भारत सरकार
वाणिज्य और उद्योग मंत्रालय
उद्योग संवर्धन और आंतरिक व्यापार विभाग
लोक सभा

अतारांकित प्रश्न संख्या: 69

बुधवार, 07 दिसम्बर, 2022 को उत्तर दिए जाने के लिए

गेमिंग उद्योग

69. श्रीमती अपराजिता सारंगी:

क्या **वाणिज्य और उद्योग मंत्री** यह बताने की कृपा करेंगे कि:

(क) स्टार्ट-अप इंडिया पहल के तहत भारतीय गेमिंग उद्योग की सुरक्षा के लिए मंत्रालय द्वारा क्या कदम उठाए गए हैं;
(ख) इस क्षेत्र में विदेशी संस्थाओं के प्रभाव और प्रभुत्व को रोकने के लिए मंत्रालय द्वारा क्या कदम उठाए गए हैं; और
(ग) उक्त उद्योग पर मंत्रालय द्वारा जारी किए गए नीति पत्र, यदि कोई है, का ब्यौरा क्या है?

उत्तर
वाणिज्य और उद्योग मंत्रालय में राज्य मंत्री
(श्री सोम प्रकाश)

(क): सरकार ने देश में नवप्रयोग और स्टार्टअप्स को बढ़ावा देने के लिए मजबूत इकोसिस्टम के निर्माण के उद्देश्य से 16 जनवरी, 2016 को स्टार्टअप इंडिया पहल की शुरुआत की।

इस पहल के उद्देश्यों को पूरा करने के लिए, सरकार ने स्टार्टअप इंडिया हेतु कार्य योजना शुरु की है जो देश में गतिशील स्टार्टअप इकोसिस्टम के निर्माण के लिए परिकल्पित सरकारी सहायता, स्कीमों और प्रोत्साहनों की आधारशिला रखती है। इस कार्य योजना में 19 कार्य मदें शामिल हैं जो 'सरलीकरण और सहायता', 'निधीयन सहायता और प्रोत्साहन' तथा 'उद्योग-शिक्षा जगत भागीदारी तथा इन्क्यूबेशन' जैसे क्षेत्रों से संबंधित हैं।

इस दिशा में सरकार के सतत प्रयासों के परिणामस्वरूप मान्यता प्राप्त स्टार्टअप्स की संख्या वर्ष 2016 की 452 से बढ़कर वर्ष 2022 में 84,012 (30 नवंबर, 2022 की स्थिति के अनुसार) हो गई है। इसमें गेमिंग और इससे संबंधित क्षेत्रों के स्टार्टअप्स शामिल हैं जिनकी संख्या वर्ष 2016 के लगभग 5 से बढ़कर वर्ष 2022 में 1,330 (30 नवंबर, 2022 की स्थिति के अनुसार) हो गई है।

केंद्रीय बजट 2022-23 में की गई घोषणा के अनुसरण में, एवीजीसी क्षेत्र को बढ़ावा देने के लिए 8 अप्रैल, 2022 को एनिमेशन, विजुअल इफैक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स (एवीजीसी) संवर्धन कार्य बल का गठन किया गया है। इसके अधिदेश में, कौशल संबंधी पहलों में सहायता, संवर्धन और भारतीय एवीजीसी उद्योग की वैश्विक पहुंच को बढ़ाने के लिए बाजार विकास क्रियाकलाप, रोजगार अवसरों को बढ़ावा देना तथा एवीजीसी क्षेत्र में प्रत्यक्ष विदेशी निवेश (एफडीआई) को आकर्षित करने के लिए प्रोत्साहन शामिल हैं ताकि भारत को ईज़ ऑफ डूइंग बिजनेस के लिए पसंदीदा स्थल बनाया जा सके।

इसके अलावा, मेक इन इंडिया, डिजाइन इन इंडिया, मेक फॉर इंडिया तथा मेक फॉर द वर्ल्ड को बढ़ावा देने के मद्देनज़र, सरकार ने डिजिटल इंडिया आत्मनिर्भर भारत एप इनोवेशन चैलेंज का भी आयोजन किया है ताकि नागरिकों द्वारा पहले से ही इस्तेमाल किए जा रहे तथा विकास की संभावना वाले और अपनी संबंधित श्रेणी में विश्व स्तरीय एप्स बनने की क्षमता वाले सर्वश्रेष्ठ भारतीय एप्स की पहचान की जा सके। विभिन्न नकद पुरस्कार और एप्स ऑन लीडर्स बोर्ड पर आने के प्रोत्साहन वाला

यह इनोवेशन चैलेंज ऐसे इकोसिस्टम का निर्माण करने के लिए है जहां भारतीय उद्यमियों और स्टार्टअप्स को ऐसे तकनीकी समाधान सोचने, इन्क्यूबेट करने, निर्माण करने, बढ़ावा देने और बनाए रखने के लिए प्रोत्साहन दिया जाता है जो न केवल भारत के भीतर नागरिकों के लिए उपयोगी हों बल्कि विश्व के लिए भी लाभकारी हों। यह चैलेंज 8 प्रमुख श्रेणियों में आयोजित किया गया था तथा इनमें से एक श्रेणी 'गेम्स' की भी थी।

सरकार ने उद्योग, शिक्षा जगत और तेलंगाना सरकार के सहयोग से, विशेष रूप से स्टार्टअप्स की सहायता के उद्देश्य से भारतीय सॉफ्टवेयर प्रौद्योगिकी पार्क (एसटीपीआई) के जरिए ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र के लिए हैदराबाद में गेमिंग, वीएफएक्स, कम्प्यूटर विजन और एआई पर केंद्रित उत्कृष्टता केंद्र आईएमएजीई (इमेज) की स्थापना की है। यह उत्कृष्टता केंद्र 'गेमिंग, वीएफएक्स और कम्प्यूटर विजन तथा एआई' के क्षेत्र में उत्पाद विकास एवं अभिनव समाधानों में सहायता करता है और डिजाइन से लेकर प्रोटोटाइपिंग तक समाधान के विकास और प्रमाणीकरण के लिए स्टार्टअप्स को अपेक्षित अवसंरचना तथा प्रयोगशालाओं तक पहुंच प्रदान करता है।

(ख): ऑनलाइन गेमिंग प्लेटफॉर्म्स मध्यवर्ती संस्थाएं हैं तथा उन्हें सूचना प्रौद्योगिकी (आईटी) अधिनियम, 2000 तथा इसके तहत बनाए गए नियमों में यथा निर्धारित सम्यक तत्परता का पालन करना होता है। इसके अलावा, राज्य सरकारों ने भारतीय संविधान की सातवीं अनुसूची की सूची II के तहत अपने अधिकार क्षेत्र के भीतर सट्टेबाजी और जुए से निपटने तथा ऑनलाइन गेमिंग के लिए भी अपने कानूनों को लागू किया है।

(ग): नीति आयोग ने 'भारत में ऑनलाइन फेंटसी प्लेटफॉर्म्स के समान राष्ट्रीय विनियमों के लिए मार्गदर्शक सिद्धांतों' पर एक चर्चा पत्र प्रकाशित किया है।

*****