International Journal of Advance and Applied Research
www.ijaar.co.in
ISSN – 2347-7075 Impact Factor – 7.328
Peer Reviewed Bi-Monthly
Vol.9 No.5 May – June 2022

ई-स्पोर्ट्स: वर्चुअल मैदान पर खेली जाने वाली एक आधुनिक संकल्पना

डॉ. हेमंत वर्मा
शा.शि. निदेशक, जेईएस महविद्यालय, जालना
***Corresponding Author-* डॉ. हेमंत वर्मा**
***Email-* vermahj@gmail.com**

सारांश
प्रस्तुत शोध पत्र में तकनीकी बदलावों को मां वैश्वीकरण के कारण नई नई तकनीक विकसित विशेष रूप से खेलों की दुनिया की तस्वीर ही बदल दिए जाने की संकल्पना ओके विविध आयामों का विश्लेषण करने का प्रयास लेखक के द्वारा किया गया है आज के स्पर्धात्मक युग के कारण खेल अब मैदानों के साथ-साथ मोबाइल स्क्रीन पर बड़े पैमाने पर खेले जाने लगे हैं. ई-स्पोर्ट्स एक बहुत ही विशाल व्यवसाय बन चुका है इस व्यवसाय के सकारात्मक पहलुओं पर चर्चा करना अत्यंत आवश्यक है यह प्रस्तुति इसी का परिणाम है।

मुख्य शब्दावली: ***स्पोर्ट्स, खेल, व्यवसाय, तकनीक ज्ञान, कोरोना***

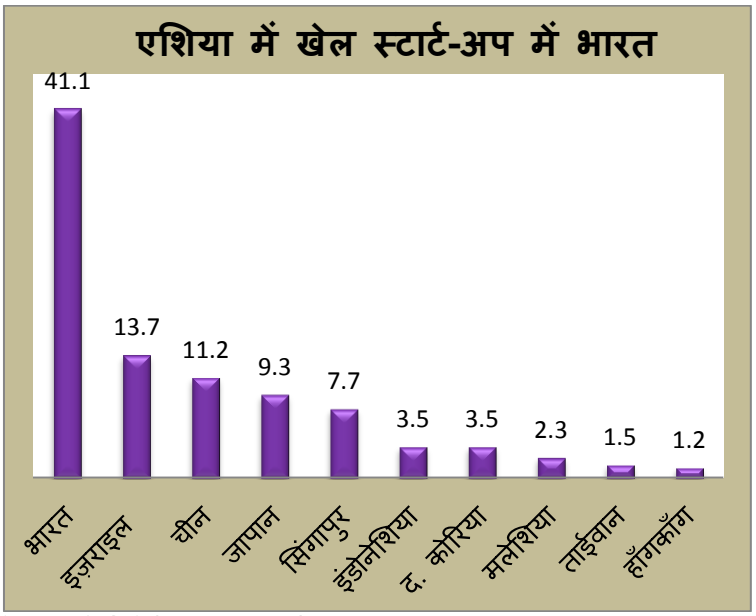
प्रस्तावना:
ई-स्पोर्ट्स यानी ऑनलाइन गेमिंग लगातार बढ़ रही है। खिलाड़ी खेल मैदान से तो दूर है लेकिन वर्चुअल मैदान पर अपना जलवा दिखा रहे है। ई-स्पोर्ट्स के खिलाड़ी के अलावा अन्य खेलो के खिलाड़ी भी इससे जुड़ रहे है। इंग्लैंड के क्रिकेटर बेन स्टोक्स ने फॉर्मूला-1 रेसर चार्ल्स लेकलेर्क और अलेक्स एलबोन के साथ फॉर्मूला-1 केविन डुरंट और लुका डोनकिच समेत कई एनबीए स्टार ने चैरिटी के लिए 'एनबीए 2 के 2020' लीग मे हिस्सा लेना शुरू किया है। ई-स्पोर्ट्स रेस मे लेर्कलेर्क और एलबोन वर्चुअल ग्रांप्री मे शामिल हुए थे. स्पेन की विडियो गेम एनालिटिक्स कंपनी स्ट्रीम हेटचैट के अनुसार, ई--स्पोर्ट्स की व्युअरशिप पिछली तिमाही से 37% तक बढ़ गई। हर टूर्नामेंट की व्यूअरशिप मैं इतनी बढ़ोतरी हुई है की कई खिलाड़ी ऑनलाइन गेमिंग के जरिये चैरिटी भी जुटा रहे है, वही, कई ब्रोडकास्टर ई-स्पोर्ट्स के एवेंट् दिखा रहे है, अमेरिका की टेलि कम्युनिकेशन कंपनी वेरिजन की रिपोर्ट के अनुसार, मार्च मे (2020-21) मे क्वारेंटाइन के पहले हफ्ते मे विडियो गेम्स की एक्टिविटी मे 75% की बढ़ोतरी हुई। वहीं, लाइव स्ट्रिमींग प्लेटफॉर्म यूट्यूब गेमिंग पर व्युअरशिप मे 10% की बढ़त देखी गई. नॉर्थ अमेरिका के सबसे बड़े ई-स्पोर्ट्स टूर्नामेंट लीग ऑफ लेजेंड्स चैपियनशिप सीरीज के अनुसार, ऑनलाइन गेमिंग के लिए दुनियाभर मे रोज़ाना 80 लाख लॉग-इन हो रहा था. यह ई-स्पोर्ट्स कैलेंडर के लिए सबसे सही वक्त माना गया.

