

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ІННОВАЦІЙНИХ ОСВІТНІХ
ТЕХНОЛОГІЙ
ФАКУЛЬТЕТ МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН
Кафедра міжнародного туризму та країнознавства

ДОПУСТИТИ ДО
ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри

_____ Дудник І.М.

«_____» _____ 2020

р.

ДИПЛОМНА РОБОТА
(ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА)

ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ
ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ «БАКАЛАВР»

на тему:

**Світові центри грального бізнесу як чинник
розвитку туризму**

Виконавець: студент Ту-501з групи Кондратов Богдан Русланович

Науковий керівник: к.п.н., доцент кафедри країнознавства і туризму
Фокін Сергій Павлович

Нормоконтролер: к.геогр.н., доцент кафедри країнознавства і туризму
Борисюк Оксана Анатоліївна

КИЇВ – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ГРАЛЬНИЙ БІЗНЕС ЯК ЧИННИК РОЗВИТКУ ТУРИЗМУ	6
1.1. Поняття і основні категорії грального бізнесу	6
1.2. Особливості світового грального бізнесу.....	14
1.3. Індустрія грального бізнесу як чинник туризму.....	19
РОЗДІЛ 2. СВІТОВІ ЦЕНТРИ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ	22
2.1. Світові центри розваг і грального бізнесу в США	22
2.2. Світові центри розваг і грального бізнесу в Європі	28
2.3. Світові центри розваг і грального бізнесу в країнах Азії	34
РОЗДІЛ 3. ВИКОРИСТАННЯ СВІТОВОГО ДОСВІДУ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ТУРИЗМУ В УКРАЇНІ.....	48
3.1. Особливості розвитку грального бізнесу в Україні	48
3.2. Тенденції та перспективи розвитку грального бізнесу в Україні	52
3.3. Використання світового досвіду грального бізнесу в контексті розвитку туризму в Україні.....	56
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	64

ВСТУП

Світовий досвід свідчить, що діяльність у сфері грального бізнесу може бути серйозним джерелом поповнення державного бюджету, фінансування програм у галузі культури, охорони здоров'я і спорту, інших соціальних програм. Залучення коштів на підтримку таких програм є актуальною проблемою і для України.

Слід визнати, що за часів незалежної України не було створено ефективної системи державного регулювання діяльності у сфері грального бізнесу, що спричинило значні втрати державного бюджету і створило негативний імідж гральному бізнесу у суспільстві. Навпаки в державі створена система грального бізнесу яка фактично є джерелом корупції, ошукування громадян, вимивання коштів з держави і традиційною видимістю «державного контролю», без такого контролю. Прийняття Верховною радою 15 травня 2009 року Закону України «Про заборону грального бізнесу в Україні» фактично узаконило монополію нерезидентів на ринку України та легалізувало корупційні схеми вимивання коштів з бюджету.

Передавши організацію та проведення державних лотерей приватним компаніям з офшорними засновниками, держава не спромоглася створити ефективну систему нормативного регулювання та контролю цієї діяльності. А тому звичними явищами в Україні стали розповсюдження незаконних «державних лотерей» (лотереї-клони, лотерейні сурогати, лотереї операторів, в яких закінчився термін дії ліцензії тощо), зміна умов проведення лотерей в процесі проведення розіграшів, використання гральних автоматів під виглядом лотерейних терміналів і систем обліку, вимоги до яких встановлює сам оператор (або навіть розповсюджувач!) та проведення букмекерської діяльності під виглядом державних лотерей. Участь держави в регулюванні цієї діяльності сьогодні звелась лише до видачі ліцензій і реєстрації умов

проведення державних лотерей, тобто держава практично усунулась від контролю цього ринку.

Ситуація, з точки зору доступності гемблінгу чи можливої участі у азартній грі, значно варіює від країни до країни. Заборона на гральний бізнес в одних країнах, при розважливому законодавчому регулюванні, породжує його підйом в інших. Вона також спричиняє виникнення туристичних поїздок (насамперед на суміжні території), які мають на меті відвідати заклади гемблінгу.

Нині гральний бізнес активно розвивається, у тому числі і за рахунок туристів. У багатьох країнах існують центри ігрових розваг. Найбільші з них – у США (Лас-Вегас, Атлантик-Сіті); найстарші – в Європі (Монте-Карло, Баден-Баден).

Отже, тема дослідження є актуальною, а розгляд територіальної структури особливостей функціонування бізнесу азартних ігор, джанкет-туризму в світі з проєкцією застосування вказаного досвіду на розвиток туризму в Україні є об'єктом вивчення. .

Метою дослідження є вивчення світових центрів грального бізнесу в контексті розвитку туризму.

Для досягнення цієї мети були поставлені такі дослідницькі задачі:

- вивчити поняття і основні категорії грального бізнесу;
- дослідити особливості світового грального бізнесу;
- розглянути індустрію грального бізнесу як чинник туризму
- проаналізувати світові центри розваг і грального бізнесу в США, Європі та Азії;
- розкрити особливості розвитку грального бізнесу в Україні;
- проаналізувати тенденції та перспективи розвитку грального бізнесу в Україні;
- проаналізувати можливості використання світового досвіду грального бізнесу в контексті розвитку туризму в Україні.

Об'єкт дослідження: світові центри грального бізнесу.

Предмет дослідження: гральний бізнес як чинник розвитку туризму.

Для вирішення задач дослідження використовувалися в сукупності різні загальнонаукові та конкретні наукові методи. Основним із них обрано загальнонауковий діалектичний метод пізнання. Застосування методу пізнання, згідно з яким всі явища (предмети) вивчаються в єдності та суперечності їх протилежностей, дозволило розглянути особливості світових центрів розвитку грального бізнесу, виявити причинну обумовленість такого розвитку, визначити місце і роль грального бізнесу в контексті розвитку туризму.

Теоретичною основою дослідження послужили праці вчених, що належать до різних наукових напрямів і шкіл, спеціалістів у галузі права, управління, фінансів, міжнародної економіки та інших наук.

РОЗДІЛ 1. ГРАЛЬНИЙ БІЗНЕС ЯК ЧИННИК РОЗВИТКУ ТУРИЗМУ

1.1. Поняття і основні категорії грального бізнесу

Розповсюдження грального бізнесу зумовлюється ранньою історією виникнення такого роду заняття. Варто зазначити, що перші згадки про азартні ігри з'явилися ще за 3500 років до н. е. в Стародавньому Єгипті та Китаї [3, с. 55]. Перші задокументовані спогади про азартні ігри відносяться, як не дивно, до курортів з мінеральними джерелами, де лікувалися, відпочивали і проводили час за грою грецькі та римські вищі шари суспільства. Поступово, і паралельно з розширенням Римської Імперії, розповсюджувалися по всьому Середземномор'ю і курортні міста, обов'язковим атрибутом яких в той час стали мінеральні джерела та азартні ігри. З тих пір поєднання туризму й ігорних закладів – невід'ємна складова рекреаційної галузі. Даний факт свідчить про певну психологічну схильність людини як до «легких грошей», так і до бажання бути так званим «переможцем». Від цього і походить попит на азартні ігри серед населення.

Вперше публічний ігорний будинок був легалізований у 1626 р. у Венеції; і в той час у вищому венеціанському суспільстві з'явився звичай збиратися для найрізноманітніших зустрічей в так званих "малих будинках" чи "Casini" [29, с. 49]. На протязі всіх середніх віків служителі церкви і королі здійснювали спроби викоренити азартні ігри, однак їх невдачі підтверджують міцність тяги до азартних ігор. У 1806 р. ігорний будинок вперше отримав офіційне ухвалення державного голови – французького імператора Луї де Бонапарта. З цього часу азартні ігри стали модним хобі, а казино – місцем, де обов'язково треба було побувати кожному, хто вважав себе забезпеченою людиною [29, с. 51].

В системі світового туризму найбільш давній вид розваг – азартні ігри, що не загубили своєї популярності й у наші дні, а часто виступають одним з головних мотивів туризму. В міжнародній туристичній практиці такі ігри

пов'язуються з гральним бізнесом. Загальна тенденція до їх розвитку полягає в інтернаціоналізації і охопленні населення практично всього земного шару.

Насамперед для кращого розуміння сутності грального бізнесу доречним є проведення аналізу його понять. Варто зазначити, що поняття грального бізнесу є досить широким за своїм змістом, оскільки включає в себе сукупність проведених дій підприємця для організації будь-якого виду азартних ігор.

Хоча в багатьох країнах немає спеціального законодавства про гральний бізнес, на сьогодні діють окремі законодавчі акти, що містять визначення терміна «гральні послуги» (gambling services), з якого можна вивести значення поняття «азартна гра».

Четверта Директива ЄС 2015/849 про боротьбу з відмиванням коштів³: гральні послуги – це «послуги, які передбачають унесення, на індивідуальну вимогу отримувача послуг, ставки з грошовою цінністю в іграх випадку [games of chance], включаючи ті, що містять елемент умінь, як лотереї, ігри казино, ігри в покер та букмекерські угоди, які надаються у певному фізичному місці, будь-якими засобами на відстані, електронними засобами, або за допомогою будь-якої іншої технології, яка спрощує комунікацію».

Більш ранні директиви містять схожі за суттю, але лаконічніші визначення терміна. В них усіх використовується формула, що відображає суть азартної гри: «внесення ставки з грошовою цінністю в іграх випадку».

В Україні та пострадянських країнах укоренився термін «азартна гра» для позначення гри на грошовий чи інший матеріальний приз, у якій виграш повністю або значною мірою залежить не від майстерності гравців, а від випадку. Цей термін походить з французької мови: «jeu de hasard» буквально означає «гра випадку» [35, с. 65].

Цього напряму лінгвістичного наголосу на випадковості як сутнісної риси азартних ігор дотримується, наслідуючи французьку мову, чимало європейських мов. Наприклад, закон про азартні ігри – польською мовою «Ustawa o grach hazardowych», болгарською «Закон за хазарта». Схожа логіка

закладена в німецькому терміні «Glücksspielen», який утворюється з іменника «Glück» (удача, везіння) та дієслова «spielen» (грати).

У сучасних спеціалізованих публікаціях, присвячених гральному бізнесу та азартним іграм, також прийнято використовувати термін «гемблінг», що відсилає до дещо іншої термінологічної логіки. В англійській мові азартна гра позначається словом «game», тобто «гра». Для позначення азартних ігор в цілому чи участі в азартній грі використовується слово «gambling», що буквально означає «гру в ігри».

Австралійська Комісія з продуктивності визначає гемблінг як: «... розважальні заходи, засновані на випадкових подіях, з потенційною можливістю виграти більше, ніж ставка, але з кінцевою впевненістю, що гравці, як група, втратять більше за час гри. Той факт, що гравці неминуче втрачають в цілому і що азартні ігри призначені для рекреаційної діяльності, відрізняє ці витрати від інвестиційної діяльності, де шанс також відіграє важливу роль». Національна дослідницька рада США визначає гемблінг як: «... виплати грошей чи інших речей на випадкові заходи або події з випадковими або невизначеними результатами» [30, с. 75].

Виходячи з економічної точки зору, Борна та Лоурі визначають гемблінг як «... перерозподіл багатства, виходячи з навмисного ризику, що передбачає отримання однією стороною та втрати іншою, як правило, без введення продуктивної роботи з обох сторін» [30, с. 76].

Як не важко помітити, в Україні та пострадянських країнах терміну «азартна гра» прийнято надавати смислове навантаження, яке суттєво відрізняється від того, що використовується в інших мовах. Українці слово «азартний» розуміють як позначення особливого психічного стану – азарту, в якому гравець перебуває під час гри. Скоріш за все, корені цього слід шукати в російській мові: у царській Росії використовувався термін «азардная игра» (від застарілого «азардовать», тобто ризикувати). Проте з часом зв'язок з випадковістю, з якою прямо пов'язане поняття ризику (та первісне французьке jeu de hasard), втратився.

У свою чергу п. 1 ст. 1 Закону України «Про заборону грального бізнесу» визначає поняття грального бізнесу як діяльність, пов'язану з організацією, проведенням та наданням можливості доступу до азартних ігор у казино, на гральних автоматах, комп'ютерних симуляторах, у букмекерських конторах, в інтерактивних закладах, в електронному (віртуальному) казино незалежно від місця розташування сервера [19].

Таким чином, гральний бізнес – досить специфічний вид господарської діяльності, який полягає в отриманні прибутку від сплати гравцями коштів за участь у певній азартній грі. Специфіка полягає в тому, що гравець у свою чергу може отримати грошовий виграш, за умови перемоги у вищевказаній грі, і подвоїть чи потроїть свій вклад у гру або залишиться ні з чим.

Законодавство про азартні ігри країн ЄС дає дуже відмінні визначення поняття «азартна гра». Узагальнено азартна гра визначається як гра, в якій пропонується можливість вибороти виграш. Разом з тим виграш залежить повністю або переважно від збігу обставин або від невідомої майбутньої події, яка не залежить від гравця; при цьому принаймні один із гравців утрачає свою ставку.

Проте, якими би не були формулювання, в них обов'язково наявні три сутнісні ознаки азартної гри:

- 1) внесення ставки, що має грошову цінність (ігри «на інтерес» чи заради розваги не є азартними);
- 2) виграш повинен визначатися повністю чи переважно випадковістю, але не здібностями чи вміннями гравця;
- 3) у випадку виграшу гравець отримує матеріальний приз.

Утім, окремі різновиди економічної діяльності можуть формально мати ознаки азартної гри, але не бути такими по суті. Тому, з метою уникнення застосування законодавства про азартні ігри до такої діяльності, прийнято спеціально визначати норми, які виводять з-під дії законодавства про азартні ігри особисте страхування життя, окремі різновиди державних позик, розіграші призів з рекламними цілями, а також (хоча й не завжди) ігри

випадку некомерційного характеру, участь у яких може брати наперед визначене обмежене коло осіб (наприклад, азартна гра з метою фінансування певного благодійного заходу) [11].

Суттєвою ознакою азартної гри є залежність виграшу, принаймні переважним чином, від збігу чи випадковості, а не від здібностей чи знань гравця. Проте в окремих різновидах азартних ігор його уміння й знання все-таки мають дуже вагомe значення. Тому законодавство окремих країн розрізняє ігри випадку (англ. *game of chance*) та ігри вмінь (англ. *game of skill*). До останніх належать букмекерство й окремі різновиди карткових ігор (наприклад, покер).

Всі види гемблінгу можна легко згрупувати в дві основні сім'ї:

- гемблінг в стилі лотереї;
- гемблінг в стилі ставок.

Гемблінг в стилі лотереї передбачає, що учасник обирає або йому присвоюється певний набір чисел або символів, які потім порівнюються з переможними номерами або символами, які були випадковим чином обрані або визначені з великого набору можливих вірогідностей. Ігри в стилі лотереї відомі як «тривалі ігри», де людина платить невелику плату за невеликий шанс виграти великий приз. Також характерною рисою лотерейних ігор є те, що ніякі навички, компетенції або знання не впливають на ймовірність перемоги гравця, і всі ігри мають негативне математичне очікування для гравця. У рамках сімейства групових лотереї можна виділити окремі типи та підтипи ігор у стилі лотереї [42, с. 141].

Миттєва лотерея визначається як лотерея, де результати можуть бути негайно виявлені.

Бінго є різновидом лотерей, що набрав популярність у 20 столітті. У сучасному бінго гравці відповідають номерам випадково обраних кульок (пронумеровані від 1 до 75 або від 1 до 90 залежно від країни) проти номерів на картах, які були розміщені в 3-х рядках x 9 колонок або 5-х рядках залежно від юрисдикції. Гравець виграє, якщо вони мають повністю

відповідний рядок, стовпець або діагональ перед будь-яким іншим гравцем для 5 x 5 карт, або якщо вони мають числа в чотирьох кутах картки, або числа, які відповідають одному, двома або три ряди для 3x9 карт.

Кено, у деяких країнах ця гра також відома як квіко, – це гра, в якій гравці зазвичай обирають до 20 номерів (максимум 10 або 12 номерів у деяких країнах), що варіюються від 1 до 80. Зазвичай 20 виграшних номерів потім випадковим чином вибирають через генератор випадкових чисел. Призи присуджуються залежно від того, скільки правильних номерів було обрано гравцем.

Рулетка – складається з горизонтального колеса, розділеного на рівну кількість сегментів, причому периметр кожного сегмента чергується червоним і чорним, а кожен сегмент відображає унікальний номер від 1 до 36. Також є один або два сегменти, які відображають нулі, які забарвлені в зелений колір. Колесо закручується і кулька всередині колеса відправляється в протилежному напрямку від обертання. Протягом хвилини м'яч потрапляє в один з сегментів, щоб позначити переможний номер і колір. Гравці можуть робити ставки на виграшний номер, його колір, чи це непарне чи парне число, або діапазон номерів, у якому виграє виграшний номер.

Велике колесо, також відоме як Велика Шістка, Колесо Фортуни, і Колесо грошей, є ще однією відносно популярним різновидом гемблінгу рулеткового типу. Він складається з вертикального колеса, поділеного на рівну кількість сегментів, при цьому кожен сегмент відображає певне число, символ або колір, при цьому однакове число / символ / колір з'являються в кількох місцях на колесі. Колесо обертається і за хвилину тертя сповільнює колесо, поки воно не зупиниться, і виграє певний номер / символ / колір.

