

ऑनलाइन गेमिंग अधिनियम, 2025 : डिजिटल खेल के मैदान को नियंत्रित करना

यूपीएससी प्रासंगिकता:

- GS-II (राजव्यवस्था) संघवाद, व्यापार का अधिकार (अनुच्छेद 19)

चर्चा में क्यों ?

- हाल ही में 20 और 21 अगस्त 2025 को संसद ने ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन एवं विनियमन विधेयक, 2025 पारित किया, जिसे 22 अगस्त को राष्ट्रपति की मंजूरी भी मिल गई। इस कानून के तहत अब देश में किसी भी रूप में रियल मनी गेम्स (RMGs) खेलना गैरकानूनी हो गया है। इसके साथ ही ऐसे गेम्स का विज्ञापन करना भी अपराध माना जाएगा, और केंद्र सरकार को ये अधिकार मिल गया है कि वह ऐसे डिजिटल प्लेटफॉर्मों को ब्लॉक कर सके।
- इस फैसले के बाद देश में कई तरह की बहस शुरू हो गई है — जैसे कि क्या ये फैसला जनता के स्वास्थ्य के लिए सही है, इससे आर्थिक गतिविधियों और डिजिटल इनोवेशन पर क्या असर पड़ेगा, और क्या इससे राज्यों के अधिकारों पर असर पड़ता है यानी यह संघीय ढांचे से जुड़ा सवाल बन गया है।



पृष्ठभूमि

- भारत में ऑनलाइन गेमिंग का बाजार बहुत तेजी से बढ़ा है, और इसमें सेलिब्रिटीज और विदेशी निवेशकों की बड़ी भूमिका रही है। सरकारी आंकड़ों के अनुसार, भारतीय लोग हर साल Rs. 15,000 से Rs. 20,000 करोड़ तक की रकम रियल मनी गेम्स में हारते हैं। विश्व स्वास्थ्य संगठन (WHO) ने 2019 में "गेमिंग डिसऑर्डर" को एक मानसिक बीमारी माना था — जिसमें लोगों में गेम खेलने की लत, परिवार में तनाव और नुकसानदायक व्यवहार जैसी समस्याएं हो सकती हैं। सिर्फ कर्नाटक राज्य में ही 31 महीनों में 32 आत्महत्याएं ऑनलाइन गेमिंग की लत से जुड़ी हुई पाई गईं।

ऑनलाइन गेम के तीन खंड कौन से हैं??

- ऑनलाइन गेम्स को अब तीन प्रमुख हिस्सों में बांटा गया है, जिनका अलग-अलग कानूनी दर्जा है।



1. ऑनलाइन मनी गेम्स (आरएमजी)

- इनका मतलब है ऐसे ऑनलाइन गेम जो किसी फीस के बाद खेले जाते हैं या जिनमें पैसा जीतने की उम्मीद होती है — चाहे वो गेम कौशल पर आधारित हो या किस्मत पर
- **उदाहरण:** रummy, पोकर, फैंटेसी क्रिकेट, लूडो आदि।
- **सेलिब्रिटी प्रचार:**
- रणवीर कपूर और आमिर खान → Dream11
- एमएस धोनी → WinZo
- ऋतिक रोशन → RummyCircle
- सौरव गांगुली → My11Circle
- **अधिनियम के तहत स्थिति:** ये सारे गेम और इनके विज्ञापन पूरी तरह से प्रतिबंधित (बैन) कर दिए गए हैं।

2. ई-स्पोर्ट्स

- इसका मतलब है वे गेम जो नेशनल स्पोर्ट्स गवर्नेंस एक्ट, 2025 के तहत मान्यता प्राप्त हैं और नियमित पंजीकरण के साथ खेले जाते हैं। इनमें प्रदर्शन आधारित इनाम दिए जाते हैं, और एंट्री फीस देना वैध है।
- **उदाहरण:** Call of Duty, GTA जैसे गेम्स की प्रतियोगिताएं और टूर्नामेंट।
- **अधिनियम के तहत स्थिति:** ऐसे गेम्स को सरकार एक वैध खेल गतिविधि के रूप में प्रोत्साहित करती है।

