ऑनलाइन गेमिंग: परिदृश्य एवं विनियमन

चर्चा में क्यों?

हाल ही में भारत सरकार ने ऑनलाइन गेमिंग को विनियमित करने और इसकी देखरेख के लिये एक मंत्रालय बनाने के लिये एक समिति के गठन की घोषणा की।

- समिति को वैश्विक सर्वोत्तम प्रथाओं का अध्ययन करने और ऑनलाइन गेमिंग के लिये एक समान नियामक तंत्र बनाने की सिफारिश करने हेतु गठित किया गया है।

भारतीय ऑनलाइन गेमिंग पारिस्थितिकी तंत्र का वर्तमान परिदृश्य क्या है?

- **गेमिंग उद्योग को विनियमित करने के लिये बिल:** हाल ही में राजस्थान सरकार ने ऑनलाइन गेम, विशेष रूप से फंतासी खेलों को विनियमित करने के लिये एक मसौदा विधेयक लाया।
  - इससे पहले, तमिलनाडु, तेलंगाना, आंध्र प्रदेश और कर्नाटक जैसे राज्यों ने भी ऑनलाइन गेम पर प्रतिबंध लगाने वाले कानून पारित किये थे।
  - हालाँकि उन्हें राज्य उच्च न्यायालयों द्वारा इस आधार पर रद्द कर दिया गया था कि कौशल के खेल (Game of skills) के लिये पूरा प्रतिबंध अनुचित था।
  - संसद के बजट सत्र के दौरान, ऑनलाइन गेमिंग (विनियमन) विधेयक, 2022 को लोकसभा में एक निजी सदस्य के विधेयक के रूप में पेश किया गया था।
  - विधेयक में ऑनलाइन गेमिंग में अखंडता बनाए रखने और ऑनलाइन गेमिंग के लिये एक नियामक व्यवस्था शुरू करने की मांग की गई है।
- **गेमिंग सेक्टर में ग्रोथ:** बोस्टन कंसल्टिंग ग्रुप (BCG) द्वारा प्रकाशित वर्ष 2021 की रिपोर्ट के अनुसार, भारत का मोबाइल गेमिंग सेक्टर वर्ष 2020 में 1.5 बिलियन डॉलर से बढ़कर वर्ष 2025 तक 5 बिलियन डॉलर हो जाएगा।
  - भारत में अब 30 करोड़ से ज़्यादा गेमर्स हैं। इस बीच वर्ष 2020 में सभी गेमिंग उपकरणों का राजस्व 1.8 बिलियन डॉलर तक पहुँच गया, जो वर्ष 2016 से 500 प्रतिशत अधिक है।
- **बढ़ती गेमिंग कंपनियाँ:** वर्तमान में, भारत में 400 से अधिक गेमिंग कंपनियाँ हैं, जिनमें इंफोसिस लिमिटेड, हाइपरलिंक इंफोसिस्टम, एफजीफैक्टरी और जेनसर टेक्नोलॉजीज़ शामिल हैं।

राज्य ऑनलाइन गेमिंग पर प्रतिबंध लगाने की कोशिश क्यों कर रहे हैं?

- **ऑनलाइन गेमिंग से संबंधित मुद्दे:** कई सामाजिक कार्यकर्त्ता, सरकारी अधिकारी और कानून प्रवर्तन में शामिल लोगों का मानना है कि रम्मी और पोकर जैसे ऑनलाइन गेम नशे की लत हैं, और जब मौद्रिक दाँव के साथ खेला जाता है तो वे अवसाद, बढ़ते कर्ज और आत्महत्या का कारण बनते हैं।
- कथित तौर पर, ऐसे कुछ उदाहरण हैं जहाँ ऑनलाइन गेम में नुकसान के कारण बढ़ते कर्ज का सामना करने वाले युवाओं ने चोरी और हत्या जैसे अन्य अपराध किये हैं।
- इससे पहले विश्व स्वास्थ्य संगठन (WHO) ने मानसिक स्वास्थ्य की स्थिति के रूप में "गेमिंग डिसऑर्डर" को शामिल करने की योजना की घोषणा की थी।
- **हेरफेर के लिये अतिसंवेदनशील:** ऑनलाइन गेम ऐसे गेम को संचालित करने वाली वेबसाइटों द्वारा हेरफेर के लिये अतिसंवेदनशील होते हैं और ऐसी संभावना है कि उपयोगकर्त्ता अन्य खिलाड़ियों के खिलाफ ऐसे गेम नहीं खेल रहे हैं, लेकिन स्वचालित मशीनों या 'बॉट्स' के खिलाफ, जिसमें सामान्य खिलाड़ी के लिये खेल जीतने का कोई उचित अवसर नहीं है, खेल रहे हैं।

भारत में ऑनलाइन गेमिंग को सुगम बनाने वाले कारक क्या हैं?

