

სათამაშო ბიზნესის ეკონომიკა და საქართველოში გემბლინგის ბაზრის რეგულაცია

ვანო ცეხცვაძე

პროფესორი, საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტი

მაჩიანა მღაღენოვა

ასისტენტ პროფესორი, ნოვო სადის ბიზნეს აკადემიის უნივერსიტეტი

დადი ხუცია

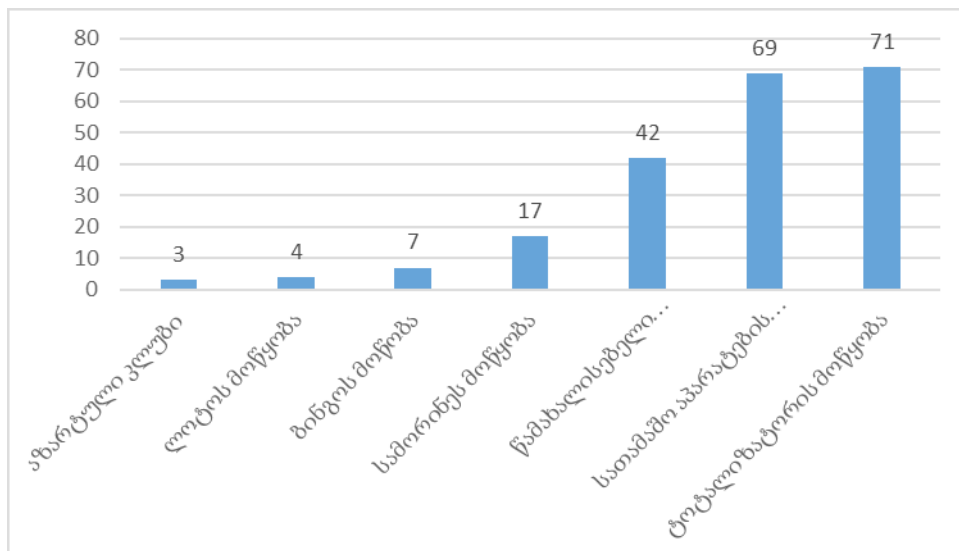
ასისტენტ პროფესორი, თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი

დოკუმენტი ეყრდნობა მედიამასაღებს, სხვადასხვა საეხთაშორისო ორგანიზაციების ანგარიშებს, საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის, შემოსავლების სამსახურისა და იუსტიციის სახდის ვებ-გვერდებზე განთავსებულ ინფორმაციას. სტატიაში მიმოხილულია სათამაშო ბიზნესის სტრუქტურა, მათი შემოსავლები, სათამაშო ბიზნესის შემოსავლების დათვლის მეთოდოლოგია, გაანალიზებულია საფრთხეები და დასკვნის სახით მოცემულია რეგულაციები, რომლებმაც ხელი უნდა შეუწყოს სათამაშო ბიზნესში მეტ გამჭვირვალებას, ანგარიშგებას და რეგულირებას.

სათამაშო დანესებულების მიმოხილვა

საქართველოს სათამაშო ბიზნესის სფეროში ნებართვების გაცემას შემოსავლების სამსახური არეგულირებს. შემოსავლების სამსახურის მიერ 2020 წლის მონაცემებით, რეგისტრირებულია 106 იურიდიული პირი, რომლებზეც გაცემულია სათამაშო ნებართვები 212 საქმიანობაზე, საერთო ჯამში, შემოსავლების სამსახურის მიერ ნებართვები გაცემულია 7 სახის სათამაშო ბიზნესზე (სათამაშო აპარატების სალონი, სამორინე, აზარტული კლუბი, ტოტალიზატორი, ლოტო, ბინგო, წამახალისებელი გათამაშება), ხოლო გაცემული ნებართვების რაოდენობა წარმოდგენილია დიაგრამაზე.

დიაგრამა 1. სათამაშო საქმიანობის ნებართვები საქართველოში 2019. წყარო : შემოსავლების სამსახური



როგორც გრაფიკიდან ჩანს, ყველაზე მეტი პოპულარობით სარგებლობენ ტოტალიზატორები (71 ერთეული), სათამაშო აპარატების სალონები (69 ერთეული), სამორინეები (17 ერთეული). „წამახალისებელი გათამაშება“ (42) ასევე განიხილება, როგორც სათამაშო

საქმიანობა, თუმცა მას, როგორც წესი, ხშირად იყენებენ ისეთი კომპანიები, რომელთა ძირითადი საქმიანობა არ უკავშირდება სათამაშო ბიზნესს, არამედ ეხმარება საკუთარი ბრენდის პოპულარიზაციაში. სხვა სათამაშო მიმართულებები, აზარტული კლუბი, ბინგო, ლოტო და სამორინე, შედარებით მცირე მასშტაბითაა წარმოდგენილი და მხოლოდ თბილისსა და ბათუმში გვხვდება.

