भारत सरकार

सूचना और प्रसारण मंत्रालय

लोक सभा

अतारांकित प्रश्न संख्या 4307

(दिनांक 26.03.2025 को उत्तर देने के लिए)

मीडिया और मनोरंजन उद्योग का विकास

4307. श्री जय प्रकाशः

क्या सूचना और प्रसारण मंत्री यह बताने की कृपा करेंगे किः

(क) क्या यह सच है कि मीडिया और मनोरंजन उद्योग में पिछले कुछ वर्षों के दौरान बड़े पैमाने पर वृद्धि हुई है और इसमें संवर्धित वास्तविकता (एआर) और आभासी वास्तविकता (वीआर) तकनीकों के कारण नाटकीय रूप से प्रतिस्पर्धा बढ़ी है;

(ख) यदि हां, तो तत्संबंधी ब्यौरा क्या है;

(ग) क्या यह उद्योग कॉपीराइट और डिजिटल प्लेटफॉर्म के रूपांतरण और इसके उपयोग के संबंध में बहुत सारी समस्याओं का सामना कर रहा है; और

(घ) यदि हां, तो क्या सरकार का इसके हितों की रक्षा के लिए उपाय शुरू करने का विचार है?

उत्तर

सूचना और प्रसारण एवं संसदीय कार्य राज्य मंत्री

(डॉ. एल. मुरूगन)

(क) से (ख): इस मंत्रालय की एवीजीसी टास्क फोर्स की वर्ष 2022 में प्रकाशित रिपोर्ट के अनुसार, मीडिया और मनोरंजन उद्योग, मुख्य रूप से एवीजीसी क्षेत्र में बड़े पैमाने पर वृद्धि हो रही है और इसमें तेजी से प्रतिस्पर्धा बढ़ रही है। भारतीय एवीजीसी क्षेत्र ने अभूतपूर्व वृद्धि दर दर्ज की है, जिससे ग्लोबल प्लेयर्स ऑफशोर सेवाओं के लिए भारतीय प्रतिभा पूल का लाभ उठाने हेतु आकर्षित होंगे।

(ग) से (घ): डिजिटल मीडिया पर समाचार और समसामयिक मामलों के प्रकाशकों की सामग्री और ऑनलाइन सृजित सामग्री (ओटीटी प्लेटफार्मों) के प्रकाशकों की सामग्री को सूचना प्रौद्योगिकी अधिनियम, 2000 के अंतर्गत दिनांक 25.02.2021 को अधिसूचित सूचना प्रौद् योगिकी (मध्यवर्ती दिशानिर्देश और डिजिटल मीडिया आचार संहिता) नियम, 2021 के प्रावधानों के अंतर्गत विनियमित किया जाता है। इन नियमों का, सूचना और प्रसारण मंत्रालय द्वारा प्रशासित भाग-III ऐसे प्रकाशकों के लिए एक आचार संहिता का प्रावधान करता है। ओटीटी के लिए आचार संहिता अन्य बातों के साथ-साथ, उन्हें ऐसी किसी भी सामग्री को पारेषित करने से रोकती है जो प्रतिलिप्याधिकार अधिनियम, 1957 सहित वर्तमान में लागू किसी भी कानून द्वारा निषिद्ध है।

*****