



एनमिशन, वज्रिअल इफेक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स (AVGC) सेक्टर

प्रलिस के लयि:

एनमिशन, वज्रिअल इफेक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स (AVGC) सेक्टर ।

मेन्स के लयि:

एनमिशन, वज्रिअल इफेक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स (AVGC) सेक्टर, इस क्षेत्र का महत्त्व तथा संबंघति मुद्दे, सरकारी नीतयिँ एवं हसूतकषेप ।

चरचा में क्यौं?

वत्तीय वर्ष 2022-23 के बजट में सरकार ने 'भारतीय बाज़ारों और वैश्विक मांग को पूरा करने हेतु घरेलू क्षमता नरिमाण' के लयि 'एनमिशन, वज्रिअल इफेक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स' (AVGC) टासूक फोरस की स्थापना की घोषणा की है ।

- इससे पहले कर्नाटक उच्च नयायालय ने कर्नाटक पुलसि (संशोधन) अधनियिम, 2021 के प्रमुख प्रावधानों को खारजि कर दया था, जसिमें ऑनलाइन गैबलिंग और कौशल-आधारति गेमिंग प्लेटफॉर्म पर प्रतबिंध लगा दया गया था ।
- वर्ष 2021 में सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय ने IIT-बॉम्बे के सहयोग से गेमिंग और अन्य संबंघति क्षेत्रों में उत्कृषूटा केंद्र बनाने का नरिणय लया ।

AVGC सेक्टर का क्या महत्त्व है?

- वैश्विक मांग को पूरा करने में बड़ी भूमिका:
 - यह भारत को मेटावर्स के नरिमाण में बड़ी भूमिका नभाने में मदद करेगा, जसिके तहत भारतीय बाज़ार में मेटावर्स संबंघी सेवाओं की पूर्तहिो सकेगी और इससे संबंघति वैश्विक मांग को भी पूरा कया जा सकेगा ।
 - 'मेटावर्स' 3D आभासी दुनया का एक नेटवर्क है, जो सोशल कनेक्शन पर केंद्रति है और इसे एक समियुलेटेड डिजिटल वातावरण के रूप में परभाषति कया जा सकता है, जो [ऑगमेंटेड रयिलटि](#) (AR), [वर्चुअल रयिलटि](#) (VR), [ब्लॉकचेन](#) और सोशल मीडया की अवधारणाओं के साथ वास्तविक दुनया को समियुलेट करता है ।
 - यह अभकिर्त्ताओं और प्लेटफॉर्मों के लयि नए रासूते भी खोल सकता है और साथ ही खेल कला शकिषा को औपचारिक रूप दे सकता है क्यौंकि उद्योग में अधकिंश अनुभवात्मक रूप से सीखते हैं ।
- राजसूव में योगदान:
 - वत्ति वर्ष 2018-19 के अंत में लगभग 250 मलियन गेमर्स से वर्ष 2020 के मध्य तक भारत में गेमर्स की संख्या बढ़कर लगभग 400 मलियन हो गई ।
 - यह इसे चीन के बाद दुनया में ऑनलाइन गेमर्स का दूसरा सबसे बड़ा आधार बनाता है ।
 - ऑनलाइन कैंजुअल गेमिंग, जो कुल गेमिंग राजसूव का एक बड़ा हसूसा है, अगले चार वर्षों में लगभग 29% की चक्रवृद्धिवार्षिक वृद्धि दर (CAGR) से बढ़ने का अनुमान है और वत्ति वर्ष 2025 तक 169 बलियन रुपए तक पहुँचने का अनुमान है ।
- रोजगार सृजन:
 - AVGC क्षेत्र में रोजगार के अवसरों की अपार संभावनाएँ हैं ।
 - रोजगार के अवसरों की यह संख्या इस पूरे क्षेत्र के लयि लगभग 70,000 से 1.2 लाख के बीच होगी ।

एवीजीसी क्षेत्र से संबंघति समसूयाएँ:

- कोई औपचारकिता नहीं:
 - AVGC क्षेत्र तेज़ी से बढ़ रहा है लेकिन अच्छे प्रोग्रामर, ग्राफिक डिज़ाइनर या नरियात प्रबंधकों के लयि एक शून्य की स्थति है क्यौंकि कोई औपचारिक गेमिंग पाठ्यक्रम मौजूद नहीं है ।
- वनियामक से संबंघति मुद्दे:
 - नयिमकीय स्पष्टता इस क्षेत्र के लयि एक बड़ी समसूया बनी हुई है क्यौंकि कंपनयिँ द्वारा कथति तौर पर जुआ खेलने के आरोप में राज्य

सरकारें इनके खिलाफ न्यायालय का सहारा लेती हैं।

- कंपनियों द्वारा इस बात का ज़ोरदार खंडन करते हुए कहा गया है क्यिह 'मौके का खेल' (Games Of Chance) नहीं बल्कि 'कौशल का खेल' (Games Of Skill) है।

आगे की राह

- इस क्षेत्र में वनियामक स्पष्टता को सुनिश्चित करने के लिये केंद्र और राज्य की समान भागीदारी की आवश्यकता है।
- टास्क फोर्स को इस तरह के पहलुओं पर गौर करना चाहिये जैसे कक्षमताओं का नरिमाण कैसे कयिा जाए, भवषिय में कक्षमता नरिमाण हेतु इसे शकषिा प्रणालयिों में कसि प्रकार शामिल कयिा जाए।
- इस क्षेत्र में शकषिा को औपचारक रूप देने के तरीके खोजना आवश्यक है, ताकदिेश में एनमिटर, डज़िाइनर और ऐसे लोग हों जो भारत से उन खेलों के नरिमाण तथा उनके वातावरण नरिमति कर सकें।

स्रोत: द हद्दि

PDF Refernece URL: <https://www.drishtias.com/hindi/printpdf/animation-visual-effects-gaming-and-comics-sector>

