ऑनलाइन गेमिंग पर 28% GST: सुप्रीम कोर्ट का फ़ैसला

अर्थव्यवस्था, कराधान और डिजिटल अर्थव्यवस्था | समाचार संदर्भ: 27 मई 2026 | प्रकाशित: 17 अक्टूबर 2026

सुप्रीम कोर्ट ने 27 मई 2026 के युग्म फैसलों में ऑनलाइन मनी गेमिंग — फैंटेसी स्पोर्ट्स समेत — को GST के लिए 'सट्टा और जुआ' (betting and gambling) मान लिया। नतीजा: पूरे दांव-मूल्य पर 28% GST, 2023 के संशोधनों का पूर्वव्यापी प्रभाव, और तमिलनाडु-कर्नाटक के प्रतिबंध-कानून भी बरकरार। कौशल (skill) होते हुए भी अनिश्चित परिणाम पर दांव लगे, तो कर की दृष्टि में वह जुआ है।

खबरों में क्यों

न्यायमूर्ति जे.बी. पारदीवाला और न्यायमूर्ति आर. महादेवन की बेंच ने 27 मई 2026 को दो फैसले सुनाए। पहले (2026 INSC 595, DGGI बनाम Gameskraft बैच) में बेंच ने CGST अधिनियम की धाराएँ 2(31), 2(52), 7, 9 और 15 तथा नियम 31A, 31B, 31C की वैधता कायम रखी, 2023 के संशोधनों को 'स्पष्टीकरणात्मक' बताकर पूर्वव्यापी प्रभाव दिया, और कर्नाटक उच्च न्यायालय का 11 मई 2023 का फैसला (जिसने Gameskraft के विरुद्ध 23 सितंबर 2022 के ₹21,000 करोड़ के नोटिस को रद्द किया था) रद्द कर नोटिस बहाल किए। दूसरे फैसले (2026 INSC 594) में तमिलनाडु और कर्नाटक सरकारों की अपीलें मंजूर कर मद्रास व कर्नाटक उच्च न्यायालय के फैसले रद्द हुए — राज्यों के ऑनलाइन दांव-गेमिंग प्रतिबंध संवैधानिक ठहरे। 100 से अधिक मामले, 90 से अधिक कंपनियाँ (Mint)।

GST में 'एक्शनेबल क्लेम' (actionable claim) क्या है?

एक्शनेबल क्लेम सम्पत्ति अंतरण अधिनियम की धारा 3 के तहत चल-संपत्ति में वह हित/दावा है जिसे अदालत में कार्रवाई कर प्राप्त किया जा सके — जैसे लॉटरी का टिकट या दांव पर जीत का दावा। CGST अधिनियम की धारा 2(52) 'माल' (goods) में एक्शनेबल क्लेम को शामिल करता है, और अनुसूची III की प्रविष्टि 6 उन पर कर की सीमा तय करती है। नियम 31A मूल्यांकन का तरीका देता है; अगस्त 2023 में GST परिषद के फैसले के बाद 1 अक्टूबर 2023 से लागू संशोधनों ने नियम 31B (ऑनलाइन गेमिंग) और 31C (कैसीनो) जोड़कर कर को 'पूर्ण अंकित मूल्य' (full face value) — यानी जमा राशि/दांव की कुल रकम — तक बढ़ाया। विवाद यही था: कंपनियाँ कहती थीं कर केवल प्लेटफ़ॉर्म शुल्क (GGR) पर लगे और 2023 का कानून नया है, पूर्वव्यापी नहीं हो सकता; कोर्ट ने कहा — संशोधन केवल स्पष्टीकरण थे, कर हमेशा से दांव-मूल्य पर था।

मुख्य तथ्य

मूल निष्कर्ष: दांव ही निर्णायक: 'सट्टा और जुए का सार अनिश्चित परिणामों पर धन या धन-मूल्य दाँव पर लगाना है... खेल कौशल का हो या संयोग का, यह प्रासंगिक नहीं' — फैसले (INSC 595) के पैरा 84(i) के अनुसार दांव लगते ही लेन-देन GST में 'सट्टा-जुआ' बन जाता है।

संवैधानिक वैधता: अनुच्छेद 246A से विधायी क्षमता सिद्ध; अनुच्छेद 366(12)/(12A), 14, 19(1)(g), 21 और 265 की चुनौतियाँ खारिज। 'केवल व्यावसायिक कठिनाई या कर-भार से राजस्व उपाय असंवैधानिक नहीं होता' (पैरा 84(iii)-(iv))।

मूल्यांकन: पूरी रकम, कोई कटौती नहीं: दाँव की राशि ही 'प्रतिफल' (consideration); पुरस्कार-राशि, जीत या भुगतान कर-योग्य मूल्य से घटाए नहीं जा सकते। ऑपरेटर केवल बिचौलिए नहीं, स्वयं एक्शनेबल क्लेम के 'आपूर्तिकर्ता' हैं (पैरा 84(vii), (x))।

