ऑनलाइन गेमिंग पर कर्नाटक उच्च न्यायालय

प्रिलिम्स के लिये:

ऑनलाइन गेमिंग, जुआ, कर्नाटक पुलिस (संशोधन) अधिनियम, 2021, कौशल-आधारित गेमिंग, अवसर आधारित खेल, लॉटरी, सट्टेबाज़ी।

मेन्स के लिये:

निर्णय और मामले, ऑनलाइन गेमिंग और इसके प्रभाव, जुआ, सट्टेबाज़ी एवं लॉटरी से संबंधित कानून।

चर्चा में क्यों?

हाल ही में **कर्नाटक उच्च न्यायालय ने कर्नाटक पुलिस (संशोधन) अधिनियम, 2021** के प्रमुख हिस्सों को रद्द करते हुए एक निर्णय दिया, जिसमें ऑनलाइन जुआ और कौशल-आधारित गेमिंग प्लेटफॉर्म पर प्रतिबंध लगा दिया गया है।

- वर्तमान में ऑनलाइन गेमिंग एक नियामक ग्रे क्षेत्र में आता है और इसकी **वैधता के संबंध में कोई व्यापक कानून** नहीं है।

उच्च न्यायालय का फैसला:

- कर्नाटक उच्च न्यायालय ने तीन प्रमुख आधारों पर कर्नाटक पुलिस अधिनियम में संशोधन को रद्द कर दिया:
  - व्यापार और वाणिज्य के मौलिक अधिकारों का उल्लंघन (**अनुच्छेद 19**), **प्राण एवं दैहिक स्वतंत्रता** (**अनुच्छेद 21**), भाषण और अभिव्यक्ति (**अनुच्छेद 19**)।
  - स्पष्ट रूप से मनमाना और तर्कहीन होने के कारण यह दो अलग-अलग श्रेणियों के खेल, यानी कौशल और अवसर से संबंधित खेल के बीच अंतर नहीं करता है।
  - एक **"कौशल आधारित खेल (Game of Skill)"** मुख्य रूप से एक अवसर के बजाय किसी खिलाड़ी की विशेषज्ञता के मानसिक या शारीरिक स्तर पर आधारित होता है।
  - एक **"अवसर आधारित खेल (Game of Chance)"** हालाँकि मुख्य रूप से किसी भी प्रकार के यादृच्छिक कारक द्वारा निर्धारित किया जाता है। अवसर आधारित खेल में कौशल का उपयोग होता है लेकिन उच्च स्तर का अवसर सफलता का निर्धारण करता है।
  - देश के अधिकांश हिस्सों में कौशल पर आधारित खेलों की अनुमति है, जबकि अवसर आधारित खेलों को जुए के तहत वर्गीकृत किया गया है जो देश के अधिकांश हिस्सों में निषिद्ध हैं। चूँकि सट्टेबाज़ी एवं जुआ राज्य का विषय है, इसलिये विभिन्न राज्यों के अपने-अपने कानून हैं।
  - **ऑनलाइन कौशल-आधारित खेलों पर कानून** बनाने के लिये राज्य विधानसभाओं की विधायी क्षमता का अभाव।
- अदालत ने यह भी माना कि राज्य सरकार ने इस बारे में कोई सबूत या डेटा नहीं दिया कि क्या व्यापक प्रतिबंध उचित था और न ही इस मुद्दे का अध्ययन करने के लिये विशेषज्ञों की समिति का गठन किया।
- अदालत ने यह भी माना कि **ऑनलाइन गेम खेलने से व्यक्ति के चरित्र का निर्माण** करने में मदद मिल सकती है तथा ऑनलाइन गेमिंग का आनंद लेना भी अभिव्यक्ति की **स्वतंत्रता तथा संविधान के तहत गारंटीकृत स्वतंत्रता और गोपनीयता के अधिकार के दायरे** में आ सकता है।
- अदालत ने यह भी कहा कि **ऑनलाइन गेम का विनियमन एक पूर्ण प्रतिबंध के बजाय एक बेहतर और आनुपातिक समाधान** हो सकता है तथा राज्य सरकार के लिये संविधान के प्रावधानों के अनुसार सट्टेबाज़ी एवं जुए से निपटने हेतु एक नया कानून लाने के उद्देश्य से इसे खुला छोड़ दिया गया है।

