NEXT IAS

दैनिक संपादकीय विश्लेषण

विषय

भारत में ऑनलाइन गेमिंग हेतु नियामक ढाँचे का निर्माण

भारत में ऑनलाइन गेमिंग हेतु नियामक ढाँचे का निर्माण

संदर्भ

- भारत का ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र एक जटिल सामाजिक-डिजिटल पारिस्थितिकी तंत्र में विकसित हो चुका है, जिसमें 568 मिलियन से अधिक गेमर्स हैं और वास्तविक धन आधारित भागीदारी लगातार बढ़ रही है।
- हालाँकि, वित्तीय धोखाधड़ी, व्यसन, धन शोधन और राष्ट्रीय सुरक्षा जोखिम जैसी चिंताओं ने एक सुदृढ़ नियामक ढाँचे की आवश्यकता को अनिवार्य बना दिया है।

ऑनलाइन गेमिंग क्या है?

- ऑनलाइन गेमिंग उन खेलों को संदर्भित करता है जो इंटरनेट पर उपलब्ध होते हैं और स्मार्टफोन या कंप्यूटर जैसे उपकरणों के माध्यम से खेले जा सकते हैं। इसमें मनोरंजन आधारित सामान्य खेल और दाँव वाले वास्तविक धन आधारित खेल (RMG) दोनों शामिल हैं। (*MeitY, IT Rules 2023*)
- यह क्षेत्र बहु-अरब डॉलर उद्योग बनने की ओर अग्रसर है, जो रोजगार, नवाचार और डिजिटल अर्थव्यवस्था में योगदान देगा।
- विश्वभर में लगभग 80% गेमर्स वयस्क हैं, जिनमें सबसे बड़ा समूह 18–34 आयु वर्ग का है, जबकि औसत गेमर की आयु मध्य-30 के आसपास है।
- मोबाइल गेमिंग प्रमुख मंच के रूप में उभरा है, जिसमें वैश्विक स्तर पर 3.6 अरब खिलाड़ी हैं।

भारत में ऑनलाइन गेमिंग का विकास

- ***डिजिटल इंडिया* और स्मार्टफोन क्रांति के कारण तीव्र विस्तार:** लगभग 659 मिलियन स्मार्टफोन उपयोगकर्ता और 568 मिलियन से अधिक गेमर्स, सस्ते डेटा और व्यापक मोबाइल पहुँच के कारण।
  - मोबाइल गेमिंग का प्रभुत्व (~90% उपयोगकर्ता)।
  - टियर-2/3 शहरों और ग्रामीण क्षेत्रों से बढ़ती भागीदारी।
  - महिला गेमर्स में उल्लेखनीय वृद्धि (~40%)।
- भारत में ऑनलाइन गेमिंग वित्तीय प्रणाली, सामाजिक नेटवर्क और सुरक्षा क्षेत्रों से जुड़ता है। इसमें तीन प्रमुख अनिवार्यताएँ पहचानी गई हैं:
  - उपभोक्ताओं को वित्तीय और मनोवैज्ञानिक हानि से सुरक्षा।
  - अपराधी और उग्रवादी दुरुपयोग से राष्ट्रीय सुरक्षा की रक्षा।
  - ई-स्पोर्ट्स जैसे वैध गेमिंग क्षेत्रों को बढ़ावा देने हेतु संतुलित विनियमन।
- *ऑनलाइन गेमिंग प्रोत्साहन एवं विनियमन अधिनियम, 2025* विखंडित स्व-नियमन से केंद्रीकृत राज्य-नेतृत्व वाले शासन की ओर एक प्रतिमान बदलाव का प्रतिनिधित्व करता है, यद्यपि प्रवर्तन, संघीय समन्वय और तकनीकी अनुकूलन में चुनौतियाँ बनी हुई हैं।

विनियमन क्यों आवश्यक है?

