



BACKGROUNDEERS
Press Information Bureau
Government of India

ऑनलाइन गेमिंग के प्रशासन का एक नया युग

ऑनलाइन गेमिंग नियम, 2026 के तहत सुरक्षित और जिम्मेदार गेमिंग को सक्षम बनाना

30 अप्रैल, 2026

ऑनलाइन गेमिंग नियमों का संवर्धन एवं विनियमन, 2026 से लागू हो रहा है। ये नियम भारत में ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र को विनियमित करने के लिए एक स्पष्ट और व्यापक ढांचे की नींव रखेंगे। नियमों में खेलों के वर्गीकरण के लिए एक पारदर्शी प्रणाली शुरू की गई है, जिसमें प्रतिबंधित ऑनलाइन मनी गेम्स को ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स जैसी अनुमत गतिविधियों से अलग किया गया है। ये नियम ऑनलाइन गेमिंग अथॉरिटी ऑफ इंडिया को एक एकीकृत और डिजिटल-प्रथम नियामक के रूप में स्थापित करते हैं। साथ ही, अधिसूचित खेलों के लिए एक संरचित पंजीकरण प्रणाली भी बनाते हैं। इसमें उपयोगकर्ता की सुरक्षा पर विशेष जोर दिया गया है। यह ढांचा समयबद्ध प्रवर्तन, उचित दंड और शिकायतों के मामले में दो-स्तरीय अपीलीय तंत्र को भी सक्षम बनाता है, जिससे जवाबदेही सुनिश्चित होती है और इस उद्योग के जिम्मेदार विकास को समर्थन मिलता है।

ऑनलाइन गेमिंग के संवर्धन एवं विनियमन अधिनियम, 2025 का क्रियान्वयन

ऑनलाइन गेमिंग के प्रचार एवं विनियमन नियम, 2026 1 मई 2026 से लागू होंगे। यह भारत के डिजिटल गेमिंग परिदृश्य को आकार देने में एक निर्णायक कदम है। ये नियम ऑनलाइन गेमों के संचालन के लिए एक संरचित प्रणाली स्थापित करते हैं। इनका मुख्य मकसद उपयोगकर्ताओं की सुरक्षा और इस उद्योग का विकास करना है। इनके लागू होने से व्यापक नीतियों में लागू करने योग्य विनियमन की ओर बदलाव का संकेत मिलता है।

ये नियम अगस्त 2025 में संसद द्वारा पारित ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन एवं विनियमन (पीआरओजी) अधिनियम, 2025 से प्रेरित हैं। यह अधिनियम ऑनलाइन मनी गेमिंग से बढ़ते

खतरे को संबोधित करता है। यह ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स के विकास को भी सक्षम बनाता है। यह भारत को वैश्विक गेमिंग हब बनाने के सरकार के दृष्टिकोण को दर्शाता है। इसका मकसद उपयोगकर्ताओं को वित्तीय और सामाजिक जोखिमों से बचाते हुए नवाचार और रचनात्मकता को बढ़ावा देना है।

ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र को समझना

ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र का तेजी से विस्तार हुआ है और अब यह भारत की डिजिटल अर्थव्यवस्था का एक महत्वपूर्ण हिस्सा है। भारतीय बाजार ने 2024 में 232 अरब रुपये का राजस्व अर्जित किया। इस राजस्व का 77 प्रतिशत लेनदेन-आधारित खेलों से प्राप्त हुआ। इस क्षेत्र के 11 प्रतिशत की सीएजीआर से बढ़ने और 2027 तक 316 अरब रुपये तक पहुंचने का अनुमान है। इस व्यापकता को देखते हुए, ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन एवं विनियमन नियम, 2026 एक स्पष्ट ढांचा पेश करते हैं। यह ऑनलाइन गेमिंग के सुरक्षित और हानिकारक रूपों के बीच अंतर करता है। इस संदर्भ में, प्रभावी विनियमन और प्रवर्तन के लिए निर्धारण और वर्गीकरण अत्यंत ज़रूरी है। इस क्षेत्र को मोटे तौर पर तीन अलग-अलग खंडों में विभाजित किया जा सकता है, जिनका उपयोगकर्ताओं और समाज पर अलग-अलग प्रभाव पड़ता है।

