

УДК: 327

## Краткий обзор развития рынка азартных игр в Южной Корее в 1947–2014 гг.

**Дарья Ивановна Назаренко,**

магистрант, специальность «Глобальное управление», Высшая школа бизнеса и управления производством, Chang Jung Christian University, Тайвань.  
E-mail: dasnazar@gmail.com

В статье изучается развитие рынка азартных игр в Южной Корее с 1947 по 2014 г., анализируются политические и экономические условия соседних с государством стран Восточной Азии, в частности китайского Макао. Рассмотрены существующие преимущества РК в данной сфере, которые создают благоприятные условия для развития игорного бизнеса.

Рост популярности азартных игр в Азии очевиден. Сеул старается идти в ногу с этой тенденцией, однако внутривнутриполитические и культурные особенности вносят свои коррективы в данный процесс. Так, проводится политика ограничения допуска граждан страны в казино: среди всех легально действующих в республике заведений всего лишь одно открыто для посещения корейцами, остальные ориентированы на иностранцев.

В работе анализируются действия южнокорейского правительства по улучшению экономического состояния государства за счёт развития рынка азартных игр, также описываются меры по ограничению негативного влияния последних на социальный аспект жизни населения. Принимая во внимание современное состояние игровой индустрии в мире, автор делает предположение об успешном развитии данного рынка Южной Кореи в будущем.

**Ключевые слова:** азартные игры, Южная Корея, казино, «Канвон Лэнд», онлайн-игры, Макао, развлекательный центр.

**The brief overview of the gambling market development in South Korea in 1947–2014.**

**Darya Nazarenko,** Chang Jung Christian University, Tainan, Taiwan (ROC).

E-mail: dasnazar@gmail.com.

The article analyses the development of the gambling market in South Korea from 1947 till 2014, the political and economic conditions of neighboring countries of East Asia, particularly, Macao. Current advantages in this area which create favourable conditions for gambling industry are examined.

The growth in popularity of gambling in Asia is obvious. Seoul tries to keep up with this tendency, but internal political and cultural peculiarities edit this process.

For instance, a policy of access restriction of the citizens of the country to casino is pursued: among all legal institutions in the republic, only one is open to Koreans, others are focused on foreigners.

The paper studies the South Korean government's arrangements for the improvement of economic performance of the country by means of the growth of the gambling market and describes the actions for restriction of negative influence on the social aspect of life of population. Taking into consideration a current state of the gaming industry in the world, the author hypothesizes about the successful development of this South Korean market in future.

**Keywords:** gambling, South Korea, casino, prohibition, «Gangwon Land», foreigners, Incheon, policy, fine, PRC, online game, Macao, entertainment center, Japan.

**Р**ынок азартных игр в последнее время активно развивается в азиатских странах, в т.ч. и в Республике Корея (РК). Однако научных исследований, посвящённых анализу данной сферы, немного. Цель настоящей статьи — дать обзорную характеристику развития игорного бизнеса в Южной Корее в 1947—2014 гг. В соответствии с этим поставлены задачи: в хронологической последовательности показать ключевые события в этой сфере, выявить её особенности, определить место южнокорейского игорного бизнеса среди восточно-азиатского окружения.

Тема активизации игорного бизнеса стала обсуждаться в корейском обществе только в последние несколько лет и сразу приобрела проблемный характер и в экономическом, и в социальном аспекте. Дискуссии становятся острее с каждым новым сообщением о возможном строительстве нового игорного развлекательного комплекса на территории страны.

В качестве материала исследования были использованы статьи новостных агентств, интернет-порталов и электронных версий журналов соответствующей тематики. Также были рассмотрены работы южнокорейских исследователей Ким Хен-Сока (Hyungsok Kim) и Кан Мин-Хвана (Kang Minhwan), Бэк Ки-Джуна (Ki-Joon Back) и Ли Чун-Ки (Choong-Ki Lee), посвящённые анализу развития азартных игр в Республике Корея и их влияния на социальную и экономическую сферы страны.