- **गेमिंग उद्योग और डिजिटल इंडिया:** गेमिंग उद्योग तेज़ी से विकसित हो रहा है और उद्योग के विकास और हाल ही में आयोजित डिजिटल इंडिया पहल के बीच सीधा संबंध है।
  - डिजिटलीकरण के कारण लोगों को यूनिफाइड पेमेंट इंटरफेस (UPI) तक पहुँच प्राप्त हो रही है, इसलिये यह केवल एक उद्योग नहीं है जो उपयोगकर्त्ताओं की संख्या के मामले में बढ़ रहा है, यह मुद्रीकरण के मामले में भी बढ़ रहा है।

- **स्मार्टफोन पेनेट्रेशन:** वर्ल्ड इकोनॉमिक फोरम (WEF) के अनुसार, भारत में गेमिंग बाज़ार के लिये मोबाइल प्राथमिक वाहन है। अधिकांश गेमिंग मोबाइल में उपलब्ध है और जहाँ तक यह देखा गया है कि गेमिंग उद्योग में वृद्धि का परिणाम स्मार्टफोन की पैठ के कारण है।
  - तेज़ी से प्रसंस्करण क्षमताओं द्वारा समर्थित अधिक गेमिंग-अनुकूल हैंडसेट के आगमन के साथ स्मार्टफोन का उपयोग भी बढ़ा है।
- **वहनीय इंटरनेट:** भारत में इंटरनेट का उपयोग अन्य देशों की तुलना में बहुत सस्ता है, जिसके कारण उपयोगकर्त्ताओं के बीच इंटरनेट का भारी उपयोग होता है जो कि डिजिटल इंडिया पहल का भी परिणाम है।
  - WEF के अनुसार, पिछले पाँच वर्षों में किफायती स्मार्टफोन की पहुँच में साल-दर-साल 15% की वृद्धि हुई है। इसके अलावा, दुनिया के सबसे कम डेटा टैरिफ द्वारा समर्थित हाई-स्पीड 4 जी इंटरनेट पैठ ने शानदार योगदान दिया है।
- **रोज़गार के अवसर:** गेमिंग उद्योग को अब अर्थव्यवस्था के एक महत्त्वपूर्ण स्तंभ के रूप में देखा जा रहा है। यह आगामी क्षेत्र देश में लाखों नौकरियाँ पैदा कर सकता है।
  - कई गेमिंग स्टार्टअप फर्मों को भी अगले कुछ वर्षों में विकास का समर्थन करने के लिये भर्ती योजनाओं को मज़बूत करने की उम्मीद है।

भारत में ऑनलाइन खेलों की वैधता

- **कानूनी क्षेत्राधिकार:** राज्य के विधायकों को, भारत के संविधान की सातवीं अनुसूची की सूची II (राज्य सूची) की प्रविष्टि संख्या 34 के तहत, सट्टेबाज़ी और जुए से संबंधित कानून बनाने की विशेष शक्ति दी गई है।
- **भारत में खेलों के प्रकार:** अधिकांश भारतीय राज्य 'कौशल के खेल' (Game of skill) और 'मौका के खेल' (Game of chance) के बीच कानून में अंतर के आधार पर जुआ खेलने का विनियमन करते हैं।
- **खेल के प्रकार का परीक्षण:** जैसे एक 'प्रमुख तत्त्व' परीक्षण का उपयोग यह निर्धारित करने के लिये किया जाता है कि खेल के परिणाम को निर्धारित करने में मौका या कौशल प्रमुख तत्त्व है या नहीं।
  - यह 'प्रमुख तत्त्व इस बात की जाँच करके निर्धारित किया जा सकता है कि क्या खिलाड़ी के बेहतर ज्ञान, प्रशिक्षण, अनुभव, विशेषज्ञता या ध्यान जैसे कारकों का खेल के परिणाम पर कोई प्रभाव पड़ता है।
- **अनुमत खेलों के प्रकार की स्थिति:** 'मौका के खेल' के परिणाम पर धन या संपत्ति को दाँव पर लगाना निषिद्ध है और दोषी पक्षों को आपराधिक प्रतिबंधों के अधीन करता है।
  - हालाँकि 'कौशल के खेल' के परिणाम पर कोई दाँव लगाना अवैध नहीं है और इसकी अनुमति दी जा सकती है।
  - यह ध्यान रखना महत्त्वपूर्ण है कि सुप्रीम कोर्ट ने माना कि कोई भी खेल विशुद्ध रूप से 'कौशल का खेल' नहीं है और लगभग सभी खेलों में मौका का एक तत्त्व होता है।
- **आम गेमिंग हाउस:**
  - अधिकांश राज्यों में गेमिंग कानून के लिये एक अन्य अवधारणा एक 'कॉमन गेमिंग हाउस' का विचार है।
  - एक सामान्य गेमिंग हाउस का स्वामित्व, रख-रखाव या प्रभारी होना या ऐसे किसी भी सामान्य गेमिंग हाउस में गेमिंग के उद्देश्य के लिये उपस्थित होना राज्य गेमिंग कानूनों के संदर्भ में आमतौर पर निषिद्ध है।
  - एक सामान्य गेमिंग हाउस को किसी भी घर, दीवारों के बाड़े, कमरे या स्थान के रूप में परिभाषित किया जाता है जिसमें गेमिंग के उपकरण रखे जाते हैं या लाभ के लिये उपयोग किये जाते हैं।
  - प्रासंगिक रूप से अदालतों ने अतीत में स्पष्ट किया है कि खेल खेलने और/या सुविधाओं को बनाए रखने के लिये केवल अतिरिक्त शुल्क लेने को लाभ या लाभ के रूप में नहीं देखा जा सकता है।

