

«ՄՇԱԿՈՒՅԹ, ԶՎԱՐՃՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ԵՎ ՀԱՆԳԻՍ»

**ՃՅՈՒՂԻ ՎԵՐԵԼՔԻ ՖԵՆՈՄԵՆԸ
ԵՎ ՎԻՃԱԿԱԳՐԱԿԱՆ
ԳԼՈՒԽԿՈՏՐՈՒԿԸ**
DOI: 10.52174/2579-2989_2022.3-5

Հիմնաբառեր. *ավելացված արժեք, բուքմենթերական ընկերություն, շահութաբերություն, խաղերից համախառն հասույթ, հարկային բեռ, սոցիալական ծախսեր*

Մշակույթի, զվարճությունների և հանգստի ճյուղը վերջին տասնամյակում ամենաբարձր միջին աճի տեմպն է ունեցել տնտեսության ճյուղերի մեջ՝ ՀՆԱ-ում տեսակարար կշռով գերազանցելով անգամ հանքարդյունաբերությանը և ֆինանսական ոլորտին: Սակայն, «հաջողության պատմության» այս տպավորությունը խամրում է, երբ պարզ է դառնում, որ, գործնականում, այս անվանման տակ «թաքնված» է խաղային ոլորտը: Պարզվում է՝ վերջինս գերշահութաբերությամբ աճի ինքնաշխատ պարբերաշրջան է մտել, թեպետ, այս ճյուղի հետ կապված, քիչ չեն նաև պատասխան չգրած հարցերն ու հիմնախնդիրները: Դրանցից առաջինը վերաբերում է պաշտոնական վիճակագրությանը, որը վերջին երկու տարիներին արձանագրում է ճյուղի շեշտակի անկում, թեև դա չի հաստատվում միկրոմակարդակի տվյալներով: Մյուս հարցն առնչվում է պետական կարգավորման արդյունավետ կառուցակարգերին, որոնք ոլորտի համար պետք է ապահովեն օպտիմալ հարկման բեռ՝ համահունչ վերջինիս առաջացրած սոցիալական «ծախսերին» (ներկայում ոլորտը «վայելում» է բավական մեղմ հարկային բեռը), ինչպես նաև միտված լինեն ռեսուրսներն այս ճյուղից վերաուղղողներին տնտեսության արտադրողականության աճին նպաստող ուղղություններով՝ հիմնվելով նաև կապիտալի շուկայի կառուցակարգերի վրա:

ՀՀ մակրոտնտեսական վիճակագրությանը քիչ թե շատ տեղյակները վստահաբար ծանոթ են «Մշակույթ, զվարճություններ, հանգիստ» ճյուղի ֆե-



Նարեկ ԿԱՐԱՊԵՏՅԱՆ

Տնտեսագիտության
թեկնածու

2019 թ., ավարտելով ՀՊՏՀ-ն, ընդունվել է ասպիրանտուրա: 2016-2018 թթ. եղել է ՀՊՏՀ «Ամբերդ» հետազոտական կենտրոնի հետազոտող, ապա փորձագետ:

Վերապատրաստումներ է անցել աշխարհի տարբեր երկրների հեղինակավոր կազմակերպություններում:

ORCID. <https://orcid.org/0000-0003-4978-6107>

նումենին: Վերջինիս աճի տեմպը 2008-2018 թվականների ընթացքում ավելացել է մոտ 17 անգամ, իսկ տեսակարար կշիռը ՀՆԱ-ում ընդամենը 0.6%-ից բարձրացել է մինչև 5.6%՝ հետևում թողնելով այնպիսի ճյուղեր, ինչպիսիք են հանքարդյունաբերությունը, կրթությունը, առողջապահությունը, ֆինանսական ոլորտը և այլն՝ ընդհուպ մոտենալով շինարարությանը: Նման աճի պայմաններում ճյուղը սկսել է զգալի դերակատարում ունենալ նաև տնտեսական աճի քարշող ուժերի շարքում: Այսպես՝ 2015 թվականին տնտեսական աճի 3.5% ցուցանիշից 1.3 տոկոսային կետը, այսինքն՝ ավելի քան մեկ երրորդն ապահովվել է այս ճյուղի հաշվին: 2015-2018 թվականներին դրա հաշվին է ապահովվել յուրաքանչյուր տարվա տնտեսական աճի՝ միջինում 4% ցուցանիշից 1 տոկոսային կետը (զծապատկեր 1 և 2):

