WEEKLY FOCUS
#66, JUNE 2022

VISIONIAS
INSPIRING INNOVATION

भारत में खेल: ओलंपिक और अन्य

परिचय

हाल ही में, टोक्यो में आयोजित वर्ष 2020 के ग्रीष्मकालीन ओलंपिक खेलों में भारत ने 7 पदक (1 स्वर्ण, 2 रजत और 4 कांस्य) प्राप्त किए थे। इसके चलते भारत प्रतिस्पर्धी देशों में 48वें स्थान पर था। यह पिछले चार दशकों में भारत द्वारा प्राप्त सर्वोच्च स्थान रहा है। हालांकि, हमारी जनसंख्या और भागीदारी के आधार पर हमारा प्रदर्शन अन्य राष्ट्रों की तुलना में अत्यधिक सराहनीय नहीं है।

इस निराशाजनक प्रदर्शन के लिए कौन जिम्मेदार है? एथलीट, हमारी खेल सुविधाएं या हमारा जीन पूल? किसी भी **खेल आयोजन में प्रदर्शन** व्यक्तिगत प्रयासों, बाहरी समर्थन या आनुवंशिक बनावट से परे भी जाता है। ये प्रदर्शन अक्सर खेल के मूल्य, हमारी संस्कृति में उनके स्थान और सबसे महत्वपूर्ण रूप से खेलने के आनंद को प्रतिबिंबित करते हैं।

यहाँ सवाल यह है कि संस्कृति प्रदर्शन में कैसे तब्दील होती है? इस जुड़ाव को समझने और इसे विकसित करने के लिए, हमें सबसे पहले इस प्रश्न का जवाब देना होगा कि खेल हमारे जीवन और समाज में क्या महत्व रखते हैं? पिछले कुछ वर्षों में भारत में खेल की संस्कृति कैसे विकसित हुई है? भारत के खराब प्रदर्शन के क्या कारण हैं? देश में खेल के माहौल में सुधार के लिए क्या कदम उठाए गए हैं? **साथ ही, भारतीय संस्कृति में खेलों को शामिल करने के लिए क्या किया जा सकता है?**

खेल व्यक्ति के जीवन और समाज में क्या महत्व रखते हैं?

- **स्पोर्ट्स व्यक्ति के चरित्र और सत्यनिष्ठा के विकास में सहायक होते हैं:** खेलों में भागीदारी टीम भावना, निष्पक्षता की भावना, साहस, धैर्य, लचीलापन, कड़ी मेहनत और आत्म–अनुशासन जैसे मूल्यों को विकसित करने में मदद करती है। खेल के मैदान में ईमानदारी और सम्मान की भावना प्रदर्शित करने को ही खेल भावना माना जाता है।
- **स्पोर्ट्स एक सक्रिय समाज का निर्माण करते हैं:** खेल उत्साह की भावना को आगे बढ़ाते हैं। इस भावना का कार्यक्रमों, सामुदायिक भागीदारियों व प्रतियोगिताओं के रूप में लोगों को एक साथ लाने के लिए उपयोग किया जा सकता है। खेलों में शामिल होने और प्रोत्साहित करने की आदत समाज में शारीरिक तथा सामाजिक गतिविधि के स्तर को बढ़ा सकती है।
  - उदाहरण के लिए– अनुसंधानों से पता चला है कि खेलों को अधिक महत्व देने वाले समुदायों के लोग अन्य समुदायों की तुलना में अधिक तंदुरुस्त और शारीरिक रूप से भी अधिक सक्रिय होते हैं।
- **समानता और समावेश के लिए एक मंच:** खेल विविध वर्ग, जाति, नस्ल, लिंग और क्षमताओं वाले लोगों को एक साथ ला सकते हैं। स्पोर्ट्स महिला सशक्तीकरण के एजेंट के रूप में कार्य करने से लेकर अलग–अलग नृजातीय समुदायों और जातियों के बीच समानता को बढ़ावा देने की दिशा में एक मंच के रूप में मदद कर सकते हैं। साथ ही, खेलों में भागीदारी से उन लोगों के लिए भी मार्ग प्रशस्त हो सकता है, जो अन्य क्षेत्रों में अवसरों से वंचित रह जाते हैं।
  - कई गैर–सरकारी संगठन, ग्रामीण भारत में सामाजिक परिवर्तन के लिए खेलों को एक साधन के रूप में उपयोग कर रहे हैं। उदाहरण के लिए– मुंबई स्थित ऑस्कर फाउंडेशन।
- **संस्कृति और विरासत का निर्माण:** खेल आयोजन, प्रतीक और दिग्गज खिलाड़ी हमारी स्मृति का हिस्सा बन जाते हैं। इस प्रकार वे क्षेत्र की सांस्कृतिक विरासत का महत्वपूर्ण हिस्सा भी बन जाते हैं, जैसे– हरियाणा में **कुश्ती** और केरल में **कलारीपयट्टू**।

- **युवाओं को सशक्त बनाने और नेतृत्व की भावना के निर्माण में मदद करते हैं:** खेलों से व्यक्ति में प्रबंधन कौशल, संवाद कौशल, संचार कौशल, अपने मत को प्रभावी रूप से रखने का कौशल विकसित होता है। साथ ही, द्वंद्व प्रबंधन और आत्मविश्वास आदि का बेहतर तरीके से विकास होता है।
  - इन कौशलों के विकास का एक परिणाम युवाओं के बीच नेतृत्व की भावना का उदय है। यह भावना स्वाभाविक रूप से उनके सार्वजनिक जीवन, बोर्ड रूम और उनके आस–पास के सामाजिक जीवन में भी सकारात्मक प्रभाव उत्पन्न करती है।
- **जीवन के अन्य क्षेत्रों में भूमिका:** खेलों को सामान्य जीवन से अलग नहीं रखा जा सकता है। ये जीवन के अन्य क्षेत्रों में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं।
  - ये खेल–उपकरणों के विनिर्माण के क्षेत्र में **आर्थिक गतिविधियां उत्पन्न करते हैं।**
  - **ये सामाजिक रूप से महत्वपूर्ण मुद्दों के पक्ष में समर्थन के लिए** एक मंच के रूप में कार्य करते हैं, जैसे– ब्लैक लाइव्स मैटर आंदोलन।
  - इन्हें **'खेल कूटनीति' के माध्यम से** राजनयिक, सामाजिक और राजनीतिक संबंधों को प्रभावित करने के लिए **कूटनीति के एक उपकरण के रूप में** उपयोग किया जाता है। उदाहरण के लिए– क्रिकेट कूटनीति को अक्सर भारत–पाकिस्तान संबंधों में एक घटक के रूप में प्रयोग किया जाता है।
  - **ये अंतर्राष्ट्रीय खेल आयोजनों में राष्ट्रवाद की भावना को बढ़ावा देते हैं।** साथ ही, **ओलंपिक ट्रूस मूवमेंट** जैसी पहलों के माध्यम से **लोगों को एक साथ लाकर विश्व स्तर पर शांति और विकास को प्रोत्साहित करते हैं।**

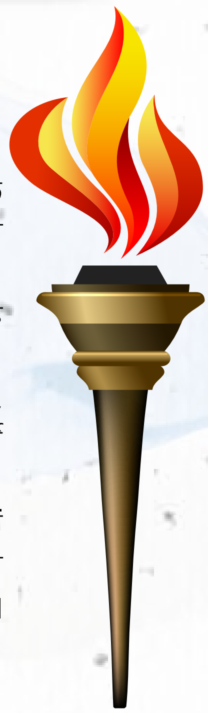
क्या आप जानते हैं?