სათამაშო ბიზნესები წარმოდგენილია საქართველოს 30 ქალაქსა თუ რაიონულ ცენტრში. ყველაზე მსხვილი კონცენტრაცია არის თბილისსა და ბათუმში.

ცხრილი 1.

ქალაქები	აზარტული კლუბი	ბინგოს მონობა	ლოტოს მონობა	სათამაშო აპარატების სალონის მონობა	სამორინეს მონობა	ტოტალიზატორის მონობა	ნამახალისებელი გათამაშების მონობა	სულ
თბილისი	3	1	2	20	5	18	38	87
ბათუმი		6	1	16	9	9	3	44
ქუთაისი				5		5		10
მარნეული				4		4		8
რუსთავი				3		4		7
ახალქალაქი				5		1		6
გორი				2		4		6
გარდაბანი						4		4
თელავი				2		2		4
ჭიათურა				1		2		3
ყაზბეგი				2		1		3
ზუგდიდი				1		2		3
სამტრედია				1		2		3
ფოთი				1		1		2
ოზურგეთი				1		1		2
ხელვაჩაური				1		1		2
ნინოწმინდა				1		1		2
ხაშური						2		2
ქობულეთი				1		1		2
სენაკი						2		2
სიღნაღი				1	1			2
სხვა ქალაქები					1			9
სულ	3	7	4	69	17	71	42	213

წყარო: შემოსავლების სამსახური

სტატისტიკური მონაცემების მიმოხილვა და კრიტიკა

სათამაშო ბიზნესის გადასახადები ორი კანონით რეგულირდება. პირველი - საქართველოს კანონი სალიცენზიო და სანებართვო მოსაკრებლების შესახებ, ითვალისწინებს ყოველწლიურ სალიცენზიო/სანებართვო მოსაკრებელს, რომელიც საქართველოს ცენტრალურ ბიუჯეტში ან შესაბამისი ავტონომიური რესპუბლიკის ბიუჯეტში სავალდებულო გადასახდელია (საქართველოს კანონი თ. გ.), ხოლო მეორე - საქართველოს კანონით სათამაშო ბიზნესის მოსაკრებლის შესახებ (საქართველოს კანონი თ. გ.) რომელიც სათამაშო ბიზნესს ავალდებულებს გადაიხადოს თანხა ადგილობრივ ბიუჯეტში მოსაკრებლის სახით.

საქართველოს კანონი ითვალისწინებს სხვადასხვა ხასიათის სანებართვო მოსაკრებლის ოდენობას დროის გარკვეული პერიოდების მიხედვით (წლიურად ან კვარტლურად), რაც დამოკიდებულია სათამაშო ბიზნესის ტიპზე და ადგილმდებარეობაზე (შემოსავლების სამსახური თ. გ.). 2019 წლის 31 დეკემბრის მდგომარეობით, სათამაშო ბიზნესის სანებართვო მოსაკრებლის სახით ბიუჯეტში გადახდილია - 64 239 234 ლარი, ხოლო სათამაშო ბიზნესის მოსაკრებლის სახით - 128 233 637 ლარი (ფინანსთა სამინისტრო 2019), რაც საერთო ჯამში 2019 წლის სახელმწიფო ბიუჯეტის დაახლოებით 2%-ს შეადგენს.

საქსტატის მონაცემების მიხედვით, სათამაშო ბიზნესის ფინანსური მაჩვენებლები, წლების განმავლობაში იზრდება (ცხრილი #2). ფინანსური მაჩვენებლები ფასდება ბრუნვის მოცულობის, გამოშვებული პროდუქციის, დასაქმებულთა რაოდენობისა და მათი შრომის ანაზღაურების, ასევე ამ ბიზნესების მიერ შესყიდული საქონლისა და მომსახურების მოცულობისა და განხორციელებული ინვესტიციების მიხედვით.

