



ऑनलाइन गेमिंग संवर्द्धन और वनियमन अधिनियम, 2025

प्रलम्ब के लिये: ऑनलाइन गेमिंग, रयिल मनी गेमिंग (RMG) उद्योग, डिजिटल भुगतान प्रणाली, राज्य सूची, विदेशी मुद्रा प्रबंधन अधिनियम, 1999 (फेमा)।

मेन्स के लिये: भारत में गेमिंग उद्योग के उदय के कारक, आचार संहिता की आवश्यकता और भारत के ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र को वनियमित करना।

[स्रोत: इकोनॉमिक टाइम्स](#)

चर्चा में क्यों?

संसद द्वारा पारित यह अधिनियम ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स को प्रोत्साहित करता है, जबकि हानिकारक ऑनलाइन मनी गेमिंग सेवाओं, वजिजापनों और उनसे संबंधित वित्तीय लेन-देन पर प्रतिबंध लगाता है।

- राष्ट्रपति की सफारिश से इस अधिनियम को संविधान के अनुच्छेद 117(1) और 117(3) के तहत वित्त विधायक के रूप में संसद में पेश किया गया।

ऑनलाइन गेमिंग संवर्द्धन और वनियमन अधिनियम, 2025 क्या है?

- परिचय:** यह अधिनियम ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र को वनियमित करने, बढ़ावा देने और समर्थन देने के लिये एक व्यापक कानूनी ढाँचा बनाने का प्रयास करता है, जिससे नागरिकों के लिये एक ज़िम्मेदार डिजिटल वातावरण को बढ़ावा मिलता है।
- ऑनलाइन मनी गेम्स पर प्रतिबंध:** यह अधिनियम वास्तविक धन वाले खेलों की पेशकश, वजिजापन या वित्तीय लेन-देन को सुविधाजनक बनाने पर पूरी तरह से प्रतिबंध लगाता है।
 - बैंकों और वित्तीय संस्थानों को ऐसे प्लेटफॉर्मों के लिये भुगतान संसाधित करने से रोक दिया गया है।
 - IT अधिनियम, 2000 के तहत गैर-कानूनी प्लेटफॉर्मों को ब्लॉक करने के लिये प्राधिकारियों को सशक्त बनाया गया है।
- अधिनियम के प्रमुख प्रावधान:** ऑनलाइन गेम को नमिन्लखित तरीके से वर्गीकृत किया गया है:
 - ई-स्पोर्ट्स:** एक वैध खेल के रूप में मान्यता प्राप्त, संगठित टूर्नामेंटों के माध्यम से खेले जाने वाले प्रतियोगितात्मक डिजिटल खेल, जिनमें कौशल की आवश्यकता होती है।
 - ऑनलाइन सामाजिक खेल:** मुख्यतः मनोरंजन या सामाजिक संपर्क के लिये डिज़ाइन किए गए कौशल-आधारित खेल। उदाहरण: **वर्डले**।
 - ऑनलाइन मनी गेम्स:** ऐसे खेल जिनमें वित्तीय दांव शामिल होते हैं, चाहे वे संयोग पर आधारित हों, कौशल पर या दोनों पर। इन खेलों में खिलाड़ी शुल्क का भुगतान करते हैं या पैसा जमा करते हैं। इस उम्मीद के साथ कि उन्हें मौद्रिक या अन्य प्रकार का लाभ प्राप्त होगा। उदाहरण: **ड्रीम11, पोकर, रम्मी**।
- अधिनियम की प्रयोज्यता:** यह पूरे भारत में लागू होता है और उन ऑनलाइन मनी गेमिंग सेवाओं पर भी लागू होता है, जो भारत में प्रदान की जा रही हों या भारत के बाहर से संचालित होकर भारत में उपलब्ध हों।
- सकारात्मक गेमिंग का प्रचार:**
 - ई-स्पोर्ट्स:** युवा मामलों और खेल मंत्रालय मार्गदर्शन तैयार करेगा, प्रशिक्षण अकादमियाँ तथा अनुसंधान केंद्र स्थापित करेगा।
 - सामाजिक/शैक्षणिक खेल:** केंद्र सरकार सुरक्षा, आयु-उपयुक्त सीखने और मनोरंजन प्लेटफॉर्म को मान्यता, पंजीकरण तथा प्रचारित कर सकती है।
- नियामक निकाय:** एक राष्ट्रीय स्तर का नियामक नमिन्लखित कार्य करेगा:
 - खेलों को श्रेणीबद्ध और पंजीकृत करना।
 - यह तय करना कि कोई खेल **मनी गेम (पैसे वाला खेल)** के रूप में योग्य है या नहीं।
 - शिकायतों और विवादों को नपिटाना।
 - केंद्रीय सरकार को अधिकारियों की नियुक्ति का अधिकार है, जिन्हें जाँच, तलाशी, ज़बती और गरिफ्तारी के अधिकार प्राप्त होंगे (कुछ मामलों में वारंट के बिना भी)।
- अपराध और दंड:**

