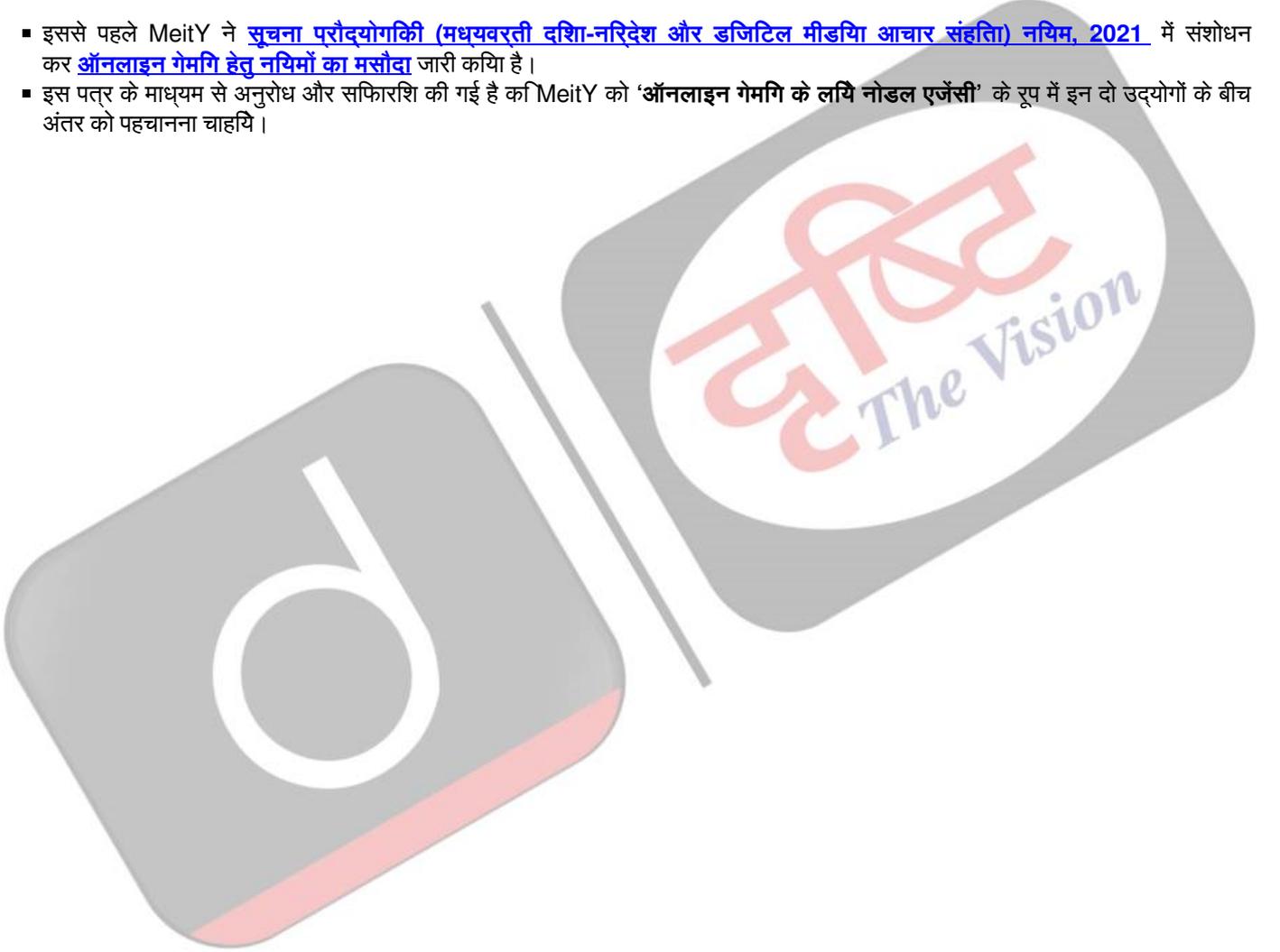




वीडियो गेम एवं मनी गेम

इलेक्ट्रॉनिक्स, सूचना एवं प्रौद्योगिकी मंत्रालय (Ministry of Electronics, Information and Technology- MeitY) को हाल ही में लखे एक पत्र में वीडियो गेमिंग क्षेत्र के प्रतिनिधियों ने कहा है कि वीडियो गेम को मनी गेम (जिसमें पैसे दाँव पर लगाए जाते हैं) से अलग गेम घोषित किया जाना चाहिये।