ცხრილი 2

წელი	ბიუჯეტის მოცულობა	გამოშვებული პროდუქცია	დასაქმებულთა საშუალო ხოლმეობა	დაქირავებულთა საშუალო ხოლმეობა	დაქირავებით დასაქმებულთა შრომის ანაზღაურება	დამატებული ღირებულება	შრომითი დანახაჯები	საქონლისა და მომსახურების ყიდვები	ინვესტიციები ფიქსირებულ აქტივებში
	(მლნ. ლარი)	(მლნ. ლარი)	(კაცი)	(კაცი)	(ლარი)	(მლნ. ლარი)	(მლნ. ლარი)	(მლნ. ლარი)	(მლნ. ლარი)
2006	30.1	...	1,873	1,786	180.9	15.8	4.7	14.2	1.0
2007	64.9	...	1,798	1,751	304.5	30.1	7.7	27.5	1.2
2008	70.7	...	1,608	1,587	538.4	47.3	10.4	16.1	0.5
2009	74.3	...	2,123	2,070	488.9	45.2	12.2	26.5	7.6
2010	112.7	...	1,956	1,935	647.3	64.9	15.1	36.0	5.8
2011	366.3	...	3,861	3,811	624.7	296.8	28.7	47.1	5.1
2012	996.0	...	4,547	4,508	782.3	509.3	42.4	265.6	70.4
2013	1,213.5	...	5,244	5,227	1,021.6	813.9	64.1	90.1	11.0
2014	2,032.8	698.4	6,074	6,072	1,050.5	621.4	76.7	58.6	11.8
2015	3,890.8	743.1	6,845	6,841	1,342.0	514.2	110.4	184.7	33.0
2016	5,387.1	1,052.5	7,438	7,432	1,467.7	688.7	131.0	339.8	32.2
2017	6,050.1	1,012.7	9,114	8,919	1,507.6	573.1	161.8	420.1	66.9
2018	13,806.8	1,207.7	10,288	10,287	1,799.3	750.6	226.0	405.7	71.6

წყარო საქსტატი

2014-2018 წლებში სათამაშო ბიზნესის გამოშვებული პროდუქცია, მშპ-ს 2-3%-ის ფარგლებში მერყეობს. ასევე საყურადღებოა დასაქმებულთა მზარდი რიცხვი, რომელიც შრომით საქმიანობაში ჩართული მოსახლეობის 1.5%-ს შეადგენს. წლების განმავლობაში იზრდება დასაქმებულთა საშუალო თვიური ანაზღაურებაც. აღსანიშნავია, რომ 2018 წელს დასაქმებულთა საშუალო ანაზღაურება სათამაშო დაწესებულებებში თითქმის 70%-ით მეტია ქვეყნის მოსახლეობის ანალოგიურ მაჩვენებელზე. საყურადღებოა, 2018 წელს აზარტული თამაშების საქმიანობით დაკავებული სუბიექტების ბრუნვის მოცულობის ორჯერადი მატება 2017 წელთან შედარებით (იხ. ცხრილი #2-ის მეორე სვეტი), რომელიც უკავშირდება არა იმდენად ბიზნესის გაფართოებას, რამდენადაც ამ სუბიექტების საქმიანობის ახალი მეთოდოლოგიით შეფასებას - 2018 წლამდე აღნიშნული სექტორის სანარმოების ბრუნვის მოცულობაში აისახებოდა მხოლოდ მოთამაშეთა მიერ ჩარიცხული თანხის მოცულობა, ხოლო ახალი მეთოდოლოგიის მიხედვით, აღნიშნულ თანხასთან ერთად ბრუნვის მოცულობაში აისახება მოთამაშეთა მიერ ყოველ ჯერზე დადებული ფსონების ჯამი¹.

სამწუხაროდ, არსებული მონაცემების მიხედვით, სათამაშო ბიზნესის სექტორის 2018 წლის ბრუნვის მაჩვენებელი არ არის შესადარისი წინა პერიოდის მონაცემებთან, ასევე ტექნიკურად ვერ ხერხდება წინა პერიოდის მონაცემთა გადაანგარიშება შესაბამის მონაცემთა არარსებობის გამო.