Ще одним різновидом регулярних лотерей є слот машини. Залежно від країни вони відомі також як ігрові автомати, термінали для відеолотерей, апарати для відеоігор, машини для покеру або «Покіз», «Фруктові машини», термінали з фіксованими ставками, електронні кено машини, машини для бінго, машини для рулетки і т.д. [42, с. 143].

Ігри зі ставками є другою сім'єю гемблінгу. Вони включають в себе ставки на конкретний результат конкретної події проти іншої особи або агенції, який робить ставку на те, що відбудеться інший результат. Існує декілька особливостей ставок, які відрізняють цю сім'ю ігор від ігор у стилі лотереї: задіяні лише дві сторони, ставки зазвичай робляться як проти комерційних постачальників, так і приватно проти інших осіб, зазвичай це пов'язано з діяльністю, пов'язаною з людиною, і діапазон можливих результатів, як правило, дуже обмежений. Особливе значення, на відміну від лотерейних ігор, полягає в тому, що більші знання та/або навички часто покращують ймовірність ставок на правильний результат [9, с. 24].

У межах цієї групи ставок можна виділити окремі типи та підтипи. Найбільш поширеним підтипом спортивних ставок є ставки на результат спортивних змагань між професійними спортсменами. В даний час поширеність спортивних ставок тісно співвідноситься з відносною всесвітньою популярністю різних професійних видів спорту в наступному порядку: футбол, баскетбол, бейсбол, американський футбол, крикет, теніс, гольф, регбі, скачки, бокс, змішані бойові мистецтва, і хокей.

Ставки на Е-спорт – це найновіше доповнення до цього списку. Ставки на електронні види спорту включають ставки на результат змагань з відеоігор між професійними «кібератлетами». Ці змагання включають віртуальні версії традиційних видів спорту, а також кілька різних віртуальних боїв і віртуальних ігор. В даний час найпопулярнішим видом е-спортивних ставок є онлайн-бойові арени (МОБА).

Традиційні спортивні ставки включають в себе ставку на конкретний результат конкретної події проти іншої особи або комерційного провайдера, при цьому є один переможець і один програший. Однак існують і інші варіанти: ставки на результати декількох різних матчів (іноді відомі як спортивний пул або спортивна лотерея); ставки, чи зможе команда або індивід набрати певну кількість балів ("виграшний спред") або загальний бал; ставки на певну кількість балів, при цьому розмір виграшу або втрати людини

буде пов'язано з тим, наскільки точним є прогноз ("ставки на спред"); ставки на фентезі-спорт, де учасники обирають гравців з будь-якої команди в спортивній лізі, щоб створити "команду фентезі", яка конкурує з іншими фентезі-командами. Переможцем є людина з колекцією гравців, які спільно накопичили найбільшу кількість індивідуальних очок у своїх різних іграх. Результати фентезі-спортивних ставок можна визначати щодня або довшими інтервалами, включаючи весь сезон [42, с. 148].

На додаток до спорту, існує багато інших нефізичних ігор навичок та/або шансів, які стають формами азартних ігор, коли відбувається ставка на результат. Подібні гемблінг активності можна приблизно підрозділяти на такі категорії:

- ігри в карти, такі як покер, блекджек, баккара, війна, міст, рамі, ейчре, крібадж і ханафуда;
- ігри в кістки, такі як кістки, покерні кістки;
- ігрові ігри, такі як доміно, маджонг і пай-гоу;
- настільні ігри, такі як нарди, шахи, іди, шашки, монополія;
- відеоігри;
- вгадування ігор, таких як традиційні ігри для вгадування корінних народів, а також сучасні ігри, такі як Шаради;
- рольові ігри [9, с. 42].

Ставки на результат змагань з тваринами також є старовинною формою гемблінгу, яка все ще популярна в деяких частинах світу. Це може включати перегони (наприклад, перегони з собаками) або бої (бій півнів, корида і т.п.).

Існує майже нескінченний список інших подій, на які люди можуть робити і роблять ставки. Основні додаткові комерційні підтипи, доступні на сайтах онлайн азартних ігор, стосуються політичних подій (наприклад, виборів), телевізійних розважальних заходів (наприклад, переможців реаліті-шоу, нагород академій) і ставок фінансових показників.

1.2. Особливості світового грального бізнесу

У XX – поч. XXI ст. з посиленням процесів глобалізації, зі зміною економічних умов, розвитком принципово нових технологій, зміною соціальних потреб і підвищенням попиту на якісно нові послуги відпочинку, азартні ігри стали сприйматися як одна з форм дозвілля. Формування ринку азартних ігор супроводжувалося концентрацією капіталу, створенням нових робочих місць безпосередньо в секторі грального бізнесу, а також пов'язаних видах діяльності. Розвиток грального бізнесу, з одного боку привело до трансформації принципів, норм і правил регулювання і управління азартними іграми, з іншого боку, визначило зміну попиту на гральні послуги, а також поведінку споживачів.

Попит на послуги в азартні ігри в другій половині XX – початку XXI ст. характеризується динамічним розширенням і обумовлений кумулятивним впливом таких основних факторів:

- збільшенням дискреційних доходів населення при тенденції до зростання використання вільних коштів для відпочинку та розваг;
- підвищенням готовності національних урядів і регіональних влад вирішувати комерційні гральні послуги як частину рекреаційної сфери і туризму з метою легалізації ринку азартних ігор і боротьби з незаконною діяльністю;
- загальною лібералізацією моральних і етичних поглядів на азартні ігри;
- посиленням інтеграції азартних ігор, що надаються в традиційному форматі гральними закладами, з іншими популярними видами діяльності (професійні спортивні події, скачки, автомобільні гонки) і з сучасними електронними засобами комунікацій;
- вибуховим зростанням інтерактивних гральних послуг на основі цифрових, телекомунікаційних технологій, а також широким спектром нових каналів надання гральних послуг і пов'язаної з ними діяльністю [10].

За даними H2 Gambling Capital, в структурі доходів світового гемблінгу найбільша питома вага належить казино. За підсумками 2018 року їхня частка склала € на 117,2 млрд., або 34,4% доходу, що на 2,6% менше, ніж роком раніше. На другому місці за сумою доходів – лотереї, дохід яких склав € 99,463 млрд. (29,2% ринку). Трійку лідерів замикають ігрові автомати з часткою ринку 23,6%. Частка беттінга склала 10,7% або € 34,7 млрд.

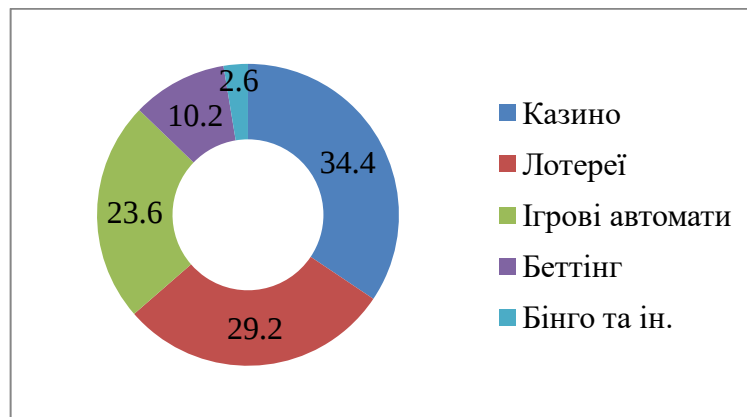


Рис. 1.1. Структура доходів глобального грального бізнесу в offline в 2018 році, млрд. євро [57]

Глобальний ринок азартних ігор кардинально змінюється в результаті розвитку нового сегмента грального бізнесу в режимі онлайн. Цей сектор є найбільш проблемним як з точки зору державного регулювання, так як дистанційні ігрові технології дозволяють обійти національні правила, так і з позицій збільшення соціальних витрат, обумовлених зростаючими ризиками невідповідальної гри споживача [4].

За оцінками аналітиків, світовий ринок азартних ігор онлайн виріс з приблизно 6,5 млрд. євро в 2003 році до понад 45 млрд. євро в 2018 році. При цьому річне зростання становив близько 10%. Одночасно з цим збільшилася і частка онлайн казино в ігровій індустрії в цілому. Такий показник виріс з 3% у 2003 році до 12% в 2018 році.

Зростання кількості сайтів казино, як пояснюють аналітики, обумовлений простотою відкриття бізнесу і в той же час можливостями онлайн ігор. Зараз багато країн легко видають ліцензію на відкриття казино в

мережі, і це не тільки офшори, а й великі країни, такі як Канада, Індія, Австрія, Чехія, Австралія та інші.

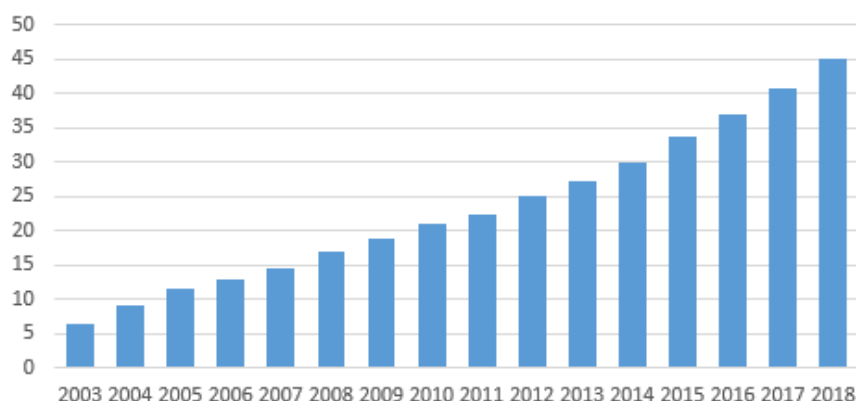


Рис. 1.2. Динаміка світового онлайн-ринку азартних ігор, млрд. євро [57]

З іншого боку, підвищилася якість ігор, значно збільшився їх асортимент. Тепер онлайн, зокрема в казино Вулкан і ін., можна грати не тільки на гроші, а й безкоштовно, а гри перетворилися в цілі історії і пригоди, з якими можна весело провести час. До речі, в Європейському союзі, де в багатьох країнах онлайн казино офіційно дозволені, місцеві жителі розглядають казино не як засіб заробітку, а як засіб проведення часу. Людям цікаво, вони ставлять гроші, трохи виграють, трохи програють, вивчають нові ігри. Середній ігровий депозит тут, за оцінками аналітиків, становить 100-300 доларів.

До речі, європейський ринок онлайн гемблінгу становить 53% світового. Це набагато більше, ніж 26% у Азії, включаючи Близький Схід, 11% у Північній Америці і 7% у Океанії [10].

Ще однією тенденцією ринку азартних ігор є збільшення кількості легальних онлайн казино. Показник виріс з 45% в 2003 році до 60% в 2018 році і, за прогнозами, продовжить ріст. Це пояснюється тим, що більшості простіше отримати ліцензію, ніж ховатися, постійно змінюючи сайти і створюючи дзеркала.

Динамічне зростання дистанційного ринку азартних ігор залежать виключно від регіону визначається наступними факторами:

- зростає частка населення, що має доступ до відповідних технологій;
- технології стають все більш зручними і інтегрованим;
- електронні платіжні системи підвищують зручність і легкість фінансових операцій;
- доросле населення все більше і більше складається з людей, які виросли з електронними іграми і використанням комп'ютерів в повсякденному житті;
- підвищується винахідливість існуючих і виникаючих технологічних компанії і віддалених операторів для забезпечення доступу до азартних ігор за допомогою нових технологій;
- ростуть витрати на дозвілля і розваги як поза домом, так і в домашніх умовах [23, с. 86].

Першість за доходом від оффлайн-беттінга, як і раніше, утримує Азія. У 2018 році частка цього регіону на світовому ринку зросла з 18,3 млрд.€ до 20,3 млрд. € і склала 55,2%.

На другому місці розмістилася Європа, частка цього регіону зменшилася в минулому році склала 9,2 млрд. €, або 26,5%. Це на 1,4% менше, ніж роком раніше. Третє місце займає Північна Америка з часткою ринку 6,7% і доходом 2,4 млрд. €.

Протилежна ситуація склалася з онлайн-беттінг. У цьому сегменті лідерство завоювала Європа, дохід якої в 2018 році виріс до 8,6 млрд. €. Темпи приросту склали 3,9%, до 42,9%.

Азія, навпаки, скоротила частку на 2,4% до 39%, і опустилася на другу сходинку. Дохід азіатського континенту в 2018 році склав 7,8 млрд. €. Частка інших регіонів за рік суттєво не змінилася [51].

Найбільшу частку в онлайн-беттінг займає Європа, де доходи від нього вже досягли 48,4% від загальної суми доходів від беттінга. У той час як в минулі роки лідирувала Австралія та Океанія. Однак в 2018 році цей регіон посів друге місце. В Австралії та Океанії 47% доходів від беттінга – це

онлайн. Частка доходу від онлайн-бетінга в Північній Америці становить 42,9%.

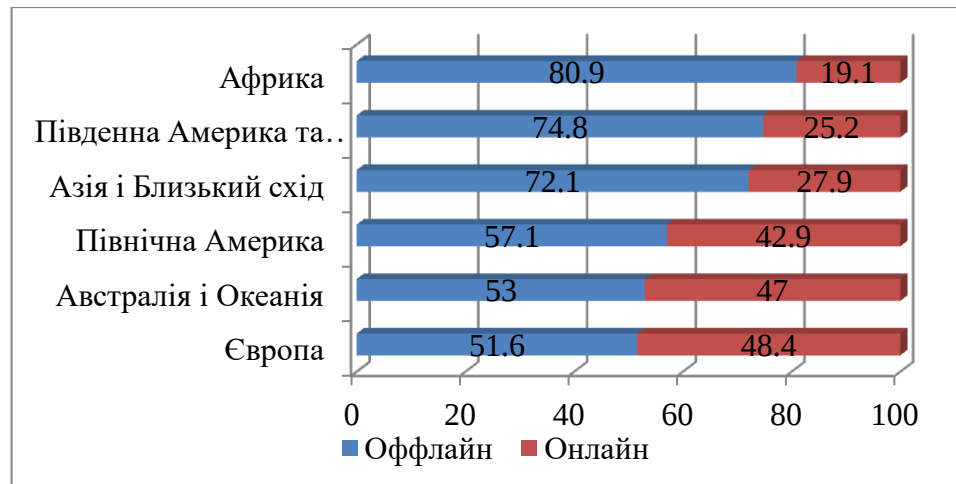


Рис. 1.3. Співвідношення доходів від офлайн і онлайн-бетінгу за регіонами світу, % [57]

У 2018 році загальні доходи від бетінгу випереджали зростання доходів від гемблінгу, і склали 5,7%, зокрема, оффлайн-сегмент виріс на 4,1%, а онлайн-сегмент збільшився на 8,5%.

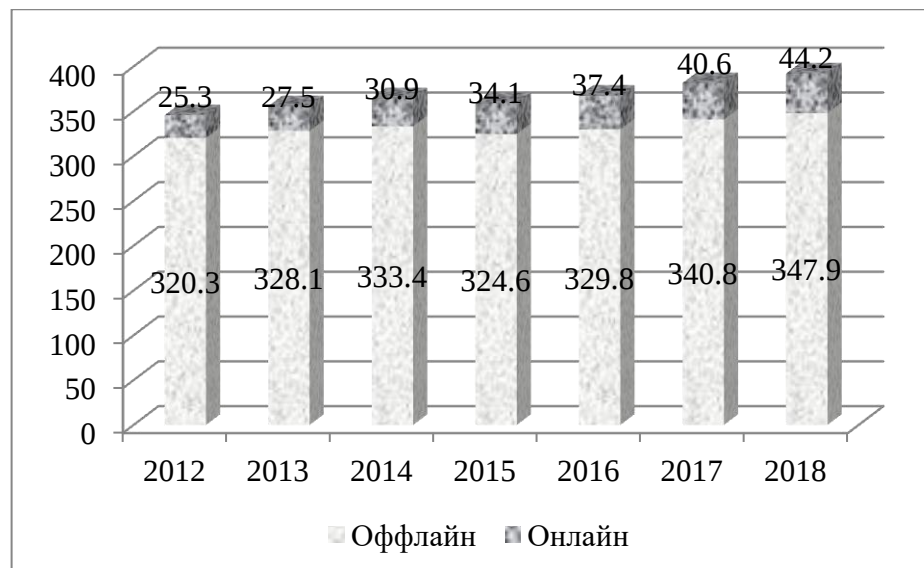


Рис. 1.4. Динаміка доходів гравальної індустрії в світі, млрд. євро [57]

Загальні доходи від гемблінга в свою чергу зросли на 4,3%. Зокрема, на таке збільшення вплинули онлайн і оффлайн сегменти, які вирісли на

7,6%. і 4,1% відповідно. В цілому онлайн-сегмент по темпу приросту доходів у 2018 році домінував над зростанням оффлайна.

У 2018 році доходи світової індустрії виросли на 3,3%. Частка онлайн у загальному доході продовжує зростати, і в 2018 році вона склала 10,7%. Надалі очікується нарощування онлайн до 11,3%.

1.3. Індустрія грального бізнесу як чинник туризму

В системі світового туризму найбільш давній вид розваг – азартні ігри – часто виступають одним з головних мотивів туризму.

