BACKGROUNDERS
Press Information Bureau
Government of India

آن لائن گیمنگ گورننس کا ایک نیا دور

آن لائن گیمنگ رولز 2026 کے تحت محفوظ اور ذمہ دار گیمنگ کو فعال کرنا

*The **Promotion and Regulation of Online Gaming Rules, 2026**, is coming into force on May 1, 2026. It will establish a clear and comprehensive framework for regulating the online gaming sector in India. The Rules introduce a transparent system to classify games, distinguishing prohibited online money games from permissible activities of e-sports and online social games. They set up the Online Gaming Authority of India as a unified and digital first regulator. They also create a structured registration system for notified games. Strong emphasis is placed on user safety. The framework also enables time bound enforcement, proportionate penalties and a two-tier appellate mechanism in case of grievances, ensuring accountability while supporting responsible growth of the industry.*

آن لائن گیمنگ ایکٹ، 2025 کے فروغ اور ریگولیشن کو آپریشنل بنانا

آن لائن گیمنگ کے پروموشن اینڈ ریگولیشن رولز 2026 یکم مئی 2026 سے نافذ العمل ہوں گے۔ یہ ہندوستان کے ڈیجیٹل گیمنگ کے منظر نامے کی تشکیل میں ایک فیصلہ کن قدم ہے۔ قواعد آن لائن گیمز کو کنٹرول کرنے کے لیے ایک منظم نظام قائم کرتے ہیں۔ صارفین کی حفاظت اور صنعت کی ترقی پر توجہ مرکوز ہے۔ ان کا آغاز وسیع پالیسی کے ارادے سے قابل نفاذ ضابطے کی طرف تبدیلی کا اشارہ کرتا ہے۔

یہ قواعد اگست 2025 میں پارلیمنٹ کے ذریعے نافذ کردہ **پروموشن اینڈ ریگولیشن آف آن لائن گیمنگ (پی آر او جی) ایکٹ، 2025** سے آتے ہیں۔ یہ ایکٹ آن لائن منی گیمنگ کے بڑھتے ہوئے نقصان کو دور کرتا ہے۔ یہ ای-اسپورٹس اور آن لائن سوشل گیمز کی ترقی کو بھی قابل بناتا ہے۔ یہ ہندوستان کو گیمنگ کا عالمی مرکز بنانے کے حکومت کے وژن کی عکاسی کرتا ہے۔ اس کا مقصد صارفین کو مالی اور سماجی خطرات سے بچاتے ہوئے اختراع اور تخلیقی صلاحیتوں کو فروغ دینا ہے۔

آن لائن گیمنگ کے شعبے کو سمجھنا

آن لائن گیمنگ کے شعبے میں تیزی سے توسیع ہوئی ہے اور اب یہ ہندوستان کی ڈیجیٹل معیشت کا ایک اہم حصہ ہے۔ ہندوستانی بازار نے 2024 میں 232 ارب روپے کی آمدنی حاصل کی۔ اس آمدنی کا 77 فیصد لین دین پر مبنی گیمز سے آیا۔ اس شعبے کے 11 فیصد کی سی اے جی آر سے بڑھنے کا امکان ہے، جو **2027 تک 316 ارب روپے تک** پہنچ جائے گا۔ اس پیمانے کو تسلیم کرتے ہوئے آن لائن گیمنگ رولز 2026 کا پروموشن اینڈ ریگولیشن ایک واضح فریم ورک متعارف کراتا ہے۔ یہ آن لائن گیمنگ کی محفوظ اور نقصان دہ شکلوں کے درمیان فرق کرتا ہے۔ اس سلسلے میں موثر ضابطے اور نفاذ کے لیے عزم اور درجہ بندی مرکزی حیثیت رکھتی ہے۔ اس شعبے کو بڑے پیمانے پر تین الگ الگ حصوں میں تقسیم کیا جا سکتا ہے جس کے صارفین اور معاشرے پر مختلف اثرات مرتب ہوتے ہیں۔