चतुरंग एक भारतीय रणनीतिक बोर्ड गेम है। इस खेल में दो खिलाड़ी होते हैं। यह गुप्त साम्राज्य के समय से (छठी शताब्दी इस्वी के आसपास) भारत में प्रचलित है। अरबों द्वारा इसे एक खेल के रूप में अपना लिया गया और उन्होंने इसे **शतरंज** का नाम दिया था। इसे बाद में मध्यकाल के दौरान यूरोपीय लोगों ने अपनाया और कुछ संशोधनों के बाद, इसे अब **चेस (शतरंज)** के रूप में जाना जाता है।

चतुरंग शब्द सामान्यतः सेना के "चार अंगों" (संस्कृत का शब्द) को संदर्भित करता है। यह शब्द सेना के अलग–अलग हिस्सों (पैदल सेना, अश्व सेना, घुड़सवार सेना और रथ) के लिए एक संकेत के रूप में था।

ओलंपिक खेल: खेल भावना का प्रतीक

ओलंपिक जैसे आयोजन खेलों का उत्सव मनाने और दुनिया को अपनी क्षमता व कौशल दिखाने के लिए एक वैश्विक मंच के रूप में कार्य करते हैं। ओलंपिक खेल अखंडता, स्थिरता, शांति और विकास, समानता, समावेश एवं एकजुटता जैसे मूल्यों के क्रियान्वयन को प्रोत्साहित करते हैं। यह इसके कई कार्यक्रमों में व्यक्त होता है, जैसे–



- **IOC यंग लीडर्स प्रोग्राम:** अंतर्राष्ट्रीय ओलंपिक समिति (IOC) का यंग लीडर्स प्रोग्राम वर्ष 2016 में शुरू किया गया था। यह प्रतिभाओं को अपने समुदायों में सकारात्मक बदलाव लाने के लिए खेलों की शक्ति का लाभ उठाने में सक्षम बनाता है।
- **ओलंपिक दिवस:** हर साल 23 जून को IOC सभी लोगों को आयु, लिंग या एथलेटिक क्षमता की परवाह किए बिना एक्टिव होने के लिए प्रोत्साहित करता है।
- **IOC शरणार्थी ओलंपिक टीम:** वर्ष 2015 में, IOC ने रियो 2016 ओलंपिक खेलों में भाग लेने के लिए, अपनी तरह की पहली शरणार्थी ओलंपिक टीम के निर्माण की घोषणा की थी। इसे बढ़ते वैश्विक शरणार्थी संकट की मान्यता के रूप में देखा जा सकता है।
- **ओलंपिक सॉलिडेरिटी:** ओलंपिक सॉलिडेरिटी सभी 206 राष्ट्रीय ओलंपिक समितियों को दिए गए कार्यक्रमों के माध्यम से ओलंपिक खेलों के प्रसारण अधिकारों के हिस्से का पुनर्वितरण करती है। ओलंपिक एकजुटता या सॉलिडेरिटी के सभी कार्यक्रमों का उद्देश्य दुनिया भर में खेलों को विकसित करना और बढ़ावा देना है। साथ ही, इसका उद्देश्य ओलंपिक खेलों में एथलीटों की भागीदारी को प्रोत्साहित करना भी है।

विज़न	खेल के माध्यम से एक बेहतर विश्व का निर्माण करना।
मूल्य	उत्कृष्टता / सम्मान / मित्रता
मिशन	ओलंपिक खेलों की विशिष्टता और सतत आयोजन को बनाए रखना। एथलीटों को ओलंपिक गतिविधियों के केंद्र में रखना। युवाओं पर ध्यान देते हुए समाज में खेल और ओलंपिक मूल्यों को बढ़ावा देना।
कार्य सिद्धांत	सार्वभौमिकता और एकजुटता / विविधता में एकता / स्वायत्तता और सुशासन / संधारणीयता

पिछले कुछ वर्षों में भारत की खेल यात्रा कैसे विकसित हुई है?

भारत ने एफ्रो–एशियाई खेल 2003, हॉकी विश्व कप 2010, राष्ट्रमंडल खेल 2010 और क्रिकेट विश्व कप 2011 जैसे प्रमुख कार्यक्रमों की मेजबानी और सह–मेजबानी के साथ–साथ कई अंतर्राष्ट्रीय खेलों के आयोजन में भाग लिया है।

भारत की खेल यात्रा में **क्रिकेट** का एक प्रभावी स्थान रहा है, जबकि अतीत में अन्य खेलों, जैसे– हॉकी, बैडमिंटन और शतरंज की प्रमुख भूमिका रही थी। निम्नलिखित महत्वपूर्ण घटनाओं द्वारा भारत की इस खेल यात्रा को समझा जा सकता है–

- **ब्रिटिश उपनिवेश के रूप में भारत की ओलंपिक में भागीदारीः** ओलंपिक में भारत ने अपना पहला पदक वर्ष 1900 के पेरिस ओलंपिक में जीता था। इसमें नॉर्मन प्रिचर्ड देश के एकमात्र प्रतिनिधि थे। उन्होंने 200 मीटर स्प्रिंट और 200 मीटर बाधा दौड़ में दो रजत पदक प्राप्त किए थे। भारत के लिए पहला बहु–खेल ओलंपिक दल वर्ष 1920 के एंटवर्प ओलंपिक में गया था। इसमें पांच एथलीटों ने भाग लिया था।
- **हॉकी का वर्चस्वः** वर्ष 1980 के मास्को ओलंपिक तक भारतीय हॉकी टीम ने ओलंपिक में 11 पदक जीते थे। इनमें 8 स्वर्ण, 1 रजत और 2 कांस्य पदक शामिल थे। तब से, टीम कोई पदक नहीं जीत पाई थी। हालांकि, भारतीय हॉकी टीम ने टोक्यो ओलंपिक में कांस्य पदक जीतकर पदकों के इस अंतराल को समाप्त किया है।
- **पदकों का अंतराल और स्थिर प्रदर्शनः** वर्ष 1956 के मेलबर्न ओलंपिक से वर्ष 2004 के एथेंस ओलंपिक तक, भारत कभी भी किसी स्पर्धा में एक भी पदक जीत नहीं पाया था।
- **एक महत्वपूर्ण पड़ाव– बीजिंग ओलंपिकः** बीजिंग ओलंपिक 2008, भारतीय ओलंपिक इतिहास का एक महत्वपूर्ण क्षण रहा है, क्योंकि निशानेबाज **अभिनव बिंद्रा** ने 10 मीटर एयर राइफल स्पर्धा में देश का पहला व्यक्तिगत स्वर्ण पदक जीता था।
  - तब से लगातार बॉक्सर विजेंदर सिंह, शटलर साइना नेहवाल और पी.वी. सिंधु जैसे खिलाड़ी देश के लिए पदक प्राप्त करने में सक्षम रहे हैं। उनमें से नवीनतम पदक नीरज चोपड़ा द्वारा विजित, भारत का पहला ट्रैक–एंड–फील्ड स्वर्ण पदक है।

India at the Olympics

Year	*Medals*
1900 Paris	2
1920 Antwerp	-
1924 Paris	-
1928 Amsterdam	1
1932 Los Angeles	1
1936 Berlin	1
1948 London	1
1952 Helsinki	2
1956 Melbourne	1
1960 Rome	1
1964 Tokyo	1
1968 Mexico City	1
1972 Munich	1
1976 Montreal	-
1980 Moscow	1
1984 Los Angeles	-
1988 Seoul	-
1992 Barcelona	-
1996 Atlanta	1
2000 Sydney	1
2004 Athens	1
2008 Beijing	3
2012 London	6
2016 Rio de Janeiro	2
2020 Tokyo	7

कुल मिलाकर, भारत ने वर्ष 1900 के पेरिस ओलंपिक खेलों में पहली बार भाग लेने के बाद से 25 ओलंपिक खेलों में 35 पदक जीते हैं। इन 122 वर्षों में, देश ने आर्थिक, तकनीकी और भू–राजनीतिक विकास (विशेषकर स्वतंत्रता के बाद) देखा है, लेकिन इस विकास से खेल क्षमता और प्रदर्शन में कोई ख़ास सुधार नहीं हुआ है।