Ситуація, з точки зору доступності гемблінгу чи можливої участі у азартній грі, значно варіює від країни до країни. Заборона на гральний бізнес в одних країнах, при розважливому законодавчому регулюванні, породжує його підйом в інших. Вона також спричиняє виникнення туристичних поїздок (насамперед на суміжні території), які мають на меті відвідати заклади гемблінгу. Ці поїздки, як правило, є організованими. Так у країн-сусідів України таких, як Польща, Білорусь, Румунія, Молдова, Угорщина ігрова діяльність чітко регламентована та контрольована державою, казино є основою утворення дестинацій ігрового туризму. Міста з розвиненою пропозицією грального туризму в цих країнах залучають значні потоки міжнародних та внутрішніх туристів та є вагомим джерелом надходження прибутків від сфери грального туризму до національних економік [3, с. 57].

У багатьох країнах існують центри ігрових розваг. Найбільші з них – у США (Лас-Вегас, Атлантик-Сіті); найстарші – в Європі (Монте-Карло, Баден-Баден).

Ігровий туризм – це різновид туризму, в якому туристи-учасники, їх ще називають гравцями, керують ресурсами, даними тощо через ігрові символи, з метою досягнення мети (виграшу). Головне спрямування ігрового туризму – діяльність з розважальною та іноді навчальною метою [42].

Х.Гу, Г.Лі, Н.Гуо, а також Дж.Хо Кім, К.Хо Канг в своїх роботах досліджували, який вплив має розвиток грального бізнесу в Макао та містах США. Авторами проаналізовано позитивні (зростання економіки, підвищення туристичного попиту, покращення туристичної інфраструктури, формування бренду території) та негативні наслідки такого явища (зростання соціальної нерівності, некерованість процесу управління ігровими закладами, внутрішні проблеми в містах) [22].

Туристичні поїздки з відвідуванням казино або гральні тури, пов'язані із відвідуванням казино, завдячують своєю появою маркетинговим програмам казино.

Джанкет-тур (англ. Junket – «розважальна поїздка на безоплатній основі») – культурно-розважальна програма з обов'язковим відвідуванням гральних закладів [12]. Іншими словами, це тури в ті країни, де азартний бізнес дозволений офіційно.

Саме слово «джанкет» походить від англійського «junket» і перекладається як гулянка, свято. Відмінною особливістю таких поїздок є той факт, що оплачуються вони за рахунок казино, при цьому туристи (гравці) зобов'язуються відіграти мінімальний час (в середньому від 2 до 5 годин на день) і зробити ставок на певну суму, що обумовлюється в договорі. Верхньої межі немає, головне – це наявність вільного часу у гравця і грошей на гру, ну і звичайно ж, бажання грати і азарту [13].

Джанкет-тури були придумані спеціально для того, щоб азартні гравці могли пограти в реальних казино і не витратити час на такі нудні заняття, як бронювання і купівля квитків, пошук готелю і т.п. Все це зробить за них туроператор. Зазвичай до переліку послуг, які надаються учасникам джанкет-турів безкоштовно, входять авіаперельоти, трансфери, проживання в готелі, харчування, відвідування казино, також можуть бути і деякі інші. Але, як правило, у всіх випадках передбачається внесення клієнтом депозиту, або страхової суми, яка кладеться на рахунок в казино. Депозит служить своєрідним підтвердженням платоспроможності клієнта, а також казино

страхує себе від зайвих витрат в разі, якщо клієнт розраховує тільки на «безкоштовний сир» і не виконує умов договору по джанкет-туру.

Якщо ж клієнт виконав умови договору – по закінченню туру депозит йому повертається. Так що по джанкет-туру можна безкоштовно з'їздити куди-небудь, також безкоштовно пожити там, поїсти і розважитися, і навіть виграти грошей, якщо вдасться. Але якщо ж турист відмовився від гри або не приїхав – тоді згідно з умовами договору з нього можуть відняти вартість авіаквитків, трансферу, готельних послуг.

Туристичні поїздки з відвідуванням казино часто зустрічаються у юрисдикціях Північної та Південної Америки, Карибів та країн Азії, але менш розповсюджені у європейських казино. Кількість таких поїздок до казино Африки, Близького Сходу та Центральної Азії залишається невідомою [24].

Основною цільовою аудиторією джанкет-турів виступають, звичайно, азартні громадяни тих країн, де гральний бізнес знаходиться під заборонаю або обмежений. Група дослідників з Вашингтонського університету в Сент-Луїсі провела дослідження за ставками гравців в азартні ігри. Їхня найоптимістичніша оцінка становить, загалом 1,6 мільярда людей, які грають в азартні ігри бодай раз на рік [51]. Зі збільшенням доступу до азартних ігор в Інтернеті ці показники, ймовірно, тільки зростатимуть.

РОЗДІЛ 2. СВІТОВІ ЦЕНТРИ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ

2.1. Світові центри розваг і грального бізнесу в США

Американський ринок гемблінгу справедливо вважається найбільшим у світових масштабах. Згідно з підрахунками Північноамериканської асоціації лотерей, громадяни США витрачають на лотереї у середньому \$200 на рік. Прибуток казино при цьому більший, ніж доходи кіноіндустрії, музичної галузі та круїзних компаній загалом.

Азартні ігри популярні як серед самих американців, так і серед туристів, які відвідують країну в пошуках розваг. Гральна діяльність на території США не заборонена, але контролюється місцевими органами управління. У такий спосіб влада штатів самостійно вибирає, дозволяти чи забороняти відкриття казино, а також які обмеження ставити. Це стосується переліку дозволених видів азартних ігор і багато чого іншого. Оскільки повністю легальним гральний бізнес є тільки в трьох штатах, то в інших доводиться шукати способи обійти закон. Наприклад, в Іллінойсі, Айові та ще кількох штатах проводити ігри зі ставками на території не можна, а ось заклади на воді формально дозволені [54].

Найбільші локації на карті країни – це відомі у всьому світі міста-казино (Лас-Вегас, Атлантик-Сіті), а також казино на територіях, де проживають корінні американці. Загальний обсяг грального ринку США за 2018 рік склав 32,42 млрд. дол.

З діяльності гральних закладів держава отримує чималі бонуси: за період із 2015 до 2018 року податкові відрахування перевищили \$42 млрд. Водночас майже \$2 млрд. щорічно йшло в соціальну сферу. Зараз ці цифри тільки ростуть, оскільки кількість казино в Америці збільшується.

Найуспішніші гральні компанії:

- Wynn Resorts Ltd.;
- Penn National Gaming;
- Melco Resorts & Entertainment Ltd.;

— Las Vegas Sands Corp [50].

Повністю дозволені ігри з грошовими ставками в Неваді, Нью-Джерсі й Арканзасі. Окрім того, по всій Америці офіційно працюють азартні заклади в індіанських резерваціях, кількість яких становить майже 400. Є штати, де діяльність гральних закладів обмежена, але в них можна обійти законодавчі заборони. Це можливо завдяки розміщенню казино на баржах на річці Міссісіпі та її притоках, а також на круїзних лайнерах, що виходять у море. Повна заборона на азартні ігри підтримується лише в штатах Гаваї та Юта.

Невада. Саме тут знаходиться легендарне місто-казино Лас-Вегас – гральна столиця світу. Лас-Вегас, збудований посеред пустелі штату Невада, є яскравим прикладом того, як за відповідних інвестицій, реклами, ідей тощо можна використовувати для відпочинку і розваг, здавалося б, непридатні для цього території. В цьому сенсі Лас-Вегас є певною моделлю для всього світу.

Гральні заклади Лас-Вегаса є надзвичайно високорентабельними підприємствами. Акумулюючи величезні суми грошей, вони будують для туристів готелі, які вражають людей своїми масштабами і красою. Тут виникли найбільші у світі готельні комплекси з кількістю номерів, що перевищують 5 тис. У гральний бізнес Лас-Вегаса вкладено сотні мільярдів доларів. Гіди з гордістю повідомляють туристам, що Лас-Вегас є єдиним містом світу, якому вдалося перемогти ніч. Насправді, складається враження, що вночі тут світліше, ніж удень. Місцеві гіди не забувають підкреслити, що в місті використовується електроенергії більше, ніж у всій Франції [18].

Туристам подобається, що в тій частині Лас-Вегасу, де знаходиться більшість гральних закладів, найбільше у світі зосередження готелів. Робота казино і готелів в одному комплексі приводить до того, що у Лас-Вегасі розкішний номер готелю може коштувати клієнту втричі дешевше, ніж у будь-якому іншому місті. Справа в тому, що втрачені гроші в готельному господарстві сторицею окупляться у гральному бізнесі. Ресторани готелів пропонують безкоштовні обіди клієнтам, які програли в казино мільйони.

У Лас-Вегасі зроблено все, щоб не лише заманити сюди клієнта, а й якомога довше його звідси не випускати. В готелях казино спеціально прибрані годинники, щоб клієнти нікуди не поспішали. До казино максимально наближені розкішні крамниці, бари і ресторани. Приїхавши до казино, з нього можна не виходити місяцями. Тут є все необхідне, аж до медичного обслуговування. Якщо ви не можете дозволити собі програти мільйони доларів, до ваших послуг тисячі гральних автоматів, які в народі дуже влучно охрестили "однорукими бандитами", покер, кості, "блек-джек" тощо.

З метою приваблення туристів готелі-казино Лас-Вегаса набувають усе більше фантастичних масштабів і оздоблення. Кількість вражаючих екстер'єром і внутрішнім оздобленням казино на кшталт "Марева", "Острова скарбів", "Кейсерс паласу", "Луксора" постійно зростає. Клієнти потрапляють ніби у казку і з більшим бажанням залишають тут гроші. Знаменитий готель-казино "Луксор" збудований у формі велетенської чорної піраміди, всередині якого прокладено канали і гостей возять, як фараонів, по Нілу на чудових давньоєгипетських кораблях [18].

Лас-Вегас давно вже перетворився на всесвітній туристичний центр. Сотні казино міста відвідують щорічно понад 90 млн американців і гостей з інших країн світу. Щоб збільшити потік туристів, не лише будуються нові грандіозні готелі-казино, а й впроваджуються все нові й нові послуги.

Нині Лас-Вегас посилено рекламується як курорт, де варто відпочивати всією родиною, у зв'язку з чим багато готелів повністю переобладнано. Деякі з них уже мають вигляд знаменитого Діснейленду. У місті збудовано величезний комплекс для автотуристів. Сюди можна привезти автомобілем всю родину, зокрема грудних дітей. Для малечі передбачені всі можливі види відпочинку і розваг. Результатом цих заходів стало зростання часу, який проводять тут туристи, а отже, і кількість грошей, що залишається у місті.

Приклад розвитку Лас-Вегаса як туристичного напрямку є унікальним. Економіка міста, з населенням понад 500 тис. осіб, базується на туризмі та

індустрії азартних ігор. Загальні інвестиції в будівництво нових готелів і казино на даний момент складають близько 20 млрд. дол. Наприклад, готель Echelon Place, що знаходиться на стадії забудови, коштує 3 млрд. дол. Є ще ряд заявлених проєктів, інвестиції в кожен з яких складають понад 1 млрд. дол. [4].

У 2018 році Лас-Вегас відвідало понад 40 млн осіб, 2/3 з них в середньому провели в казино близько 3,3 години і витратили на гру близько 650 дол. приблизно стільки ж в середньому кожен з відвідувачів витрачає на туристичні послуги. Нині понад 50% туристів відвідують Лас-Вегас не для гри – вони проводять час в ресторанах і магазинах.

У 2018 році загальний прибуток його закладів становив \$110 млн, перевищивши показники за попередній рік на 111%. Великі казино також працюють у містах Ріно та Карсон-Сіті.

Найчастіше лідером ринку в гонитві операторів ставала Las Vegas Sands, якій належать казино, а також готелі у Вегасі та Пенсильванії (до того ж у компанії є заклади в Сінгапурі та Китаї). Ще у 2013 році корпорація збільшила дохід на 25,6%, отримавши чистого прибутку на \$2,4 млрд. А у 2018 році чистий дохід становив \$3,58 млрд. [18]

Також у пустелі розцвів ще один центр грального бізнесу Рино. Він багато в чому наслідує Лас-Вегас, але поки що не має такої слави, а отже, і відповідної притягальної сили для туристів.

Густо заселене й економічно розвинуте атлантичне узбережжя США обслуговує центр грального бізнесу – Атлантик-Сіті. Готелі-казино цього міста вражають розкішшю та комфортом. Лише з Нью-Йорка сюди щоденно приїжджає близько 100 тис. осіб. Більш як 2 тис. автобусів постійно доставляють до Атлантик-Сіті гравців із найбільшого міста США. Тут, на відміну від Лас-Вегаса, переважають гральні автомати.

Бурхливий розвиток грального бізнесу в США сприяє виникненню в цій країні все нових його центрів. Серед них комплексним використанням різних видів рекреаційних ресурсів вирізняється місто Сан-Дієго. Тут є

декілька спеціалізованих на окремих видах гри казино. Чудові тихоокеанські пляжі, близький до тропічного клімат, суха сонячна погода сприяють тут диверсифікованому відпочинку туристів. Із метою приваблення гравців казино Сан-Дієго щодня розігрують дорогі автомобілі, грошові призи, туристичні подорожі навколо світу.

Вашингтон. Основна частина закладів, де можна зіграти в азартні ігри, зосереджена в Арлінгтоні, Такомі та Рентоні (всього в 87 містах). У штаті діють лояльні правила для регулювання гри в покер, також популярні ігрові автомати. У Сіетлі як у портовому місті діє безліч плавучих казино.

Оклахома. У цьому штаті поширені покер та ігрові автомати, працюють готелі-казино та Newcastle Casino Oklahoma, яке входить до списку найбільших гральних закладів Америки. Також в Оклахомі популярні племінні заклади, які належать мережам Comanche і Cherokee [29, с. 51].

Флорида. Через територіальні особливості та переваги в цьому штаті є багато казино, розташованих на воді. Флорида цілком успішно конкурує з Невадою та Нью-Джерсі завдяки сприятливому клімату та наявності курортних зон, що є привабливими для туристів. Як і в більшості штатів, тут багато закладів, які відкриті корінними жителями.

Каліфорнія. У штаті добре розвинений напрям покеру, відкрито безліч спеціалізованих клубів. Центром зосередження гральних закладів є Сан-Франциско, а ось найбільше казино – Graton – знаходиться в окрузі Сонома.

Для багатьох гральний бізнес несподівано перетворився на рушій суспільного прогресу колись депресивних районів США. Десятками років уряд країни не міг знайти способів розвитку індіанських резервацій західних регіонів. Індіанці, не маючи постійної роботи, спивалися або потрапляли під дію кримінального світу Америки. Виявилося, що туризм і гральний бізнес здатні вирішити цю застарілу проблему.

Нині більшість індіанських резервацій створили гральні заклади. Запуск ігрового бізнесу для аборигенів спрощений: у резерваціях своє законодавство, що дає змогу казино на їхніх територіях користуватися

податковими пільгами. Гральні заклади корінних жителів – один із найстаріших видів гемблінгу в країні. Феномен гри постійно підживлюється містичними категоріями на кшталт фортуни, фарту, сприятливих днів і місцевостей тощо. Індіанська культура, звичаї різних індіанських племен, їхня трагічна доля тощо є потужним антуражем для розвитку азарту.

На сьогодні найвідомішим казино в індіанській резервації є "Містик лейк". Воно знаходиться у штаті Міннесота поблизу одного зі священних озер індіанців. Звідси і його назва, яка в перекладі означає "Містичне озеро". Індіанські мотиви скрізь захоплюють тут гравців. Уже сама кругла форма казино нагадує індіанське житло. Головна зала "Містик лейк" збудована у вигляді індіанського селища. Скрізь представлені зображення тварин, яким поклонялися індіанці племені дакота.

В цьому штаті побудоване ще одне нині відоме казино "Форчун-Бей", яке теж виникло у депресивному регіоні. Десятками років люди тут не мали роботи і жили на федеральних дотаціях. У наш час індіанці не лише підтримують достатньо високі життєві стандарти, а й починають приносити прибутки для державної скарбниці.

До найбільших гральних комплексів у США можна віднести:

- Pechanga Resort and Casino. Розташоване в штаті Каліфорнія поблизу міста Темікула. Його площа досить велика – 1100 квадратних метрів. В асортименті закладу – 3400 ігрових автоматів, 132 ігрових столів, також є й онлайн-версія казино;

- Treasure Island Resort & Casino – найбільше в Міннесоті. У ньому є 2500 відеослотів і 44 столи для азартних ігор;

- WinStar World Casino and Resort знаходиться в штаті Оклахома. Займає територію в 48 000 квадратних метрів і пропонує гостям 7400 слотів. Казино розташоване в готельному комплексі, де відвідувачам також пропонуються СПА-послуги, шопінг та інші розваги;

- Foxwoods в штаті Коннектикут є дійсно вражаючим гральним комплексом. Він був відкритий в 1986 році та зараз займає площу в 32 000

квадратів. Тут гравцям пропонують спробувати удачу на 4800 автоматах і пограти за 380 столами;

– Mohegan Sun також розташовано в Коннектикуті та займає 33 000 квадратних метрів. У гральному закладі є 5000 автоматів і 377 столів для азартних ігор. Це один із найбільших азартних закладів у США [23, с. 77].

Починаючи з 1992 року в Америці діяв федеральний закон PASPA, який був спрямований на захист професійних та аматорських видів спорту. Цей документ забороняв діяльність пунктів із приймання спортивних ставок, винятками були лише чотири штати – Орегон, Невада, Монтана та Делавер. У 2018 році цей закон був скасований рішенням суду.