- **ई-स्पोर्ट्स:** यह प्रतिस्पर्धी डिजिटल खेलों को संदर्भित करता है, जो बहु-खेल आयोजनों का हिस्सा होते हैं और जहां टीमों या व्यक्ति संगठित टूर्नामेंटों में भाग लेते हैं। ई-स्पोर्ट्स में सफलता के लिए रणनीति, समन्वय और बेहतर निर्णय लेने के कौशल की ज़रूरत होती है।
- **ऑनलाइन सोशल गेम्स:** ये अनौपचारिक खेल हैं, जो रोजमर्रा के मनोरंजन का हिस्सा हैं। ये मुख्य रूप से कौशल-आधारित होते हैं और मनोरंजन, सीखने या सामाजिक संपर्क के लिए डिज़ाइन किए गए हैं। ऐसे खेलों को आम तौर पर सुरक्षित माना जाता है।
- **ऑनलाइन मनी गेम्स:** इस श्रेणी में वित्तीय दांव वाले खेल शामिल हैं। ये संयोग, कौशल या दोनों पर आधारित हो सकते हैं। लत, वित्तीय नुकसान, मनी लॉन्ड्रिंग और यहां तक कि आत्महत्याओं की रिपोर्टों के कारण इन मंचों ने गंभीर चिंताएं पैदा की हैं।

ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र की तेज़ी से होती वृद्धि इसकी आर्थिक क्षमता और सुरक्षा उपायों की ज़रूरत दोनों पर ज़ोर देती है। ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स नवाचार और मनोरंजन को बढ़ावा देते हैं। हालांकि, ऑनलाइन मनी गेम्स गंभीर वित्तीय और सामाजिक चिंताएं पैदा करते हैं। अनुमान है कि ऐसे प्लेटफार्मों से लगभग 45 करोड़ लोग प्रभावित हुए हैं और 20,000 करोड़ रुपये से अधिक का नुकसान हुआ है। इस व्यापक प्रभाव से स्पष्ट वर्गीकरण और प्रभावी विनियमन की तत्काल आवश्यकता उजागर होती है। इसके जवाब में, सरकार ने सुरक्षित और जिम्मेदार गेमिंग को बढ़ावा देते हुए नागरिकों की सुरक्षा के लिए कदम उठाए हैं।

पीआरओजी अधिनियम, 2025 का अवलोकन

भारत के ऑनलाइन गेमिंग तंत्र में स्पष्टता और संतुलन लाने के लिए ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन एवं विनियमन अधिनियम, 2025 लागू किया गया था। इसका उद्देश्य ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स में नवाचार को बढ़ावा देना है, साथ ही ऑनलाइन



धन-आधारित खेलों पर सख्ती से प्रतिबंध लगाना है। यह कानून इस क्षेत्र में अनुमत और निषिद्ध गतिविधियों के बीच स्पष्ट अंतर निर्धारित करता है।

यह अधिनियम ऑनलाइन धन-आधारित खेलों के सभी रूपों पर पूर्ण प्रतिबंध लगाता है। यह प्रतिबंध संयोग, कौशल और इन दोनों के मिश्रण पर लागू होता है। यह इनके विज्ञापन, प्रचार और सुविधा प्रदान करने पर भी रोक लगाता है। बैंकों और भुगतान प्रणालियों को ऐसे खेलों से जुड़े लेनदेन को संसाधित करने से प्रतिबंधित किया गया है। सूचना प्रौद्योगिकी अधिनियम, 2000 के अनुसार अवैध प्लेटफार्मों को अवरुद्ध किया जा सकता है।

नियमों का अनुपालन सुनिश्चित करने के लिए कठोर दंड निर्धारित किए गए हैं। ऑनलाइन धन-खेलों की पेशकश या सुविधा प्रदान करने पर तीन वर्ष तक का कारावास या एक करोड़

