भारत सरकार

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय

लोक सभा

तारांकित प्रश्न संख्या *36

जिसका उत्तर 3 फरवरी, 2021 को दिया जाना है।

14 माघ, 1942 (शक)

ऑनलाइन खेलों को सहायता

***36. डॉ. एम.के. विष्णु प्रसाद** :

क्या इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्री यह बताने की कृपा करेंगे कि:

(क) क्या सरकार देश में विकसित ऑनलाइन खेलों को कोई सहायता प्रदान कर रही है और यदि हां, तो तत्संबंधी ब्यौरा क्या है; और

(ख) क्या ऑनलाइन खेलों के देश में विकसित होने से रोजगार सृजित होंगे और यदि हां, तो तत्संबंधी ब्यौरा क्या है ?

उत्तर

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्री (श्री रवि शंकर प्रसाद)

(क) से **(ख)** : एक विवरण-पत्र सभा पटल पर रख दिया गया है।

*****

ऑनलाइन खेलों को सहायता के संबंध में दिनांक 03.02.2021 को लोक सभा में पूछे गए तारांकित प्रश्न सं. *36 के उत्तर में उल्लिखित विवरण-पत्र

(क): एमईआईटीवाई अटल नवाचार मिशन नीति आयोग के साथ साझेदारी में डिजिटल इंडिया आत्मनिर्भर भारत इनोवेट चैलेंज की शुरूआत की है ताकि सर्वोत्तम भारतीय ऐप की पहचान की जा सकें जो पहले से ही नागरिको द्वारा प्रयोग किया जा रहा है और अपनी संबंधित श्रेणियों में विश्व स्तर का ऐप बनने की क्षमता रखता है। इस इनोवेशन चैलेंज का उद्देश्य एक पारिस्थितिकी तंत्र को सृजित करना था जहां भारतीय उद्यमियों और स्टार्टएप को संकल्प, इनक्यूबेट, निर्माण, और प्रौद्योगिकी समाधानों का विकास बनाएं रखना है जो न केवल भारतीय नागरिको को ही नहीं बल्कि विश्व को भी सेवा दे सकती है। प्रतियोगिता को 9 श्रेणियों के तहत आयोजित किया गया था और गेम्स ऐसी श्रेणी में से एक है ! गेम्स श्रेणियों के तहत चुने गए शीर्ष 3 विजेता इस प्रकार है:

क. हिटविकेट सुपरस्टार ; क्रिकेट स्ट्रेट्जी गेम 2020;

ख. स्कारफॉल: रॉयल कॉमबैट;

ग. विश्व क्रिकेट चेंपियनशिप 2 (डब्लयूसीसीसी2)

विजेताओ को क्रमश: 20 लाख रू., 15 लाख रू. और 10 लाख रू. की पुरस्कार राशि दी गई है।

(ख): जी, हां। ऑनलाइन गेम के स्वदेशी विकास से रोजगार के अवसर सृजित होने की उम्मीद है।

****