3. सोशल गेमिंग

- इन गेम्स की कोई सटीक कानूनी परिभाषा नहीं दी गई है, लेकिन इन्हें ऐसे गेम माना गया है, जो इंटरनेट पर डिजिटल डिवाइस के ज़रिए खेले जाते हैं, पर इनमें पैसा दांव पर नहीं लगता।
- **उदाहरण:** Candy Crush, Chess Apps, और शैक्षिक गेम्स।
- **अधिनियम के तहत स्थिति:** इन गेम्स को मनोरंजन और शिक्षा के लिए प्रोत्साहित किया जाता है, यहाँ तक कि सरकार ऐसे गेम्स को बनाने में मदद भी कर सकती है।

अधिनियम में विनियमन की क्या रूपरेखा है?

- यह अधिनियम ऑनलाइन गेमिंग के विनियमों और नियंत्रण के बारे में साफ दिशा देता है। इसका मुख्य उद्देश्य यह है कि पैसे से खेले जाने वाले ऑनलाइन गेम (RMGs) पर पूरी तरह रोक लगे, और डिजिटल दुनिया को सुरक्षित और पारदर्शी बनाया जाए।

रियल मनी गेम्स पर प्रतिबंध

- जिन प्लेटफॉर्म पर असली पैसे से गेम्स खेले जाते हैं, उन सभी पर अब सख्त प्रतिबंध लगाया गया है। ऐसे किसी भी गेम को उपलब्ध कराना अब गैरकानूनी माना जाएगा और इसके लिए कड़ी सज़ा दी जा सकती है।



जुर्माना

- अगर कोई कंपनी या व्यक्ति रियल मनी गेम्स चलाता है या इससे जुड़ा लेन-देन करता है, तो उसे 3 साल तक की जेल और 1 करोड़ रुपये तक का जुर्माना हो सकता है। अगर कोई गैरक़ानूनी विज्ञापन करता है, तो उसके लिए 2 साल तक की जेल और 50 लाख रुपये तक का जुर्माना तय किया गया है। BNSS, 2023 के अनुसार, ऐसे सभी अपराध गंभीर और बिना ज़मानत वाले (गैर-जमानती) माने जाएंगे।
- CERT-IN, जो भारत की साइबर सुरक्षा एजेंसी है, को यह अधिकार दिया गया है कि वह ऐसे ऐप्स या वेबसाइट्स को सीधा ब्लॉक कर सके। अगर कोई कंपनी विदेश से रियल मनी गेम्स चला रही है, तो उसके खिलाफ़ इंटरपोल जैसी अंतरराष्ट्रीय एजेंसियों की मदद से भी कार्रवाई की जा सकती है।

IAS-PCS Institute

महत्वपूर्ण स्पष्टीकरण

- यह क़ानून गेम खेलने वाले आम खिलाड़ियों या उपयोक्ताओं को सज़ा नहीं देता। यह केवल उन पर लागू होता है जो गेम चलाते हैं, प्रचार करते हैं या पैसे से जुड़े लेन-देन को संभालते हैं — यानी ऑपरेटर, विज्ञापनदाता और बिचौलिये।

नियामक संस्था प्राधिकरण

- केंद्र सरकार एक नई संस्था बना सकती है जो ऑनलाइन गेम्स को ठीक तरह से वर्गीकृत करेगी, वैध प्लेटफ़ॉर्मों को मान्यता देगी और सभी ऑपरेटरों को स्पष्ट नियमों के तहत पंजीकृत करेगी।

सरकार ने यह अधिनियम क्यों लाया है?