रुपये तक का जुर्माना या दोनों हो सकते हैं। बार-बार ऐसा अपराध करने पर न्यूनतम तीन वर्ष का कारावास होगा, जिसे पाँच वर्ष तक बढ़ाया जा सकता है। जुर्माना एक करोड़ से दो करोड़ रुपये तक हो सकता है। ऐसे खेलों का विज्ञापन करने पर दो वर्ष तक का कारावास हो सकता है। इसके अलावा, पचास लाख रुपये तक का जुर्माना या दोनों हो सकते हैं। बार-बार उल्लंघन करने पर अधिक दंड का प्रावधान है। राज्य और केंद्र शासित प्रदेश स्तर पर साइबर सेल के अधिकारियों को अपराधों की जांच करने का अधिकार है। इसमें पुलिस स्टेशन, जिला और आयुक्त कार्यालय स्तर के अधिकारी शामिल हैं।

प्रतिबंध के साथ-साथ, यह अधिनियम एक सुरक्षित और सुव्यवस्थित गेमिंग वातावरण को बढ़ावा देता है। यह ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स को मान्यता प्रदान करता है। यह भारतीय ऑनलाइन गेमिंग प्राधिकरण की स्थापना करता है। यह एक पारदर्शी निर्धारण और पंजीकरण प्रणाली भी शुरू करता है। इसके अलावा, यह शिकायत निवारण तंत्र और उपयोगकर्ताओं को नुकसान से बचाने के लिए सुरक्षा उपाय प्रदान करता है।

अधिनियम के बारे में अधिक जानने के लिए कृपया यहां [क्लिक](#) करें।

नियमों का उद्देश्य

नियम पीआरओजी अधिनियम, 2025 के प्रावधानों को व्यावहारिक रूप देते हैं। वे कानून के आशय को स्पष्ट प्रक्रियाओं और दायित्वों में बदलते हैं।

इनका उद्देश्य है:

- एक स्पष्ट, पारदर्शी और समयबद्ध तंत्र प्रदान करना। यह निर्धारित करता है कि कोई गेम ऑनलाइन मनी गेम है और अगर है तो वह प्रतिबंधित है। या यह एक अनुमत ऑनलाइन सोशल गेम या ई-स्पोर्ट्स की श्रेणी में आता है या नहीं।
- इस क्षेत्र के लिए एक एकीकृत, डिजिटल-प्रथम नियामक के रूप में भारतीय ऑनलाइन गेमिंग प्राधिकरण की स्थापना करना।
- ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स की ऐसी श्रेणियों के लिए एक वैधानिक पंजीकरण व्यवस्था बनाना, जिन्हें अधिसूचित किया जा सकता है।
- ऑनलाइन गेम सेवा प्रदाताओं के लिए अनिवार्य उपयोगकर्ता सुरक्षा सुविधाएँ, शिकायत निवारण और पारदर्शिता संबंधी दायित्व निर्धारित करना।

- अधिनियम की धारा 12 के तहत जांच और नागरिक दंड लगाने की प्रक्रिया निर्धारित करना।
- जवाबदेही, निष्पक्षता और प्राकृतिक न्याय के सिद्धांतों के पालन को सुनिश्चित करने के लिए एक अपीलीय तंत्र प्रदान करना।

ये सभी उपाय मिलकर ऑनलाइन गेमिंग क्षेत्र को विनियमित करने के लिए एक स्पष्ट, निष्पक्ष और प्रभावी ढांचा स्थापित करते हैं।

नियामक ढांचे के प्रमुख स्तंभ

नियम छह प्रमुख स्तंभों पर आधारित हैं। ये सभी मिलकर भारत में ऑनलाइन गेमिंग विनियमन के लिए एक संरचित प्रणाली बनाते हैं। यह ढांचा स्पष्ट और व्यापक है। यह मुख्य शासन सिद्धांतों पर टिका है। इनमें निगरानी, वर्गीकरण, उपयोगकर्ता संरक्षण और प्रवर्तन शामिल हैं।



इन स्तंभों का विवरण नीचे दिया गया है।

भारतीय ऑनलाइन गेमिंग प्राधिकरण

- इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय के एक संबद्ध कार्यालय के रूप में गठित, जिसका मुख्यालय दिल्ली राष्ट्रीय राजधानी क्षेत्र में है। इसे एक डिजिटल कार्यालय के रूप में कार्य करने के लिए डिज़ाइन किया गया है।
- एक सुव्यवस्थित और बहु-क्षेत्रीय निकाय के रूप में संरचित है। इसकी अध्यक्षता एमईआईटीवाई के अतिरिक्त सचिव करते हैं। इसमें गृह मंत्रालय, वित्त मंत्रालय, सूचना

