

УДК 330. 37.07

DOI: 10.18524/2413-9998.2022.3(52).275804

С. В. Михайлов,

здобувач,

Національний університет водного господарства
та природокористування

вул. Соборна, 11, м. Рівне, 33028, Україна

e-mail: s.v.mykhailov@nuwm.edu.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4120-4686>

Н. Б. Савіна,

доктор економічних наук, професор,

Національний університет водного господарства
та природокористування

вул. Соборна, 11, м. Рівне, 33028, Україна

e-mail: n.b.savina@nuwm.edu.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8339-1219>

РОЗВИТОК ОНЛАЙН ГЕМБЛІНГУ В СИСТЕМІ ГРАЛЬНОГО БІЗНЕСУ

Пропоноване дослідження присвячується теоретичному аналізу стану розвитку онлайн гемблінгу в системі грального бізнесу. З метою кращого розуміння сфери онлайн азартних ігор нами пропонується приймати її не як монолітну, а як таку що складається із сегментів: казино (комерційні та племінні), державні лотереї, ставки пари на пари, спортивні ставки, благодійні азартні ігри, азартні ігри в Інтернеті, автономні електронні ігрові пристрої (такі як відеопокер і відео кено) і так далі. Кожна група має власний окремий набір проблем, спільнот інтересів і балансів активів і пасивів. Як зазначається у звіті Національної комісії із вивчення впливу азартних ігор, технології в цій галузі розвиваються швидкими темпами, і їх потенціал лише починає проглядатися. Стан розвитку онлайн гемблінгу аналізується в країнах, де він є легалізованим. Й такі країни, що легалізували онлайн ігри, можна умовно класифікувати на три групи: 1) країни, які пропонують операторам недороге ліцензування з низькими податковими ставками та незначним контролем з боку регуляторів або без нього; 2) країни із Європейської юрисдикції, які також регулюють онлайн-ігри для економічного розвитку, але мають більше правил порівняно з першою групою; 3) розвинені країни із складною регуляторною політикою. Країни, що потрапляють до третьої групи, стикаються з проблемою захоплення їхніх ринків веб-сайтами, що походять з юрисдикції перших двох груп. Лібералізація залів ігрових автоматів та онлайн-гемблінгу позитивно впливає на, ця

індекс зростання буде більшим в тих країнах, де азартні ігри орієнтовані на місцевих споживачів.

COVID-19 призвела до зниження ринкових доходів у секторі азартних ігор у Європі у 2020 та 2021 роках порівняно з попередніми роками та прискорила існуючу раніше тенденцію збільшення відсотку онлайн ігор. Хоча снують значні відмінності в частці азартних онлайн-ігор різних національних ринків азартних ігор, варто позначити, що із збільшенням частки азартних ігор онлайн збільшується й розміри надходжень до бюджетів країн.

Ключові слова: онлайн гемблінг, легалізація, регуляторна політика, гральний бізнес, бюджетні надходження.

Постановка проблеми у загальному вигляді. За останні десятиліття індустрія онлайн гемблінгу почала розвиватись надшвидкими темпами, що призводить до переосмислення її місця в системі азартного бізнесу. Для кращого розуміння сфери азартних ігор нами пропонується приймати її не як монолітну, а як таку що складається із сегментів: казино (комерційні та племінні), державні лотереї, ставки пари на пари, спортивні ставки, благодійні азартні ігри, азартні ігри в Інтернеті, автономні електронні ігрові пристрої (EGD) (такі як відеопокер і відео кено) і так далі. Кожна група має власний окремий набір проблем, спільнот інтересів і балансів активів і пасивів.

Перше зареєстроване онлайн-казино, яке приймало ставки, було засновано в Антигуа в 1996 році. Онлайн-азартні ігри набули експоненціальної популярності завдяки вибуху доступу до Інтернету за останні два десятиліття. Однак дані про те, скільки люди грають і витрачають на онлайн-ігри, недоступні. Законодавство за останні кілька десятиліть сприяло більшій доступності та соціальному прийняттю азартних ігор.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Однією з найбільш значних змін в азартних іграх за останні 15 років стала доступність інтерактивних азартних ігор [1]. Приблизно 85 країн обрали легалізацію онлайн-ігор станом на 2011 рік [1], а в 2017 році це число фактично становить близько 90 [1].

На глобальному ринку онлайн-гемблінгу відбулися значні зміни в поведінці споживачів. Зростання популярності додатків для азартних ігор і соціальних азартних ігор є основними факторами, які, сприяють зростанню ринку протягом прогнозованого періоду. Багато інсайдерів галузі вважають азартні ігри у віртуальній реальності однією з ключових сфер, у яку інвестують оператори азартних ігор, щоб «залучити» покоління Y до азартних ігор [2].

