହେଉଛି ନୀଳ ତିମି (Blue Whale) ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ, ଯାହା କିଛି ବର୍ଷ ପୂର୍ବରୁ ବିଶ୍ୱ ସାରା ଶିଶୁମାନଙ୍କୁ ଆତ୍ମହତ୍ୟା ଭଳି ଜଘନ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରେରିତ କରିଥିଲା । ଦୀର୍ଘ ସମୟ ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍ ଗେମ୍‌ରେ ବ୍ୟସ୍ତ ରହିବାରୁ ଶିଶୁମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଚକ୍ଷୁରୋଗ, ନିଦ୍ରାହୀନତା, ଏକୁଟିଆବୋଧ, ଚିଡ଼ିଚିଡାପଣ ଓ ହିଂସାପ୍ରବଣ ମାନସିକତା ବୃଦ୍ଧି ପାଉଛି । ଠିକ୍ ଭାବେ ଖାଇବା ପିଇବାକୁ ମଧ୍ୟ ସେମାନେ ଭୁଲି ଯାଉଛନ୍ତି । ସେମାନଙ୍କ ସ୍କ୍ରିନ୍ ଟାଇମ୍ ମଧ୍ୟ ଅଶାତୀତ ଭାବେ ବୃଦ୍ଧି ପାଉଛି । ଫଳରେ ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ମେଦବହୁଳତା, ମୋଟାପଣ, ପୁଷ୍ଟିହୀନତା, ଦୃଷ୍ଟିଦୋଷ, ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କର ଅଭାବ ଓ ପାରିବାରିକ ଦୂରତ୍ୱ ବୃଦ୍ଧି ପାଉଛି । ମାନସିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ବିଶେଷଜ୍ଞମାନଙ୍କ ମତରେ, ଅତ୍ୟଧିକ ତଥା ନିୟମିତ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ କିମ୍ବା ଅବାସ୍ତବିକ ଜଗତରେ ନିମଗ୍ନତା ଫଳରେ ଶିଶୁମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଅବସାଦ ବା ଡିପ୍ରେସନ୍, ଉଦବେଗ ଓ ଆତ୍ମହତ୍ୟା ପ୍ରବଣତା ଭଳି ନକାରାତ୍ମକ ଚେତନା ବୃଦ୍ଧି ପାଇବାର ଆଶଙ୍କା ରହିଛି ।

ସଚେତନତା ଆବଶ୍ୟକ

ଆଧୁନିକ ସଭ୍ୟତାରେ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରଚଣ୍ଡ ଅବଦାନ କାରଣରୁ ଆମ ସାମାଜିକ ଜୀବନରେ ଏଗୁଡ଼ିକକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିଷିଦ୍ଧ କରାଯାଇ ପାରିବ ନାହିଁ । ଏଗୁଡ଼ିକର ସୁନିୟନ୍ତ୍ରିତ ବ୍ୟବହାର ହିଁ ସମାଧାନର ଏକମାତ୍ର ପନ୍ଥା ଓ ଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରତିକାର ସ୍ୱରୂପ ପ୍ରଥମେ ପିତାମାତାଙ୍କର ସଚେତନତା ଆବଶ୍ୟକ । ସେମାନେ ନିଜ ଶିଶୁମାନଙ୍କ ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍ ବ୍ୟବହାରରେ ସମୟସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ଉଚିତ । ବିଦ୍ୟାଳୟ ଓ ସମାଜରେ ଆପ୍ସର ବ୍ୟବହାରକୁ ନେଇ ମଧ୍ୟ ସଚେତନତା କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଆୟୋଜନ କରାଯିବା ଉଚିତ । ବିଶେଷକରି ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଶିକ୍ଷକ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସଚେତନତା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଆବଶ୍ୟକ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜର ସ୍କ୍ରିନ୍ ଟାଇମ୍ ସଙ୍କୁଚିତ କରି ଖେଳକୁଦ ଓ ଶାରୀରିକ ପରିଶ୍ରମ ଦିଗ ପ୍ରତି ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ଉଚିତ । ସରକାରଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ ଅପରାଧ ପ୍ରବଣ, ଉତ୍ତେଜନାପୂର୍ଣ୍ଣ ତଥା ନିଶା ପାଲଟୁଥିବା ଗେମ୍ ଆପଗୁଡ଼ିକକୁ ତୁରନ୍ତ ନିଷିଦ୍ଧ କରାଯିବା ଉଚିତ । ଶିଶୁମାନେ କିପରି ଆପ୍‌ର ବିକଳ୍ପ ଯଥା ଶାରୀରିକ କ୍ରୀଡ଼ା, ଯୋଗାଭ୍ୟାସ, ପୁସ୍ତକ ପଠନ, ସଙ୍ଗୀତ ଓ ସାହିତ୍ୟରେ ନିୟୋଜିତ ହେବେ, ସେ ଦିଗରେ ପିତାମାତା, ଶିକ୍ଷକ ଓ ଅଭିଭାବକମାନେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଉଚିତ । ଆପ୍‌ର ଉପଯୋଗ କଦାପି ଖରାପ ନୁହେଁ; କିନ୍ତୁ ସେଗୁଡ଼ିକର ମାତ୍ରାଧିକ ଓ ଅନିୟନ୍ତ୍ରିତ ବ୍ୟବହାର ହିଁ ବ୍ୟକ୍ତି ଓ ସମାଜ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସମସ୍ୟା ସୃଷ୍ଟି କରେ । ଶିଶୁମାନେ ଦେଶର ଭବିଷ୍ୟତ । ସୁତରାଂ ସେମାନଙ୍କୁ ଆପ୍‌ର ଦୁରୁପଯୋଗ ଜନିତ ଭର୍ଚୁଆଲ୍ ଜଗତର ଅନ୍ଧକାରରୁ ମୁକ୍ତକରି ଏକ ସୁରକ୍ଷିତ ତଥା ଶିକ୍ଷାପ୍ରଦ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାରର ଆଲୋକମୟ ବାସ୍ତବ ଦୁନିଆକୁ ଫେରାଇ ଆଣିବା ଆମର ସାମୂହିକ ଦାୟିତ୍ୱ । ■

