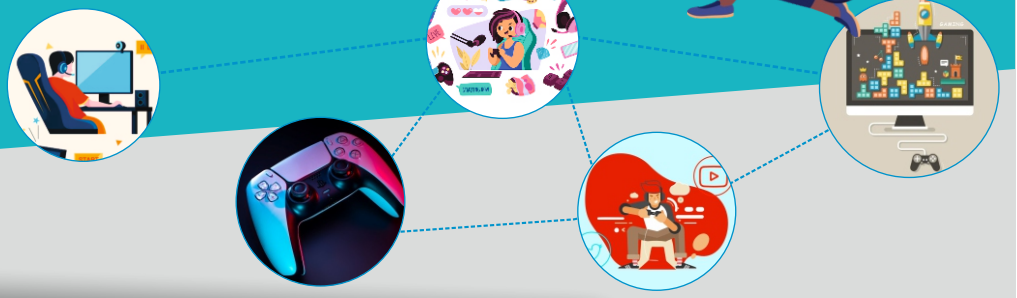
ऑनलाइन गेमिंग



वर्तमान संदर्भ

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय (**Ministry of Electronics and Information Technology-MeitY**) द्वारा ऑनलाइन गेमिंग को विनियमित करने के लिए राष्ट्रीय स्तर पर कानून की रूपरेखा तैयार करने हेतु गठित एक अंतर-मंत्रालयी टास्क फोर्स द्वारा केंद्रीय नियामक निकाय के निर्माण का प्रस्ताव दिया गया है।

वर्तमान स्थिति

कोविड महामारी के दौरान ऑनलाइन गेमिंग उद्योग में वृद्धि हुई है। इसमें महिला खिलाड़ियों की संख्या 15% हो गई, जो 2 साल पहले केवल 4% थी। इसी के साथ महिलाओं के खिलाफ **इंटरनेट उत्पीड़न** की घटनाएं भी **बढ़ी** हैं।

संभावनाएं :

- **'स्टेट ऑफ इंडिया गेमिंग रिपोर्ट** वित्त वर्ष 2022' के अनुसार घरेलू गेमिंग उद्योग को 2027 तक लगभग चौगुना बढ़कर 8.6 बिलियन डॉलर होने की उम्मीद है।
- भारतीय ऑनलाइन गेमिंग बाजार के लिए 28-30 प्रतिशत **CAGR (Compound Annual Growth Rate)** होने का अनुमान लगाया गया, जो 2022 **में** 2.8 **बिलियन** डॉलर **से बढ़कर** 2025 **में** 5 **बिलियन** डॉलर **होने का अनुमान है**। देश में गेमर्स की संख्या 2022 में 420 मिलियन से बढ़कर 2023 में 450 मिलियन और 2025 में 500 मिलियन होने की उम्मीद है।
- ईवाई फिक्की (**EY FICCI**) की एक रिपोर्ट के अनुसार **लेन-देन आधारित खेलों के राजस्व से** भारत में 26% **की वृद्धि हुई** और **भुगतान करने वाले खिलाड़ियों की संख्या में** 17% **की वृद्धि हुई,** जो 2020 में 80 मिलियन से बढ़कर 2021 में 95 मिलियन हो गई।

Follow Us:
@khanglobalstudies
KHAN GLOBAL STUDIES
Most Trusted Learning Platform
KHAN SIR