भारत को कुछ खेलों के मामले में महत्वपूर्ण स्थान प्राप्त है।

हाल के दिनों में भारत ने कुछ खेलों में बेहतर स्थिति प्राप्त कर ली है। इनमें से प्रमुख खेल हैं–

- **शतरंज:** पिछले कुछ दशकों में भारत में शतरंज की लोकप्रियता बढ़ी है, मुख्य रूप से इसके स्टार खिलाड़ी **विश्वनाथन आनंद** के कारण, जिनकी विरासत को विलक्षण बाल प्रतिभा रमेश बाबू प्रज्ञानानंद आगे बढ़ा रहे हैं।

- **बैडमिंटन:** वर्ष 1980 में प्रकाश पादुकोण से लेकर वर्ष 2019 में पी.वी. सिंधु तक, इस खेल की संस्कृति, लोकप्रियता, भागीदारी और खिलाड़ियों की गुणवत्ता में उल्लेखनीय वृद्धि हुई है। इसे भारतीय शटलरों की बेहतर वैश्विक रैंकिंग के रूप में देखा जा सकता है (अप्रैल 2015 में साइना नेहवाल ने विश्व में प्रथम स्थान प्राप्त किया था)।

- **कबड्डी:** वर्ष 2018 के एशियाई खेलों (जहां भारत को कांस्य पदक मिला था) को छोड़कर भारत ने कबड्डी में सभी एशियाई खेलों में स्वर्ण पदक जीता है। भारत ने वर्ष 2007 में कबड्डी वर्ल्ड चैंपियनशिप भी जीती थी।

खेलों में भारत का प्रदर्शन अब तक अपेक्षाकृत कमजोर क्यों रहा है?

भारत में एक उच्च प्रदर्शन करने वाला खिलाड़ी बनने के लिए अनेक बाधाओं का सामना करना पड़ता है:

- **खेलों के प्रति रुचि उत्पन्न करने में मौजूद प्रमुख बाधाएं–**
  - **मुख्य शिक्षा का हिस्सा नहीं:** खेल प्रशिक्षण हमेशा मुख्य शिक्षा के दायरे से बाहर रहा है। कम आयु में ही बच्चों को इस दुविधा में डाल दिया जाता है कि खेल को आगे बढ़ाने के लिए उनकी शिक्षा से समझौता किया जाए या नहीं। यह दुविधा संभावित खिलाड़ियों के एक बड़े वर्ग को खेलों से दूर कर देती है।
    - इसका एक परिणाम प्रतिभा की पहचान से संबंधित मुद्दे के रूप में सामने आया है। मुख्यधारा से बाहर होने के पीछे, **प्रतिभा को पहचानने की प्रक्रिया** उत्तरदायी रही है। ऐसा इसलिए, क्योंकि यह प्रक्रिया गैर–मानकीकृत, अनौपचारिक, व्यक्तिगत पूर्वाग्रह, भ्रष्टाचार आदि से ग्रसित है।
  - **भेदभाव, कुपोषण और गरीबी:** सामाजिक बाधाएं, जैसे– जाति और लिंग आधारित भेदभाव व सीमित वित्तीय संसाधन बच्चों के एक वर्ग को खेल से दूर कर देते हैं।
    - भागीदारी और प्रदर्शन करने की क्षमता तब और कम हो जाती है, जब **प्रत्येक 5 में से 2 बच्चे किसी न किसी रूप में कुपोषण से पीड़ित होते हैं।**
  - **समाज और सामाजिक गतिविधियों की बदलती प्रकृति:** बढ़ते शहरीकरण और डिजिटलीकरण के कारण बच्चों की शारीरिक गतिविधियों में शामिल होने की रुचि कम हो गई है। इसके परिणामस्वरूप खेलों में भागीदारी भी कम हुई है।
    - उदाहरण के लिए, अध्ययनों से पता चलता है कि 2000 के दशक में पैदा हुए बच्चों की तुलना में 1990 के दशक में पैदा हुए बच्चों की खेलों में शामिल होने की संभावना दो गुनी अधिक रही है।

- **खेलों में निजी क्षेत्र की सीमित रुचि:** किसी भी अन्य क्षेत्र की तरह खेलों की लोकप्रियता और खेलों में रुचि हमारे परिवेश में इसकी सक्रिय उपस्थिति पर निर्भर करती है। सीमित निजी भागीदारी के कारण इस सक्रिय उपस्थिति को उत्पन्न करने का सारा भार या तो सरकारी मशीनरी या स्वयं खिलाड़ियों पर आ जाता है।

खेलों को व्यवसाय के रूप में चयन करने की दिशा में मौजूद बाधाएं–

- **संभावनाओं के बारे में अनिश्चितता:** माता–पिता अपने बच्चों को खेलों में करियर बनाने के लिए प्रोत्साहित नहीं करते हैं। वे हमेशा इस संदेह में रहते हैं कि क्या खेल एक स्थायी जीवन शैली के लिए पर्याप्त धन प्रदान कर सकते हैं या उनका बच्चा पदक जीतने की आयु पार करने के बाद अपना जीवन निर्वहन कर पाएगा।
  - भारत में खेलों में **हीरो या जीरो सिंड्रोम** देखने को मिलता है अर्थात् भारत में एक खिलाड़ी को महत्व और वित्तीय सुरक्षा तभी मिलती है जब वह राष्ट्रीय या अंतर्राष्ट्रीय स्तर पर प्रतिस्पर्धा करता है।
    - **खेलों में महत्व और अवसरों के बारे में जागरूकता की कमी:** भारत में आबादी के एक बड़े हिस्से के लिए खेलों का दायरा क्रिकेट और हॉकी तक सीमित रहा है। यह दर्शाता है कि लोगों के बीच अन्य खेलों, उनके आयोजनों और उसमें मौजूद अवसरों के बारे में जागरूकता की कमी है।
  - उदाहरण के लिए, अधिकांश संभावित एथलीट शॉट पुट को संभावित खेल के रूप में नहीं जानते हैं।

- **स्कूलों में खेल से जुड़े मुद्दे:** स्कूल स्तर पर खेल जिला, राज्य, कॉलेज और पेशेवर स्तर पर खेलों तक पहुंचने के लिए एक आधार के रूप में कार्य करते हैं। हालांकि, पर्याप्त उपकरण या अवसंरचना के अभाव और सीमित ध्यान के कारण छात्रों में उत्पन्न निराशा ने इस तंत्र को निष्क्रिय कर दिया है।
  - उदाहरण के लिए, सभी राज्यों में, प्रत्येक 10 में से केवल 2 स्कूलों में शारीरिक शिक्षा के लिए समर्पित शिक्षक उपलब्ध रहे हैं।

