जुए की दुनिया : दुनिया का जुआ

शशि*

मानव सभ्यता के विकास के साथ-साथ भोजन तथा मनोरंजन की जरूरत हमेशा से विद्यमान रही है। हड़प्पा सभ्यता के एकदम शुरूआती दिनों को देखें तो मनुष्य भोजन के लिए शिकार करता था, साथ ही साथ मनोरंजन के लिए भी शिकार करता था। इस तरह उसकी भौतिक जरूरतें तो पूर्ण होती ही थी साथ ही साथ मनोविनोद की जरूरतें भी पूर्ण होती थीं।

मनुष्य चूँकि एक विचारशील प्राणी है। वह अन्य जीवों से इसी मायने में भिन्न है कि वह न केवल व्यवस्थाओं को सोच पाता है बल्कि उसे विकसित और परिपक्व कर सकता है। मनुष्य को अपने जीवन यापन के लिए 'अर्थ' की जरूरत रही है। मनुष्य अपने जीवन निर्वाह के क्रम में सोचता रहा है कि आर्थिक गतिविधि भी होती रहे ताकि जीवकोपार्जन के लिए अर्थोपार्जन होता रहे।

अर्थोपार्जन की इसी इच्छा से खेलों में मनोरंजन के साथ आर्थिक लाभ की इच्छा का प्रसार हुआ। मनुष्य की कोई इच्छा तब तक फायदेमंद है जब तक वह संतुलित है। असंतुलित इच्छाएँ सिर्फ व्यक्ति के जीवन में असंतुलन पैदा करती हैं। यदि यह असंतुलन बढ़ता रहे तो सामाजिक जीवन में भी असंतुलन पैदा कर देता है।

भारत वर्ष के अन्दर सदियों से मनोरंजन के लिए कई प्रकार के खेल प्रचलित रहे हैं। जो वैदिक काल से अपनी यथास्थिति बनाये हुए आज भी उसी प्रकार भारतीय समाज में विख्यात हैं जिसप्रकार पूर्व में थे। यद्यपि मनुष्य खेल को अपनी मानसिक क्रियाशीलता उन्नत बनाने व शारीरिक तौर पर स्वस्थ रहने के उद्देश्य से खेलता है। परन्तु यह आवश्यक नहीं कि प्रत्येक प्रकार का खेल मनुष्य के लिए लाभकर ही सिद्ध हो। इसी प्रकार का खेल है 'जुआ'। यह खेल न केवल खेल है बल्कि यह एक सामाजिक विसंगति भी है। वैसे इसकी शुरूआत तो एक खेल के रूप में हुई लेकिन कब ये 'जुआ' बन गया, इसका अहसास न उस दौर में लोगों को हुआ न ही आज के दौर में लोगों को इसका अहसास हो रहा है। सर्व साधारण शब्दों में कहें तो 'जुआ' रुपये-पैसों की बाजी लगाकर खेला जाने वाला ऐसा खतरनाक खेल है, जिसमें जीतने वाले पक्ष को हारने वाले पक्ष द्वारा पैसे या कोई बेशकीमती वस्तु दी जाती है।

खेलों में 'जुआ' अत्यधिक प्राचीन खेल माना जाता है। भारत में जुए का खेल 'अक्षक्रीड़ा' या 'अक्षद्यूत' के नाम से प्रसिद्ध था। वेदों के समय से लेकर अभी तक यह भारतीयों का अत्यधिक लोकप्रिय खेल रहा है। ऋग्वेद के एक प्रसिद्ध सूक्त (10/34) में 'कितव' (जुआड़ी) अपनी दुर्दशा का रोचक चित्र खींचता है कि जुए में हार जाने के कारण उसकी भार्या तक उसे नहीं पूछती, दूसरों की बात ही क्या ? वह स्वयं शिक्षा देता है- 'अक्षैर्मा दीव्यः कृषिमित् कृषस्व' (ऋग्वेद 10/34/13)