विनियम

- कोई व्यापक विनियमन नहीं : भारत में वर्तमान में ऑनलाइन गेमिंग के विभिन्न पहलुओं को नियंत्रित करने के लिए कोई नियामक ढांचा नहीं है, न ही सट्टेबाजी और जुआ क्षेत्र पर लागू होने वाली कर दरों को परिभाषित करने वाले कोई प्रतिबंध हैं।
- हालांकि, अब भारत सरकार ने सूचना प्रौद्योगिकी (मध्यवर्ती दिशानिर्देश और डिजिटल मीडिया आचार संहिता) नियम 2021 (आईटी नियम) में संशोधन का प्रस्ताव दिया है। मसौदा संशोधन की निम्न मुख्य विशेषताएं हैं
  - ✓ "ऑनलाइन गेमिंग" को "एक गेम के रूप में परिभाषित किया गया है जो इंटरनेट पर खेला जाता है यदि खिलाड़ी जीत की उम्मीद का दावा करके धन जमा करता है तो उपयोगकर्ता द्वारा कंप्यूटर के माध्यम से उस तक पहुंचा जा सकता है ।
  - ✓ ऐसे खेल जो किसी खेल के परिणाम पर दांव लगाने या सट्टा लगाने की अनुमति देते हैं, उन्हें संचालित करने की अनुमति नहीं दी जाएगी।
  - ✓ गेमिंग प्लेटफॉर्म को उपयोगकर्ताओं को खेल के जोखिम, जमा रकम की निकासी/ वापसी से संबंधित नीति के बारे में सूचित करना चाहिए।
  - ✓ सभी गेमिंग मध्यस्थों को एक स्व-नियामक संगठन (**Self- Regulatory Organization-SRO**) के साथ पंजीकरण करने की आवश्यकता है और **SRO** के अनुमोदन के बाद ही खेलों की अनुमति दी जाएगी।
  - ✓ SRO समय-समय पर दिशा-निर्देश भी तैयार करेगा और सभी ऑनलाइन गेमिंग प्लेटफॉर्म को उनका पालन करना होगा।
  - ✓ ऑनलाइन धोखाधड़ी, उत्पीड़न आदि से संबंधित मामलों को दर्ज करने के लिए शिकायत निवारण अधिकारी को नोडल अधिकारी के रूप में नियुक्त किया जाएगा।
  - ✓ सख्त केवाईसी मानदंड लागू किए जाएं।

विनियमन में चुनौतियां

01 वीडियो गेम के संबंध में जुआ को विनियमित करने की सबसे बड़ी चुनौतियां सूक्ष्म लेन-देन, लूट बक्से और इन-गेम गतिविधियों के लिए वास्तविक दुनिया के पैसे (real-world money) का अधिक खर्च करना है।

02 इन गेम्स में कई मुद्राओं जैसे कि वास्तविक दुनिया की मुद्रा, इन गेम मुद्राओं और क्रिप्टो/ एनएफटी जैसी परिवर्तनीय मुद्राओं के अस्तित्व के साथ पैसे को स्थानांतरित और परिवर्तित करने के तरीके को विनियमित करना बेहद चुनौतीपूर्ण है।

सर्वोत्तम प्रथाएं

- **चीन** ने युवा गेमर्स को प्रतिदिन गेम खेलने के समय को सीमित कर दीया, जिसके बाद उन्हें उस दिन के लिए बंद कर दिया जाता है।
- **स्पेन और नीदरलैंड** जैसे देशों ने लूट बक्से पर प्रतिबंध लगा दिया है और गेम डेवलपर्स को इस बारे में पारदर्शी होने के लिए मजबूर किया है कि वे अपने खिलाड़ियों को कैसे इनाम या भुगतान करते हैं।

ऑनलाइन गेमिंग के खतरे

- ☑ **सट्टेबाजी और जुआ -** क्लासिक बोर्ड गेम लूडो के ऑनलाइन संस्करण, जो संभवतः भारत में सबसे ज्यादा खेला जाने वाला ऑनलाइन गेम है, ने सट्टेबाजी और जुए की आलोचना की है और आरोप लगाए हैं।
- ☑ व्यक्तिगत डाटा **के लिए खतरा-** जब व्यक्तिगत जानकारी गलती से साझा की जाती है, तो इसका परिणाम धोखाधड़ी, गोपनीयता उल्लंघन, दुरुपयोग और डराने-धमकाने की घटनाओं में हो सकता है।
- ☑ **बाध्यकारी गेमिंग-** गेमिंग स्कूलों में बच्चों की पढ़ाई को प्रभावित कर रहा है और उनके सामाजिक जीवन और परिवार के सदस्यों के साथ संबंधों को भी प्रभावित कर रहा है।
- ☑ **जान को खतरा-** द ब्लू व्हेल और चोकिंग चैलेंज जैसे खेलों में 'कार्य' के रूप में युवाओं द्वारा आत्महत्याओं की एक श्रृंखला सामने आई है।
- ☑ **साइबर बुलिंग-** साइबर बुली खिलाड़ियों को सीधे चोट पहुँचाने वाले और हानिकारक संदेशों के साथ लक्षित करते हैं या अपने पीड़ितों के बारे में अपमानजनक टिप्पणियों के साथ वैश्विक चैट चैनलों को स्पैमिंग करते हैं।

