



## भारत का गेमिंग उद्योग

यह एडिटरियल 07/05/2024 को 'द हट्टि' में प्रकाशित "[Getting to a new level in India's online gaming sector](#)" लेख पर आधारित है। इसमें भारत के गेमिंग क्षेत्र के उदय और उससे जुड़ी चुनौतियों के बारे में चर्चा की गई है।

### प्रलिमिंस के लिये:

[ऑनलाइन गेमिंग](#), [डिजिटल इकोनॉमी](#), [भारतनेट](#), [नेशनल ब्रॉडबैंड मिशन](#), [5G](#), [सूचना प्रौद्योगिकी \(मध्यवर्ती संस्थानों के लिये दशिया-नरिदेश और डिजिटल मीडिया आचार संहिता\) नियम, 2021](#), [एनमिशन](#), [वज़िअल इफेक्ट्स](#), [गेमिंग और कॉमिक्स \(AVGC\) सेक्टर](#), [ई-सपोर्ट्स](#)।

### मेन्स के लिये:




भारत में गेमिंग उद्योग के उदय के लिये अग्रणी कारक, भारत के गेमिंग क्षेत्र से संबंधित प्रमुख चुनौतियाँ।

भारत का जीवंत [ऑनलाइन गेमिंग](#) उद्योग तेज़ी से विकास कर रहा है, जो तेज़ी से बढ़ती [डिजिटल अर्थव्यवस्था](#) और तकनीक-प्रेमी आबादी से प्रेरित है। बढ़ती युवा आबादी और स्मार्टफोन एवं [हाई-स्पीड इंटरनेट](#) तक व्यापक पहुँच के साथ भारत का गेमिंग क्षेत्र वैश्विक गेमिंग परदृश्य पर अपनी अमिट छाप छोड़ने के लिये तैयार है।

भारत वर्तमान में विश्व का सबसे बड़ा गेमिंग बाज़ार है, जहाँ वर्ष 2023 में 568 मिलियन गेमर्स का उपयोगकर्ता आधार मौजूद था और 9.5 बिलियन से अधिक गेमिंग ऐप डाउनलोड किये गए। भारत में इस क्षेत्र ने वित्त वर्ष 2020-23 के बीच 28% [चक्रवृद्धि वार्षिक वृद्धिदर \(CAGR\)](#) के साथ एक प्रभावशाली विकास प्रकृष्टपवकर का अनुभव किया है। यह उल्लेखनीय वृद्धि केवल बड़ी मात्रा में वदेशी और घरेलू निवेश को आकर्षित कर रही है बल्कि प्रत्यक्ष एवं अप्रत्यक्ष रोज़गार के पर्याप्त अवसर भी उत्पन्न कर रही है।

//

# Gaming expected to reach \$7billion+ by 2028

	 India	 US	 China
CAGR FY 20-23	28%	9%	7%
Gaming market size in the country as % of global gaming market (FY23)	1.1%	24%	25%
Mobile gaming as % share of gaming market (2023)	90%	37%	62%