Іноземні корпорації жваво зацікавилися акціями американських гральних операторів, їхня вартість стрімко зростає. Згідно з дослідженням Washington Post, поціновувачів беттінгу в країні майже 55%, а отже, спортивний беттінг – це величезний багатомільйонний ринок. Забороняти чи дозволяти діяльність букмекерів може влада окремих штатів: першими легалізували спортивні ставки Міссісіпі, Нью-Джерсі, Західна Вірджинія та Пенсильванія.

2.2. Світові центри розваг і грального бізнесу в Європі

Європейський регіон залишається ключовим у світовому гемблінгу. Тут задаються тренди, як і багато років тому. Саме в Європі з'явилися класичні букмекерські контори, саме звідси починали експансію майже всі сучасні гральні гіганти. Сьогодні Європа – один зі світових центрів грального бізнесу. За доходами тут лідирують п'ять країн: Великобританія, Італія, Німеччина, Франція та Іспанія [6].

Потрібно відзначити, що незважаючи на наявність в Євросоюзі єдиного економічного простору, правове регулювання гемблінгу в різних країнах здійснюється по-різному. Європейська комісія періодично вимагає від тієї чи

іншої країни привести гральне законодавство до спільного європейського знаменника, але на практиці єдиного гемблінг-простору в Європі поки не склалося.

Основні діючі на даний момент законодавчі норми були прийняті в країнах ЄС з 2005 по 2011 роки. На сьогоднішній день найбільш досконала система регулювання грального ринку діє у Великобританії. Норми, що діють в країні, покривають всі можливі сегменти гемблінгу: від усіх форм оффлайн-гемблінгу букмекерів з місцевою реєстрацією до онлайн-гемблінгу, наданого зарубіжними компаніями. Виконання законодавства строго контролюється Гральною комісією, яка детально звітує про свою діяльність, а всі дані доступні публічно.

Євросоюз займає перше місце в світі за обсягом ВВП, обходячи США і Китай. Високий рівень економічного розвитку забезпечує і відповідне положення європейського гемблінгу. Країни Євросоюзу протягом останніх років стабільно приносять чверть світового доходу грального бізнесу. Великобританія, Іспанія, Німеччина, Італія та Франція – ключові країни ЄС. На їх частку припадає близько 75% від загального обороту європейського грального ринку [10].

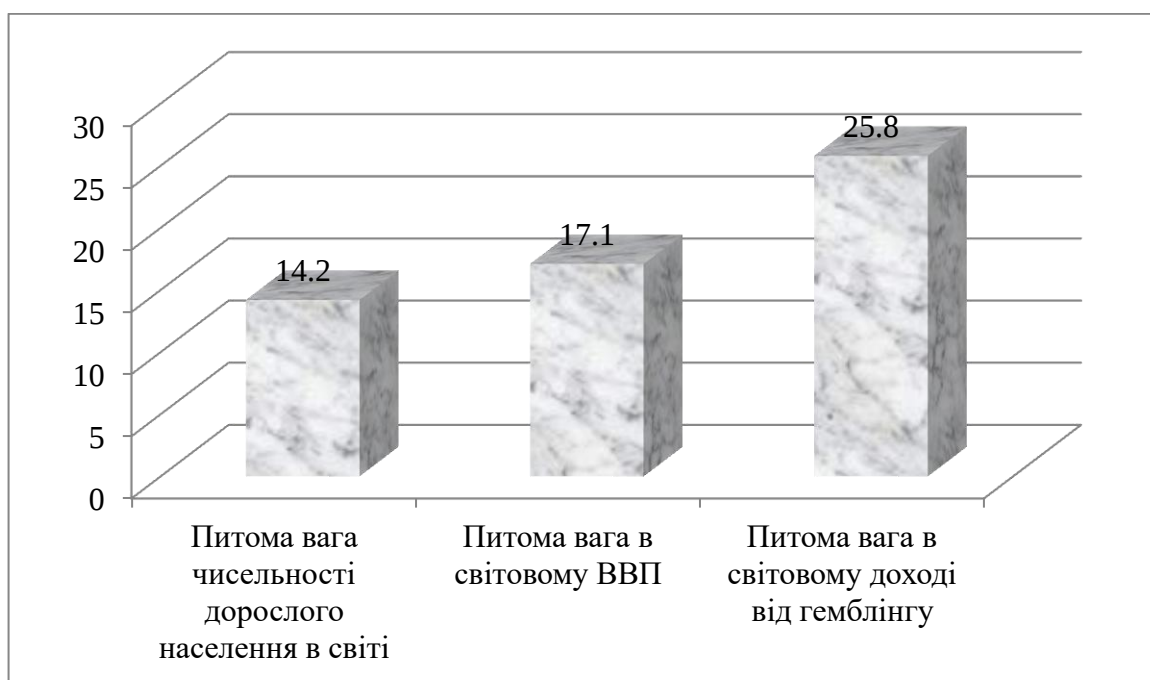


Рис. 2.1. Питома вага ЄС в загальносвітових показниках, % [35]

Із 56 країн 8% застосовують повне обмеження на діяльність наземних казино у своїй юрисдикції, також 8% дозволяють їх лише у законодавчо визначеному порядку, тобто у географічно обмежених локаціях. Шість країн заборонили їх власним громадянам, але дозволяють іноземним гостям. У 50 країнах (83%) наземні казино дозволені, цілком законні і легалізовані (рис. 2.2). Таким чином, 64% населення Європи (на відміну від 47% населення світу) можуть отримати доступ до казино в своїх власних країнах.

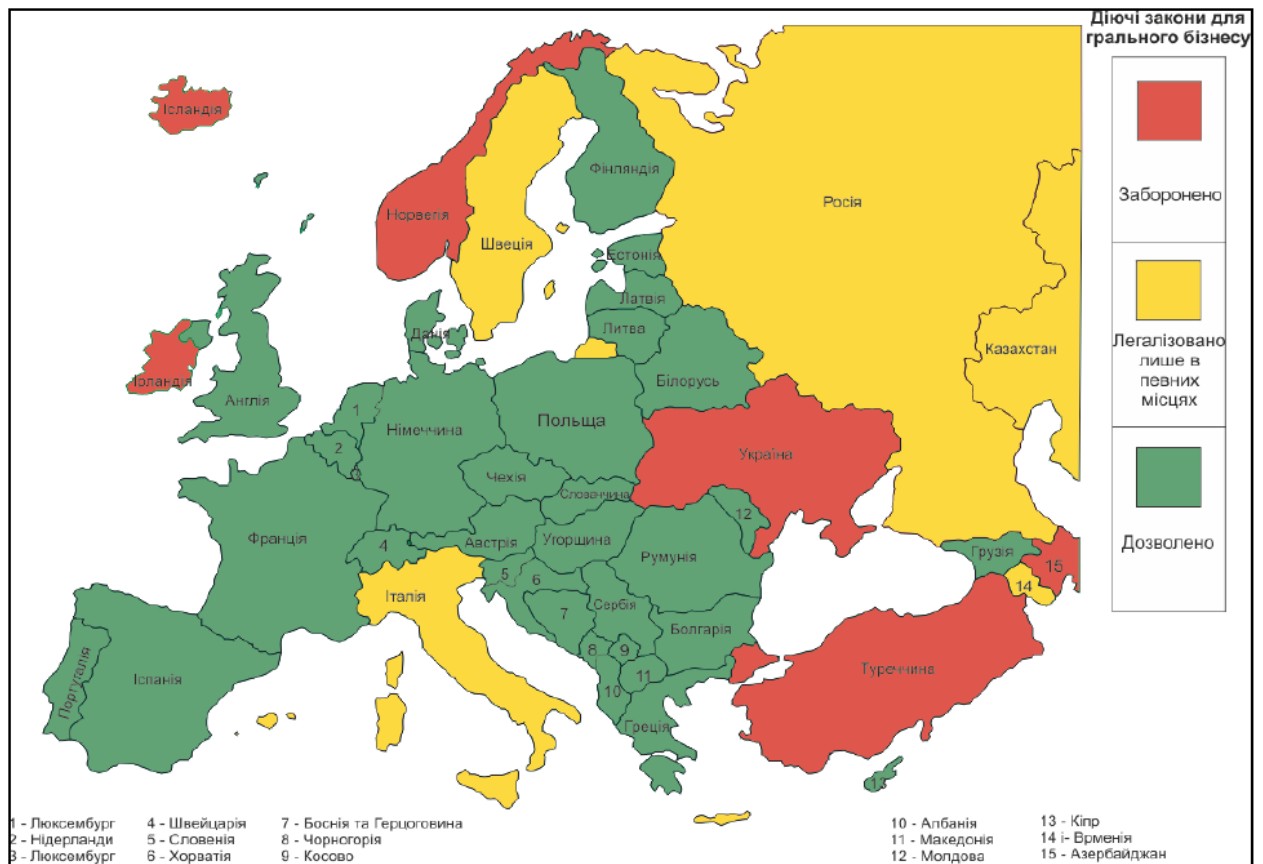


Рис. 2.2. Регулювання законодавством європейських країн діяльності наземних казино, 2016-2018 рр. [35]

Законодавством лише Ісландії, Ірландії, Норвегії, України заборонено функціонування наземних казино. В Італії, Люксембурзі, Швеції, Росії та Казахстані дозволено діяльність наземних казино тільки у певних локаціях. Наприклад, створити легальне казино в Росії можна у п'яти спеціальних економічних зонах, що дозволені законодавством: Алтайський край,

Краснодарський край, Примор'я, Калінінградська область, а з 2015 року – в анексованому Криму і в місті Сочі. Також законом Росії забороняється створювати онлайн-казино та будь-яка реклама казино [14].

Отже, сьогодні у європейській практиці існує три моделі регулювання, залежно від ставлення суспільства, стосовно діяльності азартних ігор:

1. Повна заборона азартних ігор, що притаманна країнам із високим рівнем впливу релігії на життя суспільства бідним країнам, або дуже багатим.

2. Часткова легалізація грального ринку, коли держава дозволяє лише визначені види азартних ігор або певних операторів грального бізнесу (в т.ч. – державна монополія) або територіальне зосередження у спеціальних ігрових зонах.

3. Повна легалізація грального бізнесу у рамках здійснення державного контролю азартних ігор [10].

Для того, щоб допомогти зорієнтуватися споживачам послуг сектору азартних ігор, Key To Casino об'єднав всі результати досліджень і підсумував їх по кожній країні. Отримані бали було названо Gambling Availability Score (рейтинг доступності гемблінгу). Gambling Availability Score є складним показником, що відображає особливості грального законодавства відповідної країни, а також прописані в ньому обумовлені фактичні дозволи й обмеження для опереторів та гравців. Перші п'ятнадцять позицій лідируючих європейських країн, а також позиції країн, що завершують цей список, наведені на графіку (рис. 2.3).

3-поміж європейських країн на позиції аутсайдера рейтингу знаходиться Франція із 392 пунктами із 1000 можливих. На другій і третій сходинках з кінця розташувались Бельгія та Іспанія із 470 та 530 пунктами відповідно. Україна в цьому переліку займає 6 позицію в нижній частині списку, оскільки за даними авторів дослідження громадяни мають доступ із території своєї держави до ресурсів 531 онлайн-казино [6].

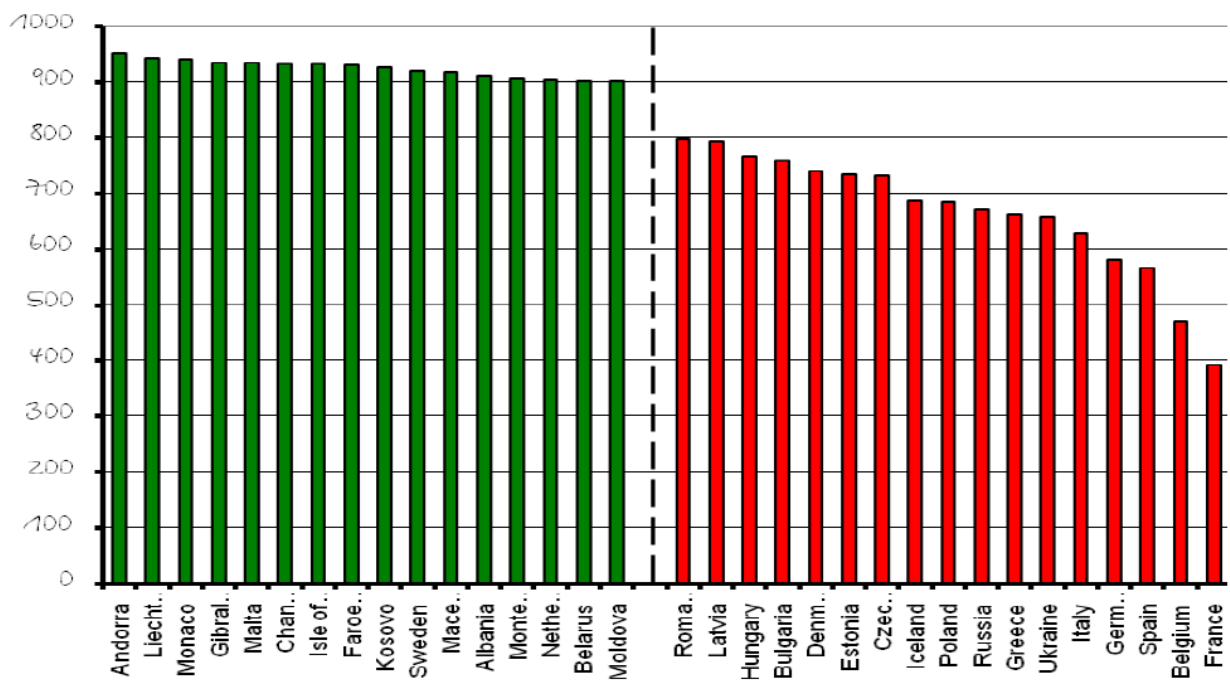


Рис. 2.3. Європейські країни з найвищим та найнижчим рейтингом доступності гемблінгу (Gambling Availability Score) для резидентів, 2018 [6]

Європейські лідери за показником GGY (gross gambling yield – валовий дохід від гемблінгу) – Великобританія і Італія. Кожен з цих ринків приніс в 2017 році дохід по 18 млрд. євро (по 20% від загального доходу гральної сфери в ЄС). Найбільш стійке зростання при цьому демонструє Великобританія. Доходи від гемблінгу ростуть тут щорічно на 4-8%, що дозволяє щороку нарощувати частку в загальному доході ЄС на 0,5-1 в.п. На другому місці за темпом приросту доходів знаходиться Німеччина (1-2% щорічного приросту, частка в загальному доході ЄС постійна впродовж останніх 5 років). В інших країнах дохід змінюється нестабільно [10].

Схожа картина спостерігається, якщо перерахувати річний дохід від гемблінгу на одну дорослу людину. У цьому випадку в лідери виходить Італія (дохід – 350 євро на людину в рік), на другому місці з невеликим відривом Великобританія (332 євро на людину в рік). На третьому місці з результатом 225 євро на людину в рік – Іспанія.

В цілому по Євросоюзу частка онлайн в загальній сумі доходів постійно зростає: якщо в 2010 році дохід в онлайні склав 11,1% доходів від

гемблінгу, то вже в 2017 році його частка зросла до 26,3%. При цьому онлайн-доходи в Європі стабільно ростуть на 10% щорічно.

Зростання частки онлайн забезпечується переважно однією країною – Великобританією. На Туманному Альбіоні торік гральні компанії заробили в онлайні 5,1 млрд. євро – більше, ніж в будь-якій іншій країні світу. Приріст доходу склав 13% в порівнянні з попереднім періодом. При цьому частка інтернету в загальній виручці від гемблінгу в Британії зросла вже майже до 30%. Для порівняння – в Італії онлайн складає всього 5% у загальному доході. Як вже було зазначено, у Великобританії поєднуються три ключові чинники успішного розвитку гемблінгу: чітке регулювання, адекватне оподаткування і зумовлений історичними традиціями високий рівень гральної культури в цілому. У цілому ж у всіх ключових європейських країнах, крім Італії, частка онлайн впевнено зростає. На Апеннінах спостерігається зворотній процес [10].

Структура європейського грального ринку відносно постійна. Найбільшою популярністю користуються лотереї та ігрові автомати, на частку яких припадає 2/3 від загального обороту. Частки букмекерів і казино приблизно рівні – по 15%. При цьому саме вони показують стабільний приріст: 6% і 5% в 2017 році відповідно. Так що повільно, але вірно букмекери і казино збільшують свою частку. Є, звичайно, і особливості структури ринку в різних країнах. У Великобританії, наприклад, ключовий сегмент – лотереї (стабільно близько 30% доходу). А букмекери, казино та ігрові автомати мають приблизно рівні частки та протягом останніх років демонструють стабільне зростання. Особливо високі темпи у казино [6].

У Франції букмекери йдуть слідом за лотереями з часткою 31,5%, що пояснюється насамперед традиційно високою часткою ставок на скачки в офлайні на цьому ринку. При цьому частка ігрових автоматів дорівнює нулю в силу нелегальності даного сегменту в країні.

Ситуація в офлайні і онлайні при цьому відрізняється. В інтернеті частка букмекерів в цілому по Євросоюзу досягає 35% – це в три рази

більше, ніж в офлайн, – там ніша контор становить тільки 12%. Ця ж тенденція зберігається і в кожній з провідних країн: частка беттінгу в доходах від онлайну коливається від 31% в Італії до 49% в Іспанії. Крім того, темпи приросту доходів від онлайн-ставок значно перевищують аналогічний показник в офлайн.