- ऑनलाइन मनी गेम्स की पेशकश करना: 3 वर्ष तक की जेल और 1 करोड़ रुपए तक का जुर्माना।
- प्रतियोगिता खेलों का वजिजापन करना: 2 वर्ष तक की जेल और 50 लाख रुपए तक का जुर्माना।
- अपराध संज्ञेय एवं गैर-जमानती हैं।
- **दायित्व खंड:** यह अधिनियम कंपनियों और उनके अधिकारियों को उत्तरदायी ठहराता है, जबकि स्वतंत्र तथा गैर-कार्यकारी नदिशकों को तब छूट मिलती है, जब वे उचित परशिरम का प्रमाण प्रस्तुत कर सकें।

ऑनलाइन गैबलरग

- **परचर:** ऑनलाइन खेल उन खेलों को कहा जाता है जो इलेक्ट्रॉनरक रर डरजरल उपकरणों पर खेले जाते हैं और इंटरनेट रर अन्य इलेक्ट्रॉनरक संचार तकनीकों के माधरम से सॉफ्टवेयर द्वारा संचालरत होते हैं।
 - यह खलरडररों के बीच वास्तवरक समय में बातचीत और प्रतसरप्ररुधर की सुवरधर प्रदान करता है, चरहे वे कसरी भी स्थान पर हों।
- **वरगीकरण:**
 - **स्कलर-बेसड गेम्स (Skill-Based Games):** इनमें मौका नहीं बल्कर कौशल को महत्त्व दरया जाता है और ये भारत में वैध हैं। उदरहरण: **Game 24X7, Dream11 और मोबाइल प्ररीमयर लीग (MPL)**।
 - **गेम्स ऑफ चांस (Games of Chance):** इनका परणरम मुखर रूप से कौशल नहीं बल्कर चांस पर नरररर करता है और ये भारत में अवैध हैं। उदरहरण: **रूलेट (Roulette)**, जो मुखर रूप से मौदरक प्रुरस्कार के लरर खलरडररों को आकरषरत करता है।
- **बाज़ार का आकार/मार्केट साइज़:** वर्ष 2023 में भारत 568 मलरररन खलरडररों और 9.5 बलरररन ऐप डाउनलोड के साथ वशरव का सबसे बडा गेमरग मररकेट बन गया।
 - वर्ष 2023 में 2.2 बलरररन अमेरकी डॉलर मूलर का बाज़ार वर्ष 2028 तक 8.6 बलरररन अमेरकी डॉलर तक पहुँचने का अनुमान है।

भारत की गेमरग इंडसूरी के प्रमुख वकरस कारक कूर हैं?

