

УПРАВЛІННЯ ЕКОНОМІКОЮ: ТЕОРІЯ ТА ПРАКТИКА

УДК 330. 37.07
JEL D12, F19, H22, L 83

ОНЛАЙН ГЕМБЛІНГ В СИСТЕМІ НАЦІОНАЛЬНОЇ ЕКОНОМІКИ

Михайлов Станіслав Вікторович

здобувач

Національний університет водного господарства
та природокористування (м. Рівне, Україна)

ORCID: 0000-0003-4120-4686

s.v.mykhailov@nuwm.edu.ua

Савіна Наталія Борисівна

д.е.н., професор

Національний університет водного господарства
та природокористування (м. Рівне, Україна)

ORCID: 0000-0001-8339-1219

n.b.savina@nuwm.edu.ua

У статті розглядається онлайн гемблінг в системі національної економіки, на прикладі європейських країн, США та України. Оскільки, багато країн світу легалізувало азартні ігри насамперед тому, що бачать у них інструмент економічного зростання, індустрія азартних ігор набула швидких темпів розвитку за останні два десятиліття, що пов'язано на самперед із технологічним стрибком в платіжних системах та програмному забезпеченні. 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. Оскільки гральний бізнес характеризується надприбутковістю, відсутністю виробництва та послуг, для оподаткування цієї сфери послуговуються спеціальними видами податкового регулювання: 1) податок з обороту ставок (утримується з усієї суми коштів від зроблених ставок незважаючи на суму виграшів); 2) податок з валового прибутку (основою оподаткування є різниця між коштами, вирученими від зроблених ставок, та сумою виграшів, які повертаються гравцям). Пандемія COVID-19 позитивно вплинула на ринок, оскільки під час карантину споживачі більше зверталися до онлайн-платформи, щоб подолати фінансові, психологічні та соціальні кризи. Завдяки карантинним заходам і культурі роботи вдома це була одна з галузей, які процвітали під час пандемії. У результаті традиційні азартні гравці перемістили свою увагу на азартні ігри в Інтернеті, що знову підіграло ринковий попит. Незважаючи на те, що ринок мобільних азартних ігор у деяких країнах обмежений, найближчими роками очікується їх значне зростання. Хоча лібералізація залів ігрових автоматів та онлайн-гемблінгу позитивно впливає на збільшення частки доходів від азартних ігор у ВВП країни, ця індекс зростання буде більшим в тих країнах, де азартні ігри орієнтовані на місцевих споживачів.

Ключові слова: азартні ігри, онлайн гемблінг, оподаткування, ВВП, регуляторна політика.

DOI: <https://doi.org/10.32782/bsnau.2023.1.1>

Постановка проблеми у загальному вигляді. За останні два десятиліття гемблінг індустрія набула швидких темпів розвитку. Так, наприклад, до 1980-х років азартні ігри були легалізовані лише в Неваді та Атлантик-Сіті, штат Нью-Джерсі, США, але з того часу майже 30 штатів легалізували гемблінг індустрію.

Багато країн світу легалізувати азартні ігри насамперед тому, що бачать у них інструмент економічного зростання. Згідно з остаточним звітом Національної комісії з вивчення впливу азартних ігор [1], тільки протягом 2000 року було надходження від азартних ігор в США склали більше 370 мільярдів доларів і це складає приблизно 1300 доларів на людину. Майже 93% річних ставок повертаються гравцям у вигляді виграшів, залишаючи казино 26 мільярдів доларів річного скоригованого доходу. Найбільшими передбачуваними перевагами є збільшення зайнятості, збільшення податкових надходжень до державних і місцевих органів влади та зростання місцевих роздрібних продажів. Сьогодні в ЄС немає спеціального законодавства про азартні ігри, хоча діють окремі законодавчі акти (директиви) ЄС, що містять визначення терміна «гральні послуги» (gambling services), з якого можна вивести значення поняття «азартна гра». Проте сфера застосування цих визначень обмежується колом правовідносин, на які поширюється дія відповідної директиви [2, с. 13].

Останнім (і найдетальнішим) є визначення в Четвертій директиві 2015/849 про боротьбу з відмиванням коштів: 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» [3].

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.

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 вагоме 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). Ця відмінність має юридичні наслідки, які інколи принципово важливі [2, с. 13].

Аналіз останніх досліджень та публікацій.

