

NEXT IAS

दैनिक संपादकीय विश्लेषण

विषय

भारत में ऑनलाइन गेमिंग विनियमन:
PROG अधिनियम, 2025 पर पुनर्विचार

www.nextias.com

भारत में ऑनलाइन गेमिंग विनियमन: PROG अधिनियम, 2025 पर पुनर्विचार

संदर्भ

- ऑनलाइन गेमिंग के संवर्धन और विनियमन (PROG) अधिनियम, 2025 को नागरिकों को ऑनलाइन वास्तविक धन गेमिंग और सट्टेबाजी प्लेटफॉर्म से जुड़े हानियों से बचाने के लिए अधिनियमित किया गया था। तथापि, यह प्रतीत होता है कि इसने जुआ गतिविधियों को कम करने के बजाय उपयोगकर्ताओं को अवैध विदेशी सट्टेबाजी प्लेटफॉर्म की ओर धकेल दिया है।

भारत में ऑनलाइन गेमिंग के बारे में

- भारत में ऑनलाइन गेमिंग में सामान्य खेल (पहेली, रणनीति, फैंटेसी स्पोर्ट्स), वास्तविक धन गेमिंग (RMG) प्लेटफॉर्म, ऑनलाइन सट्टेबाजी और जुआ प्लेटफॉर्म, ई-स्पोर्ट्स एवं प्रतिस्पर्धी गेमिंग शामिल हैं।
- यह स्मार्टफोन की बढ़ती पहुँच, सस्ते इंटरनेट, डिजिटल भुगतान प्रणालियों और युवा जनसांख्यिकीय प्रोफाइल के कारण तीव्र डिजिटल विस्तार का साक्षी रहा है।
 - आज भारत विश्व के सबसे बड़े ऑनलाइन गेमिंग बाजारों में से एक है।

भारत में ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र की वृद्धि

- भारत में 500 मिलियन से अधिक गेमर्स हैं, और यह 5G सेवाओं के विस्तार, डिजिटल भुगतान पारिस्थितिकी तंत्र, निवेशकों की बढ़ती रुचि, ई-स्पोर्ट्स और फैंटेसी गेमिंग के विकास के कारण उल्लेखनीय रूप से बढ़ने की संभावना है।
- विश्वभर में लगभग 80% गेमर्स वयस्क हैं, जिनमें सबसे बड़ा समूह 18-34 वर्ष आयु वर्ग का है, जबकि औसत गेमर की आयु मध्य-30 के आसपास है।
- मोबाइल गेमिंग प्रमुख प्लेटफॉर्म के रूप में उभरा है, जिसमें वैश्विक स्तर पर 3.6 बिलियन खिलाड़ी हैं।
- ऑनलाइन गेमिंग उद्योग रोजगार सृजन, स्टार्ट-अप पारिस्थितिकी तंत्र की वृद्धि, कर राजस्व और तकनीकी नवाचार के माध्यम से योगदान देता है।

ऑनलाइन गेमिंग का शासन ढाँचा

- वर्तमान नियामक संरचना:** भारत में ऑनलाइन गेमिंग का विनियमन विखंडित है।
- संवैधानिक स्थिति:** सट्टेबाजी और जुआ संविधान की राज्य सूची (प्रविष्टि 34) के अंतर्गत आते हैं।
 - राज्य स्वतंत्र रूप से जुआ गतिविधियों पर कानून बना सकते हैं।
- केंद्रीय सरकार की देखरेख:** इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय (MeitY) सूचना प्रौद्योगिकी अधिनियम, 2000 एवं आईटी नियम, 2021 के अंतर्गत ऑनलाइन मध्यस्थों को विनियमित करता है।
- हालिया उपाय:** केंद्र ने हजारों अवैध सट्टेबाजी URLs को अवरुद्ध किया, विदेशी सट्टेबाजी ऐप्स के विरुद्ध परामर्श जारी किए, तथा साइबर अपराध निगरानी को सुदृढ़ किया।

