

नियम और रेगुलेशन की समीक्षा

आईटी नियम, 2021 में संशोधन

इनफॉर्मेशन टेक्नोलॉजी एक्ट, 2000 के सेक्शन (87) के सब-सेक्शन (1) और सबसेक्शन (2) के क्लॉज (जेड) और (जेडजी) के अंतर्गत 28 अक्टूबर, 2022 को जारी जी.एस.आर. 794 (ई)

जनवरी 2023 में इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय ने 2023 ड्राफ्ट संशोधनों को जारी किया।

नियमों की मुख्य विशेषताएं

2022 के अधिसूचित संशोधन

- ◆ इंटरमीडियरीज़ को नियमों और रेगुलेशंस, गोपनीयता नीति और यूज़र एग्रीमेंट का अनुपालन सुनिश्चित करना चाहिए और यूज़र्स को प्रतिबंधित कंटेंट को क्रिएट, अपलोड या शेयर करने से रोकने के लिए उपयुक्त प्रयास करने चाहिए। उन्हें यूज़र्स के संवैधानिक अधिकारों का सम्मान भी करना चाहिए।
- ◆ केंद्र सरकार शिकायत अधिकारियों के फैसलों के खिलाफ अपील की सुनवाई के लिए एक या एक से अधिक शिकायत अपीलीय समिति की स्थापना करेगी।

2023 के ड्राफ्ट संशोधन

- ◆ ड्राफ्ट संशोधनों में झूठी/फेक इनफॉर्मेशन को प्रतिबंधित करने से संबंधित प्रस्ताव हैं और यह ऑनलाइन गेमिंग को भी रेगुलेट करते हैं।
- ◆ इंटरमीडियरीज़ को ऐसी कोई भी इनफॉर्मेशन को अपने प्लेटफॉर्म से हटाना होगा, जिसे प्रेस सूचना ब्यूरो की फेक्ट-चेक यूनिट या केंद्र सरकार द्वारा अधिकृत किसी एजेंसी ने झूठा या फेक बताया हो ताकि ऐसे कंटेंट की लायबिलिटी से बचा जा सके।
- ◆ ऑनलाइन गेम एक ऐसा गेम है जिसे डिपॉजिट के साथ और जीत हासिल करने की उम्मीद के साथ इंटरनेट पर खेला जाता है। ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरी को कुछ अतिरिक्त ड्यू डेलिजेंस सुनिश्चित करने होंगे, जैसे रैंडम नंबर जनरेटर और नो-बोट सर्टिफिकेट को प्रदर्शित करना।
- ◆ रजिस्टर्ड गेम्स के कंटेंट को रेगुलेट करने के लिए सेल्फ-रेगुलेटिंग बॉडीज़ (एसआरबीज़) को भी शक्तियां दी जानी चाहिए। एसआरबीज़ को गेम्स को टेस्ट, वैरिफाई और रजिस्टर करने के लिए ऐसा फ्रेमवर्क बनाना चाहिए जिससे देश की संप्रभुता, अखंडता और सुरक्षा सुरक्षित रहे।

मुख्य मुद्दे और विश्लेषण

2022 के अधिसूचित संशोधन

- ◆ संशोधन इंटरमीडियरीज़ की भूमिका को व्यापक और उन्हें अपने विवेक से कंटेंट को रेगुलेट करने में समर्थ बना सकते हैं जिससे यूज़र्स की बोलने की स्वतंत्रता पर असर हो सकता है।
- ◆ इंटरमीडियरी वह उपयुक्त एंटीटी नहीं हो सकती है जो इस बीच में संतुलन कायम कर सके कि किस कंटेंट को प्रतिबंधित किया जाए और बोलने की स्वतंत्रता का अधिकार भी सुनिश्चित हो।

2023 के ड्राफ्ट संशोधन

- ◆ ड्राफ्ट संशोधन में कंटेंट के झूठा या फेक होने के आधार पर उसे रेगुलेट करने का प्रावधान है जोकि अनुच्छेद 19 का उल्लंघन है। किसी जानकारी का झूठा होना, वाणी पर प्रतिबंध का संवैधानिक आधार नहीं है।
- ◆ सुरक्षात्मक उपाय के बिना किसी कार्यकारी निकाय को किसी कंटेंट को हटाने का अधिकार देना उचित नहीं हो सकता। इससे ऐसे उदाहरण देखने को मिल सकते हैं जिसमें सरकार की आलोचना, जोकि लोकतंत्र का आधार है, को पर्याप्त चेक्स और बैलेंस के बिना हटा दिया जाए।
- ◆ केंद्र सरकार के पास गेमिंग को रेगुलेट करने का क्षेत्राधिकार नहीं हो सकता। उसमें ऑनलाइन गेमिंग के सिर्फ उस पहलू को रेगुलेट करने की क्षमता हो सकती है जो संचार का हिस्सा है, क्योंकि वही संघीय सूची में आता है।

