

भारत के ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र के लिये खतरा

प्रलम्बिस् के लिये:

धन शोधन, चक्रवृद्धि वार्षिक वृद्धिदर (CAGR), PMLA 2002, के.वाई.सी. दशा-नरिदेश, वित्तीय कार्रवाई कार्यबल (FATF), सूचना प्रौद्योगिकी नियम, 2021, रयिल मनी गेमिंग (RMG) ऑपरटर, केंद्रीय वस्तु एवं सेवा कर अधिनियम, 2017, वरचुअल पराइवेट नेटवरक (VPN), जयि-बलॉकरस्

मेन्स के लिये:

ऑनलाइन गेमिंग के माध्यम से धन शोधन, गेमिंग क्षेत्र के लिये चुनौतियाँ, धन शोधन की रोकथाम हेतु सरकार की पहल

[स्रोत: द हट्टि](#)

चर्चा में क्यों?

डजिटल इंडिया फाउंडेशन (DIF) की एक रिपोर्ट के अनुसार, [धन शोधन](#) भारत के ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र की अखंडता और दीर्घकालिक सफलता के लिये एक बड़ा खतरा है।

नोट: डजिटल इंडिया फाउंडेशन (DIF) एक गैर-लाभकारी थकि टैंक है जिसका लक्ष्य डजिटल समावेशन और अंगीकरण को बढ़ावा देना तथा विकासात्मक प्रक्रिया में इंटरनेट और संबंधित प्रौद्योगिकियों का उपयोग करना है।

रिपोर्ट से संबंधित मुख्य बिंदु क्या हैं?

- अंतरराष्ट्रीय ऑनलाइन द्युत के खतरे: "कॉम्बैटिंग मनी लॉन्ड्रिंग इन ऑनलाइन गेमिंग इकोसिस्टम" शीर्षक वाली रिपोर्ट में साइबर अपराध में धन शोधन और आतंकवाद के वित्तपोषण के लिये अंतरराष्ट्रीय ऑनलाइन बेटिंग साइटों के उपयोग की बढ़ती प्रवृत्ति पर प्रकाश डाला गया है।
- क्षेत्रीय वृद्धि: भारत के ऑनलाइन गेमिंग उद्योग में वित्त वर्ष 20 से वित्त वर्ष 23 में **28% की चक्रवृद्धि वार्षिक वृद्धि हुई है।**
 - पांच वर्षों में इस क्षेत्र का राजस्व 7.5 बिलियन अमेरिकी डॉलर होने की उम्मीद है।
- रोजगार सृजन: भारत में **568 मिलियन गेमर्स** के साथ, क्लाउड सेवाओं, साइबर सुरक्षा और फनिटेक सहित विभिन्न उद्योगों में रोजगार के अनेक अवसर हैं।
 - 400 से अधिक स्टार्ट-अप और 100 मिलियन दैनिक ऑनलाइन गेमर्स के साथ यह क्षेत्र वर्ष 2025 तक 250,000 नौकरियाँ सृजित कर सकता है।

सुभेद्यता और जोखिम:

- इस रिपोर्ट में ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र में **धन शोधन के लिये प्रयुक्त विभिन्न प्रक्रियाओं** की पहचान की गई है:
 - अवैध ऑपरटर: कई प्लेटफॉर्म प्रतबंधों से बचने के लिये मरि र साइट्स और **वरचुअल पराइवेट नेटवरक (VPN)** का उपयोग करते हैं।
 - इन गेम करेंसी और परसिपततियाँ: इनका प्रयोग प्रायः वधिविरुद्ध क्रयिकलापों के लिये किया जाता है।
 - क्रपिटोकरेंसी: इससे अनामति बनी रहती है और सीमा पार धन शोधन सुवधायनक होता है।
 - म्यूल अकाउंट: इन खातों का उपयोग अवैध धन के स्रोत को छिपाते हुए लेनदेन को सुवधायनक बनाने हेतु किया जाता है।
 - समरफगि और मनी डंपगि: इनमें वे प्रक्रियाएँ शामिल हैं जिनमें संसूचन से बचने के लिये छोटे लेनदेन किये जाते हैं।




ऑनलाइन गेमिंग क्या है?