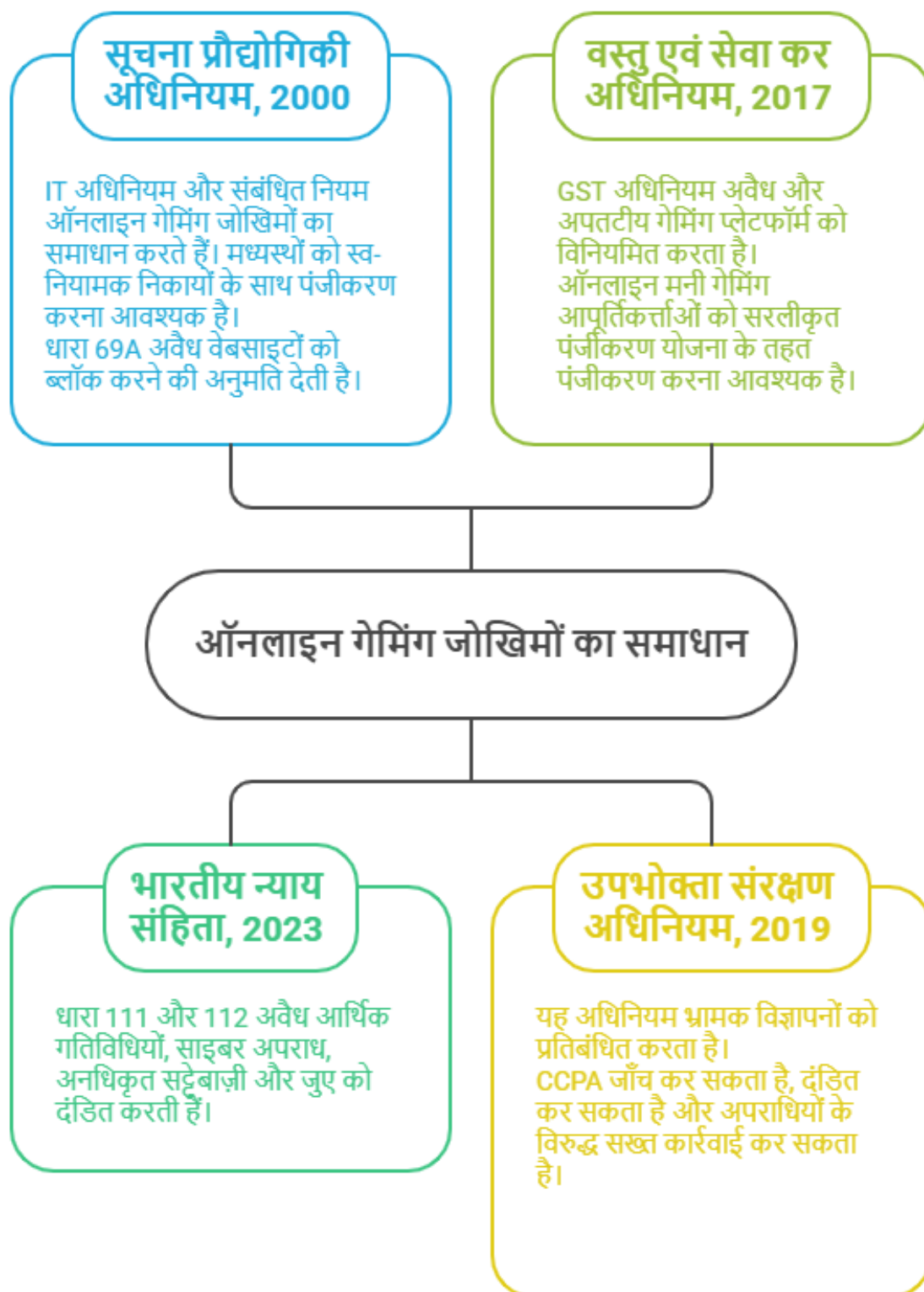
- **आरूथरक कारक:** सूटारूट-अप इंडररर तथा आतुमनरररर भारत फ्रेमवरक द्वारा समरूथरत भारत के जीवंत सूटारूटअप इकोससूटम ने कई गेमरग कंपनररों और प्लेटफॉरुमों के वकरस को बढावा दरया है।
 - ये सूटारूटअप नवाचार को बढावा दे रहे हैं और भारतीय उपभोक्ताओं की ववरधर गेमरग प्रररथमकरतराओं को पूरा कर रहे हैं, जरसर देश में गेमरग इंडसूरी के वसरतार तथा वकरस में ररगदान मलर रहा है।
 - भारत ने कई गेमरग यूनकरॉररुस का नररमाण कररर है, जरनरमें **Games24X7, Dream11 और मोबाइल प्ररीमयर लीग** शामिल हैं।
 - पछरले कुछ वरूषों में गेमरग कंपनररों ने घरेलू और वैशूवरक नवरशकों से 2.8 अरब अमेरकी डॉलर जुटाए, जो भारत में कुल सूटारूटअप फंडरग का 3% है।
 - **NVIDIA** ने नवंबर 2025 में भारत में अपनी क्लरउड गेमरग सेवा शुरु करने की घोषणा की है।
- **तकनीकी समरूथक:**
 - **भारतनेट और राष्टरीय बरॉडबैंड मशरन (NBM)** जैसी पहलें ग्ररमीण और दूरदरराज के कषेूतूरों में हाई स्पीड इंटरनेट उपलबध कररने पर केंदररत हैं।
 - 5G रोलआउट ने इंटरनेट गतरको और बढाया है तथा वलरंबतरा को कम कररर है, जो सुचारू गेमरग अनुभव के लरर महत्त्वपूर्ण है।
 - सांखररकी और काररूक्रम कारररानूवरन मंत्रालर (MoSPI) के हालरर सरूवेकषण से पतर चलतर है कर अब 85% से अधकर भारतीय परवररों के पास स्मररूफोन हैं और 86.3% परवररों में परसरर के भीतर ही इंटरनेट की सुवरधर उपलबध है।
 - भारत में गेमरग बाज़ार का 90% हसरसा मोबाइल फोन से आतर है, जबकर अमेरकरा और चीन में यह क्रमशः लगभग 37% और 62% है।
- **नीतगरत और सांसूकूतरक बदलरव:**
 - IT नररम 2021, सूव-नरररमक नकरररों और **AVGC टासूक फोरूस** ने सुरकषरत वकरस हेतु एक रूपरेखा तैयर की।
 - **गेमरूस को कंटेंट कररैटरूस अवररड** से समुनरनर कररर गया; **कररैट इन इंडररर अभरररन कंटेंट कररैटरूस** को प्रोतूसरहरत करतर है।
 - कोवडर-19 लॉकडाउन के दौरान उदररग में 50% की वृद्धर हुई, औसरत गेमरग समय 2.5 घंटे/दनर से बढकर 4.1 घंटे/दनर हो गया, जरसरसे गेमरग एक वैध करररर बन गया।

