

آن لائن گیمنگ کے فروغ اور ضابطہ بندی بل، 2025

درمیانی طبقے اور نوجوانوں کا تحفظ، ای۔ اسپورٹس اور آن لائن سوشل گیمز کا فروغ

تعارف

آن لائن گیمنگ کے فروغ اور ضابطہ بندی بل، 2025، جو 21 اگست 2025 کو پارلیمنٹ سے منظور ہوا، شہریوں کو آن لائن منی گیمز کے خطرات سے بچانے کے ساتھ ساتھ دیگر اقسام کی آن لائن گیمز کے فروغ اور ضابطہ بندی کے لیے ایک سنگ میل ثابت ہوتا ہے۔ اس قانون سازی کا مقصد ان شکار بنانے والے گیمنگ پلیٹ فارمز کو روکنا ہے جو فوری دولت کے جھوٹے دعووں پر پھلتے پھولتے ہیں اور جن کی وجہ سے نشہ، مالی تباہی اور سماجی مسائل جنم لیتے ہیں۔ یہ حکومت کے اس عزم کی عکاسی کرتا ہے کہ خاندانوں کو محفوظ رکھا جائے اور ڈیجیٹل معیشت کو محفوظ اور تعمیری ترقی کی سمت رہنمائی فراہم کی جائے۔



اس مسئلے کی سنگینی کو عالمی سطح پر تسلیم کیا گیا ہے۔ عالمی ادارہ صحت (ڈبلیو ایچ او) نے گیمنگ ڈس آرڈر کو اپنی ”امراض سے متعلق بین الاقوامی درجہ بندی“ میں ایک بیماری کے طور پر درج کیا ہے، جسے کھیل کے ایسے رویے کے طور پر بیان کیا گیا ہے جس میں قابو کھودینا، دیگر روزمرہ سرگرمیوں کو نظر انداز کرنا اور مضر نتائج کے باوجود کھیل جاری رکھنا شامل ہے۔ یہ اس بات کو اجاگر کرتا ہے کہ ہندوستان میں بھی فیصلہ کن اقدام کیوں ضروری ہے۔

آن لائن منی گیمنگ پلیٹ فارمز نے بڑے پیمانے پر نقصان پہنچایا ہے۔ کئی خاندان اپنی جمع پونجی سے محروم ہو گئے ہیں۔ نوجوان نشہ اور لت کا شکار ہو گئے ہیں۔ بعض دلخراش واقعات میں تو ان کھیلوں سے جڑی مالی پریشانیوں نے خودکشی تک کو جنم دیا ہے۔ حکومت نے ان خطرات کو تسلیم کرتے ہوئے سخت قانون وضع کیا ہے۔

اسی کے ساتھ، بل نے ایک متوازن نقطہ نظر اپنایا ہے۔ یہ آن لائن گیمنگ سیکٹر کو ڈیجیٹل اور تخلیقی معیشت کے سب سے متحرک شعبوں میں سے ایک تسلیم کرتا ہے، جس میں اختراع، علمی ترقی، روزگار کے مواقع، تکنیکی پیش رفت اور عالمی مسابقت کی نمایاں صلاحیت موجود ہے۔ یہ ای۔

اسپورٹس یعنی منظم مسابقتی ویڈیو گیمز کی حوصلہ افزائی کرتا ہے اور محفوظ آن لائن سماجی اور تعلیمی کھیلوں کو فروغ دیتا ہے۔ یہ بل تعمیری ڈیجیٹل تفریح کو سٹہ بازی، جو اور فینٹسی مینی گیمز سے واضح طور پر الگ کرتا ہے، جو جھوٹے منافع کے وعدوں کے ذریعے صارفین کا استحصال کرتے ہیں۔ اس طرح یہ بل اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ ہندوستان ڈیجیٹل اختراع کے فوائد سے بھرپور فائدہ اٹھا سکے، جبکہ اپنے شہریوں کو آن لائن گیمنگ کے نقصان دہ اور سیاہ پہلوؤں سے بھی محفوظ رکھے۔