- **ای اسپورٹس:** اس سے مراد مسابقتی ڈیجیٹل کھیل ہیں، جو کثیر کھیلوں کے مقابلوں کا حصہ ہیں اور جہاں ٹیمیں یا افراد منظم ٹورنامنٹس میں حصہ لیتے ہیں۔ای اسپورٹس میں کامیابی کے لیے حکمت عملی، ہم آہنگی اور اعلی درجے کی فیصلہ سازی کی مہارت کی ضرورت ہوتی ہے۔
- **آن لائن سماجی کھیل:** یہ آرام دہ اور پرسکون کھیل ہیں جو روزمرہ کی تفریح کا حصہ ہیں۔ وہ بنیادی طور پر مہارت پر مبنی ہوتے ہیں اور تفریح، سیکھنے یا سماجی تعامل کے لیے بنائے گئے ہوتے ہیں۔ اس طرح کے کھیلوں کو عام طور پر محفوظ سمجھا جاتا ہے۔
- **آن لائن منی گیمز:** اس حصے میں مالی داؤ پر لگے کھیل شامل ہیں۔ یہ موقع، مہارت یا دونوں پر مبنی ہو سکتے ہیں۔ ان پلیٹ فارمز نے نشے، مالی نقصانات، منی لانڈرنگ اور یہاں تک کہ خودکشی کی اطلاعات کی وجہ سے سنگین خدشات کو جنم دیا ہے۔

آن لائن گیمنگ کے شعبے کی تیز رفتار ترقی اس کی معاشی صلاحیت اور تحفظات کی ضرورت دونوں کو اجاگر کرتی ہے۔ ای-اسپورٹس اور آن لائن سماجی کھیل اختراع اور تفریح کی حمایت کرتے ہیں۔ تاہم آن لائن منی گیمز سنگین مالی اور سماجی خدشات کو جنم دیتے ہیں۔ یہ اندازہ لگایا گیاہے کہ تقریباً45 کروڑ لوگ اس طرح کے پلیٹ فارم سے متاثر ہوئے ہیں، جن کا نقصان20000 کروڑ روپے سے زیادہ ہے۔ اثرات کی یہ شدت واضح درجہ بندی اور موثر ضابطے کی فوری ضرورت کو اجاگر کرتی ہے۔ اس کے جواب میں کومت نے محفوظ اور ذمہ دار گیمنگ کو فروغ دیتے ہوئے شہریوں کی حفاظت کے لیے کام کیا ہے۔

پروگ ایکٹ،2025 کا جائزہ

آن لائن گیمنگ ایکٹ 2025 کا فروغ اور ضابطہ ،ہندوستان کے آن لائن گیمنگ ماحولیاتی نظام میں وضاحت اور توازن لانے کے لیے نافذ کیا گیا تھا۔ یہ آن لائن منی گیمز پر سختی سے پابندی لگاتے ہوئے ای-اسپورٹس اور آن لائن سوشل گیمز میں اختراع کو فروغ دینے کی کوشش کرتا ہے۔ قانون اس شعبے میں جائز اور ممنوعہ سرگرمیوں کے درمیان واضح فرق بیان کرتا ہے۔

یہ ایکٹ آن لائن منی گیمز کی تمام شکلوں پر مکمل پابندی عائد کرتا ہے۔ یہ موقع کے کھیلوں، مہارت کے کھیلوں اور دونوں کے کسی بھی امتزاج پر لاگو ہوتا ہے۔ یہ ان کی تشہیر اور سہولت کاری پر بھی پابندی عائد کرتا ہے۔ بینکوں اور ادائیگی کے نظام کو اس طرح

کے کھیلوں سے منسلک لین دین پر کارروائی کرنے سے روک دیا گیا ہے۔ انفارمیشن ٹیکنالوجی ایکٹ 2000 کے مطابق غیر قانونی پلیٹ فارمز کو بلاک کیا جا سکتا ہے۔

تعمیل کو یقینی بنانے کے لیے سخت جرمانے مقرر کیے گئے ہیں۔ آن لائن منی گیمز کی پیشکش یا سہولت فراہم کرنے پر تین سال تک قید یا ایک کروڑ روپے تک جرمانہ یا دونوں ہو سکتے ہیں۔ دہرائے جانے والے جرائم میں کم از کم تین سال قید کی سزا ہوتی ہے۔ جس میں پانچ سال تک توسیع کی جا سکتی ہے۔ جرمانے ایک کروڑ سے دو کروڑ روپے کے درمیان ہوتے ہیں۔ ایسے کھیلوں کی تشہیر کرنے پر دو سال تک قید کی سزا ہو سکتی ہے۔ متبادل طور پر، پچاس لاکھ روپے تک کا جرمانہ لاگو ہو سکتا ہے یا دونوں۔ بار بار خلاف ورزیوں پر زیادہ سزائیں دی جاتی ہیں۔ ریاستی اور مرکز کے زیر انتظام علاقوں کی سطح پر سائبر سیل افسران کو جرائم کی تحقیقات کرنے کا اختیار حاصل ہے۔ اس میں پولیس اسٹیشن، ضلع اور کمشنریٹ کی سطح کے افسران شامل ہیں۔