इंटरमीडियरीज ऐसी एंटीटीज होती हैं जोकि दूसरे लोगों की तरफ से डेटा स्टोर या ट्रांसमिट करती हैं, और इसमें टेलीकॉम और इंटरनेट सर्विस प्रोवाइडर्स, ऑनलाइन मार्केटप्लेस, सर्च इंजन और सोशल मीडिया साइट्स शामिल हैं।¹ इनफॉर्मेशन टेक्नोलॉजी (इंटरमीडियरीज के लिए दिशानिर्देश और डिजिटल मीडिया की आचार संहिता) नियम, 2021 (आईटी नियम) में निर्दिष्ट किया गया है कि अगर इंटरमीडियरीज को थर्ड-पार्टी इनफॉर्मेशन की लायबिलिटी से छूट चाहिए तो उसे कुछ ड्यू डेलिजेंस करना होगा। यह न्यूज और करंट अफेयर्स के ऑनलाइन पब्लिशर्स के कंटेंट और क्यूरेटेड ऑडियो-विजुअल कंटेंट को रेगुलेट करने के लिए एक फ्रेमवर्क भी प्रदान करते हैं। 2022 के संशोधनों में इंटरमीडियरीज से यह अपेक्षित है कि वे यूजर्स को प्रतिबंधित कंटेंट को क्रिएट, अपलोड या शेयर करने से रोकने के लिए उपयुक्त प्रयास करें और शिकायत निवारण तंत्र में संशोधन करें।

दिसंबर 2022 में भारत सरकार (कार्य आबंटन) नियम, 1961 को संशोधित किया गया ताकि ऑनलाइन गेमिंग से संबंधित मामलों को इलेक्ट्रॉनिक और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय के दायरे में लाया जा सके।² इसके बाद 2 जनवरी, 2023 को आईटी नियमों में ड्राफ्ट संशोधनों को जारी किया गया।^{3,4} 2023 के ड्राफ्ट संशोधनों में फेक इनफॉर्मेशन और ऑनलाइन गेम्स को रेगुलेट करने के प्रावधान जोड़े गए हैं। मंत्रालय का कहना है कि प्रस्तावित संशोधन यूजर्स को ऑनलाइन गेम्स खेलने के कारण होने वाले नुकसान से बचाना चाहते हैं।⁵

मुख्य विशेषताएं

2022 के संशोधन

- **इंटरमीडियरीज के दायित्व:** आईटी नियमों में इंटरमीडियरीज से अपेक्षित है कि वे नियम और रेगुलेशंस, गोपनीयता नीति और अपनी सेवाओं के एक्सेस या यूसेज के लिए यूजर एग्रीमेंट्स को पब्लिश करें। संशोधनों में कहा गया कि ये विवरण अंग्रेजी या संविधान की आठवीं अनुसूची में निर्दिष्ट किसी भाषा में उपलब्ध कराए जाने चाहिए। आईटी नियमों के तहत यूजर्स को ऐसे कंटेंट को क्रिएट, अपलोड या शेयर करने से मनाही है जो भारत की एकता या सार्वजनिक व्यवस्था को खतरा हो, पोर्नोग्राफिक हो, कॉपीराइट या पेटेंट का उल्लंघन करता हो या जिसमें सॉफ्टवेयर वायरस हो। इंटरमीडियरीज को अपने यूजर्स को इन प्रतिबंधों के बारे में सूचना देनी चाहिए। संशोधन इसमें निम्नलिखित जोड़ते हैं: (i) नियमों और रेगुलेशंस, गोपनीयता नीति और यूजर एग्रीमेंट का अनुपालन सुनिश्चित करना, (ii) यूजर्स को प्रतिबंधित कंटेंट को क्रिएट, अपलोड या शेयर करने से रोकने के लिए उपयुक्त प्रयास करना, और (iii) अनुच्छेद 14, 19 और 21 सहित भारत के संविधान के तहत नागरिकों के अधिकारों का सम्मान करना।
- **शिकायत अधिकारियों के फैसलों के खिलाफ अपील की व्यवस्था:** आईटी नियमों में इंटरमीडियरीज से अपेक्षित है कि वे नियमों के उल्लंघनों से संबंधित शिकायतों को दूर करने के लिए शिकायत अधिकारी को निर्दिष्ट करेंगे। संशोधनों में जोड़ा गया है कि केंद्र सरकार एक शिकायत अपीलीय समिति को नियुक्त करेगी जोकि शिकायत अधिकारियों के फैसलों के खिलाफ अपील की सुनवाई करेगी। शिकायत अधिकारी के फैसले के 30 दिनों के भीतर यह अपील की जानी चाहिए और उस पर 30 दिनों के भीतर फैसला हो जाना चाहिए। इंटरमीडियरीज समिति के आदेश को संकलित करेगा और उसकी रिपोर्ट वेबसाइट पर अपलोड की जाएगी।
- **प्रतिबंधित कंटेंट को तुरंत हटाना:** आईटी नियमों के तहत इंटरमीडियरीज को 24 घंटे के भीतर नियमों के उल्लंघन के संबंध में शिकायतों को स्वीकार करना और 15 दिनों के भीतर शिकायतों को निपटाना होगा। संशोधन में जोड़ा गया है कि निर्दिष्ट प्रतिबंधित कंटेंट को हटाने से संबंधित शिकायत को 72 घंटों के भीतर निपटाया जाना चाहिए।