आई –रेसिंग को टी वी पर 9 लाख लोगो ने देखा:
एनवी गेमिंग कंपनी के सीईओ माइक रुफेल के मुताबिक़, 'इस समय ऑनलाइन गेमिंग इंडस्ट्री ग्रोथ कर रही है। एनवी गेमिंग दुनिया का 8 वा सबसे महत्वपूर्ण ई-स्पोर्ट्स ऑर्गनाइज़ेशन है. अमेरिका के कार रेसिंग के इवैंट नेसकार ने भी आई-रेसिंग ऑनलाइन शुरू की। इसे टीवी पर 9 लाख से ज्यादा लोगो ने देखा। यह सबसे ज्यादा देखा जाने वाला ई-स्पोर्ट्स इवैंट रहा.

अमेरिका मे आर्मी, एयरफोर्स और नेवी की अपनी ई-स्पोर्ट्स टीमे है। :
यूएस नेवी ने हाल ही मे 'गोट्स एंड ग्लोरी ' नाम की ई-स्पोर्ट्स टीम बनाई। यूएस आर्मी और एयरफोर्स की पहले से टीमे है. नेवी रिक्रुटिंग कमांड के चीफ मार्केटिंग ऑफिसर कैप्टन मैट स्मोक बोरेन के अनुसार, 'ई-स्पोर्ट्स की इंडस्ट्री अरबो डॉलर की है, जहां काफी संभावनाएं है।

ऑनलाइन खेलने वालों की संख्या का बढ़ना:
लॉकडाउन और वर्क फ्रोम होम की वजह से बच रहे समय से गेमिंग को फायदा पहुँचा है। फिलहाल सबसे चर्चित गेम्स मे से एक है 'लूडो किंग'। यह गेम जहाँ फरवरी मे (२०२१) 1.5 लाख बार रोजाना डाउनलोड हो रहा था, वहीं अब 4.5 लाख बार डाऊनलोड्स प्रतिदिन तक पहुचं गया है. इसी तरह 'पेटीएम फर्स्ट गेम्स' गेमिंग प्लेटफ़ोर्म के यूजर्स 200% तक बढ़ गए है। मोबाइल मार्केटिंग अनालिटिक्स अप्सफ्लायर के मुताबिक हाल के हफ़्तों मे गेमिंग एप्स का रेवेन्यू 39%