ممانعت کے ساتھ ساتھ یہ ایکٹ ایک محفوظ اور منظم گیمنگ ماحول کو فروغ دیتا ہے۔ یہ ای-اسپورٹس اور آن لائن سماجی کھیلوں کو پہچان فراہم کرتا ہے۔ یہ آن لائن گیمنگ اتھارٹی آف انڈیا قائم کرتی ہے۔ یہ ایک شفاف عزم اور رجسٹریشن کا نظام بھی متعارف کراتا ہے۔ مزید برآں، یہ صارفین کو نقصان سے بچانے کے لیے شکایات کے ازالے کا طریقہ کار اور تحفظات فراہم کرتا ہے۔

ایکٹ کے بارے میں مزید جاننے کے لیے براہ کرم یہاں کلک کریں۔

قواعد کا مقصد کیا حاصل کرنا ہے

یہ قواعد پی آر او جی ایکٹ 2025 کی دفعات کو عملی شکل دیتے ہیں۔ وہ قانون کے ارادے کو واضح طریقہ کار اور ذمہ داریوں میں تبدیل کرتے ہیں۔

ان کا مقصد یہ ہے:

- ایک واضح، شفاف اور مقررہ وقت کا طریقہ کار فراہم کریں۔ یہ اس بات کا تعین کرتا ہے کہ آیا کوئی گیم آن لائن منی گیم ہے اور اس طرح ممنوع ہے۔ یا یہ قابل اجازت آن لائن سماجی کھیل کے طور پر اہل ہے یا ای- کھیل۔
- اس شعبے کے لیے ایک متحد، ڈیجیٹل فرسٹ ریگولیٹر کے طور پر آن لائن گیمنگ اتھارٹی آف انڈیا قائم کریں۔

- ای-اسپورٹس اور آن لائن سماجی کھیلوں کے ایسے زمروں کے لیے ایک قانونی رجسٹریشن نظام بنائیں جنہیں مطلع کیا جا سکتا ہے۔
- آن لائن گیم سروس فراہم کرنے والوں کے لیے لازمی صارف کی حفاظتی خصوصیات، شکایات کے ازالے اور شفافیت کی ذمہ داریاں جاری کریں۔
- ایکٹ کے سیکشن 12 کے تحت تحقیقات اور سول جرمانے کے نفاذ کا طریقہ کار طے کریں۔
- ذمہ داری، انصاف پسندی اور قدرتی انصاف کے اصولوں کی پابندی کو یقینی بنانے کے لیے ایک اپیلٹ میکانزم فراہم کریں۔

مجموعی طور پر، یہ اقدامات آن لائن گیمنگ کے شعبے کو منظم کرنے کے لیے ایک واضح، منصفانہ اور موثر فریم ورک قائم کرتے ہیں۔

ریگولیٹری فریم ورک کے کلیدی ستون

قواعد چھ اہم ستونوں کے ارد گرد بنائے گئے ہیں۔ وہ مل کر ہندوستان میں آن لائن گیمنگ کے ضابطے کے لیے ایک منظم نظام بناتے ہیں۔ فریم ورک واضح اور جامع ہے۔ یہ حکمرانی کے بنیادی اصولوں پر مبنی ہے۔ ان میں نگرانی، درجہ بندی، صارف کا تحفظ اور نفاذ شامل ہیں۔

ان ستونوں کا خاکہ ذیل میں دیا گیا ہے۔

آن لائن گیمنگ اتھارٹی آف انڈیا

- الیکٹرانکس اور انفارمیشن ٹکنالوجی کی وزارت کے ایک منسلک دفتر کے طور پر تشکیل دیا گیا جس کا صدر دفتر قومی دارالحکومت علاقہ دہلی میں ہے۔ اسے ڈیجیٹل آفس کے طور پر کام کرنے کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے۔

