

समाचार वाणी

खबर जो करें असर !

नाशिक | Tuesday, 22 September 2026

लोकसभा में पेश होगा ऑनलाइन गेमिंग बिल : डिजिटल सट्टेबाज़ी पर सख्त लगाम, ई-स्पोर्ट्स को मिलेगी बढ़ावा

Publisher

Published on 20 Aug 2025



भारत में ऑनलाइन गेमिंग पिछले कुछ वर्षों में तेजी से लोकप्रिय हुआ है। करोड़ों यूज़र्स मोबाइल और इंटरनेट पर विभिन्न गेम्स खेलते हैं, जिनमें से कई रियल-मनी गेमिंग या डिजिटल सट्टेबाज़ी से जुड़े होते हैं। लेकिन लगातार सामने आ रहे लत, धोखाधड़ी, और आर्थिक नुकसान के मामलों ने सरकार को सख्त कदम उठाने के लिए मजबूर कर दिया है। इसी कड़ी में केंद्र सरकार ने अब लोकसभा में “ऑनलाइन गेमिंग बिल 2025” पेश करने का निर्णय लिया है।

यह बिल न सिर्फ डिजिटल सट्टेबाज़ी और पैसों से जुड़े गेम्स पर लगाम लगाने की कोशिश करेगा, बल्कि सुरक्षित और सकारात्मक गेमिंग कल्चर को बढ़ावा भी देगा।

बिल की मुख्य विशेषताएँ

1. रियल-मनी गेम्स पर प्रतिबंध

- इस बिल के अनुसार कोई भी गेम जिसमें पैसों की शर्त लगाई जाती है, चाहे वह कौशल (Skill) पर आधारित हो या संयोग (Chance) पर, अब पूरी तरह प्रतिबंधित होगा।
- इसमें पॉपुलर गेम्स जैसे ऑनलाइन पोकर, फैंटेसी लीग्स, और बेटिंग ऐप्स शामिल हैं।

2. ई-स्पोर्ट्स को मिलेगी वैधता

- सरकार ने स्पष्ट किया है कि ई-स्पोर्ट्स, शैक्षिक गेम्स और स्किल-बेस्ड गेमिंग को वैध और प्रोत्साहित किया जाएगा।
- इसका उद्देश्य युवाओं को गेमिंग की ओर सकारात्मक दिशा में मोड़ना और भारत को वैश्विक ई-स्पोर्ट्स बाज़ार में

मजबूत बनाना है।

3. भारी दंड और सज़ा

- कानून तोड़ने वालों को **3 साल तक की जेल और 1 करोड़ रुपए तक जुर्माना** हो सकता है।
- ऐसे गेम्स का विज्ञापन करने या बढ़ावा देने पर भी **50 लाख रुपए जुर्माना और 2 साल तक कैद** का प्रावधान है।

4. राष्ट्रीय गेमिंग अथॉरिटी

- बिल के तहत एक **राष्ट्रीय नियामक संस्था** (National Online Gaming Authority) बनाई जाएगी, जो गेम्स को वर्गीकृत करेगी, लाइसेंस जारी करेगी और शिकायतों का निपटारा करेगी।

क्यों ज़रूरी है यह बिल ?

- **लत और मानसिक स्वास्थ्य:** कई युवाओं में ऑनलाइन सट्टेबाज़ी की लत देखी गई है, जिससे मानसिक तनाव और पारिवारिक कलह बढ़ी है।
- **आर्थिक नुकसान:** रिपोर्ट्स के अनुसार हजारों परिवार कर्ज़ और दिवालियापन की स्थिति में पहुँच चुके हैं।
- **धोखाधड़ी और अपराध:** कई ऑनलाइन प्लेटफॉर्म का इस्तेमाल **मनी लॉन्ड्रिंग और आतंकवादी वित्तपोषण** के लिए भी हो रहा था।
- **सुरक्षा और निगरानी:** अब तक इन गेम्स के लिए कोई स्पष्ट राष्ट्रीय कानून नहीं था, जिससे इनका दुरुपयोग आसान हो गया था।

उद्योग और समाज की प्रतिक्रिया

• सरकार का पक्ष

सरकार का मानना है कि यह कानून युवाओं और परिवारों को आर्थिक व मानसिक नुकसान से बचाएगा। साथ ही, ई-स्पोर्ट्स और स्किल-गेम्स को वैध बनाकर देश को अंतरराष्ट्रीय मंच पर आगे बढ़ाएगा।

• गेमिंग कंपनियों की चिंता

इंडस्ट्री से जुड़े लोग मानते हैं कि इस बिल से **20,000 से ज्यादा नौकरियां खतरे में** पड़ सकती हैं और कई स्टार्टअप बंद हो सकते हैं। उनका तर्क है कि पूरी तरह प्रतिबंध लगाने के बजाय नियंत्रित (Regulated) व्यवस्था होनी चाहिए।

• विशेषज्ञों की राय

डिजिटल नीति विशेषज्ञों का कहना है कि यदि यह बिल संतुलित तरीके से लागू किया जाए तो भारत न केवल **ऑनलाइन फ्रॉड और सट्टेबाज़ी पर लगाम** लगा पाएगा, बल्कि **वैध गेमिंग सेक्टर** को भी विकसित कर सकेगा।

ई-स्पोर्ट्स : नया अवसर

बिल में सबसे अहम बात यह है कि सरकार ने **ई-स्पोर्ट्स को समर्थन देने** का संकेत दिया है।

- भारत में तेजी से बढ़ रहे e-Sports इंडस्ट्री को इससे बड़ा प्रोत्साहन मिलेगा।
- युवाओं को रोजगार और करियर के नए अवसर मिल सकते हैं।
- गेमिंग अब केवल मनोरंजन नहीं, बल्कि **प्रतिस्पर्धा और प्रोफेशन** के तौर पर भी मान्यता पाएगा।

संभावित चुनौतियाँ

- प्रतिबंध के बाद लोग ऑफशोर या अवैध प्लेटफॉर्म की ओर भी रुख कर सकते हैं ।
- निगरानी और कार्यान्वयन (Enforcement) बड़ी चुनौती होगी ।
- उद्योग और सरकार के बीच संतुलन बनाना आसान नहीं होगा ।

निष्कर्ष

लोकसभा में पेश होने वाला ऑनलाइन गेमिंग बिल 2025 भारत की डिजिटल नीतियों में ऐतिहासिक कदम माना जा रहा है । यह बिल जहां एक ओर रियल-मनी गेम्स और डिजिटल सट्टेबाज़ी पर सख्त नियंत्रण लगाएगा, वहीं दूसरी ओर ई-स्पोर्ट्स और वैध गेमिंग को प्रोत्साहन देगा ।

यदि यह कानून बनता है, तो यह न केवल युवाओं को आर्थिक और मानसिक नुकसान से बचाएगा, बल्कि भारत को वैश्विक गेमिंग और ई-स्पोर्ट्स की दुनिया में नई पहचान दिलाने का भी काम करेगा ।

DISCLAIMER: the views/contents expressed/presented herein, within this advertorial and promotional feature are the sole and exclusive responsibility of individual clients/expert/their authorised representative/Publisher, to which effect, publication house/its representative/affiliates are not responsible/liable whatsoever.