ଏଜୁକେଶନ୍ ଅଫିସର, ଆଞ୍ଚଳିକ ବିଜ୍ଞାନ କେନ୍ଦ୍ର, ଭୁବନେଶ୍ୱର
ମୋ: ୮୦୧୮୭୦୮୮୫୮

ଡିଜିଟାଲ୍ ଖେଳ
ପିଲାଙ୍କ ପାଇଁ ବିପଜ୍ଜନକ

ଡାକ୍ତର ଅମୃତ ପାଟଯୋଷୀ

ଆଜିର ଯୁଗରେ ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍, ଟ୍ୟାବ୍‌ଲେଟ୍ ଓ କମ୍ପ୍ୟୁଟର ପିଲାଙ୍କ ଜୀବନରେ ଗଭୀର ଭାବରେ ପ୍ରବେଶ କରିଛି । ବିଭିନ୍ନ ଗେମିଂ ଆପ୍ ପିଲାମାନଙ୍କୁ କେବଳ ମନୋରଞ୍ଜନ ନୁହେଁ, ଉତ୍ସାହ ଓ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜର ଏକ ନୂତନ ଜଗତ ସାମ୍ନାକୁ ଆଣିଦେଇଛି । ଦୃଷ୍ଟିରେ ଭଲ ଦେଖାଯାଉଥିବା ଏହି ଗେମ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପିଲାଙ୍କ ଶରୀରିକ, ମାନସିକ, ସାମାଜିକ ଓ ଶିକ୍ଷାଗତ ଜୀବନରେ ଅନେକ କୁପ୍ରଭାବ ପକାଇବା ସମ୍ଭାବନା ରହିଛି ।

ଶରୀର ଉପରେ ପ୍ରଭାବ

ପ୍ରଥମେ ଯଦି ଶାରୀରିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟକୁ ଭାବିବା, ଦୀର୍ଘ ସମୟ ସ୍କ୍ରିନ୍ ସାମ୍ନାରେ ବସିବା ଯୋଗୁଁ ପିଲାଙ୍କ ଆଖି ଉପରେ ଅତ୍ୟଧିକ ଚାପ ଆସେ, ଆଖି ଶୁଷ୍କ ହୋଇଯାଏ । ଅଳ୍ପ ବୟସରେ ଦୃଷ୍ଟିଶକ୍ତି ଦୁର୍ବଳ ହୋଇ ଚଷମା ପିନ୍ଧିବାକୁ ବାଧ୍ୟ ହୁଅନ୍ତି । ନିତ୍ୟ ଗତିବିଧି କମିଯିବାରୁ ଦେହରେ ବେଶି ଚର୍ବି ଜମିବା, ସ୍ଥୂଳତା, ଓଜନ ବୃଦ୍ଧି ସାଧାରଣ ସମସ୍ୟାରେ ପରିଣତ ହୋଇଯାଇଛି । ଏହା ସହିତ, ବିଳମ୍ବିତ ରାତିଯାଏ ଗେମ୍ ଖେଳିବା ଦ୍ୱାରା ଆମ Biological clock ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଇ ନିଦ୍ରାହୀନତା, ମନରେ କ୍ଲାନ୍ତି ଓ ଶିକ୍ଷାରେ ଅସାଧାରଣତା ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ ।

ନୈତିକ ବିକାଶ ପାଇଁ ସମସ୍ୟା

ଶିକ୍ଷାକ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହାର ପ୍ରଭାବ ସ୍ପଷ୍ଟ । ଅଧ୍ୟୟନ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ପୁନରାବୃତ୍ତି ଓ ପଢ଼ା ଶୁଣା ପାଇଁ ସମୟ କମିଯାଇଥାଏ । ସ୍ମୃତି, ସୃଜନଶୀଳତା ଏବଂ ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ କ୍ଷମତା କ୍ଷୀଣ ହୁଏ । ପରୀକ୍ଷାରେ କମ୍ ମାର୍କ ପାଇବା ପରେ ଦୋଷ, ଲଜ୍ଜା ଓ ମାନସିକ ଅବସାଦ ପିଲାଙ୍କୁ ଆଉ ଅଧିକ ଚିନ୍ତାରେ ପକାଇଥାଏ । ଏହା ସହିତ, ଗେମିଂ ଆପ୍ସରେ ଆପ୍-ଇନ୍ କ୍ରୟ ପ୍ରାୟତଃ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଆର୍ଥିକ ସମସ୍ୟାରେ ପକାଇଥାଏ । ପିଲାମାନେ ସେମାନଙ୍କ ପିତାମାତାଙ୍କ କାର୍ଡ କିମ୍ବା UPI ଆକାଉଣ୍ଟର ଅପବ୍ୟବହାର କରିପାରନ୍ତି ଏବଂ ଯଥେଷ୍ଟ ପରିମାଣର ଟଙ୍କା ଖର୍ଚ୍ଚ କରିପାରନ୍ତି । କିଛି ଖେଳରେ ଲୁଟ୍ ବାକ୍ସ ଏବଂ ବାଜି ଭଳି ଜୁଆ-ଶୈଳୀର ପୁରସ୍କାର ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ, ଯାହା ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନୈତିକ ସୀମା ଅତିକ୍ରମ କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରେ । ଯାହା ସେମାନଙ୍କ ନୈତିକ ବିକାଶ ପାଇଁ ବିପଦ ସୃଷ୍ଟି କରେ ।