Развитие рынка азартных игр имеет положительные и негативные аспекты. Основной причиной активного расширения этого сегмента рынка в азиатских странах является экономическая: игорные заведения обеспечивают государству постоянный доход, приток туристов и, соответственно, развитие местной экономики. Достаточно консервативные страны Азии, в силу финансовых плюсов и социальных минусов, развивают сферу азартных игр с определённой спецификой. Так, для того чтобы не допустить негативных социальных последствий (игорная зависимость и увеличение преступности), но получить максимальную экономическую выгоду, часть государств проводит политику допуска в казино исключительно иностранцев. Ярким примером такого подхода можно считать Южную Корею.

В Республике Корея азартные игры запрещены законом. За нарушение предусмотрено достаточно строгое наказание вплоть до реального тюремного срока.

В соответствии со ст. 246 Уголовного кодекса участников нелегальных азартных игр ожидает штраф в размере до 5 млн вон [9]. Ст. 247 того же Уголовного кодекса запрещает открывать игорные заведения ради выгоды и наказывает нарушителей лишением свободы сроком до 3-х лет или штрафом до 20 млн вон [9]. Однако есть разрешённые азартные игры, которые проводятся под строгим контролем государства. Например, лотереи «ТоТо». Продажа лотерейных билетов контролируется законом «О лотереях и лотерейных средствах» и находится в ведении Комиссии по лотереям, входящей в ведомство Премьер-министра [9].

Развитие азартных игр началось в Южной Корее с проведения первой лотереи в 1947 г. Вырученные деньги пошли на спонсирование участия корейских спортсменов в Олимпийских играх 1948 г. в Лондоне. В 1969 г. появилась первая подконтрольная государству лотерея. А в 1967 г. было открыто первое казино в гостинице, в Инчхоне [6].

Корейцев вряд ли можно назвать чересчур азартной нацией в силу их культурных особенностей. Однако правительство Южной Кореи считает своих граждан недостаточно зрелыми для участия в азартных играх [15]. Поэтому корейцам запрещён вход в казино, т.к. последствия могут быть печальными.

Тем не менее корейцы находят способ получить свою долю адреналина: очень популярны т.н. дворовые логические игры или же игры в корейские карты хватху. Участвуют в них в основном люди пенсионного возраста, но несмотря на это, денежные ставки здесь нередки.

Среди 17-ти легально действующих на территории РК игорных заведений в настоящее время всего одно казино открыто для граждан Кореи [14]. Это казино «Канвон Лэнд» (Gangwon-Land) в пров. Канвондо. Основной причиной его организации стала необходимость оживить экономику бывшего центра угольной промышленности, пришедшего в упадок после закрытия последней шахты. Хотя казино и предназначалось для местного населения, правительство всё же ввело ограничение на частоту его посещения корейцами; к тому же добраться до заведения не так просто [1].

В 2011 г. доход «Канвон Лэнда» составил около 1,2 трлн вон (1,1 млрд долл.), что превышает доход всех 16-ти казино для иностранцев вместе взятых [15]. В том же году заведение в среднем обслуживало около 1000 чел. в день [15]. В 2014 г. доход казино составил приблизительно 1,5 трлн вон (1,4 млрд долл.), опять же превысив сумму доходов остальных казино [10]. И это несмотря на правила, ограничивающие максимальную ставку и количество возможных посещений казино, что свидетельствует о высоком спросе на данную услугу.

Сложившуюся ситуацию, с одной стороны, можно было бы рассматривать как сигнал о необходимости открывать и другие казино, доступные корейцам, но правительство отказывается даже от самой идеи, настаивая на том, что казино «Канвон Лэнд» лишь единичный случай в такой практике.

В то же время закон «О развитии туризма» (Tourism Promotion Act) позволяет местным отелям иметь на своей территории казино, доступное только иностранцам [14]. Сейчас такие заведения находятся в Сеуле, Инчхоне, на о-ве Чеджу и в ещё нескольких городах. Все они контролируются Министерством культуры, спорта и туризма [9]. Эти казино очень популярны и весьма прибыльны, что подтверждается ежегодным ростом их доходов [13].

Таким образом, планы корейского правительства по строительству новых игорных площадей являются вполне актуальными. И хотя всё чаще высказывается мнение, что рынок азартных игр уже достаточно насыщен, информация о создании новых игорных территорий в стране воспринимается положительно именно с точки зрения экономики.