खिलाड़ियों के सामने आने वाली बाधाएं–

- **खेल के बुनियादी ढांचे का खराब उपयोग:** आम धारणा के विपरीत, भारत में खेल के बुनियादी ढांचे के अंतर्राष्ट्रीय मानकों को पूरा करने वाले लगभग 100 खेल सुविधा केंद्र मौजूद हैं। ये खेल सुविधा केंद्र सरकारी कॉलेज और विश्वविद्यालय के मैदानों, सामुदायिक केंद्रों और निजी संस्थाओं के स्वामित्व वाली सुविधाओं के अतिरिक्त हैं। हालांकि, उपयोग और रखरखाव के मामले में इन सुविधाओं की बड़े पैमाने पर उपेक्षा की जाती है। कई बार यह भी देखने को मिलता है कि खेल के अतिरिक्त अन्य उद्देश्यों के लिए इनका उपयोग किया जाता है।
- **गुणवत्तापूर्ण कोचिंग स्टाफ की कमी:** विशेष रूप से टियर–I शहरी प्रतिष्ठानों को छोड़कर, गुणवत्ता वाले कोचिंग स्टाफ की कमी है। इसके परिणामस्वरूप, ऐसे क्षेत्रों में संभावित एथलीट खराब या अप्रचलित तकनीकों को सीखते हैं जो उन्हें तकनीकी रूप से अक्षम बना देती हैं।
- **वित्तपोषण और व्यय से जुड़े मुद्दे:** भारत में (क्रिकेट को छोड़कर) खेलों का वित्तपोषण बड़े पैमाने पर केंद्र सरकार द्वारा किया जाता है और इसका दायरा भी सीमित है। उदाहरण के लिए, ऑस्ट्रेलिया की लगभग 50 गुना आबादी वाला भारत, खेलों पर उससे 14% कम खर्च करता है।
  - समस्या तब और बढ़ जाती है जब आवंटित राशि का केवल कुछ हिस्सा ही वास्तविक रूप से व्यय होता है। उदाहरण के लिए, फ्लैगशिप खेलो इंडिया योजना के तहत 428 करोड़ रुपये का व्यय किया गया था। यह कुल आवंटित बजट 1,015 करोड़ रुपये का केवल 42% था।
- **खेल संघों का राजनीतिकरण:** भारत में कई खेल संघ गुटबाजी और अंदरूनी कलह जैसे मुद्दों से घिरे हुए हैं। साथ ही, राजनेताओं और व्यापारियों के नेतृत्व में व्यक्तिगत जागीर बन गए हैं। ऐसे में खेल का पेशेवर और व्यवस्थित विकास पिछड़ जाता है।
- **खेल प्रशासन से जुड़े अन्य मुद्दे:** क्रिकेट, हॉकी, बैडमिंटन, कबड्डी आदि जैसे कुछ खेलों को छोड़कर, भारत में खेल संघों और आयोजनों की स्पष्ट व कार्यात्मक प्रणाली स्थापित नहीं है। उदाहरण के लिए, दिल्ली उच्च न्यायालय द्वारा नियुक्त एक समिति ने बताया कि "टेबल टेनिस फेडरेशन ऑफ इंडिया (भारत में टेबल टेनिस का सर्वोच्च शासी संस्थान) के दैनिक मामलों का प्रबंधन करने वाला कोई संगठन नहीं है।"

ये मुद्दे सामूहिक रूप से बच्चों, समाज और समुदायों को खेलों से दूर करते हैं। खेल से जुड़े लोगों के सीमित समूह के साथ, खेल संस्कृति की उपस्थिति भी सीमित रहती है। सामान्य रूप से लोगों के बीच खेल की धारणा को इस पंक्ति द्वारा व्यक्त किया जा सकता है–

"खेलोगे कूदोगे तो होगे खराब, पढ़ोगे लिखोगे तो बनोगे नवाब"

खेल परिदृश्य में सुधार के लिए भारत द्वारा क्या कदम उठाए गए हैं?

- **स्कूली स्तर पर खेलों को बढ़ावा देना:** समग्र शिक्षा अभियान स्कूलों को खेल उपकरण प्रदान करके, खेल शिक्षा को पाठ्यक्रम का एक अभिन्न अंग बनाकर और 'खेलो इंडिया' योजना का समर्थन करके स्कूलों में खेलों को बढ़ावा देता है।
- **प्रमुख खेल विकास योजनाएं:**
  - **राष्ट्रीय खेल विकास कोष:** यह खिलाड़ियों को तकनीकी, वैज्ञानिक और मनोवैज्ञानिक सहायता प्रदान करता है। इसके अलावा, अंतर्राष्ट्रीय ख्याति प्राप्त कोचों के अधीन प्रशिक्षण के अवसर प्रदान करते हुए उन्हें अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं के लिए अवसर प्रदान करके प्रदर्शन में सुधार करने में मदद करता है।
  - **राष्ट्रीय खेल प्रतिभा खोज योजना** (National Sports Talent Search Scheme: NSTSS): यह 8–12 वर्ष के आयु वर्ग में प्रतिभा को चिन्हित करने और चिन्हित प्रतिभाशाली खिलाड़ियों के पोषण के लिए शुरू की गई है।
  - **भारतीय खेल प्राधिकरण** (Sports Authority of India: SAI) **के तहत अन्य पहलें:** SAI राष्ट्रीय उत्कृष्टता केंद्र, SAI प्रशिक्षण केंद्र योजनाएं, आओ और खेलो योजना आदि।
- **विशेष क्षेत्र खेल योजना:** भारत सरकार SAI (भारतीय खेल प्राधिकरण) के माध्यम से देश के आदिवासी, पिछड़े और पहाड़ी क्षेत्रों से 10–18 वर्ष की आयु के प्रतिभाओं की पहचान करने हेतु विशेष क्षेत्र खेल (SAG) योजना का क्रियान्वयन कर रही है।
  - यह योजना स्वदेशी खेलों और मार्शल आर्ट्स में तथा उन समुदायों से प्रतिभा को खोजने में भी मदद करती है। इसमें ऐसी प्रतिभाएं शामिल हैं, जो किसी विशेष खेल में उत्कृष्टता के लिए आनुवंशिक या भौगोलिक रूप से तुलनात्मक लाभ की स्थिति में हैं।
- **खेलो इंडिया:** खेलो इंडिया योजना वर्ष 2018 में 12 क्षेत्रों में शुरू की गई थी। इसका उद्देश्य खेलों को राष्ट्रीय विकास, आर्थिक विकास, सामुदायिक और व्यक्तिगत विकास के लिए एक उपकरण के रूप में मुख्यधारा में लाना है।

KHELO INDIA

- Play field development
- Community coaching development
- State level khelo India centres
- Annual sports competition
- Talent search and development
- Utilization and creation/ upgradation of sports infrastructure
- Support to national regional/state sports academics
- Physical fitness of school children
- Sports for women
- Promotion of sports amongst people with disabilities
- Sports for peace and development
- Promotion of rural and indigenous /tribal games

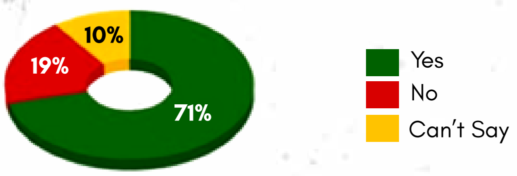
- **एकलव्य आदर्श आवासीय विद्यालयों में खेलों के लिए उत्कृष्टता केंद्र (CoE):** इन केंद्रों में विशेष प्रशिक्षण, भोजन और आवासीय सुविधा, खेल किट, खेल उपकरण, प्रतियोगिता में शामिल होने के अवसर, बीमा, चिकित्सा व्यय आदि जैसी अत्याधुनिक सुविधाएं उपलब्ध होंगी। साथ ही, प्रत्येक राज्य में एक एकल खिलाड़ी वाले और एक सामूहिक खेल की पहचान की जाएगी।
    - **ये सुविधाएं ग्रामीण और वंचित वर्ग के लिए खेल के अवसरों का निर्माण** करती हैं, क्योंकि इनमें से अधिकांश स्कूल आवासीय और सह–शिक्षा (अर्थात्, लड़के और लड़कियों दोनों के लिए अवसर मौजूद हैं) वाले हैं।
- **पुरस्कार और प्रशंसा के माध्यम से एथलीटों को मान्यता और प्रेरणा:** जिला, राज्य और राष्ट्रीय स्तर पर कई खेल पुरस्कार प्रदान किए जाते हैं। इनमें, सर्वोच्च सम्मान युवा मामले और खेल मंत्रालय द्वारा राष्ट्रीय खेल पुरस्कारों के रूप में दिया जाता है। इनमें शामिल हैं–

Dyhan Chand Khel Ratna Award | Arjuna Award | Dronacharya Award | Dhyan Chand Award for Lifetime Achievement | Rashtriya Khel Protsahan Puraskar | Maulana Abul Kalam Azad (MAKA) Trophy | Tenzing Norgay National Adventure Award