Постановка завдання. Метою пропонованого дослідження є теоретичний аналіз стану розвитку онлайн гемблінгу в системі грального бізнесу. Як зазначається у звіті Національної комісії із вивчення впливу азартних ігор, технології в цій галузі розвиваються швидкими темпами, і їх потенціал лише починає проглядатися.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як зазначається в аналітиці Acumen Research and Consulting очікується, що індекс росту ринку онлайн гемблінгу до 2030 року сягатиме 10,2% [3].

Відповідно до звіту Європейської асоціації азартних ігор відсоток регульованих азартних ігор в Інтернеті зростає. У 2021 . європейський ринок легальних азартних онлайн-ігор сягнув 82,7%

Таким чином, понад чотири п'ятих азартної онлайн-діяльності в Європі здійснюватиметься на веб-сайтах або в додатках азартних ігор, які ліцензовані та регулюються в країні, де ці ігри проводяться й лише 17,3% азартної онлайн-діяльності лишається у тіньовому ринку. Європейська асоціація азартних ігор вважає, що рушійним фактором збільшення легальних європейських ринків у 2021 році стало відкриття регульованого ринку азартних ігор у Нідерландах [4].

Країни, що легалізували онлайн ігри, можна умовно класифікувати на три групи: 1) країни, які пропонують операторам недороге ліцензування з низькими податковими ставками та

незначним

контролем з боку регуляторів або без нього; 2) країни із Європейської юрисдикції, які також регулюють онлайн-ігри для економічного розвитку, але мають більше правил порівняно з першою групою; 3) розвинені країни із складною регуляторною політикою. Країни, що потрапляють до третьої групи, стикаються з проблемою захоплення їхніх ринків веб-сайтами, що походять з юрисдикції перших двох груп.



Схема 1. Прогнозований ринок онлайн гемблінгу у ЄС до 2026 року

Джерело: розроблено авторами на основі [4].

Ринок онлайн гемблінгу зіткнувся зі спадом через безпеку та конфіденційність даних. Слабка автентифікація, крадіжка особистих даних дітей і фішинг є одними з основних факторів, які обмежують зростання ринку. Крім того, у червні 2020 року ЮНІСЕФ опублікував список інструкцій для індустрії онлайн-ігор, які розроблені для інформування та підтримки компаній, які займаються онлайн-іграми, оскільки вони включають питання

прав дитини у свою бізнес-діяльність. Цей фактор також може стабілізувати процвітаючу вартість ринку онлайн-ігор.

Як зазначається у звіті Європейської асоціації азартних ігор пандемія COVID-19 призвела до зниження ринкових доходів у секторі азартних ігор у Європі у 2020 та 2021 роках порівняно з попередніми роками та прискорила існуючу раніше тенденцію збільшення відсотку онлайн ігор. У 2021 році загальний дохід від азартних ігор у Європі становив 87,2 мільярда євро, що на 13% менше порівняно у 2019 році, до пандемії, але на 7,5% більше ніж у

2020 році. Валовий дохід від азартних ігор у Європі за звітний період становив 36,4 млрд євро (41,7% від загального обсягу азартних ігор), що на 19% більше, ніж у 2020 році. Водночас підкреслюється, що ріс валового доходу від азартних ігор у наземних залах у 2021 році був незначним і сягнув до 50,8 млрд євро (58,3% від загального обсягу азартних ігор), що на 0,4% більше порівняно з рівнем 2020 року [4].