Примером является строительство гигантского комплекса казино на территории о-ва Ёнчон (영종도) — в Свободной экономической зоне (СЭЗИ, IFEZ) рядом с международным аэропортом Инчхон. Разрешение на это было получено весной 2014 г. Инвестируют перспективный проект LOCZ Korea, американская компания Caesars Entertainment и индонезийская компания Lippo Group [12]. В строительство казино в комплексе Мидан (Midan complex) LOCZ Korea собирается к 2023 г. вложить около 2,3 трлн вон [8]. СЭЗИ находится в получасе езды от международного аэропорта Инчхон, недалеко от материковой части Китая и менее двух часов полёта из Японии, что является её большим плюсом. Предполагается, что это будет не просто казино, а самый крупный в стране развлекательный комплекс площадью 7700 кв. м, который привлечёт посетителей со всей страны, а также со всего мира [8].

Стоит отметить, что постепенно казино в Корее становится местом, где можно не только сделать ставки, но и весело провести время всей семьёй. В этом состоит особенность корейских казино. Такой подход даёт больше возможностей для получения экономической выгоды.

Участие в строительстве казино в комплексе Мидан принимают не только вышеперечисленные крупные инвесторы, но и множество других местных и зарубежных фирм. Выйти на корейский рынок азартных игр хотят очень многие мировые компании. Однако в первую очередь они намерены добиться послаблений в законодательстве РК, например, изменения порядка налогообложения или разрешения корейским гражданам посещать игорные заведения. Подобные изменения стимулировали бы выход компаний на данный рынок.

Наблюдатели признают, что будущее Кореи как возможного центра азартных игр в Северо-Восточной Азии обнадеживающее. Согласно данным правительства РК, в 2013 г. 16 казино для иностранцев посетили около 2,7 млн чел. В государственную казну это принесло 1,3 трлн вон. Около 47% посетителей казино составили китайцы [8]. Их покупательская способность оказалась достаточно высокой. Например, Макао, который привлекает китайцев больше, чем Корея или США, в 2013 г. получил 48 трлн вон прибыли от казино [8]. Это в 8 раз больше, чем прибыль Лас-Вегаса. Китайцы, которые традиционно верят в удачу, судьбу и сверхъестественные силы, считаются одной из самых азартных наций мира: около половины населения постоянно посещают игорные заведения. Несмотря на то, что азартные игры в Китае запрещены, интерес к этому виду развлечений не спадает. Помимо самих казино, китайских туристов в Корею привлекают шоппинг и посещение развлекательных центров [8]. Совмещая азартные игры и развлечения, владельцы корейских казино получают дополнительную прибыль.

Следует отметить, что игорная индустрия набирает обороты не только в Южной Корее, но и по всей Азии. На сегодняшний день наиболее известным азиатским центром азартных игр является Макао (Аомынь). Этот специальный

административный район Китая часто называют «игорное экономическое чудо», ведь местная экономика в основном развивается за счёт этого бизнеса, приносящего бюджету бывшей португальской колонии 80% всех доходов [4].

Макао является для многих стран примером эффективного развития сферы азартных игр. С одной стороны, в Китае, как и в Южной Корее, Вьетнаме, Японии, Непале, не поощряются азартные игры, в т.ч. виртуальные, запрещены казино. Однако это не помешало государству создать главную легальную игорную зону в стране, причём ориентированную не столько на иностранцев, сколько на жителей самого Китая. Это дало правительству КНР возможность контролировать развитие игорного бизнеса и оставлять в стране большую часть доходов данного сектора [5].

Но здесь следует отметить изменения, происходящие в последнее время в игорном бизнесе Аомыня. Наиболее доходным стал массовый сегмент, а не VIP-сектор. Такая ситуация выгодна для игорных заведений, т.к. довольно часто казино вынуждены платить достаточно большие суммы посредникам, которые привозят VIP-клиентов в Макао. В 2012 г., например, доходы от VIP-операций увеличились всего на 7%, притом, что массовый рынок вырос более чем на 30% [4]. Участие посредников не устраивает не только владельцев игорных домов, но и власти. Китайское правительство сейчас активно борется с коррупцией в государственных кругах, а многие VIP-клиенты казино являются либо чиновниками, либо тесно связанными с ними лицами, следовательно, необходимо усилить контроль над данным сектором. В конце января 2013 г. акции основных игорных операторов в Макао упали в среднем на 5% [4]. Причиной явились сообщения нескольких китайских СМИ о намерении Пекина бороться с посредниками, кредитуемыми богатыми игроками. Возможно, внутрипартийные разногласия в КНР могут инициировать проверки в Макао.