- **मिशन ओलंपिक सेल (MOC) और टारगेट ओलंपिक पोडियम स्कीम (TOPS):** सरकार का लक्ष्य एथलीटों को ओलंपिक तथा अन्य अंतर्राष्ट्रीय खेल आयोजनों में पदक हासिल करने के लिए वित्तीय व अन्य सहायता प्रदान करना है। इस योजना के तहत तीरंदाजी, बैडमिंटन, बॉक्सिंग, हॉकी, निशानेबाजी और कुश्ती जैसे खेलों को 'उच्च प्राथमिकता' वाले खेलों के रूप में मान्यता दी गई है।
    - TOPS योजना का प्रभाव वर्ष 2018 के राष्ट्रमंडल खेलों में सर्वाधिक सराहनीय रहा था। उस समय भारत द्वारा जीते गए 70 में से 47 पदक TOPS पुरस्कार विजेता एथलीटों ने प्राप्त किए थे।
- **पारंपरिक खेलों से इतर अन्य खेलों पर ध्यान देना:** तीरंदाजी, मुक्केबाजी, निशानेबाजी, बैडमिंटन, कुश्ती, हॉकी, भारोत्तोलन और एथलेटिक्स के अतिरिक्त, वर्ष 2028 के ओलंपिक और उससे आगे के लिए नौकायन, टेबल टेनिस, तैराकी और रोइंग को आगे बढ़ाने के लिए प्रयास किए जा रहे हैं।
- **निगमित सामाजिक उत्तरदायित्व (CSR) सूची में समावेश:** कॉर्पोरेट कार्य मंत्रालय के डेटाबेस के अनुसार, खेलों के लिए CSR फंडिंग वित्त वर्ष 2015 के लगभग 58 करोड़ रुपये से बढ़कर वित्त वर्ष 2020 में 293 करोड़ रुपये हो गई थी। इसमें यंग चैंप्स और जूनियर NBA प्रोग्राम जैसी पहलें शामिल हैं।
- **एक उद्योग के रूप में खेलों को मान्यता:** हाल ही में, मिजोरम ने खेलों को प्रोत्साहन देने के लिए इसे उद्योग के रूप में मान्यता दी है। इसका तात्पर्य यह है कि राज्य की औद्योगिक नीति में अब खेलों को भी शामिल किया जाएगा। इससे यह क्षेत्र निजी और सरकारी स्रोतों से सब्सिडी, ऋण एवं अन्य सहायता प्राप्त करने के योग्य बन जाएगा।'

इनके अतिरिक्त, फिटनेस में सुधार के लिए कई पहलें आरंभ की गई हैं जैसे फिट इंडिया अभियान जो अप्रत्यक्ष रूप से खेलों को प्रोत्साहित करता है। इन प्रयासों का लाभ अब मिल रहा है जो टोक्यो ओलंपिक के परिणाम में और जिस तरह यह खेलों के प्रति धारणा बदल रही है उसमें देखा जा सकता है–

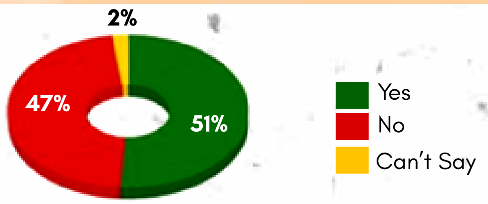
If a child/grandchild in your family was very interested in a sports outside of cricket, would you want them o take up as a career?



Responses - 8,348

71% Indian parents say if a child in the family was interested in a sport outside cricket, they would support them taking it as a career

Did you or someone in the family watch or closely track India's games in Tokyo Olympics?



Responses - 9,256

51% Indian families had 1 or more individuals watching or tracking Tokyo Olympics

केस स्टडी: हरियाणा – ग्रामीण भारत के उत्कृष्ट खिलाड़ियों का इन्क्यूबेटर

टोक्यो ओलंपिक और अन्य खेलों में भारत की सफलता का एक बड़ा श्रेय हरियाणा को जाता है। हरियाणा द्वारा भारतीय दल में सार्वधिक ओलंपियन (टोक्यो) भेजे गए थे– 31 एथलीट (लगभग 25%)। इनमें से तीन क्रमशः स्वर्ण, रजत और कांस्य पदक लाने में सफल रहे थे और कई विजयी भारतीय हॉकी टीम का हिस्सा थे।

हरियाणा की सफलता के कारण:

- **शीघ्र शुरुआत:** 1980 के दशक में हरियाणा द्वारा राज्य भर में अलग–अलग खेलों के लिए प्रशिक्षकों को नियुक्त किया गया था।
- **वर्ष 2006 में एक खेल नीति का निर्माण:** हरियाणा ने राष्ट्रीय और अंतर्राष्ट्रीय आयोजनों के लिए राज्य से प्रतिभाओं को तलाशने, पोषित करने और सर्वोत्तम बनाने पर ध्यान केंद्रित किया है।
- **प्रयासों का समेकन:** पहचान करने से लेकर प्रशिक्षण तक की पूरी प्रक्रिया में सहायता प्रदान करने के लिए राज्य ने निम्नलिखित परीक्षण तैयार किए हैं–
  - खेल और शारीरिक अभियोग्यता परीक्षण (Sports and Physical Aptitude Test: SPAT) तथा
  - खेल और शारीरिक व्यायाम मूल्यांकन एवं विकास (Sports and Physical Exercise Evaluation and Development: SPEED) परीक्षण।
    - इन्हें अब **'प्ले 4 इंडिया'** नामक औपचारिक संस्थागत तंत्र में समेकित कर दिया गया है।
  - इसके अंतर्गत स्कूल में प्रत्येक छात्र को खेल को अपनाने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है। इससे खेल उनकी संस्कृति का हिस्सा बन जाता है।

हरियाणा का मामला इस तथ्य पर प्रकाश डालता है कि पदक जीतना केवल माहौल निर्मित करने भर से संभव नहीं हो सकता। हमें खेल के माहौल से आगे जाना होगा और खेलों की एक संस्कृति का विकास करने पर ध्यान केंद्रित करना होगा।

भारतीय संस्कृति में खेलों को शामिल करने के लिए क्या किया जा सकता है?

खेलों को पदकों से परे और हमारी संस्कृति का हिस्सा बनाने के लिए हर स्तर पर प्रयास करने की आवश्यकता है। साथ ही, सभी संबंधित भागीदारों के योगदान की भी आवश्यकता होगी।

- **खेलों में भाग लेने को प्रोत्साहित करना:** खेल की संस्कृति तभी विकसित हो सकती है, जब आबादी का एक महत्वपूर्ण हिस्सा खेलों में भाग लेता हो। इस परिदृश्य के निर्माण के लिए निम्नलिखित प्रयास किए जा सकते हैं–
  - **स्कूली शिक्षा प्रणाली के एक अभिन्न अंग के रूप में खेलों को शामिल करना:** खेलों को स्कूली शिक्षा (जो 26 करोड़ से अधिक छात्रों को कवर करती है) प्रणाली का एक अभिन्न अंग बनाना चाहिए। इससे बच्चों को स्वतंत्रतापूर्वक अलग–अलग खेलों को चुनने का अवसर प्राप्त होगा।
    - अतः खेल और शारीरिक जागरूकता के तकनीकी ज्ञान को उतना ही महत्व दिया जाना चाहिए जितना कि स्कूल प्रणाली में भाषा या विज्ञान के ज्ञान को दिया जाता है। इससे मनोरंजन के रूप में भी खेलों का स्तर ऊंचा होगा।
  - भावी खिलाड़ियों की विशाल संख्या का निर्माण करने के लिए प्रधानमंत्री पोषण शक्ति निर्माण योजना, पोषण अभियान आदि जैसी योजनाओं के माध्यम से **खाद्य और पोषण संबंधी सुरक्षा** को सुनिश्चित करना चाहिए। उचित एवं पौष्टिक भोजन ग्रहण करने से प्रशिक्षण व प्रतिस्पर्धा दोनों स्तरों पर लाभ मिलेगा।
  - बच्चों या माता–पिता की किसी भी भ्रामक धारणा को दूर करने के लिए **खेल को करियर के रूप में अपनाने हेतु जागरूकता प्रदान करना।** साथ ही, इस धारणा को बदलना कि खेल केवल अवकाशकालीन गतिविधि है, जिसकी भविष्य में कोई उपयोगिता नहीं है।
  - **खेलों को बढ़ावा देने के लिए स्पर्द्धाओं का आयोजन करना:** अंतर्राष्ट्रीय, राष्ट्रीय और साथ ही स्थानीय स्तर पर नियमित खेल आयोजनों से खेलों की उपस्थिति तथा इनसे संबंधित रुचि में बढ़ोतरी होती है। उदाहरण के लिए, कॉमनवेल्थ गेम्स 2010 (दिल्ली में आयोजित) के कारण समुदाय का एक बड़ा वर्ग खेलों को अपनाने या उनका अनुसरण करने के लिए प्रोत्साहित हुआ था।