آن لائن گیمنگ سیکٹر کو سمجھنا

- آن لائن گیمنگ کا شعبہ حالیہ برسوں میں تیزی فروغ حاصل کیا ہے اور اب یہ ڈیجیٹل معیشت کا ایک اہم جزو بن چکا ہے۔ اسے بڑے پیمانے پر تین الگ الگ حصوں میں تقسیم کیا جاتا ہے، جن میں سے ہر ایک کے اپنے خاص پہلو اور معاشرتی اثرات ہیں:
- ای-اسپورٹس: اس سے مراد مسابقتی ڈیجیٹل کھیل ہیں جن میں ٹیمیں یا انفرادی کھلاڑی منظم ٹورنامنٹس میں حصہ لیتے ہیں۔ ای-اسپورٹس میں کامیابی کے لیے حکمت عملی، ہم آہنگی اور اعلیٰ درجے کی فیصلہ سازی کی صلاحیت درکار ہوتی ہے۔
- آن لائن سوشل گیمز: یہ عمومی تفریح کا حصہ بننے والے غیر رسمی کھیل ہیں۔ یہ بنیادی طور پر مہارت پر مبنی ہوتے ہیں اور ان کا مقصد تفریح، سیکھنے یا سماجی روابط کو فروغ دینا ہوتا ہے۔ ایسے کھیل عام طور پر محفوظ سمجھے جاتے ہیں اور منفی سماجی اثرات پیدا نہیں کرتے۔
- آن لائن مینی گیمز: اس حصے میں وہ کھیل شامل ہیں جن میں رقم داؤ پر لگائی جاتی ہے، چاہے وہ موقع (chance)، مہارت (skill) یا دونوں کے امتزاج پر مبنی ہوں۔ ان پلیٹ فارمز نے سنگین خدشات کو جنم دیا ہے، کیونکہ ان کے ساتھ لت، مالی نقصان، مینی لائڈرنگ اور حتیٰ کہ بھاری مالی نقصانات کے باعث خودکشی جیسے افسوسناک معاملات بھی رپورٹ ہوئے ہیں۔

بل کی ضرورت کیوں پیش آئی

آن لائن مینی گیمز کے تیزی سے پھیلاؤ نے افراد، خاندانوں اور ملک کے لیے سنگین خطرات پیدا کر دیے ہیں۔ اگرچہ ڈیجیٹل ٹیکنالوجی نے بے شمار فوائد فراہم کیے ہیں، لیکن ان کھیلوں نے قانون میں موجود خامیوں کا فائدہ اٹھایا اور گہرا سماجی نقصان پہنچایا۔ راجیہ سبھا میں خطاب کرتے ہوئے الیکٹر انکس اور انفارمیشن ٹیکنالوجی کے مرکزی وزیر، جناب اشوینی ویشنوں نے کہا کہ اندازے کے مطابق 45 کروڑ افراد آن لائن مینی گیمز سے منفی طور پر متاثر ہوئے ہیں اور اس کی وجہ سے 20,000 کروڑ روپے سے زیادہ کا نقصان برداشت کرنا پڑا ہے۔ حکومت نے ان خامیوں کو دور کرنے اور شہریوں کو تحفظ فراہم کرنے کے لیے یہ اقدام کیا ہے۔

اسی کے ساتھ، آن لائن گیمنگ کا شعبہ ڈیجیٹل اور تخلیقی معیشت کے سب سے زیادہ متحرک اور تیزی سے بڑھنے والے شعبوں میں سے ایک ہے۔ ہندوستان تیزی سے ترقی کرتی ہوئی صلاحیتوں کے ساتھ ایک بڑے 'گیم میکنگ مرکز' کے طور پر ابھر رہا ہے۔ یہ شعبہ جدت، روزگار کی تخلیق اور عالمی مسابقت کے لیے بے پناہ مواقع فراہم کرتا ہے۔ تاہم، اس شعبے میں مربوط اور معاون قانونی فریم ورک کی کمی رہی ہے، جو اس کی منظم ترقی کو فروغ دے اور ذمہ دار گیمنگ طریقوں کو آگے بڑھنے دے۔ اسی لیے اس شعبے کے لیے فوری پالیسی مداخلت ناگزیر تھی۔