- ایک جامع اور کثیر شعبہ جاتی جسم کے طور پر تشکیل دیا گیا۔ اس کی صدارت ایڈیشنل سکریٹری یا یم ای آئی ٹی وائی کرتے ہیں۔ اس میں امور داخلہ ، خزانہ ، اطلاعات و نشریات ، نوجوانوں کے امور اور کھیل اور قانون و انصاف سے جوائنٹ سکریٹری سطح کی نمائندگی شامل ہے۔
- آن لائن منی گیمز کی فہرست کو بر قرار رکھتا ہے اور شائع کرتا ہے اور شکایات کی تحقیقات کرتا ہے۔
- ہدایات، احکامات اور ضابطے جاری کرتا ہے، صارف کی شکایات پر اپیلوں کی سماعت کرتا ہے اور مالیاتی اداروں کے ساتھ ہم آہنگی کرتا ہے۔ یہ قانون نافذ کرنے والے اداروں کے ساتھ بھی کام کرتا ہے۔ یہ موثر اور بروقت کارروائی کو یقینی بناتا ہے۔

آن لائن گیم کا تعین

- قواعد درجہ بندی کے لیے ایک واضح امتحان فراہم کرتے ہیں کہ آیا کوئی گیم آن لائن منی گیم ہے یا جائز زمرہ۔
- اتھارٹی کی طرف سے خود بخود کارروائی، سروس فراہم کرنے والے کی طرف سے درخواست، یا مرکزی حکومت کی طرف سے نوٹیفکیشن کے ذریعے متحرک کیا گیا۔
- یہ معروضی عوامل پر مبنی ہے جیسے اسٹیکس کی ادائیگی، مالیاتی جیت کی توقع، ریونیو ماڈل اور گیم سے باہر گیم اثاثوں کی مونیٹائزیشن۔
- مکمل کرنا، جہاں تک ممکن ہو، 90 دنوں کے اندر گیم اور فراہم کنندہ کے لیے مخصوص عزم ترتیب میں ریکارڈ کیے گئے نتائج کے ساتھ۔

آن لائن گیمز کی رجسٹریشن

- صرف اس وقت ضروری ہے جب مرکزی حکومت کی طرف سے مطلع کیا جائے۔ یہ ای-اسپورٹس کے طور پر پیش کیے جانے والے تمام کھیلوں پر لاگو ہوتا ہے۔ یہ فیصلہ صارفین کے لیے خطرے، پیمانے، مالی لین دین اور اصل ملک پر مبنی ہے۔
- کامیاب رجسٹریشن ایک منفرد نمبر کے ساتھ رجسٹریشن کا ڈیجیٹل سرٹیفکیٹ بناتا ہے، جو **10 سال** تک درست ہوتا ہے۔
- آن لائن منی گیمز نیشنل اسپورٹس گورننس ایکٹ 2025 کے تحت ای-اسپورٹس کے طور پر شناخت یا رجسٹریشن کے اہل نہیں ہیں۔
- سروس فراہم کرنے والوں کو رجسٹریشن کی تفصیلات ظاہر کرنی چاہئیں۔ انہیں رابطہ کا ایک نقطہ مقرر کرنا چاہیے۔ انہیں ڈیٹا برقرار رکھنے کی ضروریات کی تعمیل کرنی چاہیے اور ادائیگیوں کو آسان بنانے کے لیے ہدایات پر عمل کرنا چاہیے۔

صارف کی حفاظتی خصوصیات

- صارف کی حفاظتی خصوصیات کو تکنیکی، طریقہ کار اور طرز عمل کے تحفظات کے طور پر متعارف کرایا جاتا ہے جو ہر کھیل کے رسک پروفائل کے مطابق ہوتے ہیں۔
- عمر کی تصدیق، عمر کا تعین، وقت کی پابندیاں اور والدین کے کنٹرول شامل ہیں۔
- صارف کی رپورٹنگ کے ٹولز، مشاورت کی حمایت اور منصفانہ کھیل اور سالمیت کی نگرانی کا احاطہ کرتا ہے۔
- تعین یا رجسٹریشن کے لیے درخواست کے وقت حفاظتی خصوصیات اور اندرونی شکایات کے طریقہ کار کا انکشاف ضروری ہے۔

دو درجے کی شکایات کے ازالے اور اپیل میکانزم

- ہر آن لائن گیم سروس فراہم کنندہ کو شکایات کے ازالے کا ایک فعال نظام قائم کرنا اور اسے برقرار رکھنا چاہیے۔

- اگر صارفین فراہم کنندہ کے حل سے مطمئن نہیں ہیں یا اگر شکایات حل نہیں ہوتی ہیں تو وہ 30 دن کے اندر اتھارٹی سے رابطہ کر سکتے ہیں۔
- اتھارٹی اپیلوں کو مزید 30 دنوں کے اندر نمٹانے کی کوشش کرتی ہے۔
- دوسری اپیل اپیلیٹ اتھارٹی یعنی، سیکرٹری، ایم ای آئی ٹی وائی کے سامنے ہے۔ اتھارٹی کو جہاں تک ممکن ہو 30 دن کے اندر اپیلیں نمٹانی چاہئیں۔

