भारत सरकार

सूचना और प्रसारण मंत्रालय

लोक सभा

अतारांकित प्रश्न संख्या 3018

(दिनांक 11.03.2026 को उत्तर देने के लिए)

वेव्स 2025 के अंतर्गत प्रगति

3018. सुश्री कंगना रनौत:
श्री शंकर लालवानी:
श्री बंटी विवेक साहू:
श्री तेजस्वी सूर्या:
श्री योगेन्द्र चांदोलिया:
श्री प्रवीण पटेल:
डॉ. संजय जायसवाल:
श्रीमती संजना जाटव:
श्री भर्तृहरि महताब:

क्या सूचना और प्रसारण मंत्री यह बताने की कृपा करेंगे कि:

(क) विश्व दृश्य श्रव्य एवं मनोरंजन शिखर सम्मेलन (वेव्स) 2025 के अंतर्गत युवाओं, स्टार्टअप्स और रचनात्मक उद्यमों की भागीदारी की सीमा और 'क्रिएटोस्फीयर', 'वेव-एक्स' और 'वेव्स बाज़ार' घटकों के अंतर्गत हुई प्रगति का, विशेषकर मध्य प्रदेश के छिंदवाड़ा जिले सहित ब्यौरा क्या है;

(ख) प्रतिनिधियों की संख्या, प्रस्तुत किए गए स्टार्टअप्स, बनाए गए व्यावसायिक संपर्क और आयोजित अंतर्राष्ट्रीय आउटरीच कार्यक्रमों का विशेषरूप से भरतपुर लोक सभा निर्वाचन क्षेत्र सहित राज्य-वार और जिला-वार, ब्यौरा क्या है; और

(ग) क्या सरकार ने रचनात्मक अर्थव्यवस्था और रोजगार सृजन पर 'वेव्स' के प्रभाव का आकलन किया है और यदि हां, तो तत्संबंधी ब्यौरा क्या है?

उत्तर

सूचना और प्रसारण एवं संसदीय कार्य राज्य मंत्री

(डॉ. एल. मुरूगन)

(क) से (ग): वर्ल्ड ऑडियो विजुअल एंड एंटरटेनमेंट समिट (वेव्स) 2025 का आयोजन "क्रिएट इन इंडिया, क्रिएट फॉर द वर्ल्ड" पहल के तहत भारत को कंटेंट निर्माण के लिए एक वैश्विक केंद्र बनाने के सरकार के दृष्टिकोण के अनुरूप किया गया था। इस शिखर सम्मेलन ने भारतीय

क्रिएटर्स, निर्माताओं और स्टार्टअप्स (जिसमें छिंदवाड़ा, मध्य प्रदेश और भरतपुर से शामिल थे) को 100 से अधिक देशों के वैश्विक खरीदारों, निवेशकों, ओटीटी प्लेटफार्मों और प्रौद्योगिकी नेताओं के साथ जुड़ने के लिए एक एकीकृत मंच प्रदान किया। इसमें 1 लाख से अधिक लोगों ने भाग लिया और इसमें वैश्विक उद्योग जगत के अग्रणी नेताओं के साथ प्लेनरी सत्र, मास्टरक्लास और ब्रेकआउट सत्रों सहित 140 से अधिक सत्र शामिल थे।

क्रिएटोस्फीयर में एनीमेशन, गेमिंग, वीएफएक्स, एक्सआर, म्यूजिक और डिजिटल मीडिया सहित कई रचनात्मक क्षेत्रों में भारत और 60 से अधिक देशों में क्रिएटर्स से 1 लाख से अधिक पंजीकरण प्राप्त हुए। इस शिखर सम्मेलन में लगभग 750 फाइनलिस्टों को प्रदर्शित किया गया। वेवएक्स स्टार्टअप्स पहल ने पिचिंग सत्रों के लिए 30 स्टार्टअप्स का चयन किया, जहां लगभग 100 स्टार्टअप्स ने शिखर सम्मेलन के दौरान अपने उत्पादों और समाधानों का प्रदर्शन किया। वेव्स बाजार फिल्म, टेलीविजन, एनीमेशन, गेमिंग, एक्सआर और डिजिटल कंटेंट क्षेत्रों के लिए एक वर्ष-भर संचालित होने वाला वैश्विक बाज़ार मंच है। प्लेटफ़ॉर्म में 4000 से अधिक पंजीकृत खरीदार और 6000 से अधिक विक्रेता हैं जो बिजनेस-टू-बिजनेस बैठकों को सुगम बनाते हुए संभावित व्यावसायिक अवसरों और निवेश संबंधी चर्चाओं को बढ़ावा देते हैं।

कई अंतरराष्ट्रीय प्लेटफार्मों पर वेव्स बाजार के माध्यम से आउटरीच कार्यकलाप आयोजित किए गए जिसमें इंडिया जॉय, इंडिया गेम डेवलपर्स कॉन्फ्रेंस और आईएफएफआई जैसे घरेलू कार्यक्रमों के अलावा मेलबर्न, टोरंटो इंटरनेशनल फिल्म फेस्टिवल, वेनिस इंटरनेशनल फिल्म फेस्टिवल, टोक्यो गेम शो, बुसान इंटरनेशनल फिल्म फेस्टिवल और एक्सपो 2025 ओसाका शामिल हैं। सरकार वेव्स 2025 सहित अपनी विभिन्न पहलों के प्रभाव का निरंतर आकलन करती रहती है।

*****