Развитие массового сектора азартных игр приводит к повышению ставок. Государство же, в свою очередь, пытается контролировать развитие игорного бизнеса, вводя ограничения на количество столов. Как результат, найти столы с низкими ставками становится всё труднее. Для снижения образовавшейся напряжённости планируется построить новые объекты в Макао. Однако корейские казино, по нашему мнению, могли бы воспользоваться данной ситуацией и предложить доступные, низкие ставки.

В Республике Корея из-за строгих ограничений на посещение казино и подобных заведений всё большую популярность стали приобретать виртуальные игорные дома. Правительство страны активно борется с ними. Ещё в 2003 г. все провайдеры и их посредники получили предписание установить программный фильтр, контролирующий появление ссылок и предложений интернет-казино, как местных, так и иностранных. Такой шаг был сделан во избежание утечки денежных средств из страны. Однако предприимчивые корейцы всё же нашли возможность играть на деньги в виртуальной сети. Ставки просто принимаются за пределами страны. Это достаточно распространённая практика. Правительство Южной Кореи борется с подобными зарубежными посредниками при содействии соответствующих служб соседних государств [2].

Сейчас в Южной Корее запрещены не только онлайн-казино, но и онлайн-игры. Даже появлялись предложения принять закон, приравнивающий

видеоигры к наркотикам и алкоголю [3]. Конечно, не все соглашаются с таким определением, указывая на то, что правительство пытается регулировать одну из наиболее развитых отраслей экономики. Многие же в Южной Корее считают, что игровая зависимость является острой проблемой, с которой необходимо бороться.

Дальнейшее развитие сферы азартных игр в Южной Корее, возможно, выдвинет страну на лидирующие позиции в Азии. РК имеет для этого все возможности.

Однако перспективы игорного бизнеса напрямую зависят от уровня развития территории и стран-соседей. Если экономика района достаточно развита, число посетителей и объёмы инвестиций будут увеличиваться, но, если экономические условия нестабильны, возможен обратный эффект, т.е. говорить только о развитии казино, игровых площадок и развлекательных центров в отрыве от общей инфраструктуры и сектора услуг просто невозможно [5]. Примером может служить Сингапур [14]. Здесь была достаточно хорошая база для азартных игр, поэтому игорный бизнес удалось эффективно «привить» к уже существующей инфраструктуре. В данном плане Республика Корея имеет неоспоримое преимущество.

Соседние с Кореей государства, как показано выше, стараются активно развивать рынок азартных игр. Возможность создавать специальные игорные зоны существует и в Японии. Там обсуждение этого вопроса идёт давно. Правящая партия страны уже представила такой законопроект в парламент. Именно высокий уровень доходности подтолкнул депутатов к обсуждению предложения о снятии запрета на казино, из-за которого японские игроки вынуждены ехать в Южную Корею, Макао и Сингапур [25]. Однако окончательное решение по данному вопросу так и не было принято.

Таким образом, на основании проведённого исследования можно сделать следующие выводы. Игорный рынок Республики Корея представляет собой достаточно интересный феномен: государство пытается получить финансовую выгоду, сохранив при этом культурные и социальные особенности. Рынок развит неравномерно. Его сегмент, ориентированный на иностранных клиентов, развивается стабильно. Казино привлекают большое количество иностранцев удобным месторасположением, новыми дополнительными услугами и прекрасным сервисом. Все усилия правительства направлены на то, чтобы страна заняла лидирующую позицию на рынке азартных игр в Азии, и она имеет для этого все шансы. Активному развитию игорного бизнеса способствует множество факторов: отлично развитая инфраструктура, большие инвестиции, постоянный поток туристов и т.д. Однако запрет на посещение игорных заведений самими корейцами, ограничение доступа к онлайн-играм в некоторой степени осложняют процесс развития сферы. В то же время, что не менее важно, эти запреты защищают население от игровой зависимости и других негативных последствий, и позволяют сохранять культурное своеобразие, присущее корейскому рынку азартных игр [7; 11].