लॉटरी, जुआ और सट्टेबाज़ी से संबंधित केंद्रीय कानून क्या हैं?

- **लॉटरी विनियमन अधिनियम, 1998:**
  - भारत में लॉटरी को कानूनी माना जाता है। लॉटरी का आयोजन राज्य सरकार द्वारा किया जाना चाहिये और ड्रा का स्थान उस विशेष राज्य में होना चाहिए।
- **भारतीय दंड संहिता, 1860:**
  - संहिता में किसी को भी दंडित करने का प्रावधान है, जो दूसरों को परेशान करने के लिये सार्वजनिक स्थान पर कोई अश्लील कार्य करता है या किसी भी सार्वजनिक स्थान पर या उसके आस-पास कोई अश्लील गीत, गाथा, या शब्द बोलता है।
  - यदि सट्टेबाज़ी और जुए की गतिविधियों के विज्ञापन के लिये किसी अश्लील सामग्री का उपयोग किया जाता है तो आईपीसी के ये प्रावधान लागू हो सकते हैं।
- **पुरस्कार प्रतियोगिता अधिनियम, 1955:**
  - यह प्रतियोगिताओं में पुरस्कार को परिभाषित करता है।
- **विदेशी मुद्रा प्रबंधन अधिनियम, 1999:**
  - इस अधिनियम के तहत लॉटरी जीतने और रेसिंग/राइडिंग से उत्पन्न आय का प्रेषण निषिद्ध है।
- **सूचना प्रौद्योगिकी नियम, 2011:**
  - इन नियमों के तहत, कोई भी इंटरनेट सेवा प्रदाता, नेटवर्क सेवा प्रदाता या कोई भी खोज इंजन ऐसी किसी भी सामग्री को होस्ट नहीं करेगा जो प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष रूप से जुआ का समर्थन करती हो।
- **आयकर अधिनियम, 1961:**
  - भारत में वर्तमान कराधान नीति प्रत्यक्ष और अप्रत्यक्ष रूप से सभी प्रकार के जुआ उद्योग को कवर करती है। इस प्रकार यह कहा जा सकता है कि सभी विनियमित और वैध जुआ भारत के सकल घरेलू उत्पाद (GDP) द्वारा समर्थित हैं।

गेमिंग उद्योग को विनियमित करने की आवश्यकता क्यों है?

- भारत के भीतर ऑनलाइन गेमिंग उद्योग में नियामक निरीक्षण की कमी है और यह 'ग्रे क्षेत्र' में आता है।
- भारत में वर्तमान में ऑनलाइन गेमिंग या सीमाओं की वैधता के संबंध में कोई व्यापक कानून नहीं है जो सट्टेबाज़ी और जुआ उद्योग पर लागू कर दरों को निर्दिष्ट करता है।
- इस दिशा में विकास तब होगा है जब अधिक-से-अधिक राज्य ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र में कोई आदेश जारी करें या कानून लाएँ ।
- भारत में ऑनलाइन गेमिंग की अनुमति देश के अधिकांश हिस्सों में है। हालाँकि ऑनलाइन गेमिंग की अनुमति है या नहीं, इस संबंध में विभिन्न राज्यों का अपना कानून है।
- अच्छी तरह से विनियमित ऑनलाइन गेमिंग के अपने फायदे हैं, जैसे आर्थिक विकास और अतिरिक्त लाभ।
- हालाँकि, उपयोगकर्त्ताओं को ग्रे या अवैध ऑफशोर ऑनलाइन गेमिंग ऐप में स्थानांतरित करने से न केवल राज्य के लिये कर राजस्व और स्थानीय लोगों के लिये नौकरी के अवसरों का नुकसान होता है, बल्कि इसके परिणामस्वरूप उपयोगकर्त्ता किसी भी अनुचित व्यवहार या जीत का भुगतान करने से इनकार करने पर उपलब्ध सहायता या लाभ उठाने में असमर्थ होते हैं।