2023 के ड्राफ्ट संशोधन

- **ऑनलाइन गेम्स:** ऑनलाइन गेम एक ऐसे गेम के रूप में परिभाषित है जोकि इंटरनेट पर पेश किया जाता है, और अगर यूजर जीत हासिल करने की उम्मीद के साथ डिपॉजिट करता है तो उसे एक्सेसबल हो जाता है। डिपॉजिट नकदी या वस्तु के रूप में किया जा सकता है। जीत का अर्थ, नकद या वस्तु के रूप में दिया जाने वाला पुरस्कार है जिसे खेल के नियमों और खिलाड़ी के प्रदर्शन के आधार पर वितरित किया जाता या वितरित किया जाना है। केंद्र सरकार किसी अन्य खेल को ऑनलाइन गेम के रूप में अधिसूचित कर सकती है।
- **ऑनलाइन गेम्स और फेक न्यूज के लिए इंटरमीडियरी का दायित्व:** सभी इंटरमीडियरीज को यह सुनिश्चित करने के लिए उपयुक्त प्रयास करने चाहिए कि यूजर्स किसी गैरकानूनी ऑनलाइन गेम को होस्ट न करे या ऐसी कोई इनफॉर्मेशन को पब्लिश न करे जिसे प्रेस सूचना ब्यूरो (पीआईबी) की फेक्ट-चेक यूनिट या केंद्र सरकार द्वारा अधिकृत किसी एजेंसी ने झूठा या फेक बताया हो।
- **ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरीज:** ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरी एक ऐसी इंटरमीडियरी होती है जोकि कम से कम एक ऑनलाइन गेम की पेशकश करती है। किसी ऑनलाइन गेम को होस्ट, पब्लिश करने या उसका विज्ञापन करने के लिए इंटरमीडियरी को यह पुष्टि करनी चाहिए कि वह गेम सेल्फ-रेगुलेटरी बॉडी में रजिस्टर्ड है। इन इंटरमीडियरीज के अतिरिक्त दायित्वों में निम्नलिखित शामिल हैं: (i) अपने गेम्स को सेल्फ रेगुलेटरी बॉडी के साथ रजिस्टर करना, (ii) रैंडम नंबर जनरेशन सर्टिफिकेट और नो-बोट सर्टिफिकेट हासिल और प्रदर्शित करना, (iii) यूजर रजिस्ट्रेशन के लिए नो-योर-कस्टमर (केवाईसी) प्रक्रिया, वित्तीय नुकसान के जोखिम और गेम के साथ जुड़े एडिक्शन (व्यसन) और यूजर्स की धनराशि को सुरक्षित रखने के बारे में यूजर्स को बताना, और (iv) खाता संबंधी संबंधों के लिए आरबीआई की प्रक्रियाओं के अनुसार यूजर्स की पहचान की पुष्टि करना। इन इंटरमीडियरीज का फिजिकल पता भारत में होना चाहिए।
- **शिकायत निवारण:** ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरीज को नियमों के उल्लंघन से संबंधित शिकायतों को दूर करने के लिए एक व्यवस्था तैयार होगी और उसे पब्लिश करना होगा। अगर कोई व्यक्ति इंटरमीडियरी के शिकायत निवारण के स्तर से असंतुष्ट है, तो वह उस मामले को सेल्फ-रेगुलेटरी बॉडी (एसआरबी) के पास ले जा सकता है। एसआरबी में एक शिकायत निवारण व्यवस्था होनी चाहिए। अगर मामला इस स्तर पर भी नहीं सुलझता तो उसे शिकायत अपीलीय समिति के पास ले जाया जा सकता है। समिति को केंद्र सरकार द्वारा नियुक्त किया जाता है।

मुख्य मुद्दे और विश्लेषण

2022 के संशोधन

संशोधन इंटरमीडियरी की भूमिका को बढ़ा सकते हैं

अधिसूचित संशोधन:
नियम 3
आईटी नियम: 3
(1) (बी), 3 (1)
(एन)

सूचना प्रौद्योगिकी एक्ट, 2000 के तहत एक इंटरमीडियरी थर्ड-पार्टी इनफॉर्मेशन के लिए लायबल नहीं है, जोकि वह होल्ड या ट्रांसमिट करता है।⁶ हालांकि इस छूट का दावा करने के लिए उसे इनफॉर्मेशन टेक्नोलॉजी (इंटरमीडियरीज़ के लिए दिशानिर्देश और डिजिटल मीडिया की आचार संहिता) नियम, 2021 (आईटी नियम) के तहत कुछ ड्यू डेलिजेंस को पूरा करना होगा।⁷ इन शर्तों में सर्विस एग्रीमेंट्स में कंटेंट की उन श्रेणियों को निर्दिष्ट करना शामिल है जिन्हें यूज़र्स अपलोड या शेयर नहीं कर सकते, और सरकारी या अदालती आदेश आने पर कंटेंट को हटाना शामिल है। प्रतिबंधित कंटेंट में ऐसा कंटेंट शामिल है जो अश्लील है, बच्चे के लिए हानिकारक है, सार्वजनिक व्यवस्था के लिए खतरा पैदा करता है, और जिसमें खुद को किसी दूसरे व्यक्ति के तौर पेश किया जाता है। संशोधन में जोड़ा गया है कि इंटरमीडियरीज़ को यूज़र्स को प्रतिबंधित कंटेंट को क्रिएट, अपलोड या शेयर करने से “रोकने के लिए उपयुक्त प्रयास” करना चाहिए। इसके लिए इंटरमीडियरीज़ को यह तय करने के लिए अपने विवेक का इस्तेमाल करना होगा कि कौन से कंटेंट पर प्रतिबंध है और अपने प्लेटफॉर्म पर उस कंटेंट को होस्ट करने से रोकने के लिए कदम उठाने होंगे। इससे जुड़े दो मुद्दे हैं।