तक बढ़ा है। इसमे ऑनलाइन पोकर और एएमपीअल जैसे मल्टी गेम प्लेटफॉर्म तेजी से इजाफ़ा हुआ है। मोबाइल प्रीमियर लीग एप पर रोजाना खेलने वाले 55% बढ़े है। विनजो, अड्डा52 जैसे कई एप्स के यूजर्स मे भी 30 से 100 फीसदी तक इजाफा हुआ है। स्पोर्ट्स यूनिवर्सिटीस भी लाइव स्ट्रीमिंग क्लाससेस के जरिए अपने स्टूडेंट्स को लाइव दिखाने लगे हैं. ऑनलाइन कोर्स शुरू किये गए है, जो यूनिवर्सिटी मे पढ़ाए जाने वाले कोर्स का 80% है, नेशनल रिटेल फेडरेशन के सर्वे के मुताबिक हर 10 मे सें 9 उपभोक्ताओं की पारंपरिक शॉपिंग हैबिट्स बदल चुकी है, करीब 50% फीसदी कंज्यूमर्स अब वे चीजे भी ऑनलाइन और्डर कर रहे है, जिन्हे वे दुकान से खरीदना पसंद करते थे, करीब 60% उपभोक्ताओ का कहना है, की अब वे संक्रमण के डर से दुकानों पर जाना टालेंगे. वही लॉकडाउन के दौरान देश मे ऑनलाइन बिल पेमेंट 70% तक बढ़ गया था. वहीं दैनिक भास्कर में छपी एक ताजा रिपोर्ट के मुताबिक़ भारत आज स्पोर्ट्स टेक स्टार्ट अप में एशिया के पहले देश के रूप मे स्थान बनाने मे सफल हुआ है. एशिया के पहले 5 स्पोर्ट्स टेक शहरों में तीन अकेले भारत के हें. इस रिपोर्ट के अनुसार भारत के लगभग 41.1% स्टार्ट अप खेल के ही है. जिसमें बंगलुरु शहर 10.8% के साथ देश का पहला शहर बन गया है.



द इकोनोमिस्ट में छपी एक रिपोर्ट के अनुसार स्लैक अप्प पर कुछ देशो मे पहले नौकरी संबंधी ज्यादातर कम्यूनिकेशन सुबह 10 से दोपहर और 2 बजे से शाम के 4 बजे के बीच होते थे। लेकिन अब से शाम 6 से 9 के बीच और कुछ जगह सुबह 9 बजे भी हो रहे है। अप्प डाऊनलोड्स भी ऑनलाइन वर्किंग ट्रेंड की पुष्टि करते है। मार्च मे माइक्रोसॉफ़्ट टीम्स के डेली यूसर्स मे 38% तक का इजाफा हुआ। एप एन्नी की रिपोर्ट के मुताबिक एपल के एप स्टोर ओर गूगल प्ले स्टोर से बिज़नेस एप डाऊनलोड्स भी 45% बढ़ गए, एक अन्य रिपोर्ट के मुताबिक वर्चुअल मिटिंग एप जूम का इस्तेमाल 300% बढ़ा हुआ पाया गया.(द ईकोनोमिस्ट)

खेलों का ऑनलाईन आयोजन व प्रदर्शन:

अखिल भारतीय कुस्ती महासंघ ने सरकार का सहयोग ओर खिलाडियों की फिटनेस तथा लॉकडाउन मे पहलवानों के मनोबल को बरकरार रखने के लिए ऑनलाइन दंगल के आयोजन करवाये। अखिल भारतीय कुस्ती महासंघ के मुख्य सलाहकार पृथ्वी सिंह बैनीवाल बिश्नोई के अनुसार "घर में कसरत करो, इनाम जीतो" ऑनलाइन दंगल में खिलाड़ी अपने घर मे कसरत करते हुए अपनी विडियो व्हाट्सअप भेजता है, इसके बाद महासंघ इन सभी विडियो को कुस्ती जगत के सोशल मीडिया एकाउंट पर डालकर जिस खिलाड़ी को सब से ज्यादा लाइक मिलें, उन्हे क्रमश: पहिले तीन पुरस्कारों मे धन राशि इनाम मे दी गई।

खिलाड़ी और फ़िटनेस

फ़िटनेस किसी भी कार्य के लिए लगने वाला आवश्यक घटक है. यह खेल के क्षेत्र में भी व्यापक रूप से अलग अलग स्तर पर महत्वपूर्ण है. कई खेलों मे निरंतर अभ्यास फ़िटनेस को सुरक्षित रखने हेतु की जाती है. लॉकडाउन के समय मे सबसे ज्यादा दिक्कत पहलवानो को हुई थी, क्यूंकी उनके सामने वजन बढने का डर सबसे ज्यादा है। मैट पर तो प्रैक्टिस नहीं हो पा रही थी, लेकिन कई पहलवान ऐसे थे, जो घर मे छोटी-मोटी कसरत कर के फिटनेस बरकरार रखने की कोशिश मे जुटे