PROG अधिनियम, 2025 के पीछे तर्क

- PROG अधिनियम युवाओं को जुआ व्यसन से बचाने, वित्तीय शोषण रोकने, मनोवैज्ञानिक हानि कम करने, डिजिटल गोपनीयता की रक्षा करने तथा सट्टेबाजी नेटवर्क के माध्यम से धन शोधन का सामना करने के लिए प्रस्तुत किया गया था।
- इस कानून का उद्देश्य हानिकारक माने जाने वाले ऑनलाइन धन गेमिंग प्लेटफॉर्म को प्रतिबंधित या सख्त रूप से सीमित करना था।

PROG अधिनियम, 2025 का महत्व

- क्षेत्र का औपचारिककरण: स्पष्टता लाता है, निवेशकों का विश्वास बढ़ाता है और अनुपालन सुनिश्चित करता है।
- ई-स्पोर्ट्स पारिस्थितिकी तंत्र को बढ़ावा: ई-स्पोर्ट्स को वैध उद्योग के रूप में मान्यता देना वैश्विक प्रवृत्तियों के अनुरूप है।
- डिजिटल शासन को सुदृढ़ करना: यह भारत की प्लेटफॉर्म विनियमन और डिजिटल जवाबदेही की दिशा में प्रगति को दर्शाता है।
- उपभोक्ता-केंद्रित दृष्टिकोण: लाभ-प्रेरित गेमिंग मॉडलों की तुलना में उपयोगकर्ता सुरक्षा को प्राथमिकता देता है।

वर्तमान ढाँचे में प्रमुख मुद्दे और चिंताएँ

- विदेशी प्लेटफॉर्म उपयोग में वृद्धि: साक्ष्य बताते हैं कि प्रतिबंध के बाद उपयोगकर्ता विनियमित घरेलू प्लेटफॉर्म से अवैध विदेशी वेबसाइटों की ओर स्थानांतरित हो गए।
 - CUTS इंटरनेशनल के एक अध्ययन में बताया गया कि दिल्ली NCR में विदेशी भागीदारी 68.3% से बढ़कर 82% हो गई; तमिलनाडु में 67.8% से 83%; और महाराष्ट्र में 66.7% से 91.7%।
 - यह इंगित करता है कि प्रतिबंध ने माँग को समाप्त नहीं किया; इसने केवल उपयोगकर्ताओं को कम जवाबदेह प्लेटफॉर्म की ओर मोड़ दिया।
- प्रवर्तन में चुनौतियाँ: विदेशी ऑपरेटर VPNs, प्रॉक्सी सर्वर, मिरर वेबसाइट्स और एन्क्रिप्टेड मैसेजिंग प्लेटफॉर्म जैसे टेलीग्राम और व्हाट्सएप का उपयोग करते हैं।
 - प्राधिकरण प्रायः इन नेटवर्कों को प्रभावी ढंग से अवरुद्ध करने में संघर्ष करते हैं क्योंकि उपयोगकर्ता शीघ्र ही नए डोमेन पर स्थानांतरित हो जाते हैं।
- साइबर अपराध और वित्तीय धोखाधड़ी: अवैध सट्टेबाजी पारिस्थितिकी तंत्र तीव्रता से धन शोधन, हवाला लेन-देन, पहचान चोरी और धोखाधड़ी निवेश योजनाओं से जुड़ा हुआ है।
 - धोखेबाजों ने गरीब ग्रामीणों के माध्यम से खोले गए 'म्यूल बैंक खातों' का उपयोग अवैध धन को मार्गित करने के लिए किया।
- कमज़ोर उपभोक्ता संरक्षण: जब उपयोगकर्ता विदेशी प्लेटफॉर्म से जुड़ते हैं, तो भारतीय कानूनों की सीमित पहुँच होती है, शिकायत निवारण कठिन हो जाता है, उपयोगकर्ताओं के पास कानूनी उपायों की कमी होती है और डेटा संरक्षण मानक अनुपस्थित रहते हैं।
 - यह एक बड़ा नियामक शून्य उत्पन्न करता है।