Найстабільніший сегмент на всіх провідних європейських ринках – лотереї. Пояснюється це оптимальним рівнем регулювання даного сегмента на всіх ринках, наявністю стабільного кола гравців, та доступністю. У лотерей в Європі традиційно солідна репутація, адже доходи від них спрямовуються на державні, інфраструктурні, благодійні потреби.

Потенціал європейського грального ринку залишається досить високим. У разі удосконалення систем регулювання та оподаткування, які зроблять гемблінг максимально привабливим як для бізнесу, так і для гравців, прискорення зростання грального ринку Старого світу може відбутися вже найближчим часом.

2.3. Світові центри розваг і грального бізнесу в країнах Азії

Азіатський ринок зарекомендував себе як ведучий регіон у гемблінг-сфері та приніс значну частину від світового грального доходу. Це відбувається завдяки великій кількості факторів: велике населення деяких азіатських країн, таких як Індія та Китай, і постійне поліпшення економічної ситуації.

Азія як найбільш густонаселений регіон у світі відрізняється високими темпами зростання грального ринку – згідно з даними компанії Union Gaming Securities Asia Ltd, інвестиції в гральну індустрію Азії перевищують \$65 млрд. Усього на азіатський регіон припадає 43,4% усього обсягу гемблінгу у світі – це пов'язано не тільки з кількістю жителів, а і з високим рівнем регулювання азартного бізнесу. У Японії з 1 липня 2019 року розпочав

роботу державний наглядовий орган, це оживило легальний гральний ринок і привернуло до нього більше інвесторів [16].

Індустрія грального бізнесу в регіоні стрімко розвивається, однак не всі країни пропонують гральну діяльність. В азіатських країнах, де більшість жителів – мусульмани, азартні ігри є незаконними. У країнах, де азартні ігри є легальними, вони строго контролюються спеціальними регулюючими органами. У деяких країнах гемблінг дозволений тільки для туристів. Розглянемо легальність грального бізнесу в окремих країнах Азії.

Таблиця 2.1

Легальність грального бізнесу в Азії

Країни	Легальність
Китай	Крім державних лотерей, азартні ігри дозволені тільки в Макао і Гонконгу
Японія	Нещодавно прийнятий законопроект дозволяє гри в казино на 3 курортах. Лотереї та деякі види спортивних ставок дозволені, але в цілому гемблінг строго контролюється.
Сінгапур	У країні існує два офіційних казино. Дві інші організації контролюють лотереї та спортивні ставки.
Філіппіни	Казино отримують ліцензію від Філіппінської корпорації розваг і азартних ігор PAGCOR, а також від кількох керівників органів економічної зони.
Індія	Азартні ігри офіційно дозволені тільки в деяких провінціях. Легальність покеру знаходиться під питанням.
Південна Корея	Більшість казино призначені тільки для іноземних туристів. Для жителів країни працює тільки один заклад.
В'єтнам	Протягом довгого часу казино у В'єтнамі були доступні тільки для іноземців, але в останні кілька років уряд розглядає легалізацію гемблінгу
Камбоджа	Гемблінг заборонений для громадян Камбоджі, але широко поширені нелегальні азартні ігри.
Малайзія	В Малайзії функціонує кілька казино, які працюють тільки для іноземців.
Тайвань	Покер, наземні і онлайн-казино нелегальні, проте ставки на спорт дозволені як онлайн, так і в наземних букмекерських конторах.

Спеціалізовані гральні зони Азії щорічно привертають мільйони любителів азартних ігор з усього світу. У кількох країнах створені гральні курортні центри, де підготовлено все для розслабленого проведення часу: готелі, басейни, кінотеатри та магазини, а також гральні заклади. До них

відносяться Marina Bay Sands і Resorts World Sentosa в Сінгапурі, Galaxy Macau і Wynn Macau в Макао, Casino Royale, Deltin Royale, Casino Pride в Гоа і інші казино в Манілі і Гонконгу [28].

Макао – це китайський Лас-Вегас. Проте, колишня португальська колонія вже давно перевершила «Місто вогнів», як світову столицю казино, отримуючи дохід, що перевищує дохід усього штату Невада ще у 2010 році. Крім того, він має чудову архітектуру [21].

Історія Макао – це історія глобалізації та підйому Китаю. Це історія глобалізації, бо значну роль відіграли іноземні багатонаціональні казино. І це історія підйому Китаю, адже саме економічне процвітання його громадян дозволило їм більше подорожувати та грати.

Макао повернувся під китайське правління у 1999 році, як особливий адміністративний район, що означає, що у ньому діють відмінні від материка закони. Це єдина частина Великого Китаю (до якої входять Китай, Гонконг та Макао), де азартні ігри є легальними.

До 1999 року у Макао процвітала організована злочинність, яка конкурувала за доступ до VIP-ігрових кімнат. Ці VIP-номери, у яких проводяться ігри з високими ставками, є ще однією причиною стрімкого успіху Макао. Це відрізняє Макао від інших міст, де процвітають казино та азартні ігри.

Орієнтація Макао на клієнтів, що роблять високі ставки, з приватними кімнатами та спеціальними привілеями, є причиною його успіху. Спочатку казино були створені на базі VIP-кімнат. Вони укладали договори з промоутерами азартних ігор, які отримували прибуток від залучення заможних гравців. Ці гравці з високими ставками принесли казино у 2013 році 66% загального доходу [21].

Операції у казино забезпечують значні податкові надходження до бюджету: у 2001 році вони становили 40% всіх зібраних податкових надходжень. 10 років опісля податкові надходження від казино сягнули 81%

усіх зібраних податкових надходжень. Це спонукало уряд розвинути індустрію казино та залучити іноземні фірми до конкуренції за ліцензію.

До 2002 року, протягом чотирьох десятиліть, монополістом на ринку була компанія Sociedade de Turismo e Diversões de Macau. З 2002 року ліцензії на казино отримали декілька іноземних багатонаціональних компанії та спільних підприємств таких, як Las Vegas Sands, MGM, Galaxy та Wynn Resorts.

Вони інвестували значні кошти у нові комплекси казино з розкішними готелями та першокласними торговими центрами. Враховуючи крихітний розмір Макао (у 1912 році його площа, разом з двома невеличкими островами, складала 11,6 км²), необхідно було впроваджувати проекти з меліорації землі. До 2010 року територія міста досягла 29,7 км², включаючи 6 км² землі, що з'єднує невеликі острови Колоан та Тайпа, на яких розміщені великі казино-комплекси. Ці казино створили для мешканців міста нові робочі місця, забезпечили збільшення кількості туристів та зростання податкових надходжень до бюджету. Після десятиліття зростання, податкові надходження від сектору досягли свого піку у 2014 році, а потім різко впали після того, як президент Китаю Сі Цзіньпін розпочав широку антикорупційну кампанію.

VIP-ігрові зали у Макао почали сприйматися урядом у Пекіні, як масовий відтік капіталу з китайської економіки. Більшу частину грошей, якою послуговувалися VIP-гравці, уряд розглядав, як доходи від корупції та хабарництва на материку.

Макао називають азійським Лас-Вегасом – 49 казино приносять річний дохід в розмірі близько 28 мільярдів доларів (рис. 2.4), а це в 3 рази більше доходу від 135 казино в Лас-Вегасі. Відсутність в Макао податку на виграш робить його фаворитом серед серйозних азартних гравців. Як видно з графіка, валовий дохід від азартних ігор в Макао різко знизився з 2014 по 2015 рік і продовжив поступово знижуватися з 2015 по 2016 рік. Однак в 2017 році дохід зріс майже на 20 відсотків, а в січні 2018 року валова виручка

від казино збільшилася на 35% – це найбільше збільшення з лютого 2014 року, тому можна сказати, що ринок відновився. Деякі експерти прогнозують, що дохід від грального бізнесу в Макао досягне 60 мільярдів доларів в 2020 році.

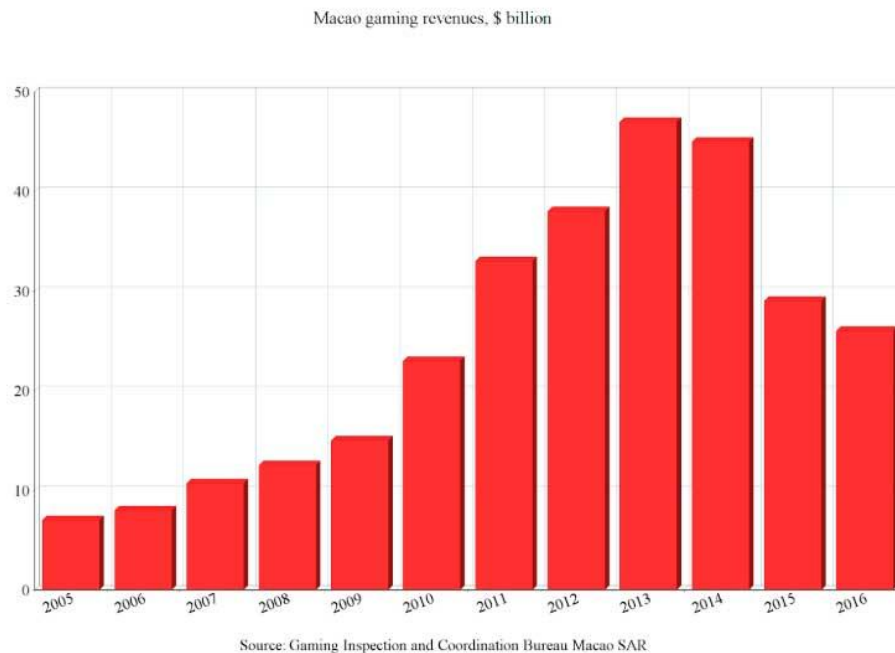


Рис. 2.4. Виручка від гральної діяльності в Макао [21]

У 2014 році доходи від податку на ігровий бізнес становили 84% загальних надходжень до бюджету; до 2018 року дони знизилися до 79%. Насправді ж втрати набагато більші: з \$20,1 млрд. у 2014 році до \$15,7 млрд. у 2018 році.

Тепер доходи від казино стабілізувалися почасти через перехід Макао від VIP-сектору до ринку масових розваг. Уряд також заохочує до диверсифікації та, так само, як і Лас-Вегас, прагне залучити до проведення у районі різноманітних виставок та заходів.

Новий міст, що з'єднує Макао з Гонконгом, повинен сприяти збільшенню кількості туристів, полегшуючи поїздки у цей адміністративний район та підтримуючи його диверсифікацію. Проте Макао повинен все більше змагатися з конкуренцією. Антикорупційна кампанія заохотила

китайських гравців до відвідання інших азійських казино у Сінгапурі та Манілі на Філіппінах.

Незмінний успіх району залежить від його здатності залучити гравців масового ринку та привабити ще більшу кількість туристів. Оскільки середній клас Китаю продовжує зростати, він повинен гарантувати стабільний потік туристів та гравців на довгі роки.

В даний час в Макао функціонує 33 наземних заклади, які передбачають близько 850 гральних столів і 4 000 ігрових автоматів.

Galaxy Macau, Wynn Macau, City of Dreams, Grand Lisboa і Venetian - найвідоміші казино в Макао.

У Макао дозволені всі види азартних ігор: наземні казино, ігрові термінали, лотереї, покер і спортивні ставки. Юридичний статус азартних ігор в Інтернеті, однак, знаходиться в підвішеному стані, оскільки влада Макао не видає ліцензії на азартні ігри онлайн і не забороняють діяльність, пов'язану з азартними іграми в Інтернеті. Таким чином, користувачі можуть грати в азартні ігри онлайн, не турбуючись про наслідки. Це сильно контрастує з іншими сусідніми гральними регіонами, такими як материковий Китай, Сінгапур і Тайвань, де азартні ігри онлайн строго заборонені [58].

Азартні ігри легальні в Гонконзі в декількох регульованих точках. Гонконгський Jockey Club володіє монополією на всі спортивні ставки, від скачок до футболу, і приносить найвищий рівень прибутку від кінських скачок в світі. Всього в Гонконзі працює шість легальних гральних закладів.

Сінгапур. Під британським правлінням азартні ігри заборонили в 1829 році, що викликало появу підпільного бізнесу. Після того, як колоніальне правління закінчилося, Сінгапур заборонив будь-який вид гемблінгу. Винятком стала державна лотерея Singapore Pools, яка з'явилася в 1968 році, а пізніше почала пропонувати і ставки на спорт. Протягом наступних кількох десятиліть стан речей залишався стабільним, до тих пір поки в державі не почалася економічна криза в 2000-х роках. Це сподвигло місцевий уряд переглянути свою позицію щодо наземного гемблінгу.

У 2005 році вперше за багато років було розглянуто законопроект про легалізацію азартних ігор в Сінгапурі. Через існуючих протиріч між представниками різних релігійних спільнот і членами правління законопроект викликав масу обурення, суперечок і затятих дискусій. Проте, хитке становище держави на економічному ринку і аргументи на користь легалізації з боку влади взяли верх.

У 2006 році був прийнятий закон про часткову легалізацію азартних ігор в Сінгапурі, згідно з яким уряд буде видавати дві гральні ліцензії протягом десяти років, що призведе до дуополії.

Сьогодні політика азартних ігор спрямована на залучення туристів і перешкоду ігор всередині країни, тому казино безкоштовні для іноземців, а жителі Сінгапуру повинні вносити плату або купувати щорічне членство. Тим не менш, це не зупиняє сінгапурців – згідно зі звітом G2 Gaming Capital, країна знаходиться на другому місці по витраті коштів на гемблінг на одну людину після Австралії.

У Сінгапурі існує два казино:

- Казино Resorts World Sentosa є найбільшим ігровим комплексом Сінгапуру. Гемблінг-курорт розташований на острові Сентоза і займає понад 15 тис. м². Resorts World Sentosa налічує понад 2,5 тис. гральних автоматів та 1 тис. столів. Тут створені всі умови не тільки для розваг, а й комфортного проживання та відпочинку;

- Marina Bay Sands відрізняється незвичайним дизайном, автором якого став ізраїльський архітектор Моше Сафді. На території закладу розташовані ресторани, кінотеатри, готель, боулінг, басейн і велика різноманітність інших розваг. Тут встановлено понад 600 столів, 1,5 тис. гральних автоматів та кілька VIP-залів для хайроллерів.

Resorts World Sentosa і Marina Bay Sands – входять в рейтинг найпрестижніших і дорогих казино світу і вважаються основними напрямками для гемблінгу в Азії.

Офіційно здійснення і організація інтернет-гемблінгу на території Сінгапуру заборонена. Перша спроба легалізувати азартні онлайн-ігри в державі була ініційована місцевими операторами в 2013 році. Однак це не увінчалось успіхом. Уряд Сінгапуру негативно відреагував на проявлену ініціативу, аргументуючи свою відмову тим, що онлайн-ігри можуть стати відмінним способом відмивання грошей, отриманих незаконним шляхом.

У 2015 році прихильники гравальної галузі зробили другу спробу врегулювати питання з легалізацією, на що вони знову отримали відмову. І тільки в 2016 році двом операторам вдалося отримати відповідний дозвіл на введення азартного бізнесу в Інтернеті. Singapore Pools і Singapore Turf Club тепер пропонують свої послуги онлайн-лотереї і спортивних ставок, проте не надають настільні ігри та слоти.

Сінгапурці витрачали величезні суми на азартні ігри ще до того, як в 2010 році були відкриті два спеціальних курорти країни. Згідно з оцінками, в 2004 році жителі Сінгапуру витратили на офіційні азартні ігри приблизно 7 мільярдів доларів. Доходи швидко вирости після відкриття двох казино.



Рис. 2.5. Дохід від гравального бізнесу в Сінгапурі [56]

Організація азартних ігор в Індії дозволена тільки в трьох місцях: Гоа, Сіккім і Даман. Також можна отримати ліцензію на ведення бізнесу з іграми

на основі навичок в штаті Нагаленд. Технічно, ігри, що вимагають використання інтелекту і навичок, є законними. Сьогодні обговорюється, чи можна віднести покер до цієї категорії ігор.

Гральний ринок Індії строго регулюється – домінує лише кілька компаній. Одна з них, DeltaCorp, отримала три з шести існуючих ліцензій, доступних для офшорних ігор в Гоа. Казино дозволені тільки як частина 5-зіркових готелів – це створює бар'єр для ігор. В цілому, існує значний інтерес до азартних ігор, але величезне населення країни як і раніше не має до них доступу.

Гоа – індійська столиця азартних розваг, де розташовані найбільші гральні комплекси, а саме: Deltin Royale, Casino Pride, Deltin Jaqk (колишнє Casino Royale). Особливу популярність в Індії набирає "плаваюче" казино, розташоване на великому судні.

Перший наземний гемблінг-комплекс в Індії під назвою "Deltin Daman" був відкритий 30 листопада 2017 року. Він налічував понад 1500 місць для проведення азартних ігор, 30 гральних столів і 1000 гральних автоматів.

Що стосується грального онлайн-сегмента, тут ситуація досить неоднозначна. З одного боку, місцевий уряд не передбачає видачу ліцензій на ведення азартної діяльності, а з іншого – відсутня законодавча база, яка забороняє онлайн-гемблінг. Неоднозначність щодо легальності онлайн-ігор спочатку уповільнила зростання ринку, але сьогодні ситуація змінюється. Згідно зі звітом 2018 року, гральний ринок Індії оцінюється в 125 мільйонів доларів.

