

IGRE NA SREČO OD PRADAVNINE DO DANAŠNJIH DNI



Andrej Raspor (ur.)

IGRE NA SREČO OD PRADAVNINE DO DANAŠNJIH DNI

Andrej Raspor (ur.)

IGRE NA SREČO OD PRADAVNINE DO DANAŠNJIH DNI
(Gambling since ancient times to the present day)

Urednik: *Andrej Raspor*

Avtorji posameznih poglavij: Andrej Raspor, Dušan Luin, Uroš Petrič, Tomaž Horvat

Predgovor:

Recenzenti: Jaro Berce in Uroš Pinterič

Uredil: *Andrej Raspor*

Jezikovni pregled: *Ana Kodolja*

Prelom: *Andrej Raspor*

Zbirka: *Znanstvene monografije*

Podzbirka: *Igralništvo*

Fotografija na naslovnici:

Tisk: *e-izdaja*

Dostopno na: http://www.andrejrastor.com/perfectus_zalozba

Izdaja: *1. izdaja*

Kraj in leto izdaje: *Dolga Poljana, 2020*

Založba: *Perfectus, Svetovanje in izobraževanje, dr. Andrej Raspor, s. p.*

Cena: *00 EUR*

Knjiga je bila sofinancirana s strani Javne agencije za raziskovalno dejavnost RS.

Vse pravice pridržane s strani avtorja. Nobenega dela tega gradiva ni dovoljeno kopirati ali reproducirati v kakršnikoli obliki, vključujoč (ne da bi bilo omejeno na) fotokopiranje, skeniranje, snemanje, prepisovanje brez pisnega dovoljenja avtorja ali druge fizične ali pravne osebe, na katero bi avtor prenesel materialne avtorske pravice.

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani
COBISS.SI-ID=30162947
ISBN 978-961-94894-7-5 (pdf)

ZAHVALA

Iskrena hvala vsem avtorjem, recenzentoma in vsem sodelavcem, ki so prispevali k izidu te knjige. Zahvala gre tudi Javni agenciji za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije, ki je v okviru Javnega razpisa za sofinanciranje izdajanja znanstvenih monografij v letu 2020 izdajo knjige finančno podprla.

Urednik

UVOD H KNJIGI

Z besedilom, ki je pred nami, presegamo klasično raziskovanje igralništva, ki je bilo do sedaj prisotno v Sloveniji. Knjiga namreč osvetljuje igre na srečo z več različnih kotov. Poleg tega je knjiga, ki je pred vami, plod dela več različnih strokovnjakov. Delo je nastajalo skozi različna obdobja, saj sem področje igralništva raziskoval vse od leta 1989, ko sem začel opravljati delo krupjeja in bil tako neposredno v igralniški operativi. Hitro sem se začel zavedati, da je treba spoznati različne igre in poslovne procese. V raziskovalne vode sem prvič stopil leta 1993. Takrat sem začel raziskovati različne igralniške ureditve. Najprej sem se osredotočil na raziskovanje igralniških napitnin, ki je temeljilo predvsem na iskanju potrditev, da je treba napitnine igralnih miz urediti enako kot gostinske. To je v tistem času pomenilo, da bi bili zaposleni neposredno upravičeni do njih. Šlo je namreč za obdobje, ko so najprej v Kolektivni pogodbi gostinstva in turizma in kasneje v Zakonu o igrah na srečo napitnine igralnih miz opredelili kot prihodek koncesionarja. Kot predsednik Sindikata igralniških delavcev Slovenije (SIDS), enota Nova Gorica, in član izvršnega odbora republiškega SIDS sem se zavzemal, da bi se napitnine izločile iz prihodkov.

Kasneje, ko smo si skupaj z vodstvi slovenskih igralnic prizadevali za zmanjšanje obdavčitve igralniške dejavnosti, sem se v raziskovanju posvetil tudi temu vidiku. S spoznavanjem različnih igralniških praks po svetu sem pridobil vpogled v širšo problematiko igralništva. V času kroženja med različnimi delovnimi področji sem spoznaval različne vidike igralniške dejavnosti, kako je urejeno igralništvo po svetu in sčasoma se mi je izoblikovalo tudi stališče do tematike. Posebej kaže poudariti, da se je po letih sistematičnega preučevanja moje stališče do igralništva obrnilo na glavo. Uresničili so se tudi napotki enega od mojih mentorjev. Njegov nasvet je bil, da smisel raziskovanja ni upravičen, če raziskovalec pri svojem raziskovanju nad nečim ni presenečen. Priznati moram, da nad ugotovitvami nisem bil samo enkrat presenečen.

V Sloveniji so igralnice v novejšem času prisotne od leta 1965. Panoga je dobila jasen okvir in usmeritev, kako se lahko razvija, da bo razvoj in poslovanje v skladu s pričakovanji in cilji družbe. S tem se je negotovost, ki izhaja iz političnega okolja, bistveno zmanjšala oziroma je postala bolj predvidljiva. Potrebno je ustvarjanje povezav za doseg pozitivnega cilja. Te povezave morajo temeljiti na legalnih principih, saj se le tako lahko doseže ugoden izid.

V knjigi sem skušal skupaj z avtorji podati poglede na odnos med igralniško dejavnostjo in okolji. Razvoj tega odnosa smo prikazali z različnih zornih kotov: zgodovinskega, antropološkega in družbeno-ekonomskega. Ker izvira ta dejavnost iz neke »usodne specifikke«, si je politika v vseh časih jemala absolutno pravico določanja okvirov poslovanja. V vseh obdobjih se je pojavljal antagonizem med podjetniškimi in političnimi cilji. Sedanji hiter razvoj igralništva v svetu ni le posledica spreminjanja vrednot in tolerantnejšega pogleda družbe do tega pojava, temveč je predvsem posledica politične podpore, spodbujene s fiskalnim interesom, pa tudi z ekonomskorazvojnim učinkom, ki ga igre na srečo predstavljajo. To je še dodaten razlog, da postaja odločanje o razvoju igralniške dejavnosti vedno bolj stvar politične domene. Seveda je vprašanje, ali je pravilno tako. Moje mnenje je, da bi morali skrbeti za trajnostno naravnano odgovorno igralniško ponudbo. Zato je potrebna ustrezna fiskalna politika na eni strani, vendar tudi ozaveščanje in preprečevanje deviantnosti na drugi.

Pri pisanju knjige smo avtorji sledili cilju bralcu na enem mestu ponuditi vse informacije, povezane z igrami na srečo. Naš moto je bil, da bo le široka razprava lahko pripomogla k ureditvi tega področja. Na zaposlenih, delodajalcih in tudi zakonodajalcih pa je, da se odločijo, kako naprej. Prav ta vidik smo zajeli v sklepnem poglavju, kjer se poigramo z rešitvami o

trajnostnem igralništvu. Prepričan sem, da lahko podjetja z vzpostavitvijo ustreznih sistemov trajnostnega razvoja povečajo motivacijo zaposlenih za bolj kakovostno izvajanje storitev in povečajo fleksibilnost dela v podjetjih. Lastnikom, menedžerjem in zaposlenim priporočam, naj čim prej začnejo s postopnim uvajanjem novih metod in pristopov dela v podjetjih.

Z objavo ugotovitev želimo, da bi bile dostopne tudi širši javnosti. Verjamem, da jih bodo vsi, ki se srečujejo z igralniško dejavnostjo, lahko s pridom uporabili pri vsakodnevnem delu in bodo pripomogle k povečanju učinkovitosti poslovanja podjetij. Slovensko igralništvo namreč ni v zavidljivem položaju. Če je v preteklem obdobju še veljalo, da je velik generator izvoznega turizma, danes ni več tako. Spremenjene okoliščine na trgu in kriza sta namreč zajeli tudi ta sektor gospodarstva. Tega se zavedajo tudi v sosednjih državah in je zato liberalizacija igralništva vedno večja.

V knjigi smo namenoma želeli predstaviti širši pogled na igre na srečo, da bi vsi, ki so z igralništvom povezani, na enem mestu dobili večino odgovorov na svoja vprašanja. Ker nekatere raziskave še potekajo, načrtujemo, da jih bomo predstavili v naslednjih izdajah. Vsakršni komentarji in predlogi z vaše strani so dobrodošli in se zanje že vnaprej zahvaljujemo.

Bralcu na pot

Delo, ki je pred vami, je sestavljeno tako, da ga lahko bralec prebere kot celoto ali pa samo posamezna poglavja oziroma podpoglavja. Na začetku vsakega poglavja je uvod, v katerem predstavljamo, kaj bomo obravnavali v določenem poglavju. Ob zaključku poglavja je kratek povzetek vsebine s sintezo ugotovitev.

Pri vsakem znanstvenem delu je treba opredeliti ključne teoretične pojme (Neuman, 2003), ki jih je v našem primeru zaradi multidisciplinarnosti dela resnično veliko. Poskušali smo poiskati primerno ravnovesje med znanstveno natančnostjo in razumljivostjo izražanja.

Struktura knjige

V prvem poglavju *Igre in igre na srečo* na igre na srečo pogledamo z antropološkega vidika. Igra je stara kot človeštvo. Antropologi poznajo različne vrste iger celo pri živalskih vrstah. Obravnavamo družbeni odnos do igre na srečo, ki ima osnovo v religioznem odnosu. Igra je torej dejavnost, ki je ločena od vsakdanjega življenja. Odvija se po jasnih merilih v določenem času in na določenem prostoru. Skozi zgodovino se je prevladujoča prisotnost elementov v igri spreminjala. Igre tako lahko razumemo tudi kot zapise. Štirje osnovni elementi agon, alea, mimicry in ilinx se v igri ne pojavljajo vedno le samostojno, vsak zase, temveč v različnih kombinacijah. Za tekmovalce so tekme in dirke (agon in ilinx), za gledalce pa predstave (mimicry) in priložnost za stave (alea). Predstavljajo odslikavo razvoja človeške civilizacije, ki odraža spremembo funkcije realnosti v fikcijo. Več teorij skuša odgovoriti na vprašanje, zakaj ljudje igrajo. Za nekatere je osnovni motiv iger na srečo zabava in vzburjenje. Drugi dokazujejo, da je osnovni motiv denar, predvsem kadar se v pričakovanju dobitkov igra zaradi iracionalnega razmišljanja ob nepercepciji zaigranih vložkov. Psihoanalitiki iščejo globlje vzroke za nagnjenost k igram na srečo v zgodnjem otroštvu in družini. Večina iger vsebuje element tveganja, pričakovanja sreče in dobička. Igra zaradi igre je redka. Igralni vložek kot dodatna sestavina poveča čar igre.

V drugem poglavju *Zgodovinski okvir iger na srečo* najprej predstavimo zgodovino do obdobja legalnega igralništva. Tako igra kot igra na srečo verjetno spremljata človeštvo vse od njegovega začetka, zagotovo pa skozi vso znano zgodovino. Nadalje predstavimo razvoj po

posameznih delih sveta: Evropi, ZDA, Kanadi, Srednji in Južni Ameriki, Aziji, Avstraliji. Zaključimo pa z globalnim pojavom – s spletnim in z mobilnim igralništvom.

V tretjem poglavju *Družbeni in ekonomski okvir igralništva* najprej predstavimo odnos družbe do iger na srečo. Tu posebej poudarimo, kako država spodbuja ali zavira igre na srečo, kakšen je odnos posameznih religij in kako politika vpliva na podeljevanje novih koncesij. Predstavimo konkretne učinke iger na srečo v nacionalnih BDP-jih. Opozorimo na pasivno kajenje v zaprtih prostorih, vendar tudi na upad obiska zaradi prepovedi kajenja. Predstavimo igralniški produkt kot del celotne turistične ponudbe, ki vključuje tudi potrebe igralniških gostov. Spremembam v družbi glede standarda in prostega časa, sprejemljivejšega odnosa do iger na srečo, razvoja tehnologije, stresnosti življenja in vse večjega hlastanja po zabavi, sreči in koncentraciji doživetij se je prilagajala tudi ponudba kazino iger. Izraziti poudarki so v usmeritvi v zabavo in v koncentracijo različnosti ponudbe, prilagojene za množičnost obiska. Odnos rezidentov do igralništva se je spreminjal z leti. Dokler niso imeli možnosti, da bi vplivali na samo zakonodajo, vsekakor ni bilo nikakršnih odporov. Z razvojem demokracije, še bolj pa z razvojem civilne družbe so rezidenti dobili svoj glas v družbi in želijo vplivati na to, kaj se bo dogajalo v njihovem kraju. Znano je namreč, da igralništvo prinaša tudi določene negativne vplive, kot so zasvojenost z igrami na srečo, prostitucija in kriminal. Tega pa si nihče, razen tisti, ki od tega živijo, ne želi.

Četrto poglavje *Pravni in strateški okvirji iger na srečo* je namenjeno predstavitvi pravnih okvirjev, obdavčitve igralništva. Čas, v katerem živimo in delujemo, je zagotovo čas turbulentnih sprememb; ne da se ga ustaviti, še manj pa vrniti v preteklost. Zato so vse naše odločitve in dejanja, odvisna od zaznavanja pojavnih znakov sprememb, domena vseh nas – predvsem tistih, ki so v neposrednem stiku s strankami, in ne samo tistih, ki podajo končne odločitve. Drži dejstvo, da strategije nikoli ne bomo videli v celoti, lahko pa jo bomo videli boljše. Bistvo strategije je izvajati aktivnosti drugače od tekmecev, saj to pomeni ustvarjanje unikatne in vrednostne pozicije.

Peto poglavje *Deviacija predstavljanja igralniške panoge v tematskih filmih o igrah na srečo* nam predstavi, kako sta razvoj igralništva in vsa mistika, ki je povezana z njim, pripeljala do tega, da postaja tema vedno bolj zanimiva za različne avtorje filmskih scenarijev. Treba se je zavedati, da lahko prikaz iger na srečo v filmih pomaga prepoznavati ovire pri ozaveščanju javnosti o negativnih vidikih čezmernega igranja na srečo.

V šestem poglavju *Igralniške destinacije v luči zgodovinskega razvoja* predstavimo faze, ki so jih v svojem razvoju do pomembnih središč – magnetov za vedno nove goste – prešle igralniške destinacije. Za destinacijo je pomembno, da ima dovolj pestro ponudbo, saj bo le tako lahko zadovoljila vsak tip gosta. V poglavju prav tako prikažemo obseg investicijskega ciklusa. Predstavljeni so tudi scenariji razvoja igralništva v prihodnosti.

V sedmem poglavju obravnavamo *Odvisnost od iger in iger na srečo*. Vključevanje znanj različnih strokovnih disciplin pri razlagi dejavnikov vpliva na igre na srečo in odvisnost snovi bo prispevalo tudi k odgovornejšemu načrtovanju, izvajanju in spremljanju preventivnih aktivnosti. Preventivno delo s tako ranljivo in občutljivo populacijo, kot so igralci od iger na srečo s poudarkom na odvisnikih, mora biti namreč ne le učinkovito, temveč tudi varno.

Zadnje, osmo poglavje *Trajnostni razvoj igralništva* prinaša spoznanje, da je igra stalna spremljevalka človeka in integralni, tudi biološko pogojeni del človekovega početja. Največkrat je vir ustvarjalnosti in sprostitve. V primeru da ukvarjanje z igro preraste v obsedenost in se človek pri porabi časa, energije in denarja ne more kontrolirati, lahko obsedenost z igro

predstavlja nevarnost za destrukcijo osebnosti. Zato je treba poskrbeti, da do tega ne bi prihajalo, in zagotoviti trajnostno naravnano dejavnost.

Zastavlja se vprašanje, ali je lahko tovrstno igralništvo vzdržno. Dejstvo je namreč, da igralništvo ne pripomore k ekonomski rasti, saj gre zgolj za prerazporejanje dohodka. Najmanj učinka je na področju internetnega igralništva, saj zahteva izredno malo zaposlenih. Poleg tega igralci ne trošijo denarja za druge dobrine. Druga skrajnost so mega zabavišni centri, kjer je poleg ponudbe iger na srečo na razpolago tudi druga obigralniška ponudba od restavracij, trgovin, velnes salonov, kongresnih dvoran ipd. Tu je možnost za potrošnje večja, kar pa ne pomeni, da ti centri povzročajo manj škode. Ker imajo več obiskovalcev, je možnost, da bi ti imeli težave s prekomernim igranjem, enaka kot v malih salonih z igralnimi avtomati ali igralnicah z živimi igrami. V praksi najdemo zagovornike zgolj državnega ali pa zasebnega lastništva igralnic. Zasebno lastništvo ni nujen pogoj niti garancija, da se bo dejavnost dobro razvijala, prav tako ni nujno slabo delovanje državnih igralnic. Bolj pomembno je, kakšen menedžment v vodstvu igralnic prevladuje. Strokovnost in etičnost menedžmenta je ključna. Če bo menedžment stremel k slabim, morda celo nelegalnim ali kriminalnim praksam, to zagotovo pomeni škodo za eno od udeleženih strani. Zavzemati se moramo za trajnostni razvoj brez zapostavljanja kogarkoli. Brez resničnega razumevanja, kako igralniški gostje absorbirajo ponudbo posamezne igralnice, in brez resnično inovativne usmerjenosti k strankam se tako podjetje slej ko prej sooči z nepomembnostjo na trgu. Sledi dokončen propad podjetja. Zaradi vse večje konkurence na igralniškem trgu srednje Evrope kot tudi zaradi zastarelosti igralniškega produkta opažamo v zadnjih letih upad obiska igralnic in manjše prihodke. Če bodo želele igralnice slediti razvojnim trendom, ki jih narekuje konkurenca, bodo morale nujno več investirati. Le tako bodo lahko ohranile obstoječi nivo prihodkov. V nasprotnem primeru pa bo po vsej verjetnosti prišlo do odpuščanja zaposlenih.

Andrej Raspor, urednik

PREDSTAVITEV AVTORJEV



izr. prof. dr. ANDREJ RASPOR

Svetovanje in izobraževanje, dr. Andrej Raspor s.p.
Dolga Poljana 57, 5271 Vipava, Slovenija

E-mail: andrej.raspor@ceatm.org

Po osnovni izobrazbi je strojni tehnik. Po univerzitetnem študiju organizacije dela na Fakulteti za organizacijske vede v Kranju v okviru Univerze v Mariboru je nadaljeval podiplomski študij na Fakulteti za družbene vede Univerze v Ljubljani in doktoriral leta 2010 z doktorsko disertacijo *Vpliv razdeljevanja napitnin na motivacijo zaposlenih: primerjava med gostinstvom in igralništvom*. Pri svojem delu združuje poslovno in akademsko delo. Predava in svetuje na področju obvladovanja časa in stroškov, kakovosti storitev ter razvoja kadrov. Ima več kot petintrideset let delovnih izkušenj, od tega več kot sedemnajst let na različnih vodilnih mestih, in sicer kot vodja splošnih poslov, direktor razvoja kadrov, direktor za strateške projekte in vodja komisije za nadzor stroškov. V okviru podjetja Hit, d. d., je vodil Sektor za razvoj kadrov. Bil je direktor strateških projektov, kjer je vodil prenavo poslovnih procesov razvoja kadrov in trženja ter organiziral poslovanje za kitajske goste z območja Italije. Je podjetnik, ustanovitelj več start-upov, poslovni svetovalec, saj je mnenja, da je treba akademsko delo stalno preizkušati na terenu. Ključna področja njegovega raziskovanja so delovna razmerja in procesi v storitveni dejavnosti s poudarkom na optimizaciji delovnih procesov z vidika stroškov in tudi organizacije delovnega časa.

Kot sekretar Sindikata igralniških delavcev Slovenije, član Društva za vrednotenje dela, Združenja nadzornikov Slovenije, Komisije za delovno in socialno pravo in sodnik porotnik na delovnem sodišču si je nabiral izkušnje v vseh segmentih delovnega prava. Vse te vidike poskuša zajeti v svojih predavanjih, pri mentoriranju in svetovalnem delu.

Sodeloval je na številnih mednarodnih konferencah, objavil izsledke raziskav v znanstvenih revijah z recenzentskim postopkom. Je avtor več znanstvenih in strokovnih monografij ter uporabnih priročnikov.



mag. DUŠAN LUIN

E-mail: dusan.luin@gmail.com

Po osnovni izobrazbi je univerzitetni diplomirani ekonomist. Po študiju ekonomije na Univerzi v Ljubljani je nadaljeval podiplomski magistrski študij na Fakulteti za družbene vede Univerze v Ljubljani in leta 1999 tudi magistriral.

Pri svojem delu je združeval akademsko delo in poslovno delo. Opravil je naslednja dodatna izobraževanja: Licenca za svetovanje v turizmu; Licenca za ocenjevanje nastanitvenih obratov; Licenca za vodenje projektov po metodologiji IPMA.

Poslovna pot ga je vodila prek naslednjih organizacij: Kompas Ljubljana PE Sežana in PE MMP Vrtojba (referent in vodenje), vodenje oddelka mednarodni škod na ZS Triglav OS Nova Gorica, vodja komercialne službe v HIT Nova Gorica, direktor trženja in razvoja v HIT Nova Gorica, direktor Hittours Nova Gorica, direktor Hittours International, srl. Gorica. Vodil je projekte in strateške študije v HIT Nova Gorica.

Na pedagoškem področju je deloval kot predavatelj na Turistici v Portorožu (predmeti: Poslovanje igralnic, Management v igralništvu), Visoki šoli za turizem in hotelirstvo v Mariboru (predmet: Dopolnilne turistične dejavnosti) in na Visoki komercialni šoli v Celju (predmet: Igralništvo). Bil je tudi mentor diplomantov na šolah, kjer je predaval.

Vodil je in kot član sodeloval v kar nekaj pomembnih igralniških in turističnih projektih in raziskavah (priprava igralniških standardov, komisija za pripravo kadrovskih standardov v igralništvu, priprava vsebinskih postopkov za pridobitev poklicnega certifikata za igralniške poklice, projektna skupina za mednarodni projekt *Transland, Vplivi nove velike igralniške investicije na družbeno in ekonomsko okolje* kot del projekta *Načrtovanje Mega igralniškega zabavišča HIT, Nova Gorica*; raziskava *Odnos ožjega in širšega okolja do načrtovane HIT-HET mega investicije*; raziskava *Kadrovska problematika v igralništvu v povezavi z razvojnimi načrti igralniške dejavnosti* idr.).

Je avtor znanstvene monografije, več poglavij, uvodnih referatov na posvetih, strokovnih člankov, elaboratov in študij na temo turizma in igralništva.



TOMAŽ HORVAT, mag. prava

E-mail: to.horvat@gmail.com

Po osnovni izobrazbi je zdravstveni tehnik. Po študiju na Fakulteti za upravo Univerze v Ljubljani, smer Javna uprava, je nadaljeval študij na Fakulteti za management v Kopru ter pridobil naziv diplomiran ekonomist (UN). Po tem študiju je zaključil strokovni magistrski program Pravo na Evropski pravni fakulteti v Novi Gorici. Trenutno je vpisan na doktorski študij sociologije na Fakulteti za uporabne družbene študije v Novi Gorici.

Drugi mandat je državni svetnik. V prvem mandatu je deloval kot podpredsednik Komisije Državnega sveta za socialno varstvo, delo, zdravstvo, kot predsednik mandatno-imunitetne komisije ter kot član v Komisiji za kulturo, šolstvo in šport, v tem mandatu pa kot podpredsednik Komisije za gospodarstvo, obrt, turizem in finance in kot član Komisije za socialno varstvo, delo, zdravstvo.

Je predsednik sveta zavoda Ljudska univerza Nova Gorica in sveta zavoda Center za socialno delo Severne Primorske ter član sveta zavoda VDC Nova Gorica.

V lokalnem okolju je sodeloval kar v nekaj projektih predvsem s področja socialnega varstva, kulture, zdravstva, športa in gospodarstva. Je bil član sveta za invalide Mestne občine Nova Gorica. Z njegovo pomočjo je Mestna občina Nova Gorica pridobila listino »Občina po meri invalidov«. Kot takratni predsednik odbora za socialno varstvo in zdravstvo je bil pobudnik izgradnje Humanitarnega centra v Novi Gorici.

Trenutno je član Komisije za pripravo participativnega proračuna Mestne občine Nova Gorica in član v Komisiji za peticije in enake možnosti.

Sodeloval je v skupini za ocenjevanje programov zasvojenosti pod okriljem Mestne občine Nova Gorica, torej mu je problematika zasvojenosti zelo blizu, ker se je z njo na svoji strokovni poti pogosto srečeval.



UROŠ PETRIČ, dipl. org. turizma

Fakulteta za turistične študije – Turistica
Obala 11a, 6320 Portorož, Slovenija

E-mail: petric_uros@yahoo.com

Igralniško dejavnost je začel spoznavati, ko se je po zaključeni srednji šoli kot krupje zaposlil v družbi HIT, d. d., in spoznal raznovrstne igre. Svojo kariero je nadaljeval kot vodja igralne mize, kjer je skrbel za potek igre. Kariero nadaljuje kot vodja spletne igralnice, ki deluje v okviru istega podjetja. Spletna igralnica deluje na ozemlju Italije. Ob delu je diplomiral na Fakulteti za turistične študije v Portorožu in pridobil tudi menedžerska znanja ter s strokovnim nazivom nadgradil kariero.

KAZALA

KAZALO VSEBINE	STRAN
IGRE NA SREČO OD PRADAVNINE DO DANAŠNJIH DNI	II
ZAHVALA	VI
UVOD H KNJIGI	VIII
PREDSTAVITEV AVTORJEV	XII
KAZALA	XVI
IGRE IN IGRE NA SREČO	1
1 UVOD V IGRE IN IGRE NA SREČO	3
2 SPLOŠNI POGLED NA ANTROPOLOGIJO IGER	5
3 DRUŽBENI ODNOS DO IGER	9
4 DEFINICIJA IGRE	12
4.1 Klasifikacija iger	13
4.2 Socialni pomen igre	14
5 SOCIOLOGIJA IGER	16
5.1 Igre na srečo in tveganje v okviru sociološke teorije	17
5.2 Podobnosti med igro in realnim življenjem	18
5.3 Odnos družbe do iger	18
6 TEORIJE O IGRAH	19
6.1 Soodvisnost igre in kulture	19
6.2 Maska in trans	19
6.3 Tekmovalnost in naključje	20
6.4 Različni pogledi na pomen iger	20
7 PSIHOLOGIJA IGRE	22
7.1 Privlačnost iger na srečo	22
7.2 Vzroki za igranje iger na srečo	23
7.2.1 Oddaljeni vzroki igranja	23
7.2.2 Bližnji vzroki za igro	24
7.2.3 Vztrajanje pri igri	25
7.3 Generalna teorija o igranju	26
7.4 Sociokognitivna teorija igranja	28
7.4.1 Sociokognitivna teorija igranja in razvoj igralških problemov	29
7.5 Igra kot sredstvo za pridobivanje denarja	31
7.5.1 Dva nivoja osebnosti igralca	31
7.5.2 Nagnjenje do igre in iskanje koristi	31
7.5.3 Zakaj ljudje igrajo	32
7.6 Psihološki portret igralca, ki se usmerja v določene igre	33
7.6.1 Značilnosti različnih tipov igralcev	34
7.6.2 Tveganje kot sestavni del igre na srečo	35
8 PRIKAZ ZNAČILNOSTI IGER NA SREČO	37
9 ZAKLJUČEK K IGRAM IN IGRAM NA SREČO	39
ZGODOVINSKI OKVIR IGER NA SREČO	41
1 UVOD V ZGODOVINSKI OKVIR IGER NA SREČO	43
2 ZGODOVINA IGER NA SREČO DO OBDOBJA LEGALIZIRANEGA IGRALNIŠTVA	46
3 EVROPA	50
3.1 Razvoj legalnega igralništva v Evropi	50
3.2 Sodobna evropska igralniška ponudba	54

3.3	<i>Vzhodnoevropske države</i>	61
4	DRŽAVE BIVŠE JUGOSLAVIJE	63
5	ZDRUŽENE DRŽAVE AMERIKE	67
5.1	<i>Razvoj ameriške igralniške ponudbe</i>	67
5.2	<i>Ameriški igralniški bum v 90. letih</i>	70
5.3	<i>Ponovni razmah igralništva po zaključku gospodarske krize</i>	75
6	IGRALNIŠTVO V KANADI, SREDNJI IN JUŽNI AMERIKI	77
6.1	<i>Kanada</i>	77
6.2	<i>Srednja Amerika</i>	77
6.3	<i>Južna Amerika</i>	78
7	IGRALNIŠTVO V AFRIKI IN NA BLIŽNJEM VZHODU	80
8	IGRALNIŠTVO V AZIJI IN AVSTRALIJI	83
8.1	<i>Macao</i>	83
8.2	<i>Avstralija</i>	86
8.3	<i>Preostale azijske države</i>	87
8.4	<i>Križarjenje in letalski promet</i>	88
9	RAZVOJ SPLETNEGA IGRALNIŠTVA	89
9.1	<i>Pametne tehnologije – pametni turizem in igralništvo</i>	92
9.2	<i>Kaj so socialne igre na srečo?</i>	93
10	ZAKLJUČEK K ZGODOVINSKEMU OKVIRU IGER NA SREČO	95
DRUŽBENI IN EKONOMSKI OKVIR IGRALNIŠTVA		97
1	UVOD V DRUŽBENI IN EKONOMSKI OKVIR IGRALNIŠTVA	99
2	ODNOS DRUŽBE DO IGER NA SREČO	106
2.1	<i>Zgodovina odnosa države do iger na srečo</i>	106
2.2	<i>Državni monopol nad igrami na srečo</i>	108
2.3	<i>Politika usmerjanja razvoja igralniške ponudbe</i>	108
2.4	<i>Pregled različnih družbenih oblik urejanja področja iger na srečo</i>	109
2.4.1	<i>Prohibicija iger</i>	110
2.4.2	<i>Toleriranje samoregulacije iger</i>	111
2.4.3	<i>Minimalna državna regulacija iger</i>	111
2.4.4	<i>Podrobna državna regulacija iger na srečo</i>	111
2.4.5	<i>Država kot podjetnik</i>	112
2.5	<i>Razvoj odnosa socialnega okolja do iger na srečo</i>	112
2.6	<i>Religiozni odnos do iger na srečo</i>	113
2.6.1	<i>Odnos krščanstva do iger na srečo</i>	113
2.6.2	<i>Odnos drugih religij do iger na srečo</i>	115
2.7	<i>Pomen iger na srečo v družbi</i>	115
2.8	<i>Vpliv igralništva na ekonomsko okolje</i>	116
2.8.1	<i>Vzroki za povečevanje igralniške ponudbe</i>	117
2.8.2	<i>Vpliv igralništva na investicijski multiplikator</i>	118
2.9	<i>Odnos med politiko in igralništvom</i>	120
2.10	<i>Promocija za širjenje dejavnosti</i>	122
2.11	<i>Vpliv igralništva na lokalno ekonomijo</i>	123
2.11.1	<i>Primer pozitivnih efektov</i>	124
2.11.2	<i>Primer negativnih efektov</i>	124
2.12	<i>Posledice hitre rasti igralništva</i>	125
3	OMEJEVANJE KAJENJA V IGRALNICAH	128
4	IGRALNIŠKI PRODUKT KOT DEL CELOSTNE TURISTIČNE PONUDBE OBMOČJA	129
4.1	<i>Struktura ponudbe sodobnih turističnih igralniško-zabaviščnih centrov</i>	130
4.2	<i>Igralniška in dopolnilna turistična ponudba</i>	132

4.3	<i>Pozicioniranje igralnic v ponudbi prostega časa</i>	132
4.4	<i>Mesto igralnic v sodobni turistični ponudbi</i>	135
4.5	<i>Potrošniki igralniške ponudbe</i>	135
4.6	<i>Maslowova hierarhija potreb obiskovalcev igralnic</i>	136
4.7	<i>Razvrščanje igralnic glede na turistični pomen</i>	138
4.8	<i>Lociranost igralnic</i>	138
4.9	<i>Igralniško-zabavišni resorti</i>	139
5	RAZVOJNI TRENDI	141
5.1	<i>Spremembe na strani povpraševanja</i>	141
5.2	<i>Avtomatizacija iger na srečo</i>	142
5.3	<i>Ekranizacija iger na srečo</i>	143
5.4	<i>Ponudba odprtih iger na srečo</i>	144
5.5	<i>Klasične kazino igre</i>	145
5.6	<i>Tematske igralnice</i>	146
5.7	<i>Spletno in mobilno igralništvo</i>	147
5.8	<i>Tri smeri razvoja igralniške ponudbe</i>	147
6	ODNOS REZIDENTOV DO IGRALNIŠTVA	149
6.1	<i>Motivi uvajanja igralništva</i>	149
6.2	<i>Lobing za širjenje dejavnosti</i>	149
6.3	<i>Podpora zaradi koristi</i>	150
6.4	<i>Odpori zaradi negativnih posledic</i>	150
6.5	<i>Merjenje odnosa rezidentov do igralništva</i>	151
7	DRUŽBENO-EKONOMSKE POSLEDICE POVEČEVANJA PONUDBE IGER NA SREČO	155
7.1	<i>Povečevanje obsega igranja</i>	155
7.2	<i>Problemi igralcev</i>	156
7.3	<i>Igralništvo in prestopki</i>	158
8	SPREMEMBE VREDNOT	160
8.1	<i>Ekonomske posledice večanja obsega igranja</i>	161
8.2	<i>Vpliv igralništva na zaposlovanje in BDP</i>	161
8.2.1	<i>Svetovno igralništvo</i>	161
8.2.2	<i>Avstrija</i>	163
8.2.3	<i>Hrvaška</i>	163
8.2.4	<i>Italija</i>	164
8.2.5	<i>Slovenija</i>	165
8.3	<i>Preprečevanje in odpravljanje posledic</i>	166
9	NELEGALNO IGRALNIŠTVO IN KRIMINALITETA	167
9.1	<i>Nelegalno igralništvo</i>	167
9.1.1	<i>Od ilegalnih iger na srečo do zakonitih iger na srečo</i>	168
9.1.2	<i>Vpliv globalizacije in digitalizacije na nelegalno igralništvo</i>	168
9.1.3	<i>Rešitve v nekaterih državah</i>	168
9.2	<i>Kriminaliteta, povezana z igralništvom</i>	169
9.2.1	<i>Klasifikacija z igralništvom povezanega kriminala</i>	170
9.3	<i>Prevare v igralništvu</i>	172
9.3.1	<i>Ruleta</i>	172
9.3.2	<i>Igre s kartami</i>	175
9.3.3	<i>Sodobne oblike prevar</i>	176
9.3.4	<i>Prevare pri internetnih in mobilnih igrah na srečo</i>	177
9.3.5	<i>Zaščita pred prevarami</i>	177
9.4	<i>Kako se spopadati z nelegalnim igralništvom, s kriminaliteto in prevarami</i>	178
9.4.1	<i>Trg</i>	178
9.4.2	<i>Birokracija</i>	178

9.4.3	Klan	179
9.4.4	Smeri kontrole glede na trg, birokracijo in klan	180
10	ZAKLJUČEK K DRUŽBENIM IN EKONOMSKIM OKVIRJEM IGRALNIŠTVA	183
PRAVNI IN STRATEŠKI OKVIRJI IGRALNIŠTVA		185
1	UVOD V PRAVNO UREDITEV IGER NA SREČO	187
2	IZHODIŠČA ZA PRAVNO UREDITEV IGER NA SREČO	188
2.1	<i>Cilj legalizacije igralniške ponudbe</i>	188
2.2	<i>Različni tipi regulative</i>	188
2.3	<i>Fiskalne politike</i>	190
2.4	<i>Primerjava ureditev po nekaterih državah v Evropi in svetu</i>	191
3	POLITIKE PODELJEVANJA KONCESIJ	213
3.1	<i>Osnovni cilji pri razpisu koncesij</i>	214
3.2	<i>Elementi in časovni okvir v izbornem procesu</i>	214
3.3	<i>Kriteriji za izbor in ocenjevanje ponudnika</i>	215
3.4	<i>Razpis koncesije</i>	215
3.5	<i>Ocenjevanje ponudb in pogajanja</i>	216
3.6	<i>Izbir koncesionarja</i>	216
3.7	<i>Koncesija za opravljanje igralniške dejavnosti</i>	217
3.8	<i>Licence za opravljanje dela</i>	218
4	OBDAVČITEV IGRALNIŠKIH PRIHODKOV	219
5	OBDAVČITEV DOBITKOV	221
6	STRATEŠKO RAZMIŠLJANJE IN RAZVOJ	223
6.1	<i>Posamezne faze oblikovanja strategije</i>	223
6.1.1	<i>Vizija podjetja</i>	223
6.1.2	<i>Poslanstvo podjetja</i>	223
6.1.3	<i>Strategija in opredelitev strateških vrzeli</i>	224
6.1.4	<i>Strateški cilji, konkretizacija in operacionalizacija le-teh</i>	225
6.1.5	<i>Strateški projekti in novi programi</i>	226
6.1.6	<i>Filozofija</i>	226
6.1.7	<i>Namere in politike</i>	226
6.2	<i>Strategija skozi čas in konfiguracijski pristopi</i>	227
6.3	<i>Študija primerov strategij v igralništvu</i>	228
6.3.1	<i>Igralniško podjetje Harrah's Entertainment, Inc.</i>	228
6.3.2	<i>Igralniško podjetje Holland Casino</i>	229
6.3.3	<i>Igralniško podjetje Casinos Austria</i>	229
6.3.4	<i>Igralniško podjetje Casino di Venezia</i>	230
6.4	<i>Ugotovitve</i>	230
7	ZAKLJUČEK K PRAVNIM UREDITVAM IGRALNIŠTVA	232
DEVIACIJA PREDSTAVLJANJA IGRALNIŠKE PANOGE V TEMATSKIH FILMIH O IGRAH NA SREČO		233
1	UVOD V ANALIZO TEMATSKIH FILMOV, KI UPRIZARJAJO IGRE NA SREČO	235
2	TEORETIČNO OZADJE	236
3	ANTROPOLOŠKI/PSIHOLOŠKI OKVIR IGER NA SREČO	237
3.1	<i>Glavni filmski motiv – ukvarjanje z igralniško dejavnostjo</i>	237
3.2	<i>Deviantne oblike obnašanja in ravnanja filmskih likov</i>	237
4	FILMI Z IGRALNIŠKO TEMATIKO KOT PREDMET RAZISKAVE	240
4.1	<i>11 najboljših filmov vseh časov z igralniško vsebino</i>	240
4.2	<i>Dokumentarni filmi o deviacijah v igralništvu</i>	243
4.3	<i>Kakšne so ugotovitve?</i>	243

5	ZAKLJUČEK K ANALIZI TEMATSKIH FILMOV, KI UPRIZARJAJO IGRE NA SREČO	246
IGRALNIŠKE DESTINACIJE V LUČI ZGODOVINSKEGA RAZVOJA		247
1	UVOD V RAZVOJ IGRALNIŠKIH DESTINACIJ	249
2	GOSTINSTVO IN IGRALNIŠTVO KOT OSNOVNA PONUDBA DESTINACIJE	250
3	RAZVOJ IGRALNIŠKIH DESTINACIJ	252
3.1	<i>Velike igralniške destinacije</i>	252
3.1.1	Las Vegas	252
3.1.2	Atlantic City	255
3.1.3	Macao	256
3.2	<i>Investicije v igralniške destinacije</i>	259
4	KAJ IMAJO SKUPNEGA VSE IGRALNIŠKE DESTINACIJE?	261
5	ZAKLJUČEK K RAZVOJU IGRALNIŠKIH DESTINACIJ	263
ODVISNOST OD IGER IN IGER NA SREČO		265
1	UVOD V ODVISNOST OD IGER IN IGER NA SREČO	267
2	TEORETIČNO OZADJE ZASVOJENOSTI Z IGRAMI	268
2.1	<i>Zasvojenost z igrami</i>	268
2.2	<i>Zakaj pataloška zasvojenost z igrami na srečo?</i>	269
2.3	<i>Dostopnost igralništva in zasvojenost z igrami na srečo</i>	272
2.4	<i>Zakonska ureditev omejevanja dostopa do iger na srečo</i>	273
2.5	<i>Prehod iz normalnega igranja v prekomerno igranje</i>	274
2.6	<i>Pot k zasvojenosti</i>	276
2.7	<i>Nacionalni izzivi</i>	280
2.8	<i>Nadnacionalni izzivi</i>	282
3	NAMESTO ZAKLJUČKA – KAKO NAPREJ?	283
TRAJNOSTNI RAZVOJ IGRALNIŠTVA		285
1	UVOD V TRAJNOSTNI RAZVOJ IGRALNIŠTVA	287
2	PRIČAKOVANA PRIHODNOST	288
3	LETO 2020 – LETO, KO SE USTAVI IGRALNIŠKI SVET	291
4	KRČENJE IGRALNIŠKE INDUSTRIJE	292
4.1	<i>Metodologija napovedovanja</i>	292
4.1.1	<i>Analiziranje podatkov z uporabo orodij</i>	293
4.1.2	<i>Ocena uspešnosti</i>	294
4.2	<i>Ugotovitve napovedovanja</i>	294
5	S KAKŠNIMI SPREMENBAMI SE BO MORALA SOOČITI SVETOVNA IGRALNIŠKA INDUSTRIJA	297
6	TRAJNOSTNI RAZVOJ	301
6.1	<i>Igra na srečo kot način življenja v kontekstu trajnostnega razvoja</i>	301
6.2	<i>Država mora ohraniti monopol nad igrami na srečo</i>	301
6.3	<i>Predlogi za redefinicijo nacionalne politike igralništva v Ameriki</i>	302
6.4	<i>Predlogi oblikovanja sistema pozitivnejše usmerjenega igranja</i>	303
6.5	<i>Kako se bo na vse odzvala Evropa</i>	304
6.6	<i>Razvojni trendi na trgu igralniške ponudbe</i>	306
6.7	<i>Pametno in odgovorno igranje na srečo</i>	309
7	ZAKLJUČEK K TRAJNOSTNEMU RAZVOJU IGRALNIŠTVA	311
7.1	<i>Igralniške strategije</i>	312
7.2	<i>Igralniški poslovni model</i>	313
7.3	<i>Obdavčitev</i>	316
7.4	<i>Sklepne misli</i>	317

VIRI IN LITERATURA _____	319
PRILOGE _____	337

KAZALO SLIK	STRAN
Slika 1: Klasifikacija iger _____	7
Slika 2: Tipične skupine igralcev _____	34
Slika 3: Število kazinojev v posameznem delu sveta v letu 2011 _____	49
Slika 4: Bruto prihodki evropskih kazinojev v letih 2016 in 2017 _____	56
Slika 5: Bruto igralniški prihodki v izbranih evropskih državah v letu 2018 v milijardah EUR _____	60
Slika 6: Posebne igralniške cone v Rusiji _____	62
Slika 7: Las Vegas Strip Map 2020 _____	72
Slika 8: Igralni avtomati in mobilne naprave v Nevadi v letih 1965-2018 _____	73
Slika 9: Število komercialnih kazinojev v ZDA v letih 2005 do 2018 _____	76
Slika 10: Razvitost igralništva v muslimanskem svetu _____	81
Slika 11: Število igralnih miz v Macao: 2008-2018 _____	85
Slika 12: Zakoni o spletnih igrah na srečo po vsem svetu _____	90
Slika 13: Strukturni model »pametne« turistične atrakcije _____	93
Slika 14: Pozicioniranje kazinojev v ponudbi prostega časa _____	133
Slika 15: Mesto kazinojev v sodobni turistični ponudbi _____	135
Slika 16: Kakšne so potrebe igralniških gostov? _____	137
Slika 17: Pojavne oblike nelegalnega igralništva _____	167
Slika 18: Demingov cikel PDCA _____	179
Slika 19: Smeri kontrole sodelavcev na igralnih mizah _____	181
Slika 20: Igralniška ponudba v Združenem kraljestvu _____	193
Slika 21: Igralniška ponudba v Avstriji _____	194
Slika 22: Igralniška ponudba v Belgiji _____	195
Slika 23: Igralniška ponudba na Danskem _____	196
Slika 24: Igralniška ponudba v Franciji _____	198
Slika 25: Igralniška ponudba v Nemčiji _____	199
Slika 26: Igralniška ponudba v Grčiji _____	200
Slika 27: Igralniška ponudba v Italiji _____	201
Slika 28: Gibanje igralniških prihodkov v Italiji _____	202
Slika 29: Igralniška ponudba na Nizozemskem _____	204
Slika 30: Igralniška ponudba na Norveškem _____	205
Slika 31: Igralniška ponudba na Portugalskem _____	206
Slika 32: Igralniška ponudba v Španiji _____	207
Slika 33: Igralniška ponudba na Švedskem _____	208
Slika 34: Igralniška ponudba v Švici _____	209
Slika 35: Igralniška ponudba v ZDA _____	210
Slika 36: Igralniška ponudba v Južni Afriki _____	211
Slika 37: Igralniška ponudba v Avstraliji _____	212
Slika 38: Primeri obdavčitev _____	219
Slika 39: Obdavčitev dobitkov _____	221
Slika 40: Tokovi oblikovanja strategije in ciljev v organizaciji _____	225
Slika 41: Izhodišča za izdelavo strategije _____	228
Slika 42: Kategorizacija filmov o igrah na srečo _____	238
Slika 43: Razmerje med igralniškimi in neigralniškimi prihodki _____	254
Slika 44: Primer postavitve igralniške vsebine: Venetian Casino _____	255
Slika 45: Število igralnih miz Macao: 2008–2018 _____	258

Slika 46: Raziskovalna metodologija	292
Slika 47: Realizacija celotnega svetovnega igralništva: 2000–2025	295
Slika 48: Realizacija celotnega svetovnega online igralništva: 2000–2025	295
Slika 49: Delež internetnega igralništva v celotni realizaciji: 2000–2025	296
Slika 50: Tematska mreža, ki predstavlja odgovorno igranje na srečo	309
Slika 51: Trikotnik trajnostnega razvoja	311
Slika 52: Model igralniške strategije	313
Slika 53: Igralniški poslovni model	314

KAZALO TABEL

STRAN

Tabela 1: Delitev iger po značilnostih	13
Tabela 2: Značilnosti in oblika iger	14
Tabela 3: Pojavljanje form v igri in v družbenem okolju	15
Tabela 4: Klasifikacija iger po Karlu Grossu	20
Tabela 5: Vzroki za igranje iger na srečo	23
Tabela 6: Navade igranja na srečo	27
Tabela 7: Motivi za igranje	29
Tabela 8: Prikaz značilnosti iger na srečo	37
Tabela 9: Prikaz značilnosti iger na srečo	37
Tabela 10: Prikaz vlog	110
Tabela 11: Vplivi igralništva na okolje	116
Tabela 12: Vrednotenje politike z dveh zornih kotov	122
Tabela 13: Ekonomski vpliv igralništva na lokalno ekonomijo	123
Tabela 14: Struktura sodobnega igralniško-zabavišnega produkta	130
Tabela 15: Splet ponudbe	131
Tabela 16: Programi glede na aktivni in pasivni princip udeležbe v igri	131
Tabela 17: Tipi turistično-igralniških objektov v državi	134
Tabela 18: 10 največjih igralniških centrov na svetu	140
Tabela 19: Svetovni prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijarde USD)	162
Tabela 20: Avstrijski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)	163
Tabela 21: Hrvaški prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)	164
Tabela 22: Italijanski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)	165
Tabela 23: Slovenski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)	165
Tabela 24: Mreža povezav pri prevarah	173
Tabela 25: Posledica prevar	175
Tabela 26: Različni tipi regulativ	190
Tabela 27: Državni monopoli	191
Tabela 28: Primeri obdavčitev v izbranih državah	220
Tabela 29: Razlike med omenjenimi igralniškimi podjetji	230
Tabela 30: Evropski in ameriški koncept igralništva	231
Tabela 31: Prikaz različnih dejavnikov	244
Tabela 32: Ekonomski podatki za Las Vegas	253
Tabela 33: Ustreznost modela napovedovanja	294
Tabela 34: Razvrstitev glede na prednost hiše	315

KAZALO PRILOG	STRAN
Priloga 1: Recenzija Jaro Berce _____	337
Priloga 2: Recenzija Uroš Pinterič _____	339

IGRE IN IGRE NA SREČO

Avtor: Dušan Luin

1 UVOD V IGRE IN IGRE NA SREČO

Zakaj bi pisali o igrah na srečo? Na to temo je bilo napisano že kar nekaj knjig. Torej bomo le s težka napisali kaj izrazito novega. Gre za dejavnost, ki večinoma spravlja posameznike in njihove družine v brezupna stanja. Ogromno ljudi zaradi prekomernega igranja zapravlja premoženje, bankrotira in celo stori samomor. Po drugi strani pa igre na srečo polnijo žepe podjetnikom in državnemu proračunu. Zato ta fenomen ni tako nepomemben. Tako z družbenega kot tudi s sociološkega in z ekonomskega vidika. Igranje na srečo je v javnosti največkrat omenjeno skozi prizmo stroškov in koristi, ki jih prinašajo tako problematična vedenja pri igranju na srečo kot dobički, ki se v igralniški industriji obračajo (Valič, 2014).