एवं प्रसारण मंत्रालय, युवा मामले एवं खेल मंत्रालय और विधि एवं न्याय मंत्रालय से संयुक्त सचिव स्तर के प्रतिनिधि शामिल हैं।

- ऑनलाइन मनी गेम्स की सूची और शिकायतों की जांच का रखरखाव और प्रकाशन करता है।
- यह दिशा-निर्देश, आदेश और आचार संहिता जारी करता है, उपयोगकर्ताओं की शिकायतों पर अपील सुनता है और वित्तीय संस्थानों के साथ समन्वय करता है। यह कानून प्रवर्तन एजेंसियों के साथ भी काम करता है। इससे प्रभावी और समय पर कार्रवाई सुनिश्चित होती है।

ऑनलाइन गेम का निर्धारण

- नियम यह निर्धारित करने के लिए स्पष्ट मानदंड प्रदान करते हैं कि कोई गेम ऑनलाइन मनी गेम है या अनुमत श्रेणी में आता है।
- यह प्राधिकरण द्वारा स्वतः संज्ञान, सेवा प्रदाता के आवेदन या केंद्र सरकार की अधिसूचना के माध्यम से किया जाता है।
- यह दांव के भुगतान, मौद्रिक जीत की अपेक्षा, राजस्व मॉडल और गेम के बाहर गेम संपत्तियों के मुद्रीकरण जैसे वस्तुनिष्ठ कारकों पर आधारित है।
- इसे यथासंभव **90 दिनों के भीतर** पूरा किया जाना चाहिए और परिणाम गेम और प्रदाता के लिए विशिष्ट निर्धारण आदेश में दर्ज किया जाता है।

ऑनलाइन गेम का पंजीकरण

- यह केवल केंद्र सरकार द्वारा अधिसूचित किए जाने पर ही आवश्यक है। यह ई-स्पोर्ट्स के रूप में पेश किए जाने वाले सभी गेमों पर लागू होता है। निर्णय उपयोगकर्ताओं के लिए जोखिम, पैमाने, वित्तीय लेनदेन और मूल देश के आधार पर लिया जाता है।
- सफल पंजीकरण से एक अद्वितीय संख्या वाला डिजिटल पंजीकरण प्रमाणपत्र प्राप्त होता है, जो 10 वर्षों तक वैध रहता है।
- राष्ट्रीय खेल प्रशासन अधिनियम, 2025 के अंतर्गत ऑनलाइन धन-आधारित खेलों को ई-खेल के रूप में मान्यता या पंजीकरण के लिए पात्र नहीं माना जाएगा।
- सेवा प्रदाताओं को पंजीकरण से जुड़ी जानकारी प्रदर्शित करनी होगी। उन्हें एक संपर्क सूत्र नियुक्त करना होगा। उन्हें डेटा संरक्षण संबंधी आवश्यकताओं का अनुपालन

करना होगा और भुगतान की सुविधा प्रदान करने संबंधी निर्देशों का पालन करना होगा।

उपयोगकर्ता सुरक्षा सुविधाएँ

- प्रत्येक गेम के जोखिम स्तर के अनुरूप तकनीकी, प्रक्रियात्मक और व्यवहार संबंधी सुरक्षा उपायों के रूप में उपयोगकर्ता की सुरक्षा सुविधाओं का परिचय देता है।
- इसमें आयु सत्यापन, आयु सीमा, समय प्रतिबंध और अभिभावकीय नियंत्रण शामिल हैं।
- उपयोगकर्ता रिपोर्टिंग उपकरण, परामर्श सहायता और निष्पक्ष खेल एवं सत्यनिष्ठा निगरानी को शामिल करता है।
- निर्धारण या पंजीकरण के लिए आवेदन करते समय सुरक्षा सुविधाओं और आंतरिक शिकायत निवारण तंत्रों का खुलासा करना अनिवार्य है।