У дослідженні взаємозв'язку гемблінг індустрії та ВВП краї, проведеного Середземноморським університетом (Чорногорія) та Школою передових соціальних досліджень (Словенія), зазначається, що епоха азартних ігор в Інтернеті почалася в 1994 році, коли уряд Антигуа прийняв закон, який легалізував онлайн-казино на його території, а завдяки ігровому програмному забезпеченню та безпечним платіжним системам світовий ринок гемблінгу у 2016 році сягнув 463 мільярдів доларів США і займає 12 позицію серед світових ринків [4]. Світовий індекс зростання індустрії азартних ігор з 2001 року (220 мільярдів доларів США) до 2016 року (450 мільярдів доларів США) становить 2,05 [5].

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. Приблизно 85 країн обрали легалізацію онлайн-ігор станом на 2011 рік [6], а в 2017 році це число фактично становить близько 90. Stewart & Gray розділили ці країни на три групи зі схожими характеристиками якостями політики. Перша група складається з невеликих юрисдикцій у Західній півкулі, які пропонують операторам недороге ліцензування з низькими податковими ставками та незначним контролем з боку регуляторів або без нього; вони розглядають азартні ігри онлайн виключно як засіб економічного розвитку. Друга група складається з невеликих юрисдикцій у Європі, які також регулюють онлайн-ігри для економічного розвитку, але мають більше правил порівняно з першою групою. Остання група складається з більших, розвинених країн (таких як Велика Британія). Ті, хто потрапляє в третю категорію, стикаються з проблемою захоплення їхніх ринків веб-сайтами, що походять з юрисдикції перших двох груп [7].

За даними медіа-аналітиків Technavio та аналітиків у галузі розваг, п'ять найпоширеніших тенденцій, що розвивають глобальний ринок онлайн-гемблінгу: 1) збільшення кількості гравців-жінок азартних ігор онлайн, 2) розповсюдження кредитних і дебетових карток, 3) зміна звичок споживачів до азартних ігор, 4) використання альтернативних варіантів готівки, 5) зміна маркетингових стратегій [8]. Себастьян Сінклер, консультант компанії Christiansen/Cummings Associates, Inc., підрахував, що у 1997–1998 роках азартні ігри в Інтернеті зросли більш ніж удвічі, кількість гравців зросла з 6,9 мільйонів до 14,5 мільйонів, а доходи – з 300 мільйонів доларів до 651 мільйона доларів [1].

Формування цілей статті. Метою пропонованого дослідження є аналіз онлайн гемблінгу в системі національної економіки на прикладі країн ЄС та США, а також України в останні роки. За останні 20 років азартні ігри онлайн стали одним із секторів, що швидко розвиваються. Щодня мільйони людей грають на різних платформах. Як наслідок, дохід, отриманий від цих веб-сайтів, є величезним, що збільшує вартість глобального ринку азартних ігор. Азартні ігри в Інтернеті, також відомі як електронні азартні ігри, користуються величезним попитом через зростання кількості додатків для мобільних азартних ігор. Онлайн азартні ігри змінили ландшафт галузі завдяки зростанню кількості існуючих і нових гравців, які переходять на онлайн-платформи. Легкість доступу, зручність і корпоративне спонсорство – це лише деякі з факторів, які перемістили фокус гравців з офлайн-ігор на онлайн.

Пандемія COVID-19 позитивно вплинула на ринок, оскільки під час карантину споживачі більше зверталися до онлайн-платформи, щоб подолати фінансові, психологічні та соціальні кризи. Завдяки карантинним заходам і культурі роботи вдома це була одна з галузей, які процвітали під час пандемії COVID-19. Крім того, на роботу наземних казино вплинули правила карантину та соціального дистанціювання. У результаті традиційні азартні гравці перемістили свою увагу на азартні ігри в Інтернеті, що знову підіграло ринковий попит у період COVID-19. Окрім того, азартні ігри в мобільних додатках стають все більш популярними в усьому світі. Незважаючи на те, що ринок мобільних азартних ігор у деяких країнах обмежений, найближчими роками очікується їх значне зростання. Згідно з регуляторними органами азартних ігор, у мобільні азартні ігри найбільше грають молоді люди, які більш схильні до залежності. Впровадження таких варіантів оплати, як Apple Pay, Pay by Phone та інших, дуже вплинуло на загальну ситуацію, адже час сплати депозиту значно знизився. Як зазначається в аналітиці Acumen Research and Consulting [9] очікується, що індекс росту ринку онлайн гемблінгу до 2030 року сягатиме 10,2%.