Temu moramo dati pozornost. Kako je do iger na srečo sploh prišlo? Kaj je bil sprožilec? Kako so se širile? Tem vsebinam je namenjeno uvodno poglavje.

Igra je sestavni del človekove biti in tudi igra na srečo je zapisana v človekove gene kot neke vrste »izvirni greh«. Prvi je ta antropološki pojav obdelal Johan Huizinga (1938) v temeljnem delu o igri *Homo Ludens*. Narava je človeku podelila igro za ustvarjanje zadovoljstva, napetosti in razvedrila. Kot dejavnost je ločena od realnega življenja. Iz igre izhaja kultura, znanost in celo politika. Skratka, človek je nagnjen k igri in njegova želja po igri je prvinska.

Roger Caillois (1958) je delu *Les Jeux et les Hommes* strukturiral samo vsebino igre. Opredelil je, da ima ta prostovoljna aktivnost, ki je vir užitka, dva pola, aktivnega in pasivnega, izraža pa se v štirih osnovnih formah, ki predstavljajo tekmovalnost, srečno naključje, igranje in vrtoglavost občutkov. Za vse igre pa velja brezpogojna urejenost s pravili in svoboda pri vstopu in izstopu iz igre. Če igre začne obvladovati obsedenost, pride do sprevrženosti vedenja.

Ludistični duh igre spodbuja človekovo ustvarjalnost. V sodobnih družbah prevladujeta predvsem agon in alea: agon kot vir tekmovalnosti, alea pa kot antipod, dva elementa iste osi, ki skušata biti v ravnotežju. Veliko raziskovalcev se je ukvarjalo s fenomenom igre, vendar še nihče ni zadovoljivo opredelil, zakaj človek igra. Glede iger na srečo pa Caillois pravi, da gre za užitek v nedoločljivi verjetnosti izgubljanja.

Zelo celovit prikaz psihologije igre je podal Michael Walker (1995) v delu *The Psychology of Gambling*. Obnašanje igralcev obravnava s psihološkega, sociološkega in ekonomskega vidika. Po njegovem prepričanju ni samo enega vzroka, zakaj ljudje igrajo; gre za užitek, družabnost, vznurljivost in možnost dobitkov. Niso pa vsi ljudje enako nagnjeni k igri. Na nagnjenost k igri vplivajo različni vzroki, ki jih je Walker klasificiral kot oddaljene in bližnje. Med oddaljenimi vzroki izstopa predispozicija za igranje, med bližnjimi pa so prisotne razne depresivnosti in psihološka potreba po stanju »visoke napetosti«. Po njegovem mnenju »[...] denar ne more biti osnovni vzrok igranja, ker ga na dolgi rok vsi igralci izgubijo, temveč je verjetno vznurjenje, podprto z mejno vzpodbudo konstantne verjetnosti dobitkov, glavni vzpodbujevalec igranja.«

Obstaja zelo veliko teorij, zakaj ljudje igrajo. Igranje je aktivnost, ki ne ustvarja dobrin, vključuje pa redistribucijo predhodno zasluženega denarja. Igralci so v igri pripravljani denar izgubiti z namenom, da bi v naključnem trenutku dobili več denarja. Po sociokognitivni teoriji ljudje potrebujejo izzive. Osrednja draž vseh iger je »šansa«, naključna možnost dobitka, igralec pa je prepričan, da je dobitek posledica njegove večine in psihološke moči. Skrajnost igranja predstavlja vztrajanje v igri, kar pa vodi v zasvojenost. Patološko igranje spada v multiimpulzivno osebnostno motnjo.

Skozi zgodovino je bil odnos do igre različen. V preteklosti je veljalo, da je igranje greh. Z večanjem tolerantnosti v družbi je ta človekova hiba postala bolj sprejemljiva. Danes igralniška industrija skuša prikazati, da je igranje popolnoma normalen način rekreacije; na trenutke jo celo preveč tolerirajo. To je prišlo najbolj do izraza s pojavom mobilnega igralništva. Če je bila v preteklosti igra privilegij bogatih slojev, je danes prisotna v vseh slojih, npr. ko se recimo reven študent med odmorom za predavanja skriva v toaleta in na mobilnem telefonu zaigra nekaj evrov v želji in tihem pričakovanju, da bo dobil dobiček, ki mu bo rešil existenčne težave. Kot možnost za zmago in reševanje existenčnih težav jo igra socialno šibkejša populacija; bogatim predstavlja možnost dokazovanja pred drugimi. Oblike iger so se prilagajale spreminjanju sloga življenja v smeri poenostavitve, instantnosti in racionalnosti, kar se odraža v geslu *čim večji dobitki za čim manjše vložke na čim bolj enostaven način*.

Dejavnost igralništva oziroma igranje na srečo je dejavnost, ki je z različno intenziteto prisotna v skoraj vseh svetovnih kulturah in družbah (Schwartz, 2006). In vendar ostaja večino svoje zgodovine kritizirana zaradi svoje »neproduktivne, včasih grešne in celo degenerirane« (Reith, 2007) narave, ki spodkopava protestantsko delovno etiko kot temelj kapitalizma (Reith, 2007, str. 34). Širjenje igralništva v poznem 20. in 21. stoletju je del komercialne ekspanzije igralniške industrije. Od 70. let 20. stoletja naprej je v večini svetovnih držav z jedrom v razvitih zahodnih ekonomijah zaradi deregulacije in liberalizacije industrije doživelo velik razcvet (Reith, 2007). Reithova nadaljuje, da se je zaradi razvijajočih se metod oglaševanja in razvijanja načinov igranja na srečo – od loterije, hitrih srečk, pa vse do igralniških resortov – baza konzumentov prvič v zgodovini razširila tudi na srednji razred (Reith, 2007, str. 35). Pravo nasprotje temu je sicer v letu 2009 sprejeta ruska zakonodaja, ki omejuje igralniško industrijo na štiri po celotni državi razporejene igralniške cone (Dunn in drugi, 2009).

Čeprav je igra zunaj realnega življenja, tvori temeljno vsebino celotnega življenja. Večina iger vsebuje element rizika in igralni vložek še poveča čar igre. O izidu odloča naključje, sreča, ne pa sposobnost. Za igro čistih naključij se odločajo neveščki igralci, saj te igre omogočajo vsem udeležencem enako verjetnost dobitkov. Visoki dobitki, čeprav ob zelo nizki verjetnosti, predstavljajo vedno večjemu številu igralcev dovolj veliko privlačnost, saj verjamejo, da bi jim ta izjemno visok dobiček krepko spremenil kakovost življenja, postali bi bogati. Nagnjenje k igri pa se lahko sprevrže v neozdravljivo strast in zasvojenost.

Toda zakaj je preučevanje vpliva igranja na srečo in njegovega komercialnega vidika v obliki igralništva oziroma igralniške industrije na družbo pomembno? Avtorji se s preučevanjem stroškov in koristi iger na srečo in z njimi povezanimi dejavnostmi ukvarjajo že od samih začetkov igralniških študij, njihovo zanimanje pa gre predvsem v smeri preučevanja politik regulacije, ekonomskih vidikov in vidikov težav s prekomernim igranjem na srečo (Cabot, 1996). Drugi pa se ukvarjajo predvsem z ločevanjem stroškov in koristi od iger na srečo (Chhabra, 2007; Runge in Ryan, 2007; Walker in Jackson, 2007; Grinols, 2004; Sheahan, 2004; Collins in Lapsley, 2003; Francis, 2003; Single, 2003; Basham in White, 2002; Walsh, 1999; Walker, 1998; Persky, 1995). Nekateri pa, ki se vsaj na deklarativnem nivoju zanimajo za učinke igralništva na nekem območju, vseeno zapadejo v ekonomska preračunavanja stroškov in koristi (Aasved in Laundergan, 1993; Pinge, 2000; Hsu, 1998; Aasved in drugi, 1995). O družbenih učinkih igralništva govori tudi raziskava opravljena pod vodstvom Gerde Reith (2006) (Valič, 2014).

Tako kot pravi Valičeva, se v kontekstu igralništva običajno omenjajo zgoraj navedeni aspekti, ki so v samem bistvu posledica igranja na srečo. V pričujočem delu pa smo tudi sami sledili temu, le da smo razmišljanje nadgradili in želeli postaviti model trajnostnega igralniškega produkta.

2 SPLOŠNI POGLED NA ANTROPOLOGIJO IGER

Igra je stara kot človeštvo. Antropologi poznajo različne vrste iger celo pri živalskih vrstah. Schwartz omenja raziskave, ki nakazujejo, da so pri številnih živalih – od čebel do primatov – odkrili tako imenovan »nagon tveganja« (Schwartz, 2006, str. 5). Ob obljubi možnosti večje nagrade so se živali pognale v tekmo za bolj tvegan način pridobitve hrane. S tega stališča, zatrjuje, ni igranje na srečo nič novega in pravi, da je že v obdobju lovsko-nabiralniških družb človek živel v okolju vsakdanjega tveganja, kar je nujno pogojevalo soočenje s tveganji v obliki upanja, strahu in vraževerja. Več tehnologij je pripomoglo k večanju nadzora nad lastnimi življenji, ostala pa je fascinacija z naključnostjo (Valič, 2014). Ta zgodnja raba naključnosti in tveganja je, po Schwartzu, služila v namene zabave in napovedovanja prihodnosti. Slednja pa je ostala neizogibno povezana z religijo (Reith, 2005), ki pa je odraz aktualne družbe.

Človek je razvil tudi veliko število iger na srečo. To enigmatično početje, fenomen, čigar smisla še nihče ni dokončno opredelil, je neločljiv spremljevalec človeka. Da je ta dejavnost pomembna dimenzija v celotnem razvoju človeštva, pričajo tako miti kot izkopenine in pisni viri. Jasnega odgovora, zakaj je človeku igra potrebna, pa ni podal še nihče. Igra je bila prisotna vedno in povsod, čeprav je v celotnem obdobju človeške zgodovine predstavljala nekaj mistično religioznega, nekaj, kar naj ne bi bilo dovoljeno človeku, ker s tem prestopa v območje moči usode in posega v urejenost univerzalnih zakonov. Pomenila je neke vrste sveti prestop. Kot »izvirni greh« zapisana v gene človeštva je kot svojevrsten fenomen zaznamovala vse kulture (Caillois, 1995).

Najstarejša znana igra napovedovanja prihodnosti je igra sodih in lihih¹, čigar pričevanja je mogoče najti po vsem svetu. In vendar velja omeniti, da je bilo igranje na srečo že v tem obdobju neločljivo povezano z napovedovanjem prihodnosti – o tem priča ravno sama igra »sodih in lihih«, kot je bila prakticirana znotraj svetišč in s strani posvečenih oseb. Na to dvojnosti igranja na srečo v religiozne namene in namene zabave (glej Reith, 2005, str. 44) je opozoril že Platon (glej tudi Bellah, 2011, str. 110) v svojem citatu: »Pravim, da mora človek biti resen z resnimi. Samo Bog je vreden najvišje resnosti, toda človek je božja igračka in igra je njegov najboljši del. ...« (Valič, 2014)

Začetke sodobnih študij o igrah na srečo je mogoče zaslediti že v revolucionarni publikaciji nizozemskega zgodovinarja Johana Huizinga *Homo Ludens* (1950). Huizingova knjiga opisuje igro kot svobodno in smiselno dejavnost, ki je sama sebi namen, s čimer je prostorsko in časovno ločena od zahtev praktičnega življenja in vezana na samostojen sistem predpisov in pravil. Podobne predpostavke podpirajo tudi dela poznejših znanstvenikov, zlasti dela francoskega sociologa Rogerja Cailloisa (1962), ki je sledil Huizingu pri poudarjanju osrednje vloge igranja v človeški kulturi. Čeprav je osrednja tema *Homo Ludens* igranje namesto iger na srečo, se študija še danes uporablja kot standardna referenca pri oblikovanju raznih knjig in študij o igrah na srečo. Rodriguez navaja Crawforda, Zimmermana in Salena, Fullertona, Swaina in Hoffmana. Temeljne ideje študije pa so vplivale tudi na sodobne avantgardne umetnike, kot so Guy Debord in drugi člani skupine, znani kot Situationist International (Rodriguez, 2006).

¹ Igra »odds and evens« v grobem zavzema ritual, pri katerem se na zastavljeno vprašanje odgovarja z »da« ali »ne«, pri čemer šaman (ali svečenik, vedež – odvisno od kulture) izbrano število oreščkov, kamenčkov ali podobnega vrže v posodo. Če je v posodi liho število objektov, je odgovor na vprašanje »da«, v nasprotnem pa »ne«, pri čemer glede na kulturo lahko variira (sodo število za »da« in liho za »ne«) (Schwartz, 2006, str. 6 v Valič, 2014).

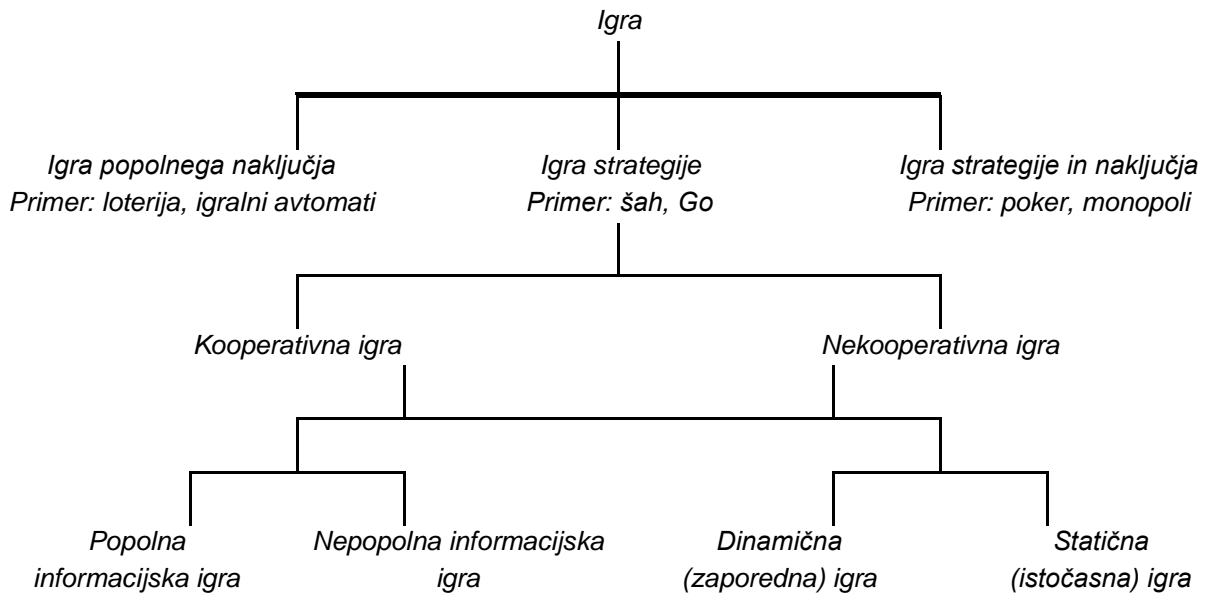
V teoriji iger (predvsem v nekooperativnih igrah) običajno veljajo naslednje predpostavke (Mehta in Kwak, 2010):

- Vsak igralec ima dve specifični potezi/strategiji ali več.
- Vsak igralec ima možne kombinacije premikov/strategij, ki vodijo k optimalnemu izidu (končno stanje kot zmaga, izguba ali izenačenje) v določeni igri.
- Vsak igralec ima vnaprej določeno izplačilo za vsak optimalen izid.
- Vsi igralci so racionalni, to pomeni, da bo vsak igralec ob upoštevanju dveh potez/strategij izbral tisto, ki mu daje boljše izplačilo.
- Uporaba teorije iger za analizo uspešnosti.

Delitev iger je zelo zapletena, prav tako jo različni avtorji obravnavajo različno. Igre so dejavnost, ki je (1) prostovoljna: igralec ne more biti prisiljen v sodelovanje, ne da bi igra takoj spremenila svojo naravo; (2) ločena: v mejah časa in prostora, ki so natančne in vnaprej določene; (3) regulirana: ob upoštevanju konvencij, ki prekinejo običajna pravila in začasno določijo nov zakon (Huizinga, 1950). Igra je najbolj preprosto opredeljena kot dejavnost, ki ustvarja takojšnji užitek in vpletenost sodelujočih.

Kot je prikazano na sliki (Slika 1: Klasifikacija iger), so igre v splošnem razdeljene med kooperativne in nekooperativne igre. Pri nekooperativnih igrah igralci posameznih strategij med seboj ne usklajujejo, temveč vsak izbira lastno, optimalno strategijo za soočanje z nasprotnikom. V nasprotju z nekooperativnimi igrami pa je kooperativna igra tista, kjer skupine igralcev sodelujejo, da bi povečale svoje donose (izplačila). Ta oblika igre je torej kot konkurenca med koalicijami igralcev in ne med posameznimi igralci. Kooperativna igra lahko in pogosto nastane tudi v nekooperativnih igrah, ko to strategijo igralci najdejo v svojem najboljšem interesu (Mehta in Kwak, 2010).

Nadalje lahko glede na način izvajanja potez igralcev (istočasno ali ena za drugo) igre razdelimo na dve kategoriji: na statične in dinamične igre. V statični igri igralci izvajajo svoje poteze hkrati, ne da bi vedeli, kaj bodo drugi igralci igrali. V dinamični igri pa igralci svojo potezo izvajajo v vnaprej določenem vrstnem redu in vedo tudi, kaj so pred njimi igrali drugi igralci. Glede na znanje igralcev o vseh vidikih igre je nekooperativna/kooperativna igra nadalje razvrščena v dve kategoriji: popolne in nepopolne informacijske igre. V popolni informacijski igri ima vsak igralec vsa znanja o značilnostih drugih strateških prostorih, plačilnih funkcijah itd., vendar vse te informacije niso nujno na voljo v nepopolni informacijski igri (Mehta in Kwak, 2010).



Slika 1: Klasifikacija iger
(Mehta in Kwak, 2010)

Igre so lahko socialne (Aichner in Jacob, 2015) (najpogosteje se nanaša na igranje spletnih iger, ki omogočajo ali zahtevajo socialno interakcijo med igralci) in nesocialne (igranje iger v samotni). Te igre vključujejo (Bewersdorff, 2009): igre na srečo (vse igre na srečo, ki ne vključujejo ničesar z denarno vrednostjo) (Baumann, 1982), kombinatorске igre (igre, kot so šah, dama, go) (Fraenkel, 2009), igre blefiranja (poker, contract bridge, stratego, spades, scrabble) (Seale in Phelan, 2010) in igre strategije (kjer je rezultat odvisen ne le od lastnih akcij, temveč od delovanja drugih) (Dresher, 1981). Čeprav je delitev precej jasna, lahko v vsaki igri najdemo več prej naštetih elementov.

Revolucionarni pojav za Evropo in Azijo se je zgodil v 15. stoletju ob pojavu igralnih kart. Te so dovoljevale neskončno več različic igranja kot metanje kocke, zato so slednje kmalu nadomestile kot najljubši način igranja na srečo. Okrog leta 1900 so odkrili, da prvotne karte izvirajo iz korejskih kart, ki so bile oblikovane po starodavnem načinu vedeževanja s prekrižanimi puščicami – slednje so kot prekrižani sablji upodabljali na igralnih kartah (Valič, 2014). Ta razdelitev ja kazala na tendenco po razumevanju sveta kot entitete, sestavljene iz štirih enot (Reith, 2005), kar je služilo tudi kot rudimentarna oblika snovanja koordinat (Reith, 2005).

Culin (kot citrano v Schwartz, 2006) je odkril, da kitajske karte izvirajo iz korejskih po motivih in tudi po obliki. Evropske igralne karte se od kitajskih znatno razlikujejo, ravno tako ni dokaza, da bi jih kateri od raziskovalcev ali trgovcev iz Kitajske pripeljal v Evropo. Svoj igralni set kart so sicer razvili tudi v Indiji, obstajajo pa trditve in dokazi (Schwartz, 2006, str. 46), da so arabske igralne karte, ki sicer izvirajo iz Perzije, predhodnice evropskih igralnih kart, zasluge za njihovo diseminacijo v Evropo pa naj bi imeli beneški in genovski trgovci. Hargravova opisuje azijske in evropske karte kot prave umetniške miniature, ročno izdelane, rezljane bodisi v les bodisi slonovo kost ali baker, redkeje sicer, pa vendar, tudi na papir (Hargrave, 2000; Reith 2005). Ker so bile ročno izdelane, so odsevale tudi želje in status naročnika, kot take pa so verodostojno odsevale družbeno življenje obdobja, v katerem so nastali (Valič, 2014).

Igranje kart se je po Evropi naglo širilo, povzročalo pa je npr. tudi spore med italijanskimi mesti. V Savoiji je bil leta 1430 izdan edikt proti igranju na srečo, po katerem je bilo vsakršno igranje za denar prepovedano. Pojav tiska pa je po drugi strani olajšal in pocenil razmnoževanje igralnih kart, igranje pa je v obdobju renesanse postalo še bolj popularno in obsesivno (Schwartz, 2006, str. 50). Igranje kart se je s pomočjo španskih osvajalcev preselilo tudi v Novi svet – pripadniki indijanskih plemen so nov način igranja na srečo hitro usvojili.

Angleži so karte prevzeli od Francozov, čeprav so se najprej kazali vplivi španskih igralnih kart. Francozi so igralne karte posledično prenesli v svoje ameriške kolonije. Kot pravi Schwartz (2006, str. 64), so višji razredi sicer uživali v igranju kart, dokončno udomačitev tega načina igranja na srečo pa je preprečevala ambivalentna zakonodaja, ki je na eni strani igranje prepovedovala, po drugi pa je vzpodbujala tiskanje igralnih kart. Tako je v Angliji Henrik VII leta 1496 pripadnikom delavskega razreda prepovedal igranje kart. Dolgo časa je igranje kart ostajalo kraljevski privilegij, čeprav je proizvodnja igralnih kart ostajala močna. Leta 1628 so se, na primer, proizvajalci igralnih kart združili v korporacijo, ki je dosegla prepoved uvoza kart iz drugih držav in zaplembo najdenih kart, ki niso bile proizvedene v Angliji (Schwartz, 2006, str. 64). Vsekakor pa so do leta 1870 karte dobile enoten izgled, kot ga v Evropi in ZDA poznamo še danes. Iz tako imenovane heraldične tradicije² se je razvil nov dizajn, ki vključuje srce kot predstavnika Cerkve, karo kot vazale, križ kot najemnika in pik kot vitez. Karte z obrabi kažejo na evropski tradicionalni sistem družine: očeta, mater in starejšega sina (Reith, 2005).

Če so igralne karte bolj igre, namenjene zabavi in le delno igram na srečo, tega ne moremo trditi za ruleto. Ta je omogočala hitrejši razvoj iger na srečo in je v samo igro vnesla dinamičnost.

² Heraldična tradicija oblikovanja igralnih kart upodablja na igralnih kartah člane vladarske družine (Reith, 2005).

3 DRUŽBENI ODNOS DO IGER

Družbeni odnos do iger na srečo ima osnovo v religioznem odnosu. Svetovne religije imajo negativen odnos do tega, da bi se človek predajal igri na srečo. Dejavnost z religioznega stališča nima pozitivnega smisla, ne ustvarja dobrin, jemlje čas in čast, negativno vpliva na doseganje cilja, h kateremu naj človek teži. V koranu pomeni dobitek pri igri na srečo neupravičeno in nezasluženo obogatitev. Izjemoma so dovoljene le loterije s pozitivnim ciljem, tj. za karitativne namene. S tega zornega kota imajo le loterije delno pozitivno podobo, ostale igre na srečo pa ne. Mogoče je to tudi eden od razlogov, da so loterije pretežno državne, družbe, ki prirejajo druge (posebne) igre na srečo, pa ne (Caillois, 1995).

Igro kot antropološki pojav je prvi temeljito obdelal Johan Huizinga leta 1938 v temeljnem delu o igri *Homo Ludens*. Dokazuje, da igra izhaja iz neke pravsebine in da se je ne da razložiti z biološkimi potrebami. Narava nam jo je podelila za ustvarjanje zadovoljstva, napetosti in v razvedrilo. Ugotavlja tudi, da razvoj civilizacije igri ni dodal nobene pomembne sestavine. Z materialističnega vidika predstavlja igra nekaj odvečnega, nepotrebne, nelogičnega in nerazumskega. Nudi pa nam možnost porabe viška energije, je priprava na realno življenje, dopolnilo neizpolnjenih želja ter sprošča napetost (Huizinga, 1992, str. 10). Čeprav ne najdemo nobenega pravega smisla, ima igra za človeštvo velik pomen. Je temelj in izvor kulture, prava, znanosti, umetnosti, ustvarjanja. Četudi je igra duhovno početje, sama po sebi nima nekega moralnega namena ne vrline ne greha. Teži k estetiki, lepoti in harmoniji. Predstavlja drugi pol resnemu, smiselnemu in racionalnemu početju, »[...] je torej ne-zaresna, vendar ni ne-resna dejavnost človeka« (Huizinga, 1992, str. 13).

Huizinga opredeljuje igro kot instinktivno, prostovoljno početje, ki ustvarja zadovoljstvo, je vir veselja, zabave in ustvarjalnosti, vezana je na prosti čas, lastno izbiro opcije s prostim vstopom in izstopom. Kot dejavnost je ločena od dejanskega življenja oz. predstavlja umik iz njega. Je prostorsko in časovno definirana in se nahaja izven neposrednega materialnega interesa. Ker ima stalno notranjo strukturo, brezprizivna pravila in red, je ponovljiva. Element napetosti in slučajnosti daje igri privlačno vlogo in etično vsebino (Huizinga, 1992, str. 16). Igra lahko igralca v celoti prevzame, brezprizivnost pravil pa omogoča ustvarjanje iluzije urejenega okolja. V sebi nosi nekaj vzvišenega, je istovetna posvečenemu obredu in se tudi odvija na »posvečenem« prostoru, na igrišču. Spremlja jo vzdušje svečanosti. Igra ima družabno dimenzijo. Najpogosteje se odvija med dvema stranema in s tem kaže na svoj antitetični značaj. Pretirana strast igralcev pa igri jemlje njeno lahkotnost. Zmagati pomeni z izidom igre dokazati svojo premoč, kar igralcu daje občutek splošne »nadmoči«. Zmaga ali dobitek v igri pomeni za zmagovalca torej več od same zmage (Huizinga, 1992, str. 48–51).

Za igro je pomembna negotovost dobitka, slučajnost izida. S tem se povečuje napetost, ki vpliva na zavest o pomembnosti in vrednosti igre. Tudi pri »resnih« početjih ni mogoče vedno z gotovostjo napovedati izida, zato se tu ne da potegniti ostre ločnice med igro in delom. Tak primer je igra na ruleti in borzne špekulacije. Skupna težnja obema početjema je ustvarjanje dobička. Veliko gospodarskih poslov izhaja prav iz stav o izidu. Tak primer so terminski nakupi in zavarovanja (Eadington, 1996).

Vse oblike tekmovanja so v osnovi povezane s kultom. Tudi igre na srečo imajo kulturno-sakralni značaj. Pri veliko narodih je igra s kocko sestavni del religioznih obredov. Iz opisa mitoloških legend, kjer se prikazujejo igre na srečo, se kocka istoveti s strelo. Glavno dogajanje v *Mahabharati* se odvija okrog igre s kocko. Kockanje vstopa torej v kult in prav tu je iskati njegov igralski značaj. Metanje kocke uha v področje »svete igre« (Huizinga, 1992).

Funkcija igre je primarna, pojem za igro pa se je v jeziki pojavil kasneje, zato ni skupnega indoevropskega korena. Pojmi resnega početja kot nasprotje igre se pojavijo kasneje kot pojmi o igri. Po svoji obliki tudi kultura izhaja iz igre (gl. Huizinga, 1992, str. 47). Kot zatrjuje Huizinga, je igra starejša od kulture.

Tudi sodni procesi in igra so si po svojih oblikah borbe in tekmovanja sorodni. Podvrženi so strogim pravilom, odvijajo se na posvečenem prostoru. Razprava je podobna igri na srečo z negotovim izidom. Poznane so celo sodbe s pomočjo kocke ali žreba, kot oblika božje sodbe (Huizinga, 1992, str. 74). Hebrejščina ima za besedi pravo in zakon isti koren kot za poimenovanje kocke in žrebanja. V holandščini pomeni beseda »lot« to, kar je nekomu usojeno, izgled za dober izid, pa tudi srečko. Izid igre na srečo je sam po sebi »sveta« odločitev. V staroangleškem pravu se je civilnopravni postopek imenoval »wager stava«. V tej zvezi so se kasneje obdržale le stave v zvezi z izidom sodbe. Tudi vojskovanje po pravilih ima elemente igre. S »sveto vojno« se želi spoznati »božjo voljo« (Huizinga, 1992, str. 80).

Težnja, da se s tekmovanjem dokaže lastno premoč, je bila v prvih kulturah ustvarjalna in plemenit element. Izvor vsakega tekmovanja je v igri. Igralsko agonarno obnašanje je globoko ukoreninjeno v samem temelju duševnega in družbenega življenja človeka. Ta agonarni element se razrača v obliko kulture, v vzvišeno čast in srčnost. V kulturni igri se je rodila tudi filozofska misel. Pitagora imenuje sofistiko »stara igra bistrumnosti«. Po Platonu je filozofija, ob vsej svoji globini, le plemenita igra, ki v svojem izvoru izhaja iz svete igre zagonetke in tekmovanja v retoriki, ki je imelo tudi vlogo svečane zabave. Faktor agona je bil pri Grkih zelo prisoten. Retorika je predstavljala predstavo, postavljanje z besedami. Zmagati z govorom je bilo v mnogočem isto kot zmagati v turnirski borbi (Huizinga, 1992).

Pesništvo je rojeno kot igra. Ostaja na meji razposajenosti, šale, razveseljevanja in tekmovalnosti. Poezija ima drugačno logiko kot običajno življenje, je dvignjena nad resnost, nad prozo. V poeziji se misel dvigne do višin, da ji razum ne more slediti. Pesniški jezik je jezik igre (Huizinga, 1992, str. 118).

Tudi glasba je v svojem bistvu igra. Je nad razumnostjo praktičnega življenja in izven potrebnosti ter koristnosti. Glasbo opredeljujejo ritem, pravila, forma, mera, harmonija, ton, melodija, ki so tako elementi igre kot glasbe. Ob vsaki kulturni predstavi se je prepevalo, plesalo in igralo. Glasbeni občutek je prežet z občutkom svete igre. Glasba je namenjena plemeniti zabavi. Prvenstveno ustvarja vedro razpoloženje, intimno zadovoljstvo in šele nato emocionalno umetniško doživetje. V arhaičnih obdobjih je glasba ljudem pomenila »sveto moč«, emocionalno vzbujenje in igro, šele kasneje jo sprejemajo kot umetnost oziroma kot najplemenitejše razvedrilo. Z glasbo je nedeljivo povezan tudi ples, sestavni del kulturnih obredov, svečanosti, ceremonij in zabave.

Igralsko tekmovanje kot družbeni impulz je starejše od same kulture. Kult kot izvor kulture se je razvil v sveti igri. Kultura izvira iz igre in v svojih prvotnih fazah se je v igri tudi odvijala (Huizinga, 1992, 150).

V Rimu so kulturni običaji imeli naziv »ludi«. Večji del kulturnega dogajanja je služilo razkošju uživanja in zabavi. Rimska država je slonela na filozofiji igre *panem et circenses*. Kolosej je zavzemal pomembno mesto v družbenem dogajanju. Osvajalski pohodi so se pojavljali kot del obredov vojaške igre, katerih vzroki niso toliko v ogroženosti kot v zavisti in težnji po moči in časti (Huizinga, 1992, str. 160).

Renesansa s svojo težnjo po plemeniti in lepi obliki vnese močan element igre v kulturno dogajanje. Barok z radostjo in bogastvom barv, obliki ter potrebo po pretiravanju kaže na igralsko vsebino ustvarjalne potrebe. V baročni umetnosti je element igre še posebno izrazit. Rokoko nosi oznako skrivnostnega stila. Jasno je razviden ritem, harmonija, želja družbe po lepoti, pomešana s strastjo, občutenjem in željo po ugajanju in ponosu. V tem času se je tudi državniško-kabinetna politika odvijala kot igra, ne oziraje se na koristi države, s poudarjanjem svojega dinastijskega častiljubja in častihlepja (Huizinga, 1992, str. 168).

V 19. stoletju prevladuje duh racionalizma in utilitarizma. Ideal človekovega udejstvovanja postaja delo. Velja prepričanje, da le gospodarska moč in gospodarski interesi določajo družbeni razvoj. Ekonomskim faktorjem se pripisuje odločilna vloga pri razvoju družbe. Vse miselne struje v tem času so usmerjene proti dejavniku igre v družbi (Huizinga, 1992, str. 173).

Celo šport, ki v osnovi spada v agonalne igre, sčasoma vse bolj postaja resno delo, se profesionalizira in tehnično organizira ter s tem izgublja vsebine igre. Z druge strani pa dejavnosti, katerih osnovni smisel je pridobitništvo, podjetništvo, pridobivajo značaj igre. Tržna kompetitivnost uvaja v ekonomsko dejavnost elemente igre. Proizvodna in trgovska statistika sta privedli k temu, da se je element športa, tekmovanj in rekordov prenesel tudi na to področje. Resne dejavnosti vse bolj postajajo igra in igra se vedno bolj spreminja v resno početje (Huizinga, 1992, str. 180).

V politiki prav tako prevladuje duh igre. Sama volilna kampanja ima obliko velike nacionalne igre. Politiki tekmujejo za zmago, ko v neprestani tekmi skušajo drug drugega matirati. Da bi politične igre potekale pošteno, so potrebni gentlemanski principi, ki se jih je treba držati. Nikjer ni tako pomembno držati se pravil igre kot prav v družbenih odnosih, v nasprotnem primeru zavladava barbarstvo in kaos (Huizinga, 1992, str. 190). Prava kultura predstavlja samoobvladovanje in samoomejevanje, spoštuje splošno sprejete meje ter *fair play* odnos.

Psihologi priznavajo igri pomembno vlogo v procesu izgrajevanja samozavesti in pri oblikovanju karakterja. Vendar igra sama na sebi ne formira osebe za določene poklice, povečuje pa sposobnosti za premoščanje ovir in v človeku izgrajuje element vztrajnosti. Ustvarja voljo po zmagovanju v skladu s pravili, z uporabo razpoložljivih virov, ob upoštevanju prednosti, spoštovanju sreče nasprotnika, zahteva samokontrolo čustev in sprejemanje rezultatov brez jeze in razočaranja (Caillois, 1995, str. 14).

Ljudje želimo biti del igre in se z igralci poistovetimo. S pojavom reality showov lahko navaden človek vstopi v svet šov biznisa. Izkoristi svojih pet minut slave. Večina jih tako, kot se zvezda rodi, tudi hitro utrne. Vendar pa je to v obdobju socialnih medijev, kjer lahko vsak postane režiser, snemalec, igralec, nekaj vsakdanjega.

4 DEFINICIJA IGRE

V temeljnem delu o igri je Huizinga analiziral veliko osnovnih izvornih vsebin igre in dokazal vpliv igre na razvoj civilizacije ter jo utemeljil kot osnovo marsikatere vede in znanosti. Ni pa razločeval iger, ki zadovoljujejo različne potrebe oziroma jih človek igra iz različnih vzrokov. Njegovo delo je nadgradil Roger Caillois (1958). Po njegovi definiciji je igra prostovoljna dejavnost ob prisotni zavesti, da ne gre za resničnost. Čeprav se dogaja izven realnega življenja, lahko popolnoma prevzame igralca. V dejavnost ni vpleten materialni interes. Nikomur ne daje izhodiščne prednosti, odvija se v omejenem časovnem okviru in na zato definiranem prostoru, po točno opredeljenih pravilih in vzpostavlja specifične socialne odnose med igralci tako, da se ti razlikujejo od odnosov v realnem svetu (Caillois, 1995).

Igra je torej dejavnost, ki je ločena in izolirana od vsakdanjega življenja. Odvija se po preciznih merilih v določenem času in na določenem prostoru. Vse, kar gre iz prostora, prekine tok igre in povzročitelj je kaznovan. Igra se prične in konča na določen znak. Dolžina igre je predhodno dogovorjena. V igri, za razliko od vsakdanjega življenja, veljajo jasna, nedvoumna in nepreklicna pravila, ki omogočajo korektno odvijanje igre. Igra predstavlja aktivnost z negotovim izidom (Caillois, 1995). Vse prej navedeno velja, ko so vnaprej postavljena jasna pravila, kako naj poteka igra. To pomeni, da je igra institucionalizirana.

Razlika med delom oziroma umetnostjo in igro je v tem, da igra ne ustvarja dobrin. Zato lahko igro opredelimo kot dejavnost trošenja denarja, časa, energije, izrabe inteligence in zmožnosti. Organizacija iger v komercialne namene pa ni več igra, je že posel. V zadnjem času je ta posel vedno večji. Tudi igra na srečo je za igralce v osnovi neproduktivna; izplačila so vedno manjša od vplačil. Govorimo o prerazporeditvi bogastva, ne pa o ustvarjanju dobrin (Caillois, 1995).

Igra je prostočasna in prostovoljna aktivnost, je vir veselja in razvedrila. V primeru, da pride do prisile, ta igro uniči. Igralec se za igro odloča v svoje veselje in popolnoma prostovoljno. Brez proste volje ni igre. Tudi izstop iz igre mora biti popolnoma prost. Vse prej navedeno velja, če igralec vstopi v igro iz ljubiteljskih vzgibov. Če pa govorimo o profesionalnosti, je tudi igralec omejen s pravili in njegov izstop iz igre ni več tako samoumeven. V igri je namreč preveč denarnih vložkov, ki si jih želijo vlagatelji povrniti.

Če povzamemo značilnosti iger po obeh avtorjih, (Caillois, 1995, str. 26; Huizinga, 1992, str. 14–20), bi lahko rekli, da je igra kot dejavnost:

- **prostovoljna:** omogoča svobodno izbiro, ni dolžnost, sicer bi igra izgubila naravo razvedrila in zabave;
- **časovno določena:** traja določeno časovno razdobje, ima začetek in konec;
- **prostorsko omejena:** odvija se le v prostoru, kjer veljajo posebna pravila;
- **nepredvidljiva:** nepredvidljiv izid vnaša v igro element napetosti, odločanje je prepuščeno igralcu samemu;
- **neproduktivna:** cilji igre so izven materialnih koristi, ne ustvarja dobrin, prerazporeja bogastvo;
- **definirana s pravili:** ima stalen notranji ustroj in stroga, brezpogojna, nepreklicna, jasna in predhodno dogovorjena pravila. Izven teh pravil ni obstoječe igre;
- **fiktivna v odnosu do življenja:** ni »pravo« življenje, omogoča pa izhod iz vsakdanje sfere;
- **ustvarja zadovoljstvo:** lepša in dopolnjuje življenje;
- **spada v področje svečanosti, kultov in estetike.**

4.1 Klasifikacija iger

Po Cailloisu (1995, str. 27) ločimo dva pola oziroma dve osnovni komponenti igre (Tabela 1: Delitev iger po značilnostih):

- ludus: aktivni princip, ki se izraža v želji po tekmovanju in zmagovanju;
- paidia: pasivni princip, kot področje fantazije, zanesenosti ter opojnosti.

Ti dve komponenti se prikazujeta v štirih osnovnih formah kot:

- agon: tekmovalnost, dokazovanje; kot aktiven element;
- alea: naključje, sreča, usoda; predstavlja pasiven element;
- mimicry: oponašanje, maskiranje, istovetenje, želja biti drugi;
- ilinx: vrtoglavost občutkov, evforičnost, adrenalin, omama, ekstaza.

Tabela 1: Delitev iger po značilnostih

	AGON tekmovalnost	ALEA sreča, slučaj	MIMICRY pretvarjanje	ILINX vrtoglavost
PAIDIA fantazija	- igre brez podrobnih pravil - atletika - boks - biljard - dama - nogomet - šah - športna tekma	-fantazijske igre - cifra – mož - mora - žrebanje - avtomati - tombola - stave - ruleta - loterija - karte	-otroške imitacije - iluzionizem - idoli - kustomi - maske - karnevali - travestitizem - gledališče - spektakli	- otroško vrtenje - vrtiljak - gugalnica - valček - skoki v globino - lunapark - smučanje - alpinizem - potapljanje - akrobatika
tekmovalnost LUDUS				

(Caillois, 1995, str. 55)

Agon ima karakteristiko tekmovalnosti in izziva. Cilj je zmagati v enakovredni tekmi. Prevladuje predvsem v športnih igrah. Da bi tudi za manj vešče obdržali privlačnost igre, je predviden *handicap* kot princip dogovorjene prednosti. Glavna vzpodbuda je želja in volja dokazati svojo premoč na določenem področju.

Alea v osnovi predstavlja igro s kockami. Opisuje vse igre, kjer izidi niso odvisni od volje, sposobnosti in odločitev oziroma akcije posameznika. Na zmago vpliva le goli slučaj. Igralcu kroji izid usoda. Alea negira delo, vztrajnost, veščino in profesijo. Igralec računa le na elemente izven sebe, pri igri je pasiven. Ta princip je poudarjen predvsem pri igrah na srečo.

