

भारत में ऑनलाइन गेमिंग बाज़ार

प्रलिस के लयः

ऑनलाइन गेमिंग, जुआ, डजिटल इंडया, गेम ऑफ स्कलि, गेम ऑफ चांस, बेटग।

मेन्स के लयः

ऑनलाइन गेमिंग और उसका प्रभाव

चर्चा में क्यों?

इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय (MeitY) द्वारा गठित टास्क फोर्स ने भारत में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग को वनियमति करने के लिये अपनी सफारशों की एक अंतमि रपॉर्ट तैयार की है।

टास्क फोर्स की सफारशें:

- ऑनलाइन गेमिंग हेतु केंद्रीय स्तर का कानून:
 - ऑनलाइन गेमिंग के लिये केंद्रीय स्तर का कानून वास्तविक धन और मुफ्त गेम पर लागू होना चाहिये, जसमें ई-स्पोर्ट्स, ऑनलाइन फैंटेसी स्पोर्ट्स कॉन्टेस्ट तथा कार्ड गेम शामिल हैं।
 - बनिा कसिी वास्तविक धन के दाँव के रूप में कैजुअल गेम को ऐसे नयिमों के दायरे से बाहर रखा जा सकता है, जब तक कभारत में उनके उपयोगकर्ताओं की संख्या अधिक न हो।
- ऑनलाइन गेमिंग उद्योग हेतु नयिमक नकियाय:
 - इसने ऑनलाइन गेमिंग उद्योग के लिये एक नयिमक नकियाय बनाने की भी सफारशि की है।
 - नकियाय यह नरिधारति करेगा ककौशल या अवसर के खेल के रूप में क्या योग्यता है, और तदनुसार वभिन्न गेमिंग प्रारूपों को प्रमाणति करता है, अनुपालन और प्रवर्तन सुनश्चिति करता है।
 - "गेम ऑफ स्कलि" मुख्य रूप से एक अवसर के बजाय कसिी खलिाड़ी की वशैषज्जता के मानसकि या शारीरकि स्तर पर आधारति होता है।
 - "गेम ऑफ चांस" हालाँकि मुख्य रूप से कसिी भी प्रकार के यादृच्छकि कारक द्वारा नरिधारति कया जाता है। गेम ऑफ चांस में कौशल का उपयोग मौजूद होता है लेकनि उच्च स्तर का मौका सफलता को नरिधारति करता है।
- त्र-स्तरिय वविाद समाधान तंत्र:
 - ऑनलाइन स्ट्रीमिंग सेवाओं के लिये [सूचना प्रौद्योगिकी नयिम, 2021](#) के तहत नरिधारति एक त्र-स्तरिय वविाद समाधान तंत्र, जसमें शामिल हैं:
 - गेमिंग प्लेटफॉर्म स्तर पर एक शकियायत नविवरण प्रणाली,
 - उद्योग का स्व-नयिमक नकियाय,
 - सरकार के नेतृत्व में एक नरिीक्षण समति।
- एक कानूनी इकाई के रूप में ऑनलाइन गेमिंग प्लेटफॉर्म:
 - भारतीय उपयोगकर्ताओं को रयिल मनी ऑनलाइन गेम की पेशकश करने वाले कसिी भी ऑनलाइन गेमिंग प्लेटफॉर्म (घरेलू या वदिशी) को भारतीय कानून के तहत शामिल एक कानूनी इकाई की आवश्यकता होगी।
 - धन शोधन नविवरण अधनियिम, 2002 के तहत इन प्लेटफॉर्मों को 'रपॉर्टगि संस्थाओं' के रूप में भी माना जाएगा।
 - इन प्लेटफॉर्मों को वतितीय खुफया इकाई-भारत को संदगिध लेन-देन की रपॉर्ट करने की भी आवश्यकता होगी।
- कषेत्तर का वनियमन:
 - MeitY द्वारा वनियमन:
 - MeitY ई-स्पोर्ट्स श्रेणी को छोड़कर ऑनलाइन गेमिंग को वनियमति करने के लिये नोडल मंत्रालय के रूप में कार्य कर सकता है, जसिका नेतृत्व खेल वभिाग कर सकता है।
 - MeitY द्वारा वनियमन के दायरे में केवल ऑनलाइन गेमिंग, यानी 'गेम्स ऑफ स्कलि' शामिल होने चाहयि।
 - टास्क फोर्स की सफारशि के अनुसार, ऑनलाइन सट्टेबाज़ी और जुए के प्रकृति में संयोग के खेल होने के मुदों को इसके

दायरे से बाहर रखा जाना चाहिये।

- सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय द्वारा वनियमन:
 - ऑनलाइन गेमिंग के कुछ अन्य पहलुओं जैसे वजिजापन, सामग्री वर्गीकरण से संबंधित आचार संहिता आदि को सूचना और प्रसारण मंत्रालय द्वारा वनियमिति किया जा सकता है।
- उपभोक्ता मामले मंत्रालय द्वारा वनियमन:
 - उपभोक्ता मामले मंत्रालय अनुचित व्यापार प्रथाओं के लिये इस क्षेत्र को वनियमिति कर सकता है।

