

Кучер В.В.

Житомирський державний технологічний університет
Науковий керівник – **Шиманська К.В., к.е.н.**
доцент кафедри міжнародної економіки,
Житомирський державний технологічний університет

ЕКОНОМІЧНИЙ БАЗИС РОЗВИТКУ КІБЕРСПОРТУ: ДОСВІД ЄВРОПЕЙСЬКИХ КРАЇН ТА УРОКИ ДЛЯ УКРАЇНИ

Сучасні світові тенденції у розвитку кіберспорту як альтернативного виду спорту у XXI столітті, на жаль, на сьогодні оминають Україну. Проблема, насамперед, полягає у перешкодах становленню кіберспорту в нашій державі, а саме неурегульованість сфери кіберспорту, неможливість однозначного застосування податкових вимог щодо оподаткування суб'єктів кіберспортивної індустрії. Це спричиняє, перш за все, відсутність мотивації самих гравців, які бачать свою реалізацію лише за кордоном, а не в своїй рідній країні. Всі ці причини обумовлені регулятивними проблемами у зв'язку з відсутністю комплексного розуміння переваг розвитку кіберспортивної індустрії.

Аналізуючи історію розвитку кіберспорту, ми бачимо, що бурхливе піднесення відбувається у Європі, США, Кореї та Китаї. Це пов'язано переважно з бурхливим розвитком інформаційно-комп'ютерних та телекомунікаційних технологій, а також відсутністю ідеологічних та інституційних бар'єрів у самих державах (за виключенням Китаю). Про це свідчить регулярне проведення турнірів та стрімке збільшення публіки та гонорарів учасникам турнірів. Наприклад, найпершим організатором кібертурніру виступила Німеччина у 2012 році у місті Кельн, головний приз якого становив 1600000 \$.[1]

Історія турнірів демонструє, що наявна конкуренція між країнами щодо їх проведення, що можна пояснити економічною доцільністю таких чемпіонатів, а також позитивним їх значенням для формування іміджу країни як сучасної держави, орієнтованої на майбутнє. Проаналізувавши турніри, ми бачимо що у нашій країні є досить талановиті гравці, які показали високий рівень на чемпіонатах, проте на згаданих командах цей перелік не закінчується. На жаль, як показує глибше вивчення розвитку таких команд, досить часто українські гравці виступали від інших країн, зокрема Росії, у зв'язку з відсутністю їх належної підтримки у власній державі. Як показує бурхливий розвиток кіберспорту у світі, більше такої помилки Україна припуститися не може.

Доцільність розвитку та популяризації кіберспорту в Україні доведена в ході даного дослідження у контексті наявності належної матеріально-технічної бази (оновлення та розвиток сфери інформатизації та телекомунікацій, наявність визнаної у світі Київської кіберспортивної арени), а також можливості отримання значних фіскальних надходжень від організації та проведення кіберспортивних чемпіонатів (табл.1), а також легітимізації діяльності всіх суб'єктів кіберспортивної індустрії. Такий підхід пояснюється значною кількістю гравців та глядачів кіберспортивних чемпіонатів.

Таблиця 1. Розрахунок прогнозованих сум податку на доходи фізичних осіб (ПДФО) від оподаткування потенційних доходів переможців турнірів

Рік проведення	Призовий фонд			Базова ставка ПДФО в Україні відповідно до ПКУ**	Розрахунок суми ПДФО, виходячи з подвійної ставки, \$[4]
	Чемпіонатів The International, \$[2]	Чемпіонатів LOL, \$[3]	РАЗОМ, \$		
2011	1 600 000	7 000	1 607 000	17 %	546 380
2012	1 600 000	100 000	1 700 000	17 %	578 000
2013	2 874 407	1 000 000	3 874 407	17 %	1 317 298
2014	10 924 024	1 000 000	11 924 024	17 %	4 054 168
2015	18 416 970	1 000 000	19 416 970	20 %	7 766 788
2016*	18 416 970	1 000 000	19 416 970	18 %	6 990 109

Примітки:

* У 2016 р. умовно прийнято для розрахунків призовий фонд на рівні попереднього року

** Для розрахунку прийнято ставку ПДФО з урахування прогресивного підходу до оподаткування доходів фізичних осіб, що діяв у 2011-2015 рр., починаючи з 2016 р. встановлено єдину ставку ПДФО на рівні 18 %

Зауважимо, що за матеріалами кіберспортивних новин [5], Riot Games оголосили про приєднання League of Legends до турніру і нової серії змагань - SL i - League Invitational. Масштаби ростуть, а разом з ними - апетити любителів кіберспорту. Вперше в країнах СНД турнір по League of Legends відбудеться з олімпійським розмахом! Дійство буде проходити на одному з найбільших футбольних стадіонів Європи - НСК "Олімпійський" в Києві. За нашими підрахунками, від продажу білетів за рахунок ПДВ надійде близько 5600000 гривень, враховуючи становище нашої країни- це є досить позитивно!

Вважаємо за доцільне активізацію регуляторної діяльності держави щодо узаконення кіберспортивних чемпіонатів у якості спортивних змагань, формування належної нормативно-правової бази для визначення доходів суб'єктів кіберспортивної індустрії для забезпечення повноти їх оподаткування. Першим кроком у цьому контексті повинно бути визначення та визначення кіберспорту на рівні чинного законодавства та закріплення статусу його суб'єктів. Це дозволить усунути неоднозначність у застосуванні положень податкового кодексу щодо оподаткування їх доходів та, у свою чергу, породить певну мотивацію з боку команд, спонсорів та глядачів.

Вище наведені заходи держави як суб'єкта розвитку та популяризації кіберспорту дозволить Україні, по-перше, зайняти своє місце у світових трендах кіберспортивних дисциплін, по-друге, забезпечити наповнення державного і місцевих бюджетів, а також вивести з тіні та зробити офіційними значні доходи гравців кіберспортивних дисциплін (за умови впровадження пільгового режиму оподаткування).

Список використаної літератури

1. Dota 2 турнір The International 2011 [Електронний ресурс]. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <http://game-tournaments.com/dota-2/international-2011>.
2. The International 2011-12-13-14-15 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: https://ru.wikipedia.org/wiki/The_International_2011-12-13-14-15.
3. Official Games WCG [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.wcg.com/6th/2010/games/officialgames.asp>.
4. Лист ДФС України від 21.01.2015 № 1665/7/99-99-17-02-01-17 "Про внесення змін в адміністрування податку на доходи фізичних осіб та військового збору" [Електронний

ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://sfs.gov.ua/baneryi/podatkovi-zmini-2015/podatkovi-zmini-dlya-fizichnih-osib/list-dfs-ukraini/>.

5. League of Legends присоединяется к SL i-League Invitational! [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <http://ru.lolesports.com/articles/244>.