- सरकार ने यह अधिनियम इसलिए लाया है क्योंकि ऑनलाइन गेमिंग से जुड़ी कई सामाजिक, आर्थिक और सुरक्षा संबंधी समस्याएँ सामने आ रही थीं। इस क़ानून का उद्देश्य जनता की सुरक्षा, आर्थिक स्थिरता और डिजिटल पारदर्शिता को सुनिश्चित करना है।

1. सार्वजनिक सुरक्षा और स्वास्थ्य

- ऑनलाइन गेमिंग की लत के कारण आत्महत्या, मानसिक तनाव और पारिवारिक विघटन जैसे मामले लगातार बढ़ रहे हैं। इंडियन जर्नल ऑफ़ साइकियाट्री (2023) के अनुसार, गेमिंग की लत का संबंध चिंता, डिप्रेशन और सामाजिक अलगाव से जुड़ा हुआ पाया गया है। इसलिए सरकार ने इसे जन स्वास्थ्य की चिंता के रूप में गंभीरता से लिया है।

2. वित्तीय सुरक्षा

ऑनलाइन गेमिंग प्लेटफ़ॉर्मों द्वारा बड़ी मात्रा में टैक्स चोरी की जा रही थी:

- साल 2022 में करीब Rs.2,000 करोड़ की टैक्स चोरी दर्ज की गई।
- इसके अलावा, लगभग Rs.30,000 करोड़ की GST चोरी की बात भी सामने आई।

धोखाधड़ी और घोटाले भी बड़ी समस्या बन गए हैं:

- एक चीनी ऐप FIEWIN ने भारतीय लोगों से Rs.400 करोड़ की ठगी की (ED की जांच)।
- बहुत से युवा और गरीब परिवार छोटे-छोटे लेन-देन (micro-transactions) के चलते कर्ज के जाल में फँस रहे थे।

3. राष्ट्रीय सुरक्षा को खतरा

संसद की एक रिपोर्ट (2023) में बताया गया कि कुछ ऑनलाइन गेमिंग पोर्टल्स का इस्तेमाल:

- आतंकवाद की फंडिंग में
- मनी लॉन्ड्रिंग (धोखाधड़ी से पैसा सफेद करने) के लिए किया जा रहा है।

प्रवर्तन निदेशालय (ED) ने यह भी उजागर किया कि कई ऐप्स के ज़रिए हवाला लेनदेन और क्रिप्टो मनी लॉन्ड्रिंग हो रही है।

4. अपारदर्शी एल्गोरिदम

- सरकार का कहना है कि इन प्लेटफॉर्मों के एल्गोरिदम (गणना प्रणाली) इस तरह बनाए गए हैं कि लंबे समय में कोई भी खिलाड़ी लगातार जीत नहीं सकता। इससे खिलाड़ी धीरे-धीरे एक ऐसे जाल में फँस जाते हैं जहाँ उन्हें निश्चित वित्तीय नुकसान होता है।

अधिनियम से जुड़ी चिंताएं

- ऑनलाइन गेमिंग अधिनियम, 2025 को लेकर कई विशेषज्ञों और कानूनी विशेषज्ञों ने गंभीर आपत्तियाँ जताई हैं। उनका मानना है कि इस कानून में कई ऐसे बिंदु हैं जो संविधान, न्यायिक निर्णयों, और आर्थिक स्थिरता के खिलाफ जा सकते हैं।

1. कौशल और संभावना में कोई अंतर नहीं किया गया

- भारत के सर्वोच्च न्यायालय ने रग्मी और फैंटेसी स्पोर्ट्स जैसे खेलों को कौशल आधारित माना है। लेकिन यह नया कानून सभी पैसे वाले गेम्स को सट्टेबाज़ी के दायरे में लाकर देखता है, जिससे न्यायपालिका के फैसलों की अनदेखी होती है।