पहला, सर्वोच्च न्यायालय (2015) ने *श्रेया सिंघल बनाम भारतीय संघ* मामले में कहा है कि आईटी एक्ट, 2000 के तहत इंटरमीडियरीज़ किसी कंटेंट को तभी डिसेबल कर सकता है, जब उसे अदालत या संबंधित सरकार या उसकी एजेंसी की तरफ से कोई आदेश मिलता है।⁸ इंटरमीडियरीज़ से यह अपेक्षा करना कि वे अपने दिमाग से तय करें कि कौन सा कंटेंट प्रतिबंधित है, उनकी भूमिका को व्यापक बनाता है। वह यूज़र-जेनरेटेड कंटेंट के फेसिलिटेटर से अपने प्लेटफॉर्म पर कंटेंट को रेगुलेट करने वाला बन जाएगा।

दूसरा, इंटरमीडियरीज़ से यह भी अपेक्षित है कि वे यूज़र के बोलने और अभिव्यक्ति के मौलिक अधिकार (अनुच्छेद 19) का सम्मान करें। इसका अर्थ यह है कि उसे इन दो बातों के बीच संतुलन कायम करना होगा कि किस कंटेंट को हटाया जाना चाहिए और क्या ऐसा करने से यूज़र के बोलने के अधिकार का उल्लंघन हो सकता है। नागरिकों के मौलिक अधिकारों का हनन करने वाले कंटेंट को हटाने का फैसला लेने के लिए इंटरमीडियरीज़ सबसे उपयुक्त एंटीटी नहीं हो सकते क्योंकि इन मुद्दों पर फैसला लेने के लिए न्यायिक क्षमता जरूरी है और आम तौर पर इन्हें अदालतों द्वारा तय किया जाता है।

2023 के ड्राफ्ट संशोधन

नियम एक्ट के तहत सौंपी गई शक्तियों से परे जा सकते हैं

एक्ट: सेक्शन 79
ड्राफ्ट संशोधन:
नियम: 2, 3 (1)
(v), 4ए, और 4बी

आईटी एक्ट इंटरमीडियरीज़ को सेफ-हार्बर मॉडल प्रदान करता है। एक्ट के तहत केंद्र सरकार निम्नलिखित को निर्दिष्ट करने वाले नियम बना सकती हैं: (i) जनता को इनफॉर्मेशन को एक्सेस करने से रोकने के लिए सुरक्षात्मक उपाय या प्रक्रियाएं, और (ii) थर्ड-पार्टी इनफॉर्मेशन की लायबिलिटी से छूट हेतु इंटरमीडियरीज़ के लिए दिशानिर्देश।⁹ ड्राफ्ट संशोधन निम्नलिखित करते हैं: (i) कंटेंट को प्रतिबंधित करने के लिए झूठी इनफॉर्मेशन का एक नया आधार बनाते हैं, (ii) ऑनलाइन गेम्स की परिभाषा जोड़ते हैं, (iii) ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरी नाम की एक नई श्रेणी बनाते हैं, (iv) सेल्फ-रेगुलेटिंग बॉडी बनाने का प्रावधान, जो ऐसे ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरीज़ को रजिस्टर करेगी, और (iv) उनके कंटेंट को रेगुलेट करने के लिए फ्रेमवर्क बनाना।

निम्नलिखित को जोड़कर, नियम एक्ट के दायरे से परे जा सकते हैं: (i) इंटरमीडियरी संरक्षण के लिए झूठी इनफॉर्मेशन का नया सिद्धांत (जोकि मौजूदा कानून का उल्लंघन नहीं करता), (ii) इंटरमीडियरीज़ की नई श्रेणी (ऑनलाइन गेमिंग), और (iii) ऑनलाइन गतिविधियों के नए समूह को रेगुलेट करना। एक्ट झूठी इनफॉर्मेशन के रेगुलेशन का प्रावधान नहीं करता, न ही वह कार्यपालिका को ऑनलाइन गेमिंग को रेगुलेट करने की शक्ति प्रदान करता है। इस संबंध में सर्वोच्च न्यायालय ने कहा है कि नियम परेंट एक्ट के दायरे, प्रावधानों या सिद्धांतों में बदलाव नहीं कर सकते।^{10,11,12}

झूठी इनफॉर्मेशन को हटाना

एक्ट: सेक्शन 69ए,
79
ड्राफ्ट संशोधन:
नियम: 3 (1) (v)

आईटी एक्ट सेफ-हार्बर मॉडल के जरिए इंटरमीडियरीज़ को रेगुलेट करता है। इसके तहत उन्हें किसी भी गैरकानूनी यूज़र-जेनरेटेड कंटेंट की लायबिलिटी से संरक्षण मिलता है, अगर वे कुछ दायित्वों को पूरा करते हैं। आईटी नियम सेफ हार्बर का दावा करने के लिए इंटरमीडियरीज़ के दायित्वों को निर्दिष्ट करते हैं। ड्राफ्ट संशोधन इसमें जोड़ते हैं कि सेफ हार्बर का दावा करने के लिए इंटरमीडियरीज़ को उस कंटेंट को हटाना होगा जिसे प्रेस सूचना ब्यूरो की फैक्ट-चेक यूनिट या कोई अन्य सरकारी एजेंसी ने झूठा बताया हो। इससे निम्नलिखित प्रश्न उठते हैं।