## भारत में गेमिंग उद्योग के उदय में योगदान कर रहे प्रमुख कारक

- बेहतर इंटरनेट अवसंरचना और कनेक्टिविटी:** टयिर-II और टयिर-III शहरों में ब्रॉडबैंड कनेक्टिविटी के विकास ने ऑनलाइन गेमिंग की पहुँच को केवल मेट्रो क्षेत्रों तक सीमा नहीं रखते हुए इसके परे भी वसितारित किया है।
  - भारतनेट (BharatNet) और राष्ट्रीय ब्रॉडबैंड मिशन (National Broadband Mission)** जैसी पहलों का लक्ष्य ग्रामीण एवं दूरदराज के क्षेत्रों में हाई-स्पीड इंटरनेट पहुँच उपलब्ध कराना है।
  - 4G के प्रसार और 5G नेटवर्क** के आगमन से इंटरनेट की गति बढ़ी है और वलंबता या 'लेटेंसी' कम हुई है, जो नर्बाध ऑनलाइन गेमिंग अनुभव के लिये आवश्यक है।
- डेटा और स्मार्टफोन तक सस्ती पहुँच:** मोबाइल डेटा प्लान की घटती लागत (जो दूरसंचार ऑपरेटरों के बीच तीव्र प्रतिस्पर्धा से प्रेरित है) ने ऑनलाइन गेमिंग के लिये डेटा को अधिक सुलभ एवं सस्ता बना दिया है।
  - प्रौद्योगिकी का यह लोकतंत्रीकरण** सामाजिक-आर्थिक स्तरों पर ऑनलाइन गेमिंग के अंगीकरण में वृद्धि के पीछे एक महत्वपूर्ण प्रेरक शक्ति रहा है।
  - भारत में वर्तमान में लगभग **680 मिलियन स्मार्टफोन** मौजूद हैं, जिनमें से **80% से अधिक 4G स्मार्टफोन** हैं (काउंटरपॉइंट रिसर्च के अनुसार)।
  - भारत में गेमिंग बाजार में मोबाइल फोन का योगदान **90%** है, जबकि अमेरिका और चीन में यह क्रमशः 37% और 62% है।
- सांस्कृतिक बदलाव और बदलती धारणाएँ:** **कोविड-19** लॉकडाउन अवधि ने वर्चुअल मनोरंजन और सामाजिक संपर्क के रूप में ऑनलाइन गेमिंग के अंगीकरण में तेजी ला दी।
  - जून 2021 की KPMG रिपोर्ट के अनुसार, लॉकडाउन से पहले भारतीयों द्वारा ऑनलाइन गेम पर बतियाया जाने वाला औसत समय **सप्ताह 2.1 घंटे** (कुल स्मार्टफोन समय का 11%) से बढ़कर लॉकडाउन के **एक माह के भीतर 4.5 घंटे** (कुल स्मार्टफोन समय का 15%) हो गया।
  - इससे धीरे-धीरे धारणा में बदलाव आया और ऑनलाइन गेमिंग को महज मनोरंजन के बजाय एक व्यवहार्य करियर विकल्प के रूप में देखा जाने लगा।
- सरकारी समर्थन और नयामक स्पष्टता:** **'सूचना प्रौद्योगिकी (मध्यवर्ती दिशानर्देश और डिजिटल मीडिया आचार संहिता) नयिम 2021'** जैसी पहलों ने ऑनलाइन गेमिंग के लिये एक नयामक ढाँचा प्रदान किया है, जो हानिकारक कंटेंट एवं लत (addiction) संबंधी चिंताओं को संबोधित करता है।
  - स्व-नयामक निकायों और **एनीमेशन, वजिअल इफेक्ट्स, गेमिंग एंड कॉमिक्स (AVGC) प्रमोशन टास्क फोर्स** की स्थापना का

उद्देश्य गेमिंग उद्योग की वृद्धि एवं विकास को बढ़ावा देना है।

- गेमिंग क्षेत्र में **100% परत्यक्ष वदेशी नविश (FDI)** की अनुमति देने के सरकार के नरिणय से अंतर्राष्ट्रीय नविशकों से वतितपोषण प्राप्त करने के रासते खुल गए हैं।
- इसके अलावा, सरकार द्वारा हाल ही में **कंटेंट कररिटरस अवार्ड 2024** में 'गेमरस' को भी मान्यता देना समगर गेमिंग क्षेत्र के विकास के लयि एक महत्त्वपूरण कदम है।



Ministry of Information  
and Broadcasting  
Government of India



# Making India the global hub for AVGC



**Recommendations of the AVGC Task Force for  
promotion & growth of the AVGC sector**

## Domestic Industry Development for Global Access



**'Create in India' campaign for Content Creation  
In India, For India & For the World!**



**National Centre of Excellence (COE) for  
skilling, education, industry development &  
research & innovation for the AVGC sector**