Методи дослідження. Для досягнення поставлених цілей дослідження використовувались такі методи: теоретичний аналіз (переосмислення останніх публікацій та досліджень), компонентний аналіз (встановлення зв'язку між гемблінгом та національною економікою), функціональний аналіз (системний аналіз грального бізнесу, орі-

ентований на виокремлення його місця в системі національної економіки).

Результати дослідження. Якщо розглядати США як приклад, то ринок азартних ігор становить 0,45% ВВП, що трохи менше середньосвітового показника (0,56%). Дохід від казино може бути використаний для підтримки економічної діяльності, такої як будівництво шкіл і лікарень. Індустрія казино має потенціал для створення багатьох робочих місць, враховуючи необхідну кількість людей [10]. Ринок азартних ігор в Австрії у період з 2001 по 2016 рік постійно зростав (індекс 1,3), і це зростання продовжилось в значній мірі в 2016 році. Найбільший приріст показали букмекерські компанії та онлайн-казино. Середня частка азартних ігор у ВВП (у період 2001 – 2016 рр.) становить 0,45%, а дивлячись на індекс зростання (база у 2001 р.) у 2017 р. реалізується коефіцієнт 0,82. Часка букмекерських ставок зросла на 9,9% у 2016 році, досягнувши 17,9 мільйонів євро. У Хорватії лише у 2007 році було надано перші концесії на організацію азартних ігор в автоматизованих клубах, а до кінця 2014 року Міністерство фінансів і уряд дозволили 29 нових концесій. За статистичними даними, станом на кінець 2016 року існує 2500 букмекерських контор, 15 казино в 12 містах, 219 залів із гральними автоматами і щонайменше 5 онлайн-казино. У 2015 році було відкрито перше легальне онлайн-казино. Середня частка азартних ігор у ВВП Хорватії становить 0,623%. При тому, що кількість гральних компаній залишається незмінною, кількість співробітників зросла в 3 рази.

У 2006 році почалася поступова лібералізація італійського ринку онлайн-гемблінгу після чого Італія стала першою державою-членом ЄС, яка легалізувала, ліцензувала та регулювала азартні ігри в Інтернеті комплексним чином. З 2000 року в Італії не було інвестицій у нові чи існуючі казино, але була створена нова мережа ігрових салонів із відеолотерейними терміналами (VLT). Середня частка азартних ігор у ВВП Італії (за період 2001–2016 рр.) становить 3,37%, тобто за індексом зростання (база 2001 р.) у 2017 р. реалізовано коефіцієнт 5,08.

У Словенії з 2001 по 2016 рр. спостерігається низьке зростання (індекс 1,09). Середня частка азартних ігор у ВВП становить 1,04%, тобто за індексом зростання (база 2001 р.) у 2017 р. реалізовано коефіцієнт 0,64. Кількість гральних компаній і кількість працівників залишається на тому ж рівні, що й десять років тому. Казино

та ігрові клуби у великих туристичних і прикордонних районах більше орієнтовані на туристів/іноземців (Італія), а лотереї та онлайн-ігри більше орієнтовані на місцевих жителів.

Таким чином, найбільша часка у ВВП від індустрії азартних ігор в Італії і становить 5,7%. Причиною цього є лібералізація залів ігрових автоматів та онлайн-гемблінгу. Онлайн-азартні ігри представлені на світовому ринку багатьма способами, які вже витіснили першість у фізичних казино. Більшість людей сьогодні віддають перевагу комфорту робити ставки з дому, і гравці можуть знайти майже всі види азартних ігор від інтернет-казино до онлайн-лотерей. Закономірність зв'язку ВВП та індустрії азартних ігор полягає в тому, що частка зростає в тих країнах, де азартні ігри є місцевими.

У зв'язку з особливостями грального бізнесу (надприбутковість; гральний бізнес не виробляє продукту, не надає послуг, він пов'язаний виключно з отриманням доходу у вигляді виграшу або плати за проведення азартних ігор чи парі) у порівнянні з іншими видами підприємницької діяльності у країнах Європейського союзу найчастіше користуються спеціальним видом податкового регулювання цієї галузі, застосовуючи так званий ігровий податок – один із двох його видів: **1. Податок з обороту ставок** (turnover tax) – утримується з усієї суми коштів від зроблених ставок незважаючи на суму вигравів. Найпоширеніший діапазон ставок в країнах ЄС – 4–10%. **2. Податок з валового прибутку** (Gross Gambling Revenue – GGR) – базою оподаткування є різниця між коштами, вирученими від зроблених ставок, та сумою вигравів, які повертаються гравцям. Найпоширеніший діапазон ставок в країнах ЄС – 15–30%.

