



ऑनलाइन गेमिंग का विनियमन

स्रोत- द इंडियन एक्सप्रेस

प्रश्न पत्र- 2 (सरकारी नीतियाँ एवं हस्तक्षेप)

चर्चा में क्यों ?

- ❖ हाल ही में गुड्स एंड सर्विस टैक्स (GST) परिषद ने ऑनलाइन गेमिंग उद्योगों के लिए एक संशोधित GST कर संरचना में बदलाव हेतु, मंत्रियों के समूह (GoM) के एक पैनल का गठन किया।
- ❖ इसके तहत कौशल खेलों (ऑनलाइन खेलों को विनियमित करते समय) को जुए के रूप में मानना अवैध होगा क्योंकि यह 1867 के सार्वजनिक जुआ अधिनियम का खंडन करेगा।

ऑनलाइन गेमिंग पर वर्तमान GST व्यवस्था

- ❖ यह कौशल और संयोग के आधार पर ऑनलाइन गेम के बीच अंतर करता है।
- ❖ **कौशल के खेल:** ऐसे खेल, जिनमें दिमाग लगाने और कौशल के तत्व की आवश्यकता होती है।
- ❖ उदाहरण के लिए, इनमें क्रॉसवर्ड पज़ल्स, पोकर, फैंटेसी स्पोर्ट्स; जैसे- ड्रीम 11, स्क्रैबल और अन्य गेम शामिल हैं जिनमें खेलने के लिए और सुधार के लिए निरंतर अभ्यास की आवश्यकता होती है।
- ❖ ये गेम तुलनात्मक रूप से कम कर की दर (18% GST) को आकर्षित करते हैं क्योंकि वे गेम में भाग लेने के लिए आमतौर पर छोटे प्लेटफॉर्म शुल्क लेते हैं।
- ❖ **संयोग के खेल:** इन खेलों में जीत खिलाड़ी के भाग्य पर निर्भर करती है। कौशल के खेलों की तुलना में इन्हें खेलना आसान है क्योंकि इनमें किसी तकनीकी ज्ञान की आवश्यकता नहीं होती है।
- ❖ इन्हें सट्टेबाजी, जुआ और घुड़दौड़ के समान माना जाता है और इसलिए, ये केंद्रीय माल और सेवा कर नियम, 2018 के अधीन हैं, जिसमें कुल बेट मूल्य पर उच्च जीएसटी दर (28%) लगती है।

नवीन प्रस्तावित परिवर्तन

हाल ही में GST परिषद की बैठक में GoM के पैनल द्वारा ऑनलाइन गेम्स के लिए कर व्यवस्था में निम्नलिखित परिवर्तन प्रस्तावित किए :

- ❖ कौशल और संयोग के खेल सहित सभी ऑनलाइन खेलों पर 28% की एक GST दर लागू करने की बात कही गयी।
- ❖ जीएसटी दर बढ़ाने का यह प्रस्ताव अपना एक अलग महत्व रखता है क्योंकि यह ऑनलाइन गेम्स से बड़ी हुई राजस्व प्राप्ति और भारत में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग की बढ़ती बाजार हिस्सेदारी के जवाब में देखा जा रहा है।

गेमिंग उद्योग की ओर से प्रतिक्रिया

- ❖ गेमिंग कंपनियों द्वारा विरोध किया जा रहा है क्योंकि कौशल खेलों में GST कर की दर को 18% से बढ़ाकर 28% करने से उनके संचालन पर असर पड़ेगा।
- ❖ खिलाड़ियों के लिए प्रति गेम की लागत में भी वृद्धि होगी, जो उपयोगकर्ताओं के खेलने की क्षमता को प्रभावित करेगा और जिसका सीधा असर ऑनलाइन गेमिंग कंपनियों पर पड़ेगा।

ऑनलाइन गेमिंग को विनियमित करने की आवश्यकता है: कोविड-19 महामारी के दौरान ऑनलाइन गेम्स की लोकप्रियता में भारी उछाल देखा गया और भारत में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग का राजस्व 2025 तक 5 बिलियन डॉलर तक पहुंचने की उम्मीद है।

सकल राजस्व पर GST की चिंता

- ❖ ऑनलाइन गेमिंग सेवा केवल प्लेटफॉर्म शुल्क पर आधारित है, न कि इसके संपूर्ण संग्रह पर।
- ❖ गेमिंग कंपनी द्वारा एकत्र की गई पूरी राशि पर GST लगने से काला बाजारी में वृद्धि होगी।
- ❖ कौशल और संयोग खेलों के बीच एक महीन रेखा होती है। सार्वजनिक जुआ अधिनियम, 1867 के प्रावधानों को कौशल के किसी भी खेल पर लागू होने के लिए आयोजित नहीं किया जाएगा।
- ❖ इसलिए, अधिनियम "जुआ" शब्द के दायरे से स्पष्ट रूप से कौशल के खेल को बाहर करता है।
- ❖ यह भी संभव है कि भारत में कई ऑनलाइन गेम्स बंद हो जाएं जिसके परिणामस्वरूप कम कर राजस्व और बड़े पैमाने पर बेरोजगारी आ जाएगी।
- ❖ आयकर अधिनियम की धारा 194(B) में पहले से ही 30% की कर कटौती की आवश्यकता है।
- ❖ जीत पर पहले से मौजूद 30 फीसदी TDS के अलावा जीत पर 28 फीसदी GST लगाना ऑनलाइन गेमिंग उद्योग की कब्र तैयार करने जैसा है।

आगे की राह

- ❖ कोई भी ऑनलाइन गेमिंग प्लेटफॉर्म (घरेलू या विदेशी) द्वारा भारतीय उपयोगकर्ताओं को वास्तविक पैसे वाले ऑनलाइन गेम की पेशकश करने के लिए भारतीय कानून के तहत एक कानूनी संस्था होना आवश्यक है।
- ❖ इन प्लेटफॉर्मों को धन शोधन निवारण अधिनियम, 2002 के तहत 'रिपोर्टिंग संस्थाओं' के रूप में भी माना जाएगा।
- ❖ उन्हें वित्तीय खुफिया इकाई-भारत को संदिग्ध लेन-देन की रिपोर्ट करने की आवश्यकता होगी।
- ❖ किसी वास्तविक धन तत्व वाले आकस्मिक खेलों को ऐसे नियमों के दायरे से बाहर रखा जा सकता है।
- ❖ ऑनलाइन खेलों को विशुद्ध रूप से GST के नजरिए से देखना आर्थिक रूप से नासमझी है।

मुख्य परीक्षा अभ्यास प्रश्न

प्रश्न- भारत के ऑनलाइन गेमिंग उद्योग को एक नियामक संरचना की आवश्यकता क्यों है? टिप्पणी कीजिए।