ଆଚରଣଗତ ନିଶାରେ ପରିଣତ

ମାନସିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଦିଗରେ ଗେମିଂ ଆପ୍ଲିକେଶନ୍‌ର ପ୍ରଭାବ ବହୁତ ଚିନ୍ତାଜନକ । Reward Points, ନୂତନ ଗେମିଂସ୍ତର ଓ ପୁରସ୍କାର ଲାଗି ଆସିଥିବା ଉତ୍ସାହ ଫଳରେ ପିଲାଙ୍କ ମସ୍ତିଷ୍କର ରାସାୟନିକ ଗଠନରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆସେ, ବିଶେଷ ଭାବରେ Dopamine ର ମାନ ବୃଦ୍ଧି ହେଇଯାଏ । ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ନିରନ୍ତର ହେଲେ ଗେମିଂ ଆସକ୍ତିର ଜନ୍ମ ହୁଏ, ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଆଚରଣଗତ ନିଶାରେ ପରିଣତ କରିଦିଏ । ଯେତେବେଳେ ଫୋନ୍ ବ୍ୟବହାର ସୀମିତ କରାଯାଏ, ତେବେ ଅସ୍ଥିରତା, ଚିଡ଼ଚିଡ଼ ହେବା ଓ ବିଷାଦର ଲକ୍ଷଣ ସହଜରେ ପ୍ରକାଶ ପାଏ । ଏହି ଗେମିଂ ନିଶା ଯୋଗୁଁ ପିଲାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଧ୍ୟାନ ହ୍ରାସ ପାଉଛି, ପିଲାମାନେ ଆଧ୍ୟୟନରେ ଆଗ୍ରହ ହରାଉଛନ୍ତି ଓ ସମଗ୍ର ଶିକ୍ଷାଗତ କ୍ଷମତାକୁ କ୍ଷୟ ପାଉଛି । ଗେମିଂ ଆପ୍‌ର ପ୍ରଭାବ ବ୍ୟବହାର ଓ ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କରେ ମଧ୍ୟ ପରିଲକ୍ଷିତ । ହିଂସା-ଆଧାରିତ ଗେମ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପିଲାଙ୍କୁ ଆକ୍ରମଣାତ୍ମକ କରିଦେଇପାରେ, ଯାହାର ପ୍ରଭାବ ପରିବାର ଓ ସ୍କୁଲରେ ଦେଖାଯାଏ । ଆଭାସୀ ଦୁନିଆରେ ଅଧିକ ସମୟ ବିତାଉ ଥିବାରୁ ସାଙ୍ଗ-ସାଥୀ ଓ ପରିବାର ସହ ପାରସ୍ପରିକ କଥାବାର୍ତ୍ତା କମି ଯାଏ, ସାମାଜିକ ବିଶୃଙ୍ଖଳା ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ । ଅଭିଭାବକ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ସୃଷ୍ଟି କଲେ ବିରୋଧାତ୍ମକ ଆଚରଣ ପ୍ରକାଶିତ ହେବାରୁ ପାରିବାରିକ ସମ୍ପର୍କରେ ଫାଟ ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ ।

ଆପ୍ ନିଶାରୁ ମୁକ୍ତି ପାଇଁ ସଚେତନତା

ଗେମିଂ ଆପ୍ ନିଶାରୁ ମୁକୁଳିବାର ସମାଧାନ ପାଇଁ ପରିବାର, ସ୍କୁଲ ଏବଂ ସମାଜର ମିଳିତ ପଦକ୍ଷେପ ଆବଶ୍ୟକ । ପରିବାରଗୁଡ଼ିକ ସ୍କ୍ରିନ୍ ସମୟ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା, ଅଭିଭାବକ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଆପ୍ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଖେଳ, ପଠନ ଏବଂ କଳା ଭଳି ସୁସ୍ଥ ରୁଚି ପ୍ରତି ପ୍ରେରିତ କରିବା ଉଚିତ । ସ୍କୁଲଗୁଡ଼ିକ ଗେମିଂ ନିଶା ସଚେତନତା ଅଧିବେଶନ ଆୟୋଜନ କରିବା ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ ସକ୍ରିୟ ଜୀବନଶୈଳୀ ଗ୍ରହଣ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ସହ-ପାଠ୍ୟକ୍ରମ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଉଚିତ । ସମ୍ପ୍ରଦାୟସ୍ତରରେ, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସଚେତନତା କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଏବଂ ସ୍ପୋର୍ଟସ୍ କ୍ଲବ୍, ଯୋଗ ଏବଂ ସଙ୍ଗୀତ ଶ୍ରେଣୀ ଭଳି ସୁସ୍ଥ ବିକଳ୍ପ ପ୍ରଦାନ କରାଯିବା ଉଚିତ । ଗୁରୁତର କ୍ଷେତ୍ରରେ, ମାନସିକ ପରାମର୍ଶ, ଆଚରଣ ଚିକିତ୍ସା ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ୍ ଡିଟକ୍ସ ଥେରାପି ଅତ୍ୟନ୍ତ ଆବଶ୍ୟକ ।

ଗେମିଂ ଆପ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରଥମେ ମନୋରଞ୍ଜନ ଓ ଉତ୍ସାହ ଦେଲେ ମଧ୍ୟ, ଏହାର କୁପ୍ରଭାବ ପିଲାଙ୍କର ଶାରୀରିକ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ, ମାନସିକ ସନ୍ତୁଳନ, ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କ ଓ ଶିକ୍ଷାଗତ ଭବିଷ୍ୟତକୁ ଅନ୍ଧକାରମୟ କରିପାରେ । ପିଲାଙ୍କୁ ସୁସ୍ଥ ଓ ସନ୍ତୁଳିତ ଜୀବନ ଦେବା ପାଇଁ ପରିବାର, ବିଦ୍ୟାଳୟ ଓ ସମାଜର ସଚେତନତା ଓ ସହଯୋଗ ଅତ୍ୟାବଶ୍ୟକ । ସମୟରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଓ ସହଯୋଗୀ ପଦକ୍ଷେପ ନିଶ୍ଚୟ ପିଲାଙ୍କୁ ଏକ ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ଓ ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟକର ଭବିଷ୍ୟତକୁ ନେଇଯିବ । ■

ବରିଷ୍ଠ ମନସ୍ତତ୍ତ୍ୱବିତ୍, ଭୁବନେଶ୍ୱର

ପିଲାଙ୍କଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବଡ଼ଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମସ୍ତେ ଅନ୍‌ଲାଇନ୍ ଗେମ୍ ଖେଳିବାକୁ ଭଲ ପାଆନ୍ତି। ମୋବାଇଲ୍ ଆପ୍‌ରେ ଗେମ୍‌ର ଉଭୟ ଭଲ ଓ ଖରାପ ଦିଗ ଅଛି। ଗେମ୍‌ର ମାୟାଜାଲରେ ଲୋକେ ଏଭଳି ଛନ୍ଦି ହୋଇପଡ଼ନ୍ତି ଯେ, ତାହାକୁ ଖେଳି ସେମାନେ ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିବାକୁ ପଛାଇ ନାହାନ୍ତି। ପବ୍‌ଜି, ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ ଭଳି ଏମିତି କିଛି ମୋବାଇଲ୍ ଗେମ୍ ଅଛି, ଯାହାକି ଜୀବନ ପାଇଁ ବିପଦଜନକ। ଯଦିଓ ଏହି ସବୁ ଗେମ୍ ଉପରେ କଟକଣା ଲାଗିଛି, ତଥାପି ଏହା କିଭଳି ଲୋକଙ୍କୁ ଜୀବନ ହାରିବାକୁ ବାଧ୍ୟ କରେ, ତାହାକୁ ନେଇ ଏହି ବିଶେଷ ଉପସ୍ଥାପନା।