В Україні з моменту фактичного відкриття можливості для отримання ліцензій на гральну діяльність, що відбулося на початку 2021 року, Комісією з регулювання азартних ігор і лотерей (КРАІЛ) було видано понад 40 ліцензій на всі типи ігрової діяльності. Станом на листопад 2021 року, Україна отримала 1,34 млрд грн доходу від продажу ліцензій на гральний бізнес. Це лише 18% від запланованих доходів у 7,4 млрд грн. [11].

Попри суттєве недоотримання доходів за ліцензії у цьому році, на розгляді парламенту знаходиться оновлений законопроект, спрямований на зниження податкового навантаження на гральний бізнес. Планується, що новий законопроект збалансує податки та ліцензійні платежі, тому проект передбачає такі поняття, як

Таблиця 1 – Доходи від продажу ліцензій на азартні ігри в Україні за 2021 рік

№ з/п	Тип послуги	Надходження в бюджет України, млн., грн.	Відсоток у загальному доході від продажу ліцензій на азартні ігри
1.	Казино	360	26.8%
2.	Інтернет-казино	304	22.7%
3.	Зали ігрових автоматів	135	10.1%
4.	Букмекерська діяльність	108	8.1%
5.	Покер в інтернеті	18	1.3%
6.	Ліцензія на гральний автомат	309	23.0%
7.	Ліцензія на гральний стіл	46	3.4%
8.	Ліцензія на гральний стіл з кільцем рулетки	34	2.5%
9.	Послуги у сфері азартних ігор	27	2.0%

неоподаткований мінімум, зниження вартості ліцензій та зниження податків для гравців. Тому очікується збільшення кількості операторів на ринку, скорочення частки нелегального бізнесу та додатковий розвиток туризму.

Висновки. Отже, індустрія азартних ігор набула швидких темпів розвитку за останні два десятиліття, що пов'язано на самперед із технологічним стрибком в платіжних системах та програмному забезпеченні. З моменту легалізації онлайн казино, індекс зростання індустрії стабільно рухався угору. Сьогодні азартні онлайн-ігри є сектором, що розвивається найшвидше, і на нього припадає 11% від 385 мільярдів доларів прибутку від азартних ігор.

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, сти-

каються з проблемою захоплення їхніх ринків веб-сайтами, що походять з юрисдикції перших двох груп.

Оскільки гральний бізнес характеризується надприбутковістю, відсутністю виробництва та послуг, для оподаткування цієї сфери послуговуються спеціальними видами податкового регулювання: 1) податок з обороту ставок (утримується з усієї суми коштів від зроблених ставок незважаючи на суму виграшів); 2) податок з валового прибутку (основою оподаткування є різниця між коштами, вирученими від зроблених ставок, та сумою виграшів, які повертаються гравцям).

Сьогодні на розгляді парламенту України знаходиться оновлений законопроект, спрямований на зниження податкового навантаження на гральний бізнес, та який збалансує податки та ліцензійні платежі, тому проект передбачає такі поняття, як неоподаткований мінімум, зниження вартості ліцензій та зниження податків для гравців

Хоча лібералізація залів ігрових автоматів та онлайн-гемблінгу позитивно впливає на збільшення частки доходів від азартних ігор у ВВП країни, ця індекс зростання буде більшим в тих країнах, де азартні ігри орієнтовані на місцевих споживачів.

Список використаної літератури:

1. Up-to-date Reports with Casino and Gambling Studies. URL: <https://casino-gambling-reports.com/> (дата звернення: 17.01.2023).
2. Сергієнко І. В. Правове регулювання грального бізнесу: європейський досвід, практика в пострадянських країнах, перспективи України. Київ : Юридична компанія «Фомін, Сергієнко та партнери», 2015. 136 с.
3. 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. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32015L0849> (дата звернення: 17.01.2023).
4. Raspor, Andrej & Bulatovic, Iva & Stranjančević, Ana & Lacmanovic, Darko. How Important is Gambling in National GDP: Case Study from Austria, Croatia, Italy and Slovenia. *ECONOMICS*. 7. 2019. P. 31-49.
5. The world's biggest gamblers. 2017. URL: <https://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2017/02/daily-chart-4> (дата звернення: 17.01.2023).
6. Report on Internet Gaming and Sports Betting. *The Mississippi Legislature, House Gaming Committee*. 2014. URL: <http://msgaming.org/wp-content/uploads/2015/05/MGHA-Report-on-Internet-Gaming-and-Sports-Betting.pdf> (дата звернення: 17.01.2023).
7. 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> (дата звернення: 17.01.2023).
8. 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> (дата звернення: 17.01.2023).
9. Exclusive Report by Acumen Research and Consulting. 2022. URL: <https://www.acumenresearchandconsulting.com/online-gaming-market> (дата звернення: 17.01.2023).
10. 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> (дата звернення: 17.01.2023).
11. Із запланованих 7,4 млрд грн від грального бізнесу до бюджету надійшло лише 1,34 млрд грн. 2021. URL: <https://opendatabot.ua/analytics/gambling-2021> (дата звернення: 17.01.2023).