Kombinacija agon – alea izraža simetrično nasproten odnos istega dogajanja. Med igralci umetno ustvarja pogoje absolutne enakosti s tem, da izravnava startno neenakost posameznikov. Funkcija Alee je v tem, da zagotovi, da ne bodo zmagovali le najpametnejši oziroma najbolj vešči, temveč da bo superiornost, ki je dana posameznikom in s tem ustvarjena neenakost v startu, izravnana s »pravično razsodbo usode« (Caillois, 1995). Zaradi nepredvidljivih izidov lahko postanejo tudi tipično agonalne igre sredstvo stav oziroma iger na srečo. Najbolj tipične igre, kjer je prisotna kombinacija teh dveh elementov, so igre s kartami. Alea »razdeli« karte, agon pa skuša z uporabo veščine zmagati.

Mimicry predstavlja začasen vstop v igro iluzornega namišljenega sveta. Igralcu omogoča postati neka druga ali namišljena oseba in s tem prepričati druge, da je nekdo drug. Pri človeku

se ta dimenzija pojavlja kot maskiranje, posnemanje, spektakel. Maska skriva, tudi sprosti osebo in ji nadene druge značilnosti, ostale pa preslepi, povzroča strah in spoštovanje. Tudi identificiranje z idoli spada v področje *mimicry* (Caillois, 1995).

Ilinx je beseda grškega izvora in pomeni vrtoglavost, omotičnost. Sloni na iskanju vrtoglavih občutkov, skuša razbiti stabilnost percepcije, zavesti ter hote povzroča paniko in nezavedno stanje. Z vrtoglavimi občutki in ekstazo za trenutek anulira občutenje realnega življenja. Ljudje se spravljajo v to stanje z vrtenjem, s plesi, z ekstremno hitrostjo, s skakanjem v globino, smukom, z napravami v zabaviščnih parkih kot tudi z umetnimi efekti, kot so alkohol in droge. Ilinx spravi organizem v omotičnost in adrenalinski šok, ki povzroča svojstveno stanje spazmatičnega užitka (Caillois, 1995).

Za vse igre velja urejenost. Pravila so tehnična osnova vsake igre in predstavljajo institucionalno bistvo. Svoboda pa je motor igre in izvor novih form. Igra na relaciji *ludus-paidia* lahko predstavlja funkcijo civilizacijskega razvoja. Sodobna družba je vzpodbudila posebno obliko *ludusa*, tj. hobi, kot človekovo sekundarno, neprofitno dejavnost, ki jo počne zgolj v svoje zadovoljstvo. Hobi predstavlja kompenzacijo za travme, ki jih povzročajo sodobne zahteve dela, kot so delo za tekočim trakom, monotonija in parcializacija nalog. Hobi daje možnost celovitosti dela (Caillois, 1995).

4.2 Socialni pomen igre

Igra ni le razvedrilo posameznika, je predvsem dokazovanje lastnih zmožnosti. Vsebuje element rivalitete in tekmovalnosti, zato potrebuje družbo. Tudi hazardne igre so bolj atraktivne sredi množice kot v osamljenosti. S tem je njihovo zadovoljstvo in vznurjenje intenzivirano s srhom množice. Več ali manj vse kategorije iger predpostavljajo igranje v družbi (Caillois 1995).

Vsak od osnovnih elementov igre predstavlja socialne vidike, ki so zasedli svoje mesto v družbi (

Tabela 2: Značilnosti in oblika iger):

Tabela 2: Značilnosti in oblika iger

PRINCIP	ZNAČILNOST	OBLIKA
<i>agon</i>	triumf v regularni tekmi	šport, natečaji, tekmovanja
<i>alea</i>	pasivno sprejemanje odločitev usode	kazino igre, konjske dirke, loterije, totalitazor, športna napoved
<i>mimicry</i>	spreminjanje osebnosti, pretvarjanje, maska	spektakli, predstave, karnevali, ples v maskah, uniforme
<i>ilinx</i>	težnja po vrtoglavih občutkih	zabaviščni parki, dirke, plezanje, plesi

(Caillois, 1995, str. 60)

Če pa obnašanja, ki so značilna za igro, prestopijo svet igre in se vrinejo v vsakdanje življenje, se pojavi specifična »perverzija« in rezultat je odpoved zavor ter odsotnost samozaščite (Tabela 3: Pojavljanje form v igri in v družbenem okolju). Kar je predstavljalo užitek pri igri, postane fiksna ideja. Prostovoljni vstop v igro se spremeni v prisilo. Zabava postane vročica in obsedenost. S tem se poruši osnovni princip igre. Za profesionalce postane igra delo. Tudi pojav absolutne in neizprosne konkurence ne izhaja le iz naravnih zakonov in principa tekmovanja, temveč iz degeneracije tekmovanja. Sprevrženi princip *agona* predstavlja zahtevo po brezkompromisnem uspehu, tudi z nizkimi udarci ostalim tekmečem (Caillois, 1995).

Neizprosna tekmovalnost, ki je zakonitost vsakdanjega življenja, odvzame pogum plahim osebam, zato se raje predajajo zunanjim silam. »Kozmične« sile naj bi s podelitvijo srečnega naključja kompenzirale lastno nemoč, neaktivnost in neangažiranost (Caillois, 1995).

Sprijenost principa mimicry se manifestira, ko oseba sprejme masko kot realnost. Pojavlja se travestitizem v vseh pogledih. Za tega, ki nosi masko, postaja ta realni del njegove osebnosti. S tem se pojavlja izguba identitete in alienacija osebnosti.

Vrtoglavica skoraj vedno predstavlja življenjsko nevarnost. Osebe silijo na različne naprave, ki povzročajo vrtoglavico in izgubo stabilnosti. V vsakdanjem življenju ljudje, da bi dosegli te učinke, segajo po alkoholu in drogi ter s tem umetno ustvarjajo stanje evforije in omame. S temi umetnimi pripomočki degenerirajo naravno vrtoglavico, ki izhaja iz igre, v formo pijanosti in »zadetosti« (Caillois, 1995).

Tabela 3: Pojavljanje form v igri in v družbenem okolju

Forme	Obrobne kulturne forme socialnega okolja	Institucionalizirane forme, integrirane v družbeno življenje	Degenerirane forme
A G O N tekmovalnost	šport	tržna konkurenca, natečaji, izpiti	nasilje, prevara prepotentnost, spletkarstvo,
A L E A sreča, naključje	loterije, kazino, hipodromi, stave, športne napovedi	borzne špekulacije, terminski nakupi	vraže, astrologija, vedeževanje
MIMICRY pretvarjanje	karneval, gledališče, film, spektakel	uniforme, ceremoniali, priponke, emblemi	alienacija, dvojna osebnost, travestitizem
I L I N X vrtoglavost omama	alpinizem, smučanje, hitrost, akrobacije	poklici vezani na višino, letenje, potapljanje	alkoholizem, droge

(Caillois, 1995, str. 74)

5 SOCIOLOGIJA IGER

Igra je tekmovalnost, svoboda, ustvarjalnost, fantazija in disciplina obenem, zatrjuje Caillois, ki pritrjuje Huinzigu, da je igra, predvsem pa ludistični duh igre, izvor in stimulans razvoja kulture. S pomočjo igre je torej človeku omogočeno nevtralizirati monotonijo, determiniranost in neusmiljenost narave. Kaže se kot možnost zadovoljiti željo po merjenju moči, potešitvi hrepenenja po odkrivanju skrivnosti usode, igrati vlogo drugega ter doživljati čustveno opojnost. Istočasno daje tudi osnove za vzpostavljanje reda, urejenosti in pravičnosti v družbenem življenju, ki jim pravimo tudi »pravila igre« (Caillois, 1995).

Vsebina in pomembnost različnih iger se je skozi zgodovino spreminjala. Vendar se je spreminjala le socialna funkcija določenih iger, ne pa tudi njihova narava.

Valičeva (2014) navaja, da Mikal Aasved v svojem delu *The Sociology of Gambling (2003)* razlikuje med različnimi fazami teoretiziranja o igranju na srečo. Zgodnje sociologe, ki so se v svojih razmišljanjih posvetili tudi vprašanju igranja na srečo poimenuje »sociologe iz naslanjača« (Aasved, 2003, str. 328), ob tem pa vleče vzporednice poimenovanja zgodnjih antropologov kot »antropologov iz naslanjača« (Kuper, 2009). Med temi, tako imenovanimi zgodnjimi sociologi izstopa ime Thorstena Veblena (1975) in argumentacije njegovega koncepta »razkazujoče se potrošnje« (angl. *conspicuous consumption*), kjer se predstavniki višjih slojev udeležujejo igranja na srečo zgolj zato, da razkazujejo svoje bogastvo, slednje pa razkazujejo s prekomerno potrošnjo. Veblenovi sodobniki poudarjajo tudi razširjenost igranja na srečo med nižjimi družbenimi sloji prebivalstva. V tem zgodnjem obdobju vidijo strukturni funkcionalisti igranje na srečo kot način zniževanja stresa in tesnobe skupaj z vzdrževanjem družbenih struktur in obstoječih družbenih meja (Aasved, 2003, str. 239).

Tudi nekaj naslednjih primerov kaže, da so igre v zgodovini igrale pomembno vlogo. V starem Egiptu so umrli v grobnice polagali igre, da jim na drugem svetu ne bi bilo dolgčas. V antični Grčiji so bila športna tekmovanja več kot le šport, bila so kult in posvečena ceremonija. Igre na srečo so bile povezane tudi z vedeževanjem (Caillois, 1995). Tudi v današnjem času imajo športna tekmovanja pomembno mesto. Navijači se identificirajo s svojimi ekipami, uspešni posamezniki pa postanejo lokalni, nacionalni ali celo globalni junaki (Wann, 2006). Ti pa v želji da bi bili uspešni, lahko celo umrejo (Stride in drugi, 2019).

V vsako igro so vključene vse njene dimenzije, prevladuje pa ena. Skozi zgodovino se je prevladujoča prisotnost elementov v igri spreminjala. Igre tako lahko razumemo tudi kot zapise in odslikavo razvoja človeške civilizacije, ki odražajo spremembo funkcije realnosti v fikcijo. Obdobje oz. kultura je vedno definirana tudi s svojimi igrami. V starih kulturah sta prevladujoča elementa igre maska in ekstaza. Ob prevladujočem pojavu tekmovalnosti, ko zamaknjenost in maska ne predstavljata več pomembnih vrednot, se rojeva moderna družba. Maska zgubi svojo demonsko in politično moč, ostaja le ceremonialni element. Agon je razpoznavno znamenje sodobnih družb.

Igra se pojavlja predvsem kot vzporedna, neodvisna aktivnost, ki z igri lastnimi karakteristikami vzpostavlja ravnotežje obveznostim in odločitvam v vsakdanjem življenju. Je neuničljiva, neločljiva od civilizacijske kulture. Manifestira se v tesni povezanosti z institucionalnimi oblikami življenja, kjer se pravila igre prenašajo v socialno življenje. Igra naj bi bila primarni izvor civilizacijskih kulturnih norm. Težko pa je definirati, kaj je bilo prej, igra ali civilizacijske strukture (Caillois, 1995).

Dejstvo, da se lahko v igri prepozna prastare elemente, pomembne za funkcioniranje socialne strukture, poudarja pomembnost sožitja in sobivanja ter možnosti prehajanja elementov med obema poljema, med igro in realnostjo. Ruleta je igra, borzno špekuliranje pa ni. Pri ruleti se igralec prepusti igri slučaja, pri borzni špekulaciji pa skuša borzni posrednik vplivati na končni izid (Caillois, 1995).

5.1 Igre na srečo in tveganje v okviru sociološke teorije

Valičeva izpostavlja več avtorjev. Tako po njenem mnenju (Valič, 2014) strukturni funkcionalist Edward Devereux navaja, da igranje na srečo obstaja z razlogom koristi vsem razredom (Devereux, 1949, neobjavljeno, kot citirano v Downes in drugi, 2006) in izpostavlja, da se hazarder kognitivno odmika od racionalnega, ekonomskega človeka, v ozadju skriva celo plejado čustev, ki ga ob igri prežemajo, od razburjenja do občutenja bede, nevarnosti, obljube, tveganja itn., rezultat teh čustev je včasih neprijetno »stanje napetosti«, ki ga hazarderji včasih namenoma podaljšujejo, čeprav običajno rešitev leži v razrešitvi napetosti. Devereux svojo teorijo igranja s srečo naveže na misli Maxa Webra o protestantski etiki in duhu kapitalizma. Kapitalistična družba stremi k standardizaciji in tipizaciji članov družbe skozi pojme: racionalnega posameznika; konkurence; institucionalnih mehanizmov, ki podpirajo ekonomski sistem in ščitijo širši sistem potencialnih motenj; kulturne dimenzije, ki poskrbijo, za primerne motivacije za ohranitev protestantske etike. V Devereuxovih tezah tako igranje na srečo postane način kršenja kapitalizma (Downes in drugi, 2006, str. 114). Devereux nadaljuje (v Downes in drugi, 2006), da igranje na srečo ne izvira iz človekove narave, ampak izhaja iz procesov interakcije med posameznikom in njegovim socialnim in kulturnim okoljem (Downes in drugi, 2006, str. 117). Tako je igranje na srečo med protestanti srednjega razreda prisotno v zelo majhni meri, saj se strogo držijo omejitev proračuna, namenjenega za igranje. V tem primeru deluje igranje na srečo kot varovalka, ki posameznika začasno rešuje iz omejitev, ki mu jih nalaga osebni proračun. Tak način sodelovanja pri igrah na srečo je sprejemljiv tudi za ostale pripadnike družbe, ki imajo družabno življenje strukturirano izven iger na srečo, drugače pa je v odnosu do »težavnih igralcev na srečo«, ki igrajo z večjo frekvenco in za večje zneske, njihova vloga je nekompatibilna z normami srednjega razreda in posledično so lahka tarča moralistov (Downes in drugi, 2006). Igranje na srečo postaja vedno bolj običajno večja, kot je odsotnost tradicionalnih ovir, npr. navezanost na družino, službo, sosesko, cerkev.

Nadalje Valičeva (2014) izpostavlja Goffmana, ki svojo razpravo začne z razčlenitvijo ideje naključnosti³, za katero pravi, da je v primeru delovanja vedno prisotna. Nadaljuje s ponazoritvijo igre, kjer dečka vržeta kovanec in izid enemu omogoči, da kovanec obdrži. Rezultat je negotov, oba imate enake možnosti zmage, sama igra pa poteka v štirih fazah: prva je začetek, ko se dečka srečata in dogovorita o pravilih igre, druga faza je faza odločenosti, ki jo je treba razumeti kot proces in ne kot dokončano dejanje (Goffman, 2006, str. 227) – gre za to, da bosta igralca v trenutku, ko bo kovanec v zraku, občutila določen nivo dokončnosti, saj so stave postavljene in sile usode delujejo po svoje; sledi faza odkritja, rezultat je znan, in temu sledi faza poravnave, kjer zmagovalec vzame kovanec. Goffman trdi, da tak potek igre najdemo v večini situacij vsakdanjega življenja (glej tudi Downes in drugi, 2006).

Raziskovalci, ki preučujejo družinske dinamike, so Robert Ingram (1985) ter Boyd in Bolen (1970), medtem ko Abt in drugi (1985) preučujejo teorijo igre in primerjajo igranje na srečo z drugimi športnimi aktivnostmi, pri čemer izpostavijo, da si igre na srečo z drugimi športnimi aktivnostmi delijo nekatere funkcionalne komponente. Med te sodijo: konvencionalna pravila določanja možnosti participacije, legitimno določanje zmagovalcev in poražencev, ocenjevanje

³ Chances – tudi chance-taking, (Goffman, 2006, str. 225)

ekspertnega sodelovanja, regulatorji, standardizirana oprema, simboli in element sociabilnosti ter promocija kolektivne validacije temeljnih družbenih vrednot. Igralčevo perspektivo raziskujejo Thomas Martinez in Robert LaFranchi (1969), David Hayano (1989) in Basil Browne (1989).

V osnovi tudi vsaka institucija funkcionira kot igra. Vsaka nasilna sprememba obstoječih »pravil igre« predstavljata mutacijo in se odraža kot revolucija. Pri igri se pravila upoštevajo brezprizivno in brez prisile. V realnem življenju to ni tako dosledno (Caillois, 1995).

5.2 Podobnosti med igro in realnim življenjem

Med realnim življenjem in igro obstajajo stične točke. Caillois (1995, str. 84) navaja značilnosti, ki se pojavljajo tako v svetu igre kot v realnem življenju. Po njegovem mnenju so te značilnosti naslednje:

- potreba po samodokazovanju z ambicijo pokazati svoje sposobnosti;
- izziv in užitek ob premagovanju ovir;
- odkrivanje skrivnosti usode;
- zadovoljstvo ob skrivanju in tajnostih;
- zanimanje za doživljanja strahu;
- veselje pri razkrivanju misterijev in enigem;
- želja po merjenju moči in zmoglosti;
- vzpostavitev organiziranega in reguliranega sistema ter preizkušanje v premagovanju tega;
- nostalgija po ekstazi, zamaknenosti ter iskanje trenutkov brez občutkov.

Obstajajo ljudje, ki se zamaknejo iz realnega življenja in dejansko igrajo življenje. To stanje nam še toliko bolj naslikajo moderne tehnologije in družbena omrežja, kot so Facebook, Instagram ipd. (Alavi in drugi, 2019).

5.3 Odnos družbe do iger

Družba ima do različnih iger različen odnos. V Grčiji so olimpijske igre predstavljale ideal polisa. Tudi v sedanjem času ni drugače. Igre, posebno športne, so pomemben del vsakdana. Poglejmo samo evforije nad uspehi smučarjev (Križaj, Košir, Maze), košarkarjev (Milić, Dončić) ali ob uspehih ekipnih športov (košarka, nogomet, rokomet). Ljudje se identificirajo z zmagovalci in oponašajo njihovo obnašanje. Vpis v klube se povečuje. Več mladih želi slediti svojim vzornikom.

Loterije, totalizatorji in igralnice pa ne gredo vzporedno s proklamiranimi vrednotami. Kljub temu imajo te igre pomembno vlogo, mogoče celo neobhodno potrebno. Z naravo srečnih slučajev predstavljajo kompenzacije zahtevam, ki jih neusmiljeno postavlja vsakdanje življenje. Tako družba bolj popularizira loterije, ki so največkrat v državni lasti, in dovoljuje aktivno oglaševanje. Manj oglaševanja in večja možnost oglaševanja pa je za vse oblike igralnic.

Pomembnost igre je tudi v tem, da človek v igri pridobi energijo, voljo, ustvarjalnost in vztrajnost, ki jo lahko izkoristi v delovnih aktivnostih. Zato govorimo o tesnih odnosih med igro in realnimi aktivnostmi v smislu kompenzacije in sobivanja (Caillois, 1995).

6 TEORIJE O IGRAH

Štirje osnovni elementi agon, alea, mimicry in ilinx se v igri ne pojavljajo vedno le samostojno, vsak zase, temveč v različnih kombinacijah. Tekme in dirke so za tekmovalce (agon in ilinx), za gledalce pa *predstave* (mimicry) in priložnost za stave (alea).

Pri hazardnih igrah so pri igralcu opazni omama, zamaknjenost in adrenalin, če mu sreča poklanja dobitke ali če izgublja. Sploh ne občuti utrujenosti in se tudi ne zaveda, kaj se dogaja okrog njega. Možno je, da celo popolnoma izgubi kontrolo nad odločitvami in stavi več, kot si lahko privošči. Vendar tudi če »zgubi glavo«, ne bo kršil pravil. *Alea*, ki predpostavlja izgubo volje in prepustitev usodi, sproža tudi adrenalinsko stanje transa. Tako se pri hazardnih igrah soodvisno povezujeta oba elementa, alea in ilinx (Caillois, 1995).

V svetu v vsakem pojavu nastopa bipolarnost. Tudi igro tvorita oba bipolarna elementa, tako agon–alea kot mimicry–ilinx. Agon in alea predstavljata dva komplementarna elementa. Čeprav ekstremna, oba zahtevata brezprizivna pravila. Brez pravil ni ne tekmovanja ne hazarda. Mimicry in ilinx pa se lahko do popolnosti uveljavita le v svetu brez pravil, polnem fantazije, improvizacije, imitacije in ekstaze (Caillois, 1995).

6.1 Soodvisnost igre in kulture

Skozi zgodovino se igre niso spreminjale veliko. Imperiji, institucije in družbene ureditve minevajo, igre pa ostajajo z istimi pravili in enakimi rekviziti. To prehajanje igre skozi čas je pravi misterij. Igre se selijo, hitro in z lahkotnostjo se adaptirajo v vsakem družbenem okolju.

Izziv po zmagovanju, iskanje sreče, užitek v oponašanju in izzivalnost vrtoglave ekstaze se pojavljajo kot determinirani motivi iger, vendar je njihovo delovanje vpeto v celotno delovanje družbe. Čeprav so igre univerzalne, so določeni tipi iger ponekod bolj priljubljeni, ker so bolj v skladu s principi v posameznih kulturah. Odnosi do različnih principov igre so od okolja do okolja različni. Med družbami, ki jih imenujemo primitivne, in med sodobnimi družbami so veliki kontrasti ne le v stopnji razvoja, znanosti, tehnike, industrije zakonodaje, organiziranosti in urbane ureditve, temveč tudi v antagonističnem odnosu do principov igre. V primitivnih družbah prevladujeta elementa mimicry–ilinx, v sodobnih družbah, ki izhajajo iz antične kulture, pa sta prevladujoča elementa agon–alea (Caillois, 1995).

6.2 Maska in trans

Eden osnovnih misterijev za etnografe je pojav mask, ki imajo ob družabnem tudi sakralen pomen. Ljudje verjamejo v božansko moč, ki jo maska personificira. Kdor si jo nadene, verjame, da preidejo nanj moči božanstva, ki ga maska predstavlja, in ga obsedejo. Politične in religiozne institucije pogosto naslanjajo svoje obrede in ceremoniale na osnovo maske in transa. Le skozi predpisani obred in iniciacijo lahko nekdo postane član neke organizacije, družbe ali kluba.

V sodobni družbi uniforma zamenjuje masko. Iz osebka v uniformi dela predstavnika neke skupine ter mu daje prezentacijsko avtoriteto in izvršno moč. Maska služi tako za vzbujanje strahu pri »neposvečenih« kot za skrivanje identitete članov. Vsaka skrivna družba ima svoj fetiš, ki jo razlikuje, in masko, ki jo ščiti. Tesen odnos med mimicry in ilinx se včasih degenerira

v mešanico zavestnega imitiranja in prevare. Prav ta povezanost je značilna za izrabljanje politične moči (Caillois, 1995).

6.3 Tekmovalnost in naključje

V antični grški kulturi *mimicry–ilinx* nista več konstitutivni del osnovnih vrednot polis. V primitivnih družbah pa je bila maska znak superiornosti. Vzbujala je strah, bojazen in spoštovanje. Preiti stopnjo višje pomeni osvoboditi se vpliva maske, ki po nizu transformacij postane le ceremonialni ornament. Regulirana tekmovalnost in *alea* vzpostavita družbo modernega tipa z normami in urejenostjo. Zgleda, da urejena družba nastane šele s tem prehodom (Caillois, 1995).

Princip *agon–alea* uvaja v igro odnos brez osebne sovraštva in jeze ter vzpostavlja odnos spoštovanja tekmeča, uporabo zgolj dovoljenih sredstev in spoštuje odločitve sodnikov. S tem igra tudi veliko civilizacijsko vlogo.

Institucionalizacija življenja favorizira predvsem *agon* za doseganje najboljših rezultatov na vseh področjih. Konkurenca s tem postaja učinkovit naravni selektor dosežkov. Tudi poslovne kariere posameznikov so vezane na ta element, ki je v veliki meri odvisen od osebne volje, hotenja in cilja posameznika. Vendar kljub temu še vedno ostaja veliko pomembnih področij v domeni privilegijev posameznih krogov (*alea*), čeprav naj bi bila po veljavnih principih in pravilih vsa področja dosegljiva vsem v skladu z njihovimi sposobnostmi (*agon*). Demokratični razvoj družbe vedno bolj uveljavlja princip *agona* na vseh področjih, vendar v osnovi spoštuje tudi *alea* principe kot komplementarni pol *agona* (Caillois, 1995).

6.4 Različni pogledi na pomen iger

Raziskovalci so se v preteklosti veliko ukvarjali z igrami, izogibali pa so se razlage iger na srečo. Caillois predvideva, da tak odnos izhaja predvsem iz pedagoških predsodkov raziskovalcev. Po njegovem mnenju sta igra in umetnost rojeni iz viška življenjske energije, ki je človek ne potrebuje za zadovoljitev neposrednih potreb ter jo troši za svoje razvedrilo in sprostitve (Caillois, 1995).

Karl Gross je že leta 1899 v delu *Die Spiele der Menschen* ugotavljal (Tabela 4: Klasifikacija iger po Karlu Grossu), da je igra pobeg pred pritiski in prisilo vsakdanjega življenja. Edino tu je človek lahko gospodar svojega početja (Gross v Caillois, 1995, str. 191).

Tabela 4: Klasifikacija iger po Karlu Grossu

A. Igre kot ludistična aktivnost v zvezi z:	<ul style="list-style-type: none"> a. čutili – temperatura, vonj, okus, barva, oblika b. motoriko – analiza, konstrukcija, potrpežljivost c. inteligenco – razpoznavanje, spomin, fantazija d. čustvi – presenečenje, strah, groza e. voljo – pozornost, vztrajnost
B. Igre druge ravni, povezane z instinkti	<ul style="list-style-type: none"> a. borbeni instinkti b. seksualni instinkti c. instinkti oponašanja

(Gross v Caillois, 1995, str. 19)

Ta razdelitev kaže, da so geste, emocije in občutki kot tudi motorične in mentalne aktivnosti lahko vir igre. Ta tudi po njegovem mnenju služi kot priprava na resno delo. Ker igre na srečo ne vsebujejo elementov priprave na resno delo, jih je izpustil iz klasifikacije.

Specifična funkcija igre naj ne bi bila le v razvijanju sposobnosti. Smisel in cilj igre je v igri sami, sposobnosti, ki jih igra razvija, pa so uporabne tudi za resna dela. Brez teh nerazvitih sposobnosti tudi resnih opravil ni mogoče uspešno opravljati. A Brauner (v Caillois, 1995, str. 75) ugotavlja, da igra ne predstavlja le pribežališča, temveč da ljudi zaposli prav tako kot delo. Po Huinzigu, ki ga navaja tudi Caillois, naj bi vsa civilizacija imela svoj izvor v regularnih igrah. Isti avtor se sklicuje tudi na Chateauja (v Caillois, 1995, str. 195), ki trdi, da človek s pomočjo iger razvije vrline, ki mu omogočajo zgraditi lastno osebnost.

Klub različnim študijam ostaja igra še vedno fenomen – tudi igra na srečo. Nihče še ni zadovoljivo odgovoril, zakaj so igre na srečo tako privlačne in imajo tako velik uspeh med ljudmi. Izračuni verjetnosti bolj služijo organizatorjem za zagotovitev varnosti poslovanja kot pa igralcem. Za igralca predstavlja izjemno vzpodbudo prav to nerazrešljivo predvidevanje možnosti izida. Takoj, ko bi igra postala predvidljiva, bi izgubila čar. Zato bi lahko rekli, pravi Caillois, da je »[...] užitek igre v nedoločljivi verjetnosti izgubljanja« (Caillois, 1995).

7 PSIHOLOGIJA IGRE

Psihološke poglede na igre na srečo je v svojem delu *The Psychology of Gambling* obdelal profesor Michael B. Walker z Univerze v Sydneyu (Walker, 1995), ki je v tem delu analitično in tudi kritično predstavil ter primerjal vrsto različnih tez priznanih avtorjev o vzrokih in posledicah iger na srečo. Njegovo osnovno sporočilo je, da še nihče ni zadovoljivo podal odgovora na vprašanje, zakaj človek igra, kaj spodbuja igralce k dejavnosti, ki je iz racionalnega pogleda neracionalna. Iz tega obsežnega dela, ki daje dober vpogled v osebnost igralca, je v nadaljevanju predstavljeno le nekaj najpomembnejših spoznanj, ki nam bodo koristila pri vsebinski zaokrožitvi naše teme.

Obnašanje igralcev je enigma in paradoks. Vse igre so strukturirane tako, da se lahko z gotovostjo pričakuje izgubo. Obnašanje igralcev tako lahko ocenjujemo z več vidikov (Walker 1995):

- psihološkega – igra nudi veselje in zadovoljstvo;
- sociološkega – igralec izkorišča dane priložnosti;
- ekonomskega – igra nudi možnost zaslужka.

Več teorij skuša odgovoriti na vprašanje, zakaj ljudje igrajo. Za nekatere je osnovni motiv iger na srečo zabava in vznurjenje. Drugi dokazujejo, da je osnovni motiv denar, predvsem kadar se v pričakovanju dobitkov igra zaradi iracionalnega razmišljanja ob nepercepciji zaigranih vložkov. Psihoanalitiki iščejo globlje vzroke za nagnjenost k igram na srečo v zgodnjem otroštvu in družini. Prav tako naj bi bila nagnjenost k igri povezana z osebnostnimi razlikami. Po medicinskem modelu razlage nagnjenosti k igri naj bi obstajala konstitucionalna predispozicija, ki vključuje nevrotično motnjo s kroničnim premikom vznurjenja. Po sociološkem modelu naj bi bila ta problematika pogojena s socialnim razvojem in s pridobivanjem igralških izkušenj (Walker, 1995).

Igralci subjektivno prevrednotijo dobitke in podvrednotijo izgube. Spoznavno račun igralcev sloni na napačni predpostavki osebnega prepričanja, da bodo na dolgi rok zagotovo dobili. To vodi do iracionalnega vdajanja k igri. Pretirana nagnjenost k igri velja za najčistejšo obliko zasvojenosti. Igralci iluzorno verjamejo, da imajo psihološko moč nad delilcem, celo nad avtomatom, do katerega imajo personificiran odnos, tako da se bo ta premoč na dolgi rok manifestirala v dobitkih (Walker, 1995).

7.1 Privlačnost iger na srečo

Legalizacija iger na srečo je splošen trend v svetu. Posledice so si v različnih socio-ekonomskih okoljih podobne. Kakorkoli že gledamo, igranje za igralca ni ekonomsko racionalno početje. Vsak evro, ki je »investiran« v igro, je vreden manj kot evro. Če bi banke potencialnim varčevalcem nudile takšne pogoje, kot jih nudijo prireditelji iger na srečo, bi takoj propadle. Zato je za razlago privlačnosti iger na srečo potrebno upoštevati predvsem psihološke faktorje. Pri vseh igrah lahko igralec pričakuje izgubo, vendar se bo ekonomsko neracionalna oseba odločala na podlagi osebnega dojetja priložnosti. Atraktivnost igre pa ne izhaja le iz višine možnih dobitkov. Atraktivnost igre se meri s količino denarja, ki so ga igralci pripravljene investirati v igro. Najprivlačnejše so igre, kjer igra večina manjšo vlogo in so izidi v pretežni meri odvisni zgolj od naključja (Walker, 1995).

7.2 Vzroki za igranje iger na srečo

Obstaja veliko teorij, ki skušajo opredeliti vzroke za igranje, a si te teorije v nekaterih vidikih celo nasprotujejo. Vzroki, da ljudje igrajo, izhajajo iz kulturnih okoliščin, življenjskih izkušenj, ki definirajo osebnost, iz zgodovinskih osnov, prav tako jih lahko iščemo v trenutni situaciji, v kateri se človek znajde, kot tudi v konkurenci z drugimi možnostmi za zaslužke.

Vzroki, ki jih navajajo sami igralci, so za različne tipe iger različni in so razvidni iz spodnje tabele (Tabela 5: Vzroki za igranje iger na srečo):

Tabela 5: Vzroki za igranje iger na srečo

1. za igre tipa loterija	možnost visokih dobitkov, vznurljivost in zabava
2. športne stave	vznurljivost in prijetno preživetje prostega časa
3. kazino igre	denarni dobitki, družabnost

(Walker, 1995, str. 92)

Psihodinamični koncept osebnosti sega z razlago vzrokov igranja v otroštvo, v odnose s starši. Freud razlaga igro na srečo kot nadomestek za intimna doživetja oziroma kot sublimacijo spolne energije v energijo igre (Freud v Walker 1995, str. 93). Behavioristična teorija skuša prikazati, da je »obnašanje igralca posledica pozitivne evalvacije igranja v odnosu z drugimi možnostmi«. Niso pa vsi ljudje enako nagnjeni k igri. Različne ljudi igra različno privlači. Pri opredeljevanju vzrokov razlikuje ta teorija med oddaljenimi ali posrednimi in bližnjimi ali neposrednimi vzroki igranja.

7.2.1 Oddaljeni vzroki igranja

K oddaljenim vzrokom igranja se prišteva osebne predispozicije za igro, težnja k stanju visoke vznemirjenosti, psihoanalitske vzroke, demografske faktorje in dostopnost igre.

Osebnostne lastnosti predstavljajo zvrst predispozicije za igro. Ljudje igrajo, ker so orientirani k tveganju, so usmerjeni v doseganje vznemirjenosti z dvigovanjem adrenalina ali pa so bili za igranje na srečo determinirani že v otroškem obdobju.

Neprestano iskanje vznemirljivih trenutkov izhaja iz potrebe po različnih novih in kompleksnih vznemirljivih in izkušnjah (Zuckerman v Walker, 1995 str. 10). Ta stalna težnja po vznemirljivih izzivih naj bi imela biološko osnovo. Stopnja potrebe po vznemirljivosti se večja. Dražljaji za doseganje ustreznega nivoja občutja morajo biti vedno močnejši. Nagnjenost k iskanju vznemirjenja je res lahko osebna predispozicija za igranje, vendar tudi igra lahko vpliva na spreminjanje osebnosti igralca (Walker, 1995).

Ekstravertirane osebe so v primerjavi z introvertiranimi, ki so bolj vase zaprte in samozadostne, bolj radožive. Potrebujemo živahno družabno okolje, rabijo vznemirljive trenutke in aktivno okolico ter se bolj impulzivno odločajo. Nagrada ima na njih večji vpliv kot kazen. Zaradi naštetih lastnosti v igri bolj uživajo, saj hrepenijo po vznemirljivosti in to jim igra daje.

Introvertirani potrebujejo stabilno in predvidljivo okolje ter bežijo pred življenjem, polnim nepredvidljivih slučajev in rizikov. Vendar kljub significantnim karakternim razlikam študije ne navajajo, kateri karakterni tip je bistveno bolj nagnjen k igranju.

Psihoanalitska razlaga igranja pa izhaja iz dveh mehanizmov:

- obnašanja, ki je motivirano z zadovoljtvijo instinktivnih gonov in

- dinamike psiho mentalnega zdravja, ki izhaja iz zgodnjih odnosov v družini.

Igranje je pogojeno z vedenjskim vzorcem, ustvarjenim že v otroškem obdobju. Oralna, analna, ojdipovska in falična faza so vključene v oblikovanje osebnosti, ki je predisponirana za igro. Po Freudovem mnenju, kot navaja Walker, obstaja tesna zveza med vzroki za samozadovoljevanje in igro na srečo (Walker, 1995).

V zgodnjih otroških letih je otrok vsemogočen, onnipotenten. Materina ljubezen mu je v celoti na voljo. Z odraščanjem pa mu ta moč onnipotence pada. Dobivanje pri igri predstavlja nadomestilo za doseganje onnipotentnosti teh najzgodnejših faz. Igralniško okolje in igralniška ponudba predstavljata za igralca nadomestek za naslado materinih prsi. Izgube se pojavljajo kot ekvivalent pomanjkanja materine ljubezni, kar ga zelo jezi in mu sproža agresijo. Regresija v onnipotentno mišljenje je opazna v iracionalnem vedenju igralca. V otroštvu otrok ob neizpolnitvi svojih želja postane jezen na starše, istočasno pa ga je strah njihovih reakcij. Ta strah povzroči samokaznovanje. Prav samokaznovanje je izvor depresij odraslega igralca (Walker, 1995).

Po najbolj znani psihoanalitski teoriji o igri na srečo, ki jo je leta 1957 postavil Bergler (v Walker, 1995, str. 105), se predpostavlja, da naj bi psihološka osnova pretirane nagnjenosti k igranju izhajala iz ojdipovega konflikta. Odraščanje v pomanjkanju ljubezni posledično vpliva na pomanjkanje samospoštovanja, kar je vir bolečin in nesrečnosti, ki se nadaljuje tudi v odraslosti. Igranje je vznurajoča aktivnost, ki omogoča igralcu, da zbeži iz negativnih občutkov vsakdana. S psihoanalitskega vidika igranje igralcu nadomešča mater kot vir ljubezenske pozornosti. Igranje bi torej lahko bilo sredstvo, s katerim igralec poustvarja materino ljubezen, sredstvo, s katerim kot otrok kaznuje očeta, da bi pridobil naklonjenost matere, ali pa tudi sredstvo za testiranje realnosti.

Tudi demografski in geografski faktorji vplivajo na to, kako se bo kdo vključeval v igro. Na udeleževanje pri igri vpliva tudi spol. Ženske so bolj nagnjene k enim igram, moški k drugim. Na to dejstvo pa je treba gledati tudi z zgodovinskega ozadja, saj ponekod ženske niso imele dostopa do vseh iger na srečo. Pripadnost socialnemu sloju tudi določa odnos do iger na srečo. Slabše stoječi sloji se bolj udeležujejo igre tipa loterij, s konjskimi stavami v Angliji se bolj ukvarja aristokratski sloj, v Avstraliji pa pretežno delavci. Kazino klubi v Angliji so bili še nedavno rezervirani za srednji sloj, v Ameriki pa so kot prvi razvili igralniško ponudbo za široke mase. Internetne igre so bližje mlajši populaciji. Tudi različna starostna obdobja se odražajo v odnosu do vključenosti v različne zvrsti iger. Starejša populacija ima raje loterije in tudi klasične kazino igre, mlajšim populacijam pa so bližje elektronske igre (Walker, 1995).

Na obseg igranja nedvomno vpliva tudi razširjenost igralniške ponudbe, režim dostopa in kontrole.

Lahko zaključimo, da predispozicijo za igranje determinira cela vrsta medsebojno prepletenih vzrokov, in sicer zgodovinski, socialni, situacijski in razvojni. Zakaj je kdo bolj nagnjen k igranju, pa ni mogoče razložiti le z osebnostnimi, karakternimi in demografskimi vplivi.

7.2.2 Bližnji vzroki za igro

Neposredne vzroke za vključenost v igro lahko dobimo pri osebi ter v njeni relaciji z igralniškim okoljem v danem trenutku. Da se igralec odloči za igranje, je odločilen kognitivni faktor, za vztrajanje in nadaljevanje z igro pa je kriv behavioristični faktor (Walker, 1995).

Depresivnost, dolgočasje, potreba po denarju, potreba po doseganju prestiža in statusa, pa tudi želja biti sam in brez obveznosti lahko sprožajo odločitve za igranje. Vsak igralec ima svoj vzrok. Vsak takšen vzrok lahko opredelimo kot individualno potrebo. Model potrebe po doseganju razpoloženjskega stanja, ki sta ga razvila Jacobs (1986) in McCormick (1988), izhaja iz hiper vzbujenega in iz kronično depresivnega stanja kot dveh vzrokov za udeleževanje v igri (Walker, 1995).

Osebe, ki imajo biološko naravnano visok nivo po vzbujenosti, čutijo močno potrebo po stanju »visoke napetosti«. Potrebo po doseganju tega razpoloženjskega stanja lahko zadovoljujejo tudi z igro na srečo. Nekateri so torej postali igralci, ker so se zaradi stalnega pomanjkanja vzbujenja preveč dolgočasili (Walker, 1995).

Depresivnost je velikokrat povezana z zasvojenim igranjem. Stanje depresivnega razpoloženja je eden osnovnih vzrokov za vztrajanje v igri kljub izgubam. Igra tako postaja sredstvo, s katerim oseba obvladuje depresivna stanja. Več igralcev navaja, da je igranje več kot rekreacija, druženje in vzburljivost. Igranje namreč poteši tudi hrepenenje, napetost, skrbi in depresijo. Kronično pesimistično razpoloženje vpliva na fizično in psihično zdravje, povzroča depresijo in posledično tudi odvisnost od igre (Walker, 1995).

Teorijo spremembe počutja, t. i. *Anderson Reversal Theory* (1987), sta vzpostavila Anderson in Brown (v Walker, 1995, str. 108). Govori o zavestnih, ciljno usmerjenih osebah in osebah s podzavestno orientacijo k stanju radostnih občutkov. Ugotavlja, da bo ciljno usmerjena oseba igrala zaradi dobitkov, medtem ko bo k uživanju usmerjena oseba igrala zaradi doseganja stanja prijetne vzbujenosti. Opisana tipa popolnoma različno sprejemata stanja vzbujenosti. Medtem ko k zavestnim ciljem usmerjena oseba uživa in se relaksira v stanju brez napetosti in ji napete situacije sprožajo strah in zaskrbljenost, bo oseba s podzavestno usmerjenostjo v doseganje vzburljivih radostnih občutkov uživala v napetih situacijah in se dolgočasila v umirjenih. Iz teh ugotovitev avtorja zaključujeta, da je v občutke in vznemirljiva doživetja usmerjena oseba verjetno bolj dovzetna za igranje, ker ji to nudi napetost in užitek (Walker, 1995).

Behavioristične teorije izhajajo iz tega, da oseba začne igrati, ker je bila v preteklosti pod vplivom okolja s pozitivnim odnosom do igre. Kot najpomembnejša vzpodbuda pa se običajno navaja potreba po vzbujenosti, bolj kot pa denar. Po tej teoriji je igranje na srečo sredstvo za doseganje hedonističnih užitkov (Walker, 1995).

7.2.3 Vztrajanje pri igri

Vzroki, da nekdo začne igrati, niso enaki razlogom, zakaj potem vztraja pri igri. Na začetek igranja vplivajo tako kognitivni kot behavioristični vzroki. Kot kognitivni vzrok se navaja doseganje cilja, kot behavioristični vzrok pa stimulus občutkov. Veliko je tudi teorij, zakaj igralci ne prenehajo z igranjem.

Verjetno je najbolj izrazita značilnost igranja njena ciljna naravnost na dobitke. S kognitivne perspektive lahko razumemo, da igralec igra, da bi pridobil več denarja, medtem ko z behaviorističnega stališča denar ni osnovni vzrok igranja. Brown, na katerega se Walker sklicuje, v svojih raziskavah (1986) navaja, da »[...] denar ne more biti osnovni vzrok igranja, ker ga na dolgi rok tako vsi igralci zgubijo, temveč da je verjetno vzbujenje, podprto z mejno vzpodbudo konstantne verjetnosti dobitkov, glavni vzpodbujevalec igranja« (Brown v Walker, 1995, str. 117).

Vztrajanje pri igranju je odvisno od vzorca spodbud. Vzpodbude pri igri so dvojne. Dobitki se pojavljajo kot pozitivne vzpodbude, izgube pa kot prisilne vzpodbude. Po kognitivni teoriji pa igralec vztraja v igri predvsem zaradi zmotnega stališča, da bo dobil.

Po omenjeni Brownovi teoriji, na katero se sklicuje Walker, je stanje napete vzburjenosti osrednji element za razumevanje začetka in vztrajanja pri igranju. Vsaka oseba ima biološko, njej lastno optimalno stopnjo zaželenih vzburjenosti, ki jo tudi skuša stalno vzdrževati. Različna okolja pa nudijo različne nivoje vzburjenosti. Osebi, ki ji okolje nudi nižjo stopnjo vzburjenosti, kot je njen biološko predisponiran nivo, predstavlja igranje sredstvo za doseganje zaželenega optimalno vzburjenega stanja.

Igranje dviguje stopnjo vzburjenosti. Dvig prijetne napetosti postane izkušnja ob vzpostavljenem zadovoljstvu za vse, ki imajo nižjo stopnjo vzburjenosti od njihove optimalne. Ponavljajoče izkušnje sprožajo neo Pavlov igralski refleksi. Ni še ugotovljeno, po kateri poti se ta igralski refleks sproži – po spominski, somatski ali avtomatski (Walker, 1995). Osrednji element igranja, ki ustvarja zadovoljstvo, je negotovost. Igranje pa negotovosti ne le ustvarja, ampak jo tudi razrešuje.

Ljudje se udeležujejo aktivnosti, ki prinašajo napetost in vzburjenje, kjer je le mogoče. Za veliko ljudi je igra na srečo vzburljivo početje. Bolj, kot je igra vznemirljiva, bolj ljudje v njej uživajo. Vznemirljivost je osrednji faktor vztrajanja pri igri, ki posledično vpliva tudi na razpoloženjska stanja kot tudi na ustvarjanje iluzije o zmoglosti kontrole. Vzburljivost in iluzija glede možnosti kontrole igre determinira vztrajanje v igri. Vsako prepričanje, da ima igralec vpliv nad rezultati, razen seveda pri igrah z večino, je zmotno. Igralci z motenim razpoloženjskim stanjem vztrajajo pri igri dlje kot ostali (Walker, 1995).