Дилемма между заманчивыми экономическими перспективами и возможными социально-культурными потерями стоит перед правительством Республики Корея, и от его решений будет зависеть дальнейшая политика государства в регулировании игорного бизнеса и перспективы его развития.

## ЛИТЕРАТУРА И ИСТОЧНИКИ

1. Баллод Ж. Казино «Канвон лэнд»: вся наша жизнь — игра // Газета «Сеульский вестник». URL: <http://vestnik.kr/article/3359.html> (дата обращения: 09.08.2015).
2. В Паттайе арестована южнокорейская банда за организацию азартных игр онлайн // PATTAYATHAILAND.RU: информационный портал. URL: <http://pattayathailand.ru/novosti-tailanda/arestovana-yuzhnokorejskaya-banda-za-organizaciyu-azartnyh-igr.html> (дата обращения: 14.09.2015).
3. В Южной Корее прошли дебаты касаясь закона о видеоигровой зависимости // PROGAMER.RU: новостной портал. URL: <http://www.progamer.ru/games/korea-debates-addiction-law.htm> (дата обращения: 17.09.2015).
4. Завадский М. Азиат играющий // Деловой еженедельник «Эксперт». URL: <http://expert.ru/expert/2013/07/aziat-igrayuschij/> (дата обращения: 05.09.2015).
5. Макао — будущее Владивостока? // DEITA.RU: информационное агентство Дальнего Востока. URL: <http://deita.ru/news/economy/26.03.2014/4667360-makao-budushchee-vladivostoka/> (дата обращения: 03.09.2015).
6. Нечистяк Н. Азартные игры корейцев // AZARTGAMES.RU: информационный портал «Азартные игры». URL: <http://azartgames.ru/publications/37/> (дата обращения: 11.08.2015).
7. Back Ki-Joon, Lee Choong-Ki. This Residents' Perceptions of Casino Development in Korea: The Kangwon Land Casino Case // Обзорный журнал Университета Невады, Лас Вегас. URL: <http://digitalscholarship.unlv.edu/grrj/vol9/iss2/4/> (дата обращения: 19.08.2015).
8. Bae Ji-sook. Casino, leisure facilities rush to Incheon // Корея. Вып. 10. Май 2014. С. 26—27.
9. Is gambling permitted under Korean law? // KOREALAW.COM: информационный портал. URL: <http://www.korealaw.com/sub/information/boardView.asp?brdld=corporate&brdldx=62> (дата обращения: 25.08.2015).
10. Kangwon Land announces an increase in Q4 revenue // CASINONEWSAILY.COM: новостной портал. URL: <http://www.casinonewsdaily.com/2015/02/23/kangwon-land-announces-increase-q4-revenue/> (дата обращения: 01.10.2015).
11. Kim Hyungsok, Kang Minhwan. Developmental Direction of South Korean Casino Market // Research in Business and Management. URL: <http://www.macrothink.org/journal/index.php/rbm/article/view/7776> (дата обращения: 02.11.2015).
12. Quigley J.T. South Korea OKs \$805 Million 'Foreigner-Only' Casino Resort // The Diplomat. URL: <http://thediplomat.com/2014/03/south-korea-oks-805-million-foreigner-only-casino-resort/> (дата обращения: 14.09.2015).
13. South Korea casino gaming market revenue from 2006 to 2015 (in million U.S dollars) // STATISTA.COM: онлайн портал статистики. URL: <http://www.statista.com/statistics/217767/casino-gaming-market-in-south-korea/> (дата обращения: 10.10.2015).
14. Tourism Promotion Act // ASIAENGLISH.VISITKOREA.OR.KR: официальный сайт туристической организации Кореи. URL: [http://asiaenglish.visitkorea.or.kr/ena/bs/tour\\_investment\\_support/invest\\_guidance/content/cms\\_view\\_655066.jsp](http://asiaenglish.visitkorea.or.kr/ena/bs/tour_investment_support/invest_guidance/content/cms_view_655066.jsp) (дата обращения: 01.08.2015).
15. Why most S Korean casinos are open to everyone except Koreans // ABS-CBNNEWS.COM: новостной портал. URL: <http://www.abs-cbnnews.com/business/01/28/13/why-south-koreas-casinos-are-open-everyone-except-koreans> (дата обращения: 09.08.2015).