ଗେମ୍ ନେଉଛି ଜୀବନ

ଦ ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ ଗେମ୍

ଏହା ହେଉଛି ଏକ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଗେମ୍। ଏହାକୁ 'ଖୁନି ଗେମ୍' ବି କୁହାଯାଉଥିଲା। ରୁଷରେ ତିଆରି ଏହି ଗେମ୍‌ର ନାଁ 'ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ୍ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ'। ଏହା 'ଦ ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ ଗେମ୍' ନାଁରେ ବି ପରିଚିତ। ଏହାକୁ ଖେଳି ପ୍ରାୟ ୨୫୦ରୁ ଅଧିକ ଲୋକ ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିଛନ୍ତି। ମୁମ୍ବାଇର ୧୪ ବର୍ଷର ଜଣେ ଛାତ୍ର ହାଇରାଇଜ୍ ବିଲଡିଂରୁ ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିଥିଲେ। ତେବେ ଗେମ୍ ଖେଳି ଜୀବନ ଯିବାର ଏହା ଥିଲା ଭାରତର ପ୍ରଥମ ଘଟଣା। ଯଦିଓ ଏହି ଘଟଣା ପରଠୁ ଏହି ଗେମ୍‌କୁ ନେଇ ଭାରତରେ ଚର୍ଚ୍ଚା ହେଲା, ତଥାପି ରୁଷ୍, ଆର୍ଜେଣ୍ଟିନା, ବ୍ରାଜିଲ, ଚୀନ, ଇଟାଲି, ସ୍ପେନ, ଆମେରିକା, କେନିଆ ଆଦି ଦେଶରେ କମ୍ ବୟସର ପିଲା ଏହି ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଯୋଗୁଁ ପ୍ରାଣ ହରାଇଛନ୍ତି। କୁହାଯାଏ ରୁଷ୍‌ରେ ରହୁଥିବା ୨୧ ବର୍ଷୀୟ ଫିଲିପ୍ ଏହି ପ୍ରାଣଘାତୀ ଖେଳର ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ। ୨୦୧୩ ମସିହାରେ ସେ ଏହି ଗେମ୍ ତିଆରି କରିଥିଲେ। ୨୦୧୫ ମସିହାରେ ଏହାକୁ ଖେଳି ଆତ୍ମହତ୍ୟା ଘଟଣା ସାମ୍ନାକୁ ଆସିବା ପରେ ଫିଲିପ୍‌ଙ୍କୁ ଗିରଫ କରାଯାଇଥିଲା।

ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ ଗେମ୍‌ରେ ପ୍ରତିଯୋଗୀଙ୍କୁ ୫୦ ଦିନରେ ୫୦ ଅଲଗା ଅଲଗା ଟାସ୍କ ପୂରା କରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଟାସ୍କ ପରେ ହାତରେ ଏକ ଚିହ୍ନ କରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ। ପରିଶେଷରେ ଏହି ଚିହ୍ନ ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ ଭଳି ପ୍ରତୀୟମାନ ହୁଏ। ତେବେ ଗେମ୍‌ର ଶେଷ ଟାସ୍କ ହେଉଛି ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିବା। ସେହିପରି ଜଣେ ଅଜଣା 'ଟାସ୍କ ମାଷ୍ଟର' ଗେମ୍ ଖେଳୁଥିବା ଲୋକଙ୍କୁ ଆଦେଶ ଦେଇଥାନ୍ତି। ଅନ୍ୟପଟେ ଗେମ୍‌ର ଏହି ଭୟାବହତାକୁ ଦେଖି ସରକାର ୨୦୧୭ ମସିହା ଉପରେ ଏହା ଉପରେ କଟକଣା ଲଗାଇ ଥିଲେ। ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ ଗେମ୍ ଗୁଗଲ ପ୍ଲେ ଷ୍ଟୋର୍‌ରେ ନାହିଁ। ତେଣୁ ଭାରତରେ ପ୍ଲେ ଷ୍ଟୋରର୍ ଏହି ଗେମ୍‌କୁ ଇନ୍‌ଷ୍ଟଲ୍ କରାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ। ତେବେ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାରକାରୀ ଏପିକେ ଫାଇଲ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ଇନ୍‌ଷ୍ଟଲ୍ କରିଥାନ୍ତି।

ଦ ଘୋଷ୍ଟ ପେପର୍ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ

ଏହି ଖେଳରେ ବ୍ୟବହାରକାରୀଙ୍କ ମୁହଁରେ ବିଶ୍ୱର ସବୁଠୁ ରାଗୁଆ ଲଙ୍କା ଭୂତ ଝୋଲକିୟାକୁ ରଖିବାକୁ କୁହାଯାଏ। ଏହାପରେ ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ବାଧ୍ୟ କରାଯାଏ। ଏହି ଲଙ୍କା ଯୋଗୁଁ ପାଟିରେ ପ୍ରବଳ ଯନ୍ତ୍ରଣା ହୁଏ ଏବଂ ପାର୍ଶ୍ୱ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ବି ଦେଖାଯାଏ। ଏ ପ୍ରକାର ଗେମ୍ ଯୋଗୁଁ ପିଲାଙ୍କ ଜୀବନ ଯିବାର ଆଶଙ୍କା ଅଛି।