आगे की राह

- **चेक और बैलेंस:** पूर्ण प्रतिबंध के बजाय, कोई भी उद्योग को विभिन्न चेक और बैलेंस के साथ विनियमित करने पर विचार किया जा सकता है जैसे: मज़बूत KYC और एंटी-मनी लॉन्ड्रिंग प्रक्रियाएँ।
    - नाबालिगों को पैसे के खेल तक पहुँचने से रोकना।
    - उस धन पर साप्ताहिक या मासिक सीमा निर्धारित करना जिसे दाँव पर लगाया जा सकता है या जो समय खर्च किया जा सकता है।
    - नशे की लत वाले खिलाड़ियों के लिये परामर्श और ऐसे खिलाड़ियों के आत्म-बहिष्करण की अनुमति देना आदि।
- **आवश्यक निगरानी:** केंद्रीय स्तर पर एक गेमिंग प्राधिकरण बनाया जाना चाहिए। इसे ऑनलाइन गेमिंग उद्योग के लिये ज़िम्मेदार बनाया जा सकता है, इसके संचालन की निगरानी, गलत सामाजिक मुद्दों को रोकना, कौशल या मौके से जुड़े खेल को उपयुक्त रूप से वर्गीकृत करना, उपभोक्ता संरक्षण की देखरेख करना और अवैधता एवं अपराध का मुकाबला करना।
- **गेमिंग उद्योग का विनियमन:** अधिक-से-अधिक युवा ऑनलाइन गेम के प्रति आकर्षित हो रहे हैं। इसे ध्यान में रखते हुए, भारत में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग को विनियमित करने की आवश्यकता है। इसके अलावा, ऑनलाइन गेमिंग के नियमन से न केवल आर्थिक अवसर खुलेंगे, बल्कि इसकी सामाजिक लागत भी कम होगी।
- **गेम खेलते समय (In-Game) खरीदारी नहीं:** इस प्रकार की खरीदारी को वयस्क सहमति के बिना और जहाँ भी संभव हो, अनुमति नहीं दी जानी चाहिये।
- **जागरूकता की आवश्यकता:** गेमिंग कंपनियों को संभावित जोखिमों के बारे में उपयोगकर्त्ताओं को सक्रिय रूप से शिक्षित करना चाहिये और धोखाधड़ी और दुर्व्यवहार की संभावित स्थितियों की पहचान कैसे करनी चाहिये।
    - प्रतिभागियों की गुमनामी को दूर करने और एक मज़बूत शिकायत निवारण तंत्र बनाने की भी आवश्यकता है।
- **लाइसेंस की आवश्यकता:** उद्योग को लाइसेंस देने की आवश्यकता है। कई सुरक्षा जाँच बनाने की आवश्यकता है। उद्योग को नीति बनाने के बजाय एक स्व-नियामक के रूप में लाया जाना चाहिये।

UPSC सिविल सेवा परीक्षा में विगत वर्षों के प्रश्न (PYQs)

निम्नलिखित में से कौन भारत सरकार की "डिजिटल इंडिया" योजना का लक्ष्य/उद्देश्य है/हैं? (वर्ष 2018)

1. चीन की तरह भारत की अपनी इंटरनेट कंपनियों का गठन करना
2. हमारी राष्ट्रीय भौगोलिक सीमाओं के भीतर अपने बड़े डेटा केंद्रों का निर्माण करने के लिए बिग डेटा एकत्र करने वाले विदेशी बहुराष्ट्रीय निगमों को प्रोत्साहित करने के लिए एक नीतिगत ढाँचे की स्थापना करें।
3. हमारे कई गाँवों को इंटरनेट से जोड़ें और हमारे कई स्कूलों, सार्वजनिक स्थानों और प्रमुख पर्यटन केंद्रों में वाई-फाई लाएँ।

नीचे दिये गए कूट का प्रयोग कर सही उत्तर चुनिये:

(A) केवल 1 और 2
(B) केवल 3
(C) केवल 2 और 3
(D) 1, 2 और 3

उत्तर: (B)

PDF Refernece URL: https://www.drishtiias.com/hindi/printpdf/online-gaming-landscape-regulation