

الهند تقر قانونا يحظر الألعاب الإلكترونية بالمال الحقيقي... ما القصة؟



تلقى قطاع الألعاب الإلكترونية المزدهر في الهند ضربة بعد أن أقر البرلمان مشروع قانون شاملاً يحظر جميع ألعاب المال الحقيقي عبر الإنترنت، والإعلانات المرتبطة بها، والمعاملات المالية ذات الصلة.

ودفعت حكومة رئيس الوزراء ناريندرا مودي بمشروع القانون، المعروف رسمياً باسم "مشروع قانون تعزيز وتنظيم الألعاب الإلكترونية 2025"، معتبرةً أن هذه الألعاب تُشكل خطراً كبيراً بالخسارة المالية، ويمكن أن تُسبب ضرراً نفسياً طويل الأمد، واعتبر المشرعون هذه الخطوة خطوة ضرورية لمعالجة ما وصفوه بآفة اجتماعية متنامية.

وأحدث القرار المفاجئ صدمةً في قطاع الألعاب، الذي قُدِّرَت قيمته بالمليارات، وكان من المتوقع أن يصل إلى 3.6 مليار دولار بحلول عام 2029، وبدعم من كبار المستثمرين، شهدت منصات الألعاب الرياضية الخيالية والألعاب بأموال حقيقية في الهند توسعاً سريعاً، حيث استقطبت ملايين المستخدمين الذين أنشأوا فرقاً للكريكت ولعبوا الرومي والبوكر أو انضموا إلى مجموعات جوائز على مختلف التطبيقات.

وفي الساعات التي أعقبت الحظر، علّقت بعض أكبر المنصات الهندية، بما في ذلك Dream11 وPokerBaazi وLeague Premier Mobile، ميزات الألعاب القائمة على المال.

ويستعد المسؤولون التنفيذيون في هذا القطاع لتسريح العمال والإغلاق، في الوقت نفسه، تُجهز جمعيات الألعاب وقادة الشركات طعونًا قانونية، ويُجادلون بأن الحكومة تعجلت في مشروع القانون دون مشاورات، وأن التعريف الشامل يشمل بشكل غير عادل ألعابًا تعتمد على المهارة مثل البوكر، وأن هذا الإجراء يُهدد بتدمير قطاع قانوني ومزدهر.