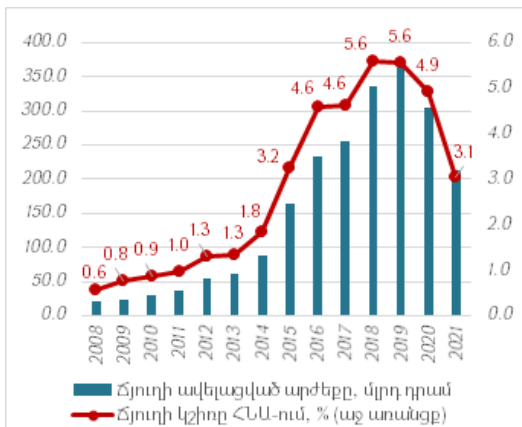
Տնտեսությունը, անշուշտ, մշտապես կառուցվածքային փոփոխությունների գործընթացում է, և, ինչպես կարելի է տեսնել զծապատկեր 3-ից, վերջին տասնամյակում համեմատաբար փոքր ճյուղերն ավելի բարձր աճի տեմպով իրենց կշիռը բարձրացրել են, մինչդեռ «Մշակույթ, զվարճություններ, հանգիստ» ճյուղն այս գործում բացարձակ «չեմպիոն» է: Վերջինս աճի միջին տեմպով առաջ է անցել բոլոր ճյուղերից՝ մոտ կրկնակի գերազանցելով իր կշռի համար սպասելի

աճի տեմպը (տե՛ս աճի տեմպի շեղումը միտումի (թրենդի) մակարդակից):

Ճյուղի «հաջողության պատմությունը», իհարկե, տպավորիչ է, սակայն այդ տպավորությունը խամրում է, երբ ուսումնասիրում ենք ներքին կառուցվածքը: Այսպես՝ զծապատկեր 4-ից կարելի է տեսնել, որ ամբողջ ճյուղի ավելացված արժեքի 93%-ը՝ շուրջ 220 մլրդ դրամ, պայմանավորված է «վիճակախաղերի, տեսախաղային տերմինալների, վիրտուալ մոլեխաղերի և բուքմեյքերական գործունեության կազմակերպում» ենթաճյուղով, որտեղ, գաղտնիք չէ՝ բանալի բառը բուքմեյքերական գործունեությունն է:

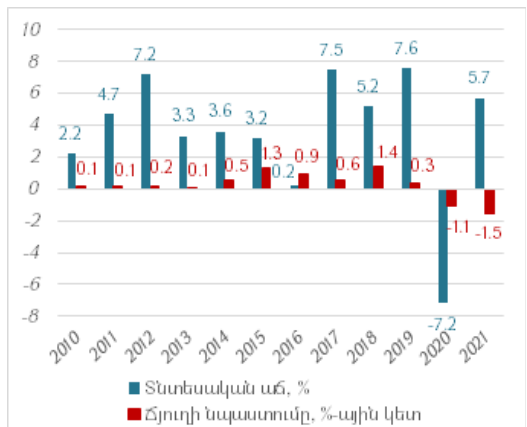
Առաջին հարցը, որ առաջանում է ճյուղի շարժընթացը դիտարկելիս, այն է, թե ինչն է հանգեցրել նման ագրեսիվ ընդլայնման: Սակայն, նույնքան կարևոր է պարզել, թե վերջին երկու տարիներին ինչու է կտրուկ նվազում արձանագրվում ճյուղում: Այսպես՝ 2021 թ.-ին ճյուղի ավելացված արժեքը 1.7 անգամ ավելի ցածր է, քան 2019 թ.-ին, ինչը զգալիորեն շեղում է մակրոտնտեսական վիճակագրությունը: Բավարար է նշել, որ եթե 2021 թ.-ին ճյուղն անկում չապրեր և մնար նույն մակարդակում, տնտեսական աճը կկազմեր ոչ թե 5.7, այլ 7.2 տոկոս, որը շոշափելի տարբերություն է:

Նախ՝ փորձենք մեզ հասանելի տեղեկությունների հիման վրա հասկանալ ճյուղի



ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 1

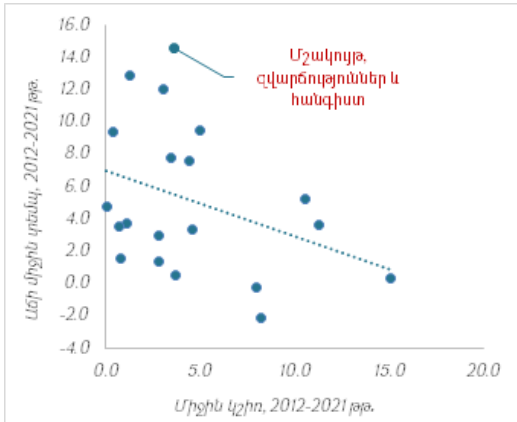
«Մշակույթ, զվարճություններ, հանգիստ» ճյուղի զարգացումը ՀՀ-ում



ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 2

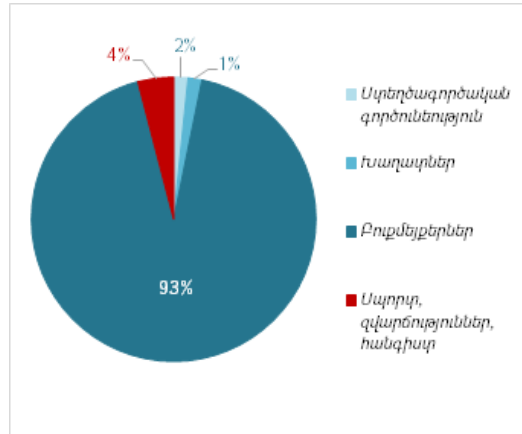
Տնտեսական աճը և «Մշակույթ, զվարճություններ, հանգիստ» ճյուղի նպաստումը աճին

Աղբյուրը՝ ՀՀ ՎԿ (<https://www.armstat.am/am/?nid=14>) և հեղինակի հաշվարկները:



ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 3

ՀՀ տնտեսության ճյուղերի շարժընթացը վերջին 10 տարիներին՝ ըստ NACE 2 դասակարգման



ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 4

«Մշակույթ, զվարճություններ, հանգիստ» ճյուղի կառուցվածքը 2021 թ.-ին

Աղբյուրը՝ ՀՀ ՎԿ (<https://www.armstat.am/am/?nid=14>) և հեղինակի հաշվարկներ:

վերելքի ֆենոմենը: Չխորանալով փորձագիտական մակարդակի գիտելիք պահանջող որոշակի գործոնների ազդեցությունների գնահատման մեջ (օրինակ՝ տեխնոլոգիական նոր համակարգերի ներդրում և կատարելագործում, հասարակության մեջ նման ծառայությունների նկատմամբ պահանջարկի ավելացում, ակտիվ գովազդի ազդեցություն և այլն), ճյուղը դիտարկենք՝ ելնելով բիզնես տրամաբանությունից՝ շահութաբերության տեսակետից:

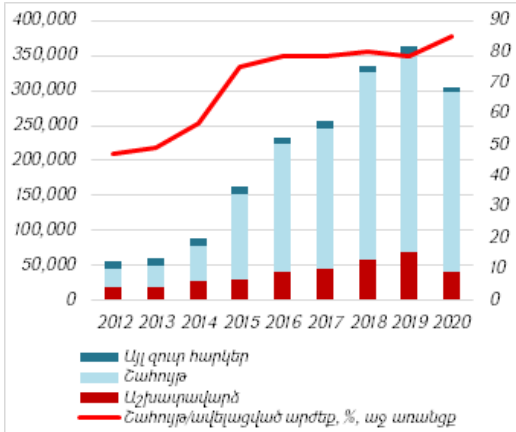
Ինչպես կարելի է տեսնել գծապատկեր 5-ից, 2012-2020 թվականներին ճյուղի ավելացված արժեքում աշխատավարձի և շահույթի փոփոխությունը եղել է չափազանց անհամաչափ: Եթե նշված ժամանակահատվածում աշխատավարձն աճել է ընդամենը 2, ապա շահույթը՝ 10 անգամ: Արդյունքում, շահույթի կշիռն ավելացված արժեքում շուրջ 50%-ից բարձրացել է մինչև 85%: Ասել է թե՛ ոլորտի կազմակերպությունները 2020 թ.-ին վճարել են ընդամենը 40 մլրդ դրամ աշխատավարձ, մինչդեռ ստացել են 260 մլրդ դրամի շահույթ: Ընդ որում, շահույթի կշիռի ցուցանիշով (արտադրանքի շահութաբերություն) ճյուղը զիջում է միայն «Անշարժ գույքի հետ կապված