سزائیں اور نفاذ

- کارروائی ڈیجیٹل موڈ میں کی جانی چاہیے جب تک کہ جسمانی موجودگی کو ضروری نہ سمجھا جائے۔
- شکایت موصول ہونے کے 90 دنوں کے اندر مقدمات ختم کیے جانے ہیں۔
- جرمانے متناسب ہوتے ہیں اور عدم تعمیل، صارفین کو نقصان، تکرار اور کشش سے حاصل ہونے والے فوائد پر غور کرتے ہیں۔
- جرمانے کا تعین کرتے وقت خدمت فراہم کرنے والے کی تخفیف کی کوششوں کو بھی مد نظر رکھا جانا چاہیے۔
- ایکٹ کے تحت عائد کیے گئے تمام جرمانے ہندوستان کے مجموعی فنڈ میں جمع کیے جائیں گے۔

یہ ستون مل کر ایک واضح اور قابل نفاذ فریم ورک بناتے ہیں جو صارفین کی حفاظت اور شعبے کی ذمہ دارانہ ترقی کی حمایت کرتے ہوئے موثر ضابطے کو یقینی بناتا ہے۔

شہریوں اور معیشت پر وسیع اثرات

آن لائن گیمنگ یکٹ، 2025 کے پروموشن اینڈ ریگولیشن کو اب یکم مئی 2026 کو نافذ ہونے والے قواعد کی حمایت حاصل ہے۔ لہٰذا ان سے یہ توقع کی جاتی ہے کہ وہ مل کر معاشرے اور معیشت کے لیے وسیع پیمانے پر فوائد حاصل کرنے کے حقیقی طور پر عملی اقدامات کریں گے۔ یہ ایکٹ قانونی بنیاد قائم کرتا ہے، جبکہ قواعد اس بات کو یقینی بناتے ہیں کہ اس کی دفعات کو واضح اور مقررہ

وقت میں نافذ کیا جائے۔ وہ مل کر ایک متوازن فریم ورک بناتے ہیں جو صارفین کی حفاظت کرتے ہوئے ترقی کو فروغ دیتا ہے۔ جس صارف کو فائدہ حاصل ہوں اور ملکی معیشت کو بہتر بنانے میں مدد مل سکے۔

اہم مثبت اثرات یہ ہیں:

- **تخلیقی معیشت کو فروغ:** یہ ایکٹ ڈیجیٹل تخلیقی صلاحیتوں اور اختراع کے مرکز کے طور پر ہندوستان کے ابھرنے کی حمایت کرتا ہے۔ جس سے تکنیکی مدد حاصل کرکے آگے بڑھایا جا سکتا ہے۔ ای-اسپورٹس اور محفوظ آن لائن گیمز کی حوصلہ افزائی کرکے یہ برآمدات اور سرمایہ کاری کے مواقع کو بڑھاتا ہے جس سے لوگوں کو آسانی ہوگی۔ یہ ڈیزائن، ٹیکنالوجی اور مواد کی تخلیق میں نئی ملازمتیں بھی پیدا کرتا ہے۔ اس سے عالمی ڈیجیٹل معیشت میں ہندوستان کی پوزیشن مضبوط ہوتی ہے اور دنیا میں ہندوستان کی بڑھتی تکنیکی صلاحیت کو قبول کیا جائے گا۔
- **نوجوانوں کو بااختیار بنانا:** نوجوان محفوظ اور تعمیری ڈیجیٹل جگہوں تک رسائی حاصل کرتے ہیں۔ ای-اسپورٹس اور مہارت پر مبنی گیمز اعتماد، نظم و ضبط اور ٹیم ورک کو بڑھانے میں مدد کرتے ہیں۔ یہ پلیٹ فارم باصلاحیت کھلاڑیوں کے لیے کریئر کے نئے راستے بھی کھولتے ہیں اور ان کے لئے مواقع میں اضافہ کرتے ہیں۔ وقت گزرنے کے ساتھ یہ گیمنگ کے شعبے میں پیشہ ور افراد کی ایک نئی نسل کی پرورش کر سکتا ہے۔
- **ایک محفوظ ڈیجیٹل ماحول:** خاندانوں کو شکاری آن لائن منی گیمنگ پلیٹ فارم سے محفوظ رکھا جاتا ہے۔ اس طرح کے پلیٹ فارم اکثر آسان مالی فوائد کے گمراہ کن دعوؤں پر انحصار کرتے ہیں اور نشے اور پریشانی جیسے نفسیاتی خطرات سمیت صارف کی حفاظت کے خدشات کا باعث بن سکتے ہیں۔ ایکٹ ان طریقوں کی ممانعت کرتا ہے، جبکہ قواعد موثر نفاذ کو یقینی بناتے ہیں۔ یہ ایک صحت مند اور زیادہ محفوظ ڈیجیٹل ماحولیاتی نظام بناتا ہے۔
- **عالمی قیادت کو مضبوط بنانا:** ہندوستان ذمہ دار گیمنگ اور ڈیجیٹل ریگولیشن میں ایک لیڈر کے طور پر پوزیشن میں ہے۔ فریم ورک سے پتہ چلتا ہے کہ کس طرح اختراع کو مضبوط سماجی تحفظات کے ساتھ متوازن کیا جا سکتا ہے۔ یہ اسی طرح کے چیلنجوں سے نمٹنے والے دوسرے ممالک کے لیے ایک نمونہ پیش کرتا ہے۔ اس سے عالمی ڈیجیٹل گورننس میں ہندوستان کی ساکھ میں اضافہ ہوتا ہے۔