مزید یہ کہ کئی گیمنگ پلیٹ فارمز سرحد پار کے دائرہ اختیار سے کام کرتے ہیں۔ ان پلیٹ فارمز کو ضابطہ میں لانا سرحد پار کے دائرہ اختیار اور بین ریاستی تضادات کے اعتبار سے ایک چیلنج ہے۔ لہذا، الیکٹر انکس اور انفارمیشن ٹیکنالوجی کی وزارت کے لیے ضروری تھا کہ وہ کاروبار کے قواعد و ضوابط کے تحت اس شعبے میں قانون سازی کرے۔



اہم وجوہات درج ذیل ہیں:

- لت لگنا اور مالی تباہی: آن لائن منی گیمنگ کھلاڑیوں کو بار بار کھیلنے پر اکساتے ہیں۔ کئی کھلاڑی فوری منافع کے فریب میں اپنی تمام جمع پونجی گنوا بیٹھتے ہیں۔ اس کے نتیجے میں کئی خاندان قرض اور کرب میں مبتلا ہو گئے ہیں۔
- ذہنی صحت اور خودکشی: بھاری مالی نقصان کے دباؤ نے ڈپریشن اور حتیٰ کہ خودکشی جیسے واقعات کو بھی جنم دیا ہے۔ یہ بل ایسے سانحات کو روکنے کے لیے ان استحصالی پلیٹ فارمز پر پابندی عائد کرتا ہے۔
- دھوکہ دہی اور منی لانڈرنگ: کئی پلیٹ فارمز غیر قانونی سرگرمیوں کے لیے استعمال ہوئے ہیں۔ منی لانڈرنگ یعنی غیر قانونی آمدنی کو ناجائز طریقے سے جائز بنا کر اس کا اصل ماخذ چھپانا ایک بڑا خدشہ رہا ہے۔
- قومی سلامتی کو خطرہ: تحقیقات میں یہ سامنے آیا ہے کہ بعض گیمنگ پلیٹ فارمز کو دہشت گردی کی مالی اعانت اور غیر قانونی پیغامات کی ترسیل کے لیے استعمال کیا جا رہا تھا، جس سے ملک کی سلامتی کو نقصان پہنچ سکتا ہے۔
- قانونی خامیوں کا خاتمہ: جو 11 اور سٹپ پہلے ہی بھارتی قوانین جیسے 'بھارتیہ نیائے سنہتا'، 2023 اور مختلف ریاستی قوانین کے تحت محدود ہیں، لیکن آن لائن ڈومین بڑی حد تک غیر منظم رہا۔ یہ بل اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ یکساں اصول فزیکل اور ڈیجیٹل دونوں میدانوں پر نافذ ہوں۔
- صحت مند متبادل کی حوصلہ افزائی: یہ بل مثبت ڈیجیٹل مصروفیات کے لیے جگہ فراہم کرتا ہے۔ ای۔اسپورٹس کو ایک جائز کھیل کے طور پر فروغ دیا جائے گا، جبکہ ایسے سوشل اور تعلیمی کھیل جو مہارت اور ثقافتی اقدار کو پروان چڑھاتے ہیں، انہیں حکومت کی سرپرستی حاصل ہوگی۔

بل کی اہم دفعات

یہ بل ایک جامع فریم ورک فراہم کرتا ہے جس کا مقصد محفوظ ڈیجیٹل تفریح کو فروغ دینا ہے، جبکہ آن لائن منی گیمنگ سے جڑی نقصان دہ سرگرمیوں پر پابندی عائد کرنا ہے۔ اس کی اہم دفعات درج ذیل ہیں۔

لاگو ہونے کا دائرہ

یہ قانون پورے بھارت پر لاگو ہوگا اور ان آن لائن منی گیمنگ خدمات پر بھی، جو بھارت کی سرزمین پر فراہم کی جائیں یا بھارت کے باہر سے چلائی جائیں۔