- **खेलों से संबंधित प्रतिष्ठित व्यक्तियों को चिन्हित करके उनका महिमा–मंडन करना तथा उन्हें खेलों का राजदूत बनाना:** 1970 और 1980 के दशक में ऐसा ही देखा गया था, जब सुनील गावस्कर और कपिल देव जैसे सुपरस्टारों के कारण क्रिकेट की लोकप्रियता बढ़ी थी।
- **पारंपरिक खेलों को ऋण सहायता:** मलखंब और **कलारियपट्टू** न केवल खेल संस्कृति को प्रोत्साहित कर सकते हैं, बल्कि अंतर्राष्ट्रीय भागीदारी को आकर्षित कर सकते हैं। साथ ही, वैश्विक पहचान प्राप्त कर सकते हैं।

जीत के लिए समर्थन: अंतर्राष्ट्रीय स्तर पर ख्याति प्राप्त चैंपियन बनाना। साथ ही, ऐसा परिवेश बनाना, जो एथलीट की पूरी खेल यात्रा में उसकी देखभाल करता हो–

- **युवावस्था में पहचान तथा सही चयन:** भारतीय संदर्भ में छोटे बच्चों के लिए शारीरिक मानकों के साथ एक व्यापक परीक्षण ढांचा स्कूल स्तर पर ही बनाया जाना चाहिए। इससे, उन्हें करियर बनाने के क्रम में सही खेल चुनने में मदद मिल सकेगी।
  - इससे उन खेल क्षेत्रों की पहचान करने में भी मदद मिलेगी, जहाँ आबादी के कुछ वर्गों को तुलनात्मक रूप से लाभ प्राप्त होता है। उदाहरण के लिए, तीरंदाजी पिछले 5,000 वर्षों से भारत की खेल परंपराओं का एक अभिन्न हिस्सा रहा है। इस प्रकार यह एक स्वाभाविक रूप से उन्नत स्तर प्रदान करती है। इस विचार को एक राज्य, एक खेल नीति जैसी पहलों के साथ आगे बढ़ाया जा सकता है।
- **खेल करियर के महत्वपूर्ण समय के दौरान सहायता प्रदान करना:** खेल करियर की यात्रा के उस हिस्से को आसान बनाने के लिए **इन्क्यूबेशन केंद्र या खेल छात्रवृत्ति** जैसे प्रयास किए जा सकते हैं, जिसमें खिलाड़ी के पास सीमित समर्थन और संसाधन होते हैं। उदाहरण के लिए जिले से राष्ट्रीय/अंतर्राष्ट्रीय स्तर तक पहुँचने की अवधि के दौरान सहायता प्रदान करना।
  - इसके अतिरिक्त, उन एथलीटों के लिए एक बैक–अप बनाने की भी आवश्यकता है, जो स्पर्द्धाओं में पदक नहीं जीत पाते हैं। यह उन्हें **वैकल्पिक करियर और अपने जीवन का पुनर्निर्माण करने का अवसर** प्रदान करता है।
- **बुनियादी ढांचे की कमियों को दूर करना:** अत्याधुनिक खेल परिसरों को विकसित करने के लिए सभी हितधारकों की पूंजी और रुचि को आकर्षित किया जा सकता है। प्रत्येक स्तर पर और प्रत्येक क्षेत्र में मौजूदा खेल बुनियादी ढांचे के बेहतर कार्यान्वयन एवं प्रबंधन के माध्यम से सर्वोत्तम उपयोग भी सुनिश्चित किया जा सकता है।
- **खेल संघों और अन्य सरकारी संस्थानों का पुनर्निर्माण व सुदृढ़ीकरण:** भ्रष्टाचार और भाई–भतीजावाद जैसे गंभीर मुद्दों के समाधान हेतु जवाबदेही तंत्र एवं प्रशासनिक संरचनाओं की स्थापना की जा सकती है। इसके अतिरिक्त, उन्हें अधिक स्वायत्तता व संसाधन प्रदान किए जा सकते हैं, जैसे– BCCI में किए गए सुधार।
  - चूंकि, **खेल राज्य सूची का विषय है,** इसलिए जमीनी स्तर पर खेलों के विकास के लिए राज्य सरकारों, स्थानीय और जिला निकायों को कार्य करना चाहिए। साथ ही स्थानीय व्यवसायियों और इन खेल संघों के साथ मीडिया की भागीदारी भी महत्वपूर्ण है।
- **प्रशिक्षकों और सहायक कर्मचारियों के माध्यम से पेशेवर प्रशिक्षण की गुणवत्ता में वृद्धि करना:** प्रशिक्षण के द्वारा निरंतर लोगों की क्षमता का निर्माण, प्रशिक्षकों और प्रशिक्षुओं दोनों के नियमित प्रदर्शन का ऑडिट और खिलाड़ियों के साथ–साथ सहायक कर्मचारियों को भी खेलों में नैतिकता के महत्व के बारे में संवेदनशील बनाया जा सकता है।
- **निजी क्षेत्र द्वारा स्पॉन्सरशिप प्रदान करने की संस्कृति का निर्माण:** यह एथलीटों को गुणवत्तापूर्ण उपकरण और बुनियादी सुविधाओं को प्राप्त करने में मदद कर सकता है। साथ ही, निजी क्षेत्र को मार्केटिंग गेटवे प्रदान कर सकता है, जिससे दोनों को लाभ होगा।
  - उदाहरण के लिए, कुश्ती चैंपियन नंदिनी सलोखे के कोचिंग सेंटर ने पिछले दो वर्षों में कम–से–कम आधा दर्जन राष्ट्रीय स्तर के पदक विजेता तैयार करने में मदद की है। यह कोचिंग सेंटर CSR के तहत वित्तपोषित है।

मनोरंजन के लिए भाग लेना: इससे खिलाड़ियों, समर्थकों, दर्शकों, निर्माताओं और सेवा प्रदाताओं सहित सभी हितधारकों की भागीदारी को सुनिश्चित किया जा सकता है–

- **सभी स्तरों** अर्थात् राष्ट्रीय, राज्य और जिला स्तर पर **सभी प्रमुख खेलों के लिए निर्धारित प्रतियोगिताओं एवं लीग का आयोजन** किया जा सकता है। यह कार्य स्थानीय लोगों को चिन्हित करने और उन्हें प्रशिक्षण देने, पर्याप्त विस्तार (कवरेज), स्थानीय प्रचार–प्रसार एवं आकर्षक पुरस्कारों के माध्यम से किया जा सकता है।
  - उदाहरण के लिए, संयुक्त राज्य अमेरिका में स्थानीय स्तर के फुटबॉल और बास्केटबॉल टूर्नामेंट बड़ी संख्या में दर्शकों एवं स्थानीय लोगों को आकर्षित करते हैं।