कर्नाटक पुलिस (संशोधन) अधिनियम, 2021:

- कर्नाटक सरकार द्वारा ऑनलाइन जुआ (Online Gambling) और कौशल-आधारित गेमिंग प्लेटफॉर्म (Skill-Based Gaming Platforms) पर प्रतिबंध लगाने के लिये कानून पेश किया गया था।
- प्रतिबंधों में ऑनलाइन रमी, पोकर और कल्पनाओं पर आधारित खेल शामिल थे जिनमें किसी अनिश्चित घटना पर दाँव लगाना या पैसे का जोखिम शामिल था।

अन्य राज्य जहाँ इस प्रकार के कानून लागू हैं:

- कर्नाटक के अलावा तमलिनाडु सरकार द्वारा पेश कयि गए इसी तरह के एक कानून को मद्रास उच्च न्यायालय ने अगस्त 2021 में रद्द कर दयि गया था।
- सतिंबर 2021 में केरल उच्च न्यायालय ने राज्य सरकार द्वारा वशिष रूप से दाँव के लयि खेले जाने पर आधारति ऑनलाइन रमी के खेल पर प्रतबिंध लगाने वाली एक अधसिूचना को भी रद्द कर दयि था।

राज्यों द्वारा ऑनलाइन गेमगि पर प्रतबिंध का कारण:

- कई सामाजकि कार्यकर्त्ताओं, सरकारी अधकिारी और कानून लागू करने वालों का मानना है कि रम्मी एवं पोकर जैसे ऑनलाइन गेम व्यसनकारी (Addictive) प्रकृतकि हैं। जब इन्हें मौद्रकि दाँव के साथ खेला जाता है तो बढ़ते अवसाद तथा कर्ज के बोझ के कारण आत्महत्याएँ होती हैं।
  - कथति तौर पर ऐसे कुछ उदाहरण हैं जहाँ युवाओं को ऑनलाइन गेम में नुकसान के कारण बढ़ते कर्ज का सामना करना पड़ा है जसिके कारण उन्होंने चोरी और हत्या जैसे अन्य अपराध कयि हैं।
  - इससे पहले **वशि्व स्वास्थ्य संगठन** द्वारा मानसकि वकिार के रूप में "गेमगि डसिऑर्डर" को शामलि करने की योजना की घोषणा की गई थी।
- ऑनलाइन गेम, इनका संचालन करने वाली वेबसाइटों द्वारा हेरफेर कयि जाने के प्रतअिति संवेदनशील होते हैं और यह संभावना रहती है कि उपयोगकर्त्ता अन्य खलिाड़यिों के वरिुद्ध नहीं बल्कि ऐसे स्वचालति मशीनों या 'बॉट्स' के साथ गेम खेल रहे हैं, जसिमें एक सामान्य उपयोगकर्त्ता के जीतने की कोई संभावना नहीं होती।

ऑनलाइन गेमगि पर प्रतबिंध लगाने के नकारात्मक परणिाम:

- एक साथ प्रतबिंध ऐसे ऑनलाइन गेम- दाँव के साथ या बनिा दाँव के खेल को पूरी तरह से रोकने में कारगर नहीं है।
  - तेलंगाना, जो वर्ष 2017 में दाँव के लयि ऑनलाइन गेम पर प्रतबिंध लगाने वाला पहला राज्य था, में अवैध या अंडरग्राउंड ऑनलाइन जुआ एप्स के प्रयोग में तेज़ी देखी गई है।
    - जनिमें से अधकिांश चीन या अन्य वदिेशी देशों से संबंधति हैं और नकली कंपनयिों या हवाला चैनलों के माध्यम से खलिाड़यिों से भुगतान को स्वीकार करते हैं।
  - प्रवर्तन नदिेशालय (ED) और स्थानीय साइबर अपराध अधकिारयिों दोनों ने ऐसे एप्स के प्रयोग को रोकने की कोशशि की लेकनि उन्हें सीमति सफलता ही मलिी।
- उपयोगकर्त्ताओं को ग्रे या अवैध ऑफशोर ऑनलाइन गेमगि एप में स्थानांतरति करने से न केवल राज्य के कर राजस्व और स्थानीय लोगों की नौकरी के अवसरों का नुकसान होता है, बल्कि इसके परणिामस्वरूप उपयोगकर्त्ता द्वारा भी अनुचति व्यवहार या जीत की राशि का भुगतान करने से इनकार कयि जा सकता है।