ای-اسپورٹس کو بھارت میں ایک باقاعدہ مسابقتی کھیل کے طور پر تسلیم کیا گیا ہے۔ نوجوانوں اور کھیلوں کے امور کی وزارت، ٹورنامنٹس کے لیے رہنما خطوط اور معیار طے کرے گی۔ اس شعبے کو آگے بڑھانے کے لیے تربیتی اکیڈمیاں، تحقیقی مراکز اور ٹیکنالوجی پلیٹ فارمز قائم کیے جائیں گے۔ حوصلہ افزائی اسکیمیں اور بیداری سے متعلق پروگرام بھی شروع کیے جائیں گے تاکہ ای-اسپورٹس کو کھیلوں کی وسیع پالیسی میں شامل کیا جاسکے۔

سوشل اور تعلیمی کھیلوں کافروغ

مرکزی حکومت کو ایسے سوشل کھیلوں کو تسلیم کرنے اور رجسٹر کرنے کا اختیار دیا گیا ہے جو محفوظ اور عمر کے لحاظ سے مناسب ہوں۔ یہ کھیل تعلیم، ثقافت یا ہنر پر مبنی ہو سکتے ہیں۔ ان کے لیے خصوصی پلیٹ فارمز بنائے جائیں گے تاکہ یہ کھیل بڑے پیمانے پر دستیاب ہوں۔ بیداری پروگرام بھی چلائے جائیں گے، خصوصاً ڈیجیٹل خواندگی بڑھانے اور صحت مند تفریح فراہم کرنے کے سلسلے میں ان کھیلوں کے مثبت رول کو اجاگر کیا جاسکے۔

نقصان دہ آن لائن منی گیمز پر پابندی

بل کے تحت آن لائن منی گیمز پر مکمل پابندی عائد ہوگی۔ یہ پابندی موقع (chance) پر مبنی کھیلوں، مہارت (skill) پر مبنی کھیلوں اور دونوں کے امتزاج پر مبنی کھیلوں پر بھی لاگو ہوگی۔ ان کھیلوں کی تشہیر اور ترویج پر سخت پابندی ہوگی۔ اس کے علاوہ بینکوں یا ادائیگی کے نظاموں کے ذریعے ان کھیلوں سے متعلق مالی لین دین نہیں کیا جاسکے گا۔ حکام کو یہ اختیار ہوگا کہ وہ انفارمیشن ٹیکنالوجی ایکٹ 2000 کے تحت غیر قانونی پلیٹ فارمز تک رسائی بند کریں۔

آن لائن گینگ اتھارٹی کا قیام

قومی سطح پر ایک انضباطی اتھارٹی قائم کی جائے گی یا کسی موجودہ ادارے کو اس مقصد کے لیے نامزد کیا جاسکتا ہے۔ اس کے فرائض میں آن لائن کھیلوں کی درجہ بندی اور رجسٹریشن، یہ فیصلہ کرنا کہ کوئی کھیل منی گیم ہے یا نہیں اور عوامی شکایات کا ازالہ شامل ہوگا۔ اتھارٹی رہنما خطوط، ضابطہ اخلاق اور ہدایات جاری کرے گی تاکہ قانون پر عمل درآمد کو یقینی بنایا جاسکے۔

جرائم اور جرمانے

سخت سزائیں متعارف کرائی گئی ہیں۔ آن لائن منی گیمز کی پیشکش یا سہولت فراہم کرنے پر تین سال تک قید اور ایک کروڑ روپے تک جرمانہ ہو سکتا ہے۔ ان کھیلوں سے منسلک مالی لین دین پر بھی اسی طرح کے جرمانے عائد کیے جاسکتے ہیں۔ اس طرح کے کھیلوں کی تشہیر کرنے پر دو سال تک قید اور پچاس لاکھ روپے تک جرمانہ ہو سکتا ہے۔