झूठी इनफॉर्मेशन को हटाने से मौलिक अधिकारों का हनन हो सकता है

झूठा होने के कारण किसी ऑनलाइन कंटेंट को हटाने से निम्नलिखित प्रभावित हो सकते हैं: (i) नागरिकों की बोलने और अभिव्यक्ति की स्वतंत्रता का अधिकार, और (ii) पत्रकारों का अपने पेशेवर अभ्यास का अधिकार। अनुच्छेद 19 (1) (क) के तहत सभी नागरिकों को बोलने और अभिव्यक्ति की स्वतंत्रता प्राप्त है।¹³ अनुच्छेद 19 (2) में प्रावधान है कि इस अधिकार को सिर्फ राष्ट्रीय सुरक्षा, सार्वजनिक व्यवस्था, शालीनता या नैतिकता, अदालत की अवमानना, मानहानि, या किसी अपराध के लिए उकसाने के आधार पर प्रतिबंधित किया जा सकता है।¹⁴ झूठी इनफॉर्मेशन अपने आप में वाणी को प्रतिबंधित करने का संवैधानिक आधार नहीं है। इसलिए एक व्यक्ति को बोलने का अधिकार है, जोकि झूठ हो सकता है, जब तक कि वह इन मानदंडों को पूरा न करे। 2015 में आईटी एक्ट में संशोधनों की जांच करते हुए सर्वोच्च न्यायालय ने सेक्शन 66 ए को निरस्त कर दिया था, चूंकि वह अनुच्छेद 19 (2) के उल्लिखित आधारों से इतर स्वतंत्र अभिव्यक्ति पर प्रतिबंध लगाता था। सेक्शन 66ए ऐसी इनफॉर्मेशन को शेयर करने पर प्रतिबंध लगाता था जोकि झूठी/आपत्तिजनक है, और तकलीफ, खतरे, अपमान या चोट का कारण बनती है।⁸

ड्राफ्ट संशोधनों के अनुसार, न्यूज आर्टिकल्स, जिसे झूठा बताया जाता है (पीआईबी या किसी केंद्रीय अधिकृत एजेंसी द्वारा) को ऑनलाइन प्लेटफॉर्म से हटाया जा सकता है। यह पत्रकार के अपने पेशे का अभ्यास करने के अधिकार का हनन कर सकता है। पत्रकार समाचार और विचारों को प्रसारित करने के लिए इंटरमीडियरी प्लेटफॉर्म का इस्तेमाल करते हैं और ऐसे प्लेटफॉर्म पर समाचारों को प्रसारित करना उनके पेशे का अभिन्न अंग हो सकता है। सर्वोच्च न्यायालय ने यह भी कहा है कि इंटरनेट के माध्यम से पेशेवर स्वतंत्रता भी अनुच्छेद 19 (1) के तहत संवैधानिक रूप से सुरक्षित है, जोकि जनहित में उपयुक्त प्रतिबंधों के अधीन है।¹⁵ ये प्रतिबंध प्रेस की स्वतंत्रता का भी उल्लंघन कर सकते हैं जोकि अनुच्छेद 19 (1) (क) में बोलने और अभिव्यक्ति की स्वतंत्रता के तहत संरक्षित हैं।^{15,16}

नुकसान न पहुंचा सकने वाली झूठी इनफॉर्मेशन के लिए इंटरमीडियरी को संरक्षण

इंटरमीडियरी की लायबिलिटी तभी पैदा होती है (और उन्हें सेफ हार्बर की जरूरत होती है) जब उनके प्लेटफॉर्म पर कोई अपराध किया जाता है। हालांकि, चूंकि सिर्फ झूठी इनफॉर्मेशन पोस्ट करना अपराध नहीं है, ऐसे मामलों में इंटरमीडियरी को संरक्षण की जरूरत नहीं हो सकती। झूठी इनफॉर्मेशन के फैलने से होने वाले नुकसान को रोकने के लिए फिलहाल उसे रेगुलेट किया जाता है। उदाहरण के लिए भारतीय दंड संहिता (आईपीसी), 1860 मानहानि, यानी किसी व्यक्ति की प्रतिष्ठा को नुकसान पहुंचाने के इरादे से उसके बारे में गलत बयान देने, को दंडित करती है।¹⁷ आईपीसी के सेक्शन 171 जी चुनाव परिणाम को प्रभावित करने के इरादे से किसी उम्मीदवार के व्यक्तिगत चरित्र के संबंध में दिए गए झूठे बयान देने पर दंड का प्रावधान करती है।¹⁸ उपभोक्ता संरक्षण एक्ट, 2019 किसी उत्पाद, उसके उपयोग या गारंटी के बारे में झूठे दावे करने वाले भ्रामक विज्ञापनों पर रोक लगाता है।¹⁹