7.3 Generalna teorija o igranju

V generalni teoriji o igranju se navaja cela vrsta faktorjev, ki vplivajo na predispozicijo posameznika do nagnjenosti k igri (Walker, 1995).

Kultura. Priložnosti za igro izhajajo iz kulturnega okolja, v katerem posameznik živi. Odnos socialnega okolja do iger ima pomemben vpliv na oblikovanje osebnega odnosa posameznika do te dejavnosti. Prav tako imajo pomembno vlogo zakonska regulativa, navade in običaji, pa tudi razširjenost ponudbe in uvajanje novih iger.

Valičeva navaja, da prisotnost igranja na srečo, izmerjena v javnomnenjskih raziskavah, v vseh primerih odgovarja na vprašanje o deležu posameznikov, ki so v preteklem letu aktivno sodelovali v kateri od iger na srečo (Tabela 6: Navade igranja na srečo). Na vprašanje pozitivno odgovarja 86,9 % Južnoafričanov, 78 % Fincev, 77,4 % Špancev, 76–79 % Kanadčanov, 75 % prebivalcev Macaa, 73 % Britancev, 70 % Švedov, 69 % Islandcev, 68,8 % Norvežanov, 67,9 % Američanov, 65,3 % Novo Zelandcev, 64,4 % Nizozemcev, 59,9 % Avstralcev, 55 % Nemcev, 53,6 % Italijanov, 47,8 % Francozov, 47 % Singapurcev, 35,5 % Slovencev in 34,4 % Švicarjev (Valič, 2014).

Tabela 6: Navade igranja na srečo

Država	Prisotnost igranja na srečo med polnoletno populacijo
ZDA, Nevada	67,9 %
Kanada	76–79 %
Nova Zelandija	65,3 %
Velika Britanija	73 %
JAR	86,9 %
Macao	75 %
Singapur	47 %
Nemčija	55 %
Švica	34,4 %
Švedska	70 %
Finska	78 %
Islandija	69 %
Slovenija	35,5 %
Francija	47,8 %
Italija	53,6 %
Nizozemska	64,4 %
Španija	77,4 %
Avstralija	59,9 %
Norveška	68,8 %

(Valič, 2014)

Referenčne grupe. Pod referenčno grupo razumemo skupino, s katero se posameznik identificira. Odnos referenčne grupe do igranja ima lahko na posameznika pomemben vpliv. Razlike v nagnjenosti spolov do igranja so največkrat posledica pogledov in navad, ki izhajajo iz referenčne grupe. Kot tipično gledanje se lahko navede, da je še vedno v določenih okoljih moška vloga služiti denar, ženski pa je mesto doma. Tudi socio-ekonomski status vpliva na odnos do igre. Srednji sloji so bolj borzijaško usmerjeni, delavski sloji pa imajo raje športne stave in loterije.

Učenje v socialnem okolju. Kot učenje v socialnem okolju razumemo proces opazovanja in posnemanja, ko se oseba lahko uči na podlagi početja drugih in prevzema svojo socialno vlogo. Socialno učenje je prvotno prisotno v referenčnih grupah. Družina kot prva referenčna skupina lahko predstavlja pomembno trening osnovo za kasnejše igranje. Tudi intenzivna promocija iger na srečo pospešuje igranje.

Osebnostne lastnosti. Osebnostne lastnosti so verjetno odločilne, ali se bo oseba vdajala igri ali ne. Biološka predispozicija posameznika lahko pospeši vlogo potrebe po moči, dosežkih in priznanju, kar se lahko manifestira tudi skozi igro. Verjetno določene specifične osebnostne lastnosti igrajo odločilno vlogo, vendar za to še ni podanih prepričljivih dokazov. Raziskovalci se strinjajo, da igrata družina in zgodnje otroštvo pomemben vpliv pri formiranju igralškega karakterja, ki v odrasli dobi išče v igri kompenzacijo za nezadovoljene potrebe.

Krize in stresi. Za marsikoga predstavlja igra beg pred stresom, podobno, kot to zmorejo tudi druge kompenzacijske aktivnosti. Življenjske krize ne predstavljajo predispozicijske osnove za igranje, temveč se manifestirajo kot stimulator igranja ob že predhodno obstoječih igralnih izkušnjah. Predstavljajo pa primarno motivacijo za pretirano igranje. Zamaknjenost v igranje usmerja pozornost igralca proč od stresa, stran od njegove socialne odgovornosti. To pa lahko vzpostavi vzorec pospešenega igranja, ki postane vzrok igralčevih problemov.

Prosti čas. Tako kot je igranje omejeno z obstoječo ponudbo, tako ga časovno omejuje tudi prosti čas. S širitvijo obsega prostega časa se širi tudi obseg igranja. Čeprav ni to edini razlog, se obseg igranja upokojenih oseb poveča. Z zornega kota potrošnje prostega časa tekmuje ponudba iger z atraktivnostjo in rastočim obsegom ostale ponudbe za prosti čas. Ob skrajševanju delavnika smemo v bodoče računati, da se bo obseg obiska v igralnicah povečeval.

Družabna sredina. Igra se ne odvija v izolaciji. Ob igri se ustvarjajo kontakti, ki vodijo do prijateljstva med pripadniki igralniške družbe. Priznanje, občudovanje, podpora in pripadnost, ki posameznemu članu ta igralniška družba kot specifična referenčna skupina daje, je zanj velikega pomena. Prav ta socialna dimenzija igranja je pomemben faktor vztrajanja pri igri v daljšem časovnem obdobju.

Psihosocialne potrebe po vzburjenosti. Veliko avtorjev opisuje ta faktor kot osrednji motiv igranja. Veliko ljudi ima potrebo dvigniti nivo lastne vzburjenosti na biološko predisponiran nivo. Vzrok deficita vzburjenosti lahko izhaja iz biološke osnove ali pa je situacijsko vzpodbujen. Igranje je vzburljivo početje, predstavlja način povečevanja napetosti in vzburjenosti in s tem ustvarja občutke ugodja. Za marsikoga predstavlja igra tudi sredstvo za relaksacijo ali pa sredstvo za transformacijo stanja zavestne usmerjenosti v delovne cilje v stanje podzavestne usmerjenosti v igro in uživanje («transformacija iz teličnega v paratelično stanje»).

Spoznanja. Kognitivni faktorji se nanašajo na prepričanja, ki jih igralec dobi o naravi igranja, strategiji igranja, v zvezi z interpretacijo izidov in o sreči. Dokler je igranje za igralca početje, v katerem lahko pričakuje izgube, se bo racionalno obnašal. Vendar igralec vključuje v svoja spoznanja tudi zmotna prepričanja o svojih veščinah, psihološki moči in samokontroli, ki ustvarijo vedenjski vzorec, ki podpira vztrajanje v igri. Prepričanja zasvojenih igralcev slonijo na tej napačni predpostavki o zmožnosti samokontrole.

7.4 Sociokognitivna teorija igranja

Nihče v resnici ne ve, zakaj se ljudje predajajo igri na srečo. Igranje je aktivnost, v kateri stavimo denar na verjetno slučajnost, da bi dobili več denarja. Aktivnost ni usmerjena v ustvarjanje dobrin, temveč v redistribucijo že predhodno ustvarjenega denarja. Pojavna oblika vsebine te aktivnosti se v igralnicah kaže kot nudenje storitev na eni strani in plačevanje stav na drugi strani. Igralnica igra proti igralcem. Vendar igralnica ni pravi igralec, igra namreč s predvidenim izidom, je v zagotovljeni prednosti. Igralnico lahko bolj natančno opredelimo kot oblikovalca in prodajalca igralniške storitve. Cena te storitve je konstantna in vnaprej definirana ter znaša določen odstotek od vplačanih stav (Walker, 1995).

Igranje je torej aktivnost, ki ne ustvarja dobrin, vključuje pa redistribucijo predhodno zasluženega denarja. Igralci so pripravljani v igri denar zgubiti z namenom, da bi v naključnem slučaju dobili več denarja.

Ljudje potrebujejo izzive. Različnim ljudem ustrezajo različni izzivi, od plezanja na vrhove do raziskovanja globin. Za marsikoga predstavlja tudi igra na srečo izziv. Za igralce je torej igra več kot razvedrilo, je izziv njihovi iznajdljivosti, vztrajnosti in moči priti do cilja. Nudi čar spremeniti finančno bonanco v uspeh. Premagati igralni sistem in pridobiti bogastvo pomeni igralcu izjemen oseben uspeh.

V odnosu do igre so med ljudmi velike razlike (Tabela 7: Motivi za igranje). Marsikdo se igri na srečo odpoveduje, ker se raje posveča drugim izzivom. Tudi osebe, ki ji denar malo pomeni,

igra na srečo ne privlači. Občasni igralci, ki sicer občasno kupijo loterijske srečke, s katerimi je za majhen denar možno zadeti velike dobitke ali zaradi zanimivega okolja občasno zavijejo v igralnico, niso »pravi« igralci, saj niso sprejeli izziva igre. S tega zornega kota ločimo dva motiva za igranje (Walker, 1995):

Tabela 7: Motivi za igranje

MOTIV IGRANJA	CILJ IGRANJA	POGOSTNOST
1. Igranje za zabavo	Zabava primarni cilj	Občasni igralci
2. Igranje za bogastvo	Dobitki edini cilj	Stalni igralci

(Walker, 1995, str. 133)

Občasni, rekreativni igralci si že vnaprej določijo, koliko bodo potrošili za čas, ki ga bodo preživeli v igralniškem okolju, na nek način si kupijo načrtovani obseg zabave. Izgubljeni denar je že naprej načrtovan in predstavlja plačilo zabave. Morebitni dobitki so le del zabavne igre. Za resne igralce pa izguba denarja ne predstavlja dela zabavnega preživetja časa, temveč kratkoročno investicijo v bodoče dobitke. Redni igralec verjame, da bo z vztrajanjem, znanjem in veščino ter z osebno psihološko močjo vplival na pozitivne izide in služil pri igranju. Prepričan je, da bo vztrajanje pri igri končno poplačano. Kdor v začetku »igralne kariere« veliko dobiva, postane zasvojen igralec, ker verjame, da poseduje posebno moč, s katero lahko vpliva na pozitivne izide. »Težki« igralci verjamejo, da bodo veliko več dobili kot zgubili, kajti ko izgubljajo, so prepričani, da bodo dobili. Svojo veliko vlogo odigrajo tudi reklame. Objave velikih dobitkov v medijih imajo zelo velik vpliv na obseg igranja (Walker, 1995).

»Osrednja draž vseh iger je šansa, naključna možnost dobitka. Srečnega izida pa se ne da napovedati. Možnosti so minimalne. Zato pa se skoraj z gotovostjo da napovedati ne-dobitek« (Walker, 1995). Iracionalno razmišljanje igralca sestoji iz dveh komponent, prepričanja o lastni sreči in iluziji o sposobnosti vplivanja na pozitiven izid. Iluzija o zmožnosti kontroliranja izida je posebno velika pri lotu, saj imajo ljudje več zaupanja v številke, ki jih sami izberejo. Čeprav zgubljajo, jih »bližnji pogreški« prepričajo, da so na pravi poti in da jih v bližnji prihodnosti čaka njihova šansa.

Igralec je prepričan, da je dobitek posledica njegove veščine in njegovega vpliva na izid. Igralci si pripisujejo zasluge za svoje uspehe, krivdo za neuspehe pa naptijo zunanji situaciji. Stalni igralec verjame v svoj sistem, zato postane ujetnik lastno izbranega sistema igre. V situaciji, ko izgublja, se mora odločati, ali bo nadaljeval s svojim sistemom ali bo odnehal. V tej bitki s samim sabo postaja ujetnik situacije. Igralec prične s serijo odločitev, v kateri stopnjuje stave v skladu z predvideno izbiro. Kljub izgubam nadaljuje, da bi dokazal, da je bila njegova predhodna odločitev pravilna (Brockner in Rubin v Walker, 1995, str. 145). Daljše kot je vztrajanje, močnejša je ujetost.

»Težke' igralce privlači izziv igre. Prepričani so, da bodo z močjo svojih sposobnosti vplivali na dobitke. V igri vztrajajo zaradi iracionalnega mišljenja, ki se odraža v iluziji o samokontroli, v napačnem vrednotenju dobitkov in izgub in v ujetosti v igro.« (Walker, 1995)

7.4.1 Sociokognitivna teorija igranja in razvoj igralskih problemov

»Težki« igralci živijo v stalnem tveganju. Vztrajanje v igri potroši igralčeve resurse, zato si izposojajo denar. Dolg lahko tudi izjemno naraste, kar postane osrednji problem. Trpi družina, služba in igralčevo samozaupanje. Običajen potek razvoja dogodkov s te točke se lahko odvija po naslednjem scenariju (Walker, 1995):

- izgube so s sistemom hitrega dviganja stav hitro pokrite;
- napačno vrednotenje dobitkov z optimistične perspektive pelje v vztrajanje v igri in v nove izgube, kar sproža depresijo;
- igralec ne more nikomur zaupati, koliko je zgubil, pade mu samozaupanje, sledi bankrot, ki ga prisili v prekinitve igre. O svojih neuspehih molči;
- poskuša vzdrževati sloves nekoga, ki z igro zasluži. Poslužuje se laži in hlini uspešnost;
- ugrabi ga razburjenje in jeza. Postane nadležen za okolico. Psihično se zlomi. Ne more razumeti tvegane narave igranja;
- spušča se v nespametne finančne transakcije. Porabi prihranke in si izposoja nerazumno visoke vsote denarja. Postane problem.

Igranje, kot tudi druge pretirane rekreacijske aktivnosti, povzročajo v domačem življenju težave. Oseba porabi pretirano veliko časa izven družine in dejavnost povzroča finančne stroške, in sicer trpi družinski proračun. Vzrok, zakaj igranje povzroča v družini ogromne probleme, ni toliko v porabi časa izven družine, temveč v napačni porabi finančnih sredstev. Prav tako pa ne kaže zanemarjati tudi stresa. Zaradi resnih finančnih izgub, ki jih ustvari z igranjem, igralec potrebuje pomoč. Ne čuti se le bankrotiranega, temveč tudi osebno zlomljenega in ponižanega, z načetim psihičnim zdravjem. Ni več polno odgovoren za početje. Oseba je del družine in družbe. Ko težke izgube spravijo igralca v »igralsko depresijo«, trpi tako družinsko kot službeno življenje. Finančni stres izhaja tako iz izgub pri igri kot tudi iz znižanih ekonomskih resursov, kar je posledica vdajanja igri.

Igralca, ki kljub visokim izgubam nadaljuje z igro, imenuje okolica zasvojeni, kompulzivni igralec. Patološko igranje ima biološko in sociološko osnovo. Zasvojenega igralca lahko reši le absolutna abstinenca.

Pisci navajajo veliko podobnosti med zasvojenostjo z drogami in zasvojenostjo z igro na srečo. Veliko poizkusov je razložiti zasvojenost z igro kot psihološko zasvojenost. Lancey in Evans (v Walker, 1995, str. 184) dokazujeta, da patološko igranje spada v klinično kategorijo, kot multiimpulzivna osebnostna motnja. Glede na to, da le redki zasvojenci z igro zapadejo tudi v odvisnost od alkohola in drog, se sklepa, da zasvojenost z igro nima istih izvorov kot zasvojenost z alkoholom in drogo.

Zasvojenost se lahko razume tudi kot proizvod dveh nasprotnih faktorjev: pozitivne stimulacije, ki se pojavlja kot zmagoslavni užitek ob dobivanju, in negativnega efekta, ki se odraža v slabem počutju ob seriji izgub. Za doseganje pozitivnih občutkov oziroma užitkov je potrebna vedno večja doza dražljajev. Velikokrat se navaja, da ljudje igrajo, ker želijo ubežati stresu. Igra ima to lastnost, da v trenutku omogoča sprostitev napetosti, ki jo povzroča stres. K pretirani nagnjenosti k zasvojenosti z igro so bolj podvržene osebe s hipo in s hiper stanjem vznburjenosti. Niso pa vse hipo in hiper vznburjene osebe enako nagnjene k igri. Predpogoji nastanejo v otroštvu in adolescenci in so posledica občutka zavračanja ter pomanjkanja pozornosti. V disfunkcionalni družini otrok razvije občutek pomanjkanja vrednot, imenovan »toksično posnemanje«. Posameznik želi doseči zeleno fantazijsko stanje, ki mu bo nadomestilo realnost vsakdanjega sveta. Ko tako posameznik pride v kontakt s substancami, ki zasvojijo, ali aktivnostmi, jih sprejme kot sredstvo za vzpostavljanje zelenega stanja (Walker 1995).

Problem, ki ga povzroča igranje, je v zahodni družbi socialni problem z najbolj destruktivnim delovanjem na osebno eksistenco in družinsko harmonijo, zato skuša družba te probleme zdraviti oziroma preprečevati.

7.5 Igra kot sredstvo za pridobivanje denarja

Zanimiv pogled na človeka in igro je razvil Jean Pierre Martignoni-Hutin (1994, str. 136). Kot pravi, je delo moralen način in sredstvo za pridobivanje denarja. Kot antipod dela, z rizikom za izvajalce, pa se pojavlja kraja. Obstaja sicer tudi toleriran, ne pa cenjen način služenja denarja z igranjem in z organiziranjem igranja. Igralec investira v igro v pričakovanju dobitkov.

Igra na srečo je za igralca način pridobivanja, povečevanja vsote denarja s pobiranjem sadov, prirastka na denar, ki ga že ima. Z igro se lahko brez dela dobi visoke zneske. Med krajo in resnim delom obstaja »ludistično« področje igre na srečo, kjer lahko igralec z igro regularno zasluži denar.

Organiziranje iger na srečo že po tradiciji pripada kralju, državi, ki to svojo prisvojeno vlogo vnovči s pobiranjem taks na človeške hibe oziroma na »nepotrebne nad potrebe«. Igralec se pri igri ne čuti eksploatiranega niti ne jemlje hazarda kot novega opija za ljudstvo. V njegovih očeh predstavlja igra posebno priložnost odtegnitve denarja sili oblasti. Paradržavne igralniške organizacije celo spodbujajo igralce v razmišljanju, da dobitki ne izhajajo iz denarja drugih igralcev, temveč iz državnega denarja.

Druga pojasnitev igranja za denar izhaja iz alkimistične perspektive, ki se manifestira v ideji, da bo igralec transformiral vložke v zlato. Igralec, obseden z nekakšno »alkimistično miselnostjo«, želi z igro ustvariti zlato, ki je pojem bogastva in sreče. Ob tem beži od napornih in mučnih poti, ki jih zahteva delo, in skuša to napraviti bolj direktno in magično, skozi možnosti glavnih dobitkov. Igralec verjame, da bo uspel svoj majhen vložek spremeniti v zlato, v neke vrste neverjeten zaklad. Tako smo na nek način priča ponovnemu pojavu verovanja v zaklad. Zlato je vedno simboliziralo zaklad, bogastvo in srečo (Martignoni-Hutin, 1994). Tak način doživljanja igre opisuje Dostojevski v romanu *Igralec*.

7.5.1 Dva nivoja osebnosti igralca

Pri igralčevi osebnosti govorimo o vplivu zavestnega in podzavestnega nivoja. Nivo podzavesti je prisoten s praspominom in nostalgijo po izgubljenem mitičnem rajju z obilico dobrin. V otroka spremenjeni igralec verjame, da je izgubljeni raj sicer nekje zaprt, vendar je prepričan, da obstaja ključ, s katerim je možno ta izgubljeni raj doseči. Vzporedno s tem se sodobne igre na srečo umeščajo med predstavo o skritem zakladu in predstavo o dosegljivem zakladu, ki se ti ponuja, da ga vzameš (Martignoni-Hutin, 1994).

Sociolog Amando de Miguel iz Španije je »ludistično folijo« Špancev opisal na sledeči način: »Že po tradiciji je bogastvo v Španiji vezano na čudeže, magičnost, na sanje o Eldoradu in na pravljичno bogastvo novega sveta. Mit o skritem zakladu, kot tudi iskanje tega zaklada, je še vedno zasidrano med ljudmi. Iskanje tega zaklada s pomočjo tombole, loterije in drugih iger na srečo, je moderna verzija teh običajev. Predstava o zakladu, ki je na dosegu roke, se odraža posebno pri instant loteriji.« (de Miguel v Martignoni-Hutin, 1994)

7.5.2 Nagnjenje do igre in iskanje koristi

Po logiki igralca denar ni nikdar nepreklicno izgubljen; je le naložba, ki bo nekega dne poplačana. Vsakokrat, ko igralec dobi, jemlje to kot rezultat »ludističnega dela«, kot pripadajoče obresti za »ludistično investirani« denar.

Ugotavlja se, da je ludistično početje bolj izrazito, dokler je bogastvo posameznikov nizko. Na nagnjenost k igri pa vpliva tudi odnos družine do igranja. Nepravilno pa bi bilo gledanje na igre na srečo le kot na racionalno početje, ki sloni na koristih, ne da bi upoštevali tudi »pranagnjenost« človeških bitij k igri.

»Denar v igri predstavlja posebno kategorijo denarja. Ne zgubi svoje osnovne vrednosti, jo pa spremeni. Za igralca postane denar le sredstvo, instrument v službi igre. Ta preobrazba odnosa do denarja je nujna, sicer igralec, ki bi neprestano razmišljal o vrednosti denarja, o finančnih posledicah svojega početja, ne bi nikdar igral.« (Martignoni-Hutin, 1994)

Čeprav veliko igralcev pri igri zadene velike vsote, te ne vplivajo na spremembo njihovega ustaljenega načina življenja. Tudi po resnično velikem dobitku igralec ne preskoči na višji rang družbene lestvice niti se ne vdaja brezdelju. Redki so drugačni primeri. Denar, pridobljen z igro, ne spremeni »usode« ljudi niti ne zamenja njihove nravi. Če noče povzročiti srda boginje sreče, mora igralec ostati diskreten, skromen in delaven (Martignoni-Hutin, 1994).

7.5.3 Zakaj ljudje igrajo

V preteklosti je veljalo prepričanje, da je igranje na srečo deviantno dejanje. Kdor igra, torej krši državne, družbene in religiozne zakone. Čeprav razširjeno mnenje, da je igranje na srečo s psihološkega in osebostnega vidika deviantno početje, še ni bilo preseženo, veliko število odraslih igra neko od iger in pretežno število populacije igre na srečo odobrava (Thompson, 1994, str. 21).

Igralniška industrija se širi in postaja vedno bolj »normalen« del ponudbe prostega časa. Ker je vsakdanje življenje tudi polno tveganj, se vedno bolj gleda na tveganja, povezana z igro na srečo, kot na regularna življenjska tveganja.

Vzroki, da nekdo igra, so lahko racionalni ali iracionalni. Za marsikoga pa igra na srečo predstavlja naložbo. V tem primeru je igra način za služenje denarja. Ti profesionalni igralci poskušajo odkriti način oziroma pot, kako dobivati. Zbirajo veliko informacij in jih po svojih sistemih urejajo. Profesionalni igralci pokra razvijejo številne igralske in bleferske veščine, vendar kljub vsemu lahko dobivajo ali pa izgubljajo. Kljub pridobljenim veščinam je še vedno prisoten element slučajnosti in sreče.

Pri nakupu dobrin predstavlja en dolar razmeroma majhno vrednost, z njim se da relativno malo kupiti. Pri igri na srečo pa lahko ta dolar pomeni veliko vrednost, saj lahko prinese veliko bogastvo. Tudi če je ta denar izgubljen, je igralcu prinesel prijetne občutke pričakovanja in napetosti, zato ga ni težko pogrešati. Izguba enega dolarja je zanemarljiva. Predvsem za revnejšega pa predstavlja prav ta dolar verjetnost velikega bogastva. Zato loterijske srečke pomenijo igralcem sen in up na boljše življenje.

Za srednji razred lahko »gambling« nudi koristi, ki niso le finančno merljive. Igre omogočajo družabnost. Ta socialna korist predstavlja veliko motivacijo za igralce binga. Tudi kazino igre predstavljajo priljubljeno rekreacijo. Igra prispeva k medsebojnim stikom. Konjske stave spadajo k najbolj socialno orientirani instituciji v igralniškem svetu. Za udeležence postanejo stave atraktivna alternativa monotoniji in dolgočasju vsakdanjega življenja.

Zelo premožnim igralcem ponujajo igre možnost za dokazovanje med drugimi. To dokazujejo z višino vložkov in sprejemanjem tveganja. Internetnim igralcem omogoča tehnika prav nasprotno, tj. da ostanejo skriti pred očmi opazovalcev.

V tem »pobegu« v svet igre prevzema »mali« igralec kratkotrajne vloge drugega, višjega stanu, kar mu omogoča pozabo na vsakdanje probleme in tegobe. Tako ti kratkotrajni »umiki« iz realnega življenja delujejo na človeško psiho v nekem smislu tudi kurativno. Las Vegas je vzpostavil igralniški proizvod, ki deluje prav na predpostavki, da ljudje potrebujejo umik iz realnosti. V 3- do 7-dnevnih počitnicah, med katerimi lahko pozabijo na dnevne napetosti zasebnega in delovnega vsakdana, se ljudje sprostijo, razvedrijo in regenerirajo duha.

Igra lahko igralcem ustvarja zavajajočo iluzijo s tem, da ustvarja občutek samokontrole in samoodločanja. Vsakdo lahko sam zavestno izbira številke, na katere bo stavil. Ta možnost predstavlja za marsikoga samostojno, neodvisno odločitev, ki mu nudi veliko zadovoljstvo. Igralec lahko izbira, kdaj bo igral, koliko bo stavil, katero številko bo izbral ali kateri strategiji bo sledil.

Nekateri igralci so prepričani, da imajo mistično moč vplivanja na izid igre. Pretežni del igralcev se nikdar ne poglubi v matematično verjetnost izidov. Prav to prepričanje v lastno zmožnost kontrole nad igro spravi marsikaterega igralca v življenjsko neprijetno situacijo in tudi v osebni bankrot.

Nekateri igralci uporabljajo igranje za areno dokazovanja svojega mačizma, intenzivno izražanje občutkov in samodokazovanje. Če igralec zadene dobitek, postane lik občudovanja drugih, ki istočasno želijo, da bi z zmago tudi sami postali občudovani.

Za ostarelo populacijo pa predstavlja igralništvo privlačen način premagovanja brezdelja in občutka nepotrebnosti. Lahko jim nudi motiv za preživetje in uresničitev sanj. To so spoznali tudi nekateri prireditelji iger na srečo. Da bi seniorji lažje uživali v vzburljivem igralniškem vzdušju, jim organizirajo brezplačne prevoze, prilagojeno hrano, terapevtsko animatorko ipd. Kritiki tega početja pa v tem vidijo izkoriščanje dolgočasje, osamljenosti in potrebe po doživetjih v družbi za ustvarjanje profita (Thompson, 1994).

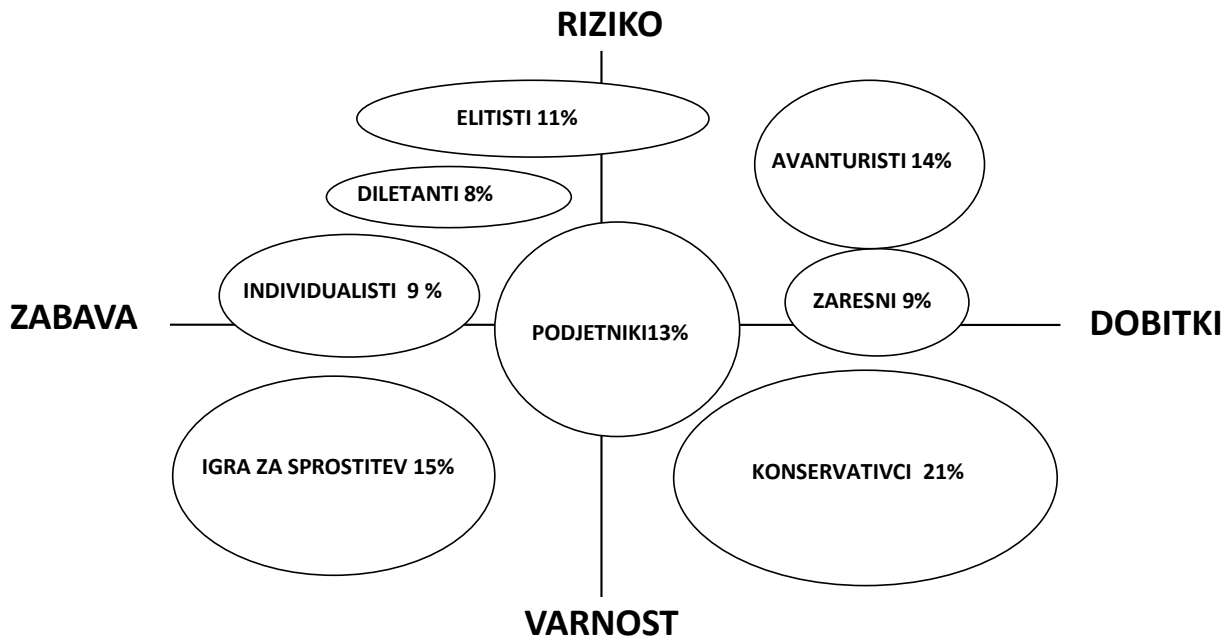
»Gambling« v resnici spodbuja psihološke »slabosti« pri velikem številu igralcev, posebno pri tistih, ki zmorejo le minimalno kontrolo nad igralškimi razvadami. Ti ljudje lahko izgubijo kontrolo nad svojimi financami in zmožnost vzdrževanja družine. V takem stanju tudi lažje postanejo plen deviantskih družb, kar velikokrat privede do samodestrukcije, v ekstremnih primerih zaradi stisk in brezizhodnosti tudi do samomorov. Odstotek teh »kompulzivnih« igralcev se po različnih ocenah giblje med 1–5 % (Thompson, 1994).

7.6 Psihološki portret igralca, ki se usmerja v določene igre

Richard Lewy je v svoji raziskavi poskušal opredeliti različne tipe igralcev (Lewy, 1994, str. 145). Kot smo videli, sociologi pri poskusu opisovanja vzrokov za obnašanje igralca navajajo različne vzroke, od vabljalivosti dobitkov do seksualne sublimacije. Užitek pri igri se prikazuje kot kompenzacija za spolnost, vendar tudi kot snobizem in nečimrnost.

Povpraševanje po različnih oblikah igre se s časom spreminja. Tradicionalne igre so v upadanju. Evolucija je v skladu s stilom življenja tudi v igri prinesla poenostavitve, instantnost in racionalnost pri porabi časa. Geslo, ki ponazarja sedanje dogajanje, je: »Enostavno, poceni, z možnostjo velikih dobitkov.« (Martignoni-Hutin, 1994)

Slika 2: Tipične skupine igralcev



(Lewy, 1994, str. 14)

V Franciji, kjer je bila izvedena raziskava, med igralci prevladuje moška populacija (Slika 2: Tipične skupine igralcev). Na igralnih avtomatih igrajo predvsem mlajši in ženske. Pojavu množičnega igranja so nadeli vzdevek »ludomanija«. Avtor je tudi ugotovil, da različne igre nudijo različna zadovoljstva, zato privlačijo različne tipe igralcev. Glede na relaciji zabava–igra in varnost–riziko je definiriral osem tipov igralcev (Martignoni-Hutin, 1994).

Pri razlagi tipičnih skupin igralcev je treba upoštevati več delavnikov. Prvi je zagotovo zakonska ureditev, sledi igralniška kultura in splošna kultura, versko prepričanje ipd.

7.6.1 Značilnosti različnih tipov igralcev

Izhajajoč iz delitve, ki jo je postavil Lewy, v nadaljevanju podrobneje opisujemo značilnosti posameznih igralcev (Lewy, 1994, str. 14):

Konservativni igralci (21 %)

Izhajajo iz določene tradicije. Kultura je pri njih pomembna vrednota in smisel potrošnje prostega časa je v kulturni sprostivni. Niso veliki privrženci kazino iger, raje imajo klasične družabne igre. Ena od njihovih vrednot je denar, zato ne želijo veliko tvegati.

Igralci, ki igrajo za sproščanje (15 %)

Prevladuje želja po begu, sprostivni. Pretežni del te skupine predstavljajo relativno mladi in več kot pol je žensk. Vsrkavajo imaginarni svet in so dovzetni za novosti. Privlačijo jih igre, kot sta baccara in craps.

Igralci s podjetniškim duhom (3 %)

Privlačni jih aktivna sprostitev, iščejo priložnosti za beg in kultiviranje. Dve tretjini zajemata moške z zelo aktivnim stilom življenja. 45 % te populacije je mlajše od 50 let. »Podjetniki« imajo potrebo biti v središču aktivnosti. Igro na srečo jemljejo kot simulacijo podjetniških

odločitev, so občasni in odgovorni igralci. Igranje izkoriščajo za navezavo stikov. Privlačijo jih predvsem igre s kartami.

Individualisti (9 %)

Skupino sestavljata dve tretjini žensk, starih od 25 do 50 let. Cilj igranja pri individualistih je predvsem sprostitev. Njihov stil življenja ni aktivnost. Spadajo v tedensko klientelo, pri komuniciranju so usmerjeni predvsem na občutja. Kot potrošniki so izbirčni. Igralci iz te grupe niso veliki privrženci kazino iger, usmerjeni so predvsem v sproščeno zabavo. Za to skupino igralcev predstavlja igra kulturno doživetje.

Igralci, ki jemljejo igro kot resno početje (9 %)

Skupino sestavlja usklajena poznavalska in po spolni strukturi uravnotežena populacija. Razvili so sistem »militantnega ludizma«, ki se izraža v skupni privrženosti igri. V ludističnem procesu jih vodijo materialni cilji. Veliko se udeležujejo tekmovanj z razpisanimi nagradami. Ker jemljejo igro kot »zaresno stvar«, potrebujejo druge načine sproščanja. Predstavljajo populacijo, ki veliko igra kazino igre.

Diletanti (8 %)

Za to skupino predstavlja prosti čas priložnost za popolno, po možnosti brezdelno sprostitev. Vodijo jih hedonistični in avtoekspresivni motivi. Veliko ogledujejo, vendar malo kupujejo. Za osebno porabo potrošijo malo. Skupino predstavljajo predvsem uslužbenci in neaktivno prebivalstvo. Privlačijo jih družabne igre, manj igralnice.

Avanturisti (14 %)

Spadajo med velike privržence igralniške sprostitev. Dve tretjini avanturistov sta mlajši od 50 let. Tri četrtine skupine predstavlja moška populacija. Kulturno funkcijo igre stavijo na zadnje mesto svojega interesa. Tveganje jim predstavlja velik izziv, prav tako tekmovalnost. Označuje jih pečat drznosti in površnosti v dojemanju situacije. So privrženi gledalci športa in avanturističnih filmov. V odzivanju so zelo temperamentni. Za njih igra ni le način porabe prostega časa, temveč predstavlja njihovo angažiranost v celoti. Kazino igre so po njihovem okusu.

Elitneži (11 %)

Tri četrtine skupine predstavlja »visoka gospoda« med 25. in 20. letom. V prostem času iščejo priložnost sprostitev in možnost za kulturne užitke. Potreba po popolni »sprostivki« je v tej skupini nižja od povprečne. Občutljivi so na modne trende. Pri potrošnji jih vodijo motivi zadovoljstva in identifikacije s kulturnimi in socialnimi referencami grupe, veliko dajo na svoj imidž. So temperamentni in socialni privrženci zabave v klubih ter »ludotekah«. Denar jim predstavlja vrednoto, zato se igre udeležujejo le s simboličnimi vložki. Za njih je predvsem pomembno, da so udeleženi. Na njihove nakupe ima 75 % vpliva socialno okolje in družina. Skupino sestavljajo predvsem svobodni poklici in lastniki podjetij, manj pa trgovci in obrtniki. Dajejo vtis, da so vroči privrženci igre black jacka in rulete, rajši pa se družijo ob igri bridgea, šaha, remija, pokra, biljarda in backgammona.

Na zgornjo delitev je treba gledati s časovne distance. Posamezne skupine sicer še vedno vzdržijo, le da je njihov delež oziroma starostna skupina verjetno od države do države drugačna.

7.6.2 Tveganje kot sestavni del igre na srečo

Smo v družbi tveganja in se s tveganjem soočamo vsak dan. Sam termin v moderni dobi izraža probabilistično naravo realnosti in se nekoliko razlikuje od koncepta naključnosti, čeprav je z

njim neobhodno povezan (Valič, 2014). Slednji namreč obstaja kot naravni element sveta in kot tak priča pristne stihiskosti v življenju, medtem ko koncept tveganja pomeni izraz kalkulacije možnih rezultatov, ki temeljijo na pridobljenem znanju o vplivih naključnosti na svet (Reith, 2005).

Sicer pa je koncept tveganja pridobil popularnost predvsem v zadnjih 30. letih, in sicer na področjih družboslovja, kot so področje družbenih politik, področje mednarodnih odnosov in političnih znanosti, največji učinek pa je ostal v sociologiji, kjer se v 80. letih 20. stoletja pojavila t. i. »sociologija tveganja« (glej Reith, 2004). Valičeva navaja Luptona, ki razvršča avtorje v tri širše perspektive – kulturno konstruktivistični pristop, pristop vladavine in model »družbe tveganja«. Pri vseh pristopih je ključna perspektiva tveganja bodisi kot družbenega konstrukta bodisi kot preračunljivega diskurza bodisi kot integralni del moderne družbe (Valič, 2014).

Vendar pa tveganje nastopa povsod v vsakdanjem življenju. Predvsem se to izraža v naložbah, razmerjih kakšnega delodajalca oziroma partnerja bomo dobili. Od tod tudi rek »življenje kot igra«.

8 PRIKAZ ZNAČILNOSTI IGER NA SREČO

Čeprav je igra zunaj »resničnega življenja«, tvori temeljno sestavino celotnega življenja. Igra je svobodna dejavnost, ki je neposredne potrebe človeku nikdar ne vsiljujejo, pa vendar zahteva domiselnost in iznajdljivost. Rodila se je iz potrebe po razvedrilu, telesni in duševni sprostitvi. Je zaposlitev, ki daje človeku podobno zadoščenje, kot ga nudijo trenutki v procesu ustvarjanja.

Pri človeku lahko igro pojmuje kot boj z usodo, kot uresničevanje z vero pričakovane sreče, kot upor proti nevšečnostim življenja ali kot vdanost v usodo. Kasneje so skušali ljudje v igri, v odločitvah naključij, ki niso odvisna od človekove volje, izsiliti srečo. Že pri praljudstvih srečamo skoraj vse vzorce sodobnih družabnih iger (Gizycki in Gorny, 1972, str. 9).

Prvo znano razpravo o telesnih in duhovnih igrah (Tabela 8: Prikaz značilnosti iger na srečo) je leta 1283 napisal španski kralj Alfonz X Modri (oz. Kastiljski) (Gizycki in Gorny, 1972, str. 12).

Tabela 8: Prikaz značilnosti iger na srečo

Tip igre	Igra	Motiv igranja
1. umske igre	šah	bistritev duha in razuma
2. igre na srečo	kockanje	izzivanje naključja in sreče
3. kombinirane igre	namizne igre	iznajdljivost, strategija in sreča

(Povzeto po Gizycki in Gorny, 1972, str. 12)

Večina iger vsebuje element tveganja, pričakovanja sreče in dobička. Igra zaradi igre je redka. Igralni vložek kot dodatna sestavina poveča čar igre. Tudi razne športne igre, kot sta nogomet in konjske dirke, so se spremenile v igro na srečo. Pričakovanje športnega izida spremlja mrzlica stav. Stavnice sprejemajo stave praktično že na vse; tako so stavili, kdaj se bo rodil angleški prestolonaslednik. Dobiček v zvezi z igrami je že zgodaj zavzel pomembno mesto v razvedrilu.

Hazardne igre so igre, pri katerih odloča o dobičku ali izgubi naključje in ne sposobnost. Osnovna sestavina te igre je tveganje za ugoden izid. Sam izraz »hazard« je arabskega izvora in pomeni slepo srečo, kockanje in priložnost. Sodoben pomen besede ima širšo razsežnost kot le igra na srečo. Pomeni tudi vso pogubnost, zasvojenost, nevarnost velikih izgub in zavrnjenost. Različne igre lahko igralca različno zasvojijo. Celo športne stave lahko postanejo najtežji hazard, ki po učinku preseže celo ruleto in poker, igralcu pa daje zelo malo možnosti dobitkov. Le ob močni volji do omejitve vložkov in intenzivnosti igre ostane igra neškodljivo razvedrilo. Nagnjenje k igri se lahko sprevrže v neozdravljivo strast (Gizycki in Gorny, 1972). Delitev iger na srečo po Walkerju (1995 str. 1) je razvidna iz tabele (Tabela 9: Prikaz značilnosti iger na srečo).

Tabela 9: Prikaz značilnosti iger na srečo

1. Igre veščin	igre, kjer je izid odvisen pretežno od osebne veščine
2. Igre naključij	igre s številkami zahtevajo le malo veščine in več sreče

(Povzeto po Walker, 1995, str. 1)

Igre na srečo bazirajo na dimenziji med popolno veščino in čisto srečo. Igre z veščino in igre z naključji imajo različno »usodno« privlačnost. Resni »težki« igralci se izogibajo iger golega naključja, saj jim te ne omogočajo dokazovanja lastnih veščin, zato so za njih neatraktivne, postavljajo jih na raven neveščih igralcev. »Resne« igralce najbolj privlači igra, ki nudi tako

naključnost dobitkov kot izrabo veščin posameznika (primer: konjske stave, igre s kartami, delno ruleta). Izogibajo se loterijskim igram, ki sicer nudijo atraktivne dobitke, vendar je verjetnost dobitkov zelo majhna in za dobitke je namenjen zelo majhen del vplačil. Za igre naključij se radi odločajo nevešči igralci, saj te omogočajo vsem udeležencem enako startno osnovo, in čeprav je verjetnost dobitkov izredno majhna, so ti dobitki dovolj veliki, da številnim igralcem predstavljajo dovolj veliko privlačnost (Walker, 1995).

9 ZAKLJUČEK K IGRAM IN IGRAM NA SREČO

V tem poglavju smo spoznali, kako so se razvijale igre skozi zgodovino. Prikazano je bilo, da igre niso svojstvene samo človeku. Štirje osnovni elementi agon, alea, mimicry in ilinx se v igri ne pojavljajo vedno le samostojno, vsak zase, temveč v različnih kombinacijah. Tekme in dirke so za tekmovalce (agon in ilinx), za gledalce pa predstave – mimicry in priložnost za stave – alea. Res pa je, da le človek igra za zabavo. Razvijale so se skozi zgodovino in prehajale iz ene pojavne oblike v drugo. Pri tem so se bogatile, preoblikovale in dobivale nove dimenzije, vse to z namenom, da bi se človek zabaval in tekmoval sam s sabo in z drugimi.

Igre raziskujejo tako antropologi, sociologi, psihologi in vsak s svojega zornega kota išče argumentacijo, zakaj je sploh do igranja prišlo. Teoretiki si niso povsem enotni pri tem. Vendar pa v svetu, ki ga živimo, igre v širšem pomenu (šport, umetnost) dobivajo velik pomen. Gre za multi ekonomijo, brez katere si ne moremo predstavljati vsakdana. Na eni strani nam omogočajo odmik, na drugi so vir sprostitve zabave in idolatrije z glavnimi igralci.

Obnašanje igralcev je enigma in paradoks. Vse igre so strukturirane tako, da se lahko z gotovostjo pričakuje izgubo. Čeprav je igra zunaj »resničnega življenja«, tvori temeljno sestavino celotnega življenja. Igra je svobodna dejavnost, ki je neposredne potrebe človeku nikdar ne vsiljujejo, pa vendar zahteva domiselnost in iznajdljivost. Rodila se je iz potrebe po razvedrilu, telesni in duševni sprostitvi. Je zaposlitev, ki daje človeku podobno zadoščenje, kot ga nudijo trenutki v procesu ustvarjanja. Razvoj iger še ni končan, še posebej, ker smo stopili s pojavom internetnega in mobilnega igralništva v drugi svet. Iz realnega okolja smo igre prenesli v virtualno okolje. Kontakti med igralci so fizično izbrisani in se dogajajo v vzporednem svetu.

Vsebina, obravnavana v tem poglavju, daje dobro osnovo, da bomo lahko v naslednjih poglavjih naprej razvijali poglede o igri in igrah na srečo.

ZGODOVINSKI OKVIR IGER NA SREČO

Avtorja: Dušan Luin in Andrej Raspor

1 UVOD V ZGODOVINSKI OKVIR IGER NA SREČO

V tem poglavju je v nujnih obrisih predstavljen zgodovinski okvir iger na srečo – dogajanja v različnih časovnih obdobjih ter kako se je igra razvijala v različnih predelih sveta. Večji poudarek je dan razvoju legalnega igralništva. O nelegalnem igralništvu je namreč manj znanih zgodovinskih dejstev.