द्वापर युग यानि अब से लगभग 5000 साल या उससे भी पहले पासे के खेल में धर्मराज युधिष्ठिर अपना राज-पाठ, अस्त्र-शस्त्र, बन्धु-बान्धव और यहाँ तक की अपनी पत्नी द्रौपदी तक को भी हार गए थे। ये बात हम सभी जानते हैं। लेकिन हिन्दुस्तान में या हिन्द की सभ्यता में 'जुआ' कितना पुराना है, इसके बारे में कोई भी दस्तावेज सही-सही प्राप्त नहीं होता। लेकिन हम यह कह सकते हैं कि 'जुआ' हमारे देश में सदियों पुराना खेल है। इसी जुए को अलग-अलग समय में अलग-अलग प्रकार से खेला जाता रहा है। यह सिर्फ भारत ही नहीं बल्कि विश्व के विभिन्न देशों में भी सदियों से खेला जाता रहा है।

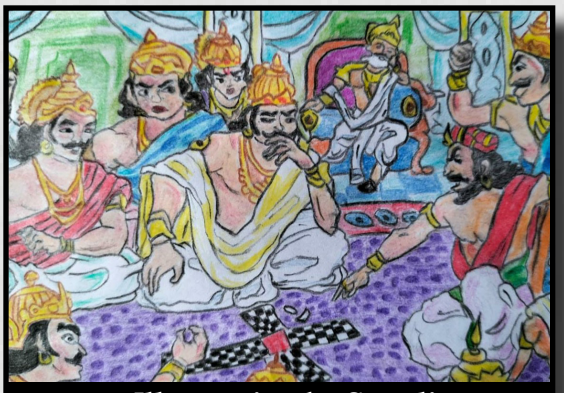

Illustration by Sonali

* महाराजा अग्रसैन बालिका इंटर महाविद्यालय, मथुरा।

इतिहास के पन्नों में देखें तो यह 'जुआ' कौटिल्य के राज्य में जुए से राजस्व इकट्ठे करने की परंपरा हुआ करती थी। यह एक ऐसा शासन काल था जब दांव पर लगी रकम का 5 प्रतिशत हिस्सा राज्य की कुल आमदनी के लिए बतौर टैक्स के रूप में वसूला जाता था। उस दौर में ये खेल पासों और कौड़ियों से खेला जाता था लेकिन मुगल काल आते-आते इस खेल के प्रारूप में बहुत बड़ा बदलाव आ गया। इसे खेलने का तरीका पासों से आगे निकल कर कबूतरबाजी तक जा पहुंचा। अंग्रेजों के जमाने तक आते-आते जुआ इतना खुलेआम होने लगा कि इसे रोक लगाने की जरूरत महसूस की जाने लगी, शायद इसीलिए अंग्रेजों ने जुआ खेलने और खिलाने वालों पर लगाम लगाने के लिए 1867 में 'सार्वजानिक जुआ अधिनियम' बनाया था। अंग्रेजों के समय में सबसे ज्यादा जुआ कोलकाता में होता था लेकिन आज आजाद हिंदुस्तान में जुए के रूप में और भी ज्यादा तब्दीली आ गई है। तीतर की लड़ाई, मुर्गों की लड़ाई, भेड़ों की लड़ाई के अलावा घोड़ों, कुत्तों और ऐसे कई जानवरों पर दांव लगाये जाते हैं जो दौड़ सकते हैं। लेकिन ताश का खेल अब भी जुआ खेलने का सबसे लोकप्रिय तरीका माना जाता है।

Image Clicked by Shashi

बदलते समय के साथ-साथ एक बार फिर जुए के रूप में बदलाव नजर आया है, अब यह सट्टे के रूप में खेला जाने लगा है। वही सट्टा जिसमें खेल को महज हार-जीत के दायरे से निकालकर एक विजनेस का खेल बना दिया गया है, जिससे लोग लालायित होकर इसकी तरफ तेजी से आकर्षित हो रहे हैं।

वर्तमान युग सूचना एवं तकनीकी का युग है। इसमें गेम्स का स्वरूप भी डिजिटल स्वरूप में मौजूद है। दुनिया की कंपनियों के पास मनुष्य के मनोविज्ञान का डेटा उपलब्ध है। उनकी पसंद तथा उम्र के मनोविज्ञान की गतिविधियाँ ऑनलाइन मौजूद हैं जिसका अध्ययन करके कम्पनियाँ मनुष्य के मनोविज्ञान से खेलती हैं।

CYBER CELL PROBE ON

Man loses ₹78L in web poker game, kills self

Press Trust of India
letter@hindustantimes.com

RAJKOT: A man allegedly committed suicide after losing ₹78 lakh while playing an online poker game in Gujarat's Rajkot district, police said on Sunday.