მონაცემები, რომლებიც ასახავს მოთამაშეთა მიერ ყოველ ჯერზე დადებული ფსონების ჯამს (ბრუნვის მოცულობა), საშუალებას იძლევა შეფასდეს მოთამაშეთა აქტივობა. რაც შეეხება პროდუქციის გამოშვების მაჩვენებელს, რომელიც მიიღება ბრუნვის მოცულობიდან საპრიზო განაცემების (ანუ, მოგების სახით გაცემული თანხების) გამოკლებით, აჩვენებს იმ თანხას, რომელიც რჩება სათამაშო სუბიექტს პრიზების გაცემის შემდეგ. სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის მიერ გამოქვეყნებული მონაცემების მიხედვით (ცხრილი #3), პრიზად გაცემული თანხები საერთო ბრუნვის მოცულობაში საკმაოდ დიდ წილს იკავებს, ხოლო უშუალოდ სათამაშო დაწესებულებაში გამოშვებული პროდუქცია შედარებით მცირე მოცულობისაა. სწორედ ამ თანხიდან იხდის სათამაშო დაწესებულება გადასახადებს, ხელფასებს, კომუნალურებს და ა.შ.

ცხრილი 3. პრიზის მოცულობა სათამაშო ბიზნესში

წელი	ბრუნვის მოცულობა	გამოშვებული პროდუქცია	პრიზებად გაცემული	პრიზის % ბრუნვის მოცულობასთან შედარებით
	(მლნ. ლარი)	(მლნ. ლარი)	(მლნ. ლარი)	
2014	2,032.8	698.4	1,334.4	66%
2015	3,890.8	743.1	3,147.7	81%
2016	5,387.1	1,052.5	4,334.6	80%
2017	6,050.1	1,012.7	5,037.4	83%
2018	13,806.8	1,207.7	12,599.1	91%

აღსანიშნავია, რომ ეს მეთოდოლოგია, საქსტატმა სათამაშო ბიზნესის ასოციაციის რეკომენდაციის საფუძველზე შეიმუშავა. ის შეზღუდულია და არ ასახავს მოთამაშეების პერსპექტივას. საქმე ის არის, რომ პრიზად მოგებული თანხა მოთამაშეს სახლში არ მი-

¹ სხვა სიტყვებით რომ ვთქვათ, ძველი მეთოდოლოგიით ხდებოდა მოთამაშის მიერ თამაშის დასაწყებად ჩარიცხული თანხების მოცულობების დაჯამება, ხოლო ახალი მეთოდოლოგიით ხდება თამაშის განმავლობაში მიღებული მოგების ხელახალი ფსონების დადების აღრიცხვაც. მაგ. მოთამაშემ თამაშის დაწყების დროს შეიტანა 100 ლარი, თამაშის დროს მოგების სახით მიიღო 50 ლარი, რომელიც ისევ თამაშში ჩადო. ძველი მეთოდით, დაითვლებოდა რომ ბრუნვის მოცულობა 100 ლარია, ხოლო ახალი მეთოდოლოგიით ითვლება, რომ ბრუნვის მოცულობა 150 ლარია.

აქვს - ეს ახალ მეთოდოლოგიაშიც ჩანს, რომელიც ფსონების ჯამურ მაჩვენებელს ითვლის. მოთამაშე პირველ ჯერზე მოგებულ ჯილდოს კვლავ თამაშში აბრუნებს და ასე გრძელდება იქამდე, ვიდრე მოთამაშე პრიზად მოგებულ თანხას სრულად არ დატოვებს გემბლერ ოპერატორთან. ფორმულა, რომელიც დაითვლის თუ რა პერიოდია საჭირო იმისთვის, რომ საპრიზო თანხა სრულად იქნას დატოვებული, ასე გამოიყურება:

$$P = D * K^n$$

სადაც P - არის პრიზის მოცულობა, D - ფსონის თანხა, K - პრიზის მოგების ალბათობა, ხოლო n - პერიოდების რაოდენობა, ანუ რაოდენობა იმისა თუ რამდენჯერ აბრუნებს პრიზად მოგებულ თანხას მოთამაშე ფსონში.

დავუშვათ, რომ მოთამაშე სრულად ახდენს პრიზად მოგებული თანხის უკან ჩაბრუნებას თამაშში დღეში ერთხელ. მაშინ, 2018 წლის მონაცემების მიხედვით, მოთამაშეს 1 ლარზე ნაკლები თანხა დარჩება 220 დღეში. შესაბამისად, ამ მეთოდოლოგიის გამოყენებისას, მნიშვნელოვანია შესწავლილ იქნას მოთამაშეზე მოქმედი სტიმულები, რომლებიც გავლენას ახდენენ მოთამაშის მიერ მოგებული თანხის მართვაზე.