Igre na srečo kot pojav niso novost. Lahko jih opredelimo kot igranje iger z negotovim rezultatom, do katerega (vsaj deloma) pride po naključju (Bolen in Boyd, 1968), in lahko trdimo, da so stare toliko kot človeštvo (Kuss in Griffiths, 2012). Od prazgodovine do modernega časa smo poznali le klasične in posebne ali kazino igre.

Starejše družbe so igri na srečo pripisovale veliko moč. Dokaze o tem najdemo v vseh starih kulturah, tako v Egiptu kot v Rimu. Najstarejši zapis o tem fenomenu je v *Rig Vedi*, eni od hindujskih svetih knjig iz obdobja približno 4.000 tisoč let pr. n. št.. Da pa igra ni bila samo igra, temveč tudi način odločanja oziroma ugotavljanja božje volje, kaže že znani Cezarjev izrek *Alea iacta est*. Igranje je bilo razširjeno tudi v arabskem svetu, kar dokazuje beseda »hazard«. Ta izraz so za označevanje posebne nevarne oblike igralskega obnašanja sprejeli tudi drugi evropski jeziki. Bogato igralsko življenje najdemo tudi v Benetkah, predvsem med obdobji karnevalov.

V Benetkah je bil leta 1626 vzpostavljen prvi legalni kazino. Z javnim kazinojem je Beneška republika želela odpraviti dokaj razširjeno ilegalno igranje. Nepretrgoma je deloval 150 let. Ker je pretirano igranje povzročilo propad uglednih plemiških družin, je dož leta 1774 javni kazino zaprl. S tem pa igranje ni bilo odpravljeno, le preselilo se je v zasebne prostore in ilegalno delovalo naprej. Podrobne zapise o tem je v svojih zapisih/spominih zapustil Giacomo Casanova, sicer tudi sam organizator tovrstnih dogodkov.

Javne loterije so se v Evropi pojavile že pred javnimi kazinoji. Prvo znano javno blagovno loterijo zasledimo leta 1530 v Firencah, prvo javno denarno loterijo pa slabih 100 let kasneje v Genovi.

V zdraviliškem kraju Spa v Belgiji so nadgradili beneški model javne igralnice tako v tematskem, organizacijskem kot tudi davčnem smislu. Danes bi rekli, da je bil ta kazino, odprt leta 1726, tematska turistična igralnica, namenjena popestritvi zdraviliškega življenja. Gostom je s svojo mondeno kavarno nudila dodatne užitke. Igro je vodilo izbrano profesionalno osebje in kazino je organiziral tudi posojilno službo. Knez iz Liegea, ki je izdal dovoljenje za poslovanje, je od koncesionarja pobiral davek v višini ene tretjine igralniškega prihodka.

Francoska revolucija je pometla tudi s kazinoji, vendar pa to ni vodilo v propad kazinojev v Franciji. Najprej so poslovali ilegalno, doklej jih ni Napoleon s svojim igralniškim dekretom leta 1806 in 6 let pozneje s *Civilnim zakonikom* legaliziral. S tem je začrtal igralniško zakonodajo tedanje in kasnejše Evrope. Monopol nad igrami na srečo je imela izključno država. Kazinoji so se lahko postavljali izključno v večjih turističnih krajih in v primerni oddaljenosti od večjih mest. S tem je bilo zagotovljeno, da je lahko ta mesta zabave obiskovala samo bogata populacija. Državni interes pa je zaščitil tudi s tem, da so bili dolgovi igralcev sodno izterljivi.

Atraktivno igralniško življenje se je odvijalo tudi v nemških zdraviliščih Baden-Baden, Wiesbaden in Bad Homburg. Obiskovalec teh zdravilišč je bil tudi Dostojevski. Njegov roman *Igralec* predstavlja prvovrsten zapis takratnega igralniškega življenja. V Bad Homburgu sta leta

1840 brata Blanc uvedla igre, kjer je igralnica igrala proti igralcem z vnaprej zagotovljenim odstotkom zaslužka. Tu je bila z velikim uspehom prvič uvedena tudi ruleta z eno ničlo. Kasneje je mogoče zaslediti enega bratov Blanc, François, v uspešni zgodbi Monte Carla.

Višek razvoja je evropsko igralništvo doseglo v obdobju belle époque. Kazinoji so kazali svoj prestiž z bogatimi zgradbami, ki so jih ljudje poimenovali igralniške katedrale. Po 1. svetovni vojni evropske igralnice, predvsem tiste ob atlantski obali, pa tudi Cannes in Nico na francoski rivieri odkrijejo bogati Američani. Med 2. svetovno vojno pa je ves čas deloval le Monte Carlo, kamor so v največji meri zahajali nemški oficirji.

V obdobju do 2. svetovne vojne so bila v Evropi tako obdobja prohibicije kot tolerance javnega igralništva. Igra je bila vedno vezana na prosti čas in bogato elito. Oblast je skušala preprečevati negativne posledice igralništva, imeti monopol nad igrami na srečo, istočasno pa je znala dobro izkoristiti človeške hibe in razvade za polnjenje proračuna. V pretežni meri so bile igralnice namenjene pospeševanju turističnega razvoja in bogatenju turistične ponudbe. Vzporedno je delovalo tudi ilegalno igralništvo. Skozi vsa obdobja se je evropska igralniška ponudba prilagajala razvoju družbe, trendom preživljanja prostega časa in s pridom uveljavljala tudi tehnične novosti.

Zelo zanimiv je razvoj ameriške igralniške ponudbe. Že med staroselci so bile igre na srečo zelo priljubljene. Evropski priseljenci, ki so prišli v Ameriko, pa so že po naravi imeli v sebi tudi bolj izrazito nagnjenje k tveganju. Ameriško igralniško ponudbo zaznamujejo trije razvojni vali. Prvi val se začne že v kolonialni eri, ko se s pomočjo loterij gradijo večji družbeni objekti. V ta val sodijo tudi konjske stave in igralništvo na rečnih parnikih. Ta val ameriškega igralništva se zaključi z državljansko vojno. V gospodarsko obnovo dežele po omenjeni vojni so vključeni tudi zaslužki velikih loterij. S tem se začne drugi val ameriškega igralništva, ki traja do prohibicije ob koncu 19. stoletja. Iz tega obdobja so značilne salonske igralnice »divjega zahoda«, povezane z zlato mrzlico. Z izjemo Nevade, ki je legalizirala igralništvo leta 1931, je bilo povsod drugod igranje na srečo prepovedano vse do leta 1976. Tako se ustvarijo pogoji za razcvet igralnic v Las Vegasu in Renu. V prvem obdobju je bila v gradnjo in v vodenje igralnic vključena ameriška mafija; v povezavi s tem je najbolj znano ime Benjamin Siegel oz. Bugsy, začetnik gradnje modernih igralnic. Leta 1946 je z velikim uspehom pričel delovati Hotel casino Flamingo v skladu s stilom tipičnega hollywoodskega blišča tega časa. Sledile so še druge igralnice, vsaka s svojo tematsko zgodbo. Konceptualni prelom je prinesel Ceasars Palace z rimsko tematiko in s prvim mega hotelom. Zaradi poceni bivanja predstavlja začetek masovnega turističnega igralništva. V ponudbi pričnejo prevladovati igralni avtomati, ki omogočajo igranje za majhne vloške.

Šele leta 1976 so začele delovati igralnice v drugi ameriški državi, v New Jerseyju. Postavljene so bile v propadlem obmorskem letoviškem mestecu, Atlantic Cityju. Živele so pretežno od enodnevnih gostov bližnjih velikih mest, predvsem New Yorka. Začela se je tekma med dvema igralniškima mestoma, v kateri je v 90. letih 20. stoletja s serijo mega igralniško-zabavišnih centrov zmagal Las Vegas. Kasneje so pričele z legalizacijo igralništva tudi druge ameriške zvezne države. Pravi igralniški bum pa leta 1988 sproži sprejem zveznega zakona o indijanskem igralništvu. Zakon *IGRA (Indian Gaming Regulatory Act)* je v naslednjem desetletju popolnoma spremenil sliko ameriške igralniške ponudbe. Izgradnja več kot 100 indijanskih igralnic v Kaliforniji, od koder so se napajale igralnice v Las Vegasu in Renu, je nedvomno pomembno vplivala na ti dve mesti. Las Vegas, ki velja za svetovno igralniško prestolnico, je v zadnjem obdobju krepko razvil še drugo turistično ponudbo, je tudi največje kongresno mesto na svetu, tako da predstavlja igralniška potrošnja v strukturi prihodka, ki ga ustvarijo obiskovalci tega mesta, manj od polovice vse turistične potrošnje, medtem ko je ob prelomu stoletja ta delež presegal tri četrtine v korist neigralniške potrošnje.

Konceptualni vpliv ameriškega igralništva sega tudi drugam po svetu. Prava igralniška velesila je postala Kanada, ki je legalizirala igralništvo leta 1989. Poleg državnega in zasebnega modela ima razvit karitativni model igralništva, namenjen financiranju karitativnih in drugih dobrodelnih organizacij. Veliko atraktivnih turističnih igralniških centrov najdemo tudi v srednji Ameriki in na Karibskem otočju. Tu se nahaja večji del ponudnikov internetnega igralništva. Dobro regulirano in dobro razvito igralniško ponudbo ima tudi Južna Afrika. Z umeščanjem igralnic v manj razvita območja skuša spodbuditi ekonomski in turistični razvoj teh okolij. Avstralija, ki ima sedaj zelo razvito igralniško ponudbo, je legalizirala igralništvo šele leta 1985. Avstralski razvojni model igralništva dovoljuje le eno igralnico na enem igralniškem območju. Koncesionarje pridobiva z mednarodnimi javnimi razpisi; na ta način si pridobi sposobne koncesionarje. Ti so kot koncesijski prispevek dolžni zgraditi čim bolj atraktivno turistično infrastrukturo. Znana in razvpita azijska igralniška prestolnica je Macao, ki je že prevzela primat Las Vegasu. Razvija se tudi igralništvo v Singapurju, Južni Koreji, Vietnamu. Vsi centri so nastali za potrebe hitro rastočega kitajskega trga. Prav tako imajo vse sodobne ladje za turistična križarjenja v svoji ponudbi igralnice. Med večje ponudnike »plavajočih kazinojev« spada tudi Casino Avstrija.

Sodobna evropska ponudba je dolgo časa vztrajala na t. i. evropskem modelu iz obdobja belle époque, kjer je prevladovala gracioznost živih iger za nobleso. Zaradi usidrane tradicije evropske igralnice dolgo niso uspele prepoznati sprememb v ritmu življenja in v tehnologiji ponudbe. Evropska igralniška ponudba je, razen v Monte Carlu, namenjena pretežno domači populaciji in zato sta davčna ter razvojna politika podrejeni temu dejstvu. Evropske države vodijo zelo restriktivno in previdno koncesijsko politiko. Med prvimi je že pred letom 1990 ameriški koncept ponudbe začela uvajati družba HIT iz Nove Gorice. Neobremenjenost s tradicionalnim pristopom ponudbe, uvajanje igralnih avtomatov in zabave ter celovita promocija, usmerjena na širok srednji sloj, je obrodila velik uspeh. Temu trendu so se počasi prilagajale tudi druge evropske države. Zelo zanimiv pristop je imela do kazino iger na srečo Anglija. Do leta 2001, ko je bila sprejeta zelo liberalna zakonodaja, so delovali samo klubski kazinoji, ki so jih lahko obiskovali izključno člani klubov. Marsikje v evropskih državah velja za domačine prepoved vstopa v domačo igralnico. Tako ima Avstrija zaprto število igralnic, v Italiji, kjer je že več časa v pripravi zakon, ki bi vsaki pokrajini dovolil, da odpre svoj kazino, pa so trenutno štiri igralnice, in sicer v lasti matičnih občin. Ima pa bogato ponudbo salonov VLT. Tudi Švica, ki je bila zelo zadržana do tovrstne ponudbe, je leta 2000 sprejela precej liberalno zakonodajo. V EU zaenkrat še ni harmonizacije na področju iger na srečo. Edino skupno telo je *GREF (Gaming Regulators European Forum)*, ki deluje od leta 1989 in ima 39 članov, kjer regulatorji in nadzorniki skušajo usklajevati vse, kar je povezano s preprečevanjem pranja denarja in v zvezi z zaščito igralcev⁴. Vse je kazalo, da bo tako prvi evropski dokument, ki bo služil za osnovo pri urejanju tega področja, *Evropska direktiva za storitve*, ki je bila dalj časa v fazi sprejemanja. Vendar se to ni zgodilo. V naslednjem desetletju lahko na področju urejanja evropske igralniške zakonodaje pričakujemo zanimivo dogajanje. Te spremembe bo zagotovo spodbudila pandemija. Tudi igralniška industrija se bo namreč morala prilagoditi in v svoje poslovanje vključiti več industrije 4.0.

Macao je imel igralnice, ko je spadal še pod Portugalsko. Ko se je leta 1999 priključil LR Kitajski, so igralništvo ohranili in ga razvijali. Danes je to destinacija, ki ustvarja največje prihodke iz naslova iger na srečo, saj leži ob kitajskem trgu. Tudi druge destinacije v Aziji so se zelo razvile (Liu in drugi, 2015). Tu to še Singapur in Južna Koreja. Igralništvo pa se razvija tudi na Filipinih in v Vietnamu. Zato na Kitajskem razmišljajo, ali bi tudi sami razvili igralniško ponudbo in s tem zmanjšali odtok denarja iz države (Chan in drugi, 2019).

⁴ Več na: <http://www.gref.net/>

2 ZGODOVINA IGER NA SREČO DO OBDOBJA LEGALIZIRANEGA IGRALNIŠTVA

Tako igra kot igra na srečo verjetno spremljata človeštvo vse od njegovega začetka, zagotovo pa skozi vso znano zgodovino (Thompson, 1994, str. 4). V razlagi nastanka tega skrivnostnega fenomena, v delu *The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America*, so avtorji (Abt, Smith in Christiansen, 1985, str. 285) mnenja, da bi ga na simbolni ravni morali povezovati z dogodkom prvega »grešnega« dejanja. Eva je kljub tveganju, da izgubi raj, podlegla skušnjavi po dobitku in utrgala jabolko z drevesa spoznanja. Cena izgubljene stave predstavlja na eni strani izgubo raja, na drugi pa akt človeškega samozavedanja. Gledano s tega zornega kota ima igra na srečo simbolični pridih »izvirnega greha« (Thompson, 1994, str. 4).

Dokazi o igranju segajo daleč nazaj. Številna arheološka najdišča v Evropi, Mediteranu in na Bližnjem vzhodu pričajo o domala vsakodnevem igranju na srečo, ki se je izvajalo v namene zabave. Tako je za ta čas značilna raba t. i. astragalov – kosti gležnjev ovac, ki imajo značilno obliko kocke s po dvema konkavnima in konveksnima stranicama (Valič, 2014). Uporabljali so jih tako za igro kot tudi za napovedovanje prihodnosti. Egiptologi so v grobnicah ob mumificiranih faraonih našli kocke in druge igre. Tja so bile verjetno položene, da se pokojni v drugem kraljestvu ne bi dolgočasili. Možno pa je tudi, da so kocke in podobni drugi igralni predmeti delali družbo pokojnikom, ker so jim za časa življenja veliko pomenili ali pa celo, ker naj bi ti predmeti predstavljali neko zvezo med faraoni in nadnaravno voljo božanstev.

Valič navaja, da se je »s širjenjem kmetovanja in spremembami v urbanizaciji, trgovanjem in denarjem začelo dramatično širiti tudi igranje na srečo (Reith, 2005, str. 7). Antropologi so identificirali Mezopotamijo, območje med Evfratom in Tigrisom kot začetek evolucije astragalija k šeststrani kocki. Zapisi kažejo, da so Mezopotamci šestim stranicam astragalija pripisali številčno vrednost, nadalje pa so pričeli kosti obdelovati – najverjetneje z namenom lažjega metanja. Ker so kosti varirale v teži in gostoti, je bil nadaljnji logični korak v izrezovanju lastne kocke. Tako je prvotna ohranjena kocka datirana v leto 3.000 pr. n. st (Schwartz, 2006, str. 8). Iz istega obdobja so prisotne najdbe ostankov igre backgammon, ki je bila priznana kot legitimna popestritev vsakdana. Še bolj pa je vseprisotnost igranja na srečo razvidna iz mezopotamske literature in mitov – primere najdemo v znanem *Epu o Gilgamešu*. Igranje na srečo je bilo prisotno tudi v takratni Perziji ter malenkost kasneje v Egiptu – slednji so kot izumitelja igranja na srečo proglasili boga Totha. Sicer pa so Egipčani poznali številne namizne igre, igrali so igro »sodi in lihi«, po letu 300 pr. n. st pa so postale vseprisotne igre s kockami (Schwartz, 2006, str. 11). Podobno, dokazi pričajo, da je bilo v preostalem delu Afrike igranje na srečo razširjeno na vseh območjih, kjer je bil naseljen človek. Podobno velja za območje Indije, kjer so našli zabeležene prezentacije igranja kock v najstarejšem znanem Indijskem mestu Mohendžo Daro. Igranje na srečo je bilo tudi v tej civilizaciji tako vseprisotno, da si je svoje mesto našlo tudi v literaturi. Religiozna konotacije igranja na srečo se je kmalu začela umikati, še najbolj pa do trenutka, ko se je poudarek z napovedovalca premaknil k tistemu, ki stavi. Poudarek na slednjem mu hkrati prinese bolj aktivno udeležbo v igri, stava na izid pa pomeni nekakšen pakt z usodo (Reith, 2005). Posameznik tako ni več pasiven pri čakanju izida, ampak aktivno izziva usodo. Vzhodneje od Indije se je razvijala še ena civilizacija z, mogoče, najmočnejšo kulturo igranja na srečo. Kitajska kultura je imela na svetovno zakladnico igranja na srečo najverjetneje največji vpliv. Posvetovanja z orakliji o dogodkih v prihodnosti so znani iz obdobja dinastije Shang (1.700 pr. n. št.), medtem ko je dobrih 700 let pozneje v obdobju dinastije Chou igranje na srečo cvetelo tudi v obliki tako imenovanih *igralniških hiš*, ki so bile locirane na najbolj prometnih ulicah mest, tam pa so bile najbolj priljubljene stave na živalskih dvobojih (Schwartz, 2006, str.

16). Tradicija slednjih je na Kitajskem, kljub tehnološkemu napredku, še vedno izjemno močna in prisotna (Schwartz, 2006, str. 16). V desetem stoletju našega štetja so igrali igro podobno loterijo, še preden se je ta pojavila v Evropi dobrih pet stoletij kasneje. Približno v tem obdobju so sicer prevzeto zahodnjaško kocko spremenili v tako imenovano domine in kasneje v mahjong domine. Relativno pozna iznajdba so igralne karte (Schwartz, 2006, str. 16). Kultura igranja na srečo se je relativno spreminjala na območjih preostale Azije. Med Korejci so bile popularne namizne igre, slednje so osvojili s kitajske strani, medtem ko Japonci do modernejših časov skoraj ne poznajo igranja na srečo (Schwartz, 2006). Turki, na drugi strani, so igre s kocko sprejeli okrog leta 600 našega štetja – slednje pa je pripomoglo k olajšanju širjenja omenjenih iger po Centralni Aziji in tudi v Evropi« zaključuje Valič (2014).

Tudi grška zgodovina vsebuje veliko zgodb o vojščakih, ki so si z igro na srečo preganjali dolgčas in krotili nemir v času med spopadi v obdobju trojanskih vojn, kar je upodobljeno tudi na vazah. Ko pobližje pogledamo antični svet, ugotovimo, da so tudi Grki, tako kot Egipčani pred njimi, igrali na srečo pripisovali božansko ozadje: številni člani njihovega panteona so bili v mitologijo znani igralci na srečo (Valič, 2014). Med znanimi igrami so ponovno adaptacija igre »sodih in lihih«, in predhodnice kock, astragali ter same kocke nekoliko kasneje (Schwartz, 2006). V *Bibliji* zasledimo, da so si Izraelci z žrebom razdelili zemljo v obljubljeni deželi, vojščaki pa so kockali za Kristusova oblačila (Thompson, 1994, str. 4).

Z vzponom Rimskega imperija se je igranje na srečo razmahnilo še bolj. Še več, igranje na srečo je za Rimljane pomenilo življenje samo (Schwartz, 2006, str. 25). Rimska družba je razvila kult kopeli in zdravilišč. Igre na srečo so bile vedno tesno povezane z življenjem v takšnih krajih. Zdravilni vodni izviri in dobra sreča sta bila tesno povezana fenomena. Čudežna zdravilna voda je bila sveta in igra na srečo je veljala za del te svetosti. Rimljani so sicer na splošno prepovedovali masovno igranje na srečo, razen med saturnalijami. Seneka navaja, da je imela država kontrolo nad življenjem v termah. Predpisovala je davke na izrabo termalnih izvirov in na igre na srečo. Rimski osvajalci so gradili termalna zdravilišča po vsem svojem cesarstvu in povsod je življenje v termah spremljala tudi igra na srečo (Barnhart, 1983), kocke iz rimskega obdobja pa so arheologi našli tudi na našem ozemlju (Mihelič, 1993).

Igranje je bilo v Rimu visoko cenjeno. Imperator Klavdij se ni nikdar ločil od svoje specialne igralne mize in marsikateri vladar v rimski zgodovini ga je posnemal. Verjetno izhaja iz Rima prva znana loterija, s katero je Neron razdeljeval darila med podložnike. Poznamo tudi Cezarjev izrek *Alea iacta est* oziroma *Kocka je padla*; s pomočjo kocke se je torej odločil za prekoračitev Rubikona. Odločanje s pomočjo kocke je bil v tistih časih način za sprejemanje pomembnih odločitev. To je v svoji osnovi predstavljalo odločitev po božji volji.

Valič navaja, da so »pomembnejše odločitve, od sodniških do odločitev o varuhinjah svetega ognja, prepuščali boginji Fortuni, ki je svojo izbiro kazala s pomočjo loterije ali metanja kovanca. Igranje na srečo ni obšlo niti rimskih elit, številni cesarji so znani po svojih navadah igranja na srečo; med njimi Avgust, Kaligula, Klavdij, Neron in drugi. Steinmetz (1870, str. 64–65 v Reith, 2005) pravi, da je Avgust »igral pretirano«, Klavdij »igral kot imbecil«, Neron pa »kot ponorel«. Reithova (2005) razlaga, da to kaže tudi na nizek nivo spoštovanja, ki ga je igranje na srečo želo med prebivalstvom v tem obdobju, kar pa ni preprečevalo masovnega izvajanja tovrstnega igranja. Slednje potrjujejo tudi izkopanine (Reith, 2005, str. 46). Med popularnejšimi igrami so vsekakor bile stave na tako imenovanih igrah za množice in so se odvijale v cirkusih ter amfiteatrih. Sam duh igranja na srečo pa je v Evropi ostal kljub razpadu Rimskega imperija. Ko so se v 14. stoletju pričele pojavljati prve zakonske prepovedi igranja na srečo, so se začele, v spremstvu raznih oblik stav, razvijati športne igre. Po drugi strani pa obstajajo poročila o prisotnosti igranja na srečo med vojaki na križarskih pohodih (Schwartz, 2006, str. 35), medtem ko so se prva obsojanja igranja na srečo pričela pojavljati med tako

imenovanimi vrednotami viteštva v poznem 13. stoletju. Igranje na srečo med vojaki je znano še iz časa Rimskega imperija (Reith, 2005), predvsem igra backgamon⁵, navaja (Valič, 2014).

Najstarejši zapis o igri na srečo najdemo v *Rig Vedi*, eni od hindujskih svetih knjig iz obdobja približno 4000 tisoč let pr. n. št., v kateri je zapisana poema o igralcu. Eni jo proglašajo za igralniško himno, drugi pa za žalostinko, v kateri bog Savitra svari pred igranjem na srečo (Thompson, 1994, str. 37). Po mnenju zgodovinarjev naj bi veliko iger na srečo prišlo v Evropo s Kitajske prek Arabcev. Beseda »hazard« je arabskega izvora in pomeni naključje, kocko. Že za časa Marka Avrelija je potekala trgovska pot med Rimom in Kitajsko prek Aleksandrije, tako da ima sklepanje o prevzemu igre z vzhoda svojo realno osnovo (Russell, 1987, str. 159).

Tudi v srednjem veku se je visoka plemiška družba, ki se je zbirala v mondenih evropskih termalnih letoviščih, posvečala utrjevanju zdravja, družabnostim ter zabavi in igri; igralnice so doživljale razcvet. V tem obdobju so v igralnicah pričeli uporabljati tudi nove igre s kartami. Iz tistega časa sta poznani igri faro in backgammon. Igra je bila osnovna zabava pri preživljanju prostega časa. Bivanje v termah si je lahko privoščila le visoka plemiška družba – igra na srečo je bila torej izključni privilegij visoke družbe (Russell, 1987, str. 20).

V Benetkah je bila med trgovci navada, da so stavili na srečne vrnitve svojih ladij. Igranje na srečo je bilo v Benetkah poznano že v 12. stoletju. Znana je bila igra s kocko in igra faro. Tudi ruleto, kolo sreče, naj bi po mnenju nekaterih iznašili srednjeveški menihi v Benetkah. Drugi raziskovalci pa predvidevajo, da je ruleta starejšega datuma in naj bi prišla z Daljnega vzhoda. Matematično osnovo sodobnim ruletnim igram na srečo pa je postavil avtor verjetnostnega računa, matematik Pascal (Russell, 1987).

Šest mesecev v letu, okrog pustnega karnevala, so se v Benetkah vršile igre na srečo. Igralci so se udeleževali iger v maskah. Socialne bariere so z maskami padale. Ko je Goldoni opisoval dogajanje v tistem času, je zapisal: »Ženske in igre so bile najhujše razvade«. Za časa *Serenissime* se je na veliko igralo. Igralniško sceno so obvladovali poklicni igralci, ki so jih posplošeno imenovali »Grki«; bili so sicer na neuglednem glasu.

Prva loterija, ki jo je država organizirala, se je najverjetneje odvijala leta 1530 v Firencah. Po nekaj letih je loterijo organiziral tudi francoski dvor. Prva denarna loterija pa bila v Genovi leta 1620. V prvi polovici 19. stoletja so bile loterije zelo popularne tako v Evropi kot v Ameriki. Države so z denarjem, ki so ga zbrale s pomočjo loterij, financirale gradnjo cest, mostov in javnih zgradb.

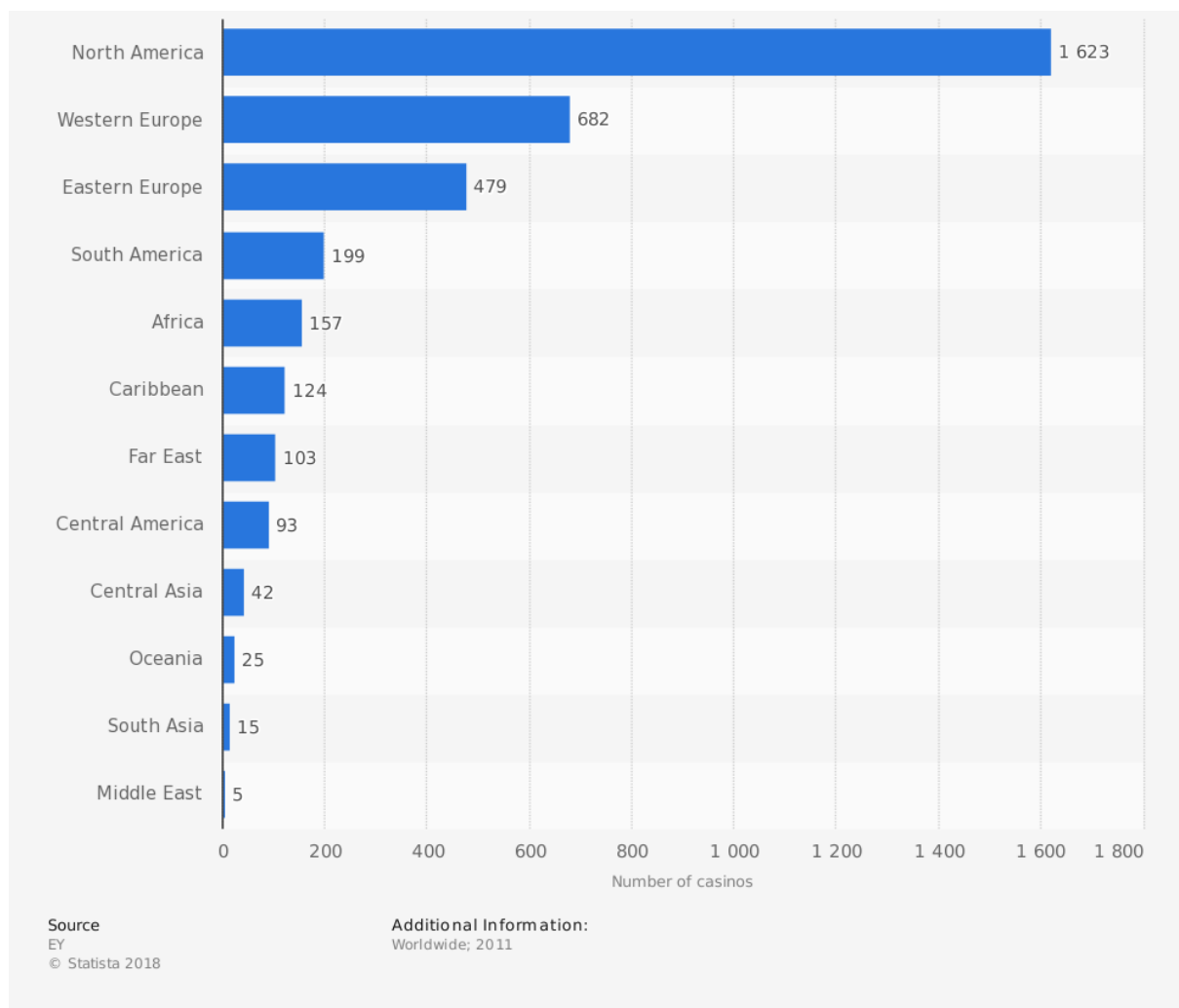
Večina iger vsebuje elemente tveganja, pričakovanje sreče in dobička. Igra na srečo zgolj zaradi igre je redka. Igralni vložek kot dodatna sestavina povečuje čar igre. Tudi razne športne igre, npr. nogomet ali konjske dirke, so postale osnova za igro na srečo. Pričakovanje športnega izida spremlja mrzlica stav. Dobitki, ki ga v zvezi z igrami pričakujejo igralci, so že zgodaj zavzeli pomembno mesto v razvedrilu (Gizycki in Gorny, 1972, str. 14).

Za razvoj igranja je bila gotovo odločilna težnja po izživetju prostega časa in energije, pa tudi nagon po posnemanju, sla po oblasti in moči ter dokazovanju, kaj kdo zna in zmore. Posebno draž pri stavah na izid pa še stopnjujejo vložki v igro.

⁵ Backgamon v tem obdobju karakterizirajo pravila, kjer vsi igralci izgubijo stavo, če metalec, ki meče tri kocke, vrže skupno vsoto pik manj kot deset, stavo pa dobijo v primeru, če je vsota pik večja od deset (Reith, 2005).

Razvoj igralništva je na različnih kontinentih zavzemal drugačno dinamiko, zato v nadaljevanju opisujemo razvoj po posameznih kontinentih.

Trenutno so igralnice prisotne na vseh kontinentih (Slika 3: Število kazinojev v posameznem delu sveta v letu 2011). Največ jih je v Severni Ameriki, kjer je ta dejavnost tudi najbolj razvita. ZDA s svojo razvitostjo so sama sebi veliko tržišče. Poleg tega prihajajo v ZDA tudi igralci iz drugih območij.



Slika 3: Število kazinojev v posameznem delu sveta v letu 2011
(Statista, 2020)

Sodobno igralništvo ni omejeno le na Evropo in ZDA, temveč se razvija tudi v drugih delih sveta. Če je bilo pred časom bolj pod vplivom Evrope, se v zadnjih desetletjih razvija pod močnim vplivom ameriškega igralništva.

V nadaljevanju prikazujemo nekaj območij z bolj razvito igralniško ponudbo. Sem prištevamo Kanado, Srednjo Ameriko, Južno Afriko, Daljni vzhod in Avstralijo. Dotaknili se bomo tudi razvoja igralništva v vzhodni Evropi in igralniške ponudbe na ladjah za turistično križarjenje ter na daljših letalskih letih.

3 EVROPA

Igre na srečo v Evropski uniji niso harmonizirane in se urejajo na nacionalni ravni. Kljub pristojnostim držav članic, da urejajo igre na srečo v skladu s svojimi vrednotami in cilji, pa Sodišče Evropske unije posega na to področje in oblikuje sodno prakso o tem, do katere mere lahko države članice omejujejo čezmejno ponujanje iger na srečo in kdaj so te omejitve usklajene z določili *Pogodbe o delovanju Evropske unije* (Vlada Republike Slovenije, 2010).

Med evropskimi državami obstajajo velike razlike v pogojih, ki določajo tako obseg kot strukturo trga iger na srečo. Države imajo različne vrednote in odnos do iger na srečo, različni so dohodki prebivalstva, vključenost v turistične tokove, različna pa je tudi zakonodaja s področja iger na srečo, ki odraža cilje, ki jih posamezna država zasleduje pri urejanju tega področja. V večini držav članic Evropske unije igre na srečo razvrščajo v naslednje sektorje: loterije, stave, igralnice, igralni avtomati izven igralnic in bingo. V vseh državah članicah obstajajo loterije, medtem ko so ureditve glede stav različne. V nekaterih državah članicah so dovoljene le stave na športne prireditve, pri tem pa so v nekaterih od njih prepovedane stave v živo. Številne države članice prepovedujejo organizatorjem športnih prireditev, da bi bili udeleženi pri sprejemanju stav zaradi preprečevanja goljufij. Določene države imajo posebno pravno ureditev, ki dovoljuje in ureja bingo. Spletne igre na srečo, ki so bile v preteklosti prepovedane, se postopoma legalizirajo (Vlada Republike Slovenije, 2010). Skratka, razlike so zelo velike in se tudi zelo hitro spreminjajo. Še včasih neurejena država hitro spreminja pravila, saj si želi delež od igralniškega prihodka.

3.1 Razvoj legalnega igralništva v Evropi

Prvi legalni kazino v Evropi je deloval v Benetkah. V tem bogatem mestu je bilo ob pestrem trgovskem življu zelo razvito tudi družabno in s tem tudi igralniško življenje. Čez dan so se odvijali spektakli, zvečer pa se je na veliko igralo v raznih klubih, namenjenih za različne kategorije gostov.

Da bi preprečili zelo razširjeno ilegalno igranje, je Veliki svet Beneške republike leta 1626 odobril odprtje prve javne igralnice, imenovane Ridotto. Delovala je pod kontrolo oblasti v palači San Moise. V dvanajstih dvoranah je bilo 70 igralnih miz. Igralnica je bila odprta za vse, nezaželenim osebam pa vstopa niso dovolili. Uradno je bilo igranje dovoljeno v času beneških karnevalskih veseljačenj. Karneval se je uradno začel 26. decembra in trajal do pepelnice srede. Neuradno pa je bila igralnica odprta od 5. oktobra do vnebohoda, tj. približno 6 mesecev.

Privilegij za vodenje iger je po pooblastilu Velikega sveta imel obubožani aristokratski klan Barnabotti. Osebe igralnice je bilo oblečeno v črna oblačila brez žepov, na glavi pa so imeli bele lasulje. Danes bi temu rekli, da so imeli posebno identifikacijsko uniformo. Igra se je odvijala v dostojanstveni tišini, poslovanje je nadziral igralniški mojster, imenovan »maestro«. Igralci so prihajali z vseh koncev takrat poznane sveta. Za posebno velike igralce so veljali »Grki«, ki pa niso bili na posebno dobrem glasju. Ker je hazardiranje preraslo vse okvire in je veliko močnih ter uglednih beneških družin propadlo, je dož 24. novembra 1774 zaprl javni kazino Ridotto (Barnhart, 1997, str. 451–466).

Beneški igralci pa si igre niso pustili odvzeti. Prenesli so jo v diskretne, zasebne apartmaje, imenovane »casini«. V teh prostorih plemenitašev se je odvijalo skrito življenje mesta, tu se je v sproščujočem okolju in spremstvu elegantne družbe srečeval poslovni in politični svet. Iz

tega časa je zelo poznana osebnost Giacoma Casanova, izvrstnega organizatorja družabnosti. Spretno je znal izrabljati človeške šibkosti in tudi sam bil strasten igralec (Barnhart, 1997), zato je bil dober organizator in strateg.

Igranje, telesni užitki in očarljiva ženska družba so ustvarjali posebno čarobno okolje, da se je igra lahko sproščeno odvijala. *Casino* je postal sinonim za nebrzdano zabavo; beseda ima še vedno dvojni pomen. Francoski naziv za igralnice, ki ima izvor v teh beneških javnih hišah zabave, je »casinò«, v italijanščini pa ista beseda pomeni tudi bordel (Russell, 1987, str. 24).

Na izkušnjah »beneškega modela« so se razvijale tudi legalne igralnice v velikih evropskih termalnih središčih. Eno takih mest je Spa v Belgiji, pravi stilni termalno-igralniški »resort«, kjer so se srečevale znane in ugledne osebnosti stare celine. V 18. stoletju je bil ta zdraviliški kraj pravi igralniški center Evrope. Leta 1726 je lekarnar Gerard Deleau tu odprl javno igralnico po beneškem vzoru. Politični partner igralnice je bil knezoškof iz Liegea. Igralnica je poslovala v postavljenem legalnem okviru; za krupjeje je lastnik angažiral izključno častno, profesionalno osebje, ki je bilo plačano po prometu. Igralnica je imela organizirano tudi posojilno službo – denar je za primerni zaslužek, na podlagi kreditnih pisem, posojal kapucinski redovnik. Tretjino prihodka je igralnica odvajala princu v Liegu. Tudi turistični kraj je bil udeležen pri dobičku.

S prihodom uspešne Vauxhallove verige evropskih kavarn v Spa leta 1771 je prišlo do »joint venture« naložbe v novo igralnico. To skupno podjetje lahko opredelimo tudi kot prvo združevanje gostinske in igralniške ponudbe. Po zaprtju Ridotta v Benetkah je prihajalo sem veliko igralcev, ki so pred tem zahajali v Benetke. Mesto je bilo tako polno, da je bilo težko dobiti prosto sobo. Igralnica je bila odprta 12 ur dnevno, niso se pa vse igre odvijale istočasno (Barnhart, 1983).

Najbolj znano francosko igralniško shajališče je bilo v Palais Royal v Parizu. Francoska revolucija je leta 1786 igralnice spremenila v kasarne; francoski igralniški gostje so se zato preusmerili v nemške igralnice. Tudi Belgija je sledila spremembam, ki jih je prinašala francoska revolucija, in knezoškof je moral zbežati. Brezskrbno in radoživo življenje v belgijskem zdraviliško-igralniškem centru je minilo.

Vendar pa so kmalu sprevideli, da prepoved legalnega igranja prinaša nelegalno igralništvo, od katerega država nima nič. Ostane ji samo obubožano plemstvo. Leta 1806 je dal Napoleon z dekretom dovoljenja za igralnice v zdraviliških krajih, ki pa so lahko delovale le v času sezone. Ta Napoleonov »igralniški dekret« predstavlja pomembno stopnico v razvoju igralništva. Z njim je bila načrtovana strategija razvoja legalne igralniške dejavnosti v Franciji. Ne samo Francija, tudi ostale države bodo kasneje sledile pragmatičnemu razmišljanju, da je treba imeti legalne igralnice, da se ne razvije ilegalno igralništvo. Napoleonov *Civilni zakonik* iz leta 1812 je z manjšimi spremembami zaokrožil igralniško zakonodajo. Kraji, kjer so bile igralnice postavljene, so morali biti oddaljeni od večjih mest najmanj en dan ježe. Ukrep naj bi selekcioniral goste in preprečeval preveliko pogostost udeležbe pri igri ter tako zmanjševal možnost negativnih posledic. Z druge strani pa je uvedel legalno izterljivost igralčevih dolgov, ki so jih sedaj lahko igralnice izterjale po sodni poti. To stališče države že kaže, da je slednja zavestno ščitila svoje davčne koristi.

Zdravilišče Spa je zaradi večletne trajajoče prepovedi igranja zgubilo svojo slavo. Igralci so si izbrali sosednje, nemške igralnice v dolini Rena, Aix-la-Chapelle (oz. Aachen), Baden-Baden in Wiesbaden. Življenje v Baden-Badnu je bilo mirnejše; ko je ta zdraviliško igralniški kraj postal del Napoleonovega imperija, sta igralniško poslovanje neposredno nadzirala dva predstavnika francoske oblasti. Mesto se je lepo razvijalo in leta 1821 se je pričela gradnja novih igralniških prostorov. Tudi Wiesbaden, ki je koncesijo dobil leta 1771, je sledil tem dogajanjem

povečanega obiska in leta 1827 zgradil nov »Kursaal«, kjer je igralnica dobila razkošne prostore. Pravi razcvet pa je Wiesbaden doživel po letu 1838. Znan igralniški kraj je v tem času bil tudi Bad Homburg.

Že v tistih časih so igralniška poslopja urejali najboljši arhitekti. Igralnice so si lahko zaradi prihodkov privoščile najboljše, kar je ponujala tehnika in umetnost. S svojo urejenostjo, luksuzom, urejenim okoljem, elegantnim obredom vodenja iger, pričaranim vzdušjem napetega pričakovanja so postale pravi templji uživanja. Zaradi arhitektonske lepote zgradb so jih imenovali igralniške katedrale. V »posvečeni« prostor igralnice ni smel vstopiti vsakdo. Gostje so bili strogo selekcionirani in vodstvo je nezaželene osebe lahko zavrnilo brez kakršne koli obrazložitve (Russell, 1987, str. 27).

V Franciji so protestantski bankirji 31. decembra 1837 dosegli prohibicijo te dejavnosti. Jacques Bénazet je iz Palais Royal v Parizu prenesel novega duha v Baden-Baden, kamor so začeli zahajati tudi Francozi. Preuredil je dvorano za družabna srečanja, ki je postala eleganten kraj za srečevanje elite; tako je to zdravilišče postalo svetovljanski turistični center. Ko je puritanski val po Franciji zajel še Nemčijo, je tudi Baden-Baden moral zapreti svoje igralniške dvorane, kar pa je izpraznilo zdraviliški kraj. Zato je guverner že po enem letu dovolil ponovno odprtje igralnice in s tem vrnil mestu živahen turistični utrip. Ponovnega slavnostnega odprtja se je iz promocijskih razlogov udeležil celo kralj Viljem I. Povabljene so bile številne politične veličine, da bi s svojo prisotnostjo na slovesnosti ponovno spodbudili zanimanje za kraj. Leta 1862 so slavnostno odprli tudi gledališče, kjer je nastopalo veliko znanih imen, od Hectorja Berliozja do Jacquesa Offenbacha (Russell, 1987, str. 45).

Leta 1840 sta prišla v Bad Homburg brata François in Louis Blanc. Uvedla sta nove igre, kot so ruleta, trente et quarante in boule, pri katerih so igralci igrali proti igralnici. S tem je prišlo do prvih resnejših inovacij v igralniški dejavnosti. Dobiček za igralnico je bil pri teh igrah večji kot pri igrah faro in baccarat, kjer igralci igrajo med sabo. Brata Blanc sta bila prva, ki sta med kazino igre uvedla ruleto z eno ničlo in s tem zvišala verjetnost dobitkov. Uspeh je bil velik. S to potezo sta podjetna poslovneža potegnili igralce tudi iz drugih igralnic. Druga novost, ki jo je ta igralnica uvedla, so bili stavni žetoni kot nadomestilo za kovance.

Med rednimi obiskovalci Wiesbadna in Bad Homburga je bil tudi Dostojevski. Kot vroč privrženec igre je napisal avtobiografski roman *Igralec*, ki velja za poglobljeno psihološko analizo zasvojenosti z igro.

Igralnice so rasle tudi na francoski atlantski obali. Igralnica v Trouvillu datira v leto 1830. Ko so leta 1864 v sosednjem Deauvillu svečano odprli novo, so v Trouvillu hitro reagirali; da jim gostje ne bi pobegnili, so obnovili staro igralnico in zgradili novo. Tudi v Dieppu so zaradi nastajanja nove kakovostne konkurenčne ponudbe postali vznemirjeni, bili so v strahu za angleško klientelo. Že leta 1870 so Palais de la Mer v celoti obnovili. S privlačnimi prireditvami so si skušali zagotavljati obisk žlahtne gospode. Predvsem Deauville se je razvil v pravo aristokratsko rezidenco pariške smetane (Russell, 1987, str. 91).

Obdobje belle époque predstavlja zlato dobo evropskega igralništva. Gradili so se najrazkošnejši igralniški centri in bogata klientela se je brezskrbno vdajala igram. Vse do današnjih dni se v marsikaterem znanem igralniškem kraju z nostalgijo spominjajo tega obdobja. Kraji se lahko prav tem obdobjem zahvalijo, da so dobili veličastne stavbe, parke in železniško povezavo s preostalimi deli Evrope.