Krunal Mehta (39) ended his life by jumping into a well in the district's Mota Mava area late Wednesday night.

The body was found floating in the well the next morning, an official at Rajkot taluka police station said.

"Our probe has revealed that he took the extreme step as he lost ₹78 lakh while playing a poker game on his mobile phone," police inspector Vikram Vanzara said.

"We have recovered a suicide note from his home in which he purportedly stated that he borrowed ₹78 lakh from his friends and relatives to play 'Poker-Baazi'," he said.

Mehta worked in an Information Technology (IT) company and would often borrow money to play poker in which he lost vast sums regularly, he said.

"He had shared his bank account details on the mobile gaming app. After Mehta's death, his brother received an e- mail with bank transaction details. This gave a break-up of the money that was deducted as he went about losing several games in succession," Vanzara said.

The police's cyber cell is also investigating the case, he added

After Mehta's death, his brother received an e-mail with bank transaction details. This gave a break-up of money deducted as he went about losing several games.
VIKRAM VANZARA, police inspector

ऑनलाइन गेमिंग की सबसे खतरनाक अभिव्यक्ति यह है कि यहाँ कम्पनियाँ सिर्फ गेम इसलिए लेकर मौजूद हैं कि कंपनियों का सिर्फ अधिकतम आर्थिक विकास हो। पहले खेलों का प्रयोग मनुष्य के शारीरिक-मानिसक विकास तथा मनुष्य के संतुलित विकास के लिए था। इन ऑनलाइन गेम्स में खेलों का मूल उद्देश्य तो पीछे छूट ही गया साथ ही साथ मनुष्य के मनोविज्ञान का दुरुपयोग करके समय, पैसा तथा मानसिक स्वास्थ्य पर गंभीर चुनौतियाँ लेकर हमारे सम्मुख उपस्थित हुआ है।

अधिकतर युवा तो इसमें लिप्त हैं ही साथ ही अधिक उम्र के लोग भी इसके शिकार हैं। चूँकि इन ऑनलाइन खेलों के लिए शारीरिक श्रम की जरूरत नहीं है ऐसे में बड़ी उम्र के लोग भी इसके शिकार हैं। युवा जो किसी परिवार, समाज, राष्ट्र तथा विश्व के भविष्य हैं, उनका समय तथा उनके मस्तिष्क का असंतुलित विकास सिर्फ युवाओं का नहीं बल्कि समाज को भी अंधकार के गहरे गर्त में धीरे-धीरे धकेल रहा है।

नैतिकता की दृष्टि से देखें तो इन ऑनलाइन गेम्स का उद्देश्य वह है ही नहीं जो खेलों का है। इसमें जो कम्पनियाँ शामिल हैं वे राष्ट्रीय-अंतर्राष्ट्रीय संस्थाओं की बुनियादी मान्यताओं से जुड़ी होनी चाहिए। इनको नियंत्रित करना इसलिए आसान नहीं है क्योंकि ये किसी सीमा में बंधी नहीं है। संयुक्त राष्ट्र की संस्थाएं इनको नियंत्रित करने में महत्वपूर्ण भूमिकाएं निभा सकती हैं।

कम्पनियाँ तो पूँजीवाद की अवधारणा पर कार्य करती हैं, इसमें कुछ गलत नहीं है लेकिन कम्पनियाँ सिर्फ यह सोचकर काम करेंगी कि आर्थिक लाभ ही सब कुछ है तो समाज रहेगा ही नहीं, रहेगा तो अस्वस्थ असंतुलित रूप में रहेगा। एक अस्वस्थ तथा असंतुलित समाज किसी व्यक्ति तथा विश्व के लिए स्वस्थ स्थिति नहीं उत्पन्न कर सकता। अस्वस्थ और असंतुलित समाज अंततः किसी कंपनी व उसके लाभ के लिए उचित नहीं है।