- ई-सपोर्ट्स और परतसिपर्द्धी गेमिंग का उदय:** राष्ट्रमंडल खेल 2022 और **एशियाई खेल 2023** जैसी परतषिठति परतयिगतिओं में मेडल के रूप में **ई-सपोर्ट्स** को शामिल करने से एक वैध खेल गतविधि के रूप में इसकी स्थिति एवं मान्यता सुदृढ़ हुई है।
  - ई-सपोर्ट्स प्लेटफॉर्मों पर भारतीय टीमों और खिलाड़ियों की सफलता ने उद्योग की छवि को बढ़ावा दिया है तथा आकांक्षी गेमरस को प्रेरति कयिा है।
  - भारत का ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र वर्तमान में **वैश्वकि ऑनलाइन गेमिंग राजस्व में केवल 1.1% हसिसेदारी** रखता है।
- अत्याधुनिकि प्रौद्योगिकियों का एकीकरण:** **ऑगमेंटेड रयिलटि (AR), वरचुअल रयिलटि (VR),** क्लाउड गेमिंग और **ब्लॉकचेन** जैसी प्रौद्योगिकियों के समावेशन ने गेमिंग अनुभव को समृद्ध कयिा है तथा नवाचार के लयि नए रासते खोले हैं।
  - AR और VR इमर्सवि और इंटरैक्टवि गेमप्ले मैकेनकिस प्रदान करते हैं, जबकि क्लाउड गेमिंग हार्ड-एंड हार्डवेयर की आवश्यकता को समाप्त कर देती है, जसिसे गेमिंग सभी डविाइसों पर अभगिम्य हो जाती है।
  - ब्लॉकचेन का एकीकरण **डजिटिल आसतयिों के स्वामतित्व, अर्थव्यवस्थाओं के टोकेनाइजेशन और गेम्स एवं प्लेटफॉर्मों के बीच अंतर-संचालन को सक्षम** बनाता है, जसिसे सहभागिता में वृद्धि होती है।
- वृद्धशील स्टार्टअप पारतित्तर और नविश अंतरवाह:** भारत के जीवंत स्टार्टअप पारतित्तर ने कई गेमिंग कंपनयिों एवं प्लेटफॉर्मों को जन्म दयिा है, जो नवाचार को बढ़ावा दे रहे हैं और भारतीय उपभोक्तियों की वविधि गेमिंग संबंधी पसंदों की पूरतकिर रहे हैं।
  - भारत ने 3 गेमिंग यूनकिॉरन भी पैदा कयिे हैं: **गेम 24X7, ड्रीम11 और मोबाइल प्रीमियर लीग**।

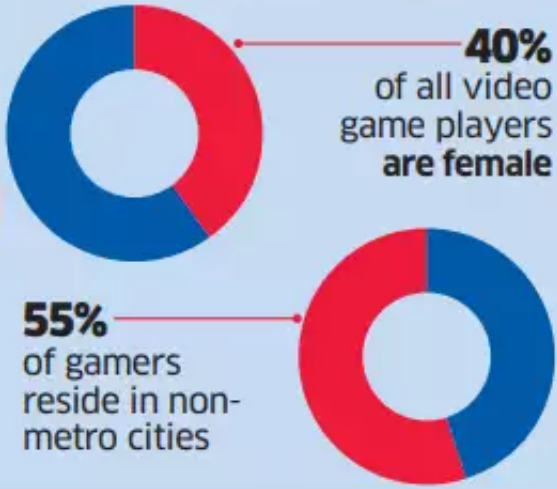
## भारत के गेमिंग क्षेत्र से संबंधित प्रमुख चुनौतियाँ:

- **नियामक अस्पष्टता और खंडित नीतियाँ:** भारत में गेमिंग उद्योग के लिये एक सुसंगत एवं व्यापक नियामक ढाँचे की कमी ने इस क्षेत्र की कंपनियों के लिये अस्पष्टता एवं अनिश्चितता के माहौल का निर्माण किया है।
  - विभिन्न राज्यों में ऑनलाइन गेमिंग को नियंत्रित करने के लिये अलग-अलग कानून और नियम पाए जाते हैं, जिसके कारण नीतिपरिदृश्य खंडित हो गया है।
  - उदाहरण के लिये, जहाँ **तेलंगाना और आंध्र प्रदेश** जैसे कुछ राज्यों ने कुछ प्रकार के ऑनलाइन गेम पर प्रतिबंध लगा दिया है, वहीं **कर्नाटक** जैसे अन्य राज्यों ने अधिक उदार दृष्टिकोण अपनाया है।
- **कराधान संबंधी चर्चाएँ और संवहनीयता संबंधी चुनौतियाँ:** हाल ही में सट्टे के कुल अंकित मूल्य पर 28% **वस्तु एवं सेवा कर (GST)** कर के अधिरोपण से गेमिंग उद्योग की दीर्घकालिक संवहनीयता, विशेष रूप से छोटे स्टार्टअप और छोटी कंपनियों के लिये, के बारे में चर्चाएँ उत्पन्न हुई हैं।
  - आलोचकों का तर्क है कि इस उच्च कर दर के कारण कई छोटी गेमिंग कंपनियाँ अपना कारोबार बंद करने के लिये विवश हो सकती हैं, जिससे नवाचार पर असर पड़ेगा और उद्योग के विकास में बाधा उत्पन्न होगी।
- **अवसंरचना और कनेक्टिविटी संबंधी चुनौतियाँ:** हालाँकि उल्लेखनीय सुधार हुए हैं, फिर भी देश के कई हिस्सों में, विशेष रूप से ग्रामीण एवं दूरदराज के क्षेत्रों में, विश्वसनीय एवं हाई-स्पीड इंटरनेट कनेक्टिविटी तक पहुँच एक चुनौती बनी हुई है।
  - ग्रामीण आबादी का केवल 31% भाग इंटरनेट का उपयोग करता है, जबकि उनके शहरी समकक्षों के लिये यह आँकड़ा 67% है **भारत असमानता रिपोर्ट 2022**।
- **कंटेंट का स्थानीयकरण और सांस्कृतिक प्रासंगिकता:** भारत के विविध सांस्कृतिक एवं भाषाई परिदृश्य के अनुरूप गेम्स और कंटेंट का विकास करना गेम डेवलपर्स के लिये चुनौतीपूर्ण सदिश हो सकता है।
  - उदाहरण के लिये, 'लूडो कगि' जैसे कुछ गेम्स ने स्थानीय पसंद के अनुरूप स्वयं को सफलतापूर्वक ढाल लिया है, जबकि कई अंतरराष्ट्रीय गेम्स को भारतीय उपयोगकर्ताओं के बीच समान स्तर का सांस्कृतिक अनुनाद पाने में संघर्ष करना पड़ रहा है।
- **ज़मिंदार गेमिंग और लत संबंधी चर्चाएँ:** जैसे-जैसे गेमिंग उद्योग का विकास हो रहा है, गेमिंग की लत (विशेष रूप से बच्चों एवं कशिशों में) के संभावित खतरों के बारे में वैध चर्चाएँ उत्पन्न हो रही हैं।
  - भारतीय आबादी में कशिश आयु वर्ग में **इंटरनेट गेमिंग विकार (internet gaming disorder)** की व्यापकता 1.3 से 19.9% तक पाई गई है।
  - हाल ही में बेंगलुरु में 'बवियर ऑफ स्मार्टफोन जॉम्बीज' के साइनबोर्ड सुर्रखियों में आए जो 'डिजिटल डिस्ट्रैक्शन' की बढ़ती महामारी की ओर ध्यान दलाते हैं।