შესაბამისად, სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის მეთოდოლოგია შესაძლოა გადასახედი იყოს, ვინაიდან დეკლარირებული მაჩვენებლები არ ასახავს ნათელ სურათს. ეს მონაცემები მოჩვენებით წარმოდგენას ქმნის სათამაშო ბიზნესის სარგებლიანობის შესახებ, როცა სინამდვილეში, ბრუნვის მოცულობაში დიდი წილი მოდის პრიზად გაცემულ თანხებზე, რომელიც სრულად უბრუნდება სათამაშო ბიზნესს, ხოლო გამოშვებულ პროდუქციაზე შედარებით მოკრძალებული წილი (2018-ში შესაბამისად 91% - ბრუნვის მოცულობა და 9% -გამოშვება) ასახავს იმას თუ რა თანხა შედის ბიუჯეტის სასარგებლოდ რეალურად ამ ინდუსტრიიდან. აღნიშნული მეთოდოლოგია ასევე არ ითვალისწინებს მოთამაშის ქცევის თავისებურებას, სათამაშო სახლში მოგების ალბათობის მარჯას და პრიზის კლებად ხასიათს. პრიზის საერთო მოცულობა დათვლილი უნდა იყოს არა როგორც თამაშის განმავლობაში მიღებული მოგებების ჯამი, არამედ თამაშში შესვლისას და თამაშიდან გასვლისას ხელთ არსებული თანხების სხვაობა. ასეთ შემთხვევაში, გამოიკვეთება განსხვავებული პროპორცია, კერძოდ, მნიშვნელოვნად შემცირდება პრიზად გაცემული თანხა, ხოლო გამოშვებული პროდუქცია, ანუ სათამაშო სახლში დატოვებული თანხა, გადააჭარბებს მოთამაშეთა მოგებას.

საინტერესოა, ასევე, რომ სათამაშო ბიზნესების მიერ დეკლარირებულ მონაცემებით გამოხატული სურათი განსხვავდება სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის სურათისგან. სათამაშო დაწესებულებებმა 2017 წლიდან დაიწყეს საკუთარი ფინანსური ანგარიშების წარდგენა საჯარო რეესტრში, დღეისათვის იუსტიციის სახლის პორტალზე წარმოდგენილია ისეთი მსხვილი აზარტული თამაშების კომპანიები, როგორიცაა შპს „ქართული კაზინოს ჯგუფი“ (შანგრი ლა), შპს „ავიატორი“ (აჭარაბეთი) და შპს „მარსი“ (კრისტალბეთი), შპს „გემბლინგ ჰოლი“ (აჭარაბეთი), შპს „დეიდრიმ უნივერსალ საქართველო“ (ბეთლაივი), შპს სპორტთაიმი. ანგარიშები მოიცავს ინფორმაციას მოგება-ზარალის, საბალანსო უწყისის, ნებართვებზე გადახდილი თანხების, სხვადასხვა სათამაშო მომსახურებიდან მიღებული შემოსავლებისა და სხვა ფინანსური ინფორმაციის შესახებ.

ერთ-ერთი სათამაშო ბიზნესის წლიური ფინანსური ანგარიშგების მიხედვით, რომელიც საჯარო რეესტრის ანგარიშგების პორტალზეა გამოქვეყნებული, წლის მოგება და მთლიანი სრული შემოსავალი, საოპერაციო ხარჯებისა და პერსონალის სარგებელის ხარჯების გამოკლების შემდეგ მთლიანი ბრუნვის მოცულობის 30%-ს შეადგენს, რაც მნიშვნელოვნად განსხვავდება სტატისტიკის სამსახურის მიერ მოცემული პროპორციებისგან, რომელიც ზემოთ გვქონდა მითითებული. კერძოდ იხილეთ ცხრილი#3, სადაც პრიზის წილი საერთო ბრუნვაში 91%-ია 2018 წელს.