कार्यपालिका का कंटेंट को हटाना

सेफ हार्बर का दावा करने के लिए इंटरमीडियरी को पीआईबी या किसी केंद्रीय अधिकृत एजेंसी द्वारा चिन्हित सूचना को हटाना होगा। किसी कंटेंट को हटवाने के लिए किसी कार्यकारी निकाय को अधिकार देना उचित नहीं हो सकता है। उदाहरण के लिए ऐसा कंटेंट हो सकता है जो सरकार के लिए आलोचनात्मक हो, तो किसी सरकारी निकाय को उसे हटवाने का निर्देश देने के लिए अधिकृत करने से हितों का टकराव हो सकता है और शक्तियों के पृथक्करण के सिद्धांत का उल्लंघन हो सकता है।

ऐसे उदाहरण हो सकते हैं जब कार्यपालिका कंटेंट को हटाने के निर्देश दे सकती है। आईटी एक्ट का सेक्शन 69ए केंद्र सरकार को किसी इनफॉर्मेशन को ब्लॉक करने का अधिकार देता है, अगर वह राज्य की सुरक्षा, सार्वजनिक व्यवस्था या इनसे संबंधित अपराधों को रोकने जैसे कुछ उद्देश्यों के लिए जरूरी है। इस सेक्शन के तहत बनाए गए नियम आईटी मंत्रालय के सचिव को अधिकार देते हैं कि वह संयुक्त सचिव स्तर के अधिकारियों की एक समिति की सिफारिश पर एक्सेस को ब्लॉक कर सकता है।^{20,21} ब्लॉकिंग के आदेश से पहले इनफॉर्मेशन के ओरिजिनेटर को सुनवाई का अवसर प्रदान किया जाता है। सर्वोच्च न्यायालय ने सेक्शन 69ए की वैधता को बरकरार रखा था क्योंकि उसमें कार्यपालिका को कंटेंट को ब्लॉक करने की अनुमति देने का आधार उच्च है।⁸

अदालतों ने फैसला दिया है कि सिर्फ उच्च स्तरीय कार्यकारी प्राधिकरण ही मौलिक अधिकारों में कटौती कर सकता है। आधार एक्ट, 2016 के तहत एक संयुक्त सचिव को राष्ट्रीय सुरक्षा के हित में व्यक्तिगत जानकारी (बायोमेट्रिक डेटा या आधार संख्या) प्रकट करने का अधिकार दिया गया था।²² सर्वोच्च न्यायालय ने इस प्रावधान को रद्द कर दिया और कहा कि यह बेहतर होगा कि एक न्यायिक अधिकारी के साथ, एक उच्च पदस्थ अधिकारी को व्यक्तियों की इनफॉर्मेशन के खुलासे का अधिकार दिया जाए।²³ नतीजतन, एक सचिव स्तर के अधिकारी को अधिकार प्रदान करने के लिए अधिनियम में संशोधन किया गया था।

इसके अतिरिक्त आईटी नियमों के तहत कोई यूजर कंटेंट हटाने के खिलाफ शिकायत के लिए केंद्रीय स्तर पर नियुक्त शिकायत अपीलीय समिति से संपर्क कर सकता है। इसका अर्थ यह है कि कार्यपालिका यह निर्धारित करती है कि किस कंटेंट को हटाना है और कंटेंट हटाने के खिलाफ शिकायतों का हल भी करती है। चूंकि ऐसे कंटेंट को हटाने से अभिव्यक्ति की स्वतंत्रता पर प्रभाव पड़ता है, इसलिए कार्यपालिका के लिए ऐसी शिकायतों को हल करना उचित नहीं होगा। उल्लेखनीय है कि अगर कोई व्यक्ति अपीलीय समिति के फैसलों से संतुष्ट नहीं है तो वह अदालत जा सकता है।

झूठी इनफॉर्मेशन को रेगुलेट करने के अंतरराष्ट्रीय अनुभव

यूरोपीय संघ स्वैच्छिक सेल्फ-रेगुलेटरी व्यवस्था से झूठी/फेक इनफॉर्मेशन के मुद्दे से निपटता है। 2022 के कोड ऑफ प्रैक्टिस ऑन डिसइन्फॉर्मेशन पर इंटरमीडियरीज ने हस्ताक्षर किए हैं, और उसमें ऑनलाइन डिसइन्फॉर्मेशन (दुष्प्रचार) से निपटने के लिए कई प्रतिबद्धताओं को निर्दिष्ट किया गया है।²⁴ इनमें निम्नलिखित शामिल हैं: (i) डिसइन्फॉर्मेशन के प्रसार को वित्त पोषित न करना, (ii) राजनीतिक विज्ञापन में पारदर्शिता सुनिश्चित करना, और (iii) फैक्ट-चेकर्स के साथ सहयोग बढ़ाना। यूरोपीय डेमोक्रेसी ऐक्शन प्लान डिसइन्फॉर्मेशन को ऐसी गलत सूचना के रूप में चिन्हित करता है जिसे नुकसान पहुंचाने के इरादे से शेयर किया जाता है, और इससे सार्वजनिक नुकसान हो सकता है।²⁵