केंद्रीय स्तर पर एक कानून का उद्देश्य:

- ऑनलाइन गेमिंग एक राज्य वषिय होने के नाते:
 - ऑनलाइन गेमिंग राज्य का वषिय रहा है, लेकिन राज्य सरकारों के अनुसार, उन्हें अपने राज्य के भीतर कुछ एप्स या वेबसाइटों को अवरुद्ध करने के नयिम को लागू करना बेहद मुश्किल होता है।
 - इसके अलावा चर्चा का अन्य वषिय यह है कि एक राज्य में पारति नयिम दूसरे में लागू नहीं होते हैं, जिससे देश में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग को वनियमिति करने के तरीके में असंगतता पैदा हुई है।
 - राज्य सरकारों के पास बाहरी सट्टेबाज़ी वेबसाइटों के लिये ब्लॉकिंग ऑर्डर जारी करने हेतुकेंद्र के समान इन्हें अवरुद्ध करने की शक्तियाँ भी नहीं हैं।
- सामाजिक सरोकार:
 - देश में ऑनलाइन गेम के प्रसार से उत्पन्न होने वाली कई सामाजिक चर्चाओं पर भी प्रकाश डाला गया है।
 - देश के वभिन्न हिसिओं में ऑनलाइन गेम पर लोगों द्वारा बड़ी रकम गँवाने की कई घटनाएँ और इनकी वजह से होने वाली आत्महत्या की घटनाएँ सामने आई हैं।
- नयिमक ढाँचे की अनुपलब्धता:
 - इसके साथ ही वर्तमान में ऑनलाइन गेमिंग कंपनियों के वभिन्न पहलुओं को नयितरति करने के लिये कोई नयिमक ढाँचा नहीं है जैसे कि शिकायत नविवरण तंत्र, खलिाड़ी संरक्षण उपायों को लागू करना, डेटा और बौद्धिक संपदा अधिकारों की सुरक्षा एवं भ्रामक वजिजापनों पर प्रतबिंध आदी।

भारत के ऑनलाइन गेमिंग बाज़ार का वसितार:

- राजस्व और उद्योग वृद्धि:
 - भारतीय मोबाइल गेमिंग उद्योग का राजस्व वर्ष 2022 में 1.5 बलियन अमेरिकी डॉलर से अधिक होने की उम्मीद है और वर्ष 2025 में इसके 5 बलियन अमेरिकी डॉलर तक पहुँचने का अनुमान है।
 - देश में यह उद्योग वर्ष 2017-2020 के बीच 38% की CAGR से बढ़ा, जबकि चीन में 8% और अमेरिका में 10% था।
 - 15% की CAGR वृद्धि के साथ वर्ष 2024 तक इसका राजस्व बढ़कर 153 बलियन रुपए होने की संभावना है।
- उपयोगकर्त्ताओं में वृद्धि:
 - भारत में भुगतान करने वाले नए गेमिंग उपयोगकर्त्ताओं (NPU) का प्रतशित लगातार दो वर्षों से दुनिया में सबसे तेज़ी से बढ़ रहा है जो वर्ष 2020 में 40% और वर्ष 2021 में 50% तक पहुँच गया है।
 - EY FICCI (फेडरेशन ऑफ इंडियन चैंबरस ऑफ कॉमर्स एंड इंडस्ट्री) की एक रपिर्ट के अनुसार, भारत में लेनदेन-आधारित गेम का राजस्व 26% बढ़ा है और भुगतान करने वाले गेमर्स की संख्या 17% बढ़कर वर्ष 2020 के 80 मलियन से वर्ष 2021 में 95 मलियन हो गई।

आगे की राह

- मज़बूत नीतित ढाँचा:
 - भारत ई-गेमिंग उद्योग की क्षमता का दोहन करने, राजस्व को अधिकितम करने और वैश्विक नेतृत्वकर्त्ता बनने की दशिया में प्रयास करने के लिये मज़बूत नीतित ढाँचे और डिजिटल बुनयिादी ढाँचे की आवश्यकता है।
 - संचालन की देखरेख करने, सामाजिक मुद्दों के समाधान वाली प्रगतशील नीतियों का मसौदा तैयार करने, सकलि या चांस के खेल को उपयुक्त रूप से वर्गीकृत करने, उपभोक्ता संरक्षण सुनशिचति करने और अपराध को रोकने हेतु एक सरकारी नकियाय की आवश्यकता है।
- सरकार और गेमिंग कंपनियों के बीच सहयोग:
 - गेमिंग कंपनियों को अपने प्लेटफॉर्म पर अवैध गतविधियों और वत्तीय लेन-देन को रोकने के लिये गेमर्स को शक्ति करने तथा केवाईसी करने एवं उपयोगकर्त्ता प्रमाणीकरण आदि जैसी सर्वोत्तम प्रक्रियाओं द्वारा उत्तरदायी गेमिंग को बढ़ावा देने के लिये सरकार के साथ काम करना चाहिये।

स्रोत: इंडियन एक्सप्रेस