- **सामुदायिक मेल–मिलाप में खेल गतिविधियों को प्रोत्साहित करना:** उदाहरण के लिए, पंजाब में त्योहारों के हिस्से के रूप में गतका (मार्शल आर्ट का एक रूप) प्रतियोगिताओं, किला रायपुर खेल उत्सव (भारत के ग्रामीण ओलंपिक के उपनाम से विख्यात) आदि जैसे आयोजनों में लोगों की भागीदारी और निरंतरता को बढ़ाया जा सकता है।
- **खेलों में प्राप्त उत्कृष्टता पर गर्व करना:** खेलों के प्रति जुनून, भावना और उनकी समझ व उनके प्रति प्रेम, उत्कृष्टता की संस्कृति को प्रेरित कर सकते हैं, जैसे– हरियाणा में कबड्डी का खेल।
- **खेलों की लोकप्रियता को बढ़ाने के लिए मीडिया का उपयोग करना:** खेलों में भागीदारी बढ़ाने के लिए अधिक दूरदर्शी तथा नवीन दृष्टिकोण के साथ मीडिया की सहभागिता को और भी आगे ले जाया जा सकता है, जैसे– फ़ैंटेसी टीमों का निर्माण आदि।
  - मीडिया निजी भागीदारी और पेशेवर खेल लीग के निर्माण के माध्यम से समर्थित खेल के व्यवसायीकरण को प्रोत्साहित कर सकता है। उदाहरण के लिए, इंडियन प्रीमियर लीग (IPL) की सफलता ने प्रो–कबड्डी लीग, इंडियन बैडमिंटन लीग आदि के निर्माण को प्रेरित किया है।
- **सहायक उद्योगों के माध्यम से आर्थिक भागीदारी को प्रोत्साहित करना:** आधुनिक युग के खेल पारितंत्र में फिजियोथेरेपी, चोट उपचार, डेटा विश्लेषण, स्पोर्ट्स गियर और कपड़ों जैसी सेवाओं की आवश्यकता होती है। ये सभी उद्यमियों, स्टार्टअप्स, लघु उद्योगों, तथा विनिर्माण इकाइयों के लिए बड़े पैमाने पर अवसर प्रदान करते हैं।
  - साथ ही, खेल विज्ञान और खेल मनोविज्ञान ऐसे क्षेत्र हैं, जो स्वतंत्र रूप से विकसित हो रहे हैं। उदाहरण के लिए, बायोमैकेनिक्स उद्योग में वृद्धि अत्यधिक कुशल पेशेवरों के लिए रोजगार उत्पन्न कर सकती है।
- **ई–स्पोर्ट्स जैसे खेलों के लिए नए आयामों को अपनाना:** ई–स्पोर्ट्स 'ऑनलाइन गेम ऑफ़ स्किल' होते हैं, जिनके टूर्नामेंट्स खेले जाते हैं। ई–स्पोर्ट्स टूर्नामेंट की लोकप्रियता और आवृत्ति विशेषकर वर्ष 2020 के बाद तेजी से बढ़ रही है।

एक वार्ता आधारित दृष्टांत
ई–स्पोर्ट्स की शुरुआत

विनय: अरे विनी ! तुम्हारी गर्मी की छुट्टी कैसी चल रही है?

विनी: मेरा एज ऑफ एम्पायर (AOI) का एक टूर्नामेंट बहुत जल्द शुरू होने वाला है, इसलिए मेरा अधिकांश समय उसके अभ्यास में चला जाता है।

विनय: ओह ठीक है! लेकिन तुम इसे इतनी गंभीरता से क्यों ले रही हो, क्या ऑनलाइन गेमिंग केवल मनोरंजन के लिए नहीं है?

विनी: पहले यह मनोरंजन के लिए हुआ करता था, लेकिन अब यह उद्योग काफी विकसित हो गया है। उदाहरण के लिए, मैं एज ऑफ एम्पायर II इंटरनेशनल टूर्नामेंट की तैयारी कर रही हूँ। इसमें दुनिया भर के लाखों प्रतिभागी हैं और इसकी पुरस्कार राशि 95,000 डॉलर है। साथ ही, ऐसे टूर्नामेंटों के लिए ई–स्पोर्ट्स एक बेहतर शब्द होगा।

विनय: वाह, यह गंभीर प्रतिस्पर्धा है! लेकिन ऑनलाइन गेमिंग और ई–स्पोर्ट्स में क्या अंतर है?

विनी: ई–स्पोर्ट्स को हम डिजिटल गेम ऑफ़ स्किल कहते हैं जो टूर्नामेंट में खेले जाते हैं, अर्थात् अलग–अलग टीमें और व्यक्ति एक–दूसरे के खिलाफ चैंपियनशिप, लीग, फिजिकल स्पोर्ट्स आदि जैसे खिताब जीतने के लिए खेलते हैं।

विनय: लेकिन उन्हें ई–स्पोर्ट्स क्यों कहते हैं? क्या ये किसी भी तरह से पारंपरिक खेलों के समान हैं?

विनी: पारंपरिक खेलों की तरह, ई–स्पोर्ट्स में भी उत्कृष्ट प्रदर्शन के लिए हाथ–आँख समन्वय, ध्यान, विजुअल प्रोसेसिंग, एग्जीक्यूटिव फंक्शन और रणनीति विकास की आवश्यकता होती है। वास्तव में, ई–स्पोर्ट्स को भारतीय ओलंपिक संघ (IOA) द्वारा आधिकारिक तौर पर मान्यता दिए जाने की प्रक्रिया चल रही है।

विनय: बहुत अच्छा। ऐसा लगता है कि यह बहुत अधिक संभावनाओं वाला क्षेत्र है।

विनी: सही कहा विनय। अगले चार वर्षों में इस उद्योग के आकार में दोगुना वृद्धि होने की उम्मीद है। यह वृद्धि निवेशकों, प्रायोजकों, विज्ञापन एजेंसियों और डेवलपर्स को आकर्षित कर रही है। पिछले दो वर्षों में 4 गुना वृद्धि के साथ दर्शकों की संख्या बढ़ रही है।

विनय: अच्छा। साथ ही, ई–स्पोर्ट्स को पारंपरिक खेलों के समान कई चुनौतियों का सामना नहीं करना पड़ता है, जैसे– बुनियादी ढांचे की कमी, कोचिंग स्टाफ की कमी आदि।

विनी: सही कहा। लेकिन, ई–स्पोर्ट्स की अपनी चुनौतियां हैं, जैसे कि यह गलत धारणा है कि ई–स्पोर्ट्स जुआ है या भाग्य का खेल है। इसके परिणामस्वरूप कुछ राज्यों द्वारा इस पर प्रतिबंध भी लगाया गया है। इसके अतिरिक्त, एक उद्योग नोडल निकाय की कमी, विनियामक स्पष्टता का अभाव तथा इसमें एक से अधिक मंत्रालयों की उपस्थिति ने इससे संबद्ध चुनौतियों को और बढ़ा दिया है।

विनय: मुझे लगता है कि जैसे–जैसे यह उद्योग बढ़ेगा ये समस्याएं भी अपने आप हल हो जाएंगी।

विनी: हाँ, उम्मीद तो है।

विनय: वैसे, तुम्हें टूर्नामेंट के लिए शुभकामनाएं।

विनी: धन्यवाद विनय!