შესაბამისად, ვიდრე ვისაუბრებდეთ იმის შესახებ, თუ რამდენად მნიშვნელოვან როლს ასრულებს სათამაშო ბიზნესი ქვეყნის ეკონომიკაში, აუცილებელია სარგებლიანობისა და ზარალის საფუძვლიანი ანალიზი, რომელიც აღნიშნულ ბიზნეს საქმიანობას უკავშირდება. ეს მოიცავს, ერთის მხრივ, ამ დაწესებულების დეკლარირებული ფინანსური მაჩვენებლების შესწავლას, ბიუჯეტში გადახდილი თანხებისა და სათამაშო ბიზნესში დასაქმებული პერსონალის შემოსავლების მაჩვენებლების შედარებას იმ ზარალთან, რომელსაც განიცდის საზოგადოება თამაშის შედეგად. გამორკვეული უნდა იქნას პრიზების ის მოცულობა, რომელიც თამაშში არ ბრუნდება, უნდა შეფასდეს მოთამაშეთა მიერ სათამაშო სახლებში გატარებული საათების ალტერნატიული ღირებულება, სათამაშო ბიზნესის მიერ მოთამაშეთა ახლობლებზე ირიბად განეული ფინანსური ზარალი, ფულის გათეთრებასთან და ონლაინ თამაშებში თაღლითობასთან დაკავშირებული რისკები. ჯერ-ჯერობით ამ მიმართულებით სარწმუნო მონაცემები არ მოიპოვება, რაც ასეთი კვლევების ჩატარების აუცილებლობაზე მიუთითებს.

არსებული საფრთხეები

ფულის გათეთრება. სათამაშო ინდუსტრიის ზრდა რომელიც ბოლო წლებში შეინიშნება საქართველოში, ამ ბიზნესის სწორ რეგულირებას მოითხოვს. საქმე ის არის, რომ აზარტული თამაშები ინტერნეტში ინაცვლებს და არსებობს საშიშროება რომ ფულადი ტრანზაქციების მნიშვნელოვანი ნაწილი უკონტროლოდ წარიმართება. იზრდება კრიპტოვალუტის გამოყენება და საქართველოს სათამაშო ბიზნესში არარეზიდენტი პირების ჩართულობა, რაც ქმნის ფულის გათეთრების წინაპირობებს (International Monetary Fund 2019).

2017 წლიდან არსებული რისკების შესამცირებლად, საქართველოს მთავრობამ შეიმუშავა ახლებური მიდგომები საერთო მონაცემთა დამუშავების, ფულის გათეთრება/სათამაშო ბიზნესის მიმართულებით. შემოსავლების სამსახურის მიერ წლების ჭრილში, ყოველდღიურ რეჟიმში, მუშავდება სტატისტიკური ინფორმაცია სათამაშო ბიზნესის კონტროლისა და მისი შედეგების შესახებ (ფინანსთა სამინისტრო 2017) სტატისტიკური ინფორმაციის აღრიცხვის პროცესში ასევე ჩაერთო საქსტატი, რომელმაც 2018 წლიდან სათამაშო ბიზნესის წარმომადგენლებთან და საერთაშორისო ორგანიზაციებთან თანამშრომლობით აზარტული თამაშების საქმიანობით დაკავებული საწარმოების საქმიანობის შეფასება დაიწყო ახალი მეთოდოლოგიით (სტატისტიკის ეროვნული სამსახური 2018).

მიუხედავად ამისა, სათამაშო ბიზნესის გამჭვირვალობის საკითხი სერიოზული კრიტიკის ობიექტია, ვინაიდან რისკები, რომლებიც უკავშირდება ფულის გათეთრებას, საკმაოდ დიდია. 2014-2015 წლებში საერთაშორისო გამჭვირვალობა - საქართველოს მიერ ჩატარებული კვლევის შედეგად გამოვლინდა მთელის რიგი რისკებისა, რომელიც უკავშირდებოდა ფულის გათეთრების საფრთხეებს (საერთაშორისო გამჭვირვალობა - საქართველო 2015). შემდგომში ფულის გათეთრების საკითხი მოხვდა აშშ-ის სახელმწიფო დეპარტამენტის მიერ საქართველოს შესახებ 2019 წელს გამოქვეყნებულ ანგარიშში. ანგარიშის თანახმად 2017 წელს სათამაშო დაწესებულებებმა შეავსეს სავალუტო ოპერაციების ამსახველი 500-ზე მეტი განაცხადი, მაშინ როცა მათი მხრიდან არ ყოფილა არცერთი განაცხადი საეჭვო სავალუტო ოპერაციებთან დაკავშირებით, ამგვარი განაცხადების არარსებობა კითხვებს აჩენს არსებული კანონმდებლობის ეფექტიანობაზე და ზოგადად, ეფექტური კონტროლის თაობაზე (Bureau of International Narcotics and Law 2019). საქართველოს აზარტული თამაშების ინდუსტრიის გამჭვირვალე ბრუნვით და სწორი აღრიცხვიანობის დაწესებით, ასევე, დაინტერესებულია საერთაშორისო სავალუტო ფონდი. ფონდის ტექნიკური დახმარების დოკუმენტის თანახმად, რომელიც 2019 წლის ოქტომბერში გამოქვეყნდა, სავალუტო ფონდმა საქსტატთან ერთად, აზარტული თამაშების ეფექტური მონიტორინგის