- **आर्थिक और वित्तीय जोखिम**: वास्तविक धन आधारित गेमिंग में उपयोगकर्ताओं द्वारा अनुमानित ₹20,000 करोड़ वार्षिक हानि।

- अवैध अपतटीय सट्टेबाज़ी बाज़ारों के कारण कर राजस्व में उल्लेखनीय हानि।
- **साइबर अपराध और राष्ट्रीय सुरक्षा**: गेमिंग प्लेटफ़ॉर्म धोखाधड़ी, आतंक वित्तपोषण और कट्टरपंथीकरण के लिए उपयोग किए गए हैं।
  - खेलों के अंदर एन्क्रिप्टेड संचार चैनल निगरानी में बाधा डालते हैं।
  - अपतटीय प्लेटफ़ॉर्मों के सीमा-पार संचालन अधिकार क्षेत्र और प्रवर्तन को जटिल बनाते हैं।
- **सामाजिक और सार्वजनिक स्वास्थ्य चिंताएँ**: युवाओं में व्यसन, अवसाद और वित्तीय संकट के बढ़ते मामले।
  - गेमिंग हानियों से जुड़े आत्महत्या और पारिवारिक विघटन के प्रलेखित मामले।
  - भारी उपयोगकर्ताओं द्वारा औसतन 13 घंटे प्रति सप्ताह गेमिंग कल्याण संबंधी चिंताएँ उत्पन्न करता है।
- **रेगुलेटरी वैक्यूम/नियामक शून्यता**: विखंडित कानूनी परिदृश्य—*IT अधिनियम* और राज्य जुआ कानूनों के पैबंद से शासित।
  - गेमिंग प्लेटफ़ॉर्मों के लिए कोई एकीकृत रजिस्ट्री या लाइसेंसिंग प्रणाली नहीं।
  - "कौशल का खेल" और "संयोग का खेल" के बीच कानूनी अस्पष्टता बनी हुई है, जिसका उपयोग विनियमन से बचने हेतु किया गया है।

ऑनलाइन गेमिंग अधिनियम, 2025 की प्रमुख विशेषताएँ

- **वास्तविक धन आधारित गेमिंग (RMG) पर व्यापक प्रतिबंध**: कौशल, संयोग या मिश्रित प्रकृति के खेलों को शामिल करता है और पूर्व कानूनी खामियों को समाप्त करता है।
- **संस्थागत तंत्र**:
  - *राष्ट्रीय ऑनलाइन गेमिंग प्राधिकरण (NOGA/NOGC)* की स्थापना।
  - **कार्य:** लाइसेंसिंग, वर्गीकरण, शिकायत निवारण।
- **कठोर प्रवर्तन उपाय**: *IT अधिनियम की धारा 69A* के अंतर्गत अवरोधन शक्तियाँ।
  - **दंड प्रावधान:** ₹2 करोड़ तक जुर्माना और कारावास।
  - विज्ञापन और भुगतान प्रसंस्करण पर प्रतिबंध।
- **वित्तीय और अनुपालन मानदंड**: अनिवार्य KYC और AML अनुपालन।
  - *PMLA* और वित्तीय खुफिया प्रणालियों के साथ एकीकरण।
- **वैध गेमिंग की सुरक्षा**: ई-स्पोर्ट्स, शैक्षिक गेमिंग को बढ़ावा।
  - खेल नीति के साथ संरेखण।

क्रियान्वयन में चुनौतियाँ

- **अपतटीय और अवैध प्लेटफ़ॉर्म:** मिरर वेबसाइट और VPN पहुँच प्रतिबंधों को कमजोर करते हैं; वैश्विक प्रवर्तन तंत्र का अभाव।
- **तकनीकी बाधाएँ:** एन्क्रिप्टेड चैट और अस्थायी डेटा; बड़े पैमाने पर अंतःक्रियाओं की निगरानी में कठिनाई।
- **संस्थागत क्षमता अंतराल:** सीमित साइबर पुलिसिंग विशेषज्ञता; विशेष गेमिंग खुफिया इकाइयों की आवश्यकता।
- **संघीय और कानूनी मुद्दे:** जुआ राज्य सूची (प्रविष्टि 34) का विषय है; केंद्र-राज्य संघर्ष की संभावना।