पूर्वव्यापी प्रभाव और लंबित नोटिस: 2023 संशोधन (अनुसूची III प्रविष्टि 6 + नियम 31B/31C) स्पष्टीकरणात्मक, अतः पूर्वव्यापी। लंबित नोटिसों पर 8 सप्ताह में जवाब, उसके 12 सप्ताह में आदेश; कैसीनो मामलों में गणना नियम 31C से दोबारा होगी (पैरा 86)।

राज्य प्रतिबंध भी कायम: सूची II की प्रविष्टि 34 ('सट्टा और जुआ') के तहत राज्यों की क्षमता; मद्रास व कर्नाटक HC के फैसले रद्द। तमिलनाडु कानून जस्टिस चांडरू समिति के आँकड़ों पर आधारित; लत, वित्तीय नुकसान और आत्महत्याओं को सार्वजनिक व्यवस्था व स्वास्थ्य का मुद्दा माना (INSC 594, पैरा 376-377)।

माँग का पैमाना: DGGI के 2022-23 के नोटिसों की कुल माँग ₹1.5 लाख करोड़ से अधिक बताई गई (Mint); Gameskraft नोटिस अकेले ₹21,000 करोड़ का। घोड़दौड़ वाले तर्क को कोर्ट ने खारिज किया — घुड़दौड़ अत्यंत विनियमित है, ऑनलाइन गेमिंग की 'अदृश्यता' से तुलना नहीं (INSC 595)।

यह फैसला सिर्फ गेमिंग कंपनियों का मामला क्यों नहीं?

डिजिटल अर्थव्यवस्था के लिए कर-सिद्धांत: फैसले का पैरा 85: प्रौद्योगिकी लेन-देन का रूप बदलती रहती है, कानून स्थिर नहीं रह सकता; पर 'कर-शक्ति, चाहे कितनी भी व्यापक हो, विधायी क्षमता और संवैधानिक ढाँचे में बँधी रहती है'। डिजिटल कारोबार में राजस्व-निश्चितता (fiscal certainty) को निवेश-विश्वास से जोड़ा गया — यह सिद्धांत आने वाले डिजिटल कर-विवादों की भूमिका तय करेगा।

उद्योग पर सीधा दबाव: Mint को कंपनियों के वकीलों ने संभावित दिवालियापन और 'यूनिकॉर्न निवेशों के डूबने' की चेतावनी दी; अगस्त 2025 के ऑनलाइन गेमिंग (संवर्धन व विनियमन) अधिनियम के प्रतिबंध के बाद से ही उद्योग की आय सीमित है। अंतिम उठान GST परिषद में अनुग्रह-याचना या बड़ी बेंच की अपील जैसे रास्तों पर टिका है (वकीलों के उद्धरण, Mint)।

संघीय ढाँचे का सवाल: 'सट्टा-जुआ' राज्य-सूची का विषय है — फैसले ने राज्यों के प्रतिबंध बचाए पर केंद्रीय कर भी कायम रखा (246A पर)। Mint के अनुसार कुछ वकील केंद्र के 2025 प्रतिबंध-कानून की वैधता पर सवाल उठा रहे हैं; यह केंद्र-राज्य अधिकार-क्षेत्र की नई बहस खोलेगा।

कौशल-संयोग विभाजन की सीमा: दशकों की 'गेम ऑफ स्किल' न्यायशास्त्र (घुड़दौड़, रम्मी) कर-विधि में अब सीमित: दांव और अनिश्चितता हों तो कौशल कर-छूट नहीं दिलाता। फिर भी ध्यान दें — यह निष्कर्ष GST के संदर्भ में है; अन्य कानूनों (जैसे राज्य जुआ-कानून) में कौशल-प्रश्न अलग मानदंडों से तय हो सकता है।

विश्लेषण और आगे की राह

फैसले के समय तीन रास्ते खुले थे: (1) नोटिसों की गणना-स्तर की लड़ाई — प्रत्येक माँग अलग से विचारणीय होगी (CNK के पंकज गोयल, Mint); (2) GST परिषद से पूर्वव्यापी बकाए में राहत की माँग; (3) बड़ी बेंच में पुनर्विचार — वकीलों के अनुसार विचाराधीन। विदेशी (offshore) जुआ-ऑपरेटरों पर कार्रवाई न होने की शिकायत भी उठी है (Mint)। मेंस के लिए फ्रेम: राजस्व संरक्षण और उपभोक्ता-सुरक्षा (लत, आत्महत्याएँ — जस्टिस चांडरू समिति) बनाम नवाचार और डिजिटल उद्यमिता; और पूर्वव्यापी कराधान की स्वीकार्य सीमा — 'स्पष्टीकरणात्मक संशोधन' का सिद्धांत कब न्यायोचित, कब भार?