## भारत में गेमिंग उद्योग को बढ़ावा देने के लिये आवश्यक उपाय:

- **नियामक स्पष्टता बढ़ाना:** गेमिंग क्षेत्र में नियामक स्पष्टता बढ़ाना, विशेष रूप से **वर्ष 2021 के सूचना एवं प्रौद्योगिकी नियमों** द्वारा स्व-नियामक निकायों की स्थापना के प्रभावी कार्यान्वयन के संबंध में, अत्यंत महत्त्वपूर्ण है।
  - यह मामला वर्तमान में लंबित है, जहाँ उनके इच्छित प्रभाव की उपेक्षा की जा रही है, जबकि इनकी तात्कालिक आवश्यकता है।
- **समरपति 'गेमिंग हब' और 'इनक्यूबेटर':** नवाचार, सहयोग एवं प्रतभा विकास को बढ़ावा देने के लिये प्रमुख शहरों में विशेष गेमिंग हब और इनक्यूबेटर स्थापति किये जाएँ।
  - ये हब गेम डेवलपर्स, स्टार्टअप्स और आकांक्षी पेशेवरों के लिये अत्याधुनिक **अवसंरचना, मार्गदर्शन एवं संसाधन उपलब्ध** करा सकते हैं।
- **भारतीय सांस्कृतिक और पौराणिक कथाओं पर आधारित गेम डेवलपमेंट को बढ़ावा देना:** गेम डेवलपर्स को भारत की समृद्ध सांस्कृतिक वरिसत, पौराणिक कथाओं एवं लोककथाओं पर आधारित गेम्स के निर्माण के लिये प्रेरति किये जाएँ और प्रोत्साहन (incentive) प्रदान किये जाएँ।
  - इससे भारतीय गेम्स के लिये एक विशिष्ट पहचान के निर्माण में मदद मिलेगी, जो घरेलू और अंतरराष्ट्रीय दोनों उपभोक्ताओं को आकर्षित करेगी।
  - उदाहरण के लिये, 'राजी: एन एंथ्रॉपि एपिक' जैसे गेम्स ने भारतीय सांस्कृतिक तत्वों को आकर्षक गेमप्ले के साथ सफलतापूर्वक मशरति किये हैं।
- **नवोन्मेषी वित्तपोषण और नविश मॉडल:** गेम डेवलपमेंट और स्टार्टअप्स को समर्थन देने के लिये क्राउड-फंडिंग, उद्यम पूंजी नविश और सार्वजनिक-नजि भागीदारी (PPP) जैसे वैकल्पिक वित्तपोषण मॉडलों को प्रोत्साहित किये जाएँ।
  - उदाहरण के लिये, **Ubisoft** जैसी वैश्विक गेमिंग कंपनियों ने ब्लॉकचेन-आधारित परसिंपततियों और इन-गेम अर्थव्यवस्थाओं (in-game economies) के साथ प्रयोग किये हैं।
- **भारत की गेमिंग क्रांतिकी अग्रदूत के रूप में महिलाएँ:** भारत की गेमिंग आबादी में महिलाओं की हस्सिसेदारी 40% है, जो उन्हें देश की गेमिंग क्रांतिके नेतृत्व के लिये एक सुदृढ़ स्थिति प्रदान करता है।
  - भारत गेमिंग उद्योग में महिलाओं को सशक्त बनाकर और उन्हें समर्थन देकर प्रतभा, विविध दृष्टिकोण एवं नवोन्मेषी विचारों का समृद्ध संसाधन पा सकता है, जो इस क्षेत्र के विकास और सफलता को गति प्रदान कर सकता है।

## The Indian gamer demographics



- **वभिन्न उद्योगों के बीच सहयोग को बढ़ावा देना:** गेमिंग क्षेत्र की वृहत संभावनाओं का पता लगाने के लिये गेमिंग उद्योग और पर्यटन, शिक्षा एवं आतथिय जैसे अन्य क्षेत्रों के बीच सहयोग को बढ़ावा दिया जाना चाहिये।
  - वभिन्न उद्योगों के बीच ऐसे सहयोग से वभिन्न क्षेत्रों में गेमिंग प्रौद्योगिकी के नवोन्मेषी अनुप्रयोगों को बढ़ावा मलि सकता है।

**अभ्यास प्रश्न:** भारत में ऑनलाइन गेमिंग उद्योग तेज़ी से वकिस कर रहा है और इसमें वैश्विक केंद्र के रूप में वकिसति होने की क्षमता है। इस वकिस को प्रेरति करने वाले कारकों एवं गेमिंग उद्योग के समक्ष वदियमान वभिन्न चुनौतियों का वशिलेषण कीजिये।

### UPSC सविलि सेवा परीक्षा, वगित वरष के प्रश्न

**[?/?/?/?/?/?/?/?/?/?]:**

**प्रश्न. नमिनलखिति में से कौन-सा/से भारत सरकार के 'डजिटल इंडिया' योजना का/के उद्देश्य है/हैं? (2018)**

1. भारत की अपनी इंटरनेट कंपनियों का गठन, जैसा क चीन ने कयि।
2. एक नीतगित ढाँचे की स्थापना जसिसे बड़े आँकड़े एकत्रति करने वाली समुद्रपारीय बहु-राष्ट्रीय कंपनियों को प्रोत्साहति कयि जा सके कवि हमारी राष्ट्रीय भौगोलिक सीमाओं के अंदर अपने बड़े डेटा केंद्रों की स्थापना करें।
3. हमारे अनेक गाँवों को इंटरनेट से जोड़ना तथा हमारे बहुत से वदियालयों, सार्वजनिक स्थलों एवं प्रमुख पर्यटक केंद्रों में वाई-फाई की सुवधि प्रदान करना।

**नीचे दयि गए कूट का प्रयोग कर सही उत्तर चुनयि:**

- (a) केवल 1 और 2
- (b) केवल 3
- (c) केवल 2 और 3
- (d) 1, 2 और 3

**उत्तर: (b)**