दो स्तरीय शिकायत निवारण और अपीलीय तंत्र

- प्रत्येक ऑनलाइन गेम सेवा प्रदाता को एक कार्यात्मक शिकायत निवारण प्रणाली स्थापित और बनाए रखनी होगी।
- प्रदाता के समाधान से असंतुष्ट होने या शिकायत का समाधान न होने पर उपयोगकर्ता **30 दिनों के भीतर** प्राधिकरण से संपर्क कर सकते हैं।
- प्राधिकरण अपीलों का निपटारा अगले 30 दिनों के भीतर करने का प्रयास करता है।
- दूसरी अपील अपीलीय प्राधिकरण, अर्थात् एमईआईटीवाई के सचिव के समक्ष की जा सकती है। प्राधिकरण को यथासंभव 30 दिनों के भीतर अपीलों का निपटारा करना चाहिए।

दंड एवं प्रवर्तन

- कार्यवाही **डिजिटल माध्यम** से की जाएगी, जब तक कि भौतिक उपस्थिति आवश्यक न समझी जाए।
- शिकायत प्राप्त होने के **90 दिनों** के भीतर मामलों का निपटारा किया जाएगा।
- दंड आनुपातिक होंगे और उनमें गैर-अनुपालन से होने वाला लाभ, उपयोगकर्ताओं को होने वाली हानि, पुनरावृत्ति और गंभीरता को ध्यान में रखा जाता है।

- दंड निर्धारित करते समय सेवा प्रदाता द्वारा किए गए निवारण प्रयासों को भी ध्यान में रखा जाएगा।
- अधिनियम के तहत लगाए गए सभी दंड भारत की संचित निधि में जमा किए जाएंगे।

ये सभी स्तंभ मिलकर एक स्पष्ट और प्रवर्तनीय ढांचा तैयार करते हैं, जो उपयोगकर्ताओं की सुरक्षा सुनिश्चित करते हुए और क्षेत्र के जिम्मेदार विकास का समर्थन करते हुए प्रभावी विनियमन को सुनिश्चित करता है।

नागरिकों और अर्थव्यवस्था पर व्यापक प्रभाव

ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन एवं विनियमन अधिनियम, 2025 को अब 1 मई, 2026 से लागू होने वाले नियमों का समर्थन प्राप्त है। इन दोनों से समाज और अर्थव्यवस्था को व्यापक लाभ मिलने की उम्मीद है। अधिनियम कानूनी आधार तैयार करता है, जबकि नियम यह सुनिश्चित करते हैं कि इसके प्रावधानों को स्पष्ट और समयबद्ध तरीके से लागू किया जाए। ये दोनों मिलकर एक संतुलित ढांचा बनाते हैं, जो उपयोगकर्ताओं की सुरक्षा करते हुए विकास को बढ़ावा देता है।

प्रमुख सकारात्मक प्रभाव इस प्रकार हैं:

- **रचनात्मक अर्थव्यवस्था को बढ़ावा:** यह अधिनियम भारत को डिजिटल रचनात्मकता और नवाचार के केंद्र के रूप में उभरने में सहायता करता है। ई-स्पोर्ट्स और सुरक्षित ऑनलाइन गेम को प्रोत्साहित करके, यह निर्यात और निवेश के अवसरों का भी विस्तार करता है। यह डिजाइन, प्रौद्योगिकी और सामग्री निर्माण के क्षेत्र में नए रोजगार भी सृजित करता है। इससे वैश्विक डिजिटल अर्थव्यवस्था में भारत की स्थिति मजबूत होती है।
- **युवाओं का सशक्तिकरण:** युवाओं को सुरक्षित और रचनात्मक डिजिटल मंचों तक पहुंच प्राप्त होती है। ई-स्पोर्ट्स और कौशल-आधारित खेल आत्मविश्वास, अनुशासन और टीम वर्क विकसित करने में मदद करते हैं। ये मंच प्रतिभाशाली खिलाड़ियों के लिए करियर के नए रास्ते भी खोलते हैं। समय के साथ, यह गेमिंग क्षेत्र में पेशेवरों की एक नई पीढ़ी को पोषित कर सकता है।
- **सुरक्षित डिजिटल वातावरण:** परिवारों को ऑनलाइन पैसे कमाने वाले गेमिंग प्लेटफॉर्मों से सुरक्षा मिलती है। ऐसे प्लेटफॉर्म अक्सर आसानी से वित्तीय लाभ के