2. संघवाद से जुड़ी समस्या

- भारत के संविधान के अनुसार, सट्टेबाज़ी और जुआ राज्य सूची (प्रविष्टियाँ 34 और 62) के अंतर्गत आते हैं। तेलंगाना (2017), आंध्र प्रदेश (2020), और तमिलनाडु (2022) जैसे राज्यों ने पहले ही अपने-अपने कानून बना लिए हैं। ऐसे में केंद्र सरकार का एक सार्वभौमिक कानून राज्यों के अधिकारों में हस्तक्षेप कर सकता है और इस पर न्यायिक चुनौती आ सकती है।

3. आर्थिक प्रभाव

- PwC रिपोर्ट (2023) के अनुसार, RMG इंडस्ट्री ने Rs.16,500 करोड़ का राजस्व अर्जित किया था, और 2028 तक Rs.26,500 करोड़ तक पहुंचने की संभावना थी। लेकिन इस प्रतिबंध से यह विकास रुक सकता है।
- EY के आंकड़ों के अनुसार, 2019 से 2023 के बीच इस क्षेत्र में लगभग Rs. 22,931 करोड़ का विदेशी और घरेलू निवेश हुआ था — जो अब खतरे में है। साथ ही, इस क्षेत्र में काम कर रही 400 से अधिक कंपनियों में 2 लाख से ज़्यादा नौकरियाँ भी प्रभावित हो सकती हैं।
- इसके अलावा, जब देश में प्रतिबंध होगा, तो कई यूज़र्स VPN के ज़रिए अवैध विदेशी ऐप्स की ओर रुख करेंगे, जिन्हें भारत के क़ानून नियंत्रित नहीं कर पाएंगे।



4. कर संग्रह में गिरावट

- जब से 28% जीएसटी लगाया गया (2023), तब से सरकार की आय में 412% की बढ़ोतरी हुई — केवल 6 महीनों में Rs.6,909 करोड़ का राजस्व मिला। अब यदि पूरा प्रतिबंध लग जाता है, तो यह नई टैक्स आय पूरी तरह बंद हो जाएगी, जिससे सरकारी वित्त को नुकसान होगा।

5. पूर्ण प्रतिबंध का सीमित असर

- इतिहास बताता है कि भारत में शराब, क्रिप्टो करेंसी, और कीमत नियंत्रण जैसे मामलों में पूर्ण प्रतिबंध कभी भी पूरी तरह सफल नहीं हुए — उल्टा काला बाज़ार बढ़ गया। ऑनलाइन गेमिंग पर भी ऐसा ही अनचाहा असर हो सकता है।

6. नीतिगत अस्थिरता

- हाल ही में पहले 28% जीएसटी लगाया गया और अब पूर्ण प्रतिबंध — इससे उद्योग में यह संदेश जाता है कि भारत में नीतियाँ बार-बार बदलती रहती हैं। इससे देश की डिजिटल अर्थव्यवस्था के प्रति वैश्विक निवेशकों का भरोसा डगमगा सकता है।

संवैधानिक और कानूनी पहलू

- ऑनलाइन गेमिंग अधिनियम, 2025 के संबंध में कई संवैधानिक और कानूनी सवाल उठ रहे हैं, जो इसे न्यायिक चुनौती के दायरे में ला सकते हैं।

संघीय अधिकार क्षेत्र

- भारत के संविधान के अनुसार, राज्य सूची के एंट्री 34 में "सट्टेबाज़ी और जुआ" को राज्य सरकारों के अधिकार में रखा गया है। ऐसे में केंद्र सरकार द्वारा पूरे देश में एकसमान रूप से पूर्ण प्रतिबंध लागू करना राज्यों के अधिकारों में हस्तक्षेप माना जा सकता है। इसलिए यह कानून संघीय ढांचे के उल्लंघन के रूप में अदालत में चुनौती पाएगा।