भारत में गेमरग इंडसूरी का वनरररमन कैसे कररर जाता है?

- **सूचना प्रोदररगकी अधनरररम, 2000 और नरररम**
 - सूचना प्रोदररगकी (मधररस्थ दशररनररदेश और डरजरल मीडररर आचार संहतर) नररम, 2021, जरसर अपरैल 2023 में संशोधतर कररर गया, ऑनलाइन गेमरग प्लेटफॉरुम के लरर मानक नररररररत करते हैं।
 - मधररस्थों को अवैध/गैर-कानूनी सामग्रर के प्रसरर को रोकनर अनवरररर है।
 - धन-आधररत खेल उपलबध कररने वाले प्लेटफॉरुम को **सूव-नरररमक संसूथरओं (SRB)** के साथ पंजरकरण कररनर होगा, जो यह तरर करती हैं कर कोई खेल अनुमेर है रर नहीं।
 - धररर 69A सरकर को अवैध साइटों/ऐप्स को ब्लॉक करने का अधकरर प्रदान करती है - वर्ष 2022 से जून 2025 तक 1,524 सटटेबाज़ी और जुए से संबंधतर प्लेटफॉरुम को ब्लॉक कररर गया।
- **भारतीर नूयरर संहतर, 2023**
 - धररर 111: अवैध आरूथरक गतरवरधरररों और साइबर अपररधों को दंडतर करती है।

- धारा 112: अनधिकृत सट्टेबाज़ी/जुए पर 1 से 7 वर्ष तक के कारावास और जुर्माने का प्रावधान करती है।
- एकीकृत वस्तु एवं सेवा कर (IGST) अधिनियम, 2017:
 - यह अवैध/वैदेशी गेमिंग प्लेटफॉर्म पर भी लागू होता है।
 - ऑनलाइन मनी गेमिंग प्रदाताओं को सरलीकृत पंजीकरण योजना के तहत पंजीकरण कराना अनिवार्य है।
 - GST इंटेलेजेंस के महानिदेशक गैर-पंजीकृत/अनुपालन न करने वाले प्लेटफॉर्म को ब्लॉक करने का निर्देश दे सकते हैं।
 - यह सुनिश्चित करता है कि डिजिटल गेमिंग इकाइयाँ भी भौतिक व्यवसायों जैसी कराधान प्रणाली का पालन करें।
- उपभोक्ता संरक्षण अधिनियम, 2019
 - भ्रामक/छद्म वजिजापनों पर प्रतिबंध लगाता है।
 - केंद्रीय उपभोक्ता संरक्षण प्राधिकरण (CCPA) जाँच कर सकता है, दंडित कर सकता है और आपराधिक कार्यवाही शुरू कर सकता है।
 - सट्टेबाज़ी प्लेटफॉर्म के समर्थन से सेलबिरिटी/प्रभावशाली व्यक्तियों को रोकने हेतु परामर्श जारी किये गए हैं।





भारत के ऑनलाइन गेमिंग उद्योग की प्रमुख चुनौतियाँ क्या हैं और इसे मज़बूत करने के उपाय सुझाएँ?