Tako kot Dieppe je bil tudi Ostende priljubljen kraj za Angleže. Neposredna morska povezava, ki je bila med Dovrom in Ostendejem vzpostavljena leta 1846, je sprožila prave sezonske

migracije. Majhno igralnico so v mestu odprli v letu 1837. Leta 1850 je mesto postalo priljubljeno shajališče za aristokracijo in njeno spremstvo. Po letu 1852 so zgradili več ekstravagančnih prireditvenih dvoran v orientalskem stilu. Višek je Ostende doživel v letih 1905–1907. Dieppe in Ostende pa nista bila edina obmorska kraja, kamor so Angleži prihajali iskat sonce in se umikat pred londonsko meglo. Odhajali so tudi v Biarritz in na Mediteran; Cannes, kjer je bila postavljena celo anglikanska cerkev, pa je postal prava angleška turistična enklava (Russell, 1987, str. 95).

V Monaku se je leta 1860 knez Karel III. Monaški znašel v finančnih stiskah. Povabil je Françoisia Blanca iz Bad Homburga, saj je bil Blanc znan po vsej Evropi, in mu za 1,5 milijonov frankov dal koncesijo za igralnico. Kraj, kjer je nastal mondeni igralniški center, so poimenovali Monte Carlo (Karlovo hrib) in je za dolgo časa postal igralniški center svetovne elite. Mesteca se je prijel sloves izbrane zabave, elitne igre in dobrega življenja. Leta 1873 je v visoki sezoni igralnica gostila povprečno 1500 igralcev dnevno. Gostje so prihajali iz drugih krajev, domačinom pa je bil vstop prepovedan. Vendar moramo, ko proučujemo čudoviti razvoj Monte Carla, imeti v mislih, da je ključ uspeha tičal predvsem v dejstvu, da je bilo v velikem delu Evrope igralništvo sicer prepovedano. Tako je bil Monte Carlo otok, kamor so zahajali igre potrebni igralci iz vseh okoliških držav.

Kljub neugodnim transportnim povezavam ter malo zabave, ki jo je nudila kneževina, je v 10 letih Monako postal igralniška prestolnica visoke družbe. Tudi tu se je vrtela ruleta z eno ničlo in Blanc je dosegal velike uspehe. Mesto je postalo cilj mondene zabave in elitnega življenja. Za tak uspeh se ima mesto zahvaliti tudi Mariji Hansel, ženi Françoisia Blanca, ki je s svojim smislom za umetnost, družabnost, poslovnost ter visok stil življenja ustvarila legendo Monte Carlo. Iz svojih študijskih let v Parizu je poznala Charlesa Garniera, arhitekta pariške opere. Angažirala ga je za izgradnjo razkošne operne hiše v Monaku. To je bila odlična marketinška naložba, destinacija je še dodatno pridobila ugled – kulturni, snobovski in mondeno turistični. Poleg izgradnje opere je igralnica financirala tudi program in gostovanje znanih opernih imen. Z obiskom operne smetane si je zagotovila novo elitno publiko.

Françoisia Blanca, ki je umrl v Švici leta 1877, je nasledila žena in Monte Carlo je cvetel tudi po njegovi smrti. Znala je vnovčiti status, ki ga je uživala kneževina. Število obiskovalcev je naraščalo, pričela ga je obiskovati mala buržoazija. Opirale so se nove igralne dvorane. Posebno privlačnost so predstavljale »cocotes«, kurtizane za visoko družbo.

Po letu 1900 je v Monte Carlu zaradi novega trenda v načinu preživljanja prostega časa prihajalo do sprememb. Družba je spoznala prijetnosti, ki jih nudi šport, tenis, avtomobilizem, jadranje, kar je odtegovalo goste: igralnica se morala prilagoditi novim trendom. S sponzoriranjem športnih tekmovanj, letalskih mitingov in avtomobilskih relijev ter baletnih in gala pevskih prireditev je znala privabiti veliko novih eminentnih gostov.

Ob izbruhu 1. svetovne vojne je igralnica v Monte Carlu poslovala slabo. Čeprav je kneževina obdržala nevtralnost, se je turistični obisk le postopoma dvigoval. Ker igralnica ni zmogla plačevati zahtevanih obremenitev knezu, je dinastija Blanc izgubila koncesijo. Knez Albert jo je podelil Basilu Zaharoffu, kavalirju legije časti in doktorju *honoris causa* iz Oxforda. Knez mu je dal celo kredit, da bi tako lahko vodil igralnico. Zaharoff je pričel z racionalizacijo poslovanja: uvedel je vstopnino kot plačilo privilegija za izgubljanje denarja, podvojil je minimalne stave, bankrotiranim igralcem ni več plačeval potnih stroškov, da bi se ti lahko vrnili domov. Njegov osnovni cilj je bil združiti ekonomsko in politično moč. Da bi si pridobil knežji prestol, se je poročil s princeso. Pretendenca na prestol je povzročila pravo dinastijsko vojno, prestola pa mu ni uspelo dobiti (Barnhart, 1983).

Ob podpisu versajske mirovne pogodbe junija 1919 je prišlo do sprememb meja. Igralnice ob Renu so ostale zaprte; pariška aristokracija je rada zahajala predvsem v igralniško živahen Deauville. V bitki za goste je Monte Carlo leta 1927 popestril ponudbo z glasbenimi in varietetskimi večeri. Kasneje je atraktivnost dopolnjeval še z letnim kazinojem in zvezdniškimi šov programi.

V tem času pa so Američani pričeli odkrivati francoske igralniške centre, radi so zahajali predvsem v Cannes in Nico. Medtem ko so bili Angleži bolj zimski obiskovalci, so Američani, ki so že med vojno »odkrili« omenjena mediteranska mesta, tja prihajali čez celo leto. Leta 1925 je odprla vrata prenovljena igralnica v Cannesu, leta 1930 pa je s Palais de la *Méditerranée* prvenstvo prevzela Nica. Francoska riviera je postala sen ameriških obiskovalcev; kdor je hotel v Ameriki nekaj veljati, je moral obiskati Francijo.

V Nemčiji so bile igralnice od leta 1872 prepovedane; nacionalsocialistična stranka je leta 1933 dovolila njihovo ponovno odprtje, da bi dvignila ugled tretjega rajha. Po »anschlussu« je bila odprta tudi avstrijska igralnica v Badnu. Leta 1939 pa je prišlo do ponovnega zaprtja nemških igralnic. Le tista v Baden-Badnu, ki je bil pod neposredno oblastjo rajha, je delovala še do leta 1941. Po razpadu Italije so Monako zasedle nemške čete. V igralnici so nemški oficirji dajali duška svoji do vrhunca spodbujeni igralniški strasti (Russell, 1987, str. 170). Tako je ta igralnica poslovala celotno obdobje 2. svetovne vojne.

Pri analizi razvoja legalnega igralništva v Evropi je mogoče opaziti, da se je družbeni odnos do kazino iger v ciklih spreminjal od tolerance do prohibicije. Obdobjem prohibicije je vedno sledilo obdobje tolerance, ki je igralniško ponudbo še razširilo. Igra je bila vedno vezana na blagostanje, prosti čas in elito. Oblast je na eni strani skušala preprečevati negativne posledice, imeti monopol in pregled nad prirejanjem iger, z druge strani pa s pridom izkoristiti te človeške hibe za polnjenje proračuna. Največkrat so bile igralnice organizirane v turistično-zdraviliških centrih in so predstavljale magnet za goste. Ponudba se je prilagajala spremembam stila življenja družbe tako z izbiro in organizacijo iger kot z atraktivnostjo arhitekture. Širšo privlačnost pa so skušali graditi predvsem z vključevanjem kulturne, športne in zabaviščne ponudbe, v skladu s splošnimi trendi izrabe prostega časa.

3.2 Sodobna evropska igralniška ponudba

Evropske igralnice so imele svoje veliko obdobje v belle époque. Tudi koncepti ponudbe in sistemi trženja so do 90. let 20. stoletja ostali pretežno v t. i. »zlatih časih«. Velikokrat še vedno poslujejo v tedanjih prekrasnih stavbah, vendar v popolnoma spremenjeni atmosferi, ob močno zmanjšanem obisku. Krajši vzpon so po letu 1970 doprinesli arabski šejki s »petro dolarji«. Menedžment je končno spoznal, da se je ciljna skupina potrošnikov igralniških storitev tudi v Evropi pričela spreminjati, vendar zakonodaja tem spremembam ni sledila. Vendar je tudi tu počasi prihajalo do »amerikanizacije« iger in igralnice tako postajajo sestavni del zabaviščno-turistične ponudbe (Russell, 1987, str. 199).

Uspeh, ki ga je konec 80. let prejšnjega stoletja doživel evropsko prilagojen ameriški koncept igralništva v Novi Gorici, je vzpodbudil Casino Avstrija, da se je v bitki za goste z istega trga nemudoma zgradilo novo igralnico v Vrbi (Veldnu) s podobnim konceptom. Tej usmeritvi so pospešeno sledili tudi Nizozemci, ki so izhodišča za svoje načrte preverjali z novogoriškimi izkušnjami. Kasneje se ameriškemu trendu prilagajajo tudi francoske igralnice. Spremembe v italijanskih igralnicah so počasnejše, vendar je po letu 2000 tudi njihov marketinški koncept postal bolj progresiven. Trend narekuje vedno bolj fleksibilna ponudba VLT (*Video Lottery Terminal*) v igralnih salonih, ki jih je bilo v Italiji leta 2015 kar 4862. Napovedovalo pa se je

odprtje še 5000 novih, vendar se v takem obsegu ni realiziral, saj je država sprevidela, da s tem dejansko ne razvija odgovornega igralništva.

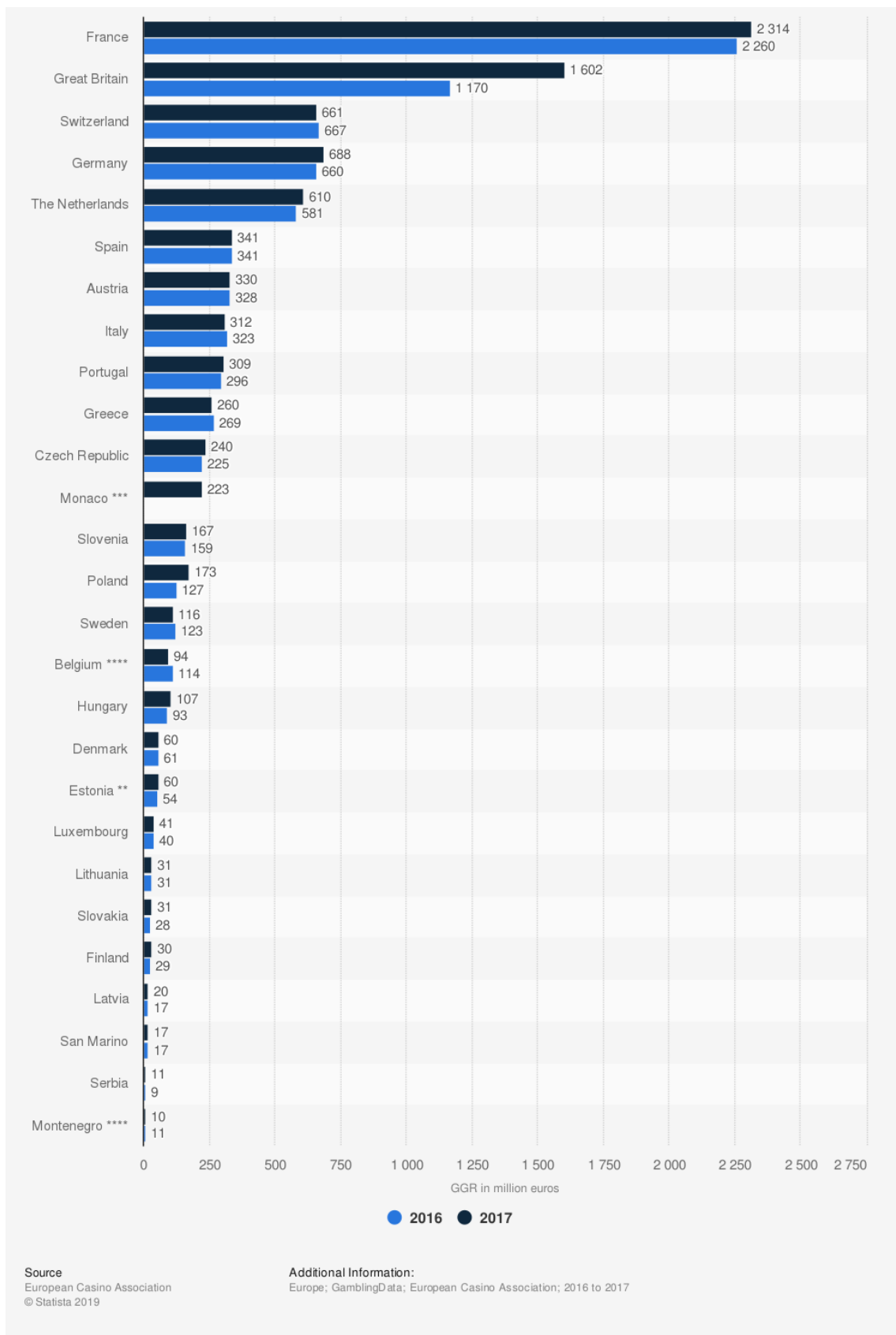
Tudi druge evropske igralnice v danih okvirih poslovanja adaptirajo svojo ponudbo in skušajo biti tržno čim bolj inventivne. Sicer so se evropske igralnice z zamudo odzivale na novo klientelo in na zahteve po sproščeni zabavi ter ponudbi iger za vsak okus in vsak žep, vendar je v večini držav igralništvo že legalizirano. Poleg klasičnih iger imajo tudi igralnice in sale VLT.

Na evropskem ponudbenem trgu pa še vedno prevladuje pretežno klasična igralniška ponudba za premožnejši domači sloj in za premožnejše turiste (Slika 4: Bruto prihodki evropskih kazinojev v letih 2016 in 2017). Manj je spremljajoče komplementarne ponudbe, značilne za ameriški zabaviščno-igralniški produkt, po katerem je povpraševanje v porastu tudi na stari celini. V strukturi obiska evropskih igralnic še vedno prevladujejo domači gostje; lahko bi rekli, da je evropsko igralništvo lokalno orientirano. Posebnost pri tem sta Slovenija (za Avstrijce in Italijane) in Makedonija (za Grke).

V Franciji izhajajo osnove sedanje zakonodaje še iz Napoleonovega *Civilnega zakonika* iz leta 1806 (Polders, 1997, str. 65–96), ki je v času sezone dovoljeval igre na srečo v zdraviliških in turističnih krajih. Od takrat dalje ima država monopol nad igrami na srečo. Po letu 1907 so dovoljenja mogoča še za obmorske letoviške kraje, termalna in klimatska zdravilišča. Država podeljuje koncesije po strogih kriterijih; podeljevanje koncesij je v pristojnosti notranjega ministrstva. Sedaj posluje približno 150 igralnic različnih velikosti, vse so v lasti domačih družb. Ponudba naj bi bila še vedno namenjena predvsem turistom, za domačine obstajajo omejitve – podobno kot v Avstriji in Nemčiji. Po letu 1988 so dovoljeni slot aparati, vendar izključno v igralnicah, ki si za to pridobijo koncesijo.

Francija je bila v igralniški ponudbi veliko časa vodilna na svetu. Restriktivna davčna in razvojna politika je zavrla razvoj te ponudbe. Leta 1976 so uvedli *Jeux d'État*, državne loterije, z izjemno velikim številom prodajnih mest, kar je domači populaciji potešilo potrebo po igri. Tako imamo na eni strani ponudbo 150 igralniških salonov v turističnih krajih, ki poslujejo v restriktivnem okviru, na drugi strani pa ponudbo državne loterije, ki je ob veliki medijski promociji vsem dostopna (Ginoux, 1994, str. 18).

Zaradi davčne politike in sindikata krupjejev se francoski saloni dolgo časa niso posodabljali, zato so izgubljali privlačnost. Šele leta 1988 se je z uvedbo avtomatov dvignila kompetitivnost že preveč stereotipne ponudbe in tako pritegnila novo klientelo. Sedaj že dve tretjini igralniškega prometa Francije realizirajo igralni avtomati, nameščeni izključno v igralnicah. Slednji so si ekonomsko opomogli in postali središče zabavišnega življenja v turističnih krajih (Bir, 1994, str. 20). Leta 1990 je tri četrtine Francozov vsaj občasno igralo (Brasey, 1994, str. 164).



Slika 4: Bruto prihodki evropskih kazinojev v letih 2016 in 2017
(Statista, 2020)

Anglija ima dolgoletno tradicijo na področju igralniške zakonodaje. Politika je skušala igre na srečo omejevati. Osrednje vladno telo, pristojno za igre na srečo, je *Gaming Board*. V njegovi kompetenci je tako nadzor kot dodeljevanje koncesij za igralnice in podeljevanje certifikatov za delo na določenih mestih v igralništvu. Anglija je bila še pred nekaj leti edina država v Evropi, ki igralništva ni legalizirala ter razvijala iz turističnih vzrokov. V igralniških klubih zaprtega tipa so lahko igrali le člani. Šele leta 1963 je bila legalizirana igralniška ponudba. Do leta 1996 so morali igralci najaviti svoj prihod v klub najmanj 48 ur pred tem, po tem letu pa so dolžni to storiti vsaj en dan prej. Na območju Londona deluje takrat 20 igralnic, v celi Angliji 120. Za pridobitev licence mora lastnik dokazati, da ni povezan s podzemljem, da ima dovolj financ in da je sposoben upravljati dejavnost. *Gaming Board of Control* izda dovoljenje, *Certificate of Consent*, nato lahko lastnik zaprosi za licenco. Igralniški klubi so lahko odprti vse dni v letu od 14.00 do 4.00 ure, namenjeni so za registrirane člane. Kreditiranje igralcev je prepovedano, prav tako tudi prejemanje napitnine. Obdavčenje je bilo do sprejema nove, liberalnejše zakonodaje progresivno od 2,5 do 33 % (Kent-Lemon, 1997, str. 49–64).

Z zakonom, imenovanim *Statute of Anne* iz leta 1710, je Anglija, da bi zaščitila bogastva plemiških rodbin, skušala preprečiti prekomerno igranje na srečo. Leta 1826, po ustanovitvi loterije, je bil cilj zakona zaščita revnih v britanski družbi, podobno kot pri zakonu o alkoholu. Izgleda, da v drugi polovici 20. stoletja prihaja do zamenjave kulture dela s kulturo potrošništva in sprostitev, kar nedvomno vpliva tudi na obseg ponudbe igralniških storitev. Komisija za stave, loterijo in igralništvo je v letih 1949/51 sprejela stališče, da se z zakonodajo ne sme omejevati osebnih svoboščin glede igranja, temveč da je potrebno z restrikcijami preprečevati nezaželene posledice in s tem zaščititi udeležence. Leta 1993 je britanska vlada sprejela *National Lottery Act*, s katerim je zaradi izjemno velikega povpraševanja po igri na srečo uvedla *Nacionalno loterijo* z namenom, da bi regulirala celotno ponudbo in zaščitila igralce pred eksploatacijo. Manj restriktivna politika je močno povečala obseg igranja (Miers, 1997, str. 483–533).

Angleška politika glede iger na srečo je v letih do preloma stoletja slonela predvsem na principu nestimuliranja povpraševanja. V strukturi iger na srečo so predstavljale največji delež arkadne video igre, sledile so konjske stave. Nacionalna loterija je imela petinski delež, delež igralnic pa je bil 10-odstoten, nogometne in bingo stave so predstavljaje vsaka po 3-odstotni delež; ostalo je odpadlo na manjše loterije (Kent-Lemon, 1997). Nacionalna loterija ne velja za obliko »gamblinga«, temveč za prostočasno razvedrilo, zato je protežirana in v močnem porastu. Dovoljena je reklama, intenzivno se uvajajo nove oblike iger kot tudi video loterijski terminali. Zaradi nevarnosti, da se bo ob protežirani državni loteriji sistem igralnic in stavnic, ki so v zasebni lasti, sesul, je država posegla na to področje s spremembami, ki tudi tem igralnicam ter stavnicam, predvsem z zmanjšanjem obremenitev, omogočajo večjo kompetitivnost (Kent-Lemon, 1997, str. 61).

Zelo priljubljena oblika iger na srečo v Angliji so stave. Najstarejša oblika stav so konjske stave. Leta 1960 je bila legalizirana tudi široka mreža majhnih stavnic, ki jih pretežno vodijo večje družbe. Davčne takse so v višini 8 % od prihodkov.

Lemon je napovedoval, da je v prihodnosti pričakovati večanje števila slot avtomatov in velikih jackpot sistemov, širjenje video arkadne ponudbe, pri loteriji pa uvajanje video loterijskih terminalov (Kent-Lemon, 1997).

Z novo igralniško zakonodajo v letu 2005 je Anglija napravila pravi preobrat. Iz popolnoma restriktivnega modela klubskih igralnic je tedanja laburistična vlada uveljavila model liberalnega igralništva. S turistično usmerjenim igralništvom so želi pritegniti igralce s celega sveta. V Blackpoolu je zrastel »angleški Las Vegas«. Sprejela je tudi izredno liberalno

zakonodajo na področju spletnega igralništva. Na ekonomski fakulteti v Salfordu je odprta katedra za igralniške študije, ki jo vodi priznani profesor Peter Collins, z mnogimi izkušnjami, pridobljenimi pri vzpostavljanju igralništva v Južni Afriki. Sprememb se je Anglija lotila zelo temeljito in celovito ter tako že predstavlja pomembnega igralniškega ponudnika v Evropi. Gradi na prilivu gostov iz drugih ekonomij in na koristih, ki iz tega izhajajo. V Angliji se je močno razvilo tudi spletno igralništvo; osnovo za tak razvoj je dala prav spremenjena zakonodaja.

Igralniška zakonodaja v Nemčiji izhaja iz leta 1922, ko so bile vpeljane koncesije za izvajanje iger na srečo. Zaradi tuje konkurence pa je država leta 1933 iz pragmatičnih in ekonomskih razlogov dovolila deželam, da izdajajo licence za odpiranje igralniške ponudbe v zdraviliških krajih. V letu 1962 je igralniška zakonodaja doživela spremembe. Izvajanje iger je podvrženo zvezni kontroli in omejitvam. Razen na Bavarskem in v Baden-Wurtenburgu je uporabljan »Residenzverbot«, prepoved vstopa domačemu prebivalstvu. Igra na srečo velja za nujno zlo, zato so obdavčitve precej visoke in stalno je prisoten državni kontrolor. Licence so podeljene pretežno zasebnim družbam. Država s sredstvi koncesijskih dajatev podpira razvoj okolja in socio-kulturnega življenja na območju poslovanja igralnic (Polders, 1997).

V Italiji poslujejo štiri igralnice. Še vedno je najbolj slovit kazino v Benetkah s svojo letno in zimsko rezidenco. Uspešno delujejo tudi Casinó de la Vallée v Aosti kot tudi kazinoja v San Remu in Campionu. V Italiji je nagnjenost k igri močno prisotna, zato ima državna loterija velike uspehe. Že nekaj časa so prisotna prizadevanja, da bi vsaka pokrajina v Italiji odprla svojo igralnico. Obstaja bojazen, da bi bilo obvladovanje poslovanja dejavnosti neučinkovito, pa tudi, ker bi igralnice črpale tržni potencial predvsem na domačem trgu, kar bi pomenilo usmerjanje prihrankov prebivalstva v neproduktivno sfero, je manj verjetno, da bodo zagovorniki razvoja igralnic v celoti uspeli. Bilo je že veliko pobud za spremembo zakona o številu igralnic. Iz strahu, da dejavnost ne bi prišla v roke mafiji, zakonske omejitve še vedno veljajo. Obstaja pa velika verjetnost, da bo nekoč igralnice legalizirala avtonomna pokrajina Furlanija - Julijska krajina (Polders, 1997). Vendar pa se do danes kljub nekaj poizkusom ni zgodilo.

V letu 2001 je prišlo do spremembe zakonodaje, ko je Italija izdala blizu 1000 koncesij za »bingo hale«, kjer je poleg igranja binga lahko in tudi je zabava („Quante sono le Sale Bingo in Italia?“, b. l.). Vladal je velik interes za pridobitev koncesij, uspeh pa je bil manjši od pričakovanja. Veliko »bingo hal« je bilo v izgubi, precej so jih tudi že zaprli. Naslednja stopnja razvoja so bile sale VLT. To je ponudba v igralnih salonih, ki jih je bilo v Italiji leta 2015 kar 4.862, napoveduje pa se še odprtje 5.000 novih. Skupaj naj bi imeli že več kot 418.000 avtomatov.

Posebna zgodba je dogajanje, povezano s Casino Venezia. Stari kazino je deloval ob Gran Canalu in zaradi tega je bil težje dosegljiv. Ker naj bi bila zgradba, v kateri je bil kazino, potrebna temeljite obnove, se je preselil na »začasno« lokacijo na kopno v bližino beneškega letališča. S posodobljeno in povečano ponudbo je v kratkem postal največji italijanski kazino tako po obsegu ponudbe kot tudi po prometu. Na območju, kjer sedaj posluje, se že dalj časa načrtuje gradnja velikih hotelov in druge turistične ponudbe. Išče se tudi nov strateški investitor. To bi dalo igralniškemu trgu močan zagon, po drugi strani pa bi največjo ceno razvoja plačali prav beneški hotelirji.

Avstrija je pred 2. svetovno vojno imela pet igralnic, sedaj družba Casino Avstrija AG upravlja 12 igralnic v Avstriji. »Glücksspielgesetz« (GSpG) iz leta 1962 pa je razširil obstoječi monopol na vse igre, razen na avtomate pod pet šilingov. Koncesijo za kazino igre ima le družba Casino Avstrija AG z zaprtim številom igralnic v Avstriji. V državi ima le 12 igralnic; njene hčerinske družbe v tujini imajo večje število igralnic. Casino Avstrija International s sedežem v Švici pa ima, poleg tega, da je lastnik številnih igralnic v raznih delih sveta, tudi veliko igralniško ladjeve

na svetovnih morjih. Avstrijski igralci so za obiskovanje avstrijskih igralnic dolžni dokazati svojo finančno moč, na tej podlagi se jim tudi dovoljuje število obiskov v igralnicah (Polders, 1997). Tudi v Avstriji se je močno razvil trg igralnih avtomatov zunaj igralnice. Tako na avstrijskem trgu iger na srečo prevladujejo kazinojske in loterijske igre na srečo, ki so monopolizirane in urejane zvezno, kot tudi igralni avtomati izven igralnic ter športne stave, regulirane na ravni provinc.

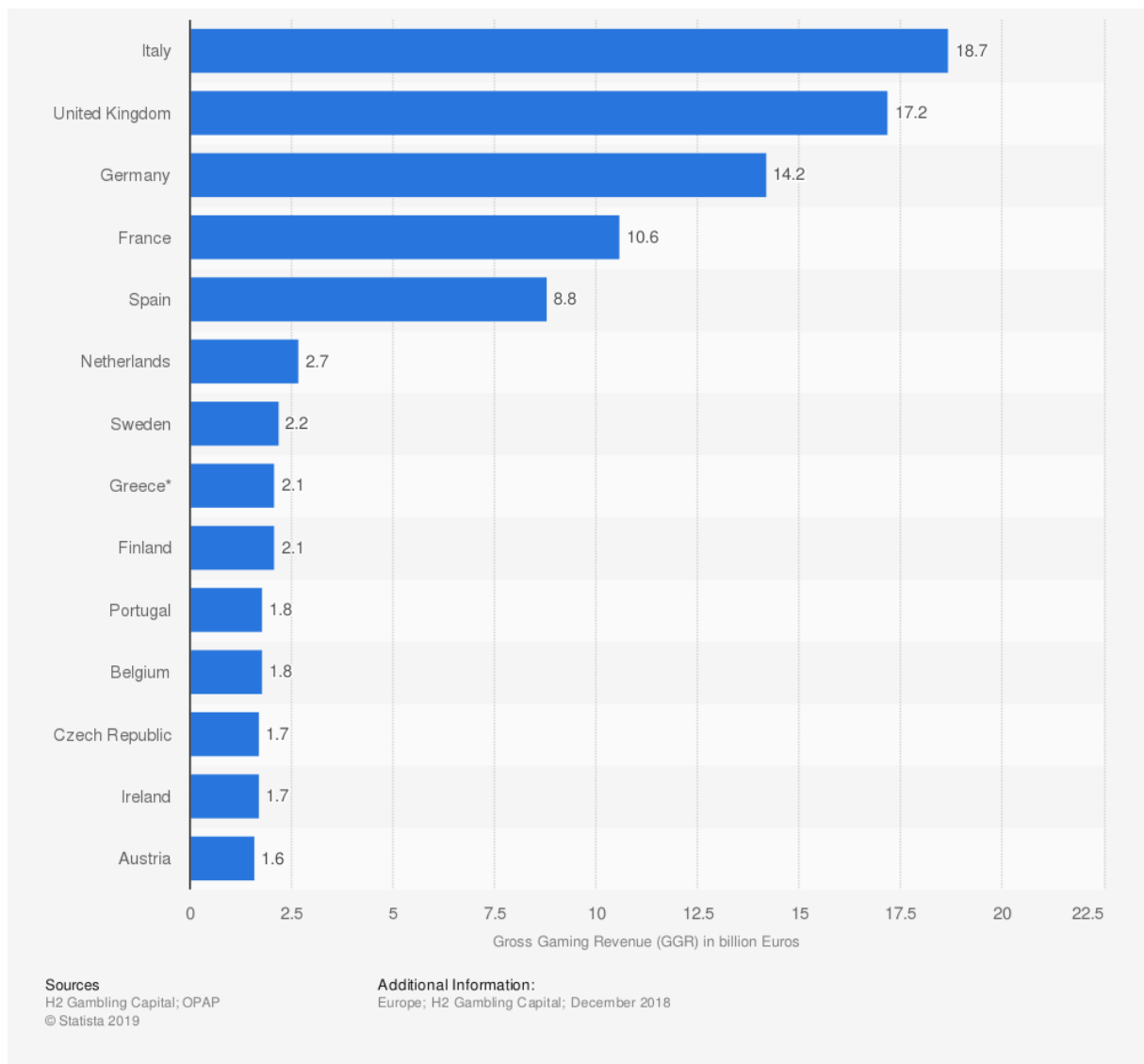
Dolgo igralniško tradicijo ima tudi Nizozemska; najstarejša uradna državna loterija na Nizozemskem je bila odprta leta 1726. Uspešen razvoj iger na srečo verjetno izhaja iz trgovskega in špekulativnega duha dežele. V skrbi za moralo je bila vse do 2. svetovne vojne dovoljena le loterija. Leta 1964 je bil uveden loto, leta 1975 so bile legalizirane kazino igre, po letu 1986 pa tudi slot aparati. Dohodki loterije so namenjeni državnemu proračunu ter za družbeno usmerjene namene. Zaradi neurejene in neobvladljive situacije na nelegalnem trgu igralniške ponudbe je vlada leta 1972 ustanovila družbo Holland Casino, ki ima edina koncesijo za igralnice; vsi ostali ponudniki kazino iger so morali prenehati z delovanjem. V letih 1990–2005 se je na Nizozemskem obseg igralniške ponudbe močno povečal. To je povzročalo veliko problemov, zato je bil leta 1996 ustanovljen *Gaming Board*, ki naj bi skrbel za kontrolo in razvoj iger na srečo (Polders, 1997). Nizozemska je tudi prva evropska država, ki je legalizirala »e-gaming« in ga uspešno izvaja. Tudi koncesijo za spletno igralništvo ima le Holland Casino.

Do tranzicije je v državah srednje Evrope delovalo nekaj igralnic predvsem za ustvarjanje čim večjega deviznega priliva. Domači državljani niso imeli pravice vstopa v igralnice. Diskriminacija je bila uvedena predvsem zaradi zaščite domačih potrošnikov. Politika je menila, da so kazino igre, ki so se odvijale izključno v tuji valuti, lastne le dekadentnim kapitalističnim družbam, domačini pa so lahko igrali razne loterije in športne stave. Po tranzicijskih političnih spremembah so tuje družbe, predvsem Casino Avstrija, same ali v skupni naložbi organizirale večje število igralnic (Polders, 1997).

V Švici je še do preloma tisočletja veljala zelo restriktivna zakonodaja. Igralniških salonov, kot so bili poznani v drugih državah, tu ni bilo. Le v nekaterih večjih hotelih je bilo nekaj igralnih miz in igralnih avtomatov. Decembra 1998 je država na podlagi predhodno sprejete igralniške strategije sprejela igralniško zakonodajo, ki je omogočila velik razmah te dejavnosti. Namen liberalizacije je bil povečanje turističnega prometa in spodbuditev turističnega razvoja. Država si je zastavila, da postane pomemben ponudnik igralniških storitev v Evropi. V dobrem letu so na podlagi razpisov pridobili zainteresirane koncesionarje. Večji del igralnic je bil odprt leta 2002, veliko jih je lociranih ob meji, saj računajo predvsem na goste iz sosednjih držav. Gre za pridobivanja, akumulacije iz sosednjih ekonomij. Odprtih je 22 igralnic, od tega 7 igralnic z licenco A, tj. s širšo ponudbo, in 15 z licenco B, kjer je obseg ponudbe omejen. Skupaj je ob koncu leta 2003 v švicarskih igralnicah delovalo 225 igralnih miz in skoraj 3.500 igralnih avtomatov.

Španija je za potrebe turizma močno razvila turistično igralništvo. V vseh velikih turističnih destinacijah stojijo igralnice. Za Španijo pa je značilno tudi to, da je izredno veliko število igralnih avtomatov po gostinskih lokalih izven igralnic; igralniška potrošnja izven salonov je bistveno večja od igralniškega prometa v njih. Na »gostilniških« igralnih avtomatih igrajo predvsem domačini. Zaradi nezmožnosti resne kontrole poslovanja imajo tudi probleme z zasvojenostjo igralcev. Zanimiv pristop spodbujanja razvoja turizma s pomočjo igralnic najdemo v Kastilji; leta 1999 je bil sprejet poseben zakon o izgradnji »Don Kihotovega kraljestva«. Predvideval je investicije, ki naj bi se izvajale iz prihodkov igralnice, ki niso obremenjeni z davki. Koncesijo je dobila francoska igralniška družba *Barrière*.

Kot vidimo, je igralniško poslovanje zelo pestro (Slika 5: Bruto igralniški prihodki v izbranih evropskih državah v letu 2018 v milijardah EUR).



Slika 5: Bruto igralniški prihodki v izbranih evropskih državah v letu 2018 v milijardah EUR (Statista, 2020)

V Evropi, kljub splošni harmonizaciji zakonodaje, ostaja igralniška zakonodaja zaenkrat še vedno v popolni pristojnosti posameznih držav. Zaradi različnih tradicij pri urejanju igralništva, kulture in odnosa do iger, igralniške zakonodaje posameznih držav različno urejajo to področje, ponekod precej restriktivno, drugod pa dokaj liberalistično. Zaradi tega je na evropskih sodiščih nekaj primerov v zvezi z omejevanjem svoboščin prostega pretoka storitev na področju igralništva. Pri reševanju primerov še ni enotne prakse. Zaenkrat se na področju prirejanja iger na srečo potrjuje pristojnost zakonodaje posameznih držav. Kot kaže, bo pa tudi na tem področju prišlo do enotnega urejanja zakonodaje. Sprejet je predlog *Direktive o storitvah*, ki nakazuje, da se bo urejalo tudi področje igralniških storitev. Predvideva se večja liberalizacija pretoka igralniških storitev, kar bo imelo predvsem vpliv na loterijo in na spletno igralništvo, manj pa na igralnice.

3.3 Vzhodnoevropske države

Razvoj vzhodnoevropskega igralništva v novejši zgodovini je zelo različen. Od popolne prepovedi (na območju, ki ga je nadzirala ZSSR), pa do dovoljenja za tuje turiste v posebej urejenih območjih (npr. v Jugoslaviji). Trenutno imajo v večini držav dokaj razvito igralniško ponudbo. Ta vključuje tako klasične kot posebne igre na srečo. Države imajo urejene državne loterije, poleg tega pa imajo tudi stavnice, vključno s konjskimi dirkami in z dirkami psov ali novejšimi dirkalniki. Ponekod imajo tudi terminale za video poker.

Pred razpadom Sovjetske zveze ni bilo posebej razvito legalno igralništvo v državah, ki jih je nadzirala ta država. Ko pa je Sovjetska zveza razpadla na petnajst ločenih držav, so države, ki so bile prej v ZSSR, kmalu dovolile odpiranje igralnic, sledili pa so tudi avtomat klubi. Države, ki so najprej dovolile igralniško ponudbo in se odprle tujemu kapitalu, so bile Latvija, Litva in Estonija ter Gruzija in Ukrajina (World Casino Directory, 2013).

Države Varšavskega pakta, ki jih je nadzirala ZSSR, so se prve odcepile in postale bolj samostojne. Še pred padcem Sovjetske zveze so se na Poljskem začele pojavljati igralnice. Prva igralnica v vzhodni Evropi v državi, ki je bila prej del ZSSR ali pod njenim nadzorom, je bila investicija Casinos Austria in vlade v lasti Lot Polish Airlines, imenovane Casinos Poland. Lokacija je bila najprej v hotelu Pod Roza v Krakovu, čemur je hitro sledilo odprtje v hotelu Marriott v Varšavi.

V Rusiji so prvo pravo igralnico odprli že pred razpadom ZSSR v moskovskem hotelu Savoy leta 1989. Podjetje s Finske je igralniški salon odprlo izključno za tujce na podlagi posebnega dovoljenja sovjetske vlade. Casino Savoy je bila prva kopenska igralnica, ki jo je dovolila komunistična vlada, vendar jo je isto finsko podjetje dejansko smelo upravljati na križarki George Ots iz leta 1987. Bila je, tehnično, prvi igralniški salon, ki je deloval v takratni Sovjetski zvezi.

Po razpadu je razvoj šel v smeri eksplozije ponudbe igralništva in je okrog leta 2000 dosegel višek ponudbe. Ta je bila pretežno namenjena domačemu prebivalstvu. Dejavnost je začela nadzirati mafija, ki se delno zgleduje po sicilijanski mafiji, saj kontrolira igralnice, prostitucijo in kraje avtomobilov ter je zelo znana po svoji grobosti (Najvirt, 2013).

Po letu 2007 pa sledi preobrat. Najprej se za omejitve igralništva odloči Rusija s posebnim Putinovim zakonom. V letu 2009 se zaradi tega zapre približno 3.700 igralnic.

Določi se območja, kjer naj bi se razvijalo ponudbo (Slika 6: Posebne igralniške cone v Rusiji). Zvezna vlada je sprejela zakon, ki je določil ustanovitev štirih posebnih igralnih con in zaprtje vseh igralnic do 1. julija 2009. V Rusiji so zdaj omejene na altajsko regijo – Sibirija; obalno območje Daljnega vzhoda blizu meje s Severno Korejo in Kitajsko; Kaliningrad – ruska enklava med Poljsko in Litvo; na jugu pa območje Azovskega morja.



Slika 6: Posebne igralniške cone v Rusiji
(Averin, b. d.)

Vendar pa se razvoj in odpiranje nove ponudbe dogajata počasi. Tako se je 30. januarja 2010 na ozemlju mesta Azov odprl Casino Oracle. Večje zanimanje se pojavi za regijo Primorje v bližini kitajske meje. Tu se odpre ponudba za kitajske čezmejne igralce po vzoru Macaa in drugih azijskih igralniških destinacij.

Ukrajina in druge države nekdanje Sovjetske zveze so kmalu sledile ruskemu primeru zapiranja igralnic v večjih mestih in ustanovljale posebne igralne cone daleč stran od populacijskih središč, vendar od investicij ni nič. S tem ko zaprejo igralnice v Rusiji in Ukrajini, pridobi Belorusija. Igralniško ponudbo razvijajo tudi v Estoniji, Latviji, Litvi, na Poljskem, Slovaškem, v Bolgariji, na Češkem in Madžarskem. Poljska ima stabilno ponudbo, ki je poleg domačinom namenjena tudi tujcem. Bolgarija razvija igralniško ponudbo v obmorskih krajih. Na Češkem pa se ponudba, ne da bi jo posebej omejevali z dekretom, hitro zmanjšuje predvsem zaradi tamkajšnjega gospodarskega upada in prevelike ponudbe igralnic, zlasti v glavnem mestu Pragi. Ta dejavnost se zmanjšuje tudi na Madžarskem.

Med državami vzhodne Evrope, ki niso bile del Varšavskega pakta, so spadale Albanija in države bivše Jugoslavije. Albanija je leta 2004 legalizirala dejavnost igralništva. Ta se je najprej močno razvijala, sedaj pa smo priča zaprtju.

4 DRŽAVE BIVŠE JUGOSLAVIJE

Jugoslavija se je na področju igralnštva odzivala podobno kot države po Evropi. Začetki hazardiranja na ozemlju današnje Slovenije vodijo v 14. stoletje, ko so kljub prepovedi kockali v Sorbijeви vinski kleti v Piranu (Zelinšček, 2010). Vendar je o tem poslovanju zelo malo znanega in te dejavnosti ne moremo opredeliti kot legalne. Več je znanega o tem, da ima Goriška več kot dvestoletno tradicijo v igralnštvu. Z vidika zgodovine igralnštva daje to dejstvo prostoru, kjer se je najbolj razvila ta dejavnost, poseben pomen. Gorica je v avstrijski monarhiji, kamor je precej časa spadala, veljala za eno od pomembnejših turističnih destinacij. V to priljubljeno letovišče je hodilo plemstvo in kasneje tudi druga noblesa iz hladnih severnih predelov monarhije. V tem letovišču so obiskovalci ostajali tudi po več mesecev. V geografsko prijetnem in podnebno milem okolju so uživali v zračnih in vodnih kopelih ter si krepili zdravje z grozdnimi in sadnimi kurami. Prijetna doživetja so jim predstavljali sprehodi po okoliških gričih ter izleti s kočijami do morja v bližnje obmorske ribiške kraje, pa tudi na Kras ter po Vipavski in Soški dolini, kjer so okušali številne in značilne kulinarčne dobrote teh krajev. Številni lovski dvorci so še dodatno bogatili sproščena doživetja (Luin, 2007).

Le malo turističnih krajev v Avstriji je imelo dovoljenje za prirejanje iger na srečo. Že 1795 leta je v Gorici deloval prvi kazino, v katerega pa je imel vstop le plemiški stan. Kot vidimo, je bil kazino odprt kmalu po tem, ko so v Benetkah zaprli Casino Ridotto. Kasneje so tudi goriški industrijalci organizirali svoj »casino club«, trgovci svojega in obrtniki svojega. Kazinoji so delovali po strogih klubskih pravilih. Igrali so lahko samo moški. Ženske, četudi so bile iz visoke družbe, niso imele pravice igrati. V ta »posvečeni« igralski prostor so lahko vstopale le kot tihe spremljevalke moških. Poleg prostora za igranje so v kazinoju bili še družabni prostori za pitje kave, za branje časopisov, pa tudi dvorane, v katerih so se organizirale družabne prireditve in plesi. Sodeč po naslovih časopisov, ki so jih kazino družbe naročale, je prihajala klientela iz cele Evrope in ne le iz avstrijske monarhije. Gorica je v turističnem smislu kot priljubljeno, predvsem zimsko klimatsko zdravilišče veljala za »avstrijsko Nico« Ni zgolj slučaj, da je avstrijski cesar Bourbonški kraljevi družini, ko je po julijski revoluciji morala zbežati iz Pariza, ponudil dosmrtno zatočišče prav v Gorici (Luin, 2007).

Prirejanje iger na srečo je bilo v Avstriji strogo prepovedano in sankcionirano celo z zaporno kaznijo. Za redke turistične kraje, ki so dobili posebno dovoljenje za organiziranje kazino iger, je to resnično predstavljalo poseben status. Ta »statusni simbol«, s katerim se je turistični kraj lahko ponašal, je privlačil pomembne in bogate goste. Igrali so lahko namreč le premožni in ugledni ljudje. Kazinoji so v Gorici z občasnimi prekinitvami delovali vse do 1. svetovne vojne. Predstavljali so središče družabnega in kulturnega življenja. Tu se je srečeval poslovni svet. Pomembneži so tudi z igranjem želeli pokazati svojo »vrednost«. Velik gospodarski in turistični pomen je Gorici prinesla železniška povezava s središčem Avstrije. S turističnega vidika je Bohinjska železnica ali Trans-alpina predstavljala eno turistično najbolj atraktivnih železniških prog v Evropi (Luin, 2007).