हुए थे। इन्ही पहलवानो के मनोबल को बरकरार रखने और अन्यों को प्रेरित करने के लिए अखिल भारतीय कुस्ती महासंघ ने उस समय ऑनलाइन प्रतियोगिता को करवाने का निर्णय लिया। फेसबुक ने खुद का फ्री गेमिंग प्लेटफॉर्म लॉंच कर दिया है। इसके पीछे बड़ी वजह यह भी है, की दुनियाभर मे कोविड-19 की वजह से घरो मे बंद लोग अब काफी वक्त ऑनलाइन गेमिंग मे खर्च कर रहे है। ब्रॉडकास्ट औडियन्स रिसर्च काउंसिल ने अपनी साप्ताहिक रिपोर्ट मे बताया है, की देश मे लॉकडाउन के बाद से चौथे सप्ताह मे कोरोना से पहिले की तुलना मे गेमिंग मे 39% का इजाफा हुआ। लॉकडाउन के दौरान देश मे गेमिंग ट्राफिक मे करीब 109% बढ़ोतरी हो गई है। लूडो जैसे ऑनलाइन गेम हर दिन 4 लाख बार डाऊनलोड हो रहे है। रमी जैसे गेम्स के यूजर्स दोगुने हो गए है। विश्व स्वास्थ्य संगठन कह रहा है, की अकेलेपन से बचने के लिए वीडियो गेम खेलो। लोग ऑनलाइन गेम खेलने से ले कर ऑनलाइन कंटेंट देखने पर ज्यादा समय दे रहे है। लोगों द्वारा प्रतिदिन औसत ऑनलाइन मीडिया कंटेंट की खपत 90 मिनट से बड़ कर 4 घंटे हो गई है। मीडिया वाइंग एजेंसी माइंड-शेअर और ऑनलाइन वीडियो इंटेलिजेंस एंड एनालिटिक्स प्लेटफॉर्म विडूली ने एक ज्वाइंट स्टडी मे यह जानकारी दी. आज इंटरनेट पर ऐसे कई एप उपलब्ध है. जिनके माध्यम से हम अपने शरीर को सुदृढ व गतिमान रख सकते है. ये एप हमे सदैव ऊर्जाशील बनाए रखते है. टेलिकॉम कंपनीयों के मुताबिक लॉकडाउन के बाद डेटा का इस्तेमाल 30 फीसदी बड़ा है. ऑनलाइन कंटेंट खपत मामले मे सबसे ज्यादा फायदा यूट्यूब को हुआ है, 2020 की पहिली तिमाही मे यूट्यूब की व्युअरशिप 30 हजार करोड़ तक पहोच गयी है. 2019 की चौथी तिमाही से 13 फीसदी ज्यादा है, और साल 2019 की पहिली तिमाही से 11 फीसदी ज्यादा है। लॉकडाउन के दौरान कंटेंट देखने का बिहैवियर भी बदला है। सामन्यात: शॉर्ट फॉर्म कंटेंट ज्यादा देखे जाते है, लेकिन लॉकडाउन के दौरान लोग लॉन्ग फॉर्म कंटैंट ज्यादा देखे.

1. यूट्यूब पर सबसे ज्यादा एक्टिव युवा है। यूट्यूब पर देख की 70 फीसदी व्युअरशिप 18 से 34 उम्र के लोगो की है।
2. इंटरटेनमेंट, म्यूजिक और न्यूज़ टॉप थ्री सेगमेंट है, जहा से 70 फीसदी व्यूज़ आते है।
3. यूट्यूब के 90 फीसदी मोबाइल के जरिये व्यूज आते है।
4. लॉकडाउन के दौरान यूट्यूब के सबस्क्राइबर 20.5 फीसदी बड़े है ।
5. कोरोना से संबन्धित कंटेन्ट व्युज 98 फीसदी और इंगेजमेंट 199 प्रतिशत बढ़ा है।

डॉ. हेमंत वर्मा

जेनर स्पेसिफिक

एजुकेशन कैटेगरी मे उपलोड: 120 फीसदी
फूड एंड रेसिपी : 52 फीसदी
गेमिंग: 23 फीसदी
इन्फॉर्मेशन: 42 फीसदी