- **परचिय:**
 - ऑनलाइन गेमिंग में इंटरनेट पर दूसरों के साथ वीडियो गेम खेलना शामिल है। खिलाड़ी कंप्यूटर, गेमिंग कंसोल या स्मार्टफोन के माध्यम से जुड़ सकते हैं।
 - यह खिलाड़ियों के बीच वास्तविक समय की बातचीत और प्रतस्पर्धा को सक्षम बनाता है, चाहे वे किसी भी स्थान पर हों।
- **वर्गीकरण:**
 - **कौशल-आधारित खेल:** ये खेल भारत में तब तक वैध हैं जब तक वे मौके के बजाय कौशल पर ज़ोर देते हैं। उदाहरण के लिये **24X7, ड्रीम11, मोबाइल प्रीमियर लीग (MPL)**।
 - **भाग्य-आधारित खेल:** ये खेल अवैध माने जाते हैं यदि परिणाम मुख्य रूप से कौशल के बजाय मौके से निर्धारित होता है। उदाहरण के लिये, रूलेट जहाँ खिलाड़ी मुख्य रूप से मौद्रिक पुरस्कार की संभावना के कारण आकर्षित होते हैं।
- **वर्तमान परदृश्य:**
 - **युवा जनसांख्यिकी:** भारत में 600 मिलियन से अधिक लोग **35 वर्ष से कम आयु के हैं, जो जनसंख्या का 45% है और** गेमिंग उद्योग के विकास को बढ़ावा दे रहा है।
 - **स्मार्टफोन का उपयोग:** स्मार्टफोन का उपयोग **75% तक पहुँच गया है, जिससे गेमिंग तक पहुँच बढ़ी है** और बढ़ती भागीदारी में योगदान मिला है।
 - **कुल गेमिंग राजस्व** में मोबाइल गेमिंग का योगदान 90% है, जो मुख्य रूप से **फ्री-टू-प्ले गेम्स** और **इन-ऐप खरीदारी** के माध्यम से प्राप्त होता है।
 - **ई-स्पोर्ट्स में वृद्धि:** सरकारी समर्थन और पेशेवर गेमर्स की बढ़ती संख्या के कारण भारत में ई-स्पोर्ट्स दर्शकों की संख्या 80 मिलियन से अधिक हो गई है।

//



Gaming expected to reach \$7billion+ by 2028

	 India	 US	 China
CAGR FY 20-23	28%	9%	7%
Gaming market size in the country as % of global gaming market (FY23)	1.1%	24%	25%
Mobile gaming as % share of gaming market (2023)	90%	37%	62%

भारत में ऑनलाइन गेमिंग और द्यूत की वैधता क्या है?

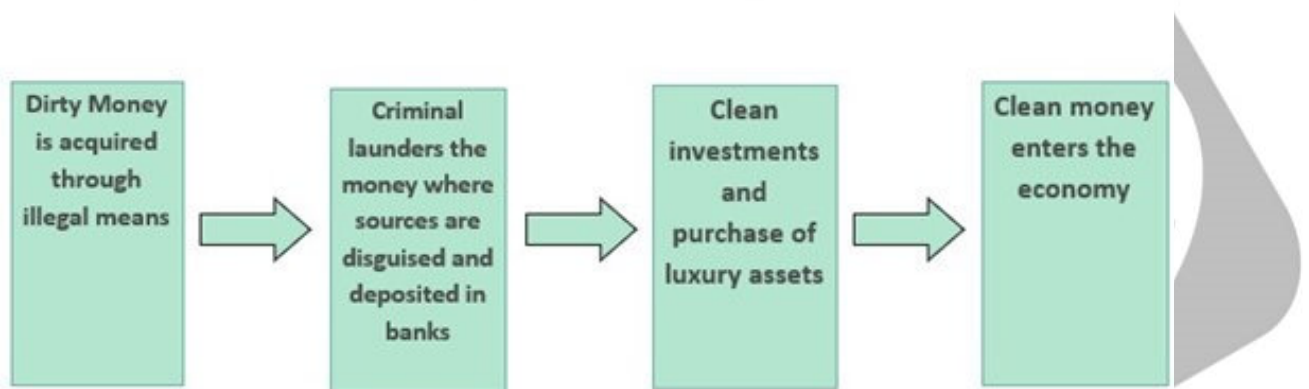
- कानूनी क्षेत्राधिकार:** राज्य विधायकों को [भारतीय संविधान](#) की सातवीं अनुसूची की सूची II (राज्य सूची) की प्रविष्टि संख्या 34 के अनुसार, गेमिंग, [सट्टेबाजी और द्यूत](#) से संबंधित कानून बनाने की विशेष शक्ति दी गई है।
 - अधिकांश भारतीय राज्य 'कौशल-आधारित खेल' और 'भाग्य-आधारित खेल' के बीच कानून में अंतर के आधार पर गेमिंग को वनियमित करते हैं।
- सार्वजनिक द्यूत अधिनियम, 1867:** वर्तमान में भारत में केवल एक केंद्रीय कानून है जो द्यूत के सभी रूपों को नयित्तरति करता है। इसे [सार्वजनिक द्यूत अधिनियम, 1867](#) के रूप में जाना जाता है, जो एक पुराना कानून है और डिजिटल कैसीनो, ऑनलाइन गैबलिंग/द्यूत एवं गेमिंग की चुनौतियों से निपटने के लिये अपर्याप्त है।
- हाल ही में भारत के वित्त मंत्रालय ने ऑनलाइन मनी गेमिंग, कैसीनो और हॉर्स रेसिंग पर 28% [वस्तु एवं सेवा कर \(GST\)](#) लगाने की घोषणा की।
- लॉटरी वनियमन अधिनियम 1998:** भारत में लॉटरी को वैध माना जाता है। लॉटरी का आयोजन राज्य सरकार द्वारा किया जाना चाहिये और 'ड्रा' का स्थान उस विशेष राज्य में अवस्थित होना चाहिये।