ہم ایک ساتھ مل کر ایکٹ اور قواعد اس شعبے کی پائیدار ترقی کو یقینی بناتے ہوئے مضبوط حفاظتی اقدامات کے ساتھ اختراع کو متوازن کرتے ہیں۔

بھارت میں آن لائن گیمنگ کے لیے آگے کا راستہ

یکم مئی 2026 کو قواعد کا نفاذ ہندوستان میں آن لائن گیمنگ کی حکمرانی میں ایک نئے مرحلے کی نشاندہی کرتا ہے۔ یہ ایک ایسے شعبے میں وضاحت لاتا ہے جس نے تیزی سے ترقی کی ہے لیکن اس میں ایک متحد فریم ورک کا فقدان ہے۔ واضح طریقہ کار کے ساتھ قانونی دفعات کو ہم آہنگ کرکے، فریم ورک اس بات کو یقینی بناتا ہے کہ ضابطے موثر اور قابل پیش گوئی دونوں ہیں۔

ایکٹ اور قواعد اختراع اور تحفظ کے درمیان محتاط توازن قائم کرتے ہیں۔ وہ ای-اسپورٹس اور آن لائن سوشل گیمز کی ترقی کو ممکن بناتے ہیں۔ وہ آن لائن منی گیمنگ سے پیدا ہونے والے خطرات سے بھی مضبوطی سے نمٹتے ہیں۔ یہ صارف کے اعتماد کو مضبوط کرتا ہے اور صنعت کے اسٹیک ہولڈرز کو یقین دلاتا ہے۔

وقت گزرنے کے ساتھ اس فریم ورک سے گیمنگ ماحولیاتی نظام کی ذمہ دارانہ توسیع میں مدد ملنے کی توقع ہے۔ یہ عالمی ڈیجیٹل پالیسی میں ایک قابل اعتماد آواز کے طور پر ہندوستان کی پوزیشن کو واضح کرتا ہے۔ سخت حفاظتی اقدامات اور واضح قوانین اب موجود ہیں۔ یہ شعبہ محفوظ اور پائیدار طریقے سے ترقی کرنے کے لیے بہتر طور پر لیس ہے۔

حوالہ جات:

پی آئی بی پس منظر:

- https://www.pib.gov.in/PressNoteDetails.aspx?NoteId=155075&ModuleId=3&reg=3&lang=2

الیکٹرانکس اور آئی ٹی کی وزارت:

- https://www.pib.gov.in/PressReleasePage.aspx?PRID=2254606&reg=3&lang=1&v=4
- https://egazette.gov.in/(S(sfachzrkqdxkrquknо5rqfgu))/ViewPDF.aspx
- https://egazette.gov.in/(S(du1kl3xcsz3myrqcazjhmhmo))/ViewPDF.aspx

- https://www.pib.gov.in/PressReleasePage.aspx?PRID=2241804&reg=3&lang=1

وزارت اطلاعات ونشریات:

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

آن لائن گیمنگ گورننس کا ایک نیا دور

****