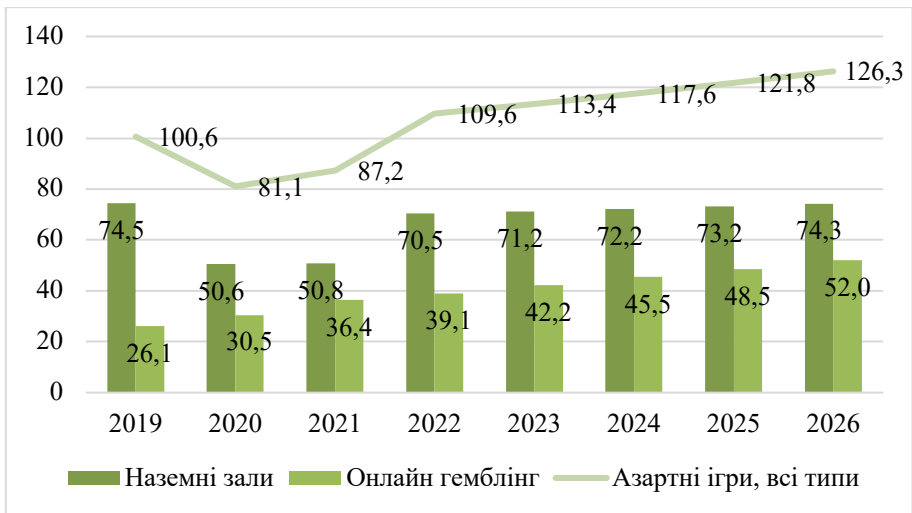


Схема 2. Порівняльний аналіз доходів від азартних ігор у ЄС до 2026 року

Джерело: розроблено авторами на основі [4].

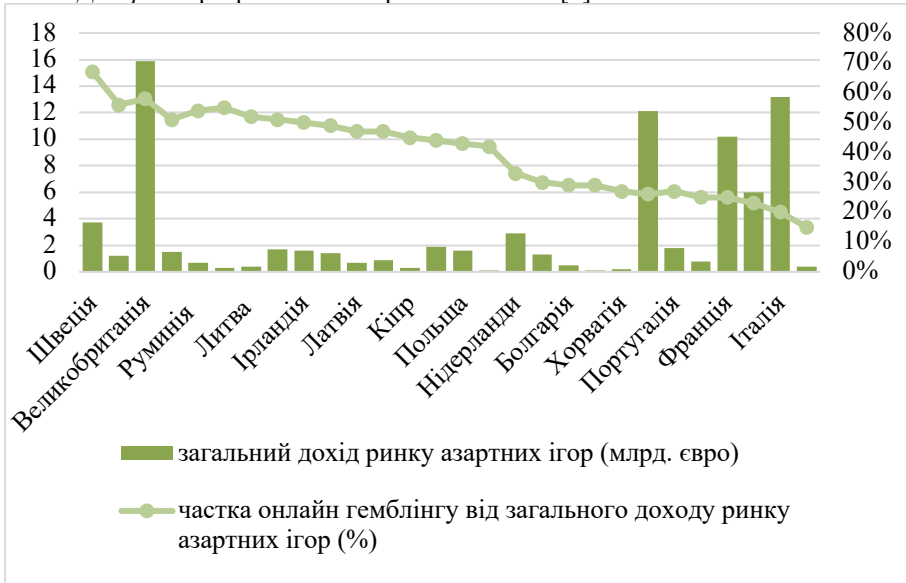


Схема 3. Частки азартних онлайн-ігор на національних ринках азартних ігор

Джерело: розроблено авторами на основі [4].

Хоча снують значні відмінності в частці азартних онлайн-ігор різних національних ринків азартних ігор, варто позначити, що із збільшенням частки азартних ігор онлайн збільшується й розміри надходжень до бюджетів країн У 2020 році Швеція була європейською країною з найбільшою часткою (66,2%) азартних ігор в Інтернеті, за нею йшли Данія (59,4%), Великобританія (59,3%), Фінляндія (58,5%) і Румунія (56,7%). Примітно, що багато країн, які мають більші загальні ринки азартних ігор за виручкою, такі як Німеччина, Франція, Італія та Іспанія, мали відносно менші частки онлайн-ринків азартних ігор.

Висновки і пропозиції. Отже, для кращого розуміння сфери азартних ігор нами пропонується приймати її не як монолітну, а як таку що складається із сегментів: казино (комерційні та племінні), державні лотереї, ставки пари на пари, спортивні ставки, благодійні азартні ігри, азартні ігри в Інтернеті, автономні електронні ігрові пристрої (EGD) (такі як відеопокер і відео кено) і так далі. Кожна група має власний окремий набір проблем, спільнот інтересів і балансів активів і пасивів. Країни, що легалізували онлайн ігри, можна умовно класифікувати на три групи: 1) країни, які пропонують операторам недороге ліцензування з низькими податковими ставками та незначним контролем з боку регуляторів або без нього; 2) країни із Європейської юрисдикції, які також регулюють онлайн-ігри для економічного розвитку, але мають більше правил порівняно з першою групою; 3) розвинені країни із складною регуляторною політикою. Країни, що потрапляють до третьої групи, стикаються з проблемою захоплення їхніх ринків веб-сайтами, що походять з юрисдикції перших двох груп. Лібералізація залів ігрових автоматів та онлайн-гемблінгу позитивно впливає на, ця індекс зростання буде більшим в тих країнах, де азартні ігри орієнтовані на місцевих споживачів. COVID-19 призвела до зниження ринкових доходів у секторі азартних ігор у Європі у 2020 та 2021 роках порівняно з попередніми роками та прискорила існуючу раніше тенденцію збільшення відсотку онлайн ігор. Хоча снують значні відмінності в частці азартних онлайн-ігор різних національних ринків азартних ігор, варто позначити, що із збільшенням частки азартних ігор онлайн збільшується й розміри надходжень до бюджетів країн.