Za predhodnika legalnega igralnštva na slovenskih in s tem tudi na jugoslovanskih tleh velja Casino d'Etrangere, ki ga je istoimensko društvo osnovalo 13. junija 1913 v Portorožu v vili San Lorenzo. Kot je razvidno iz statuta, ki ga hrani Piranski arhiv, je bil cilj igralnice »[...] pospeševati družabno občevanje med člani ter prispevati k vzpodbujanju kopališkega življenja v tem letoviškem kraju« (Mihelič, 1993). V tem društvenem lokalu je bila članom zagotovljena možnost vsakodnevnega shajanja, igranja družabnih in drugih po zakonu dovoljenih iger. Igralnica je prirejala glasbene večere, ples, razstave in raznovrstne prireditve. Gospodje so

smeli zaprositi za članstvo pri dvajsetih, dame pa pri osemnajstih letih. Po 1. svetovni vojni je bila ta igralnica zaradi zakonske prepovedi zaprta.

V Kraljevini Jugoslaviji so bile kazino igre prepovedane. Za nespoštovanje te prepovedi so bile predpisane visoke kazni, po *Kazenskem zakoniku* Kraljevine Jugoslavije je profesionalno ukvarjanje z igrami na slepo srečo spadalo pod kaznivo dejanje delomrznosti skupaj s potepanjem, »vlačugarjenjem« in beračenjem, za izvedbo loterij pa je bilo potrebno soglasje zakonodajalca (Mihelič, 1993).

Čeprav zgodovina iger na srečo sega v preteklost, se je na srbskem področju začel razvoj iger na srečo šele v znamenitem Kur-salonu v Banji Koviljači pod pokroviteljstvom kralja Aleksandra Karađorđevića (*Industrija kazina u Srbiji: Od Kur-salona do igre na srečo samo jednim klikom*, 2019). V njem so dovoljevali loterijo, nad katero je imelo monopol ministrstvo za finance. V času svojega obstoja je ta institucija nekajkrat spremenila ime: nekaj časa se je imenovala Srbska kraljeva državna razredna loterija (Kraljevska klasna lutrija), od leta 1919 pa Državna razredna loterija. Po letu 1945 se je razredna loterija preoblikovala v Jugoslovansko loterijo, ki je obstajala do leta 1991. Z razpadom države je vsaka od držav ustanovila svojo.

28. avgusta 1946 je Ministrstvo za finance FLRJ določilo, da se po predhodni odobritvi lahko prirejajo loterije, tombole in druge igre na srečo, a le v humanitarne in kulturno-prosvetne namene. Temeljni zakon o igrah na srečo je bil objavljen leta 1962 (Ur. list FLRJ 22/62). K igram na srečo je prišteval loterije, tombole, športne napovedi, loto in druge igre z naključnim izidom. Prirejanje iger na srečo naj bi služilo pridobivanju finančnih sredstev za socialno-humanitarne, kulturno-prosvetne in telesnovzgojne namene ter za gospodarsko reklamo.

Leta 1963 se dovoli odpiranje igralnice za tujce. Prva igralnica v nekdanji Jugoslaviji se je odprla v Opatiji. S spremembo zveznega zakona spomladi leta 1965 (Ur. list SFRJ 16/65) je bilo republikam dopuščeno, da smejo dovoljevati delovnim organizacijam, ki opravljajo gostinske storitve ali se ukvarjajo s prirejanjem kulturno-zabavnih prireditev, prirejanje posameznih iger na srečo tudi v druge namene. Na podlagi tega zakona je še istega leta stopil v veljavo slovenski Zakon o igrah na srečo (Ur. list SRS 29/65). Igre, ki se prirejajo v igralnicah, je razporedil med »posebne igre na srečo«. Igralo se je lahko izključno za tujo valuto, jugoslovanskim državljanom je bilo sodelovanje pri teh igrah prepovedano. Za tistega, ki bi se prekršil, je bila poleg denarne kazni in zapora do 30 dni predvidena tudi zablembo pridobljenih premoženjskih koristi ter možnost izгона. Tudi slovenski kazenski zakon iz leta 1977 v 234. členu predvideva visoke kazni za tiste, ki bi prirejali igre na srečo, jih omogočali ali vabili klientelo. Večjo toleranco je država pokazala na področju loterije, verjetno tudi zaradi tega, ker se je del vplačil delil socialnim, kulturnim in športnim organizacijam.

Za odprtje igralnice je moral turistični kraj zadostiti strogim kriterijem, med drugim je moral imeti najmanj 1000 turističnih ležišč in letno realizirati najmanj 200.000 tujih nočitev. Tako se najprej odpre igralnica v Opatiji. Tem merilom sta ustrezala le Portorož in Bled.

Še pred sprejetjem ustrezne zakonodaje o prirejanju posebnih iger na srečo je bila leta 1964 v Portorožu odprta prva slovenska igralnica. Zakon iz leta 1965 je pomenil le legalizacijo obstoječega stanja. Do leta 1969 je pri poslovanju finančno sodeloval tudi tuji partner. Leta 1965 je blejski zavod za turizem odprl igralnico na Bledu (Mihelič, 1993).

S tem dogodkom se začne razvoj modernega igralništva v Sloveniji. V Sloveniji trenutno obratuje deset igralnic⁶, ki poslujejo v skladu z *Zakonom o igrah na srečo* (Ur. list RS 27/95 in njegove dopolnitve). Upravljajo jih tri družbe. To je bistveno manj, kot smo imeli ponudbe v preteklosti, ko je bilo prisotnih istočasno 15 kazinojev v upravljanju pet različnih družb. Podobno je tudi z igralnimi saloni. Trenutno imamo 26 aktivnih igralnih salonov. V določenem obdobju je bilo teh tudi 37. Tudi tu prihaja do koncentracije. V lastništvoo vstopa Admiral, ki ima v Sloveniji že kar nekaj igralnih salonov. Trenutno ima v lasti šest igralnih salonov.

Leta 1966 je skupščina občine Nova Gorica, ki je bila že dve leti v stiku s predstavniki italijanskih družb, ki so želele v Novi Gorici odpreti igralnico, naslovila na slovensko skupščino predlog za dopolnitev zakona o posebnih igrah na srečo, ki bi dovoljeval odpiranje igralnic tudi v krajih, ki sicer niso izpolnjevali pogoja predpisanih turističnih kapacitet, imeli pa so druge pogoje, ki bi zadovoljevali donosno poslovanje igralnic. Prošnji ni bilo ugodeno, ker naj bi to predstavljalo preveliko koncentracijo igralnic ob italijanski meji in ker naj bi nova igralnica odžirala goste ostalima dvema (Mihelič, 1993).

Leta 1969 je Ljubljanski zavod za turizem, ki ga je ustanovila *Prehrana export-import*, dobil posebno dovoljenje za odprtje igralnice v hotelu Slon. Čeprav je dovoljenje vsebovalo klavzulo, da mora igralnica poslovati brez tujega partnerja, je igralnica dejansko imela italijanskega družabnika. Zaradi ugotovljenih nepravilnosti so jo čez nekaj let zaprli. Interesi drugih krajev v Sloveniji, ki so želeli popestriti obstoječo turistično ponudbo, so bili zavrnjeni z obrazložitvijo, da ne ustrezajo kriteriju števila turističnih postelj in tujih nočitev.

Zaradi nizke obdavčitve, ki je bila do leta 1986 le pri 8 % od igralniškega priliva, so bile igralnice izjemno donosna dejavnost. Po 2. svetovni vojni te dejavnosti pri nas ni bilo mogoče uskladiti z naukom socialistične morale. Kot dokaz o visoki socialistični zavesti in poštenosti zaposlenih v igralnici je v članku, ki ga je 10. januarja 1979 objavil *Dnevnik*, navedeno, da je kar četrtina zaposlenih v Casinò Portorož članov Zveze komunistov. Sicer pa so javni mediji o igralnicah poročali kot o leglu prostitucije, kriminala in pranja denarja (Mihelič, 1993). Država pa je igralnice kot tipiko dekadentnega kapitalizma kljub »socialistični zadregi« tolerirala, ker je imela od njih neposredno ali posredno korist. Igralniške dobičke so igralnice v skladu z željami politike usmerjale predvsem v izgradnjo turistične in kulturne infrastrukture. Učinki teh vlaganj so se posebej poznali pri razvoju turistične ponudbe Portoroža. Istočasno so bile igralnice tudi vir turističnih deviz.

Obdobje med leti 1964–1985 bi lahko poimenovali prvo obdobje slovenskega igralništva. Za to obdobje je značilna elitistična zaprtost, klasična ponudba po francoskem zgledu, zaprtost dogajanja, kot bi se vse odvijalo na eksteritorialnem območju. Ponudba je bila namenjena le elitnim tujim gostom, ki tudi razmeroma veliko potrošijo. Tuji poslovni partner je imel organizirano agencijsko in posojilno službo. Nad dogajanje v igralnici je »bedela« Služba državne varnosti. Jugoslovanskim državljanom je bil vstop v igralnice prepovedan (Luin, 2008).

Ves čas deluje tudi loterija. V prvem obdobju po letu 1945 deluje v okviru Državne klasne loterije. Po letu 1952 se ustanovi Jugoslovanska loterija. V letu 1972 pride do izvedbe ustavne reforme – prenos področja iger na srečo iz pristojnosti federacije v pristojnost republik in pokrajin – in v istem letu pride do prenehanja delovanja Jugoslovanske loterije in ustanovitev Loterijskega zavoda Slovenije, kar pomeni začetek samostojne poti Loterije Slovenije⁷. Prav tako je v tem obdobju že dovoljeno prirejanje občasnih iger na srečo, kot so tombole. Organizirajo jih razna društva in so karitativne narave. Vsi prihodki so razdeljeni med dobitke.

⁶ Na dan 1.4.2020

⁷ Več na: https://www.loterija.si/LOTERIJA,,o_podjetju,zgodovinski_mejniki.htm

Tudi ostale republike se po razpadu skupne države obnašajo podobno. Vsaka je razvijala svoj koncept. Danes so tako igralnice v ostalih državah nekdanje Jugoslavije namenjene tako tujcem kot domačinom. Razvito je tudi spletno igralništvo in stavnice. Zato se srečujejo z velikimi problemi, povezanimi z zasvojenostjo.

V nekdanji komunistični Jugoslaviji je bil takoj po spremembi zakonodaje o igrah na srečo v Opatiji leta 1963 odprt prvi kazino v vzhodni Evropi (Luin, 2004). Ta kazino je bil namenjen samo tujim turistom. Igre na srečo v Jugoslaviji so bile dovoljene iz pragmatičnih razlogov – pomanjkanja »zahodne valute«. Ta se je izkazala kot pomembna za prihodnji razvoj te gospodarske dejavnosti, zlasti kot »izvozno usmerjena« industrija, ki je zelo povezana s turizmom. Igre na srečo so bile vse do 80. let sprejete kot dopolnilo obstoječim turističnim zmogljivostim, ponujene »elitnim« tujim strankam (Luin, 2004).

Stroga zakonodaja na tem področju je bila po osamosvojitvi leta 1991 opuščena, kar je bilo pomembno za lokalno prebivalstvo, ki mu je bilo sedaj dovoljeno obiskovati igralnice (Luin, 2004).

Edina pravica za izvajanje klasičnih iger na srečo v Republiki Hrvaški pripada Hrvaški loteriji, d. o. o. Druga trgovinska podjetja s sedežem v Republiki Hrvaški imajo lahko dovoljenje za organiziranje iger v igralnicah oziroma igralnih salonih oziroma iger s stavami. Dovoljenje se pridobi z odločbo vlade in soglasjem Ministrstva za finance po prijavi na predhodnem javnem razpisu.

V letu 2007 so bile podeljene prve koncesije za organizacijo iger na srečo v igralnih salonih, do konca leta 2014 pa je Ministrstvo za finance skupaj z vlado dovolilo 29 novih koncesij (povečanje z 19 na 48) (Puljiz, 2015). Po statističnih podatkih je bilo na Hrvaškem konec leta 2016 2.500 stavnic, 15 igralnic (v 12 mestih), 219 igralnih salonov (*Pošast koja uništava sve više mladih u Hrvatskoj i njihove obitelji*, 2016), državna loterija in vsaj pet spletnih igralnic (*Hrvatska Lutrija*, 2017). Leta 2015 je bil odprt prvi pravi spletni casino (*Otvoren prvi internet casino u Hrvatskoj*, 2015). Ustanovitev novega igralnega salona ali stavnice za imetnike koncesij na Hrvaškem ni zapletena, saj je ta lahko postavljen kjerkoli in brez kakršnih koli omejitev.

Velik del trga predstavljajo stavnice. Na znamenitih turističnih destinacijah (Dubrovnik, Pula, Zadar, Zagreb) so igralniške zmogljivosti namenjene turistom ali tujcem (na primer Italijani v Istri), v preostalih krajih pa bolj gravitirajo na domači trg. Na Hrvaškem so igralnice v glavnih turističnih krajih obnovljene in moderno opremljene, upravitelji in lastniki pa so pogosto tujci.

Prisotni so problemi na področju iger na srečo in stav med hrvaško mladino (Ricijaš, Dodig Hundrić, Huić in Kranželić 2016). Problematično igranje na srečo je prisotno pri mladi in študentski populaciji. Na Hrvaškem je trg iger na srečo liberaliziran, kar pomeni, da oblasti ne zanima, da tu beležijo okoli 100.000 odvisnikov od iger na srečo (*Pošast koja uništava sve više mladih u Hrvatskoj i njihove obitelji*, 2016).

Igralnice so v večjih turističnih krajih bolj usmerjene v tuje turiste (Italija), Loterija, Slot klub in Online pa bolj v domače

5 ZDRUŽENE DRŽAVE AMERIKE

5.1 Razvoj ameriške igralniške ponudbe

Zgodovina evro-ameriškega igralništva je zanimiva, saj so ga ustvarjali ljudje, ki so bili v osnovi bolj nagnjeni k večjemu tveganju kot »tradicionalni« Evropejci. Verjetno so igre na srečo prav zaradi večje nagnjenosti ameriške populacije k tveganju tam doživljale še intenzivnejši razvoj kot v Evropi.

Vendar pa, kot pravi Valič, je bilo igralništvo na ameriški celini prisotno že med staroselci. »V predkolumbovi Ameriki so indijanska plemena razvijala svoje igre na srečo. Sam izbor iger je bil podoben kot na stari celini – prerokovanje, kar pomeni, da so ritualni obredi postali platforma za ritualizirano igranje na srečo. Igre so se sicer delile na dva glavna tipa: igre ugibanja (so bile običajno spremljane s petjem in igranjem bobnov) in igre s kocko (številčnejše, ki so se običajno igrale v tišini). Na severu (današnja Nebraska, ZDA) je bilo igranje na srečo prakticirano in tolerirano tudi med ženskami, kar je nenazadnje razvidno iz nekaterih pregovorov, ki izvirajo iz tega območja (Schwartz, 2006, str. 19). Južneje, v Srednji Ameriki, pa so bile priljubljene predvsem igre z žogo, ki so jo indijanska ljudstva tega območja poznala že leta 1500 pr. n. št. Na tem območju so namreč odkrili okrog tisoč petsto igrišč za igre z žogo. Pri omenjenih igrah so bile prisotne stave na zmagovalno ekipo od dveh. Igre so sicer bile povezane tudi z religioznimi dogodki ostale pa so prisotne tudi po Španskih zavzetjih območja (Schwartz, 2006, str. 19),« zaključuje Valič (2014).

Evropski priseljenci so v Ameriko prinesli tradicijo iger na srečo. Kot opisuje Nelson Rose, na katerega se sklicuje Thompson (1994, str. 6), se je igralništvo v Ameriki razvijalo v več valovih. Prvi se je odvijal že v času kolonialne ere, ko so loterije postale integralni element kolonialnega razvoja. Organizirali so jih, da bi pridobili sredstva za gradnjo različnih infrastrukturnih objektov. Celo ameriška vojna za neodvisnost (1775–1783) se je delno financirala s pomočjo loterije. Za uradni začetek prvega igralniškega vala v Ameriki velja uvedba konjskih stav v Virginiji leta 1620. Iger so se udeleževali predvsem »gentleman« in stave so bile bolj posvečene športu kot igri na srečo. V višjih slojih so igrali tudi poker, med delavskim razredom pa je bila igra na srečo prepovedana (Thompson, 1994, str. 7).

K prvemu valu štejemo tudi obdobje ameriškega rečnega igralništva, ki se je začelo s povečevanjem trgovskih tokov v porečju Misisipija. Po letu 1830 se je na mnogih rečnih parnikih med St. Louisom in New Orleansom odvijalo pestro igralniško življenje. V drugi polovici 19. stoletja je v Ameriki delovalo 750 rečnih ladij z igralniško ponudbo. Za razliko od Evrope tam ni bilo legalnih igralnic, le Louisiana je leta 1890 na turističnih rečnih ladjah uradno dovolila igranje. Na ladjah na Misisipiju so igralniško sceno obvladovali profesionalni igralci. Ker se dogajanja ni dalo več nadzorovati, je bilo rečno igralništvo prepovedano. Ta era rečnega igralništva je bila zaključena z ameriško secesijsko vojno (1861–1865) (Morris in Block, 1997, str. 663–694).

Drugi val igralništva v Ameriki sledi v letih po državljanski vojni, ko postane panoga predvsem vir prihodkov, zaposlitve in vzpodbujanja gospodarskega razvoja. Vlade posameznih zveznih držav skušajo tudi s pomočjo loterij dobivati sredstva za zagon gospodarstva; iz tega časa poznamo tudi igralništvo na vlakih. Leta 1892 pa so bile loterijske igre z zakonom prepovedane (Thompson, 1994, str. 7).

V obdobju zlate mrzlice so v salonih na Divjem zahodu na veliko igrali poker. Igralci so bili predvsem avanturisti in iskalci zlata. Ob pomanjkanju zakonske regulative širitve igranja ni bilo

možno zaustaviti. Da se je v Nevadi razvilo tako močno igralniško središče, ima verjetno največji vpliv odkritje srebra leta 1857 v kraju Reno; avanturistični iskalci dragocene kovine so postali prvi hazarderji v teh krajih. Igra na srečo je privabljala predvsem ljudi, ki so bili navajeni tvegati in izzivati, torej tudi iskalce zlata in rudarje. V tem obdobju je že možno opaziti mafijske sledi pri organiziranju iger na srečo, zato so jih oblasti začele prepovedovati. Nevada je igralništvo prepovedala leta 1910, vendar se je tja vrnilo že leta 1931, ko je Nevada kot prva država v ZDA legalizirala kazino igre na srečo (Thompson, 1994).

V New Jerseyju je policija kljub prepovedi igro tolerirala. Predvideva se, da so samo tu mesečni ilegalni igralniški dobički presejali letne dobičke v Monte Carlu. ZDA so postale prepredene z mrežo ilegalnih igralnic, ki jih je kontrolirala mafija.

V ZDA so bile v tem obdobju igre na srečo torej prepovedane, razen v Nevadi. Z razvojem igralništva v Las Vegasu je tesno povezano ime Benjamina Siegla, ki si je v Kaliforniji pridobil slavo z organiziranjem ilegalnih iger. Po nalogu »organizacije« je investiral v legalno igralnico v Las Vegasu. Njegovi partnerji so sicer bili, zaradi oddaljenosti mesta, skeptični glede uspeha, vendar ta ni izostal. Že leta 1946 je bila odprta nova igralnica Flamingo. Vse najbolj znane hollywoodske osebnosti so prišle na otvoritev; Hemingway ga je primerjal s pripovedko *Tisoč in ena noč*. Kljub vsemu je bil začetek težaven; mesta se je še vedno držal star sloves, ni še nudilo primerne gostoljubja turistom, hitro pa je odkrilo učinkovitost bleščečega neonskega dekorja ter uspelo s popularizacijo vročične zabave (Russell, 1987, str. 140).

Bugsyja (kot so imenovali Benjamina Siegla) je že naslednje leto zamenjal Gus Greenbaum, ki je postal priljubljena osebnost. Dobro je obvladal politiko odnosa z okoljem, znal je pridobiti ljudi, ki so mu bili v korist. Bil je ljubezniv z oblastjo, darežljiv do karitativnih organizacij in korekten do policije. V kratkem obdobju je odprl še nove igralnice; Thunderbird leta 1948, Desert Inn leta 1950 in istega leta tudi Riviero, ki so bili hkrati udobni, vendar poceni hoteli, namenjeni turistom, da bi lahko igrali. Vzporedno se je razvijala tudi močna ponudba »šov biznisa«, kar je prispevalo k rasti obiska. Mesto se je razvijalo v »Eldorado« s hoteli in zabaviščno ponudbo za masovno klientelo.

Zgodba Las Vegasa se je odvijala v povojnem ameriškem ekonomskem bumu. Igralnice so bile odprte 24 ur na dan. Glasba, plesne predstave, neonska dekoracija, vročično vzdušje in blišč so privabljali vedno večje število obiskovalcev. Država je posodobila cestne povezave in zgradila veliko letališče. V strukturi igralniške ponudbe se je počasi uveljavljala novost: t. i. slot igralni avtomat.

Las Vegas je s svojim glamurjem postal mesto iskanja izgubljenih iluzij. Medtem ko je leta 1879 francoski arhitekt Charles Garnier zgradil v Monte Carlu igralnico v obliki operne hiše in s tem hotel dati igram na srečo vzvišeno svečanost kulturne prireditve, je leta 1946 Bugsy v Las Vegasu dal postaviti igralnico v stilu hollywoodskega blišča, ki je učinkoval kot »ameriški sen« in navdajal igralce z optimizmom. Kot piše David Spanier (1997, str. 468–479), so obiskovalci v lasvegaški iluziji »iz tisoč in ene noči« iskali zapolnitev praznine vsakdanjega življenja.

Veliko bogatih ljudi je iskalo srečo v Las Vegasu. Bogatim igralcem so lastniki igralnic nudili vse hotelske storitve brezplačno, saj so spoznali, da v osnovi vedno dobiva igralnica. Hoteli pripadajo družbam, ki vodijo igralnice, zato se za bivanje zaračunava sprejemljiva cena; tako imajo gostje občutek poceni življenja in si lahko privoščijo večjo potrošnjo pri igri.

Las Vegas je tako postal tipičen primer sodobnega igralniškega utripa. Konceptualni prelom predstavlja otvoritev tematskega igralniškega centra Caesars Palace; tematsko ozadje predstavlja rimsko cesarstvo. Bil je prvi mega hotel s 1600 sobami; tu se organizirajo

vsakovrstna svetovna tekmovanja v boksu, tenisu in drugih športih. Leta 1983 je v tem hotelu začela delovati tudi prva avtomatična konjska stavnica s satelitsko povezavo.

Naslednji veliki tekmelec na »mega« igralniški sceni je hotel Bally's z 800 sobami in 500 apartmaji, kjer v različnih restavracijah servirajo več tisoč obrokov dnevno. Med ponudniki iger na srečo je začela konkurenca naraščati in vsakdo je hotel biti čim bolj izviren in privlačen. Kazino hotel Tropicana, ki je bil odprt leta 1957, je po prenovitvi uvedel pravi Folies-Bergère program ter kasneje dodal sklop vodne zabave, golf, tropski vrt in umetni otok. Igralci si lahko privoščijo tudi igranje v vodi. Kazino Circus Circus pa prireja prave cirkuške predstave nad glavami igralcev.

Kljub povečani konkurenci ostaja Las Vegas pojem igralniškega turizma (Slika 7: Las Vegas Strip Map 2020). Z uvedbo široke palete dodatne turistične ponudbe je postal družinska turistična destinacija; gostje prihajajo z vsega sveta (Thompson, 1994).

Do leta 1964 je bilo igralništvo v ZDA izolirano, vezano izključno na državo Nevada ter na nekaj mest, kjer so bile dovoljene stave in karitativne loterije. Z letom 1964, ko država New Hampshire uvede državno loterijo, da bi povečala državne prihodke, kar vzbudi apetite javnega sektorja tudi v sosednjih državah, se prične tretji val igralništva v ZDA. Tej izkušnji so v pospešenem tempu začele slediti tudi druge države v ZDA in Kanadi (Thompson, 1994, str. 1).

Po letu 1976 (Thompson, 1994) je igralniško dejavnost na osnovi pozitivne referendumске odločitve dovolila tudi naslednja država v ZDA, New Jersey. V propadajočem letoviškem mestu Atlantic City, ki leži v bližini velikih mest, je bila odprta prva igralnica izven Nevade, ki je že prvega dne dosegla milijon igralniškega prometa. Zelo hitro so prvi sledile še naslednje. Po tamkajšnjih izkušnjah je igralništvo postalo podjetniški sen in na Wall Streetu je veljalo, da so naložbe v to dejavnost varne in donosne. V 10 letih je Atlantic City presegel promet Las Vegasa, slednji pa še vedno ostaja pojem igralniške meke. Javni nadzor nad poslovanjem igralniških družb je v Atlantic Cityju zaradi zgodovinske pogojenosti bolj rigorozen kot v Las Vegasu, igralnice plačujejo 8 % davka od prihodka. Že v letu 1987 je Atlantic City obiskalo 30 milijonov gostov, več kot npr. Disneyland (Thompson, 1994).

Kmetijsko sicer močno razvita država Iowa je po letu 1980 zapadla v ekonomsko depresijo. Povečala se je brezposelnost, zato je država legalizirala igre na srečo in jih tudi agresivno promovirala. Po loteriji in stavah je leta 1989 ob zgodovinski nostalgiji uvedla rečno igralništvo na reki Misisipi, da bi povečala razvoj turizma. V začetku so veljale tako prostorske omejitve kot limiti v zvezi z igranjem. Proklamiran je bil zabaviščni stil igranja, s celovitim produktom za cele družine. Na ladjah so prodajali izključno domače produkte. Ob matičnem pristanišču naj bi koncesionar zgradil zabaviščni park Mark Twain.

Sosednje države so nemudoma sledile temu zgledu. Nebraska je prepovedala ustavljanje te ladje v njihovih pristaniščih. Misisipi in Missouri sta uvedeli rečno igralništvo brez omejitev, kot jih je v začetku poznala Iowa, da bi zadržali svoje in pritegnili sosednje igralce ter s tem vzpodbudili razvoj gospodarstva in povečali obseg davkov. Promet na ladji, ki je bila registrirana v Iowi, je padel. Takoj nato je bila tudi ta država prisiljena ukiniti omejitve, sicer bi izgubila vse igralce (Truitt, 1997, str. 128–50). To je storila leta 1994. Istočasno je znižala tudi takse za igralniške družbe. Podobni primeri so se zgodili tudi v drugih državah.

Še širšo dimenzijo je igralništvo zavzelo po letu 1988, ko je kongres sprejel zakon *The Indian Gaming Regulatory Act* ali *IGRA*, ki je omogočal razvoj igralništva v indijanskih rezervatih. Po sprejemu tega zakona je sledila prava eksplozija igralništva v ZDA (Goodman, 1995, str. 103).

Zelo velike posledice je imel razvoj »indijanskega« igralništva v Kaliforniji. Pričakovalo se je, da bo v novonastajajočih igralnicah delovalo nad 100.000 igralnih avtomatov. Glede na to, da so igralnice postavljene na pol poti med Los Angelesom/San Franciscem ter Las Vegasom, je bilo pričakovati, da bo to imelo velike posledice za svetovno prestolnico igre in zabave. Las Vegas se je na to pripravil tako, da je krepil privlačnost s širjenjem turistične ponudbe in tako že ustvaril več prihodka s turistično kot z igralniško potrošnjo.

Da bi indijanska plemena pridobila ekonomsko neodvisnost in da bi se rezervati razvijali, je ameriška država pripravila več načrtov razvojne pomoči, med drugim tudi dovoljenja za igre na srečo. Razvoj igralništva v indijanskih rezervatih pa je presegel vsa pričakovanja. Že leta 1994 je igralništvo v rezervatih realiziralo blizu 3 milijarde dolarjev prometa (Goodman, 1995). Predvsem tisti del, ki je bil v lasti domačinov, pa je spodbudil razvoj tudi druge industrije.

The Indian Gaming Regulatory Act oziroma *IGRA* je doprinesel k ekonomski neodvisnosti Indijancev. Uredil je sistem odpiranja igralnic na relaciji rezervat–država–federacija. Ta zakonski akt predvideva, da se ustvarjeni dobiček uporablja za naložbe v splošno dobro rezervata in ni obdavčen.

Zakon *IGRA* predvideva v indijanskih rezervatih tri nivoje iger, ki spadajo pod tri jurisdikcije:

- plemenska jurisdikcija ureja klasične plemenske in družabne igre;
- jurisdikcija posamezne zvezne države ureja področje bingo igre, če ta igra ni prepovedana v matični državi;
- državna jurisdikcija ureja celotno igralniško ponudbo, razen 1. in 2.

Za odprtje vsake igralnice zakon zahteva, da ima plemenski rezervat podpisan sporazum z državo, v kateri se nahaja. Čeprav to povzroča veliko sporov, se igralništvo izjemno hitro širi, saj tretji nivo dovoljuje prihod velikim igralniškim družbam.

5.2 Ameriški igralniški bum v 90. letih

Do prave eksplozije igralniške ponudbe je v Ameriki prišlo po letu 1990. Če so bile vse do leta 1978 igralnice prisotne le v Nevadi, ima sedaj pretežni del ameriških držav uzakonjeno vsaj določeno obliko igralniške ponudbe. Ob koncu tisočletja je imelo 95 % ameriških državljanov kazino igre oddaljene največ 3 ure od svojega domovanja (Harris, 1997, str. 383–90). Večji del novih igralnic je bil po letu 1990 v Ameriki zgrajen izven Las Vegasa in Atlantic Cityja, zaradi česar več kot dve tretjini povečane potrošnje padeta na nove kazino destinacije. Veliko nove igralniške infrastrukture z razširjeno ponudbo so zgradili na območjih s propadlo industrijo ter na ruralnih in manj razvitih območjih. V igralnicah je začelo igrati vedno več domačih in enodnevnih gostov. Konkurenca med mesti za goste postaja zelo ostra (Goodman, 1995).

V letu 1995 je igralniški promet v Ameriki dosegel 45 milijard dolarjev. Po takratnih predvidevanjih (Eadington, 1997, str. 7) naj bi na prehodu tisočletja promet dosegel 100 milijard dolarjev oz. 400 dolarjev na prebivalca ZDA, kar predstavlja nad 2 % vseh prejemkov. Vendar pa je dejansko dosegel mnogo več. Tudi v obdobju po gospodarski krizi se igralništvo še vedno širi. Nove tehnologije omogočajo uvedbo nešteti novih oblik ponudbe. Panoga nudi veliko novih podjetniških priložnosti, istočasno pa predstavlja tudi grožnjo za drugo ponudbo preživljanja prostega časa.

Ameriški igralniški bum je torej pospešen s politično in finančno podporo za vlaganja v razvoj igralništva. Na državni ravni je bila povprečna letna stopnja rasti igralništva 15-odstotna, vzpenjala se je hitreje kot v kateri koli drugi industriji. V ponudbi vedno bolj prevladujejo

elektronski in video aparati. Na pohodu je nov tip »instant« in »Mc Gambling« igralništva, je že v letu 1995 zapisal Goodman (1995).

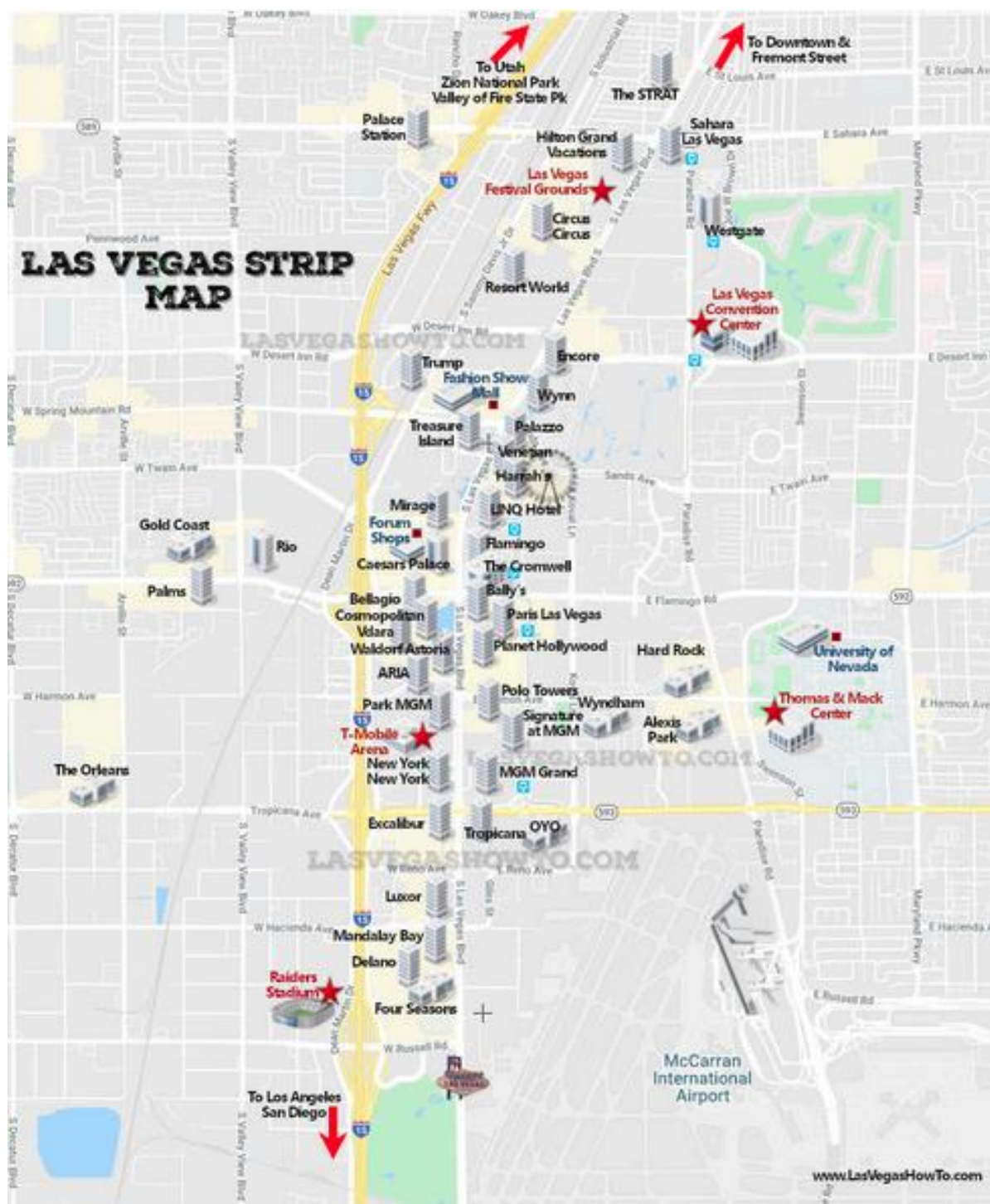
Rast igralništva sovpada tudi s trendom rasti tolerantnosti do svobodnejših stilov življenja in s tem tudi do tega pojava. Vendar razvoj igralniške ponudbe ni toliko spodbujen s tržnim povpraševanjem kot s pritiskom igralniškega podjetništva in podporo dnevne politike. Trg pa se na širitev ponudbe intenzivno odziva. Igre na srečo ne predstavljajo le razvedrila in upanja za igralce ter zagotovljen profit za investitorje, dobrodošle so tudi kot izdaten fiskalni vir. Lažje je namreč pripisati dodatne takse na igre kot na osebne dohodke ali lastnino.

Vzroki za tako hiter razvoj igralniške ponudbe so večplastni. Fenomen ekstremno hitre rasti igralništva lahko opredelimo kot posledico istosmernega delovanja več faktorjev, političnega, ki je vzpodbujen s problemi ekonomske krize, podjetniško-finančnega na strani ponudbe in spreminjanja življenjskih vrednot na strani povpraševanja.

Še nedolgo nazaj je ta ponudba predstavljala nekaj nezakonitega, nekaj, kar bi bilo treba preganjati, sedaj pa države med seboj tekmujejo, katera bo uvedla bolj privlačno ponudbo. Pred četrto stoletja leti je bilo igralništvo dovoljeno le v Nevadi, sedaj ima več kot polovica držav v ZDA že igralnice in njihovo število je v stalnem porastu (Harris, 1997).

Le za ilustracijo je v nadaljevanju navedeno nekaj pomembnejših dogodkov iz celovitega spektra dogajanja, ki iz zornega kota odnosa družbe do tega pojava kažejo na trend sprememb. Leta 1985 je Montana dovolila slot aparate v mini igralnicah z do 20 naprav. Ameriški kongres sprejme leta 1988 zakon *IGRA*, da bi bila Indijancem v rezervatih omogočena ekonomska neodvisnost; v naslednjih letih postane igralništvo v indijanskih rezervatih hit ameriškega igralniškega podjetništva. Iowa leta 1991 dovoli igralnice na rečnih ladjah, v začetku z omejitvami višine stav in obsega ponudbe. Že v naslednjem letu sosednje države ob Misisipiju uvedejo igralništvo na rečnih ladjah brez omejitev. Iowa ukine restrikcije in zniža takse; začne se tekmovanje za goste med lokalnimi državami. Vsaka država odpira igralnice na svojem območju z namenom, da bi svoje igralce obdržala doma. Massachusetts je, da bi se preprečile gradnje igralniške ponudbe v sosednjih državah in istočasno rezidentom igranje drugod, zgradil vrsto igralnic na obmejnih območjih. Z enakim namenom je Chicago v letu 1992 zgradil mega igralniško-zabavišni center, v katerega je investiral nad 2 milijardi dolarjev. Leta 1994 so igralnice delovale že v 23 državah v ZDA, ob že načrtovanih sprostitev pa se širijo tudi v ostalih državah. Tega leta je država Misisipi imela že več igralniških površin kot Atlantic City. Kalifornija je konec tisočletja dovolila igralništvo v indijanskih rezervatih; s številnimi koncesijami je nameravala v najkrajšem času postati močan konkurent sosednji Nevadi. Ta je z dokajšnjim nelagodjem in že občutenimi posledicami gledala na porajanje nove konkurence na najmočnejšem dosedanjem trgu.

Država Nevada je imela vse do leta 1993 zakonske omejitve, ki so igralniškim družbam iz Nevade preprečevale naložbe v igralniško ponudbo izven države. Po sprejetju zakona *IGRA*, ki je enotno reguliral igralništvo v vseh indijanskih rezervatih, pa je v celoti odpravila omejitve (Thompson in Dever, 1997, str. 183–205).



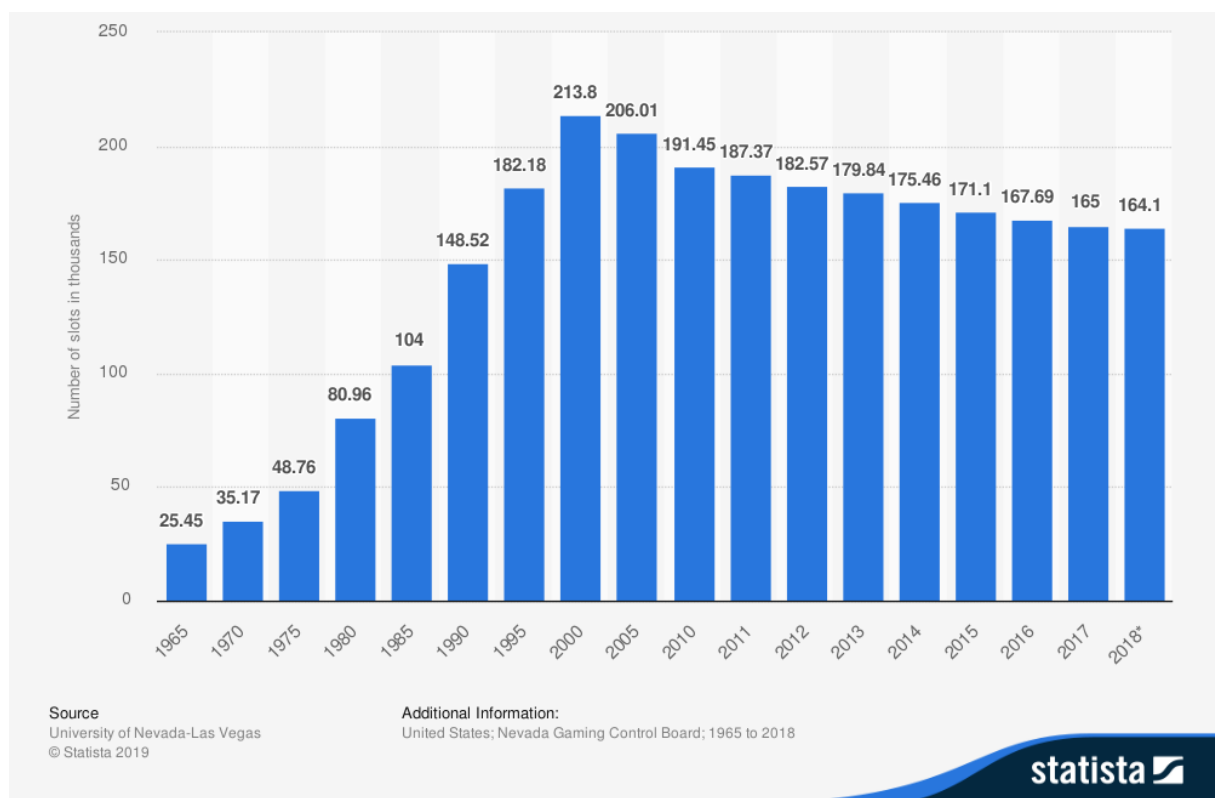
Slika 7: Las Vegas Strip Map 2020
(<https://www.lasvegashowto.com/strip-map>)

Igralništvo se vedno bolj avtomatizira in število zaposlenih relativno pada. Veliko državnih loterij je uvajalo »instant« elektronske loterije, kot dopolnilo standardnim loterijam, ki si ob višji stopnji dobitkov zagotavljajo več igralcev. Američani so to zvrst igranja poimenovali »fast food version of gambling«. S tem se vedno bolj briše meja med loterijskimi in kazino igrami. Masovna uvedba elektronskih igralnih avtomatov je spremenila tudi karakter igralništva v kazinojih, ki so postali atraktivne »zabaviščno-igralniške veleblagovnice«, polne slot aparatov,

oblikovanih za masovno potrošnjo, imenovano »McGambling«, in namenjeno množici manj večjih, »grind players« igralcev (Goodman, 1995). Vsekakor pa ne smemo prezeti tudi internetnega igralništva. Čeprav obstajajo določene omejitve na območju Združenih držav Amerike, so te med igralci, predvsem mladimi, zelo popularne.

Tovrstna ponudba je postala privlačna tudi za mlajše populacije in ženske, predvsem pa za maso manj izkušenih igralcev in obiskovalcev, ki si ne morejo privoščiti velikih izdatkov. Tudi ženski del igralne populacije zelo rad komunicira z igralnimi avtomati. Standardne igralniške romantike ob ruleti in igralnih kartah zamenjuje nov tip mladega igralca ob elektroniki. Igre na srečo se vedno bolj ekranizirajo (Slika 8: Igralni avtomati in mobilne naprave v Nevadi v letih 1965-2018). Kljub temu da lahko pričakujemo razvoj v smeri individualnega elektronskega igralništva za vsak trenutek in na vsakem koraku, je pričakovati, da bo »romantični tip« igralniške ponudbe zaradi človeške potrebe po družabnosti in doživljanju specifičnega mrzlično evforičnega vzdušja v določenem segmentu ostal še vedno iskan in cenjen.

Začetki mehanskega igralništva, ki je neposredni predhodnik današnjega dogajanja, segajo v leto 1887, ko je Charles Fey v San Franciscu izdelal prvo mehanično napravo, imenovano *Liberty Bell*. Ob doseženi kombinaciji je lastnik lokala plačeval pijačo (Aronovitz, 1997, str. 622–34).



Slika 8: Igralni avtomati in mobilne naprave v Nevadi v letih 1965-2018
(Statista, 2020)

Sčasoma je mehansko igralništvo doživelo velik tehnični in prostorski razvoj. Nudi »solistično« razvedrilo, zadovoljuje več čutov hkrati, omogoča individualnost igranja sredi živahne družbe. Ta zvrst igre na srečo je zanimiva tako za igralce kot za lastnike. Leta 1970 se v Las Vegasu in kasneje v Atlantic Cityju pojavijo video igralniške naprave in se priključijo mehanični ponudbi kot video poker in video slot. Z uvedbo te nove ponudbe se v igro vključuje nov sloj igralcev. Po letu 1992 ta zvrst igralniške ponudbe že ustvari pretežni del igralniškega prihodka.

Najpomembnejši element uspeha slot avtomatov je prav to, da so napravljeni za »male« igralce in masovno klientelo; bogatih in velikih igralcev je namreč vedno manj. Video igre zagotavljajo verjetnost slučajnosti in varnost pred goljufijo bolj kot druge tradicionalne forme iger na srečo.

Vzporedno s tem poteka tudi »elektronizacija« loterijskih iger. V letu 1989 je uvedla Dakota loterijske video terminale, ki so jih namestili v razne lokale. Državna loterija v Minnesoti je začela leta 1990 z interaktivnimi TV-stavami. Z raznimi elektronskimi dodatki, kot je npr. nintendo aparat, se je igralništvo preselilo v domove. Razni igralni elektronski sistemi že v celoti podpirajo in omogočajo uporabo kreditnih kartic ter igranje prek interneta. Massachusetts leta 1991 začne z loterijskimi stavami po telefonu. Velik odziv doživljajo tudi video loterijski terminali in elektronski avtomati z instant loterijskimi listki. Leta 1993 so v Kaliforniji dovoljene elektronske konjske stave s plačili direktno od doma, s pomočjo kreditnih kartic. Istega leta uvede Massachusetts instant loterijo, ko loterijske srečke kreirajo slot avtomati. Leta 1994 v Arizoni začnejo prirejati interaktivne TV-stave kot novo kombinacijo igralniške ponudbe (Goodman, 1995).