भ्रामक दावों पर निर्भर करते हैं और उपयोगकर्ताओं की सुरक्षा संबंधी चिंताओं को जन्म दे सकते हैं, जिनमें लत और मानसिक तनाव जैसे मनोवैज्ञानिक जोखिम शामिल हैं। अधिनियम इन प्रथाओं पर रोक लगाता है, जबकि नियम प्रभावी प्रवर्तन सुनिश्चित करते हैं। इससे एक स्वस्थ और अधिक सुरक्षित डिजिटल व्यवस्था का निर्माण होता है।

- **वैश्विक नेतृत्व को मजबूत करना:** भारत जिम्मेदार गेमिंग और डिजिटल विनियमन में अग्रणी के रूप में स्थापित है। यह ढांचा दर्शाता है कि नवाचार को मजबूत सामाजिक सुरक्षा उपायों के साथ कैसे संतुलित किया जा सकता है। यह समान चुनौतियों का सामना कर रहे अन्य देशों के लिए भी एक मॉडल प्रस्तुत करता है। इससे वैश्विक डिजिटल शासन में भारत की विश्वसनीयता बढ़ती है।

अधिनियम और नियम मिलकर नवाचार और मजबूत सुरक्षा उपायों के बीच संतुलन बनाते हैं, जिससे इस क्षेत्र का सतत् विकास सुनिश्चित होता है।

भारत में ऑनलाइन गेमिंग का भविष्य

1 मई 2026 से नियमों के लागू होने से भारत में ऑनलाइन गेमिंग के प्रशासन में एक नया अध्याय शुरू हो गया है। इससे उस क्षेत्र को स्पष्टता मिली है, जो तेजी से विकसित हुआ, लेकिन इसमें एक एकीकृत ढांचे का अभाव था। कानूनी प्रावधानों को स्पष्ट प्रक्रियाओं के साथ जोड़कर, यह ढांचा सुनिश्चित करता है कि विनियमन प्रभावी और पूर्वानुमानित दोनों हो।

अधिनियम और नियम नवाचार और संरक्षण के बीच सावधानीपूर्वक संतुलन बनाते हैं। ये ई-स्पोर्ट्स और ऑनलाइन सोशल गेम्स के विकास को बढ़ावा देते हैं। साथ ही, ये ऑनलाइन मनी गेमिंग से होने वाले जोखिमों का भी प्रभावी ढंग से समाधान करते हैं। इससे उपयोगकर्ताओं का विश्वास मजबूत होता है और उद्योग के हितधारकों को निश्चितता मिलती है।

समय के साथ, इस ढांचे से गेमिंग तंत्र के जिम्मेदार विस्तार को समर्थन मिलने की उम्मीद है। यह वैश्विक डिजिटल नीति में एक विश्वसनीय आवाज के रूप में भारत की स्थिति को भी मजबूत करता है। अब मजबूत सुरक्षा उपाय और स्पष्ट नियम लागू हैं। यह क्षेत्र अब सुरक्षित और टिकाऊ तरीके से विकास करने के लिए बेहतर रूप से तैयार है।

संदर्भ

पीआईबी बैकग्राउंडर:

- <https://www.pib.gov.in/PressNoteDetails.aspx?NotelD=155075&ModuleId=3®=3&lang=2>

इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय:

- <https://www.pib.gov.in/PressReleasePage.aspx?PRID=2254606®=3&lang=1&v=4>
- [https://egazette.gov.in/\(S\(sfachzrkqdxkrqkno5rqfqu\)\)/ViewPDF.aspx](https://egazette.gov.in/(S(sfachzrkqdxkrqkno5rqfqu))/ViewPDF.aspx)
- [https://egazette.gov.in/\(S\(du1kl3xcsz3myrqcazjhmhmo\)\)/ViewPDF.aspx](https://egazette.gov.in/(S(du1kl3xcsz3myrqcazjhmhmo))/ViewPDF.aspx)
- <https://www.pib.gov.in/PressReleasePage.aspx?PRID=2241804®=3&lang=1>

सूचना और प्रसारण मंत्रालय:

https://mib.gov.in/sites/default/files/2025-06/a-studio-called-india_0.pdf

पीआईबी शोध

पीके/केसी/एनएस