मौलिक अधिकार से जुड़ी चिंता

- अनुच्छेद 19(1)(g) हर नागरिक को यह मौलिक अधिकार देता है कि वह कोई भी व्यापार, पेशा या व्यवसाय चुन सकता है। अगर सरकार सभी पैसे वाले गेम्स (चाहे वे कौशल आधारित हों) पर पूरी तरह प्रतिबंध लगा देती है, तो इसे असंगत और असंवैधानिक माना जा सकता है।
- विशेष रूप से तब जब कौशल आधारित गेम्स को भी जुए की श्रेणी में डाल दिया जाए।

न्यायिक दृष्टांत

- के.आर. लक्ष्मणन बनाम तमिलनाडु राज्य (1996) मामले में सुप्रीम कोर्ट ने साफ कहा था कि कौशल आधारित खेलों को जुए की श्रेणी में नहीं रखा जा सकता। इसके अलावा, दिल्ली, राजस्थान, पंजाब और हरियाणा के उच्च न्यायालयों ने भी फैंटेसी स्पोर्ट्स को मुख्य रूप से कौशल आधारित माना है और उन्हें वैध करार दिया है।



सर्वोच्च न्यायालय की वर्तमान निगरानी

- इस समय सुप्रीम कोर्ट कई महत्वपूर्ण मुद्दों की समीक्षा कर रहा है, जैसे कि —
- रियल मनी गेम्स पर पुरानी तारीख से जीएसटी की मांग कानूनी है या नहीं,
- और क्या फैंटेसी स्पोर्ट्स, पोकर और रम्मी को जुआ की श्रेणी में रखा जा सकता है।
- अब तक कई मामलों में अंतरिम रोक (interim stay) दी जा चुकी है, जो दिखाता है कि न्यायपालिका को टैक्स और प्रतिबंध की कठोरता पर गंभीर आपत्ति है।

आगे की राह

- ऑनलाइन गेमिंग से जुड़ी चुनौतियों का समाधान केवल प्रतिबंध से नहीं निकल सकता। इसके लिए समझदारी से बनाई गई नीति, स्पष्ट नियम, और जनहित में संतुलन ज़रूरी है।

1. कौशल और किस्मत के बीच स्पष्ट अंतर स्वीकार करें

- सबसे पहले ज़रूरी है कि कौशल आधारित गेम्स (जैसे रम्मी, फैंटेसी स्पोर्ट्स) और किस्मत आधारित गेम्स (जैसे सट्टा) के बीच कानूनी और नीतिगत स्तर पर साफ़ अंतर बनाया जाए। यह दिशा सुप्रीम कोर्ट के फैसलों और अंतरराष्ट्रीय मानकों के अनुरूप होनी चाहिए।

2. लक्षित विनियमन, न कि व्यापक प्रतिबंध

- पूरा प्रतिबंध लगाने के बजाय एक ऐसा कड़ा लेकिन व्यावहारिक नियमन ढांचा तैयार किया जाए जिसमें लाइसेंस प्रणाली, स्व-नियमन संहिता, और सरकारी निगरानी शामिल हो। इससे वैध कंपनियाँ काम कर सकेंगी और अवैध गतिविधियाँ नियंत्रित रहेंगी।

3. उपयोगकर्ताओं के लिए मज़बूत सुरक्षा उपाय

- गेमिंग प्लेटफॉर्मों के लिए आयु सत्यापन (Age Verification) और केवाईसी नियम अनिवार्य बनाए जाएं, ताकि नाबालिगों की पहुँच रोकी जा सके। साथ ही, माता-पिता के नियंत्रण उपकरण और खर्च की सीमा जैसी सुविधाएँ दी जाएं, ताकि लत और वित्तीय नुकसान से बचा जा सके।