بار بار جرم کرنے والے افراد کو سخت سزاؤں کا سامنا کرنا پڑے گا، جس میں پانچ سال تک کی قید اور دو کروڑ روپے تک جرمانہ شامل ہے۔ کلیدی دفعات کے تحت جرائم کا گنیز بیل اور ناقابل ضمانت ہوں گے، جس کا مطلب ہے کہ پولیس وارنٹ کے بغیر گرفتاری کر سکتی ہے اور ضمانت حق نہیں ہے۔

کمپنیوں اور ان کے افسران کو جرائم کے لیے جوابدہ ٹھہرایا جائے گا۔ تاہم، آزاد ڈائریکٹرز اور نان ایگزیکٹو ڈائریکٹرز، جو روزمرہ کے فیصلوں میں شامل نہیں ہیں، کو سزا نہیں دی جائے گی بشرطیکہ وہ یہ ظاہر کر سکیں کہ انہوں نے پوری تندہی سے کام کیا ہے۔

تفتیش اور نفاذ کے اختیارات

مرکزی حکومت افسران کو جرائم سے منسلک ڈیجیٹل اور طبعی املاک دونوں کی تحقیقات، تلاشی اور ضبط کرنے کا اختیار دے سکتی ہے۔ بعض صورتوں میں افسران کو احاطے میں داخل ہونے اور وارنٹ کے بغیر گرفتاری کرنے کا اختیار حاصل ہو گا۔ بھارتیہ ناگریک سرکشا سنہتا، 2023 کی دفعات کے تحت تحقیقات کی جائیں گی، جو ہندوستان میں فوجداری طریقہ کار کو کنٹرول کرتی ہے۔

اصول سازی کے اختیارات

مرکزی حکومت کو ای-اسپورٹس اور سماجی کھیلوں کے فروغ، آن لائن گیمز کی پہچان اور رجسٹریشن اور آن لائن گیمنگ اتھارٹی کے کام کاج کے لیے قواعد وضع کرنے کا اختیار حاصل ہو گا۔ یہ اس قانون کے تحت درکار کسی بھی دوسرے معاملے پر بھی قواعد بنا سکتا ہے۔

یہ بل معاشرے کو کس طرح فائدہ پہنچاتا ہے

آن لائن گیمنگ بل، 2025 کے فروغ اور انضباط سے معاشرے اور معیشت کے لیے وسیع پیمانے پر فوائد حاصل ہونے کی امید ہے۔ اس کے اہم مثبت اثرات یہ ہیں:

- **تخلیقی معیشت کو فروغ:** یہ بل ڈیجیٹل تخلیقی صلاحیتوں کے مرکز کے طور پر ہندوستان کی پوزیشن کی حمایت کرتا ہے۔ ای-اسپورٹس اور محفوظ آن لائن گیمز کی حوصلہ افزائی کر کے، یہ برآمدات کے مواقع کو وسعت دے گا، نئی ملازمتیں پیدا کرے گا اور گیمنگ کے شعبے میں اختراع کو فروغ دے گا۔ اس سے عالمی ڈیجیٹل معیشت میں ہندوستان کے کردار کو تقویت ملے گی۔
- **نوجوانوں کو بااختیار بنانا:** نوجوانوں کو محفوظ اور تعمیری سرگرمیوں میں حصہ لینے کے نئے مواقع حاصل ہوں گے۔ ای-اسپورٹس اور مہارت پر مبنی ڈیجیٹل گیمز میں اعتماد، نظم و ضبط اور ٹیم ورک پیدا کرنے میں مدد کریں گے۔ یہ راستے باصلاحیت کھلاڑیوں کے لیے کیریئر کے راستے بھی کھولیں گے۔
- **ایک محفوظ ڈیجیٹل ماحول:** کنبوں کو گمراہ کن منی گیمنگ کے طریقوں سے محفوظ رکھا جائے گا۔ یہ پلیٹ فارم اکثر صارفین کو آسان مالی فوائد کے جھوٹے وعدوں کی طرف راغب کرتے ہیں، جو نشے اور پریشانی کا باعث بنتے ہیں۔ اس طرح کے خطرات کو دور کر کے، بل ایک صحت مند اور محفوظ ڈیجیٹل جگہ بناتا ہے۔
- **عالمی قیادت کو مضبوط بنانا:** ہندوستان ذمہ دارانہ گیمنگ اور ڈیجیٹل پالیسی میں عالمی رہنما کے طور پر ابھرے گا۔ یہ بل ظاہر کرتا ہے کہ کس طرح ایک قوم سماجی تحفظ کے ساتھ اختراع کو متوازن کر سکتی ہے۔ یہ ہندوستان کو دوسرے