- **नागरिक स्वतंत्रता चिंताएँ:** अत्यधिक निगरानी और अवरोधन शक्तियों के दुरुपयोग का जोखिम; गोपनीयता एवं स्वतंत्रता के साथ संतुलन।
- **आर्थिक प्रभाव:** RMG क्षेत्र में राजस्व और रोजगार की हानि; अत्यधिक विनियमन पर उद्योग की चिंताएँ।

वैश्विक सर्वोत्तम प्रथाएँ

- यूके, ऑस्ट्रेलिया और दक्षिण कोरिया जैसे देशों ने अपनाया है:
  - आयु प्रतिबंध और गेमिंग समय सीमा।
  - सुदृढ़ पहचान सत्यापन प्रणाली।
  - इन-गेम खरीद और *लूट बॉक्स* का विनियमन।
  - व्यापक प्रतिबंधों के बजाय लाइसेंसिंग व्यवस्था।
- ये मॉडल निषेध के बजाय 'विनियमित स्वतंत्रता' पर बल देते हैं।

आगे की राह: संतुलित ढाँचे की ओर

- **संकर नियामक मॉडल**: व्यापक प्रतिबंधों से लाइसेंस प्राप्त RMG की ओर बदलाव; कम जोखिम और उच्च जोखिम वाले खेलों में अंतर।
- **संस्थागत क्षमता सुदृढ़ करना**: समर्पित गेमिंग साइबर सेल; *OSINT* और AI-आधारित निगरानी में प्रशिक्षण।
- **तकनीकी समाधान**: AI-आधारित धोखाधड़ी पहचान और वास्तविक समय लेन-देन निगरानी।
- **अंतर्राष्ट्रीय सहयोग**: तीव्र *MLAT* प्रक्रियाएँ और अपतटीय संचालकों से निपटने हेतु संयुक्त कार्य बल।
- **उपभोक्ता संरक्षण उपाय**: व्यय सीमा, स्व-बहिष्करण उपकरण, जागरूकता अभियान और डिजिटल साक्षरता।
- **स्पष्ट केंद्र-राज्य समन्वय**: राज्यों के लिए मॉडल कानून और समन्वित नियामक मानक।
- **पारदर्शिता और जवाबदेही**: स्वतंत्र पर्यवेक्षण निकाय, नियमित ऑडिट और सार्वजनिक रिपोर्ट।

निष्कर्ष

- भारत का ऑनलाइन गेमिंग हेतु नियामक दृष्टिकोण राष्ट्रीय सुरक्षा और उपभोक्ता कल्याण को प्राथमिकता देने की दिशा में बदलाव को दर्शाता है।
- *ऑनलाइन गेमिंग प्रोत्साहन एवं विनियमन अधिनियम, 2025* की सफलता अनुकूल शासन, तकनीकी क्षमता और सहकारी संघवाद पर निर्भर करेगी।
- एक संतुलित नियामक ढाँचा यह सुनिश्चित करेगा कि गेमिंग क्षेत्र में नवाचार सतत रूप से विकसित होता रहे, साथ ही संभावित जोखिमों का प्रभावी शमन हो, जिससे यह उद्योग सुरक्षित रहते हुए आर्थिक दृष्टि से उत्पादक सिद्ध हो।

स्रोत: ORF Online

दैनिक मुख्य परीक्षा अभ्यास प्रश्न

प्रश्न: भारत में ऑनलाइन गेमिंग के लिए एक व्यापक नियामक ढाँचे की आवश्यकता पर चर्चा कीजिए। उनके प्रभावी क्रियान्वयन में आगामी चुनौतियों को रेखांकित कीजिए।