



## वीडियो गेम एवं मनी गेम

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

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



# INDIA'S VIDEO GAMES MARKET

## PC & MOBILE GAME REVENUE



*This does not include revenue from Real Money Games*

## 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



## PC & MOBILE GAMERS



## 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



II

## वीडियो गेम संबंधी चतिएँ:

- समान वनियामक कार्य क्षेत्र:
  - IT नियम, 2021 के संशोधन के हस्ते के रूप में एक स्व-नियामक नियाम 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 नियमक दायरे में रखा गया है।
  - विशेष में ऐसा कोई देश नहीं है जो खेलों की इन दो श्रेणियों को समान रूप से मान्यता देता है और वनियमिति करता है।
  - लेकिन गेमगी कंपनियाँ 'वीडियो गेम' एवं 'रयिल मनी गेम्स' (RMG) के बीच अंतर की कमी को लेकर चतिति 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 शामल नहीं है तथा वशिद्ध रूप से मनोरंजन के लिये खेला जाता है'।
  - इनका कहना है कि रियल मनी गेम्स और फैटेसी स्पोर्ट्स को सामूहिक रूप से अन्य देशों में 'आईगेम्स (iGaming) इंडस्ट्री' के रूप में जाना जाता है।

## उनकी मांगें क्या हैं?

- वैश्वकि दर्शकों के लिये भारत में वैश्व 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 आकर्षित करने, बाजार पहुँच बढ़ाने, विदेशी प्रौद्योगिकी सहयोग बढ़ाने, प्रतभा पूल बनाने और भारत को वैश्वकि विजेता 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 वैश्वकि मानकों के अनुरूप वीडियो गेम उद्योग-विशिष्ट स्व-नियमिति (Industry-Specific Self-Regulatory Body-SRB) की स्थापना करके भारत-विशिष्ट आयु एवं सामग्री रेटिंग तंत्र के माध्यम से वनियमिति कथि जाना चाहयि।
- बच्चों में वीडियो गेम की लत, इन-गेम खरीदारी, आयु-अनुचित सामग्री और ऑनलाइन नुकसान जैसे मुद्दों को संबोधित करने के लिये मजबूत 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 वैश्वकि मानकों के अनुरूप वीडियो गेम उद्योग-विशिष्ट स्व-नियमिति नियम द्वारा वनियमिति कथि जाए।

## स्रोत: इंडियन एक्सप्रेस

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