4. पारदर्शिता और जवाबदेही

- हर प्लेटफॉर्म पर एल्गोरिदम ऑडिट अनिवार्य किया जाए, जिससे यह पता चल सके कि गेम निष्पक्ष हैं या नहीं। इसके अलावा, कंपनियों को यह भी बताना होगा कि जीतने की संभावनाएँ क्या हैं, और गेम का डिज़ाइन किस प्रकार काम करता है — जिससे खिलाड़ी सूचित निर्णय ले सकें।

5. अंतराष्ट्रीय एवं सीमा-पार सहयोग

- Interpol जैसी अंतरराष्ट्रीय एजेंसियों के साथ मिलकर विदेशी और अवैध ऑपरेटरों के खिलाफ कार्रवाई की जाए। जो ऐप्स भारत में पंजीकृत नहीं हैं, उन्हें ब्लॉक किया जाए, लेकिन साथ ही एक वैध घरेलू उद्योग को बढ़ावा भी दिया जाए।

6. जन स्वास्थ्य उपाय

- गेमिंग लत से जुड़े जोखिमों के बारे में लोगों को जागरूक करने के लिए जनजागरण अभियान चलाए जाएं। इसके अलावा, हेल्पलाइन, काउंसलिंग सेंटर, और डिजिटल डिटॉक्स प्रोग्राम्स भी शुरू किए जाएं, ताकि प्रभावित लोगों को समय पर सहायता मिल सके।

निष्कर्ष

- ऑनलाइन गेमिंग अधिनियम, 2025 भारत का पहला ऐसा प्रयास है, जिसमें तेजी से बढ़ रहे ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र के लिए एकसमान और व्यापक नियम व्यवस्था बनाने की कोशिश की गई है। यह कानून लत, आर्थिक नुकसान, और धोखाधड़ी जैसी चिंताओं को सही रूप से पहचानता है। लेकिन इसमें रियल मनी गेम्स (RMGs) पर पूरी तरह से प्रतिबंध लगा देना — बिना यह फर्क किए कि कोई गेम कौशल पर आधारित है या किस्मत पर — कई गंभीर समस्याएं खड़ी करता है। इससे कानूनी वैधता, आर्थिक नुकसान, और उपयोगकर्ताओं का अवैध प्लेटफॉर्म की ओर रुख करने का खतरा बढ़ता है।
- भारत के लिए असली चुनौती यह होगी कि वह जनस्वास्थ्य की रक्षा और डिजिटल अर्थव्यवस्था के विकास के बीच एक संतुलन बनाए, साथ ही संविधान में दिए गए संघीय ढांचे का भी सम्मान करे। अंततः, सुप्रीम कोर्ट का अंतिम फैसला यह तय करेगा कि भारत इस डिजिटल दुनिया में मनोरंजन और जोखिम के बीच संतुलन कैसे बनाए रखता है।

यूपीएससी मुख्य परीक्षा अभ्यास प्रश्न (15 अंक, 250 शब्दों में उत्तर दें)

ऑनलाइन गेमिंग अधिनियम, 2025 भारत की डिजिटल नीति निर्माण की दिशा में एक साहसिक कदम है, लेकिन इस पर 'पूर्ण प्रतिबंध' दृष्टिकोण कानूनी वैधता, संघीय ढांचे, और आर्थिक संभावनाओं को चुनौती देता है। इस कथन की आलोचनात्मक समीक्षा कीजिए। साथ ही, यह भी बताइए कि भारत इस क्षेत्र में संतुलित और संवेदनशील नीति कैसे अपना सकता है।
(15 अंक, 250 शब्द)

Result Mitra

रिजल्ट का साथी

(वैकल्पिक विषय)
OPTIONAL SUBJECT
GEOGRAPHY
OPTIONAL
Fee - मात्र 6499 ₹
केवल 21 से 26 जून
31 अगस्त तक
666 - 9113 2333 3

OPTIONAL SUBJECT
वैकल्पिक विषय
PSIR
Fee - मात्र 6999 ₹
केवल 01 से 06 जुलाई
08 अगस्त तक
666 - 9113 2333 3