धन शोधन

- परचिय:

- यह अवैध रूप से अर्जित धन के स्रोत को छपाने के लिये व्यक्तियों और संगठनों द्वारा अपनाई गई एक जटिल विधि है, जिसमें कई लेन-देन के माध्यम से अवैध धन को वैध धन में परिवर्तित किया जाता है।
- धन शोधन के तरीके:
 - **सट्टरकचरगि (स्मरफगि):** नकदी की बड़ी रकम को बैंक जमा के लिये छोटी, कम ध्यान देने योग्य मात्रा में विभाजित करना।
 - **व्यापार-आधारित शोधन:** अवैध धन के स्रोत को छपाने हेतु, अंतरराष्ट्रीय स्तर पर मूल्य हस्तांतरण हेतु व्यापार लेन-देन का उपयोग करना।
 - **शेल कंपनियाँ:** बिना किसी वास्तविक गतिविधि के व्यवसाय स्थापित करना तथा वैध लेन-देन के माध्यम से अवैध धन का लेन-देन करना।
 - **रियल एस्टेट:** अवैध धन से संपत्ति अर्जित करना और उसे बेचकर उसके मूल्य को वैध संपत्ति में परिवर्तित करना।
- भारत में धन शोधन को रोकने के लिये पहल:
 - **धन शोधन निवारण अधिनियम (PMLA)** का प्रवर्तन
 - **वित्तीय खुफिया इकाई (FIU)** का गठन
 - बैंकों और वित्तीय संस्थानों द्वारा एक निश्चित सीमा से अधिक नकद लेन-देन और संदिग्ध गतिविधि के लिये **अनवार्य रिपोर्टिंग**
 - ग्राहकों की पहचान सत्यापित करने के लिये सख्त **KYC दिशानिर्देश**
 - **वित्तीय कार्रवाई कार्य बल (FATF)** जैसे अंतरराष्ट्रीय संगठनों के साथ समन्वय
 - **सूचना प्रौद्योगिकी नियम, 2021** (ऑनलाइन गेमिंग उद्योग में नगिरानी)

How Money Laundering Works?



गेमिंग क्षेत्र के समक्ष कौन सी चुनौतियाँ हैं?

- **वित्तीय पारदर्शिता संबंधी मुद्दे:** भारत के अवैध सट्टेबाजी बाज़ार में प्रतिवर्ष 100 बिलियन अमेरिकी डॉलर से अधिक जमा आकर्षित होती है, जिससे आसान परसिंपत्ति अंतरण के कारण वित्तीय पारदर्शिता के बारे में चिंता पैदा होने से धन शोधन को बढ़ावा मिलता है।
- **साइबर सुरक्षा संबंधी खतरे:** साइबर हमले के जोखिम से गेमिंग में उपयोगकर्ता की सुरक्षा और डेटा संरक्षण को खतरा उत्पन्न होता है। उपयोगकर्ता अवैध जुआ साइटों तक पहुँचने के लिये **VPNs** और **जियो-ब्लॉकर्स** का उपयोग करके प्रतिबंधों से बच जाते हैं।
- **इन-गेम परसिंपत्तियों का दुरुपयोग:** इन-गेम परसिंपत्तियों और क्रिप्टोकॉइन्स के संभावित दुरुपयोग से संबंधित जोखिम से इनका वनियमन जटिल हो सकता है।
- **अवैध ऑफशोर प्लेटफॉर्मों का संचालन:** अवैध ऑफशोर ऑनलाइन सट्टेबाजी साइटों का प्रचलन नियामक प्रयासों के समक्ष चुनौती बना हुआ है।
- **वनियमों का उल्लंघन:** कई प्लेटफॉर्म पर मरिच साइट्स, अवैध ब्रांडिंग और भ्रामक वादों से मौजूदा नियमों को दरकिनार किये जाने के कारण मज़बूत नगिरानी एवं प्रवर्तन की आवश्यकता पर प्रकाश पड़ता है।

जोखिम-शमन के कदम क्या हो सकते हैं?