अवधारणा में अंतर

प्लेटफ़ॉर्म शुल्क/GGR (कंपनी की कमाई, जिस पर कंपनियाँ कर देती थीं) बनाम पूर्ण दांव-मूल्य (खिलाड़ियों की कुल जमा/दांव राशि, जिस पर अब कर लगेगा) — यही विवाद का केंद्र था। इसी तरह 'नया कर' (substantive levy, पूर्वव्यापी नहीं हो

सकता) बनाम 'स्पष्टीकरणात्मक संशोधन' (clarificatory, पूर्वव्यापी मान्य) — कोर्ट ने 2023 संशोधनों को दूसरी श्रेणी में रखा, इसलिए 2023 से पहले की माँगें भी जीवित रहीं।

मेंस दृष्टि

GS-III: कराधान-व्यवस्था, GST परिषद और वित्तीय संघवाद, डिजिटल अर्थव्यवस्था, अर्थव्यवस्था पर नियामकीय प्रभाव। GS-II: अनुच्छेद 246A और सातवीं अनुसूची (केंद्र-राज्य शक्तियाँ), न्यायिक समीक्षा। उत्तर में मूल्यांकन-विवाद, पूर्वव्यापिता और संघीय कोण — तीनों रखें।

UPSC CSE Mains शैली: मौलिक अभ्यास प्रश्न

ऑनलाइन गेमिंग पर GST के दायरे और मूल्यांकन को लेकर सुप्रीम कोर्ट के हालिया निर्णय का मूल्यांकन कीजिए। कर-विधि में 'कौशल बनाम संयोग' की पारंपरिक विभाजन-रेखा कितनी प्रासंगिक रह गई है?

(उत्तर 150 शब्दों में दीजिए) | 10 अंक

उत्तर की रूपरेखा

भूमिका में: 27 मई 2026 के ऑनलाइन मनी गेमिंग फैसले और GST में दांव-मूल्य बनाम प्लेटफॉर्म-शुल्क के विवाद से शुरुआत करें।

मुख्य भाग में: फैसले का सार (दांव-अनिश्चितता कसौटी, पूर्ण मूल्य, पूर्वव्यापिता); कौशल-तर्क की अस्वीकृति और घुड़दौड़ से अंतर; उद्योग-प्रभाव व खुले रास्ते; संघीय/नियामकीय निहितार्थ।

निष्कर्ष में: कर-आधार की स्पष्टता और उपभोक्ता-सुरक्षा को कर-निश्चितता तथा डिजिटल उद्यमिता की चिंता के साथ रखें। निर्णय के कानूनी आधार और बकाया-गणना की अलग प्रक्रिया समझाएँ; कर-विधि में कौशल-तर्क की सीमा को हर दूसरे नियामकीय प्रश्न में उसी परिणाम का स्वतः प्रमाण न मानें।

स्रोत

- सुप्रीम कोर्ट फैसला 2026 INSC 595 (DGGI बनाम Gameskraft बैच) — प्रामाणिक PDF, 27 मई 2026
- सुप्रीम कोर्ट फैसला 2026 INSC 594 (तमिलनाडु/कर्नाटक प्रतिबंध बैच) — प्रामाणिक PDF, 27 मई 2026
- The Hindu: संगठित ऑनलाइन गेमिंग GST दायरे में — SC, 27 मई 2026
- Mint: 28% GST और पूर्वव्यापी माँग कायम, 27 मई 2026
- Economic Times: SC ने ऑनलाइन गेमिंग कंपनियों पर 28% GST बरकरार रखा, 27 मई 2026

जाँच-टिप्पणी: दोनों फैसलों के प्रामाणिक पीडीएफ (sci.gov.in) पढ़े गए — INSC 595 के निष्कर्ष पैरा 84-86 और INSC 594 के पैरा 376-379 मुख्य आधार हैं। ₹1.5 लाख करोड़ की कुल माँग और 100+ मामलों/90+ कंपनियों के आँकड़े Mint की रिपोर्ट से हैं (फैसले में कुल योग अंकित नहीं)। बेंच दो-न्यायाधीश (पारदीवाला, महादेवन) है; किसी एक द्वितीयक रिपोर्ट में 'तीन-न्यायाधीश' का उल्लेख त्रुटिपूर्ण है।

यह भी पढ़ें: खनिज कराधान: एकरूपता और राज्यों की वित्तीय शक्ति का संतुलन | GST प्रक्रिया सुधार: आसान अनुपालन और करदाता के अधिकार।

याद रखें: कर की दृष्टि में निर्णायक 'दांव और अनिश्चितता' है, खेल की प्रतिभा नहीं। फैसले के बाद उद्योग के लिए राहत की कुंजी अदालत से अधिक GST परिषद और विधायी स्पष्टता के पास है।