ପବ୍‌ଜି ଓ ଫ୍ରି ଫାୟାର୍ ଗେମ୍

ଅନ୍ୟତମ ଲୋକପ୍ରିୟ ମୋବାଇଲ୍ ଗେମ୍ 'ପବ୍‌ଜି' ମଧ୍ୟ ଗୋଟିଏ ସମୟରେ ଲୋକଙ୍କ ପାଇଁ କାଳ ସାଜିଥିଲା। ଏହି ଗେମ୍ ଜାପାନୀ ଥ୍ରିଲର ଫିଲ୍ମ 'ବ୍ୟାଟେଲ ରୟାଲ୍'ରୁ ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ନିର୍ମାଣ କରାଯାଇଥିଲା। ଦୁନିଆରେ ପବ୍‌ଜି ଖେଳୁଥିବା ୨୫ ପ୍ରତିଶତ ଥିଲେ ଭାରତୀୟ। ଚୀନ୍‌ରେ ଏହାକୁ ୧୭ ପ୍ରତିଶତ ଓ ଆମେରିକାରେ ୬ ପ୍ରତିଶତ ଲୋକ ଖେଳୁଥିଲେ। ଏହାକୁ ଦକ୍ଷିଣ କୋରିଆର ଭିଡିଓ ଗେମ୍ କମ୍ପାନି ବ୍ଲୁ ହ୍ୱେଲ୍ ତିଆରି କରିଥିଲା। ହେଲେ ଚୀନ୍‌ର କମ୍ପାନି ଟେନ୍‌ସେଣ୍ଟ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ କରି ଏହାର ମୋବାଇଲ୍ ଭର୍ସନ ନୂଆ ନାଁରେ ବଜାରକୁ ଆଣିଲା। ଏକସଙ୍ଗରେ ଶହେ ଜଣ ଏହି ଗେମ୍ ଖେଳିପାରିବେ। ଗେମ୍‌କୁ ଏଭଳି ଭାବେ ତିଆରି କରାଯାଇଥିଲା, ଯେତିକି ଯେତିକି ଏହାକୁ ଖେଳାଯିବ, ତାହା ଖୁବ୍ ମଜା ଲାଗିବ। ତେବେ ବିଭିନ୍ନ ସମୟରେ ଏହା ଲୋକଙ୍କୁ ସମସ୍ୟାରେ ପକାଇଛି। ୨୦୧୯ ମସିହାରେ ପବ୍‌ଜି ନିଶାରେ ଜମ୍ମୁ-କାଶ୍ମୀରର ଜଣେ ଫିଟନେସ୍ ଟ୍ରେନରଙ୍କ ମାନସିକ ଅବସ୍ଥା ବିଗିଡ଼ି ଯାଇଥିଲା। ୧୦ ଦିନ ଲଗାତାର ପବ୍‌ଜି ଖେଳିବା ଏବଂ ଏହାର ମିଶନ ପୂରା କରିବା ପରେ ସେ ଅବଜ ପ୍ରକାର ବ୍ୟବହାର ପ୍ରଦର୍ଶନ କଲେ। ତା' ସହ ନିଜକୁ କ୍ଷତି ପହଞ୍ଚାଇଥିଲେ। ଏହା ପରେ ତାଙ୍କୁ ହସ୍‌ପିଟାଲରେ ଭର୍ତ୍ତି କରାଯାଇଥିଲା। ସେହି ସମାନ ବର୍ଷ ମୁମ୍ବାଇର ଜଣେ ଯୁବକଙ୍କୁ ଘରଲୋକ ପବ୍‌ଜି ଖେଳିବାକୁ ମୋବାଇଲ ନ ଦେବାରୁ ସେ ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିଥିଲେ। ୨୦୨୦ ମସିହାରେ ଏହା ଉପରେ କଟକଣା ଲାଗିଲା। ବନ୍ଦ ହେବା ପରେ ବି ପବ୍‌ଜିର ଏପିକେ ଫାଇଲ ଡାଉନ୍‌ଲୋଡ୍ କରି ଲୋକେ ଖେଳିବାକୁ ପଛାଇ ନାହାନ୍ତି।

ସେହିପରି 'ଫ୍ରି ଫାୟାର୍ ଗେମ୍' ମଧ୍ୟ ଲୋକଙ୍କୁ ନାନା ସମସ୍ୟାରେ ପକାଇଛି। ଏହି ଗେମ୍ ଖେଳି ପିଲାଙ୍କର ମାନସିକ ଭାରସାମ୍ୟ ବିଗିଡ଼ିବା ସହ ରଶି ଲଗାଇ ଆତ୍ମହତ୍ୟା କରିବାକୁ ପଛାଇ ନାହାନ୍ତି। ସୁରକ୍ଷାକୁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖି ଗରେନାର ଏହି ବ୍ୟାଟେଲ ରୟାଲ ଗେମ୍‌କୁ ୨୦୨୨ ମସିହାରେ ବନ୍ଦ କରିଦିଆଯାଇଥିଲା।

ଦ ସିନାମନ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ

ଡାଲଚିନି ଶରୀର ପାଇଁ ଭଲ। ହେଲେ ଆବଶ୍ୟକତାଠୁ ଅଧିକ ଡାଲଚିନି ଶରୀର ପାଇଁ କ୍ଷତିକାରକ। ଏହି ଖେଳରେ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ପାଣି ନ ପିଇ ଡାଲଚିନି ଖାଇବାକୁ କୁହାଯାଏ। ବିନା ପାଣିରେ ଅଧିକ ମାତ୍ରାରେ ଡାଲଚିନି ଖାଇବା ଦ୍ୱାରା ରେସିପରେଟରି ଏବଂ ଗଳାରେ ସମସ୍ୟା ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ। ଏହି ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଯୋଗୁଁ ଅନେକଙ୍କ ଜୀବନ ମଧ୍ୟ ଯାଇଛି।

ଆଇସ୍ ସଲ୍ଟ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ

ଏହା ମଧ୍ୟ ଏକ ବିପଦଜନକ ଗେମ୍। ପ୍ରଥମେ ଏହି ଖେଳରେ ଶରୀରରେ ଲୁଣ ପକାଇବାକୁ କୁହାଯାଏ। ଏହା ପରେ ବରଫ ପକାଇବାକୁ କୁହାଯାଏ। ଏହିପରି ଭାବେ ଏଥିରେ ଦୀର୍ଘ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଯନ୍ତ୍ରଣା ସହିବାକୁ କୁହାଯାଏ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଜୀବନ ନେଇଥାଏ। କାରଣ ବରଫ, ପାଣି ଓ ଲୁଣ ଯୋଗୁଁ ଶରୀରରେ ପୋଡ଼ାଜଳା ହୋଇ ଜୀବନ ଯିବାର ଆଶଙ୍କା ଥାଏ। ■

ନୀତି ଅନୀତି ରାଜନୀତି

ଶ୍ରୀବିଦୂର

ବୁଦ୍ଧି ନ ଆସଇ ଘରକୁ...