ऑनलाइन गेमिंग पहले उतनी बड़ी चुनौती नहीं थी जबकि ऑनलाइन गेम पहले भी थे। कोरोना महामारी के दौरान पूरी दुनिया में कम- अधिक प्रत्येक देश में लॉकडाउन था। बाहरी दुनिया से जुड़ाव का माध्यम सिर्फ तकनीकी था। ऐसे में मनुष्य पूरी तरह तकनीकी व ऑनलाइन गतिविधियों में अप्रत्याशित गति से शामिल हुआ। अप्रत्याशित गति की वजह से ऑनलाइन गेमिंग की गति भी अस्वाभाविक रही है। स्वाभाविक गति में तो मनुष्य स्वाभाविक तरीके से किसी नवीन विषय-वस्तु, तकनीकी को सोच-समझकर स्वीकार्य करता है लेकिन अप्रत्याशित स्थितियों में इस तरह के विकार उत्पन्न करते हैं।

इसके बचाव के लिए किसी एक संस्था पर निर्भर नहीं रहा जा सकता है। परिवार नामक संस्था विशेष रूप से माता-पिता को इसमें अहम जिम्मेदारी निभानी होगी कि इनके बच्चे ऑनलाइन खेलों के व्यसन में तो नहीं जा रहे हैं। इसके अलावा अंतर्राष्ट्रीय संस्थाएँ, राष्ट्रीय संस्थाएँ, स्वयं कम्पनियाँ, स्कूल, कॉलेज इसमें सक्रिय भूमिका निभाएंगे तभी तकनीकी के संतुलित प्रयोग की दिशा में बच्चों को मोड़ा जा सकेगा।

किसी वैश्विक समस्या का समाधान क्षेत्रीय नहीं हो सकता है। यह बात विशेष रूप से ऑनलाइन समस्याओं पर शत-प्रतिशत लागू होती है। ऑनलाइन गेम्स पर एक नजर डालें तो पब-जी, फैंटेसी क्रिकेट, रमी, क्लैश ऑफ क्लैन, कैंडी क्रश, कॉल ऑफ ड्यूटी, मिनी मिलिशिया, स्टंबल गाइस, कैरम लूडो, इत्यादि जैसे ऑनलाइन गेम्स उल्लेखनीय हैं। विज्ञापनों की दुनिया ऑनलाइन गेम को ऑनलाइन ही सोशल मीडिया के माध्यम से व्यक्ति विशेष तक पहुँचा देती है। जैसे क्रिकेट के 2023 के एक विज्ञापन की पंक्ति देखें- ''माई इलेवन सर्कल पर दूसरा प्राइज ही एक करोंड़ है तो सोचो फर्स्ट प्राइज क्या होगा?''

इस विज्ञापन की भाषा देखें तो इसमें आर्थिक लालच के माध्यम से ऑनलाइन गेम की तरफ लोगों को कैसे आकर्षित किया जा रहा है। सामान्य नजर से देखें तो यह विज्ञापन सामान्य ही नजर आता है लेकिन विशेष नजर से देखें तो यह वाक्यांश 'दूसरा प्राइज ही एक करोंड़ है' यह किसी भी व्यक्ति के मन में लालच तथा जीतने की लालसा में इन गेम्स के प्रति सक्रिय करने के लिए पर्याप्त है।

अंत में बस यही कहेंगे कि 'जुआ' शह और मात का ऐसा खेल है, जो हर नई चाल के साथ सपनों का एक सतरंगी संसार हमारे आँखों के पटल के सामने खोल देता है, और ले जाता है बरबादी के उस चक्र की ओर जहाँ हाथ में रह जाता है द्रौपदी के आँचल का एक छोर, या कई बार अपना सर्वस्व लुटा देने के बाद अँधेरे में भटक रहे इंसान को ऐसे दोराहे पर लाकर खड़ा कर देती है जहाँ आगे कुआँ और पीछे खाई के सिवाय कुछ भी नहीं बचता। इसीलिए मनुष्य को इसमें लिप्त होने से पहले गहन चिंतन और विचार कर लेना चाहिए, क्योंकि इसमें वापसी का कोई रास्ता नहीं बचता बजाय अपना सर्वस्व गँवाने के। इसीलिए किसी ने सही कहा है-

''ताश के पत्तों से ख्वाब शतरंज की बिसात सी जिंदगी
लग रहा है सब कुछ दाँव पर सब खेल रहे हैं जुआ
छा रहा धुंध ओ कोहरा है दिमागों में सबके इस कदर
आग दिखती नहीं पर दिख रहा हर तरफ धुँआ ही धुँआ...''