कई इंटरमीडियरीज स्वैच्छिक फैक्ट-चेकिंग के जरिए झूठी या भ्रामक इनफॉर्मेशन को पहले से रेगुलेट कर रहे हैं। सोशल मीडिया इंटरमीडियरीज कुछ 'कम्युनिटी स्टैंडर्ड्स' बनाते हैं जिनका पालन यूजर्स को करना होता है, अगर वे सेवा का इस्तेमाल करते हैं। उदाहरण के लिए ट्विटर के यूजर्स 'कम्युनिटी नोट्स' फीचर के माध्यम से संभावित रूप से भ्रामक पोस्ट पर संदर्भ प्रदान कर सकते हैं। कॉन्ट्रिब्यूटर्स किसी भी ट्वीट पर नोट्स छोड़ सकते हैं और अगर विभिन्न नजरियों वाले बहुत से कॉन्ट्रिब्यूटर्स ने उस नोट को हेल्पफुल रेट किया है, तो नोट सार्वजनिक रूप से एक ट्वीट पर दिखाया जाएगा। ये ट्वीट हटाए नहीं जाते हैं। संयुक्त राज्य अमेरिका में 2020 के राष्ट्रपति चुनावों के दौरान ट्विटर ने अपनी सिविक इंटीग्रिटी पॉलिसी को अपडेट किया, जिसके तहत मतदान केंद्रों, चुनाव में धांधली, मतपत्र से छेड़छाड़ के बारे में झूठे दावों, या संबंधों को गलत तरीके से पेश करने वाले ट्वीट्स को लेबल किया जाता था।²⁶ ऐसे कंटेंट को प्रतिबंधित करना है या भ्रामक के तौर पर फ्लैग करना है, यह ट्विटर की नीति के उल्लंघन की गंभीरता के आधार तय किया जाता है।²⁶ इसी तरह, इंस्टाग्राम ने कोविड और उसके वैक्सिनेशन के बारे में झूठे दावों को प्रतिबंधित किया, ताकि यह सुनिश्चित किया जा सके कि

रोग के प्रसार और वैक्सीन के प्रभाव के बारे में गलत जानकारी न फैले।²⁷ उसने कोविड से संबंधित सभी कंटेंट को फ्लैग भी किया और यह डिस्कलेमर भी दिया गया कि सिर्फ सत्यापित मेडिकल रिसर्च पर विश्वास करें।

ऑनलाइन गेमिंग का रेगुलेशन

ऑनसाइन गेमिंग को रेगुलेट करने के लिए केंद्र का क्षेत्राधिकार

एक्ट: सेक्शन 87
ड्राफ्ट संशोधन:
नियम: 2, 4ए और
4बी

केंद्र सरकार ने आईटी एक्ट, 2000 के तहत नियम बनाने की शक्तियों के जरिए ऑनलाइन गेमिंग को रेगुलेट करने का प्रयास किया है।⁹ जबकि 'गेम्स' संविधान की सातवीं अनुसूची की किसी भी सूची में शामिल नहीं हैं, 'खेल' (प्रविष्टि 33) और 'दांव और जुआ' (प्रविष्टि 34) राज्य सूची के विषय हैं।²⁸ संचार (प्रविष्टि 31) केंद्रीय सूची में शामिल है। ऑनलाइन गेम्स को इंटरनेट पर संचार के उपकरण के जरिए खेला जाता है। किसी विषय से संबंधित विधायी सक्षमता को निर्धारित करने के लिए अदालतें आम तौर पर सार और तत्व के सिद्धांत (डॉक्टरन ऑफ पिथ एंड सबस्टांस) का इस्तेमाल करती हैं।²⁹ यानी, वे कानून के केंद्रीय उद्देश्य को चिन्हित करती हैं और देखती हैं कि यह किस सूची के दायरे में आता है।

इस सिद्धांत के आधार पर हम देखते हैं कि केंद्र के पास ऑनलाइन गेमिंग के केवल उन पहलुओं को रेगुलेट करने की योग्यता है जो संचार के अनुरूप हैं। हालांकि 2018 में विधि आयोग ने कहा था कि संसद के पास ऑनलाइन दांव और जुआ पर कानून बनाने की योग्यता है, क्योंकि वह संचार मीडिया पर खेला जाता है (जैसे टेलीफोन, वायरलेस या ब्रॉडकास्टिंग)।³⁰ ड्राफ्ट संशोधनों में सेल्फ-रेगुलेटरी बॉडीज़ (एसआरबीज़) के लिए प्रावधान है जोकि गेम्स को सत्यापित करने और उनके कंटेंट को रेगुलेट करने के लिए जिम्मेदार होंगी। वे उन सिद्धांतों की रूपरेखा भी प्रस्तुत करते हैं जिनके माध्यम से एसआरबी ऑनलाइन गेम के कंटेंट को रेगुलेट करते हैं। सवाल यह है कि क्या ऐसी जरूरत गेमिंग के संचार वाले पहलू को रेगुलेट करने और केंद्र की विधायी योग्यता से परे जाती है। इसके अतिरिक्त नियमों के जरिए ऐसे रेगुलेशंस को बनाना, शक्तियां सौंपने यानी डेलिगेशन की अनुमत सीमा से अधिक हो सकता है।