- **टास्कफोर्स की स्थापना:** गेमिंग क्षेत्र के बेहतर वनियमन के लिये नीतितंत्र उपायों की सफ़ारिश करने हेतु विशेषज्ञों की एक समरपत्ति टास्कफोर्स गठित किया जाएगा।
- **अनवार्य पंजीकरण:** सभी ऑनलाइन और ऑफशोर रियल मनी गेमिंग (RMG) ऑपरेटरों को उत्तरदायी बनने के 30 दिनों के भीतर केंद्रीय वस्तु एवं सेवा कर अधिनियम, 2017 के तहत पंजीकरण कराना आवश्यक है।
- **वाइटलसिट का निर्माण:** वैध ऑनलाइन RMG ऑपरेटरों की वाइटलसिट प्रकाशित और नियमित रूप से अद्यतन करना, ताकियह सुनिश्चित किया जा सके कि भुगतान गेटवे, होस्टिंग प्रदाता और आईएसपी केवल इन ऑपरेटरों को ही सेवा प्रदान करें।
- **वर्जिापन संबंधी परामर्श:** सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय को परामर्श जारी करना चाहिये, जिसमें केवल वाइटलसिट में शामिल ऑनलाइन गेमिंग

एप्लीकेशनों को ही वजिजापन देने की अनुमति दी प्रदान की जाए ।

- **वित्तीय संस्थाओं के साथ सहयोग:** बैंकों और भुगतान सेवा प्रदाताओं के साथ मलिकर जजात गैर-कानूनी गेमिंग ऑपरेटरों के साथ लेनदेन को रोकने के लिये प्रक्रियाएँ स्थापति करना ।
- **सीमा पार सहयोग:** अवैध ऑनलाइन जुए से नपिटने में सहयोग बढ़ाने के लिये अंतरराष्ट्रीय संगठनों और अन्य देशों के साथ बहुपक्षीय समझौते वकिसति करने के प्रयासों का नेतृत्व करना ।

दृष्टिमुख्य परीक्षा प्रश्न:

प्रश्न: भारतीय ऑनलाइन गेमिंग पारसिथितिकी तंत्र में उन कमजोरियों का आलोचनात्मक वश्लेषण कीजिये जो धन शोधन को सक्षम बनाती हैं ।

UPSC सविलि सेवा परीक्षा, वगित वर्ष के प्रश्न

प्रश्न. नमिनलखिति में से कौन-सा/से भारत सरकार का/के "डजिटल इंडिया" योजना का/के उद्देश्य है/हैं? (2018)

1. भारत की अपनी इंटरनेट कंपनियों का गठन हुआ जैसा कचीन ने कयि ।
2. एक नीतगित ढाँचे की स्थापना जसिसे बड़े आँकड़े एकत्रति करने वाली समुद्रपारीय बहुराष्ट्रीय कंपनियों को प्रोत्साहति कयि जा सके कवे हमारी राष्ट्रीय भौगोलिक सीमाओं के अंदर अपने बड़े डेटा केंद्रों की स्थापना करें ।
3. हमारे अनेक गाँवों को इंटरनेट से जोड़ना तथा हमारे बहुत से वदियालयों, सार्वजनिक स्थलों एवं प्रमुख पर्यटन केंद्रों में वाई-फाई (Wi-Fi) लाना ।

नीचे दयि गए कूट का उपयोग कर सही उत्तर चुनयि:

- (a) केवल 1 और 2
- (b) केवल 3
- (c) केवल 2 और 3
- (d) 1, 2 और 3

उत्तर: (b)

??????:

प्रश्न: चर्चा कीजिये ककिस प्रकार उभरती प्रौद्योगिकियों और वैश्वीकरण मनी लॉन्डरिंग में योगदान करते हैं । राष्ट्रीय और अंतरराष्ट्रीय दोनों स्तरों पर मनी लॉन्डरिंग की समस्या से नपिटने के लिये कयि जाने वाले उपायों को वसितार से समझाइये । (2021)