References:

1. Up-to-date Reports with Casino and Gambling Studies. Available at: <https://casino-gambling-reports.com/> (accessed 17.01.2023).
2. Serhiienko I. V. (2015) Pravove rehulivannia hralnoho biznesu: yevropeyskyi dosvid, praktyka v postradianskykh krainakh, perspektyvy Ukrainy [Legal regulation of gambling business: European experience, practice in post-Soviet countries, prospects of Ukraine]. Kyiv: Yurydychna kompaniia «Fomin, Serhiienko ta partnery». 136 p.
3. 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)

No 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. Available at: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32015L0849> (accessed 17.01.2023).

4. Raspor, Andrej & Bulatovic, Iva & Stranjančević, Ana & Lacmanovic, Darko. (2019). How Important is Gambling in National GDP: Case Study from Austria, Croatia, Italy and Slovenia. *ECONOMICS*. 7. 31-49.

5. The world's biggest gamblers. (2017). Available at: <https://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2017/02/daily-chart-4> (accessed 17.01.2023).

6. Report on Internet Gaming and Sports Betting (2014). The Mississippi Legislature, House Gaming Committee. Available at: <http://msgaming.org/wp-content/uploads/2015/05/MGHA-Report-on-Internet-Gaming-and-Sports-Betting.pdf> (accessed 17.01.2023).

7. 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> (accessed 17.01.2023).

8. 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> (accessed 17.01.2023)

9. Exclusive Report by Acumen Research and Consulting (2022). Available at: <https://www.acumenresearchandconsulting.com/online-gaming-market> (accessed 17.01.2023).

10. 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> (accessed 17.01.2023).

11. Iz zaplanovanykh 7,4 mlrd hrn vid hralnogo biznesu do biudzhetu nadiishlo lyshe 1,34 mlrd hrn [Of the planned 7.4 billion hryvnias from the gambling business, only 1.34 billion hryvnias came to the budget] (2021). Available at: <https://opendatabot.ua/analytics/gambling-2021> (accessed 17.01.2023).

Stanislav Mykhailov, Postgraduate Student, National University of Water and Environmental Engineering (Rivne, Ukraine)

Nataliia Savina, Doctor of Economics, Professor, National University of Water and Environmental Engineering (Rivne, Ukraine)

ONLINE GAMBLING IN THE SYSTEM OF THE NATIONAL ECONOMY

The article is devoted to online gambling in the system of the national economy, using the example of European countries, USA and Ukraine. Taking into account, that many countries around the world have legalized gambling primarily because they see it as a tool for economic growth, the gambling industry has grown rapidly over the past two decades. And this growth is overviewed due to technological leaps in payment systems and software. Countries that have legalized online gaming can be classified into three groups: 1) countries that offer operators low-cost licensing with low tax rates and little or no regulatory oversight; 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. Furthermore the gambling business is characterized by high profitability, lack of production and services, special types of tax regulation are used to tax this area: 1) tax on the turnover of bets (deducted from the entire amount of funds from bets made, regardless of the amount of winnings); 2) tax on gross profit (the basis of taxation is the difference between the funds received from the bets made and the amount of winnings returned to the players). The COVID-19 pandemic had a positive impact on the market because consumers have increasingly turned to online platforms to overcome financial, psychological and social crises during the quarantine. Thanks to quarantine measures and a work-from-home culture, it was one of the industries that thrived during the pandemic. As a result, traditional gamblers shifted their focus to online gambling, increasing market demand once again. Although the mobile gambling market is limited in some countries, it is expected to grow significantly in the coming years. Although the liberalization of online gambling has a positive effect on increasing the share of gambling revenues in the country's GDP, this growth index will be greater in those countries where gambling is targeted at local consumers.

Keywords: *gambling, online gambling, taxation, GDP, regulatory policy.*

Дата надходження до редакції: 12.01.2023 р.