गेम के यूज़र्स के लिए केवाईसी सत्यापन करने की आवश्यकता अत्यधिक हो सकती है

ड्राफ्ट संशोधनों में ऑनलाइन गेमिंग इंटरमीडियरीज़ से यह अपेक्षा की गई है कि वे यूज़र एकाउंट को रजिस्टर करने के लिए नो-योर-कस्टमर (केवाईसी) प्रक्रिया के बारे में सूचित करेंगे इसलिए गेमिंग इंटरमीडियरीज़ के पास केवाईसी प्रक्रिया होनी चाहिए। प्रिवेंशन ऑफ मनी लॉन्ड्रिंग एक्ट, 2002 के नियमों के तहत मनी लॉन्ड्रिंग या आतंकवाद की फाइनांसिंग को रोकने के लिए केवाईसी सत्यापन किया जाता है।^{31,32} यह अस्पष्ट है कि ऑनलाइन गेम्स खेलने के लिए यूज़र की पहचान के लिए इतने उच्च स्तर की जरूरत है या नहीं। राइड-शेरिंग ऐप्स जैसे सर्विस प्रोवाइडर्स, कंटेंट स्ट्रीमिंग प्लेटफॉर्मर्स या फिजिकल लॉटरी में भी वित्तीय लेनदेन होता है लेकिन उसमें उपभोक्ता की पहचान के लिए केवाईसी की जरूरत नहीं होती। इसके अतिरिक्त बैंकों या गैर बैंकिंग वित्तीय कंपनियों द्वारा केवाईसी सत्यापन की जरूरत होती है।³³ यह देखते हुए कि ऑनलाइन गेम में यूज़र्स धनराशि का हस्तांतरण करते हैं, उपभोक्ता की पहचान के लिए संबंधित बैंक की शर्त के तहत केवाईसी सत्यापन पहले ही कर लिया जाता है।

1. Section 2 (1) (w), [The Information Technology Act, 2000](#).
2. [Government of India \(Allocation of Business\) \(Three Hundred and Seventieth Amendment\) Rules, 2022](#), December 23, 2022.
3. [Draft Information Technology \(Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code\) Amendment Rules, 2023](#), Ministry of Electronics and Information Technology, January 2, 2023.
4. [Information Technology \(Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code\), 2021](#).
5. [Notice for Public Consultation](#), Ministry of Electronics and Information Technology, January 2, 2023.
6. Section 79, [The Information Technology Act, 2000](#).
7. Rule 3 (1), [The Information Technology \(Intermediary Guidelines and Digital Media Ethics Code\) Rules, 2021](#).
8. [Shreya Singhal vs Union of India](#), Writ Petition (Criminal) No. 167 Of 2012, Supreme Court of India, March 24, 2015.
9. Section 87, [The Information Technology Act, 2000](#).
10. [Agricultural Market Committee vs Shalimar Chemical Works Ltd](#), 1997 Supp (1) SCR 164, The Supreme Court of India, May 7, 1997.
11. [Kerala State Electricity Board vs Indian Aluminium Company](#), 1976 SCR (1) 552, The Supreme Court of India, September 1, 1975.
12. [State of Karnataka v Ganesh Kamath](#), 1983 SCR (2) 665, The Supreme Court of India, March 31, 1983.
13. Article 19 (1), [The Constitution of India](#).
14. Article 19 (2), [The Constitution of India](#).
15. [Anuradha Bhasin vs Union of India](#), Writ Petition (Civil) No. 1031 of 2019 and 1164 of 2019, The Supreme Court of India, January 10, 2020.
16. [Express Newspaper \(Private\) Ltd. vs Union of India](#), The Supreme Court of India, January 8, 1958.
17. Sections 499 and 500, [Indian Penal Code, 1860](#).
18. Section 171(G), [Indian Penal Code, 1860](#).
19. [The Consumer Protection Act, 2019](#).
20. [Information Technology \(Procedure and Safeguards for Blocking Access of Information by Public\) Rules, 2009](#).
21. Section 69A, [The Information Technology Act, 2000](#).
22. [The Aadhaar \(Targeted Delivery of Financial and Other Subsidies, Benefits and Services\) Bill, 2016](#).
23. [Justice K.S. Puttaswamy vs Union of India and others](#), Writ Petition (Civil) No. 494 of 2012 and connected matters, The Supreme Court of India, September 26, 2018.
24. [The 2022 Code of Practice on Disinformation](#), June 16, 2022, as updated on July 4, 2022.
25. [European Democracy Action Plan, European Commission](#), December 3, 2020.
26. [Civic Integrity Policy](#), Twitter, October 2021, as accessed on January 26, 2023.
27. [Community Guidelines, Instagram Help Centre](#), as accessed on January 24, 2023.
28. Seventh Schedule, [The Constitution of India](#).
29. [Background Paper on Concurrent Powers of Legislation under List III](#) of the Constitution of India, P.M Bakshi.
30. [Report No. 276, Law Commission of India, Legal Framework: Gambling and Sports Betting Including in Cricket in India](#), July 5, 2018.
31. [Prevention of Money Laundering \(Maintenance of Records\) Rules, 2005](#).
32. [Prevention of Money Laundering Act, 2002](#).
33. [Master Direction – Know your Customer \(KYC\) Direction 2016](#), Reserve Bank of India, as on May 10, 2021.

DISCLAIMER: This document is being furnished to you for your information. You may choose to reproduce or redistribute this report for non-commercial purposes in part or in full to any other person with due acknowledgement of PRS Legislative Research (“PRS”). The opinions expressed herein are entirely those of the author(s). PRS makes every effort to use reliable and comprehensive information, but PRS does not represent that the contents of the report are accurate or complete. PRS is an independent, not-for-profit group. This document has been prepared without regard to the objectives or opinions of those who may receive it.