- **संपूर्ण प्रतिबंधों की सीमाएँ:** पितृसत्तात्मक प्रतिबंध प्रायः गतिविधियों को भूमिगत करते हैं, अवैध बाजारों को प्रोत्साहित करते हैं, राज्य की निगरानी को कम करते हैं और आपराधिक संलिप्तता बढ़ाते हैं।
 - डिजिटल उत्पादों पर प्रतिबंध विशेष रूप से कठिन होते हैं क्योंकि ऑनलाइन पहुँच क्षेत्रीय प्रतिबंधों को दरकिनार कर सकती है।

वैश्विक उदाहरण

- **संयुक्त अरब अमीरात (UAE):** इसने एक संघीय लाइसेंसिंग ढाँचा, कठोर अनुपालन मानक, जमा सीमा और उपभोक्ता सुरक्षा उपायों को लागू किया, जबकि ऐतिहासिक रूप से जुए पर प्रतिबंध रहा है।
 - इसका उद्देश्य अनियमित विदेशी गतिविधियों से उत्पन्न जोखिमों को कम करना था।
- **श्रीलंका:** श्रीलंका एक केंद्रीकृत गैबलिंग रेगुलेटरी अथॉरिटी स्थापित कर रहा है, जो 2026 तक परिचालन में आने की संभावना है, ताकि घरेलू कानूनी ढाँचे के अंदर विदेशी ऑनलाइन गेमिंग को विनियमित किया जा सके।

आगे की राह: विनियमन या प्रतिबंध?

- **विनियमित ढाँचों की ओर बदलाव:** भारत वास्तविक ऑपरेटर्स को लाइसेंस देने, अनिवार्य KYC सत्यापन, जमा और व्यय सीमा, आयु प्रतिबंध, तथा जिम्मेदार गेमिंग उपकरणों पर विचार कर सकता है।
- **साइबर प्रवर्तन को सुदृढ़ करना:** प्राधिकरणों को वास्तविक समय निगरानी प्रणालियों, एआई-आधारित धोखाधड़ी पहचान, राज्यों और केंद्र के बीच समन्वय, तथा विदेशी ऑपरेटर्स के विरुद्ध अंतरराष्ट्रीय सहयोग को बेहतर बनाना चाहिए।
- **उपभोक्ता संरक्षण उपाय:** एक सुदृढ़ ढाँचे में शिकायत निवारण तंत्र, डेटा गोपनीयता सुरक्षा, गेमिंग एल्गोरिथ्म में पारदर्शिता, और नशे की प्रवृत्ति के लिए अनिवार्य चेतावनी शामिल होनी चाहिए।
- **जन-जागरूकता अभियान:** जागरूकता कार्यक्रमों को उपयोगकर्ताओं को वित्तीय जोखिमों, धोखाधड़ी प्लेटफॉर्म, व्यसन से संबंधित हानियों और सुरक्षित डिजिटल व्यवहार के बारे में शिक्षित करना चाहिए।
- **राजस्व का उपयोग:** विनियमित गेमिंग से प्राप्त कर राजस्व का उपयोग आसक्ति परामर्श, साइबर अपराध प्रवर्तन, जन-जागरूकता पहल और डिजिटल साक्षरता कार्यक्रमों के लिए किया जा सकता है।

दैनिक मुख्य परीक्षा अभ्यास प्रश्न

प्रश्न: भारत में ऑनलाइन गेमिंग विनियमन से जुड़ी चुनौतियों की समीक्षा कीजिए। साइबर अपराध, व्यसन, वित्तीय धोखाधड़ी और उपभोक्ता संरक्षण जैसी समस्याओं के समाधान में क्या विनियमित ढाँचा प्रतिबंध की तुलना में अधिक प्रभावी है, इस पर चर्चा कीजिए।

स्रोत: TH