एनमिशन, वज़ुिअल इफेक्ट्स, गेमगि और कॉमक्सि (AVGC) सेक्टर

प्रलिमि्स के लयि:

एनमिशन, वज़ुिअल इफेक्ट्स, गेमगि और कॉमक्सि (AVGC) सेक्टर।

मेन्स के लयि:

एनमिशन, वज़ुिअल इफेक्ट्स, गेमगि और कॉमक्सि (AVGC) सेक्टर, इस क्षेत्र का महत्त्व तथा संबंधति मुद्दे, सरकारी नीतयिाँ एवं हस्तक्षेप।

चर्चा में क्यों?

वत्तिीय वर्ष 2022-23 के बजट में सरकार ने 'भारतीय बाज़ारों और वैश्वकि मांग को पूरा करने हेतु घरेलू क्षमता नरि्माण' के लयि 'एनमिशन, वज़ुिअल इफेक्ट्स, गेमगि और कॉमक्सि' (AVGC) टास्क फोर्स की स्थापना की घोषणा की है।

- इससे पहले कर्नाटक उच्च न्यायालय ने कर्नाटक पुलसि (संशोधन) अधनियिम, 2021 के प्रमुख प्रावधानों को खारजि कर दयिा था, जसिमें ऑनलाइन गैंबलगि और कौशल-आधारति गेमगि प्लेटफॉर्म पर प्रतबिंध लगा दयिा गया था।
- वर्ष 2021 में सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय ने IIT-बॉम्बे के सहयोग से गेमगि और अन्य संबंधति क्षेत्रों में उत्कृष्टता केंद्र बनाने का नरि्णय लयिा।

AVGC सेक्टर का क्या महत्त्व है?

- **वैश्वकि मांग को पूरा करने में बड़ी भूमकिा:**
  - यह भारत को मेटावर्स के नरि्माण में बड़ी भूमकिा नभिाने में मदद करेगा, जसिके तहत भारतीय बाज़ार में मेटावर्स संबंधी सेवाओं की पूर्तहिो सकेगी और इससे संबंधति वैश्वकि मांग को भी पूरा कयिा जा सकेगा।
    - 'मेटावर्स' 3D आभासी दुनयिा का एक नेटवर्क है, जो सोशल कनेक्शन पर केंद्रति है और इसे एक सम्युिलेटेड डजिटिल वातावरण के रूप में परभिाषति कयिा जा सकता है, जो ऑगमेंटेड रयिलटिी (AR), वर्चुअल रयिलटिी (VR), ब्लॉकचेन और सोशल मीडयिा की अवधारणाओं के साथ वास्तवकि दुनयिा को सम्युिलेट करता है।
  - यह अभकिर्त्ताओं और प्लेटफॉर्मों के लयि नए रास्ते भी खोल सकता है और साथ ही खेल कला शक्षिा को औपचारकि रूप दे सकता है क्योंकि उद्योग में अधकिांश अनुभवात्मक रूप से सीखते हैं।
- **राजस्व में योगदान:**
  - वत्ति वर्ष 2018-19 के अंत में लगभग 250 मलियिन गेमर्स से वर्ष 2020 के मध्य तक भारत में गेमर्स की संख्या बढ़कर लगभग 400 मलियिन हो गई।
  - यह इसे चीन के बाद दुनयिा में ऑनलाइन गेमर्स का दूसरा सबसे बड़ा आधार बनाता है।
  - ऑनलाइन कैज़ुअल गेमगि, जो कुल गेमगि राजस्व का एक बड़ा हस्सिा है, अगले चार वर्षों में लगभग 29% की चक्रवृद्धि वार्षकि वृद्धि दर (CAGR) से बढ़ने का अनुमान है और वत्ति वर्ष 2025 तक 169 बलियिन रुपए तक पहुँचने का अनुमान है।
- **रोज़गार सृजन:**
  - AVGC क्षेत्र में रोज़गार के अवसरों की अपार संभावनाएँ हैं।
  - रोज़गार के अवसरों की यह संख्या इस पूरे क्षेत्र के लयि लगभग 70,000 से 1.2 लाख के बीच होगी।

एवीजीसी क्षेत्र से संबंधति समस्याएँ:

- **कोई औपचारकिता नहीं:**
  - AVGC क्षेत्र तेज़ी से बढ़ रहा है लेकनि अच्छे प्रोग्रामर, ग्राफकि डज़िाइनर या नरि्यात प्रबंधकों के लयि एक शून्य की स्थतिि है क्योंकि कोई औपचारकि गेमगि पाठ्यक्रम मौजूद नहीं है।
- **वनियिामक से संबंधति मुद्दे:**
  - नयिामकीय स्पष्टता इस क्षेत्र के लयि एक बड़ी समस्या बनी हुई है क्योंकि कंपनयिों 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 कि यह 'मौके का खेल' (Games Of Chance) नहीं बल्कि 'कौशल का खेल' (Games Of Skill) है।

आगे की राह

- इस क्षेत्र में विनियामक 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 कि क्षमताओं का निर्माण कैसे किया जाए, भविष्य में क्षमता निर्माण हेतु इसे शिक्षा प्रणालियों में किस प्रकार शामिल किया जाए।
- इस क्षेत्र में शिक्षा को औपचारिक रूप देने के तरीके खोजना आवश्यक है, ताकि देश में एनिमेटर, डिज़ाइनर और ऐसे लोग हों जो भारत से उन खेलों के निर्माण तथा उनके वातावरण निर्मित कर सकें।

स्रोत: द हिंदू

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