भारत सरकार

सूचना और प्रसारण मंत्रालय

लोक सभा

अतारांकित प्रश्न संख्या 6076

(दिनांक 01.04.2026 को उत्तर देने के लिए)

एवीजीसी क्षेत्र हेतु तैयार की गई नीतियाँ

6076. डॉ. दग्गुबाती पुरंदेश्वरीः

श्रीमती शांभवीः

श्री अरुण भारतीः

श्री राजेश वर्माः

क्या सूचना और प्रसारण मंत्री यह बताने की कृपा करेंगे किः

(क) देश में एनिमेशन, विजुअल इफेक्ट्स, गेमिंग और कॉमिक्स (एवीजीसी) क्षेत्र को बढ़ावा देने के लिए तैयार की गई विशिष्ट नीतियां क्या है;

(ख) आर्थिक सर्वेक्षण 2025-26 के अनुसार एवीजीसी उद्योग द्वारा सृजित अनुमानित राजस्व और रोजगार का ब्यौरा क्या है;

(ग) क्या सरकार का टियर-2 और टियर-3 शहरों में एवीजीसी प्रशिक्षण के लिए विशिष्ट उत्कृष्टता केंद्र स्थापित करने का विचार है;

(घ) यदि हां, तो डिजिटल गेमिंग और एनिमेशन में प्रत्यक्ष विदेशी निवेश और सह-उत्पादन संधियों को आकर्षित करने के लिए क्या कदम उठाए गए हैं; और

(ङ) भारतीय पौराणिक कथाओं और इतिहास पर आधारित विषय-वस्तु विकसित करने में घरेलू रचनाकारों को सहायता प्रदान करने के लिए क्या उपाय किए गए हैं?

उत्तर

सूचना और प्रसारण एवं संसदीय कार्य राज्य मंत्री

(डॉ. एल. मुरूगन)

(क) से (ङ): सरकार ने अप्रैल 2022 में एवीजीसी प्रमोशन टास्क फोर्स का गठन किया ताकि एवीजीसी-एक्सआर क्षेत्र के विकास के लिए व्यापक कार्यनीति और नीतिगत उपाय तैयार किए जा सकें। इसने दिसंबर 2022 में अपनी रिपोर्ट प्रस्तुत की, जिसमें क्षेत्र की वृद्धि और विकास

के लिए सिफारिशें दी गईं। भारत को एवीजीसी-एक्सआर के लिए एक वैश्विक केंद्र बनाने की दिशा में एक महत्वपूर्ण कदम के रूप में इस क्षेत्र के लिए विभिन्न पहल की गई हैं, जो निम्नलिखित हैं:

• **इंडियन इंस्टिट्यूट ऑफ क्रिएटिव टेक्नालॉजी** (आईआईसीटी): इसे केंद्रीय मंत्रिमंडल द्वारा मुंबई में एवीजीसी-एक्सआर के लिए राष्ट्रीय उत्कृष्टता केंद्र के रूप में अनुमोदित किया गया। आईआईसीटी मुंबई हब-एंड-स्पोक मॉडल पर कार्य करता है, ताकि राज्यों, उद्योग और शिक्षाविदों के साथ सहयोग को सुगम बनाया जा सके तथा एवीजीसी क्षेत्र में क्षेत्रीय उत्कृष्टता केंद्रों के क्षमता निर्माण और विकास को प्रोत्साहित किया जा सके।

• **वर्ल्ड ऑडियो विजुअल एंड एंटरटेनमेंट समिट 2025**: "क्रिएट इन इंडिया, क्रिएट फॉर द वर्ल्ड" पहल के अंतर्गत आयोजित किया गया, जिसमें क्रिएटोस्फियर शामिल था इसमें एनीमेशन, गेमिंग, वीएफएक्स, एक्सआर, म्यूजिक और डिजिटल मीडिया जैसे क्षेत्रों में 60 से अधिक देशों से 1 लाख से अधिक पंजीकरण हुए तथा लगभग 750 फाइनलिस्ट ने समिट में अपनी प्रस्तुति दी।

• **क्रिएट इन इंडिया चैलेंजेज:** एक जमीनी स्तर की पहल, जिसका उद्देश्य क्रिएटर्स की पहचान करना और उन्हें वैश्विक प्रदर्शन, व्यावसायिक सहयोग और बाजार तक पहुंच के अवसर प्रदान करके उनका पोषण करना है। यह भारतीय पौराणिक कथाओं, संस्कृति और इतिहास से प्रेरित मौलिक बौद्धिक संपदा के विकास को समर्थन प्रदान करता है।

आर्थिक सर्वेक्षण 2025-26 के अनुसार, एवीजीसी सेंगमेंट सहित मीडिया और मनोरंजन क्षेत्र 2024 में लगभग ₹2.5 ट्रिलियन अनुमानित है। इस क्षेत्र को रोजगार-सघन के रूप में मान्यता प्राप्त है, जो एनीमेशन, वीएफएक्स, गेमिंग, पोस्ट-प्रोडक्शन, सामग्री निर्माण तथा संबंधित क्रिएटिव सेवाओं में रोजगार के अवसर सृजित करता है।

****