ممالک کے لیے ایک نمونہ کے طور پر پیش کرتا ہے جو آن لائن منی گیمنز سے اسی طرح کے چیلنجوں کا سامنا کر رہے ہیں۔

آن لائن گیمنگ کے خطرات سے نمٹنے کے لیے دیگر قابل ذکر اقدامات

حکومت نے شہریوں کو آن لائن گیمنگ کے خطرات سے بچانے کے لیے کئی اقدامات متعارف کرائے ہیں۔ ان میں نشے، مالی دھوکہ دہی، منی لائڈرنگ اور سائبر کرائم کے خطرات شامل ہیں۔



اہم اقدامات درج ذیل ہیں:

انفارمیشن ٹیکنالوجی ایکٹ، 2000 اور متعلقہ ضوابط

- آئی ٹی (انٹر میڈیٹری گائیڈ لائنز اینڈ ڈیجیٹل میڈیا ایپلیکیشنز کوڈ) ضوابط، 2021، جس میں اپریل 2023 میں ترمیم کی گئی تھی، نے آن لائن گیمنگ پلیٹ فارمز کے لیے اصول طے کیے تھے۔
- آن لائن گیمنگ ثالثوں کو یہ یقینی بنانا چاہیے کہ ان کے نیٹ ورکس پر غیر قانونی یا غیر قانونی مواد شیئر نہ کیا جائے۔
- منی گیمنز پیش کرنے والے ثالثوں کو خود انضباطی اداروں (ایس آر بی) میں اندراج کرانا ضروری ہے جو اس بات کی تصدیق کرتے ہیں کہ آیا کوئی گیم جائز ہے یا نہیں۔
- آئی ٹی ایکٹ کی دفعہ 69 اے حکومت کو غیر قانونی ویب سائٹس یا لنکس تک رسائی کو روکنے کا اختیار دیتی ہے۔
- 2022 اور جون 2025 کے درمیان، 1,524 پیکنگ اور جوئے کی ویب سائٹس اور موبائل ایپس کو بلاک کر دیا گیا۔

بھارتیہ نیا سہیتا، 2023

- دفعہ 111 کے تحت غیر قانونی معاشی سرگرمیوں اور سائبہ جرائم پر جرمانہ عائد کیا جاتا ہے۔
- دفعہ 112 غیر مجاز بیننگ اور جوئے کے لیے سزا کا تعین کرتی ہے۔ مجرموں کو جرمانے کے ساتھ کم از کم ایک سال قید، جس میں سات سال تک توسیع کی جاسکتی ہے، کا سامنا کرنا پڑتا ہے۔

انٹیکریٹڈ گڈز اینڈ سروسز ٹیکس ایکٹ 2017 (آئی جی ایس ٹی ایکٹ)

- غیر قانونی اور آف شور گیمنگ پلیٹ فارمز کو آئی جی ایس ٹی ایکٹ کے تحت ریگولیٹ کیا جاتا ہے۔
- آن لائن منی گیمنگ فراہم کنندگان کو آسان رجسٹریشن اسکیم کے تحت اندراج کرنا ہو گا۔
- ڈائریکٹوریٹ جنرل آف جی ایس ٹی اٹیلی جنس غیر رجسٹرڈ یا غیر تعمیل والے گیمنگ پلیٹ فارم تک رسائی کو روکنے کے لیے ثالثوں کو ہدایت دینے کا مجاز ہے۔
- یہ اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ ڈیجیٹل ادارے فزیکل کاروباروں کی طرح ٹیکس کے اصولوں پر عمل کریں۔