- इससे पहले MeitY ने [सूचना प्रौद्योगिकी \(मध्यवर्ती दशा-नरिदेश और डजिटल मीडिया आचार संहिता\) नियम, 2021](#) में संशोधन कर [ऑनलाइन गेमिंग हेतु नियमों का मसौदा](#) जारी किया है।
- इस पत्र के माध्यम से अनुरोध और सफारिश की गई है कि MeitY को 'ऑनलाइन गेमिंग के लिये नोडल एजेंसी' के रूप में इन दो उद्योगों के बीच अंतर को पहचानना चाहिये।



INDIA'S VIDEO GAMES MARKET

PC & MOBILE GAME REVENUE

2022



\$704.5M

2026



\$1.4B
(21.1% 5-year
CAGR)

This does not include revenue from Real Money Games

PC & MOBILE GAMERS

2022



396.4M

2026



630M

KEY DATA

34% of gamers in India spent money on games in 2022

India gamers spend an average of **14.1 hours** per week on mobile games

Source: Niko Partners

moneycontrol      

CHALLENGES

Regulatory uncertainty around game suspensions

Game distribution and marketing more difficult due to Apple's privacy changes

RMG vs non-RMG classification of games

No framework for IP creation



//

वीडियो गेम संबंधी चर्चाएँ:

- समान वनियामक कार्य क्षेत्र:
 - IT नियम, 2021 के संशोधन के हिससे के रूप में एक स्व-नियामक निकाय का प्रस्ताव है जो भारत में अनुमत ऑनलाइन गेम को प्रमाणित करेगा।

- वर्तमान मसौदा अधिसूचना में 'वीडियो गेम' और 'दाँव के लिये खेले जाने वाले ऑनलाइन गेम' को एक ही नियामक दायरे में रखा गया है।
 - वशिव में ऐसा कोई देश नहीं है जो खेलों की इन दो श्रेणियों को समान रूप से मान्यता देता है और वनियमिति करता है।
- लेकिन गेमिंग कंपनियों 'वीडियो गेम' एवं 'रयिल मनी गेम्स' (RMG) के बीच अंतर की कमी को लेकर चिन्तित हैं, जो अक्सर जुए के समान राज्य के नियमों तथा कानूनों के कारण ग्रे ज़ोन में होते हैं।
- वशिद्ध रूप से मनोरंजन:
 - वीडियो गेम कंपनियों का कहना है कि उनके 'गेम में पैसा लगाना शामिल नहीं है तथा वशिद्ध रूप से मनोरंजन के लिये खेला जाता है'।
 - इनका कहना है कि रयिल मनी गेम्स और फैंटेसी स्पोर्ट्स को सामूहिक रूप से अन्य देशों में 'आईगेमिंग (iGaming) इंडस्ट्री' के रूप में जाना जाता है।

उनकी मांगें क्या हैं?

- वैश्विक दर्शकों के लिये भारत में वशिव स्तरीय वीडियो गेम बनाने हेतु एक उपयुक्त ढाँचा होना आवश्यक है जो उद्योगों की बारीकियों का सम्मान करता हो और वशिव की सर्वोत्तम कार्यप्रणाली से युक्त हो।
 - इसे पूंजी आकर्षण करने, बाज़ार पहुँच बढ़ाने, वदेशी प्रौद्योगिकी सहयोग बढ़ाने, प्रतभा पूल बनाने और भारत को वैश्विक वजिता के रूप में विकसित करने हेतु एक लंबा मार्ग तय करना होगा।
- वीडियो गेम को यूरोपीय संघ के PEGI (Pan-European Game Information) और उत्तरी अमेरिका के ESRB (Entertainment Software Rating Board) जैसे वैश्विक मानकों के अनुरूप वीडियो गेम उद्योग-वशिष्ट स्व-नियामक निकाय (Industry-Specific Self-Regulatory Body-SRB) की स्थापना करके भारत-वशिष्ट आयु एवं सामग्री रेटिंग तंत्र के माध्यम से वनियमिति कथि जाना चाहिये।
- बच्चों में वीडियो गेम की लत, इन-गेम खरीदारी, आयु-अनुचित सामग्री और ऑनलाइन नुकसान जैसे मुद्दों को संबोधित करने के लिये मज़बूत ढाँचा बनाया जाए, जसि संयुक्त राज्य अमेरिका में बच्चों के ऑनलाइन गोपनीयता संरक्षण नियम (Children's Online Privacy Protection Rule- COPPA) और यूरोपीय संघ में सामान्य डेटा संरक्षण वनियमन (General Data Protection Regulation- GDPR) जैसे वैश्विक मानकों के अनुरूप वीडियो गेम उद्योग-वशिष्ट स्व-नियामक निकाय द्वारा वनियमिति कथि जाए।

स्रोत: इंडियन एक्सप्रेस

PDF Refernece URL: <https://www.drishtias.com/hindi/printpdf/segregate-video-games-from-money-games>