## REFERENCES

1. Ballod Zh. Kazino “Kangwon l’end”: vsja nasha zhizn’ — igra [Casino “Kangwon Land”: all the world’s a stage]. *The Seoul Herald*. Available at: <http://vestnik.kr/article/3359.html> (accessed 09.08.2015). (In Russ.)
2. V Pattaje arestovana juzhnokorejskaja banda za organizaciju azartnyh igr on-lajn [South Korean gang is arrested in Pattaya for online gambling]. Available at: <http://pattayathailand.ru/novosti-tailanda/arestovana-yuzhnokorejskaya-banda-za-organizaciju-azartnyh-igr.html> (accessed 14.09.2015). (In Russ.)
3. V Juzhnoj Koree proshli debaty kasaemo zakona o videoigrovoj zavisimosti [Debates about videogames addiction act took place in South Korea]. Available at: <http://www.progamer.ru/games/korea-debates-addiction-law.htm> (accessed 17.09.2015). (In Russ.)
4. Zavadskij M. Aziat igrajushhij [Gambling Asian]. *Delovoj ezhenedel’nik “Jekspert”*. Available at: <http://expert.ru/expert/2013/07/aziat-igrayushhij/> (accessed 05.09.2015). (In Russ.)
5. Makao — budushhee Vladivostoka? [Macao — Vladivostok’s future?]. Available at: <http://deita.ru/news/economy/26.03.2014/4667360-makao-budushchee-vladivostoka/> (accessed 03.09.2015). (In Russ.)
6. Nechistjak N. Azartnye igry korejcev [Gambling games of Koreans]. Available at: <http://azartgames.ru/publications/37/> (accessed 11.08.2015). (In Russ.)
7. Back Ki-Joon, Lee Choong-Ki. This Residents’ Perceptions of Casino Development in Korea: The Kangwon Land Casino Case. *UNLV Gaming Research & Review Journal*. Available at: <http://digitalscholarship.unlv.edu/grj/vol9/iss2/4/> (accessed 19.08.2015). (In Eng.)
8. Bae Ji-sook. Casino, leisure facilities rush to Incheon. *Korea*, vol. 10, May 2014, pp. 26—27. (In Eng.)
9. *Is gambling permitted under Korean law?* Available at: <http://www.korealaw.com/sub/information/boardView.asp?brdId=corporate&brdIdx=62> (accessed 25.08.2015). (In Eng.)
10. *Kangwon Land announces an increase in Q4 revenue*. Available at: <http://www.casinonewsdaily.com/2015/02/23/kangwon-land-announces-increase-q4-revenue/> (accessed 01.10.2015). (In Eng.)
11. Kim Hyungsok, Kang Minhwan. Developmental Direction of South Korean Casino Market. *Research in Business and Management*. Available at: <http://www.macrothink.org/journal/index.php/rbm/article/view/7776> (accessed 02.11.2015). (In Eng.)
12. Quigley J.T. South Korea OKs \$805 Million ‘Foreigner-Only’ Casino Resort. *The Diplomat*. Available at: <http://thediplomat.com/2014/03/south-korea-oks-805-million-foreigner-only-casino-resort/> (accessed 14.09.2015). (In Eng.)
13. *South Korea casino gaming market revenue from 2006 to 2015 (in million U.S dollars)*. Available at: <http://www.statista.com/statistics/217767/casino-gaming-market-in-south-korea/> (accessed 10.10.2015). (In Eng.)
14. *Tourism Promotion Act*. Available at: [http://asiaenglish.visitkorea.or.kr/ena/bs/tour\\_investment\\_support/invest\\_guidance/content/cms\\_view\\_655066.jsp](http://asiaenglish.visitkorea.or.kr/ena/bs/tour_investment_support/invest_guidance/content/cms_view_655066.jsp) (accessed 01.08.2015). (In Eng.)
15. *Why most S Korean casinos are open to everyone except Koreans*. Available at: <http://www.abs-cbnnews.com/business/01/28/13/why-south-koreas-casinos-are-open-everyone-except-koreans> (accessed 09.08.2015). (In Eng.)