Однак існують регулювання, які можуть перешкодити розвитку онлайн-платформ. Наприклад, платформи для онлайн-покеру не можуть отримувати прямі іноземні інвестиції або співпрацювати з іноземними організаціями. Крім цього, уряд Індії залишає за собою право блокувати іноземні гральні ресурси, тим самим обмежуючи користувачів від гри в слоти і ставок на спорт.

Сіккім є однією з небагатьох індійських провінцій, де азартні ігри регулюються – в 2015 році був прийнятий законопроект про внесення поправок в закон про гемблінг в Сіккімі, що передбачає регулювання азартних ігор. Компанія Future Gaming Solutions India першою отримала дозвіл на проведення азартних онлайн-ігор.

Закон про онлайн-ігри на навичках Нагаленда від 2016 року передбачає отримання ліцензій. Заявка на отримання ліцензії коштує 50 000 індійських рупій (725 доларів), а річна плата становить 1 000 000 індійських рупій (14 517 доларів) за одну гру або 2 500 000 індійських рупій (36 293 доларів) за різні ігри.

Голова Delta Corp Джайдена Моді оцінив вартість грального ринку в Індії в 75,7 млн. доларів в серпні 2017. Згідно зі звітом 2018 року, проведеного дослідницькою і консалтинговою фірмою Global Market Advisors, індійський ринок може працювати набагато краще. GMA прогнозує, що, якщо ринок Індії буде обслуговуватися грамотно, до 2025 року загальний дохід від азартних ігор може скласти близько 10,2 мільярда доларів, за умови, що до 2021 року буде відкрито достатню кількість гральних приміщень.

Згідно зі звітом за 2018 рік у брокера з торгівлі та інвестицій Мотілалом Освалу, ринок лотерей оцінювався в 12,5 мільярдів доларів, а річний оборот кінських скачок склав 350 мільйонів доларів. Крім цього, під час одного матчу на чемпіонаті світу з крикету було поставлено близько 1,5 млрд. доларів.

В цілому, населення Індії, що становить понад мільярд людей, проявляє явний інтерес до ставок і азартних ігор, що надає операторам можливість розвиватися на ринку Індії.

Процвітаючий ринок азартних ігор на Філіппінах є відмінним прикладом того, як правильна організація ринку може забезпечити регулярні фінансові доходи в державний бюджет. Ринок зазнав деяких змін останнім

часом у зв'язку з недавньою політикою президента Родріго Дутерте, спрямованої на усунення корупції і реструктуризацію деяких аспектів ринку.

Існує організація PAGCOR, яка спостерігає за ліцензуванням і регулюванням азартних ігор на національному рівні і передає значну частину своїх доходів президенту. Є також кілька особливих економічних зон, які можуть видавати ліцензії в своїй юрисдикції.

Організації, що видають ліцензії на Філіппінах:

- The Philippine Amusement and Gaming Corporation (PAGCOR);
- The Cagayan Economic Zone Authority (CEZA);
- The Aurora Pacific Economic Zone and Freeport Authority (APECO);
- The Authority of the Freeport Area of Bataan (FAB);
- Philippine Charity Sweepstakes Office (PCSO).

Програма ліцензій Philippine Offshore Gaming Operator (POGO) від PAGCOR і ліцензії CEZA – найпопулярніші варіанти ліцензування онлайн-казино. CEZA працює довше, але POGO недавно став серйозним конкурентом.

У лютому 2018 року президент Дутерте підписав розпорядження про ліквідацію незаконних азартних ігор в рамках боротьби з корупцією. Указ не забороняє онлайн-гри, але підкреслює, що філіппінські оператори можуть пропонувати свої послуги тільки гравцям за межами філіппінської території. А нещодавно з'явилося розпорядження, що наземні казино операторів повинні розташовуватися в тій же юрисдикції, де була ліцензована їх онлайн-платформа.

Філіппінський ринок приносить великі доходи. Філіппінська корпорація PAGCOR повідомила про валовий дохід від азартних ігор в 2,9 мільярда доларів в 2017 році і близько 3,5 мільярда доларів в 2018 році. Доходи зростають незважаючи на введення нових суворих правил. Деякі експерти прогнозують значне збільшення доходів від азартних ігор в найближчому майбутньому через ліцензування нових казино і зручного входу на азійський ринок для операторів.

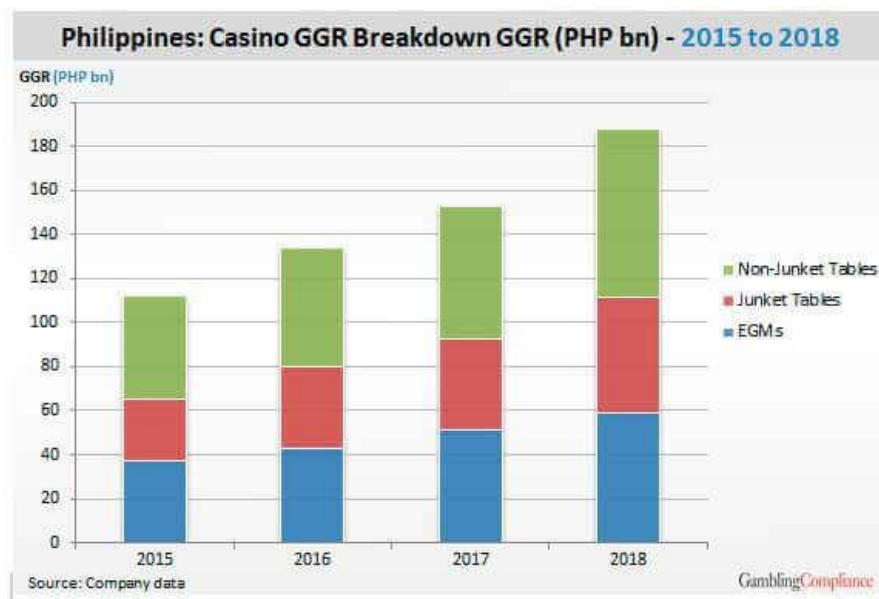


Рис. 2.6. Доходи від грального бізнесу в Філіппінах

Філіппіни – найкраща юрисдикція для відкриття грального закладу в Східній Азії. Оскільки багато урядів в регіоні забороняють азартні ігри, Філіппіни стали популярною базою для онлайн-операторів, що працюють на різних азартних ринках Азії.

З огляду на збільшення доходів від азартних ігор і зацікавленість уряду в подальшому розвитку статусу країни як грального центру, можна очікувати що Філіппіни залишаться провідною базою для операторів азійського ринку.

Азартні ігри в Японії строго регулюються. Нещодавно уряд Японії схвалив легалізацію і регулювання трьох курортів, які стануть першими майданчиками з казино в країні. Зараз обговорюється, в яких саме містах розташуються казино.

Згідно з підрахунками експертів, японський ринок азартних ігор може бути оцінений в 16 мільярдів доларів. Така сума буде менше, ніж в Макао в Китаї, але набагато більше, ніж в Лас-Вегасі, що зробить Японію другим за величиною ринком азартних ігор в світі. Інші експерти оцінюють ринок ще вище – в 20 мільярдів доларів. Уряд сподівається, що курорти збільшать іноземні інвестиції і доходи від туризму. Через побоювання з приводу

залежності – до неї схильні приблизно 5 відсотків японців – відвідування казино будуть обмежені. Для місцевих жителів і іноземних туристів буде стягуватися плата за вхід в розмірі 74 доларів. Також казино можна буде відвідувати 3 рази в тиждень і не більше 10 разів на місяць.

Деякі види азартних ігор вже легальні: державна і миттєва лотерея, пачинко і ставки на перегони, футбол і скачки. Згідно зі статистикою, близько 15 мільйонів жителів щорічно відвідують салони пачинко, витрачаючи більше 200 мільярдів доларів.

Незважаючи на те, що онлайн-гемблінг залишається незаконним, деякі офшорні оператори все ж увійшли на японський ринок. Існують онлайн-казино, які обслуговують японських гравців з тематичним дизайном, а також приймають депозити в ієнах.

Бангладеш, Індонезія, ОАЕ, Пакистан, Кувейт, Бруней, Бахрейн, Катар – ісламські держави, де гральний бізнес заборонений на державному рівні. Так, в Бахреїні та Катарі діє веб-цензура: влада блокує роботу будь-яких інтернет-ресурсів, діяльність яких пов'язана з азартними розвагами. Гемблінг також заборонений в Таїланді, Лаосі та М'янмі. Як і слід було очікувати, у всіх країнах із забороненими азартними іграми підпільні казино користуються популярністю. Також гравці роблять ставки на іноземних сайтах.

Азартні ігри настільки популярні в Китаї, що гравці виступають в ролі політичного інструменту. Дипломатична сварка з Південною Кореєю привела до того, що китайський уряд заборонив туристам відвідувати Корею великими групами, що завдало істотної шкоди корейському туризму і азартних ігор. Однак в Камбоджі китайський туризм стимулює зростання індустрії казино. У 2018 році NagaWorld, єдине казино, схвалене урядом Камбоджі, показало зростання виручки на 80%. Це, безсумнівно, пов'язане з туризмом з Китаю, який в 2017 році вже збільшився на 46% і, як очікується, продовжить рости.

Сприятливі відносини з Філіппінами привели до масового притоку китайських гравців, які збагатили казино в Манілі. Гральний сектор і багато інших

галузей отримали переваги від хороших відносин президента Дутерте з Китаєм. Його візит в Китай привів до більш ніж 1 мільярду доларів прямих інвестицій з країни на Філіппіни, велика частина яких була спрямована на гральний сектор, що знаходиться під заступництвом багатьох китайських гравців [40].

Таким чином, азіатський ринок вважається одним з найперспективніших регіонів для популяризації і розвитку гемблінгу в світі. Це пояснюється високою чисельністю населення і попитом місцевих жителів на азартні розваги. За останні 30 років гральний законодавство багатьох країн Азії позитивно змінилося в бік часткової або повної легалізації азартного бізнесу. Серед таких регіонів: Сінгапур, Китай, Японія.

У 2020 році в Японії заплановано проведення Олімпійських ігор, що послужить значного притоку іноземних туристів. Це стало однією з головних причин легалізації гемблінгу на території держави. Місцевий уряд переконаний, що цей крок вплине на значний приплив фінансів в місцевий бюджет. За прогнозами аналітиків, гральний бізнес щорічно зможе поповнювати державний бюджет на 25 млрд. доларів.

У майбутньому в Камбоджі також можуть відбутися деякі зміни, оскільки доходи казино в країні виросли до високого рівня, що, можливо, послужило стимулом для розвитку цього сектора. NagaCorp, оператор казино в Камбоджі, повідомив, що його суттєве зростання доходів був обумовлений тим, що його казино залучає VIP-клієнтів. Ситуація з гемблінгом в Індії, Філіппінах і Сінгапурі поки стабільна. Місцевий уряд лояльно ставиться до азартної сфери, розуміючи переваги даного бізнесу.

В цілому на азіатському ринку спостерігається тенденція до збільшення доходів від азартних ігор, а також до поширення легалізації. Країни з легалізованими азартними іграми отримують величезні прибутки, а в країнах, де гемблінг незаконний, підпільні і офшорні казино користуються величезною популярністю. На азіатському ринку існує безліч країн, де жителі користуються великим попитом на азартні ігри, а увійти на цей ринок можна за допомогою отримання ліцензії від PAGCOR або CEZA.

РОЗДІЛ 3. ВИКОРИСТАННЯ СВІТОВОГО ДОСВІДУ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ТУРИЗМУ В УКРАЇНІ

3.1. Особливості розвитку грального бізнесу в Україні

На території сучасної України азартні ігри у виді гральних кісток з'явилися за часів Київської Русі. У XVII ст. набули поширення гральні карти. На східних українських землях з XVII ст. картярство у цілому заборонялось унаслідок правосвідомості тих часів, а з XX ст. – через комуністичну ідеологію. Після 1921 р. держава жорстко контролювала ігорний бізнес, вважаючи його монополією, яка приносила чималі прибутки до державної скарбниці [19].

Розвиткові поширення азартних ігор й ігорного бізнесу в незалежній Україні посприяла ринкова економіка. До 2009 р. в Україні не існувало спеціалізованого законодавства, яке б регулювало гральний бізнес. Ця галузь регулювалася різними нормативно"правовими актами: оподаткування – Закон України "Про систему оподаткування", Закон України "Про оподаткування прибутку підприємств" та ін.; ліцензування та патентування – Законом України "Про ліцензування певних видів господарської діяльності" та Законом України "Про патентування деяких видів підприємницької діяльності" відповідно. При цьому до 2009 р. в Україні легально існували такі види азартних ігор: карти; рулетка; перегони; гральні автомати; Інтернет-казино тощо [20].

Згідно з даними німецької компанії GIZ, на 2008 рік обсяг грального ринку України становив €967 млн і демонстрував тенденції до подальшого зростання.

Внаслідок суспільної критики ігорного бізнесу, його істотної шкоди для гравців 15 травня 2009 року Законом України «Про заборону грального бізнесу в Україні» був заборонений даний вид діяльності. На момент заборони грального бізнесу в Україні було 45 ліцензованих казино зі щоденним відвідуванням понад 50 000 клієнтів на день. Багато казино та

гральних клубів перемістилися в підпілля, а заборона грального бізнесу зразка 2009 року не тільки не вирішила проблему ігromанії в країні, але й значно знизил надходження до бюджету через його відхід у тінь [23]. Винятком є лотереї, організація та проведення яких регулюються окремим законом.

Варто відзначити, що це не перша спроба обмежити діяльність суб'єктів господарювання в ігровій сфері. Так, 2 червня 2005 р. був прийнятий Закон України "Про запровадження мораторію на видачу ліцензій на провадження господарської діяльності з випуску та проведення лотерей". Із прийняттям Закону України "Про державні лотереї в Україні" [1], 6 вересня 2012 р., держава монополізувала лотерейний ринок, виключивши можливість приватного сектору організовувати та проводити лотереї. Відповідно до нього забороняється організація та проведення лотерей, які не мають статусу державних. Сьогодні в Україні функціонують 4 ліцензованих оператори лотерей, МСЛ, "Українська національна лотерея" , "Патріот", а також Ощадбанк, який зараз не займається організацією лотерей.

До набуття чинності Законом України "Про заборону грального бізнесу в Україні" обсяг вітчизняного ігрового ринку мав зростаючу динаміку, що відображено на рисунку 3.1.

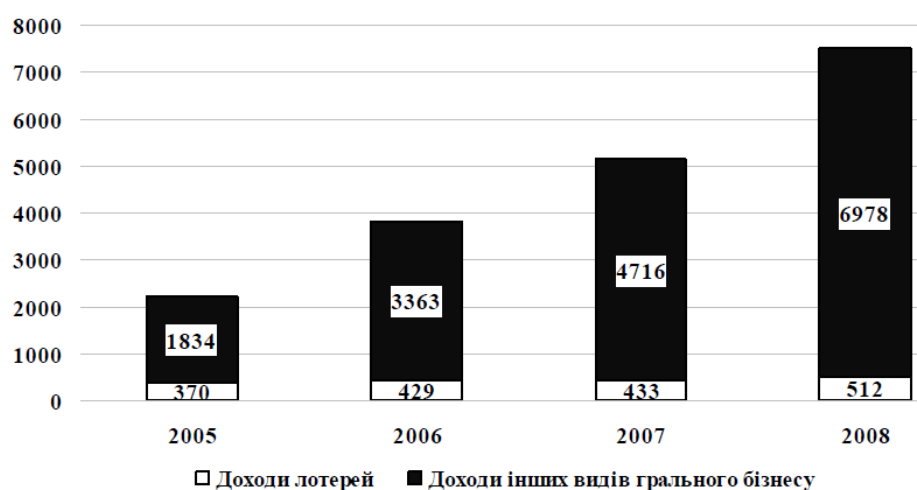


Рис. 3. 1. Номінальні обсяги ігрового ринку в Україні до 2009 р., млн грн.

Джерело: побудовано за даними Міністерства фінансів України

У період 2005—2008 рр. номінальний обсяг ігрового ринку зріс із 2204 млн. грн. до 7490 млн. грн. (майже у 3,4 рази). Варто зазначити, що частка лотерей в загальному ринку азартних ігор протягом цього періоду значно знизилась з 17% у 2005 р. до 7% у 2008 р.

Розглядаючи структуру ринку грального бізнесу у 2008 р., слід зазначити, що найбільшу частку займали гральні автомати — 704,8 млн. євро (73% від загальних доходів грального бізнесу), другим за обсягами видом грального бізнесу була букмекерська діяльність 158,4 млн. євро (16%), обсяги лотерейного ринку та ринку казино становили 66,6 млн. євро (7%) та 37,1 млн. євро (4%) відповідно.

Унаслідок заборони грального бізнесу з травня 2009 р., частина його капіталу мігрувала до ринку лотерей. Згідно з аналітичними матеріалами підготовленими Міністерством фінансів України, у 2013 р. 80,7% від усіх ставок у державних лотереях припадає на лотереї подібні іграм, що заборонені Законом (рис. 3.2).