գործունեություն» ոլորտին, իսկ միջին ցուցանիշից, որը 54 տոկոս է, բարձր է 30%-ային կետով: Այս տվյալները համահունչ են նաև ըստ ակտիվների շահութաբերության ցուցանիշներին, որտեղ ճյուղը բացարձակ առաջատար է եղել 2020 թվականին՝ 11.2%, երբ, օրինակ, «Տեղեկատվություն և կապ» ոլորտի շահութաբերությունը գնահատվել է ընդամենը 2.8%¹:

Այս տեսակետից, ճյուղի ագրեսիվ ընդայնուամենայնիվ հասկանալի է դառնում: Ոլորտը շահութաբերության գերբարձր ցուցանիշներ ունի, ինչը հնարավորություն է տալիս ավելի ու ավելի մեծ ներդրումներ կատարելու տեխնոլոգիաներում և մարքեթինգում՝ ապահովելով «ձնագնդի» էֆեկտ՝ աճի ինքնաշխատ պարբերաշրջան:

Սակայն, այս պատմության մեջ չեն «տեղավորվում» 2020 և 2021 թվականները, երբ շահութաբերությունը նույնիսկ ավելացել է, իսկ ճյուղի ավելացված արժեքը՝ նվազել: Եթե անգամ 2020 թվականի անկումը փորձենք բացատրել կորոնավիրուսի համավարակի ճգնաժամի և Արցախյան պատերազմի ազդեցությամբ (թեպետ սրան էլ դժվար է հավատալ, քանի որ 2020 թ.-ին ճյուղում զբաղվածների թիվը,

¹ Չհաշված «Պետական կառավարում և պաշտպանություն. պարտադիր սոցիալական ապահովություն» ճյուղը, որտեղ շահութաբերության ցուցանիշն արհեստական է: Աղբյուրը՝ ՀՀ ՎԿ, Ոչ ֆինանսական հատվածի կազմակերպությունների ֆինանսներ. https://www.armstat.am/file/article/finansner_2021_2.pdf

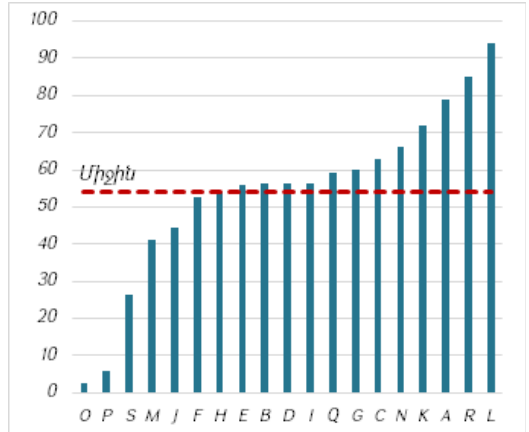


ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 5

«Աշակույթ, զվարճություններ, հանգիստ» ճյուղն ըստ եկամուտների ձևավորման, մին դրամ

A՝ գյուղատնտեսություն, անբաժանելի փոխարկեր և ծկնորություն, B՝ հանքագործական արդյունաբերություն և բացահանքերի շահագործում, C՝ մշակող արդյունաբերություն, D՝ էլեկտրականության, գազի, գոլորշու և լավորակ օդի մատակարարում, E՝ ջրամատակարարում, կոյուղի, թափոնների կառավարում և վերամշակում, F՝ շինարարություն, G՝ մեծածախ և մանրածախ առևտուր. ավտոմեքենաների և մոտոցիկլեյների նորոգում, H՝ փոխադրումներ և պահեստային փոխարկեր, I՝ կացության և հանրային սննդի կազմակերպում, J՝ տեղեկատվություն և կապ, K՝ ֆինանսական և ապահովագրական գործունեություն, L՝ անշարժ գույքի հետ կապված գործունեություն, M՝ մասնագիտական, գիտական և տեխնիկական գործունեություն, N՝ վարչարարական և օժանդակ գործունեություն, O՝ պետական կառավարում և պաշտպանություն. պարտադիր սոցիալական ապահովագրություն, P՝ կրթություն, Q՝ առողջապահություն և բնակչության սոցիալական սպասարկում, R՝ մշակույթ, զվարճություններ և հանգիստ:

Աղբյուրը՝ ՀՀ ՎԿ (<https://www.armstat.am/am/?nid=14>) և հեղինակի հաշվարկներ:



ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 6

Շահույթի կշիռը ճյուղերի ավելացված արժեքի կառուցվածքում

ըստ ՀՀ ՎԿ-ի, 500-ով ավելացել է, մյուս կողմից՝ այդ ծառայությունների մեծ մասը մատուցվում է առցանց), ապա 2021 թ.-ին, երբ ծառայությունների ոլորտն ակտիվ կերպով վերականգնվել է, նույն բացատրությունը ընդհանրապես չի կարող տեղին լինել:

Հենց սա է պատճառը, որ փորձագիտական դաշտում հաճախ կասկածի տակ է առնվում ճյուղի պաշտոնական վիճակագրության հավաստիությունը՝ հաշվի առնելով ոլորտի կազմակերպությունների հարկերի վիճակագրության և Վիճակագրական կոմիտեի ներկայացրած թողարկման և ավելացված արժեքի տվյալների խզումները²:

Այս անհանգստությունը, կարծում ենք՝ անտեղի չէ: Այսպես՝ դիտարկումը ցույց է տալիս, որ չնայած, ըստ ՎԿ տվյալների, 2021 թվականին ճյուղի ավելացված արժեքի 30% նվազմանը, բուքմեյքերական 6

ընկերությունների վճարած հարկերն աճել են գրեթե 80%-ով: Ավելին, դիտարկելով 6 ընկերություններից 5-ի ֆինանսական հաշվետվություններում ներկայացված հասույթի ցուցանիշները, կարելի է տեսնել, որ վերջիններիս հանրագումարն աճել է 63.5%-ով: Ընդ որում, այդ կազմակերպություններից «Սոֆտ Կոնստրակտ» ընկերության (Վիվարոբեթ) խաղային գործունեությունից հասույթն ընդամենը մեկ տարում ավելացել է 2.4, իսկ «Կաբարկո» ընկերության (Աջարաբեթ) հասույթը՝ 2.1 անգամ (աղյուսակ 1):

Այս պայմաններում ակնհայտ է, որ ՀՀ ՎԿ արձանագրած մոտ 30% անկման ցուցանիշը հակասում է տեսանելի զարգացումների տրամաբանությանը: Բացի այդ, ոլորտի կազմակերպությունների հասույթի հանրագումարային ցուցանիշը շուրջ կրկնակի ցածր է ՎԿ-ի կողմից ներկայացվող ավելացված արժեքի ցուցանի-

² Շահումով խաղերի ոլորտի հանելուկը. հասույթը նվազում է, հարկերը՝ աճում. Սեդա Հերզեյան, «Հետք», 23-ը նոյեմբերի, 2021, <https://hetq.am/hy/article/138151>

ԱՐՅՈՒՍԱԿ 1

Բուքմեյքերական ընկերությունների վճարած հարկերը և հասույթը*

	Վճարած հարկեր, մլրդ դրամ			Հասույթ, մլրդ դրամ		
	2020	2021	Հավելում, %	2020	2021	Հավելում, %
«ՍՈՖԹ ԿՈՆՍՏՐԱԿՏ»	3.4	8.2	142.7	13.0	31.2	140.6
«ԴԻՋԻԹԵՅՆ»	2.7	4.0	44.1	13.1	16.6	26.2
«ԴԻՋԻԳԵՅՆ»	1.0	1.2	14.6	4.0	4.1	1.6
«ԳՈՒՌԿՎԻՆ-ԲԵՏ»	1.0	0.7	-24.0	19.9	20.4	2.7
«ԳՈՒՌԿ ՍՈՖԹ»	0.6	0.7	12.6	-	-	-
«ԿԱՐԱՐԿՈՒ»	1.8	4.0	128.0	18.7	40.0	114.2
ԸՆԴԱՄԱՆԸ	10.5	18.7	78.8	68.6	112.2	63.5

*Ծանոթագրություն 1. «Սոֆթ Կոնստրակտ» ՓԲԸ՝ «Vivaro», «Դիջիթեյն» և «Դիջիգեյմ» ՍՊԸ-ներ՝ «TotoGaming», «Գուրվին-Բեյ» «Գուր Սոֆթ» ՍՊԸ-ներ՝ «GoodWin», «Կարարկո»-ՍՊԸ՝ «Adjarabet» ապրանքանիշ: Ծանոթագրություն 2. «Սոֆթ Կոնստրակտ» ընկերության ղեկավարները ներկայացված է միայն խաղային գործունեությունից հասույթը, մյուս կազմակերպությունների պարագայում առանձնացված ցուցանիշի բացակայության պատճառով հասույթի ընդհանուր ցուցանիշը:

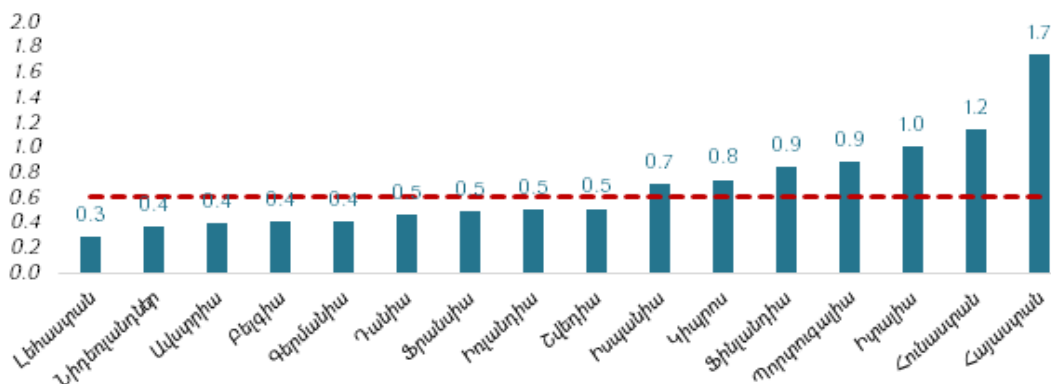
Աղբյուրը՝ ՀՀ ՎԿ (<https://www.armstat.am/am/?nid=14>) և հեղինակի հաշվարկներ:

շից, ինչը ևս հանելուկային է (հաշվարկից բացակայող մեկ կազմակերպության ցուցանիշը կարող է գնահատվել մոտ 10 մլրդ դրամ, և պատկերը մնում է անփոփոխ): Պետք է նկատել, որ ճյուղի ներկա կշռի պայմաններում համապատասխան վիճակագրության հավաստիության վերաբերյալ հարցերն ինքնաբերաբար տարածվում են ամբողջ ՀՆԱ և հետևաբար՝ տարվա տնտեսական աճի ցուցանիշի վրա, ինչն էլ ավելի է սրում խնդրի կարևորությունը:

Վստահելի վիճակագրությունը կարևոր է ոլորտի զարգացումները հասկանալու համար, սակայն ինչ տվյալներ էլ դիտարկենք, արձանագրված վերելքը խնդրահա-

րույց է: Այսպես՝ եթե անգամ մի կողմ թողնենք ոլորտի ավելացված արժեքի վերաբերյալ ՀՀ ՎԿ տվյալը (220 մլրդ դրամ), և դիտարկենք մեր իսկ հաշվարկած հանրագումարային հասույթի ցուցանիշը (120 մլրդ դրամ), համադրելով այլ երկրների հետ, այն բավական բարձր մակարդակ կունենա: Այսպես՝ 15 եվրոպական երկրներում խաղային ոլորտի հասույթի և ՀՆԱ հարաբերակցության միջինը 0.6% է, մինչդեռ Հայաստանի ցուցանիշը, ըստ ֆինանսական հաշվետվությունների հիման վրա մեր հաշվարկած ցուցանիշի, շուրջ եռակի բարձր է՝ 1.7% (գծապատկեր 7):

Սա, իհարկե, կարող էր նույնիսկ դրա-



ԳԾԱՊԱՏԿԵՐ 7

Խաղերից համախառն հասույթի (Gross Gaming Revenue - GGR) հարաբերակցությունը ՀՆԱ-ին եվրոպական երկրներում և Հայաստանում**

**Ծանոթագրություն. եվրոպական երկրների տվյալները ներկայացված են 2019 թ. (աղբյուրը՝ www.statista.com), իսկ Հայաստանինը՝ 2021 թ. դրությամբ: Հայաստանի տվյալը հաշվարկել է հեղինակը՝ հիմք ընդունելով բուքմեյքերական կազմակերպությունների հասույթի ցուցանիշները, որտեղ «Գուր Սոֆթ» ընկերության ցուցանիշը գնահատվել է ըստ հարկային վճարումների ցուցանիշի (հասույթ = 3.6*հարկեր+7.6, R2=0.5):