लॉटरी, जुआ और सट्टेबाज़ी से संबंधति केंद्रीय कानून:

- **लॉटरी (वनियिमन) अधनियिम, 1998:**
  - इस अधनियिम के तहत भारत में लॉटरी को कानूनी रूप से मान्यता प्रदान की गई है। लॉटरी का आयोजन राज्य सरकार द्वारा कयि जाना चाहयि और लॉटरी के ड्रॉ का स्थान भी उस राज्य वशिष में ही होना चाहयि।
- **भारतीय दंड संहति, 1860:**
  - यदि सट्टेबाज़ी और जुए की गतविधियिों के वज्ञिापन के लयि कोई अश्लील सामग्री का उपयोग करता है तो आईपीसी के प्रावधान लागू हो सकते हैं।
- **पुरस्कार प्रतयिोगति अधनियिम, 1955:**
  - यह अधनियिम कसिी भी प्रतयिोगति में पुरस्कार को परभिाषति करता है।
- वदिेशी मुद्रा प्रबंधन अधनियिम, 1999:
  - इस अधनियिम के तहत लॉटरी के माध्यम से अर्जति आय के प्रेषण को प्रतबिंधति कयि जाता है।
- सूचना प्रौद्योगकिी नयिम, 2011:
  - इन नयिमों के तहत कोई भी इंटरनेट सेवा प्रदाता, नेटवर्क सेवा प्रदाता या कोई भी सर्च इंजन ऐसा कोई भी कंटेंट प्रदान नहीं करेगा, जो प्रत्यक्ष अथवा अप्रत्यक्ष रूप से जुए (Gambling) का समर्थन करता है।
- आयकर अधनियिम, 1961:
  - इस अधनियिम के तहत भारत में वर्तमान कराधान नीति प्रत्यक्ष और अप्रत्यक्ष रूप से सभी प्रकार के जुआ उद्योग को कवर करती है।

आगे की राह

- पूर्ण प्रतबिंध के बजाय कसिी भी उद्योग को वभिन्नि जाँच और संतुलन के साथ लाइसेंस देने व वनियिमति करने पर वचिार कयि जा सकता है, जैसे:
  - केवाईसी और एंटी-मनी लॉन्ड्रगि प्रक्रयिाएँ।
  - नाबालगिों को खेल तक पहुँचने से रोकना।
  - उस धन पर साप्ताहकि या मासकि सीमा नर्धिारति करना जसिे दाँव पर लगाया जा सकता है या जसिे खर्च कयि जा सकता है।
  - नशे की लत वाले खलिाड़यिों के लयि परामर्श की सुवधिा और ऐसे खलिाड़यिों के आत्म-बहष्किरण की अनुमति देना आदि।

- केंद्रीय स्तर पर एक गेमगि अथॉरटिी बनाई जाए। इसे ऑनलाइन गेमगि उद्योग के लयि ज़मि्मेदार बनाया जा सकता है एवं इसके संचालन की नगिरानी, सामाजकि मुद्दों को रोकने, इस खेल को उपयुक्त रूप से वर्गीकृत करने, उपभोक्ता संरक्षण की देख-रेख एवं अवैधता और अपराध का मुकाबला करने की भी ज़मि्मेदारी दी जा सकती है।
- अधकि-से-अधकि युवा ऑनलाइन गेम से जुड़ रहे हैं। अतः भारत में ऑनलाइन गेमगि उद्योग को वनियिमति करने की आवश्यकता है। इसके अलावा ऑनलाइन गेमगि के नयिमन से न केवल आर्थकि अवसर खुलेंगे बल्कि इसकी सामाजकि लागत भी कम होगी।

स्रोत: द हदिू

PDF Refernece URL: https://www.drishtiias.com/hindi/printpdf/karnataka-high-court-on-online-gaming