صارفین کے تحفظ کا قانون 2019

- گمراہ کن اور سر و گیٹ اشتہارات پر پابندی ہے۔
- صارفین کے تحفظ کی مرکزی اتھارٹی (سی سی پی اے) کے پاس مجرموں کے خلاف تفتیش، سزا دینے اور مجرمانہ کارروائی کرنے کے اختیارات ہیں۔
- سی سی پی اے نے مشہور شخصیات اور اثر و رسوخ رکھنے والوں کو بیننگ پلیٹ فارم کی توثیق کرنے سے روکنے کے لیے مشورے جاری کیے ہیں۔

وزارتوں کے مشورے

- وزارت اطلاعات و نشریات (ایم آئی بی) نے 2022، 2023 اور 2024 میں میڈیا پلیٹ فارمز، مشہورین اور اثر و رسوخ رکھنے والوں کو ایڈوائزری جاری کی۔
- ان ایڈوائزریوں میں آن لائن بیننگ کے گمراہ کن اشتہارات شائع کرنے یا فروغ دینے کے خلاف خبردار کیا گیا ہے۔
- وزارت تعلیم نے بچوں کے لیے گیمنگ کی محفوظ عادات کے بارے میں والدین اور اساتذہ کے لیے رہنما خطوط جاری کیے ہیں۔

سائبر جرائم کی رپورٹنگ

- شہری میٹیل سائبر کرائم رپورٹنگ پورٹل (Cybercrime.gov.in) پر سائبر کرائم کی اطلاع دے سکتے ہیں۔
- شکایات ریاستی یا مرکز کے زیر انتظام علاقے کے قانون نافذ کرنے والے اداروں کو ارسال کی جاتی ہیں۔
- پورٹل میں مالیاتی دھوکہ دہی کے لیے ایک الگ سیکشن ہے۔
- آن لائن گھپلوں اور دھوکہ دہی کی فوری اطلاع دینے کے لیے ایک ٹول فری ہیلپ لائن، 1930 دستیاب ہے۔

نتیجہ

آن لائن گیمنگ کا فروغ اور انضباط بل، 2025، ہندوستان کے ڈیجیٹل سفر میں ایک فیصلہ کن قدم ہے۔ یہ غیر منظم منی گیمنگ کے خطرات کی شناخت کرتا ہے اور شہریوں کی حفاظت کے لیے پختہ حفاظتی اقدامات کرتا ہے۔ اس کے ساتھ ہی، یہ ای-اسپورٹس اور تعلیمی کھیلوں کے لیے جگہ بناتا ہے جو مہارتوں اور تخلیقی صلاحیتوں کو پروان چڑھاتے ہیں۔ ذمہ داری کے ساتھ اختراع کو متوازن کر کے، یہ بل ایک محفوظ اور صحت مند ڈیجیٹل مستقبل کے لیے سمت طے کرتا ہے۔ یہ ایک ایسے ملک کے طور پر ہندوستان کی حیثیت کو بھی مضبوط کرتا ہے جو عالمی ڈیجیٹل پالیسی کی تشکیل میں قیادت کر سکتا ہے۔ سب سے اہم بات یہ ہے کہ یہ اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ ٹیکنالوجی معاشرے کو نقصان پہنچانے کے بجائے اس کی خدمت کرے۔

حوالہ جات:

الیکٹرانکس اور آئی ٹی کی وزارت:

- https://sansad.in/getFile/annex/268/AU1498_JmBThA.pdf?source=pqars
 - https://x.com/GoI_MeitY/status/1958137761505968307
 - https://x.com/GoI_MeitY/status/1958144766635377086

WHO:

- <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

پی ڈی ایف دیکھنے کے لئے یہاں کلک کریں

Technology

Promotion and Regulation of Online Gaming Bill, 2025

Protecting middle class and youth; promoting e-sports, online social games

(Backgrounder ID: 155075)

شرح-شب-کح-ع-ر-صج

(U: 5345)