आज लोग जमकर ऑनलाइन गेमिंग का लुफ्त उठा रहे है. इस दौरान ऑनलाइन गेम खेलने वालों की संख्या मे करीब 10 फीसदी का इजाफा दर्ज किया गया. सोशल गेमिंग प्लेटफॉर्म, विंजों, पर लूडो, और कैरेम जैसे इंडूर गेम्स खेलने वालों की संख्या मे भी 10 गुना की बढोंतरी दर्ज हुई. वही सोशल नेटवर्किंग साइट फेसबूक ने भी अपने उपभोक्ताओं के लिए नया गेमिंग एप लॉंच किया है. हालांकी दैनिक भास्कर में छपी एक ताजा रिपोर्ट के अनुसार यूट्यूब की व्यूअरशिप व उससे होने वाली आय में 18% तक की भारी गिरावट देखने को मिली है. ऐसा अनलॉक की प्रक्रिया और कोरोना संकट के कम होने के कारण हुआ है. अपितु रूस और यूक्रेन के युद्ध के कारण भी यूट्यूब व्यूवरशिप ऐड में गिरावट मानी जा रही है. विश्व स्वास्थ संगठन (डबल्यूएचओ) ने एक साल पहले ही ज्यादा ऑनलाईन औफ़लाईन वीडियो गेम्स खेलने को बीमारी माना था और इसे गेमिंग डिसोर्डर नाम देकर जुए जैसे लत वाले व्यवहारों की सूची मे शामिल किया था। लेकिन अब डबल्यूएचओ ने ही लोगो को वीडियो गेम्स खेलने की सलाह दी है. इसके लिए 18 वीडियो गेम कंपनिया डबल्यूएचओ के साथ #PlayApartTogether कैपेन भी चला रहा है.

कोरोना काल मे दुनिया के 10 सबसे चर्चित मल्टिप्लेयर ऑनलाइन गेम्स:

1. पबजी मोबाईल
2. कॉल ऑफ ड्यूटी
3. लूडो किंग
4. कैरेम पुल
5. फोर्टनाइट
6. क्लैश ऑफ क्लैन्स
7. ऊनों
8. वर्ड विथ फ्रेंड्स 2
9. 8 बॉल पुल
10. फिफा साकर

भारत एशिया का नंबर-1 स्पोर्ट्स टेक देश बन गया है। सपोर्ट टेक एक्स डॉटकॉम की रिपोर्ट के अनुसार, भारत ने स्पोर्ट्स टेक्नालजी के मामले मे चीन को भी पीछे छोड़ दिया है। ये स्टार्टअप दो सब-सैक्टर फेंटेसी स्पोर्ट्स और बूकिंग और स्पोर्ट्स मैच मेकिंग पर कम करते है। अगर एशिया के टॉप-10 स्पोर्ट्स टेक शहरो की बात की जाए तो इसमे 4 भारत के है। देश की सिलिकॉन वैली कहे जाने वाले बेंगलुरु मे 10.8% स्पोर्ट्स स्टार्टअप है।

जापानी कंपनी निटेन्डों के गेमिंग कंसोल 'स्विच' की मांग मे कोरोना महामारी के बाद से तेजी आई है। स्थिति यह है, की इस कमी को पूरा करने के लिए नीटेण्डो ने 2.2 करोड़ डिवाइस बनाये. वही अमेजन पर पुराने डिवाइस भी दुगुनी कीमत पर बिके. उस समय इसका सबसे मशहूर गेम 'एनिमल क्रोन्सिंग: न्यू हौराइजन' रहा, बाकी सफल गेम्स की तुलना मे न तो इसमे हिंसा है, न ही कोई भड़काऊ कोंसेप्ट. एक रिपोर्ट के मुताबिक ट्वीटर पर इस गेम के बारे मे बात 1000% तक बड़ी थी, और गेम बारे मे ट्विट्स 400% तक बड़े थे.