ସୌରମଣ୍ଡଳରେ ବଳୟ ବେଷ୍ଟିତ ଗ୍ରହରାଜ ଶନିଶ୍ଚର ଅନ୍ୟମାନଙ୍କଠାରୁ ଯେପରି ଭିନ୍ନ, ସେମିତି ମୋହନ ସୌରମଣ୍ଡଳର ଚକ୍‌ମକ୍ କରୁଥିବା ଷୋହଳ ଉଜ୍ୱଳ ନକ୍ଷତ୍ର ମଧ୍ୟରୁ ବାବୁ ଗୋକୁଳାନନ୍ଦ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କଠାରୁ ଅନେକ ପରିମାଣରେ ଭିନ୍ନ । ବାବୁଙ୍କ ନାମ ଯେପରି, କାମ ବି ସେପରି । ଗୋକୁଳାନନ୍ଦ ସର୍ବଦା ଗୋ-ସେବାରେ ମନ ଦେଇଥାଆନ୍ତି, ଗୋ-ସମ୍ପଦକୁ ଆଦର କରନ୍ତି । କେଇମାସ ତଳେ ରାଜଧାନୀରେ ଗୋ-ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ସମୟରେ ପୁଙ୍ଗାନୁର ଗାଈ କିଣି ଗୋକୁଳାନନ୍ଦ ନିଜର ଗୋ-ପ୍ରେମର ପରିଚୟ ଦେଇଥିବା ଅନେକ ଦେଖିଛନ୍ତି । ସେଥିପାଇଁ ତାଙ୍କ ମନ ଜାଣି ମୋହନ ସରକାରରେ ତାଙ୍କୁ ମିଳିଛି ପ୍ରାଣୀ ସମ୍ପଦ ବିଭାଗ । ହେଲେ ତାଙ୍କ ଦାୟିତ୍ୱରେ ଯେଉଁ ଏମ୍‌ଏସ୍‌ଏମ୍‌ଇ ବିଭାଗଟି ରହିଛି, ସେଇଟାର କାମଧନ୍ଦା କୁଆଡ଼େ ଠିକ୍‌ଠାକ୍ ଚାଲିନାହିଁ ବୋଲି ଅନେକ କହୁଛନ୍ତି । ପ୍ରଥମରେ ରାଜ୍ୟରେ ଏମ୍‌ଏସ୍‌ଏମ୍‌ଇଗୁଡ଼ିକ ରୁଗ୍‌ଣ, ଯେଉଁମାନେ ସଂଘର୍ଷ କରି ନିଜର ସ୍ଥିତି କିଛି ପରିମାଣରେ ଜୀଆଇ ରଖିଛନ୍ତି, ସେମାନଙ୍କୁ ଯାବତୀୟ ବାଧାବିଘ୍ନର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବାକୁ ପଡୁଛି । ମାତ୍ର ସେ କଥା ପ୍ରତି ଦୃଷ୍ଟି ଦେବା ପରିବର୍ତ୍ତେ କୁଆଡ଼େ ଅନ୍ୟ ବିଭାଗ ଉପରେ ମାମଲାତି ଦେଖାଉଥିବା ଅନେକ କହୁଛନ୍ତି । ନିକଟରେ ମଲ୍ଲିକ ବାବୁ 'ଓ-ହବ୍' ବୁଲି ଯାଇଥିଲେ । ସେଠାରେ ହିନ୍ଦୀରେ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରୁଥିବା ଜଣେ ଅଣ ଓଡ଼ିଆ ମହିଳା ଅଧିକାରୀଙ୍କୁ ମନ୍ତ୍ରୀ ଭାରି ତାଉ ଦେଖାଇଲେ । ଓଡ଼ିଶାରେ କାମ କରିବାକୁ ହେଲେ ଓଡ଼ିଆ କହିବାକୁ ପଡ଼ିବ ବୋଲି ତାଗିଦ୍ ବି କଲେ । ମାତ୍ର ଖଣ୍ଡି ଓ ଦଦରା ଓଡ଼ିଆ କହୁଥିବା ଲୋକସେବା ଭବନର ମୁଖିଆମାନଙ୍କ ପାଖରେ ଗୋକୁଳାନନ୍ଦ ଚୁପ୍ କାହିଁକି ସେ ତାଙ୍କୁ ପଚାରିବ କିଏ? ସେଥିପାଇଁ କଥାରେ ଅଛି ପରା- କହି ଦେଉଥାଇ ପରକୁ, ବୁଦ୍ଧି ନ ଆସଇ ଘରକୁ । ■