կան լինել, եթե գործ ունենայինք ծառայությունների արտահանման հետ: Ոլորտի տնտեսական ազդեցություններն ուսումնասիրողները վկայում են, որ ճյուղի տնտեսական ազդեցությունները պետք է գնահատել նախևառաջ արտահանման տեսանկյունից: Ոլորտի դրական ազդեցությունների մասին խոսողները, որպես փաստարկ, հիմնականում նշում են հենց զբոսաշրջիկների շնորհիվ ապահովվող լրացուցիչ եկամուտները (այստեղ կարելի է ներառել նաև այլ երկրների քաղաքացիների՝ էլեկտրոնային համակարգերի միջոցով տվյալ ծառայություններից օգտվելը), զբաղվածությունը և վճարած հարկերը:

Սակայն, ըստ Similarweb հարթակի տվյալների, Հայաստանում գործող բուքմեյքերական ընկերությունների կայքեր այցերի 98-99 տոկոսը կատարվում է Հայաստանից, ինչն առանձնապես չի հիմնավորում դրական ազդեցությունների մասին հիմնադրույթը: Փոխարենը՝ հնարավոր չէ վիճարկել այն տեսակետը, որ խաղային ոլորտի աճը հասարակության համար առաջացնում է սոցիալական «ծախսեր»՝ մարդկանց բնականոն կյանքի խաթարմամբ, սնանկացումներով, հանցավորության աճով և այլն: Մյուս կողմից, ընդունված է համարել, որ ոլորտը հասարակության համար ենթադրում է, այսպես ասած, «հետընթաց (ռեգրեսիվ) հարկ», քանի որ մոլախաղերից, սովորաբար, անհամաչափորեն տուժում են ավելի ցածր եկամուտ ունեցողները, ինչն անհավասարության խորացման ազդեցություն է ունենում³:

Տարբեր աղբյուրների տվյալների դիտարկման վրա հիմնված վերլուծությունից ակնհայտ է դառնում, որ բուքմեյքերական գործունեությունը դեպի իրեն է կողմնորոշել ՀՀ տնտեսության զգալի ռեսուրսներ, որոնք, այլ հավասար պայմաններում, կարող էին ներդրումների միջոցով օժանդակել կապիտալազինվածության և արտադրողականության մակարդակի բարձրացմանը և տնտեսական զարգացման այլ ենթանպատակների: Ընդ որում, նկատի ունենալով, որ դեպի այս ոլորտ ֆինանսական հոսքերը, ըստ էության, բարձր ռիսկայնությամբ մեծ եկամուտ փնտրող, առավել հաճախ անհատների՝ փոքր ծավալների գումարներ են, արդյունավետ քաղաքականության դեպքում դրանք կարող են դառնալ կապիտալի շուկայում ներդրումային պահանջարկ, որի համար սակայն անհրաժեշտ է կիրառել համապատասխան գործիքակազմ և ակտիվ հաղորդակցման քաղաքականություն:

Դժվար չէ նաև նկատել, որ ճյուղի վրա բավական մեղմ է հարկային բեռը: Օրինակ՝ ինտերնետ շահումով խաղերի դեպքում դա կարելի է գնահատել 8.6%-ից (ըստ ՀՀ ՎԿ ավելացված արժեքի տվյալների) մինչև 18.7% (ըստ կազմակերպությունների հասույթի վերաբերյալ մեր գնահատականի), մինչդեռ ամբողջ տնտեսության մակարդակով, հարկեր/ՀՆԱ տեսանկյունից, 2021 թ.-ին՝ 22.7%: Մինչդեռ, հաշվի առնելով ճյուղի առաջացրած սոցիալական «ծախսերը» (տնտեսագիտական եզրաբանությամբ՝ բացասական արտաքին էքստերնալները), տրամաբանական կլիներ ոլորտի համար ակնկալել միջինից ավելի բարձր հարկային բեռ:

Ակնհայտ է, որ ոլորտի հետ կապված հիմնախնդիրները բազմաթիվ են՝ սկսած վիճակագրական հաշվառումից, վերջացրած արդյունավետ հարկման և կարգավորման համակարգերով⁴: Դրանք առանձնակի ուշադրություն և լուծումներ են պահանջում, քանի որ, ուզենք թե ոչ, «Մշակույթ, զվարճություններ և հանգիստ» ճյուղը ՀՀ տնտեսական կյանքում հանդես է գալիս որպես նշանակալի գործոն՝ միաժամանակ վերածվելով բազմաթիվ ռիսկերի աղբյուրի:

³ ICMA (2010). Is Gambling a Good Economic Development Bet? <https://icma.org/articles/article/gambling-good-economic-development-bet>
⁴ Առկա հիմնախնդիրների լուծումների առումով, դրական են վերջին ամիսներին իրականացված, ինչպես նաև քննարկվող օրենսդրական փոփոխությունները, որոնց միջոցով ներդրվելու են ոլորտի ագրեսիվ ընդլայնումը զսպելու որոշակի կառուցակարգեր՝ գովազդի և խաղային հաշիվների լիցքավորման սահմանափակումների տեսքով:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. ICMA (2010). Is Gambling a Good Economic Development Bet?
<https://icma.org/articles/article/gambling-good-economic-development-bet>
2. Gross Gaming Revenue (GGR) in select European countries in 2019.
<https://www.statista.com/statistics/586185/gross-gambling-revenue-europe-by-country/>
3. «Գուղվին-Բետ» ՍՊԸ 2021 թ.-ի տարեկան ֆինանսական հաշվետվություններ և աուդիտորական եզրակացություն,
<https://www.azdarar.am/announcements/cat/261/01058635/>
4. «Դիջիթեյն» ՍՊԸ 2021 թ.-ի տարեկան ֆինանսական հաշվետվություններ և աուդիտորական եզրակացություն,
<https://www.azdarar.am/announcements/cat/115/01055134/>
5. «Դիջիթեյն» ՍՊԸ 2021 թ.-ի տարեկան ֆինանսական հաշվետվություններ և աուդիտորական եզրակացություն,
<https://www.azdarar.am/announcements/cat/261/01065592/>
6. «Կաբարկո» ՍՊԸ 2021 թ.-ի տարեկան ֆինանսական հաշվետվություններ և անկախ աուդիտորական եզրակացություն,
<https://www.azdarar.am/announcements/cat/115/01055785/>
7. Սոֆթկոնստրակտ ՓԲԸ 2021 թ.-ի ֆինանսական հաշվետվություններ և աուդիտորական եզրակացություն,
<https://www.azdarar.am/announcements/cat/261/01065381/>
8. <https://hetq.am/hy/article/138151>

Нарек КАРАПЕТЯН

*Эксперт исследовательского центра «Амберд», АГЭУ,
кандидат экономических наук*

ПУЛЬС ЭКОНОМИКИ

ФЕНОМЕН РОСТА И СТАТИСТИЧЕСКАЯ ЗАГАДКА ОТРАСЛИ «ИСКУССТВО, РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ОТДЫХ»

Отрасль «Искусство, развлечения и отдых» продемонстрировала самые высокие темпы роста среди отраслей экономики РА, опережая по своей доле в ВВП даже горнодобывающий и финансовый секторы. Но положительное впечатление от «истории успеха» исчезает, когда замечаешь, что отрасль «скрывает» в себе сектор азартных игр. Анализ показал, что сектор вступил в положительный цикл прибыльности и роста, хотя многие вопросы ждут ответа. Первый вопрос касается достоверности официальной статистики, что показывает резкий спад за последние два года, что не совпадает с картиной, основанной на данных микроуровня. Второй вопрос касается эффективности государственного урегулирования, которая должна обеспечить оптимальную налоговую нагрузку для отрасли (сейчас она достаточно низкая) и нацелить перенаправление ресурсов из этой отрасли в направления, способствующие росту производительности, в том числе основанные на механизмах рынка капитала.

Ключевые слова: *добавленная стоимость, букмекерская контора, рентабельность, валовая выручка от азартных игр, налоговая нагрузка, социальные затраты*

Narek KARAPETYAN

Expert at «Amberd» Research Center, ASUE, PhD in Economics

PULSE OF ECONOMY

PHENOMENON OF THE RISE AND STATISTICAL PUZZLE OF “ARTS, ENTERTAINMENT AND RECREATION” BRANCH

Over the past decade the branch of “Arts, entertainment and recreation” has experienced the highest growth rate among the RA economy branches, surpassing even mining and the financial sector with its share in the GDP. But this positive impression of a “success story” fades away when it is detected that the branch is “hiding” the gambling sector. The analysis showed that it has entered into a positive cycle of profitability and growth, although many questions are there to be answered. The first is the reliability of official data statistics which indicates a sharp downturn for the last two years – not in line with the picture based on micro level data. Another issue is the policy framework, which should ensure an optimal tax burden for the sector (now it “enjoys” a quite low tax burden) and aim at redirecting resources from this sector to directions that will promote productivity growth also based on the capital market mechanisms.

Keywords: *value added, bookmaking company, profitability, gross gaming revenue, tax burden, social costs*