निष्कर्ष

टोक्यो में भारत के खिलाड़ियों का शानदार प्रदर्शन (जिनमें से कई खिलाड़ियों ने महत्वपूर्ण प्रतिस्पर्धाओं में अच्छा प्रदर्शन किया) यह दर्शाता है कि भारत में प्रतिभाओं की कोई कमी नहीं है। हालांकि, विश्व–विजयी एथलीटों के लिए आशाजनक संभावनाओं की पहचान करने, उन्हें तैयार करने और उन्हें बेहतर बनाने हेतु भारत में खेल उद्योग के सभी प्रमुख हितधारकों द्वारा ठोस प्रयास, निवेश एवं सहयोग करने की आवश्यकता होगी।

एक खिलाड़ी को आगे बढ़ने के लिए एक बेहतर परिवेश चाहिए। साथ ही एक बहुमुखी टीम भी चाहिए, जो तालमेल तथा जवाबदेही के साथ कार्य करती हो। हमें पदक विजेताओं के गौरव से परे सोचना चाहिए और यदि हम ओलंपिक के आदर्श वाक्य **"तीव्रतर, उच्चतर, अधिक मजबूत–एकजुट (फास्टर, हायर, स्ट्रॉंगर – टुगेदर)"** की आकांक्षा रखते हैं, तो खेल को अपनी संस्कृति के एक हिस्से के रूप में देखना चाहिए।

टॉपिक – एक नज़र में

भारत में खेलः ओलंपिक और अन्य

व्यक्ति के जीवन और समाज में खेलों का महत्व

- ये टीम भावना, निष्पक्ष खेल की भावना, धैर्य, लचीलापन और कड़ी मेहनत, जैसे– **चरित्र एवं सत्यनिष्ठा संबंधी मूल्यों को विकसित** करते हैं।
- कार्यक्रमों, भागीदारी और प्रतियोगिताओं के रूप में लोगों को एक साथ लाकर एक **सक्रिय समाज का निर्माण करते हैं।**
- अलग–अलग वर्गों और जातियों के बीच समानता को बढ़ावा देते हैं। महिला सशक्तीकरण के **एक एजेंट के रूप में कार्य करते हैं। इसके अतिरिक्त, समानता एवं समावेशन हेतु एक मंच** भी प्रदान करते हैं।
- ये **संस्कृति और विरासत का निर्माण करते हैं।** खेल आयोजन, प्रतीक और महान खिलाड़ी हमारी स्मृति का हिस्सा बन जाते हैं।
- ये युवाओं को सशक्त बनाते हैं और नेतृत्व की भावना का विकास करते हैं।

भारत की खेल यात्रा का विकास

- वर्ष 1900 के पेरिस ओलंपिक खेलों में भारत ने **ब्रिटिश उपनिवेश के रूप में ओलंपिक में** भाग लिया था।
- वर्ष 1980 के मास्को **ओलंपिक खेलों तक हॉकी का दबदबा** रहा था।
- वर्ष 1956 के मेलबर्न ओलंपिक से वर्ष 2004 के एथेंस ओलंपिक तक, भारत कभी भी किसी स्पर्धा में एक भी पदक नहीं जीत पाया था।
- **बीजिंग ओलंपिक के साथ पदक तालिका में एक समग्र सुधार** देखने को मिला।

ओलंपिक के इतर भारत क्रिकेट और कबड्डी के खेलों में एक बड़े नाम के तौर पर उभरा है। साथ ही, विगत वर्षों में भारत शतरंज और बैडमिंटन में भी एक ख्याति प्राप्त देश बनता जा रहा है।

भारत के गैर सराहनीय प्रदर्शन हेतु उत्तरदायी कारण

- **खेलों में रुचि उत्पन्न करने की दिशा में मौजूद बाधाएं**
  - खेलों को मुख्यधारा की शिक्षा के दायरे से बाहर रखना।
  - भेदभाव, कुपोषण और गरीबी।
  - बढ़ते शहरीकरण और डिजिटलीकरण के साथ समाज एवं सामाजिक गतिविधियों की बदलती प्रकृति।
  - खेलों में निजी क्षेत्र की सीमित रुचि।
- **खेलों को पेशे के रूप में चुनने में बाधाएं**
  - 'हीरो या जीरो' सिंड्रोम की धारणा के साथ भविष्य की संभावनाओं के बारे में अनिश्चितता।
  - खेलों के महत्व और अवसरों के बारे में जागरूकता की कमी।
  - अवसंरचना की कमी, उपकरणों की कमी और अपर्याप्त स्टाफ भी स्कूल के स्तर पर खेलों को नकारात्मक रूप से प्रभावित करते हैं।
- **खिलाड़ियों के सामने आने वाली बाधाएं**
  - खेल के बुनियादी ढांचे का खराब उपयोग।
  - गुणवत्तापूर्ण कोचिंग स्टाफ की कमी।
  - वास्तविक व्यय के प्रतिशत का कम होना और फंडिंग की सीमित प्रकृति।
  - खेल संघों का राजनीतिकरण।
  - खेल संघों और आयोजनों की स्पष्ट और कार्यात्मक संरचना का अभाव।

ये मुद्दे सामूहिक रूप से बच्चों, समाज और समुदायों को खेलों से दूर करते हैं।

भारत द्वारा उठाए गए कदम

- समग्र शिक्षा अभियान के हिस्से के रूप में **स्कूलों में खेलों को मजबूती प्रदान करना।**
- राष्ट्रीय खेल विकास कोष और राष्ट्रीय खेल प्रतिभा खोज योजना (National Sports Talent Search Scheme: NSTSS) जैसी **प्रमुख खेल विकास योजनाएं आरंभ की गई हैं।**
- भारतीय खेल प्राधिकरण के माध्यम से विशेष क्षेत्र खेल योजना शुरू की गई है।
- **एकलव्य आदर्श आवासीय विद्यालयों में खेलों के लिए उत्कृष्टता केंद्र (COE) स्थापित किए जा रहे हैं।**
- 12 क्षेत्रों के साथ **खेलो इंडिया योजना** का क्रियान्वयन किया जा रहा है।
- **मिशन ओलंपिक सेल** (MOC) और **टारगेट ओलंपिक पोडियम स्कीम** (TOPS) लॉन्च की गई है।
- पारंपरिक खेल क्षेत्रों से परे देखना शुरू किया है।
- **निगमित सामाजिक उत्तरदायित्व** (CSR) सूची में खेलों को शामिल किया है।
- कुछ राज्यों द्वारा खेलों को एक उद्योग के रूप में घोषित किया गया है।

भारतीय संस्कृति में खेलों को शामिल करने का मार्ग

खेलने के लिए प्रोत्साहित करना

- **स्कूली शिक्षा के अभिन्न अंग** के रूप में खेलों को शामिल करना।
- **खाद्य और पोषण सुरक्षा को मजबूत** करना।
- **खेलों को करियर के रूप में चयन के लिए जागरूकता** उत्पन्न करना।
- पारंपरिक खेलों को समर्थन प्रदान करना।
- **खिलाड़ियों को आदर्श के रूप में स्थापित** करना तथा उन्हें अत्यधिक सम्मान देना।

जीतने के लिए समर्थन करना

- युवावस्था से प्रतिभाओं की सही पहचान तथा सही चयन करना।
- कठिन समय में खिलाड़ियों को सहायता प्रदान करना।
- ढांचागत कमियों को दूर करना।
- खेल संघों को मज़बूत करना।
- निजी क्षेत्रों द्वारा स्पांसरशिप की संस्कृति का निर्माण करना।

आनंद प्राप्ति के लिए खेलों में भाग लेना

- **सभी स्तरों पर सभी प्रमुख खेलों के लिए व्यवस्थित प्रतियोगिताओं और लीगों का आयोजन** करना।
- **सामुदायिक अन्तःक्रियाओं में खेल गतिविधियों को प्रोत्साहित करना और खेल उत्कृष्टता पर गर्व** करना।
- खेलों की **लोकप्रियता को बढ़ाने के लिए मीडिया का उपयोग करना** और इसके समर्थक उद्योगों के माध्यम से आर्थिक भागीदारी को प्रोत्साहित करना।
- **ई–स्पोर्ट्स जैसे नए आयामों को अपनाना।**