चर्चाएँ	उपाय
नियामक अस्पष्टता: खंडित राज्य कानून, कौशल-आधारित गेमिंग और जुए के बीच कोई स्पष्ट भेद नहीं।	राष्ट्रीय नियामक निकाय की स्थापना, स्पष्टता के लिये स्व-नियामक निकायों (SRBs) को मजबूत करना।
अवैध जुआ और मनी लॉन्ड्रिंग: वदेशी वेबसाइटों का वसतिार हो रहा है, आतंकवादी वसतिपोषण और प्रेषण मार्गों के दुरुपयोग का खतरा।	बैंकों और भुगतान गेटवे के साथ सहयोग कर अवैध लेन-देन रोकना जैसे- रयिल-टाइम नगरानी; वैश्विक मनी लॉन्ड्रिंग वसिधी सहयोग।
नशे की लत वाला व्यवहार- अत्यधिक खेल से तनाव, आर्थिक बर्बादी, आत्महत्या की प्रवृत्ति (23% युवाओं पर असर)।	आयु-सीमा, वयय सीमा, स्व-बहिषकार उपकरण लागू करना, मानसिक स्वास्थ्य सहायता को एकीकृत करना, जन जागरूकता अभियान चलाना।
साइबर हमले (Cyberattacks) - डेटा उल्लंघन (2024 में 1.1 करोड़ खातों का रसिाव); VPN/जयिो-ब्लॉकर को दरकनार करने से खतरा।	साइबर सुरक्षा को मजबूत करना - ऑडिट, एन्क्रिप्शन, घुसपैठ पहचान प्रणाली, डेटा संरक्षण मानकों का पालन।
वसितीय जोखमि- असुरक्षित उपयोगकर्ता अत्यधिक वयय करते हैं (₹17 लाख PUBG मामला), भारतीय सालाना ₹20,000 करोड़ गंवाते हैं।	जमिमेदार गेमिंग प्रथाओं को बढ़ावा देना: पैरेंटल, कंट्रोल लागू करना, उपभोक्ता संरक्षण तंत्र सुनश्चित करना।
नवाचार समर्थन की कमी- डेवलपर्स के लिये सीमति बुनयिादी ढाँचा और मार्गदर्शन।	नवाचार और प्रतभिा वकिस के लिये समरपति गेमिंग हब और इनक्यूबेटर वकिसति कयि जाएँ (मॉडल: मॉन्ट्रयिल, सगिापुर, दक्षणि कोरयिा)।

प्रश्न: भारत में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग के विकास के लिये आवश्यक चुनौतियों और नियामक उपायों पर चर्चा कीजिये।

UPSC सविलि सेवा परीक्षा, वगित वर्ष के प्रश्न (PYQ)

प्रश्न:

प्रश्न. नमिनलखिति में से कौन-सा/से भारत सरकार के 'डजिटिल इंडयिा' योजना का/के उद्देश्य है/हैं? (2018)

1. भारत की अपनी इंटरनेट कंपनयिों का गठन, जैसा कचीन ने कयिा।
2. एक नीतगित ढाँचे की स्थापना, जसिसे बड़े ऑकड़े एकत्रति करने वाली समुद्रपारीय बहु-राष्ट्रीय कंपनयिों को प्रोत्साहति कयिा जा सके, जसिसे कचि वे हमारी राष्ट्रीय भौगोलकि सीमाओं के अंदर अपने बड़े डेटा केंद्रों की स्थापना करें।
3. हमारे अनेक गाँवों को इंटरनेट से जोड़ना तथा हमारे बहुत से वदियालयों, सार्वजनकि स्थलों एवं प्रमुख पर्यटक केंद्रों में वाई-फाई की सुवधि प्रदान करना।

नीचे दयि गए कूट का प्रयोग कर सही उत्तर चुनयिे:

- (a) केवल 1 और 2
- (b) केवल 3
- (c) केवल 2 और 3
- (d) 1, 2 और 3

उत्तर: (b)

मेन्स:

प्रश्न : चर्चा कीजयि ककिसि प्रकार उभरती प्रौद्योगकियिों और वैश्वीकरण मनी लॉन्ड्रिंग में योगदान करते हैं। राष्ट्रीय और अंतरराष्ट्रीय दोनों स्तरों पर मनी लॉन्ड्रिंग की समस्या से नपिटने के लयि कयि जाने वाले उपायों को वसतिार से समझाइये। (150 शब्दों में उत्तर दीजयिे) (2021)