ଖୁଣ୍ଟିଆଙ୍କ ସ୍ଥାନରେ ସୋରେନ

ବାରିପଦାରୁ ନିର୍ବାଚିତ ପ୍ରକାଶ ସୋରେନ ହେଉଛନ୍ତି ଭଞ୍ଜ ମାଟିର ବୀର ସନ୍ତାନ । ତାଙ୍କ ନାମରେ ଜମିବାଡ଼ି ନାହିଁ ସିନା, ସେ ନିଜକୁ ଚାଷୀ ବୋଲି ପରିଚୟ ଦିଅନ୍ତି ଓ ନିଜ ଖର୍ଚ୍ଚବାର୍ଚ୍ଚ ପରେ ମାସକୁ ହାରାହାରି ପଚାଶ ଟଙ୍କା ସଞ୍ଚୟ କରନ୍ତି । ୨୦୧୯ରେ ତାଙ୍କ ସମ୍ପତ୍ତି ମାତ୍ର ୯ ଲକ୍ଷ ଟଙ୍କାରୁ କିଛି ଅଧିକ ଥିଲା, ୨୦୨୪ରେ ତାହା ୩୯ ଲକ୍ଷରେ ପହଞ୍ଚିଛି । ପ୍ରଥମଥର ପାଇଁ ବିଧାନସଭାରେ ପ୍ରବେଶ କରିଥିଲେ କ'ଣ ହେବ; ସାନନ୍ଦଙ୍କ ପରି ଟାଣୁଆ ନେତାଙ୍କୁ ପରାସ୍ତ କରି ନିର୍ବାଚିତ ହୋଇଥିବାରୁ ତାଙ୍କଠାରେ ମନ୍ତ୍ରୀ ହେବା ଗୁଣ ଖୁନ୍ଦି ହୋଇ ରହିଛି ବୋଲି ପ୍ରକାଶଙ୍କ ସମର୍ଥକମାନେ କହୁଥିବା ଅନେକ ଶୁଣିଛନ୍ତି । ଆଗକୁ ମନ୍ତ୍ରିମଣ୍ଡଳ ସମ୍ପ୍ରସାରଣ ହେବା ଚର୍ଚ୍ଚା ଚାଲିଥିବାବେଳେ ପ୍ରକାଶ ମନ୍ତ୍ରୀ ହେବାକୁ ପାଗ ଭିଡ଼ି ପଦାକୁ ବାହାରି ପଡ଼ିଛନ୍ତି । ବରିଷ୍ଠ ଓ ଅଭିଜ୍ଞ ବିଧାୟକଙ୍କୁ ମନ୍ତ୍ରୀ କରାଯିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିବା ଉଲ୍ଲେଖ କରି ତାଙ୍କର ବି ମନ୍ତ୍ରୀ ହେବାକୁ ଇଚ୍ଛା ଅଛି ବୋଲି ଖୋଲାଖୋଲି କହିବା ଆରମ୍ଭ କରିଛନ୍ତି । ଏପରିକି ତାଙ୍କ ଯେଉଁ ବିଭାଗ ଦେଲେ ବି ସେହି ବିଭାଗର ଦାୟିତ୍ୱ ନେବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ବୋଲି କହିଛନ୍ତି । ଏପଟେ ପ୍ରକାଶଙ୍କ ଏହି ଉଦ୍‌ଘୋଷ ଶୁଣି ତାଙ୍କ ସମର୍ଥକ ପୁରା ମତୁଆଲା । ଗଣେଶରାମ ଖୁଣ୍ଟିଆଙ୍କ ସ୍ଥାନରେ ପ୍ରକାଶ ସୋରେନ୍ ମନ୍ତ୍ରୀ ହେବେ ବୋଲି ବି ଏମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ କିଛି କହିବା ଆରମ୍ଭ କରି ଦେଲେଣି । ମାତ୍ର ପ୍ରକାଶ ଓ ତାଙ୍କ ସମର୍ଥକଙ୍କ ଏପରି କାଣ୍ଡକାରଖାନା ଶୁଣି ରାମମନ୍ଦିର ଆଖଡ଼ାରେ ଜଣେ ମନମୋହନ ମାର୍କା ନେତା ବେଦମ୍ ହସିହସି କହି ପକାଇଲେ- ସେ ଖାଲି ମନ୍ତ୍ରୀ ହେବା କଥା କହୁଛନ୍ତି ନା ଆଉ କିଛି ? ଅବକାରୀ ବିଭାଗ ନେବା କଥା କହି ନାହାନ୍ତି ତ ? ■

ଦାସେଙ୍କ ବିହାର ଅଭିଯାନ

ଯେବେଠାରୁ ଭକ୍ତଚରଣଙ୍କ ମଥାରେ ମହନ୍ତ ଶିରିପା ବନ୍ଧା ହେଲାଣି, ସେବେଠାରୁ ହାତ ମଠର ଥୁଣ୍ଟା ଗଛରେ କୁଆଡ଼େ ନବପତ୍ର କଅଁଳିବା ଆରମ୍ଭ କରିଛି ବୋଲି ଦିଲ୍ଲୀରେ ବାର୍ତ୍ତା ପହଞ୍ଚିଛି । ମାଷ୍ଟରକ୍ୟାଣ୍ଟିନରେ ନିଘନ ଭୋଦୁଅରେ କୋଇଲି ଅହର୍ନିଶି ରାବୁଥିବା ବି ଶୁଣାଯାଉଛି । ସେଥିପାଇଁ ପୂର୍ବତନ କେନ୍ଦ୍ରମନ୍ତ୍ରୀ ଓରଫ୍ ଓଡ଼ିଶା ହାତ ମଠ ମହନ୍ତ ଭକ୍ତଚରଣ ଏବେ ପୁରା ପାୱାରଫୁଲ୍ । ରାଜଧାନୀରେ ସମାବେଶ ଓ ଓଡ଼ିଶା ବନ୍ଦ କରି ସରକାରଙ୍କ ନିଦ ହଜାଇଦେବା ପରେ ପ୍ରାୟ ପ୍ରତିଦିନ ଜଣକ ପରେ ଜଣେ ନେତା, ନେତ୍ରୀ, ମୁଖପାତ୍ର, ମୁଖପାତ୍ରୀ ସାମ୍ବାଦିକ ସମ୍ମିଳନୀ କରି ପଦ୍ମ ସରକାରଙ୍କ ଚଉଦ ପୁରୁଷ ଉଖାଳୁଛନ୍ତି । ମାତ୍ର ଏହି ସମୟରେ ଓଡ଼ିଶାରେ ହାତ କ୍ଷେତରେ ଯୁରିଆ, ଡିଏପି ଦେଇ କୋଡ଼ାକୋଡ଼ି କରିବା ବଦଳରେ ମହନ୍ତଙ୍କ ବିହାର ଅଭିଯାନ ସ୍ୱାଭାବିକ ହାତ ପାର୍ଟିର ଅନେକ ନେତାଙ୍କ ମନକୁ ଆନ୍ଦୋଳିତ କରିଛି । ଅସଲ କଥା ହେଲା, ଏକ ସମୟରେ ଭକ୍ତବାବୁ ବିହାରରେ ହାତ ଦଳର ପ୍ରଭାରୀ ଥିଲେ, ତେଣୁ ସେଠାରେ ରାଜନୀତି ମଇଦାନର ଗଳିକନ୍ଦି ଭକ୍ତବାବୁଙ୍କୁ ଜଣା । ପୁଣି ହାତ ଦଳର ତୁଙ୍ଗ ନେତା ରାହୁଲ ବାବା ଏବେ ବିହାରରେ ଡେରା ପକାଇଛନ୍ତି, ଏସ୍‌ଆଇଆର୍‌କୁ ନେଇ ରାଜ୍ୟଯାକ ଘାଣ୍ଟୁଛନ୍ତି । ଆଗକୁ ଓଡ଼ିଶାରେ ବି ଏସ୍‌ଆଇଆର୍ ହେବ, ତେଣୁ ବିହାରରେ ରାହୁଲ ବାବା ଯେପରି ଢ଼ଙ୍ଗରେ ଏସ୍‌ଆଇଆର୍‌କୁ ବିରୋଧ କରୁଛନ୍ତି; ତାହାର ଢାଞ୍ଚା କୁଆଡ଼େ ଭକ୍ତବାବୁ ଓଡ଼ିଶାକୁ ଆଣିବେ ବୋଲି ଶୁଣାଯାଉଛି । ତା' ଛଡ଼ା ଦିଲ୍ଲୀରେ ସିନା ରାହୁଲ ବା ଅନ୍ୟ ବଡ଼ ନେତାଙ୍କ ସହ ସାକ୍ଷାତ କରିବା କଷ୍ଟ, ମାତ୍ର ନିର୍ବାଚନ ପ୍ରଚାର ସମୟରେ ଏହା ଆଦୌ ଅସହଜ ନୁହେଁ । ଏ କଥା ଓଡ଼ିଶା ହାତ ନେତା ଜାଣିବେ କାହୁଁ ? ■