कोरोना काल में सामाजिक दायित्व:

ई स्पोर्ट्स की बढ़ती लोकप्रियता कोरोना काल मे मददगार बनी. एक्सबौक्स वन के यूजर्स ने गेम खेलकर हासिल किए गए पॉइंट्स दान कर दिये, जिसके बदले मे माइक्रोसॉफ़्ट ने फ़ंड के स्वरूप मे डॉलर्स दान किए. हर 1000 पॉइंट्स पर एक डॉलर दिया गया. इसके अलावा एक्सबौक्स ने कोई नया गेम या फ्री गेम तो लॉंच नहीं किया, लेकिन इंटरनेट पर बढ़ते लोड को देखते हुए, इसमे कुछ बदलाव किए गए है। इसमे अपलोड करने के कुछ विकल्प अस्थायी रूप से बंद कर दिए गए. सोनी ने प्ले-स्टेशन 4 के लिए अपनी 'प्ले एट होम' पहल के तहत दो वीडियो गेम एप फ्री कर दिए. ये गेम 'अंचर्टेड:द नैथन ड्रेक कलेक्शन' और 'जर्नी' है। अंचर्टेड: द नैथन ड्रेक कलेक्शन मे तीन गेम्स है। इन गेम्स को 5 मई तक के लिए फ्री मे डाउनलोड किया जा सकता था. देश मे लोगो के मनोरंजन के साथ-साथ लाइव स्ट्रीमिंग के जरिये कोरोना वाइरस के खिलाफ फ़ंड भी जुटाया गया. देश के जाने-माने चेहरे इसमे जुड़े. यू ट्यूब पर 80 से ज्यादा कमेंडियन्स ने दो दिन तक लाइव आकर कोरोना वाइरस से लड़ रहे हेल्थ वर्कर के लिए पीपीई देने के उद्देश के लिए पैसे जुटाए. COVIDindia.org और काष्ठकारी पंचायत द्वारा आयोजित इस लाइव को तन्मय भट्ट ने होस्ट किया। जिनके वीडियोज़ यूट्यूब पर पहले ही काफी वायरल रह चुके है, इस पहले से दो दिन मे करीब 17 लाख रुपए जुटाए गए. दोनों लाइव वीडियोज़ को 16 लाख से ज्यादा व्युज मिले. पीएम केयर्स फ़ंड के लिए दान जुटाए और घरो मे बंद लोगो के मनोरंजन के लिए इंडियन सिंगर्स राइट्स असोशिएशन ने यूट्यूब पर 'संगीत सेतु' पहल की शुरुवात की है, जिसमे लाइव स्ट्रीमिंग के माध्यम से बॉलीवुड सिंगर्स और एक्टर ने परफ़ोर्म किया. इस पहल के बारे मे खुद प्रधानमंत्री ने भी ट्विट कर जानकारी दी थी. इनमे कैलाश खेर, सोनू निगम, लता मंगेशकर, उदित नारायण, आशा भोसले, जैसे 18 कलाकार शामिल थे। साथ ही अक्षय कुमार इसे होस्ट किया. इस पहल के माध्यम से इकट्ठा होने वाला पैसा केयर्स फ़ंड मे दिया गया. इसे विभिन्न प्लेटफॉर्म पर 63 करोड़ लोगो ने देखा.

निष्कर्ष

कई देशी विदेशी खिलाड़ियों ने ऑनलाइन गेमिंग के जरिए चैरिटी जुटाकर कोविड सहायता राशि दान की कोविड काल में खिलाड़ी कलाकार और विविध समाजसेवी संस्थाओं एवं आम नागरिकों ने बढ़ चढ़कर दान दिया जिसके परिणाम स्वरूप भारत संपूर्ण विश्व में कोरोना योद्धा बनकर उभरा और अपनी तकनीक के बल पर दुनिया को एक समान पद पर ले जाने में अपनी भूमिका निभाता रहा. आज ऑनलाइन दुनिया में सब कुछ डिजिटल हो गया है और इसी डिजिटलाइजेशन का स्वरूप ई-स्पोर्ट्स है, जो आज विश्वविद्यालय स्तर पर भी मान्यता प्राप्त कर चुका है. आज विश्वविद्यालय स्तर पर इसकी प्रतियोगिताओं का आयोजन किया जाने लगा है. और विद्यार्थी भी इन प्रतियोगिताओं में बढ़-चढ़कर वर्चुअल खेलों के मैदानों पर अपना हुनर दिखा रहे हैं.

संदर्भ

1. https://startuptalky.com/sports-startups-india/
2. https://startup.siliconindia.com/ranking/startups-in-sports-2017-rid-228.html
3. https://tracxn.com/explore/Sports-Tech-Startups-in-India
4. https://www.startupindia.gov.in
5. https://www.bhaskar.com