Список використаної літератури

1. Stewart David O, Ropes & Gray, LLP Online Gambling Five Years After Uigea. American Gaming Association White Paper. 2011. URL: <https://silo.tips/download/online-gambling-five-years-after-uigea>.
2. Maida, J. Top 5 Trends Impacting the Global Online Gambling Market Through 2020: Technavio. URL: <http://www.businesswire.com/news/home/20160921005570/en/Top-5-Trends-Impacting-Global-Online-Gambling>.
3. Wood, L. Global Casino Gaming Market 2017-2021: Increase in the Popularity of Gambling Apps and Social. 2017. URL: <http://www.prnewswire.com/news-releases/global-casino-gaming-market-2017-2021-increase-in-the-popularity-of-gambling-apps-and-social-gambling---research-and-markets-300387138.html>.
4. Regulated Online Gambling Market In Europe. 2022. URL: <https://www.egba.eu/resource-post/regulated-online-gambling-market-2019-2026e>.

Стаття надійшла 26.10.2022 р.

Stanislav Mykhailov,

Postgraduate Student,

National University of Water and Environmental Engineering

11, Soborna St., Rivne, 33028, Ukraine

e-mail: s.v.mykhailov@nuwm.edu.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4120-4686>

Nataliia Savina,

Doctor of Economics, Professor,

National University of Water and Environmental Engineering

11, Soborna St., Rivne, 33028, Ukraine

e-mail: n.b.savina@nuwm.edu.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8339-1219>

DEVELOPMENT OF ONLINE GAMBLING IN THE GAMBLING BUSINESS SYSTEM

The proposed study is devoted to the theoretical analysis of the development of online gambling in the gaming business system. In order to better understanding the concept of online gambling, we suggest that it is not monolithic, but is consisting of segments: casinos (commercial and tribal), state lotteries, betting on pairs, sports betting, charitable gambling, gambling on the Internet, standalone electronic gaming devices (such

as video poker and video keno), and so on. Each group has its own distinct set of concerns, communities of interest, and balances of assets and liabilities. As it was noted in a report by the National Commission on the Impact of Gambling, technology in this area is developing at a rapid pace, and its potential is only beginning to be seen. The state of development of online gambling is analyzed in countries where it is legalized. And such countries that have legalized online games can be tentatively classified into three groups: 1) countries that offer operators inexpensive licensing with low tax rates and little or no control by regulators; 2) countries from the European jurisdiction, which also regulate online games for economic development, but have more rules compared to the first group; 3) developed countries with complex regulatory policies. Countries falling into the third group face the challenge of having their markets taken over by websites originating from the jurisdictions of the first two groups. Liberalization of slot machines and online gambling has a positive effect on, this growth index will be greater in those countries where gambling is oriented to local consumers. COVID-19 led to lower market revenues in the gambling sector in Europe in 2020 and 2021 compared to previous years and accelerated the previously existing trend of increasing the percentage of online gaming. Although there are significant differences in the share of online gambling in different national gambling markets, it is worth noting that with the increase in the share of online gambling, the amount of income to the budgets of countries also increases.

Keywords: online gambling, legalization, regulatory policy, gambling business, budget revenues.

References

1. Stewart David O, Ropes & Gray, LLP (2011) Online Gambling Five Years After UIGEA. AMERICAN GAMING ASSOCIATION WHITE PAPER. Available at: <https://silo.tips/download/online-gambling-five-years-after-uigea>.
2. Maida, J. (2016). Top 5 Trends Impacting the Global Online Gambling Market Through 2020: Technavio. Available at: <http://www.businesswire.com/news/home/20160921005570/en/Top-5-Trends-Impacting-Global-Online-Gambling>.
3. Wood, L. (2017). Global Casino Gaming Market 2017-2021: Increase in the Popularity of Gambling Apps and Social. Available at: <http://www.prnewswire.com/news-releases/global-casino-gaming-market-2017-2021-increase-in-the-popularity-of-gambling-apps-and-social-gambling---research-and-markets-300387138.html>.
4. Regulated Online Gambling Market In Europe (2022). Available at: <https://www.egba.eu/resource-post/regulated-online-gambling-market-2019-2026e>.