ବୁଦ୍ଧିମାନ ଇଂରାଜୀ ବିଧାୟକ

କଟକ ସଦର ନିର୍ବାଚନମଣ୍ଡଳୀର ମାନ୍ୟବର ବିଧାୟକ ପ୍ରକାଶ ବାବୁ ଜଣେ ଅତି ମାତ୍ରାରେ ଭଦ୍ରଲୋକ । ତାଙ୍କର ଶିକ୍ଷାଗତ ଯୋଗ୍ୟତା ରହିଛି, ଭିସୁଟ୍‌ରୁ ଏମ୍‌ସିଏ ଶିକ୍ଷା ଶେଷ କରି ସମାଜ ସେବା କରୁକରୁ ବିଧାୟକ ହୋଇଛନ୍ତି । ବିଧାୟକ ହେବାର ଦି' ବର୍ଷ ପୂର୍ବରୁ ତାଙ୍କର ମାସକୁ ହାରାହାରି ଆୟ ଥିଲା ପାଞ୍ଚରୁ ଛଅ ଲକ୍ଷ ଟଙ୍କା । ଏହା ସତ୍ତ୍ୱେ ସେ କାହିଁକି ଲକ୍ଷେ ଟଙ୍କିଆ ଦରମା ଥିବା ବିଧାୟକ ହେବାକୁ ମନ ବଳାଇଲେ ତାହା ଭିନ୍ନ କଥା; କିନ୍ତୁ ତାଙ୍କର ଇଂରାଜୀଜ୍ଞାନ ଅତି ପ୍ରବଳ ବୋଲି ସମସ୍ତେ ଜାଣନ୍ତି । ମାତ୍ର ଏବେ କିଛିଦିନ ହେଲା ବିରୋଧୀ ଦଳର କିଛି ବାଲୁଙ୍ଗା ଟୋକା କୁଆଡ଼େ ହାତ ଧୋଇ ତାଙ୍କ ପଛରେ ପଡ଼ି ଯାଇଛନ୍ତି । ଖାଲି କ'ଣ ବିରୋଧୀ; ତାଙ୍କ ଦଳର ବଡ଼ ନେତାମାନେ ବି କୁଆଡ଼େ ପ୍ରକାଶଙ୍କ ଇଂରାଜୀ ଜ୍ଞାନ ଦେଖି ଅସହିଷ୍ଣୁ ହୋଇ ପଡ଼ିଛନ୍ତି ତାଙ୍କ ସମର୍ଥକମାନେ ସଦର ବ୍ଲକ୍ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟରେ ଖଟି କରୁଛନ୍ତି । ଉପମୁଖ୍ୟମନ୍ତ୍ରୀ ପ୍ରଭାତୀ ମ୍ୟାଡ଼ାମ ବିଧାୟକ ପ୍ରକାଶଙ୍କୁ ବିଧାୟିକା ବୋଲି ସମ୍ବୋଧନ କରୁଛନ୍ତି, କେହି କେହି ପୁଣି ତାଙ୍କୁ ଇଂରାଜୀ ଏମ୍‌ଏଲ୍‌ଏ ବୋଲି ଟାପରା କରୁଛନ୍ତି; ଆଉ ସଦର ଅଞ୍ଚଳରେ ବିରୋଧୀ ତ ତାଙ୍କ ବିରୋଧରେ ଠିକାଦାରଙ୍କୁ ଅନୁଗ୍ରହ କରିବା ପରି ସଙ୍ଗୀନ ଅଭିଯୋଗ ଆଣି ସେ ଚଢୁଥିବା ଗାଡ଼ିଟି କେଉଁଠୁ ଆସିଲା ବୋଲି ପ୍ରଶ୍ନ କରୁଛନ୍ତି । ମାତ୍ର ବୁଦ୍ଧିମାନ ପ୍ରକାଶ ଏ ସବୁ ଅବାନ୍ତର କଥାରେ ମୁଣ୍ଡ ଖେଳାଇ ସମୟ ନଷ୍ଟ କରିବାକୁ ଚାହୁଁ ନାହାନ୍ତି । ଲୋକମାନେ ତାଙ୍କୁ ଭୋଟ ଦେଇଛନ୍ତି, ତେଣୁ ସେ ତାଙ୍କ ପାଇଁ କାମ କରିବାକୁ ଶପଥ କରିଛନ୍ତି । ହେଲେ ଆମେ ଗୋଟାଏ କଥା ବୁଝି ପାରୁନାହୁଁ । ରାଜପଥ ପାୱାର୍ ପୋତି ହୋଇଥିବା ଯୋଗୁଁ ମାସମାସ ଜଳବନ୍ଦୀ ଥିବା ଗତିରାଉତ ପାଟଣା ଲୋକମାନେ କ'ଣ ପ୍ରକାଶଙ୍କ ଲୋକ ନୁହନ୍ତି କି? ■

ଏହା ଏକ ବ୍ୟଙ୍ଗାତ୍ମକ ଆଲେଖ୍ୟ । ଏହାଦ୍ୱାରା କାହାର ସମ୍ମାନହାନି କରିବା ଆମର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ନୁହେଁ । ସାମ୍ପ୍ରତିକ ରାଜନୈତିକ ସ୍ଥିତିକୁ ମନୋରଞ୍ଜନ ଶୈଳୀରେ ପାଠକଙ୍କ ସାମ୍ନାକୁ ଆଣିବା ଏହାର ଏକମାତ୍ର ଲକ୍ଷ୍ୟ ।