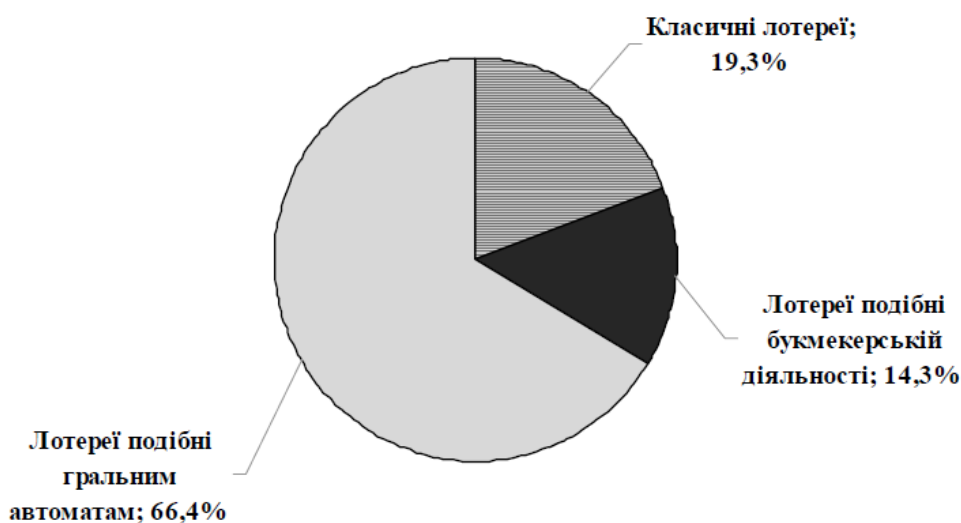


Рис. 3.2. Структура ринку державних лотерей у 2013 р. [31]

Завдяки вдалому маскуванню грального бізнесу під лотереї доходи операторів, які організовують та проводять державні лотереї, значно зросли. Якщо доходи лотерей у 2008 р. становили лише 512 млн грн., то у 2014 р. вони зросли до 12 430 млн грн. (у 24,3 рази). На відміну від доходів,

показники зростання прибутків операторів державних лотерей були значно меншими. Протягом цього часу вони зросли з 239 млн грн. до 1793 млн грн. (у 7,5 разів). Це свідчить про зростання частки коштів, повернутих у вигляді виграшів гравцям (з 54% у 2008 р. до 86% у 2014 р.).

Застосування санкцій до двох із трьох фактично діючих операторів державних лотерей при" звело до падіння обсягів ринку у 2015 р. — 1408 млн. грн., у 2016 р. — 803 млн грн.

Фактичні надходження до Державного бюджету від проведення державних грошових лотерей в період 2006-2008 рр. мали зростаючу динаміку та у 2008 р. склали 739 млн грн. Проте разом із заборонаю грального бізнесу у 2009 р. також була скасована плата за ліцензію на провадження діяльності з організації та проведення азартних ігор, частка якої у загальних надходженнях від проведення державних грошових лотерей до державного бюджету у 2008 р. становила 92%. Це різко знизило надходження до бюджету у 2009 р. до 181 млн. грн. (у 4 рази) та у 2010 р. до 108 млн. грн. (майже у 7 разів порівняно з 2008 р.).

У період 2010—2014 рр. зростаюча динаміка надходжень знову відновилася, проте їх відношення до прибутків операторів державних лотерей постійно падало. Так, якщо в 2009 р. даний показник складав 24,4%, то в 2014 – 17,8%, це свідчить про зниження податкового навантаження на цю галузь впродовж останніх років (до 2014 р.).

Підсумовуючи вище викладене, слід виділити різке падіння доходів бюджету до 26 млн грн. у 2015 р. (на 92% порівняно з 2014 р.), що пов'язано з застосуванням санкцій до двох із трьох фактично діючих операторів державних лотерей. Хоча ті оператори, на яких накладені обмеження, на практиці продовжують функціонувати. Саме це зумовлює потребу у швидкому та якісному реформуванні галузі азартних ігор.

3.2. Тенденції та перспективи розвитку грального бізнесу в Україні

З прийняттям Закону України "Про заборону грального бізнесу в Україні" з 2009 року заборонено проведення будь-яких азартних ігор.

Протягом 2009–2014 років спостерігалася тенденція до переорієнтації капіталу з грального бізнесу до ринку лотерей. Відповідно до вимог законодавства лотерея не вважається азартною грою, хоча містить всі ознаки азартної гри.

Згідно з аналітичними матеріалами, підготовленими Міністерством фінансів України, у 2013 році 80,7% усіх ставок у державних лотереях припадає на лотереї, подібні до ігор, заборонених законом.

Враховуючи вказане в Україні поширений нелегальний ринок випуску та проведення лотерей та інших азартних ігор, що маскуються під лотереї. Так, листом від 30.10.2017 № 6320-27/01/2-2017 Департамент інформаційно-аналітичної підтримки Національної поліції України надав статистичні відомості про кримінальні правопорушення, передбачені статтею 203-2 Кримінального кодексу України та адміністративні правопорушення, передбачені статтею 181 Кодексу України про адміністративні правопорушення, за 2015, 2016 роки та 9 місяців 2017 року: "У 2015-2016 роках припинено діяльність 1 295 гральних закладів, у тому числі залів з гральними автоматами, інтерактивних клубів, букмекерських контор, казино та залів для гри у покер, за результатами проведених заходів вилучено 14 495 одиниць грального обладнання та близько 4 мільйонів гривень грошових коштів, отриманих злочинним шляхом. У 2017 році припинено незаконну діяльність 1 124 гральних закладів, у правопорушників вилучено 15 496 одиниць грального обладнання на загальну вартість 35,9 мільйони гривень, з них 14 368 одиниць комп'ютерної техніки, 660 гральних автоматів, 103 столи для гри у покер, 12 рулеток, 142 платіжних термінали та 3,7 мільйони гривень, отриманих злочинним шляхом".

Вказане свідчить, що в державі утворився та діє тіньовий ринок

азартних ігор. Негативними факторами, що тягнуть за собою існування тіньового ринку азартних ігор є: корупція, тіньовий лобізм, незахищеність споживача, інтегрованість організованої злочинності в гральний бізнес, не використання гральних закладів на соціально важливі цілі та інше.

Як наслідок, бюджет втрачає надходження коштів, відбувається зростання осуду суспільства, занепад легального ринку азартних ігор, криміналізація ринку та інше.

Тому, необхідно реалізовувати комплексні заходи для усунення негативних явищ в суспільстві. До таких заходів зокрема відноситься прийняття Закону України "Про державне регулювання діяльності у сфері азартних ігор", внесення змін до Податкового кодексу України та Бюджетного кодексу України.

У зв'язку з цим на розгляд Верховної Ради України був поданий законопроект "Про державне регулювання діяльності у сфері азартних ігор" та пов'язані з ним законопроекти "Про внесення змін до Бюджетного кодексу України щодо державного регулювання діяльності у сфері азартних ігор" і "Про внесення змін до Податкового кодексу України щодо державного регулювання діяльності у сфері азартних ігор".

Щоб зрозуміти, які зміни доцільно впроваджувати в Податковому кодексі України, слід врахувати наступну статистичну інформацію.

За інформацією, наданою Міністерством фінансів України листом від 25.10.2017 р. № 06010-10-13/28928, загальний обсяг сплачених коштів до Державного бюджету України від проведення лотерей протягом 2003 – 2016 років становить 1 603,4 млн грн.

Загальна сума, виручена від реалізованих лотерейних білетів (сума сплати за участь у лотереї) становила:

за 2017 рік – 1 241,5 млн. грн.;

за 2018 рік – 1 291,0 млн. грн.

Загальна сума фактично сплачених виграшів (призів) становила:

за 2017 рік – 851,6 млн. грн.;

за 2018 рік – 836,3 млн. грн.

Обсяг сплат суб'єктами грального бізнесу в Україні представлений в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

Обсяг сплат суб'єктами грального бізнесу, млн. грн.

Види сплат	2017 рік	2018 рік
Суб'єктами, які здійснюють випуск та проведення лотерей:		
податку на дохід	40,2	77,7
податку на прибуток підприємств	14,8	11,4
податку на додану вартість	0,543	0,672
податку на доходи фізичних осіб	110,4	118,1
військового збору	10,1	10,4
Суб'єктами, що проводять азартні ігри з використанням гральних автоматів:		
податку на дохід та податку на прибуток підприємств	42,5	71,9
податку на додану вартість	2,875	3,452
Суб'єкти, що проводять, букмекерську діяльність та азартні ігри (крім гральних автоматів):		
податку на дохід та податку на прибуток підприємств	0,522	0,324
податку на додану вартість	6,354	4,554

Як видно, загальні надходження до відповідних бюджетів від азартних ігор становлять орієнтовно 300 – 400 млн. грн. в рік, що є недостатнім.

Тому, Законом України "Про державне регулювання діяльності у сфері азартних ігор" передбачається плата за видачу ліцензії на провадження відповідного виду господарської діяльності у сфері азартних ігор, а також гральний збір.

Крім того, Законом України "Про державне регулювання діяльності у сфері азартних ігор" передбачається ряд заходів для боротьби з гральною залежністю, що включають в себе здійснення щорічних внесків до Державного фонду у сфері азартних ігор, кошти якого будуть використовуватися для фінансування розвитку системи медичної допомоги, спорту та культури.

В свою чергу, в Податковому кодексі України необхідно забезпечити справедливе оподаткування діяльності у сфері організації та проведення азартних ігор так як діючі норми передбачають непосильне податкове

навантаження для розвитку легального ринку, тим паче в конкурентних умовах світового ринку інвестицій порівняно із більш розвинутими країнами.

На 2020 р. Україна посіла 64 місце серед 190 країн світу у рейтингу легкості ведення бізнесу, який підготував Світовий банк станом на травень 2019 р. У сфері оподаткування відбувається значне погіршення ситуації, в 2018 р. країна займає – 43, в 2019 р. – 54, на 2020 р. – 65 місце. В рейтингу глобальної конкурентоспроможності країн світу за версією Міжнародного інституту управлінського розвитку в Швейцарії Україна займає 54 місце серед 63 країн світу.

Крім того, 02.03.2017 р. Україною підтверджено свої зобов'язання стосовно реалізації політики та виконання завдань економічної програми, що підтримується у межах угоди з Міжнародним валютним фондом про Механізм розширеного фінансування (EFF), та визначено подальші етапи політики на виконання цих завдань в Меморандумі про економічну і фінансову політику (МЕФП) від 27 лютого та 21 липня 2015 року, 1 вересня 2016 року, березня 2017 року. Зокрема, пунктом 19 розділу D "Фіскальна політика" Додатка 1 до Меморандуму про економічну і фінансову політику визначено, що ми "легалізуємо ... азартні ігри, що сприятиме додатковим надходженням до бюджету, не пізніше ніж у 2018 році".

Також, слід зазначити, що у більшості країн ЄС уряди відмовились від стягнення податків з вигравів з гравця. Цей вид податку цілком довів свою неефективність для сфери грального бізнесу. Ті країни, в яких такий податок було введено, зіштовхнулися з проблемою, коли гемблінг просто перемістився під більш сприятливі юрисдикції або пішов у тінь. Справа в тому, що для функціонування гемблінгу, а відтак і збільшення податкових надходжень від нього, ключовим є наявність та лояльність клієнтів (гравців). При цьому варто врахувати й психологічні аспекти поведінки гравця. Так, при виборі гемблінг-оператора гравці не в останню чергу керуються наявністю/відсутністю перспективи сплати відповідних податків зі здобутого виграшу.

3.3. Використання світового досвіду грального бізнесу в контексті розвитку туризму в Україні

Аналіз досвіду правового регулювання сфери азартних ігор у країнах Європейського Союзу, країнах пострадянського простору та ситуації, яка склалася на сьогодні з цього питання в Україні, свідчить про таке.

Перше. У майже всіх країнах європейського континенту гральний бізнес є легальним та бюджетоутворюючим сектором економіки і відповідна діяльність регулюється на законодавчому рівні.

Друге. Будь-які мораторії на гральну активність не є ефективним інструментом регулювання такої сфери життя людини як «гра», особливо в умовах доступності таких розваг у мережі Інтернет і в сусідніх країнах.

Третє. Захистити вразливу частину суспільства від ризиків, пов'язаних з виникненням залежності від азартних ігор, можливо лише через врегулювання цієї сфери життя суспільства і винятково в умовах, коли гральний бізнес працює у правовому полі, відчуває присутність регулятора та конкурентний тиск, що створює реальні стимули дотримуватися вимог закону та принципів соціально відповідальної гри.

Четверте. Тотальна заборона азартних ігор – це шлях до укріплення корупційної складової в діяльності правоохоронних органів та тінізації азартних ігор з подальшим використанням підпільних азартних ігор організованою злочинністю.

П'яте. Заборона азартних ігор негативно впливає на розвиток інших секторів економіки – туризму, іподромної галузі, конярства, професійного спорту, спортивної аналітики і спортивних ЗМІ.

Шосте. Заборона азартних ігор у певній державі неодмінно призводить до відтоку фінансів із такої країни до країн, у яких азартні ігри легальні, оскільки гравці задовольняють свою потребу в цих країнах безпосередньо або, найчастіше, через мережу Інтернет.

Ураховуючи це, очевидним є висновок про те, що азартні ігри мають бути повернуті до правового поля України, і такий крок необхідний не лише з точки зору перспективи наповнення державного бюджету України. Він є цілком логічним для держави, яка проголосила курс на побудову демократичного ладу у кращих європейських традиціях, має на меті подолати корупцію та гармонійно розвиватися з урахуванням тенденцій розвитку громадянського суспільства, яке є первинним стосовно неї.

Легалізація грального бізнесу в Україні є кроком, за допомогою якого можливе наповнення державного бюджету, створення додаткових робочих місць та розвиток інших галузей економіки, пов'язаних із цим сектором, зокрема конярства, туризму, будівництва, сфери постачання та ін.

Окрім переваг існують і серйозні застереження щодо розвитку цього ринку. Ігрова галузь не створює реального продукту для економіки. На азартні ігри гравці витрачають кошти, які могли витратити в реальному секторі економіки (похід до ресторану, кінотеатру, театру та ін.). Слід зазначити, що для економіки регіону гральний бізнес насправді вигідний лише в тому випадку, коли саме туристи (гості з інших регіонів) витрачають свої кошти на азартні ігри. Така сама ситуація і на рівні держави.

Гральний бізнес приносить значну користь для економіки України лише тоді, коли в державі залишатимуться кошти саме іноземних туристів, в іншому випадку гральний бізнес – це перехід коштів від одних індивідів до інших зі сплатою податків.

З ближчих Україні прикладів - гральний бізнес, легальний у Грузії. Так, для того, щоб відкрити в Грузії казино, інвестору доведеться заплатити внесок у розмірі 1,7 мільйона доларів. Проте влада країни заохочує розвиток грального бізнесу і надає пільги на відкриття казино в туристичних містах, таких як Батумі.

Казино в Грузії приносять щорічно 2,2 мільярда доларів доходів (14% ВВП країни). Податкові надходження від грального бізнесу щорічно зростають, а у 2018 році досягли 46,6 мільйона доларів.

У таблиці 3.2 виокремлено основні економічні та соціальні переваги та недоліки легалізації грального бізнесу.

Таблиця 3.2

Переваги та недоліки легалізації грального бізнесу

Переваги	Недоліки (переважно соціальні)
Збільшення надходжень до бюджету	Збільшення кількості випадків захворювання лудоманією, що свідчитиме про підвищення рівня деградації частини суспільства
Приток капіталу в Україну (іноземні інвестори та туристи з інших держав)	
Скорочення обсягу тіньової економіки	
Зниження рівня відтоку капіталу за кордон (гравці матимуть змогу грати в азартні ігри в межах України)	Збільшення кількості випадків скоєння злочинів особами, які страждають на ігрову залежність
Створення правового поля, яке дозволить ефективніше боротися з негативними соціальними явищами (лудоманія, кримінальний бізнес та ін.)	Стимулювання заборонених сфер діяльності, таких як проституція
Зниження рівня корупції у правоохоронних органах	Перерозподіл коштів з інших сфер обслуговування на користь ігрового ринку
Створення додаткових робочих місць	
Стимулювання розвитку інших галузей економіки	

Згідно з текстом законопроекту № 2285, усього в Україні буде видано 20 ліцензій, які дозволяють проводити азартні розваги у наземних казино. Кожен документ дає право на відкриття тільки одного грального будинку.

У проєкті закону зазначено, що казино зможуть розміщуватися тільки на території готелів категорії п'ять зірок. Однією з ключових умов також буде кількість номерів у закладі:

від 200 – для готелів Києва;

від 150 – для готелів в інших містах.

Мінімальна площа приміщення, у якому зможе розташовуватися стаціонарне казино, повинна становити 500 кв. м.

Окрім цього, законопроектом передбачено, що оператори зможуть відкривати при готелях зали ігрових автоматів.

Очікується, що іноземні бізнесмени відкриватимуть на території країни нові готелі, що стимулюватиме розвиток готельного бізнесу. Також вони

зможуть вкладати кошти в розвиток технологій, пов'язаних із гравальною індустрією.

Імовірно, прийняття закону сприятиме появі на українському ринку іноземних гравальних операторів.

Доходи від легалізації азартних ігор можуть становити 5-9 млрд. гривень. Але остаточна сума надходжень залежатиме від того, закон якої редакції приймуть депутати. Сьогодні є один основний законопроект, розроблений урядом України, і сім альтернативних.

ВИСНОВКИ

За результатами проведеного дослідження можна зробити наступні висновки.