მიზნით, ერთიანი რეკომენდაციები შეიმუშავა. როგორც დოკუმენტშია აღნიშნული, საქართველოს სათამაშო ბიზნესმა მკვეთრი ზრდა განიცადა და დარგის ბრუნვამ ყოველწლიურად 7 მილიარდ ლარს გადააჭარბა, ხოლო მოთამაშეთა შორის მნიშვნელოვანია ქვეყნის არარეზიდენტების წილი. სათამაშო ბიზნესის უკეთესი კონტროლისთვის აუცილებელია ინფორმაცია იმ თანხების შესახებ, რომელსაც საქართველოს არარეზიდენტები ქვეყნის აზარტული თამაშების ინდუსტრიაში ხარჯავენ/იგებენ (International Monetary Fund 2019).

სამწუხაროდ, საქართველოს კანონმდებლობა არ ავალდებულებს სათამაშო ბიზნესებს აწარმოონ მომხმარებლების დემოგრაფიული მონაცემების რეესტრი, რაც საშუალებას მოგვცემდა გვემსჯელა ფულის გათეთრებისა და თაღლითობის რისკებზე.

ამ კუთხით აღსანიშნავია, რომ 2020 წლის ივნისში საქართველოს ფინანსთა სამინისტრომ მოამზადა ახალი კანონპროექტი, რომლის მიზანია, კიდევ უფრო სრულყოფილად მოხდეს სათამაშო ბიზნესის კონტროლი. კერძოდ, დაგეგმილია, რომ სათამაშო ბიზნესის ბაზარზე გამოჩნდეს ახალი მარეგულირებელი, რომელსაც დაევალება, გააკონტროლოს სათამაშო ბიზნესი და შეამოწმოს, რამდენად არის მათი ქმედებები კანონთან შესაბამისობაში ისეთ საკითხებთან დაკავშირებით, როგორიც არის სანებართვო პირობების დარღვევა და არასრულწლოვნების აზარტულ თამაშებში ჩართვა (მეცხვარიშვილი 2020).

შესაბამისად, მნიშვნელოვანია სამოქალაქო საზოგადოების ჩართვა აღნიშნული კანონპროექტის შემუშავებასა და განხილვაში.

შეჯამება

ამ მიმოხილვაში შეჯამებულია სათამაშო ბიზნესში არსებული ვითარება, გაანალიზებულია საქართველოს სტატისტიკის ეროვნული სამსახურის, შემოსავლებისა და სამსახურისა და რამდენიმე სათამაშო დაწესებულების ფინანსური ანგარიშის დოკუმენტაცია. მიმოხილულია ის საფრთხეები, რომლებიც გამოიკვეთა საერთაშორისო ინსტიტუტების ანგარიშებში და გამოქვეყნდა ადგილობრივ მედიაში.

ანალიზის მიხედვით, აუცილებელია სათამაშო ბიზნესთან დაკავშირებული სანდო მონაცემების სისტემის შექმნა, და ფინანსური აღრიცხვიანობის გამჭვირვალობის გაუმჯობესება. ამჟამად არსებული სტატისტიკური მონაცემების შეფასების მეთოდოლოგია, მიკერძოებულია და არ ეფუძნება საერთაშორისო სტანდარტებს. ასევე, მაღალია ფულის გათეთრების რისკები; ონლაინ სერვისების ზრდასთან ერთად იზრდება კრიპტოვალუტების გამოყენების შესაძლებლობა და მასთან დაკავშირებული რისკები. სათამაშო სერვისების კლიენტებს შორის დიდია არარეზიდენტი პირების რაოდენობა; რაც შეეხება ადგილობრივ მოთამაშეებს, მათ დიდ ნაწილს მნიშვნელოვანი ეკონომიკური და ფსიქოლოგიური პრობლემები აქვს.