आगे की राह

01

अभिवेचना (**Censorship**) : केवल अपने माता-पिता की अनुमति से ही नाबालिगों को इसमें आगे बढ़ने की अनुमति दी जानी चाहिए। इसके लिए ओटीपी सत्यापन/अपने माता-पिता से लिखित सहमति का उपयोग करके इस मुद्दे को सुलझाया जा सकता है।

02

व्यापक नियामक ढांचा : केंद्र सरकार को ऑनलाइन गेमिंग को विनियमित करने के लिए एक व्यापक कानून लाना चाहिए ताकि "मौका बनाम कौशल" के विवाद को दूर किया जा सके।

03

नीति को ऑनलाइन गेमिंग पर जागरूकता पैदा करने और युवाओं और उनके परिवार के सदस्यों को सशक्त बनाने जैसे विशिष्ट उपाय करने पर ध्यान देना चाहिए।

Online Gaming

I. Current Status

- The Ministry of Electronics and Information Technology (MeitY) released an amendment to the IT Rules, 2021, to regulate "online real money games".
- The Ministry of Information & Broadcasting issued a fresh advisory warning media entities, platforms and online intermediaries against airing advertisements of betting and gambling platforms.

II. Prospects

- A **CAGR of 28-30%** is predicted for the Indian gaming market, which is projected to increase **from $2.8 billion in 2022 to $5 billion in 2025**. According to projections, the number of gamers in the country would rise from 420 million in 2022 to 450 million in 2023 and 500 million in 2025.

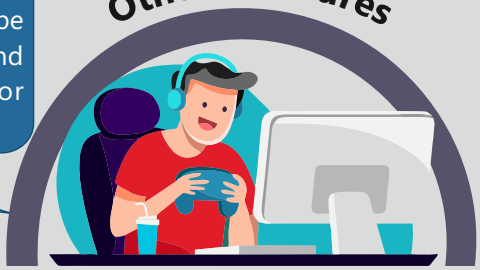
III. Regulations

- Presently, there is no complete legislation regarding the legality of internet gaming in India. However, the Indian Government has now proposed amendments to the Information Technology (Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code) Rules 2021 (IT Rules). The draft would have the following highlights:

- ✔ Games that allow wagering or betting on outcome of a game not allowed.
- ✔ Games to inform users policy related to withdrawal or refund of the deposit made.
- ✔ All gaming intermediaries to register with a self-regulatory organization (SRO) and games only to be allowed after SRO approval.
- ✔ SRO will also frame guidelines time to time and all online gaming platforms need to adhere to them.
- ✔ Grievance redressal officer, nodal officer to be appointed to take care of online fraud, harassment cases etc.
- ✔ KYC norms would be made stringent.

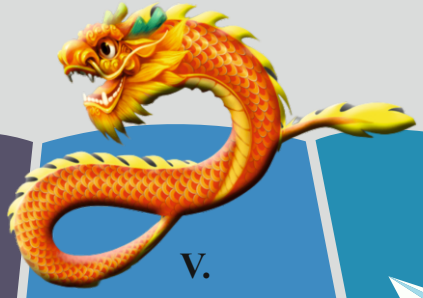
Follow Us:
@khanglobalstudies
KHAN GLOBAL STUDIES
Most Trusted Learning Platform
KHAN SIR

IV. Other Measures



- The government has declared to establish a committee to regulate online gambling and a Ministry will be assigned to oversee it. The committee's goal will be to examine global best practices and suggest a regulatory framework for online gaming.
- The proposed central regulatory body will bring online gaming under the purview of the Prevention of Money Laundering Act, 2002.

V. Threats



Betting and gambling: Online versions of the classic board game Ludo, which is possibly the most played game online in India, have drawn criticism and accusations of betting and gambling.

Threat to data privacy: When personal information is accidentally shared, it can result in incidents of fraud, privacy violations, abuse, and bullying.

Compulsive gaming: Gaming by children is affecting their performance in schools and impacting their social lives and relationships with family members.

VI. Safeguards

Censorship:
Only with the permission of their parents should minors be permitted to proceed; this issue could be fixed by using OTP verification on Aadhaar / written consent from their parents.

Comprehensive regulatory framework: It should be developed for online skill games by the Centre. India needs to move past the disputes over chance vs talent in order to compete in the international gaming market.

KHAN GLOBAL STUDIES
Most Trusted Learning Platform
KHAN SIR

Follow Us: @khanglobalstudies