1. Гральний бізнес – досить специфічний вид господарської діяльності, який полягає в отриманні прибутку від сплати гравцями коштів за участь у певній азартній грі. Специфіка полягає в тому, що гравець у свою чергу може отримати грошовий виграш, за умови перемоги у вищевказаній грі, і подвоїть чи потроїть свій вклад у гру або залишиться ні з чим.

В системі світового туризму найбільш давній вид розваг – азартні ігри, що не загубили своєї популярності й у наші дні, а часто виступають одним з головних мотивів туризму.

2. Попит на послуги в азартні ігри в другій половині XX – початку XXI ст. характеризується динамічним розширенням і обумовлений кумулятивним впливом таких основних факторів: збільшенням дискреційних доходів населення при тенденції до зростання використання вільних коштів для відпочинку та розваг; підвищенням готовності національних урядів і регіональних влад вирішувати комерційні гральні послуги як частину рекреаційної сфери і туризму з метою легалізації ринку азартних ігор і боротьби з незаконною діяльністю; вибуховим зростанням інтерактивних гральних послуг на основі цифрових, телекомунікаційних технологій, а також широким спектром нових каналів надання гральних послуг і пов'язаної з ними діяльністю. За даними H2 Gambling Capital, в структурі доходів світового гемблінгу найбільша питома вага належить казино. За підсумками 2018 року їхня частка склала € на 117,2 млрд., або 34,4% доходу, що на 2,6% менше, ніж роком раніше. На другому місці за сумою доходів – лотереї, дохід яких склав € 99,463 млрд. (29,2% ринку). Трійку лідерів замикають ігрові автомати з часткою ринку 23,6%.

3. В системі світового туризму найбільш давній вид розваг – азартні ігри – часто виступають одним з головних мотивів туризму.

Заборона на гральний бізнес в одних країнах, при розважливому законодавчому регулюванні, породжує його підйом в інших. Вона також спричиняє виникнення туристичних поїздок (насамперед на суміжні території), які мають на меті відвідати заклади гемблінгу. Ці поїздки, як правило, є організованими. Так у країн-сусідів України таких, як Польща, Білорусь, Румунія, Молдова, Угорщина ігрова діяльність чітко регламентована та контрольована державою, казино є основою утворення DESTИНАЦІЙ ігрового туризму. Міста з розвиненою пропозицією грального туризму в цих країнах залучають значні потоки міжнародних та внутрішніх туристів та є вагомим джерелом надходження прибутків від сфери грального туризму до національних економік.

У багатьох країнах існують центри ігрових розваг. Найбільші з них – у США (Лас-Вегас, Атлантик-Сіті); найстарші – в Європі (Монте-Карло, Баден-Баден). Туристичні поїздки з відвідуванням казино часто зустрічаються у юрисдикціях Північної та Південної Америки, Карибів та країн Азії, але менш розповсюджені у європейських казино. Кількість таких поїздок до казино Африки, Близького Сходу та Центральної Азії залишається невідомою.

4. Американський ринок гемблінгу справедливо вважається найбільшим у світових масштабах. Азартні ігри популярні як серед самих американців, так і серед туристів, які відвідують країну в пошуках розваг. Гральна діяльність на території США не заборонена, але контролюється місцевими органами управління.

Найбільші локації на карті країни – це відомі у всьому світі міста-казино (Лас-Вегас, Атлантик-Сіті), а також казино на територіях, де проживають корінні американці. Загальний обсяг грального ринку США за 2018 рік склав 32,42 млрд. дол.

5. Сьогодні Європа – один зі світових центрів грального бізнесу. Країни Євросоюзу протягом останніх років стабільно приносять чверть світового доходу грального бізнесу. Великобританія, Іспанія, Німеччина, Італія та

Франція – ключові країни ЄС. На їх частку припадає близько 75% від загального обороту європейського грального ринку.

Незважаючи на наявність в Євросоюзі єдиного економічного простору, правове регулювання гемблінгу в різних країнах здійснюється по-різному.

Структура європейського грального ринку відносно постійна. Найбільшою популярністю користуються лотереї та ігрові автомати, на частку яких припадає 2/3 від загального обороту. Частки букмекерів і казино приблизно рівні – по 15%. При цьому саме вони показують стабільний приріст: 6% і 5% в 2017 році відповідно.

6. Азія як найбільш густонаселений регіон у світі відрізняється високими темпами зростання грального ринку. На азійський регіон припадає 43,4% усього обсягу гемблінгу у світі – це пов'язано не тільки з кількістю жителів, а і з високим рівнем регулювання азартного бізнесу.

Спеціалізовані гральні зони Азії щорічно привертають мільйони любителів азартних ігор з усього світу. У кількох країнах створені гральні курортні центри, де підготовлено все для розслабленого проведення часу: готелі, басейни, кінотеатри та магазини, а також гральні заклади. До них відносяться Marina Bay Sands і Resorts World Sentosa в Сінгапурі, Galaxy Macau і Wynn Macau в Макао, Casino Royale, Deltin Royale, Casino Pride в Гоа і інші казино в Манілі і Гонконгу.

В цілому на азіатському ринку спостерігається тенденція до збільшення доходів від азартних ігор, а також до поширення легалізації. Країни з легалізованими азартними іграми отримують величезні прибутки, а в країнах, де гемблінг незаконний, підпільні і офшорні казино користуються величезною популярністю.

7. На території сучасної України азартні ігри у виді гральних кісток з'явилися за часів Київської Русі. У XVII ст. набули поширення гральні карти. Розвиткові поширення азартних ігор й ігрового бізнесу в незалежній Україні посприяла ринкова економіка.

Внаслідок суспільної критики ігрного бізнесу, його істотної шкоди для гравців 15 травня 2009 року Законом України «Про заборону грального бізнесу в Україні» був заборонений даний вид діяльності. Багато казино та гральних клубів перемістилися в підпілля, а заборона грального бізнесу зразка 2009 року не тільки не вирішила проблему ігроманії в країні, але й значно знизила надходження до бюджету через його відхід у тінь. Тому, необхідно реалізовувати комплексні заходи для усунення негативних явищ в суспільстві. До таких заходів зокрема відноситься прийняття Закону України "Про державне регулювання діяльності у сфері азартних ігор", внесення змін до Податкового кодексу України та Бюджетного кодексу України.

8. Аналіз досвіду правового регулювання сфери азартних ігор у країнах Європейського Союзу, країнах пострадянського простору та ситуації, яка склалася на сьогодні з цього питання в Україні, свідчить про таке: майже у всіх країнах європейського континенту гральний бізнес є легальним та бюджетоутворюючим сектором економіки і відповідна діяльність регулюється на законодавчому рівні; заборона азартних ігор негативно впливає на розвиток інших секторів економіки – туризму, іподромної галузі, конярства, професійного спорту, спортивної аналітики і спортивних ЗМІ; заборона азартних ігор у певній державі неодмінно призводить до відтоку фінансів із такої країни до країн, у яких азартні ігри легальні, оскільки гравці задовольняють свою потребу в цих країнах безпосередньо або, найчастіше, через мережу Інтернет.

9. Вважаємо, що азартні ігри мають бути повернуті до правового поля України, і такий крок необхідний не лише з точки зору перспективи наповнення державного бюджету України. він є цілком логічним для держави, яка проголосила курс на побудову демократичного ладу у кращих європейських традиціях, має на меті подолати корупцію та гармонійно розвиватися з урахуванням тенденцій розвитку громадянського суспільства, яке є первинним стосовно неї.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Закон України "Про державні лотереї в Україні" від 06.09.2012 №5204"VI [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.rada.gov.ua
2. Аналітичні матеріали щодо ситуації із ігровим бізнесом [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.kmu.gov.ua/document/247528039/Azart_report.pdf
3. Афанасьєв О. Є. Індустрія ігрового бізнесу як чинник туристської атракції для території України: світовий досвід і перспективи / О.Є. Афанасьєв // Сфера розваг – важлива складова у підвищенні ефективності туристичного бізнесу: Зб. наук. праць IV Міжнар. наук.-прак. конф. – Донецьк: ДІТБ, 2006. – С. 54-59.
4. Бочаров Ю. П. Мировой центр развлечений и виртуального туризма Лас-Вегас // Academia. Архитектура и строительство. – 2009. – №4. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://cyberleninka.ru/article/n/mirovoy-tsentr-razvlecheniy-i-virtualnogo-turizma-las-vegas>
5. Бурлякова А.С. Анализ мирового опыта привлечения инвестиций в игровой бизнес // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2016. – № 7-2. – С. 257-260.
6. Гищук Р. М., Бойко І. Д. Особливості функціонування грального бізнесу в європейських країнах та їхній досвід у контексті розвитку туризму в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://chtei-knteu.cv.ua/herald_en/content/download/archive/2017/v1-2/NV-2017-v1-2_27.pdf
7. Гемблінг-рынок Азии: детальный обзор и прогнозы [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://slotegrator.pro/analiticheskie_statii/gembling-rynok-azii-detalnyy-obzor-i-prognozy/

8. Глобальный рынок онлайн гемблинга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uapoker.info/forum/herald/globalnyi-rynok-onlain-gemblinga-rastet-113115>
9. Гральний бізнес: історія та правове регулювання / М. А. Погорецький, З. М. Топорецька. – К.: ВД «Дакор», 2014. – 104 с.
10. Гральний ринок провідних європейських країн: тенденції та цифри [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://bookmaker-ratings.com.ua/gral-nyj-rynok-providnyh-yevropejs-kyh-krayin-tendentsiyi-ta-tsyfry/>
11. Изряднова О.И. Анализ мировой практики государственного регулирования деятельности в сфере азартных игр и практики управления игорными зонами. – 2016. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2767341
12. Джанкет-тур [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Джанкет-тур>
13. Джанкет-тур [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://turotpysk.ru/archives/5424>
14. Закон об азартных играх в России: современная ситуация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mosadvokat.org/zakon-ob-azartnykh-igrah-v-rossii-sovremennaya-situaciya/>
15. Звіт (результати) АМКУ дослідження ринку випуску та проведення лотерей за 2018 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступа: <https://cutt.ly/ieE6JF4>
16. Китайская развлекательная индустрия, казино [Електронний ресурс]. – Режим доступа: <https://slots.com.ua/blog/kazino-v-kitae>
17. Кляп М. П. Сучасні різновиди туризму [Електронний ресурс]: Навчальний посібник / М.П.Кляп, Ф.Ф.Шандор. – Режим доступу: <http://westudents.com.ua/knigi/615-suchasn-rznovidi-turizmu-klyap-mp.html>

- 18.Лас-Вегас как мировой пример развития туризма [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://rusunion.com/las-vegas-kak-mirovoy-primer-razvitiya-turizma/>
- 19.Легалізація грального бізнесу і туристична привабливість України: чи можна поставити знак рівності? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://kiev.pravda.com.ua/columns/4eb79248dca2f>
- 20.Мазярчук В., Пірникоза П. Економічні аспекти легалізації грального бізнесу в Україні // Офіс з фінансового та економічного аналізу у Верховній Раді України, 2016. – [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://feao.org.ua/wp-content/uploads/2016/09/FEAO_Gambling_A5_04_print.pdf
- 21.Макао, как пример для Владивостока? Станет ли гэмблинг «золотым горшком» российского Дальнего Востока? [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://vib.adib92.ru/main.mhtml?PubID=15354&Part=12>
- 22.Мальська М. П. Міжнародний туризм і сфера послуг [Електронний ресурс]: Підручник. – Режим доступу: http://pidruchniki.com/1584072020999/turizm/mizhnarodniy_turizm_i_sfera_poslug
- 23.Матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції «Сучасні тенденції розвитку туризму»: Збірник тез доповідей (II частина). – Миколаїв : ВП «МФ КНУКІМ», 2016. – 160 с.
- 24.Мировой гемблинг: итоги и прогнозы. Темпы развития и доходы сегментов игорного рынка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bettingbusiness.ru/articles/0011798-mirovoj-gembling-itogi-i-prognozy>
- 25.Мулявка Д. Г. Гармонізація правового регулювання азартних ігор в Україні та ЄС / Д. Г. Мулявка // Юридичний науковий електронний журнал. – 2016. – № 1. – С. 58–61.
- 26.Новости игорного бизнеса Чехии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://eltcasino.com/новости-игорного-бизнеса-чехии/>

27. Овчаренко А. Є. Легалізація грального бізнесу на теренах України / А. Є. Овчаренко // Молодий вчений. – 2018. – № 4(2). – С. 734-738.
28. Особенности азиатского игорного рынка [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://newsofgambling.com/osobennosti-aziatskogo-igornogo-ryinka/>
29. Осыка С.Г. Государство и азартные игры (очерки современности): учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / С.Г. Осыка. – К.: Киев. нац. торг.-экон. ун-т, 2013. – 944 с.
30. Осыка С.Г. Государственное регулирование глобальной индустрии азартных игр [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов / Сергей Осыка ; Киев. нац. торгово-экон. ун-т. - К. : Киев. нац. торгово-экон. ун-т, 2013. – 520 с.
31. Опанасенко В. М. Чи існує економічна обґрунтованість легалізації азартних ігор на території України? / В. М. Опанасенко // Формування ринкових відносин в Україні. – 2015. – № 12. – С. 97-100.
32. Офіційний веб-сайт оператора державних лотерей ПрАТ "Патріот" [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://patriot"lotto.com/ua](https://patriot)
33. Офіційний веб-сайт оператора державних лотерей ПП "Українська національна лотерея" [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://lottery.com.ua>
34. Пірникоза П. В. Легалізація грального бізнесу в Україні: фінансовий та економічний аспекти / П. В. Пірникоза // Інвестиції: практика та досвід. – 2017. – № 11. – С. 61-69.
35. Правове регулювання грального бізнесу: європейський досвід, практика пострадянських країн, перспективи України / За заг. ред. І.Сергієнко, Р.Хорольського, Ю.Іващенко. – К.: Видавничий дім «Кий», 2015. – 215 с.
36. Рухлядін В. Стан і перспективи розвитку грального бізнесу / В.Рухлядін, І.Стеценко, В.Харенко // Схід. – 2011. – №3 (110). – С. 47-50.

- 37.Рябчук С. В. Азартні ігри як соціально-психологічне явище: поняття, генеза, правове регулювання / С. В. Рябчук // Питання боротьби зі злочинністю. – 2015. – Вип. 29. – С. 216-223.
- 38.Слабкі сторони сектору казино та грального сектору / Звіт FATF. – 2009. – 72 с.
- 39.Стан і перспективи розвитку грального бізнесу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.experts.in.ua/baza/analitic/index.php?ELEMENT_ID=83768
- 40.Тайвань заперещает онлайн-гемблінг [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://igorka.ru/casino/tajvan-zapreshhaet-onlajn-gembling>
- 41.Торгашова К. О. Доцільність легалізації грального бізнесу в Україні / К. О. Торгашова // Молодий вчений. – 2019. – № 4(2). – С. 433-436.
- 42.Шандор Ф. Ф. Ш20 Сучасні різновиди туризму: підручник / Ф. Ф. Шандор, М.П. Кляп. – К. : Знання, 2013. – 334 с.
- 43.Як уряд планує легалізувати гральний бізнес [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ua.korrespondent.net/ukraine/politics/3602800-hra-v-zakoni-yak-uriad-planuie-lehalizuvaty-hralnyi-biznes>.
- 44.Что такое джанкет-туры? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.paradcasino.com/v_mire_azartnyh_igr/junket
- 45.Amount-illegally-bet-on-nfl-games-each-year [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.havocscope.com/amount-illegally-bet-on-nfl-games-each-year>
- 46.Casino-ghana-embassy-japan [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.havocscope.com/casino-ghana-embassy-japan>
- 47.Directive (EU) 2015/849 of the European Parliament and of the Council of 20 May 2015 on the prevention of the use of the financial system for the purposes of money laundering or terrorist financing, amending Regulation (EU) № 648/2012 of the European Parliament and of the Council, and repealing Directive 2005/60/EC of the European Parliament and of the Council and Commission Directive 2006/70/EC.

48. Illegal-casinos-in-greece [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.havocscope.com/illegal-casinos-in-greece/>
49. Illegal Gambling, Match Fixing and Online Gambling [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.havocscope.com/illegal-gambling/>
50. Gambling from home is growing more popular [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2012/06/daily-chart-0>
51. Gambling participation in 2018: behaviour, awareness and attitudes. Gambling commission, 2019. – Retrieved from: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-participation-in-2018-behaviour-awareness-and-attitudes.pdf>
52. Gambling behaviour in Great Britain in 2016, 2018. Gambling Commission - Retrieved from: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-behaviour-in-Great-Britain-2016.pdf>
53. Gambling Laws Around the World [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.keytocasino.com/en/gambling-laws-around-the-world.html>
54. Gambling Statistics: Gambling Stats From Around the World [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gambling.net/statistics.php>
55. Joon Ho Kim, Kyung Ho Kang. The effect of promotion on gaming revenue: A study of the US casino industry./ Tourism Management. – Elsevier, 2018.
56. Online Gambling Access Around The World [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.keytocasino.com/en/article/online-gambling-access-around-the-world.html>
57. Statistics and Market Data on Gambling [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.statista.com/markets/409/topic/438/gambling/>
58. Xinhua Gu, Guoqiang Li, Xiao Chang, Haizhen Guo. Casino tourism, economic inequality, and housing bubbles./ Tourism Management. – Elsevier, 2017.
59. Unreported-gaming-revenue-in-macau [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.havocscope.com/unreported-gaming-revenue-in-macau/>