რეკომენდაციები

აუცილებელია მონაცემების შეგროვებისა და ანალიზის მეთოდების განახლება და პრიზად გაცემული თანხების დათვლის წესში ცვლილების განხორციელება; მიზანშეწონილია სათამაშო დაწესებულებების ფინანსური ანგარიშების დეტალური შესწავლა და საქსტატის მონაცემების კრიტიკული ანალიზი, იმისათვის რომ უფრო მკაფიო გახდეს აზარტული თამაშების ეკონომიკური და სოციალური შედეგები.

რეკომენდებულია ისეთი კვლევის ჩატარება, რომლის მიზანი იქნება სოციალური ეფექტების გაზომვა: ა) ფინანსური ზარალის შეფასება, რომელიც მიაღდა მოთამაშეებს და მათ ოჯახებს გემბლინგის შედეგად; ბ) სათამაშო დაწესებულებების სეგმენტაცია პრიზების/მომგებიანობის, დემოგრაფიული მაჩვენებლების, გეოგრაფიის, რეზიდენტი/არარეზიდენტი პირების მიხედვით; გ) სათამაშო სერვისების მომხმარებლების ქცევისა

და პრეფერენციების შესწავლა, რაც მოიცავს მომხმარებლის სეგმენტაციას სათამაშო სერვისების მიხედვით. მიზანშეწონილია, ასევე, დადგინდეს მოსახლეობის რაოდენობის, რეგიონული მშპ-ს, დასაქმება/შემოსავლებისა და სათამაშო სუბიექტების კორელაციური კავშირები.

რეკომენდებულია სათამაშო ბიზნესის მარეგულირებლის შესახებ საკანონმდებლო ინიციატივაში სამოქალაქო სექტორის ჩართვა და პროცესების მონიტორინგი.

ლიტერატურა:

1. Bureau of International Narcotics and Law. 2019. *International Narcotics Control Strategy Report, Money Laundering, Volume II*. United States Department of State.
2. International Monetary Fund. 2019. "REPORT ON EXTERNAL SECTOR STATISTICS MISSION." Prepared by Tamara Razin.
3. მეცხვარიშვილი, სალომე. 2020. მთავრობა სათამაშო ბიზნესს მაკონტროლებელს უნიშნავს, 15-წლიანი ექსკლუზივი 1 კომპანიას ექნება. Accessed 10 25, 2021. <https://bm.ge/ka/article/mtavroba-satamasho-bizness-makontrolebels-unishnavs-15-wliani-eqskluzivi-1-kompanias-eqneba-/58861/>.
4. საერთაშორისო გამჭვირვალობა - საქართველო. 2015. <https://www.transparency.ge>. Accessed 10 25, 2021. <https://www.transparency.ge/ge/content/stub-733>.
5. საქართველოს კანონი. n.d. "სათამაშო ბიზნესის მოსაკრებლის შესახებ." <https://matsne.gov.ge/>. Accessed 10 25, 2021. <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/22828?publication=9>.
6. —. n.d. "სალიცენზიო და სანებართვო მოსაკრებლების შესახებ." <https://matsne.gov.ge/>. Accessed 10 25, 2021. <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/12880?publication=72>.
7. სტატისტიკის ეროვნული სამსახური. 2018. "geostat.ge." https://www.geostat.ge/media/27550/Gambling_Note-for-web-page.pdf. Accessed 10 25, 2021. https://www.geostat.ge/media/27550/Gambling_Note-for-web-page.pdf.
8. ფინანსთა სამინისტრო. 2017. "2017 წლის ანგარიში."
9. ფინანსთა სამინისტრო. 2019. "ფინანსთა სამინისტროს შემოსავლების სამსახურის 2019 წლის ანგარიში." თბილისი.
10. შემოსავლების სამსახური. n.d. სათამაშო ბიზნესი. Accessed 10 25, 2021. <https://old.rs.ge/4763>.

Gambling Business Economy and Regulation of Gambling Market in Georgia

Vano Tsertsvadze

Professor, Georgian Institute of Public Affairs

Mariana Mladenova

Assistant Professor, University of Novi Sad Business Academy

Lali Khurtsia

Assistant Professor, Tbilisi State University

SUMMARY

The document is based on media materials, reports of various international organizations, information posted on the websites of the National Statistics Office of Georgia, the Revenue Service and the House of Justice. The article reviews the structure of the gambling business, their revenues, the gambling business revenue calculation methodology, analyzes the threats and concludes with recommendations that should promote greater transparency, reporting and regulation in the gambling business.