Hitra rast komercialnega kazino igralništva v Združenih državah Amerike se torej začneja po letu 1988 in se nadaljuje v vseh naslednjih letih z odpiranjem igralnic v manjših rudarskih krajih Južne Dakote in Kolorada kot tudi na rečnih igralnicah v državah Iowa, Illinois, Misisipi, Louisiana, Missouri in Indiana. Indijanski kazinoji so v letu 1990 začeli delovati v 20 državah, najprej na podlagi pozitivne interpretacije vrhovnega sodišča glede sprejetega zveznega igralniškega zakona o indijanskem igralništvu (*IGRA*), kasneje pa tudi na podlagi pogajanj s posameznimi državami. Indijanski kazinoji so se postavljali v bližini večjih urbanih središč, vendar na zemljišču indijanskega rezervata. Že leta 1997 so indijanski kazinoji v ZDA ustvarili blizu 6 milijard prihodkov letno – toliko kot Las Vegas.

Igralnice v »indijanskih jurisdikcijah« so se po principu poslovanja razlikovale od igralnic v velikih turističnih destinacijah, kot sta Las Vegas in Atlantic City. Pretežni del obiskovalcev je prihajal iz krajev, ki niso bili oddaljeni več kot dobrih 100 kilometrov in v pretežni meri je šlo za enodnevne goste, manj pa za turiste. Gostje, ki obiskujejo te igralnice, so v glavnem gostje, ki prihajajo z osnovnim namenom igranja in se na tem obisku osredotočajo na igranje, ne pa na koriščenje drugih turističnih storitev. Zaradi tega je ekonomski učinek igralnic v okolju drugačen, v glavnem manjši kot pri turistično usmerjenih igralnicah v turističnih krajih (Goodman, 1995).

Država Michigan je po uspelem referendumu dovolila postavitve treh igralnic v Detroitu leta 1996. Volilci so bili k taki odločitvi spodbujeni zaradi delovanja kanadskih igralnic v Windsorju, postavljenih na nasprotnem bregu mejne reke, ki so ustvarjali več kot 80 % prihodka z gosti z ameriške strani. Igralnice v Detroitu so bile odprte leta 2001. Tudi v drugih zveznih državah se je odprlo veliko igralnic v urbanih središčih – nekatere so zaradi velikih finančnih obremenitev in ne povsem dobro ocenjene tržne situacije tudi propadle.

V drugi polovici 90. let je bil stalno prisoten tudi proces povečevanja igralniškega stila ponudbe in igranja izven igralnic. To »drobno« igralniško ponudbo, video loterijske terminale in gostilniško igralništvo, se označuje s terminom »slot route operations«, ponudbo igralnih avtomatov na hipodromih in drugih tekmovališčih pa imenujejo »racinos«.

Osnovni razlog za uvajanje avtomatov izven igralnic, ki ga navajajo hipodromi in podobna tekmovališča ter gostinski lokali, je ekonomski. Dejavnosti različnih tipov, posebno tiste, ki jih je neposredno prizadela konkurenca igralnic, zahtevajo, da se igralniško polje uravnoteži z igralnimi avtomati izven njih. To je povzročilo, da so se ti lokali s pretvezo spremenili

pravzaprav v igralnice. Lahko bi rekli, da so se preobrazili v tematske kazinoje ali pa v kazinoje s tipičnim karakterjem, ki mu dajejo tematiko ciljni gostje, npr. »hipodromski kazinoji« z ljubitelji konjskega športa in z navdušenci za konjske stave, »športni kazinoji« s športnimi privrženci in igralci športnih napovedi na športnih igriščih, »gostilniški kazinoji«, torej kazinoji s prevladujočo gostinsko ponudbo, »pub kazinoji«, »arkadni kazinoji« s poudarjeno ponudbo arkadnih iger fliperjev ter podobnih naprav itn.

Ta nova izvenigralniška ponudba igralnih avtomatov je privedla do tega, da velik del gostov raje igra na igralne avtomate, ki so čim bližje njihovim domovanjem, kot pa da bi morali tovrstno igralno doživetje iskati v oddaljenih igralnicah, ki se nahajajo v turističnih resortih ali v igralnicah velikih mest. Drugič, uvajanje igralnih avtomatov izven igralnic je močno razširilo trg igralcev, privrženecv kazino stila igranja, vendar je istočasno zajelo tudi velik del gostov, ki so obiskovali prave igralnice. Ti gostje se raje zadovoljijo z »gostilniškim igralništvom«, kot da bi potovali ure daleč do »kazino resortov«.

Igralni avtomati izven igralnic, ki so torej bolj dostopni, lahko sprožijo značilne negativne socialne učinke in tudi več političnih obtoževanj ter kritik odporov kot pa klasične igralnice. Osnovni vzrok za to lahko pripišemo dejstvu, da je »cost/benefit« razmerje, ki ga družbenemu okolju prinaša gostilniški tip igralništva, znatno nižje kot pa v tistih okoljih, kjer so igralnice locirane v turističnih centrih ali pa velikih mestih (Eadington, 1998b).

5.3 Ponovni razmah igralništva po zaključku gospodarske krize

Ko je leta 2008 počil nepremičninski balon, se je to zelo poznalo tudi na področju igralništva. Zaustavile so se vse večje investicije; vložki v nove resorte so nameč postali zelo veliki. Praktično vsi večji resorti so bodisi dopolnili bodisi v celoti prenovili svojo ponudbo. Tako je igralniški posel postal še bolj bleščeč.

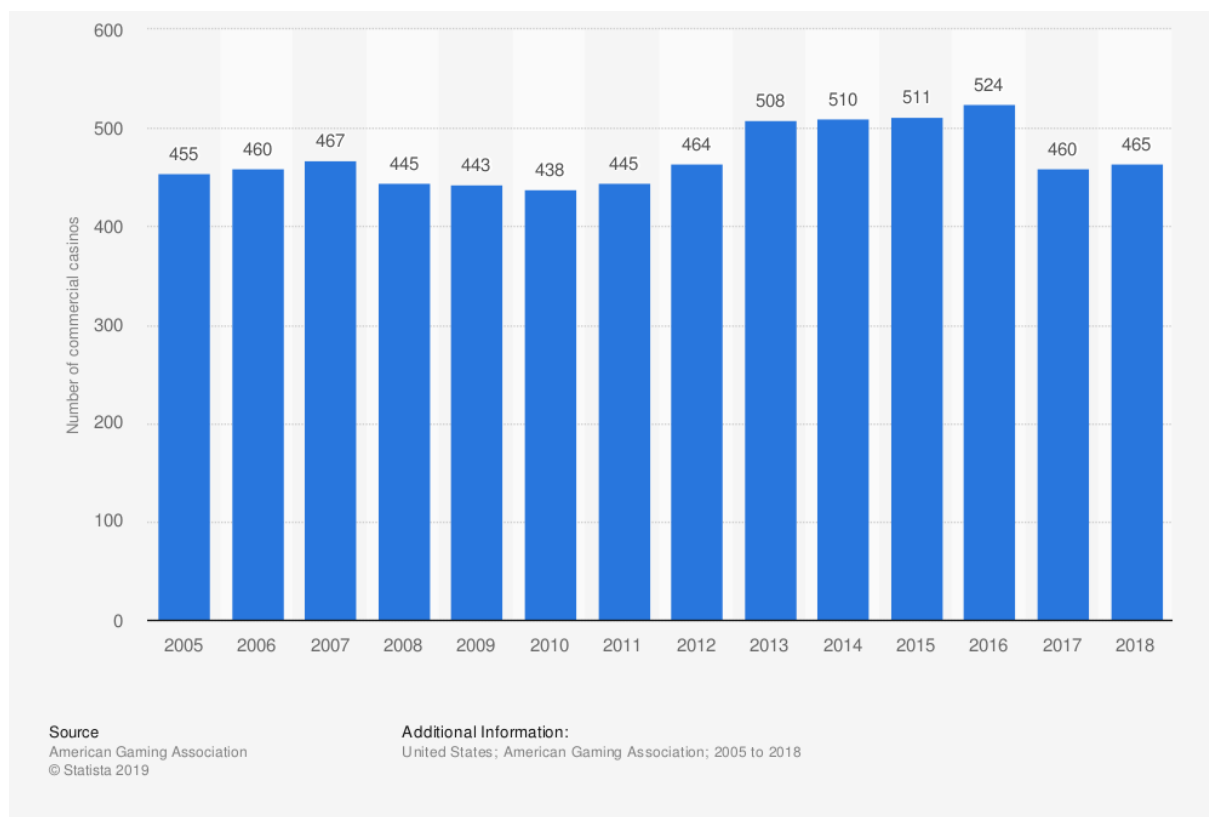
V zadnjem obdobju se je v celoti spremenila struktura igralcev. Če je bil Las Vegas nekoč prostor za odklop pretežno Američanom, je sčasoma postal priljubljeno zbirališče za ves svet, v zadnjih letih pa postajajo najpomembnejši igralci Kitajci.

Z razvojem mesta so Las Vegasu skozi čas dodajali različne vzdevke: od vzdevka mesto greha (angl. *The City of Sin*), mesto kriminala (angl. *The City of Crime*), svetovna Meka igralništva (angl. *The World City of Gaming*), mesto zabave (angl. *The World City of Entertainment*), do svetovne prestolnice kongresnega turizma (angl. *The World MICE City*). Prav tej zadnji definiciji kaže dati večji poudarek, saj je širši javnosti sicer bolj poznan kot igralniška destinacija.

Prvo kongresno dvorano so v Las Vegasu odprli leta 1959. Z leti poznejšega razvoja je mesto postalo vse bolj sofisticirana in uspešna kongresna destinacija ne samo v ZDA, ampak tudi v svetu. Ultra moderne, tehnološko dovršene zmogljivosti velikih razsežnosti so glavni faktor uspeha kongresnega turizma Las Vegasa. Od vseh obiskovalcev jih je v letu 2005 kar 16 % povezanih s kongresno dejavnostjo. To v ekonomskem smislu pomeni prek 7,6 milijarde USD. V tem letu je imel Las Vegas preko 22.000 kongresov in seminarjev, ki so privabili več kot 6 milijonov obiskovalcev. Od 10 največjih kongresnih zmogljivosti v ZDA so kar trije centri v Las Vegasu. Še bolj uspešni so pri sejmski dejavnosti; od 10 največjih sejmov se jih kar 7 odvija v tem mestu. Po nekaterih raziskavah se kongresa ali sejma v Las Vegasu udeleži od 15–20 % več obiskovalcev, kot če bi bil dogodek prirejen v katerem drugem mestu v ZDA.

Primarnim dejavnostim ekonomije Las Vegasa – turizmu, igralništvu, sejamski dejavnosti, konvencijam – se kmalu pridruži še povečana trgovina na drobno ter restavracije.

Kot vidimo iz slike (Slika 9: Število komercialnih kazinojev v ZDA v letih 2005 do 2018), je število kazinojev upadlo po gospodarski krizi 2007. Ponovno negativni trend pa se pojavlja po letu 2016. Ta je posledica spremenjenih navad igralcev.



Slika 9: Število komercialnih kazinojev v ZDA v letih 2005 do 2018
(Statista, 2020)

Vzponi in padci predstavljajo sposobnost ameriškega igralniškega gospodarstva, da se hitro prilagodi na nove razmere. Ko dejavnost ni več donosna, se vlagatelji umaknejo. In ko se spet pojavi konjunktura, prihaja do novih vložkov.

Tudi v ZDA sledijo temu, da so v korak s časom. Tako je New Jersey leta 2011 legaliziral spletne igre na srečo. Amerika je doživela premik k legalizaciji na nivoju cele države in tako se je začel hiter porast iger na srečo na mobilnih napravah. Po vsem svetu se uporabniki interneta postopoma oddaljujejo od svojih namiznih računalnikov in dostopajo do spletnih igralnic s svojih prenosnih naprav. To velja tudi za spletne igralce, saj imajo le-te vedno več mobilnih alternativ⁸.

⁸ Več na: <https://www.gambling.net/history/>

6 IGRALNIŠTVO V KANADI, SREDNJI IN JUŽNI AMERIKI

6.1 Kanada

V Kanadi so v kolonialnem času oblasti s prijaznostjo gledale na loterije, ki so pomagale k izgradnji tega, kar je celotna družba potrebovala. Po letu 1910 so poleg loterije dovoljene tudi konjske stave. Za čas svetovne razstave v Montrealu in za čas olimpijskih iger so bile dovoljene igralnice za goste. Leta 1985 je država v smislu priznanja politične in ekonomske suverenosti dovolila kanadskim Indijancem organiziranje iger na srečo. Leta 1991 je bil v provinci New Brunswick dovoljen video loterijski terminal, leta 1993 pa je bil v Ontariu v sodelovanju z ameriškimi družbami postavljen Casino Windsor (Campbell, 1997).

V Kanadi ni enotnega modela organiziranja iger na srečo. Prisoten je državni »joint venture« in karitativni model igralništva. Prihodki od iger na srečo so tretirani kot prispevek za družbeno vitalne, socialne, kulturne in ekonomsko-razvojne namene.

V državnem igralništvu je lastništvo in vodenje državno. Ta tip je značilen za loterijo in močno vpliva na povečevanje obsega ponudbe (Campbell, 1997).

V modelu igralništva »joint venture« je v lastnino družbe vključen javni in zasebni kapital. Zasebni kapital participira na odstotku napitnine in na igralniškem prometu. Prisotni so tudi tuji partnerji. Za vodenje igralnice je treba pridobiti koncesijo.

V provincah zahodne Kanade prevladuje model, kjer imajo dominantno vlogo karitativne organizacije. Dovoljenja za prirejanje iger na srečo dobijo karitativne in cerkvene organizacije, ki prirejajo kratkotrajne igralniške dogodke, da bi ustvarjale dohodek za dobrodelne namene. Običajno te organizacije sklenejo pogodbe z izvajalci, ki so primerno opremljeni in vešči posla. Prirejajo se predvsem loterije in stave. 50 % zaslужka prejme karitativna organizacija, 40 % izvajalec iger in 10 % država. Ponudba je ločena od turizma in manj zanimiva. Klientela je predvsem domača. Dejavnost nima razvojnega vpliva. Karitativne organizacije predstavljajo močan politični lobi in imajo velik vpliv na družbeno politiko, zato je težko pričakovati spremembe na tem področju (Campbell, 1997).

Kanadska igralniška ponudba je poleg na domače goste vezana tudi na čezmejne. Tako prihajajo v kanadske igralnice igralci iz ZDA. V zadnjem času pa novačijo tudi kitajske igralce.

6.2 Srednja Amerika

V Srednji Ameriki obstaja raznovrstna igralniška ponudba, veliko je tudi nelegalne. Začetki legalnega igralništva so tu velikokrat povezani s kapitalom nelegalnega izvora. Razgibano igralniško zgodovino ima Kuba (Russell, 1987, str. 142). Do prihoda Fidela Castra na oblast se je v Havani odvijalo živahno igralniško življenje, popestrjeno s temperamentnim čarom domačink, kar je predstavljalo pravi paradiž za bogate Američane. Za časa Fulgencia Batiste, ki je skušal z legalizacijo igralništva priti do denarja za državni proračun, je Meyer Lansky leta 1933 pridobil prvo koncesijo. V luksuznem hotelu National je bil rojen prvi karibski legalni kazino. Tudi Lucky Luciano je na Kubi vodil svoje »uspešne igralniške posle«. Kuba je z letalskimi linijami iz New Yorka in Miamija postala igralniški raj za (severno) Ameriko. Državi je pripadalo 20 % profita. 250.000 turistov je vsako leto prihajalo v Havano, da bi igralo in uživalo odlične vikende ter tropsko sonce. V 50. letih 20. stoletja je bilo v igralniškem poslu

zaposlenih 20.000 Kubancev. Po revoluciji 1959, ko je Fidel Castro prevzel oblast, je nemudoma odredil zaprtje vseh igralnic, iz ekonomskih razlogov pa jih je po nekaj mesecih spet odprl. Zaradi odpora proti ameriškemu imperializmu in neveščega vodenja so jih po krajšem času spet zaprli.

Otok Margarita je atraktivna turistična destinacija. Privlačen je tudi zato, ker je brezcarinsko območje. Ko je oblast leta 1991 dovolila odprtje igralnic, se je v javnosti prebudil odpor, ker naj bi bilo igralništvo sinonim za korupcijo, organizirani kriminal, mafijo in prostitucijo. Oblast je podpirala vlaganja v igralniško ponudbo, da bi spodbudila nadaljnji turistični razvoj, priliv tujega kapitala in zmanjševanje domačega odliva ter s tem rešila številne ekonomske probleme (Sanchez Bello, 1997, str. 161–72).

Turistični razcvet Karibov se je začel, ko sta Henry Ford II. in Lee Iacocca kupila otok Gem ter tu v sodelovanju z domačimi politikami zgradila turistično ponudbo. Eddie Cellini pa je s političnimi navezami zgradil turistični kazino resort (Morris in Block, 1997, str. 663–682). Danes je na Karibih prisotno poleg klasičnih igralnic tudi spletno igralništvo.

Mehika ima že dolgo tradicijo iger na srečo, poleg tega predstavlja veliko tržišče z več kot 130 milijoni prebivalcev. Zakonodaja je iz leta 1947 in dopušča nekatere igre na srečo, čeprav obstajajo omejitve. Trenutno je v tej srednjeameriški državi približno 300 igralnic, večino pa jih lahko najdemo v letoviščih. Poleg tega je obisk dovoljen domačinom, starejšim od 21 let. Spletnega igralništva in stav (tudi bojov s petelini) posebej ne prepoveduje in je tako zelo razširjeno⁹.

V Panami so začeli s sistematičnim odpiranjem igralnic leta 1997. V tej državi posluje več kot 40 igralnic in več dvoran za bingo. Največje igralniško mesto je Panama City, ki ima 28 igralnic. Junta de Control de Juegos nadzira vse igralnice in druga prizorišča iger na srečo (vključno s konjskimi progami in športnimi stavami), da zagotovi kakovost in poštenost. Ta svet ureja tudi spletno igranje v Panami¹⁰.

6.3 Južna Amerika

Latinska Amerika je eden najhitreje rastočih trgov na svetu, ko gre za spletne igre na srečo, še posebej, ker tehnologija omogoča dostop in je navdušenje nad igrami na srečo veliko.

V Braziliji, ki ima več kot 200 milijoni prebivalcev, je poleg velike gorečnosti do nogometa zaznati veliko priljubljenost stav in drugih loterijskih iger. Trenutno veljavni zakoni, ki se nanašajo na igre na srečo, segajo vse do 40. let prejšnjega stoletja in uradno igre na srečo prepovedujejo. Vendar pa je spletno igralništvo neurejeno in posledično se je zelo razvilo. S spremembo zakonodaje naj bi legalizirali vse igre na srečo in uredili to področje (Brown, 2019).

V Argentini imajo najbolj liberalno ureditev v Južni Ameriki. V osnovi so vse vrste iger na srečo zakonite, čeprav to ureja vsaka posamezna država, ne pa centralizirana vlada. To pomeni, da veljajo različni zakoni glede na to, kje v državi ste. Trenutno je v Argentini več kot 85 kopenskih igralnic, ki ponujajo vse možnosti za igre, ki bi jih pričakovali. Poleg tega je razvito rečno in spletno igralništvo.

⁹ Več na: <https://twee.li/>

¹⁰ Več na: <https://twee.li/>

Čile je ena izmed držav, ki spada v kategorijo hitro se razvijajočega igralniškega trga. Leta 2005 je Čile ustanovil neodvisno komisijo za igre na srečo, imenovano *Superintendencia de Casinos de Juego* (SCJ). SCJ podeli 15-letne licence igralnicam, ki obljublajo, da bodo povečale turizem v okoliških krajih. V Čilu je tako kar nekaj zelo uspešnih in modernih igralniških centrov, vključno z Valparaiso, Arico in Viña del Mar.¹¹

V Kolumbiji igralništvo nadzoruje državni organ, imenovan *Coljuegos*. Zakonodaja je iz leta 1991 in 2001. Ponudba je velika in obsega vse igre na srečo, vključno s športnimi stavami, igralnicami, bingom in loterijami. Trenutno je na spletu mogoče zakonito igrati le manjše število državnih loterijskih iger. Vse druge oblike spletnih iger na srečo so v Kolumbiji nezakonite.

V Venezueli je civilni zakonik prepovedoval igre na srečo, po kazenskem zakoniku je veljalo igralništvo za napad na javno moralo. Kljub zakonski prepovedi pa je bila nelegalna igralniška ponudba zelo velika. Vladno poročilo iz leta 1993 ugotavlja, da igranje na srečo slabo vpliva na odnos do dela in do varčevanja državljanov. S striktno prepovedjo naj bi država presegla kaotično situacijo in dobila priložnost razviti regulirano igralniško politiko, ki bo s koncesijami usmerjala razvoj, imela kontrolo in investirala profite v turistične, kulturne in izobraževalne programe ter zaščitila pravice igralcev. Razpuščenost na tem področju erodira družbo in povzroča socialno ter ekonomsko škodo. Danes v Venezueli deluje nekaj igralnic.

Peru je še ena priljubljena destinacija za igre na srečo v Srednji in Južni Ameriki. Tu posluje pet družb, ki imajo igralnice v različnih krajih države. Kraljevski casino Palacio najdemo v različnih mestih po državi, vključno s Huanuco, Piuro, v Arequipi ali Chiclayu, medtem ko Majestic Casino in Hotel & Casino Sheraton Lima najdemo v Limi. Hipodrom de Monterico je odličen za stave, predvsem za tiste, ki se navdušujejo za konjske dirke. Igralci, ki iščejo občutek Vegasa, si lahko ogledajo igralniške centre, kot je npr. Bellagio v Mirafloresu. Tu poslujejo Tropicana, Mardi Gras ali igralnica Atlantic City. Ponudba je velika in vključuje vse vrste iger. Poskrbljeno je za varnost. Lokalni kazinoji niso priporočljivi za tuje turiste, saj je prisoten kriminal.

Urugvaj kot druga najmanjša država v Južni Ameriki se je odločil, da uredi igralništvo že pred 100 leti in slovi po edinstven pristopu k ureditvi iger na srečo. Sistem, ki ga uporabljajo, je znan kot »mešani sistem«. Mešani sistem je način zadovoljevanja želja vlade in zasebnih podjetij. V tem sistemu vlada podjetjem izda dovoljenja, vendar ne postavi omejitev glede ponudbe. Država dobi od 35 do 45 odstotkov dobička.

Ekvador je leta 2011 na referendumu potrdil zakon, s katerim so zaprli 55 igralnic in bingo salonov. Bilo je sicer nekaj nasprotovanja, a so se kasneje stvari umirile.

¹¹ Več na: <https://twee.li/>

7 IGRALNIŠTVO V AFRIKI IN NA BLIŽNJEM VZHODU

Zanimiv konceptualni pristop k organiziranju igralništva ima Južna Afrika. Ker okrožja domorodcev nimajo ekonomskih resursov, tudi ekonomsko niso samozadostna. Ta problem je južnoafriška vlada poskušala reševati podobno kot ameriška v primeru indijanskih rezervatov. Nova igralniška industrija je bila razumljena kot vir dohodkov za okrožje in kot pot k ekonomski samozadostnosti. Kot navaja Alice M. Hughey, najdemo veliko podobnosti z organizacijo indijanskega igralništva (Hughey in Mobilia, 1997, str. 267–290).

Leta 1977 je južnoafriška vlada sprejela *Casino Act*, ki je dovolil gradnjo igralnic v samostojnih okrožjih. Da bi omejevali igranje domačinov, so smeli ti igrati le z gotovino. Igralnice so bile namreč namenjene predvsem tujim turistom. Priliv tujega denarja v okrožja naj bi pospešil ekonomski razvoj dežele in povečal zaposlenost ter s tem kupno moč. Vendar je bilo dano več pozornosti moralnim in družbenim normam kot pa ustvarjanju pogojev ekonomske samozadostnosti. V Južni Afriki ima ena družba monopol in tako kontrolira vse igralnice. Povpraševanje je večje od ponudbe, zato obstajajo sive cone zasebnih klubov.

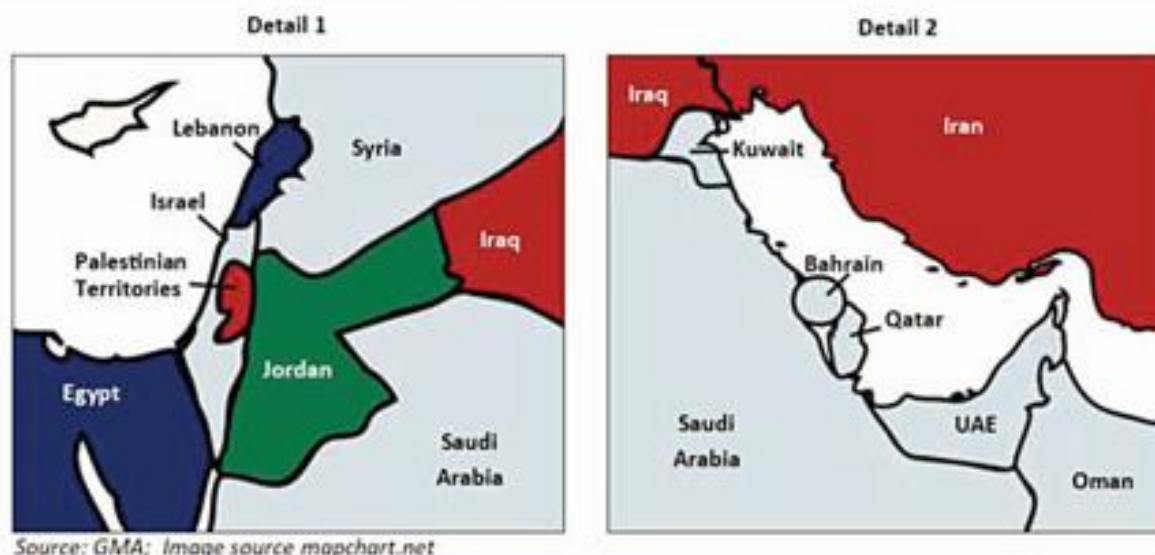
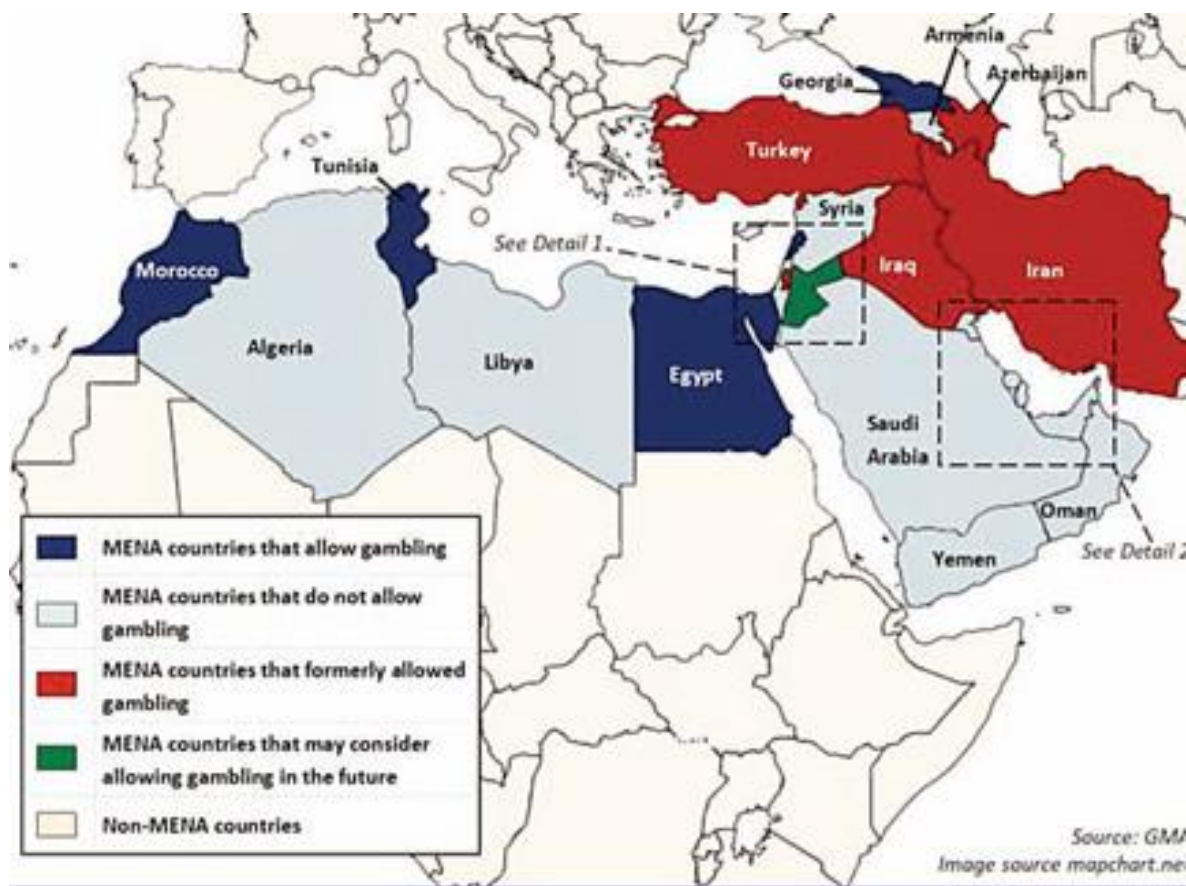
Svetovno znano igralniško središče na tem območju je Sun City. Načrtovano je bilo kot igralniško-turistični resort, vendar se je zaradi izjemnega obiska in širitve ponudbe spremenilo v pravo počitniško mesto z izjemno veliko umetnimi atrakcijami, pestro zabavo in igrami za vse vrste denarnic. Za ta kraj so poznane prireditve svetovnega slovesa, kot je npr. izbor miss sveta, torej prireditve, ki promovirajo ponudbo in privabljajo goste s celega sveta (Lammens, 1994b, str. 55–58).

Muslimani ne smejo kockati. Ker šeriatsko pravo muslimanom prepoveduje igranje iger na srečo, igralci z Bližnjega vzhoda ustvarijo kar nekaj prihodkov po vsem svetu. Večine tega denarja se potroši v igralnicah zunaj območja Bližnjega vzhoda.

Medtem ko so se mnoge države z večinsko muslimanskim prebivalstvom odločile, da bodo igre v igralnicah ponudile samo tujcem ali nemuslimanskim obiskovalcem, obstaja črni trg. Vendar pa v državah, kjer prevladuje islam, obstajajo igralnice, po vsem svetu pa številne druge države svoje tržne strategije osredotočajo na privabljanje igralcev iz muslimanskih držav. V 60. in 70. letih prejšnjega stoletja so Arabci prihajali v London, Monaco ipd., kjer so trošili velike zneske na igrah na srečo.

Kljub vsem zgodovinskim in trenutnim težavam na Bližnjem vzhodu in severni Afriki (MENA) igralci še vedno iščejo priložnosti za igre na srečo tako v regiji kot na zahodu in Daljnem vzhodu. Določene države imajo še vedno dovoljene igre na srečo. Druge pa so jih v celoti prepovedale (Slika 10: Razvitost igralništva v muslimanskem svetu).

V Egiptu posluje 14 kanadskih igralnic, ki so dovoljene le v hotelih s petimi zvezdicami, egiptovski državljani pa naj ne bi vstopili vanje. Podobna ureditev velja tudi v Maroku in Tuniziji, le da imata ti dve državi manj igralnic. V Libanonu Casino du Liban deluje v obalnem mestecu Maameltein, približno 20 kilometrov severno od Bejruta. Prvotno so ga odprli leta 1959 in zaprli leta 1986. Doživel je prenovo in odprtje v letu 1996. Igralnica ima več kot 60 miz in 600 igralnih avtomatov, razstavnih prostor s 1.000 sedeži, gledališče s 600 sedeži, tri restavracije in bankete za do 600 ljudi.



Slika 10: Razvitost igralnštva v muslimanskem svetu
(Gallaway in Tottenham, 2019)

Čeprav je odnos do iger v muslimanskem svetu konzervativen, pa ta odnos ni tak pri vlaganju v to dejavnost. Tako je Casino du Liban javno podjetje, ki kotira na trgu Beirut OTC. Drugi sklad Bližnjega vzhoda, ki nima težav z naložbami v igralnice, je Dubai World, državni sklad bogastva vlade Dubaja. Leta 2007 je Dubai World vložil 5,2 milijarde ameriških dolarjev v takrat imenovani MGM Mirage, da bi rešil podjetje zaradi napora pri razvoju CityCentra v Las Vegasu. Podjetje Istithmar World, hčerinsko podjetje Dubai World, je leta 2006 veliko vlagalo v Kerzner

International, da bi podjetje postalo zasebno s 30-odstotnim deležem v podjetju. Kerzner International je bil nekoč lastnik letovišča Atlantis Paradise Island na Bahamih, vendar je njegova edina igralna nepremičnina danes Magazan Beach and Golf Resort v Maroku.

Druge države zunaj Bližnjega vzhoda, ki privabljajo kupce iz teh regij, vključujejo približno 25 igralnic na severnem Cipru; na Cipru nastaja letovišče Melcovega Mesta sanj; pet igralnic v Batumiju v Gruziji, ki je le nekaj minut vožnje od turške meje; igralnice v Tbilisiju v Gruziji, ki so zelo priljubljene med gosti iz Turčije, Azerbajdžana, Izraela in Irana; in številne druge države v regiji.

Tudi Turčija je imela nekdanj zelo razvit trg iger na srečo, a so se odločili, da to omejijo in igralnice zaprejo. Prvo igralnico je Turčija odprla leta 1990. A se je dejavnost zaradi nejasne regulative razbohotila, tako v kazinojih, barih kot restavracijah po vsej državi. Zato je predsednik Süleyman Demirel prepovedal vse oblike iger, razen loterije. Danes lahko vsak Turk, ki želi kockati, preprosto odleti na Severni Ciper (katerega uradno ime je Turška republika Severni Ciper) ali Gruzijo.

V Jerihu, palestinskem mestu na Zahodnem bregu, je obstajala igralnica s 120 mizami in več kot 300 igralnimi avtomati. Yasir Arafat jo je leta 1998 dovolil odpreti v upanju, da bo prinesel prepotreben gospodarski zagon Palestinske nacionalne oblasti, kljub dejstvu, da je veliko prebivalcev ozemlja muslimanov in se ne strinjajo z igrami na srečo. Tja so zahajali Izraelci, saj v Izraelu igre takrat niso bile dovoljene. Igralnica je delovala dve leti in je bila zelo uspešna, a so jo zaradi nemirov in kasnejše prepovedi potovanja Izraelcem na to ozemlje zaprli.

Tudi Azerbajdžan je po razpadu Sovjetske zveze najprej dovolil igralnice, a so jih kasneje zaradi škandalov zaprli. V Iraku je bila pred prvo zalivsko vojno igralnica v Bagdadu, in sicer hotel Ishtar Sheraton. Čeprav je bila namenjena tujcem, ki bivajo v hotelu, so mnogi Iračani uživali v igranju v igralnici. Po začetku prve zalivske vojne se je igralnica zaprla. V času Ihanove vlade v Iranu je šah Reza Pahlavi dovolil odprtje dveh igralnic v Isfahanu in Teheranu, ene na otoku Kis. Igralnice naj bi delno bile v lasti družine Pahlavi. Upravljala so jih britanska podjetja, vključno z Ladbrokesom, in bila so izjemno priljubljena in zelo donosna zaradi pogoste in obsežne igre bogatih Irancev in drugih iz bližnjih držav. Igralnice so se zaprle po odstavitvi šaha za časa islamske revolucije leta 1978.

8 IGRALNIŠTVO V AZIJI IN AVSTRALIJI

8.1 Macao

Macao je atraktivna igralniška destinacija z zelo bogato turistično zgodovino, ki ima površino komajda 29,2 km². Začetek (ilegalnega) igralništva v Macau (McCartney in Nadkarni, 2008) sega v leto 1557. Z namenom, da bi ustvarili dodatne prihodke v tej portugalski koloniji, se leta 1847 začne postopek legalizacije igralništva, ki se zaključi leta 1849, ko je vlada uvedla licenciranje kitajskih hiš igralništva (t. i. »fantan houses«). Kmalu je bilo prek 200 takšnih hiš, ki so plačevale dajatve državi. Prvo monopolno koncesijo je vlada dodelila *Tai Xing Company* leta 1932, vendar je bila ta precej konzervativna pri vodenju poslov. Večji preobrat se zgodi leta 1962, ko vlada prenese monopolno koncesijo na *Sociedade de Turismo e Diversões de Macau (STDM)*, ki je skupno podjetje Hong Konga in Stanleya Hoa (podjetnika iz Macaa). S tem dobi Macao dve licenci, kar prekine popolni monopolizem. *STDM* vpelje zahodnjaški stil igralništva in modernizira pomorsko povezavo med Hong Kongom in Macaom.

Vendar se prava liberalizacija igralništva začne šele, ko licenca v letu 2001 preneha veljati (Macao Gaming Inspection and Coordination Bureau - DICJ, 2008). Tako je v letu 2002 vlada Macaa podelila tri, kasneje pa šest koncesij za igralnice. Nov preobrat nastopi v letu 2004, ko Las Vegas Sands odpre takrat največjo igralnico na svetu po številu igralnih miz (277), ter v letu 2007, ko se konča izgradnja The Venetian Macao, največjega igralniškega resorta (740 igralnih miz) z zelo kompleksno ponudbo trgovin, restavracij, hotela ter kongresne in druge ponudbe (Chhabara, 2008).

Liberalizacija igralništva kaže (Macao Gaming Inspection and Coordination Bureau - DICJ, 2008), da se je število igralnic povečalo z 11 v letu 2003 na 30 v letu 2008, prihodki igralništva pa so se povečali za 50 %. Investicije so znašale 12 milijard dolarjev. Takrat se je načrtovalo, da se bo do leta 2010 odprlo še 18 igralnic z željami, da bi se odprlo še nove. Vendar so spoznali, da je v mestu prevelika koncentracija igralnic in trenutno jih premorejo 38 (Marina, 2020).

Skupno število turistov je že v letu 2008 je doseglo 32 milijonov. To je bilo 51-krat več od števila prebivalstva Macaa (Cohen, 2008). Glavnina turistov prihaja s kontinentalne Kitajske (55 %), iz Hong Konga (30 %) in Tajvana (5,3 %). Število prebivalstva je naraslo za 24 % v zadnjih 5 letih, kar ga uvršča na 1. mestu v svetu po gostoti prebivalstva na km². V zadnjih letih so glede na omejitve ohranili enako število obiska turistov. Tako je bilo 2019 39 milijonov obiskovalcev (*Macao had over 39mln tourist visits in 2019, 2020*), večina jih prihaja s Kitajske, sledijo Hong Kong, Tajvan in Južna Koreja (Eagan, 2019). Čeprav je koronavirus v začetku 2020 zelo prizadel Macao, se je s pametno politiko, da dovoljuje tistim, ki so šli skozi 14-dnevno karanteno, začelo stanje popravljati.

Če ne upoštevamo igralništva, je posamezen gost v Macau v povprečju leta 2007 zapravil 204 dolarjev, kitajski gosti pa celo 384 dolarjev.

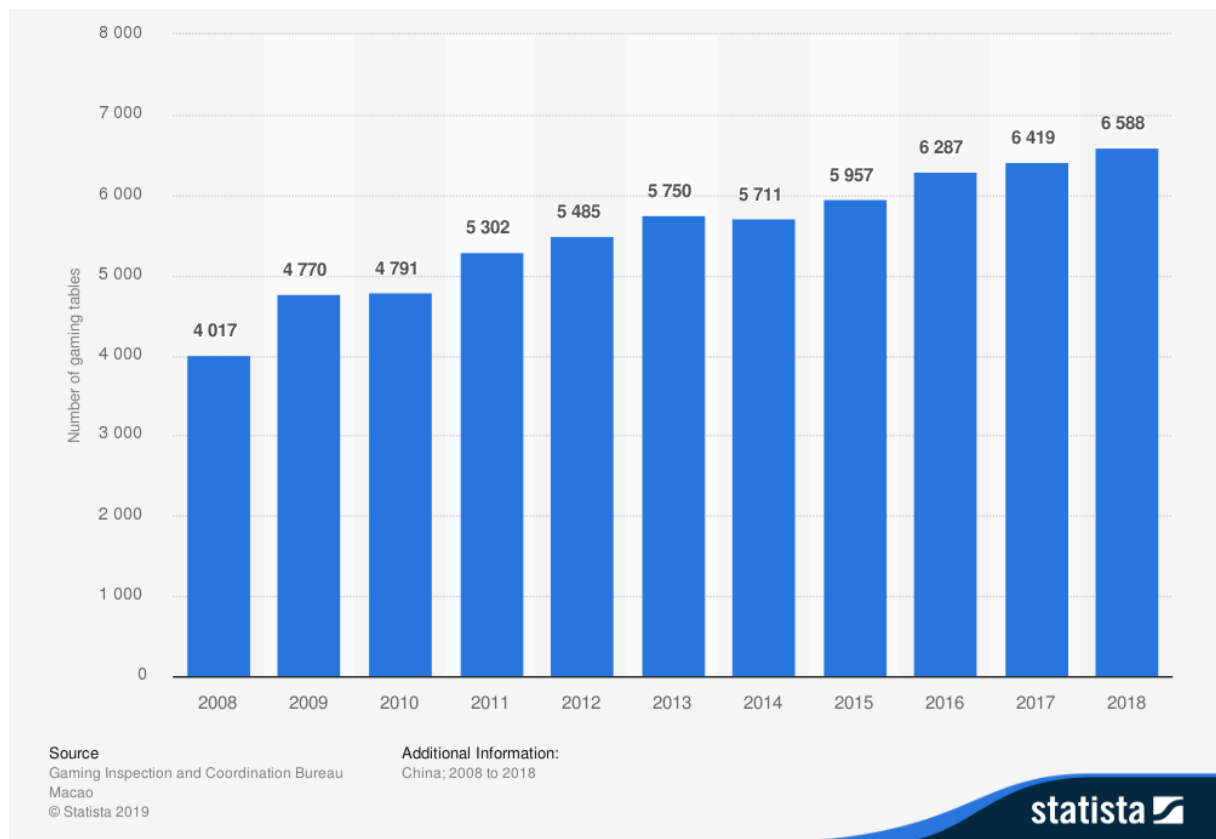
Da bi zagotovili uravnoteženo rast igralniškega sektorja, je vlada Macaa aprila 2008 zamrznila nadaljnje širjenje igralništva. Uvedla je moratorij na izdajanje zemljišč za gradnjo novih igralnic, izdajo novih licenc in povečanja igralnih miz. Vlada je s tem končno priznala, da je rast tega sektorja do določene mere negativno vplivala na zemljišča in ostalo infrastrukturo ter vodila v socialne probleme. Rast je bila tako hitra, da se vlada ni mogla pravočasno odzvati na probleme transporta, delovne sile, zakonodaje in socialnih vprašanj.

Ko se je odprl Sands Macao (2004), je bilo v mestu 15 igralnic – 13 jih je vodil *STDM*, Sands in Galaxy Entertainment s skupno 1092 mizami. V letu 2008 je bilo 30 igralnic s 4277 mizami in 12.956 igralnimi avtomati. Prihodki igralništva so dosegli 12,5 milijarde dolarjev. Posebnost je v tem, da *VIP baccarat (chemin de Fer)* predstavlja kar 70 % vseh prihodkov igralnic, igralništvo pa skupaj predstavlja 80 % vseh prihodkov resortov. Za primerjavo povejmo, da Las Vegas ustvari z igralništvom manj kot polovico (40 %) svojih prihodkov. Sedaj se je število igralnic ustavilo na 38.

Rast števila potrebnih kadrov je bila enormna. Čeprav je bilo leta 2008 zaposlenih 20.000 krupjejev in 10.000 drugih delavcev, so do leta 2010 potrebovali še 50.000 krupjejev ali 25 % vse delovne sile v Macau (Chhabara, 2008). V tej državi dela 2900 tujcev – pretežno menedžerjev. Širitve so povezane s krizo (12-odstotni padec v letu 2009 glede na 2008), ki je prisotna v svetu. Zato so tudi bile investicije v Macau začasno zamrznjene. Kljub vsemu pa so imeli zastavljen cilj, da do leta 2022 (McCartney in Nadkarni, 2008) postanejo azijski Las Vegas, kar se jim je uresničilo bistveno prej (Slika 11: Število igralnih miz Macao: 2008-2018).

Kaj so prednosti in priložnosti ter slabosti in nevarnosti Macaa? Posebno prednost daje Macau njegova kitajsko-portugalska zgodovina ter preplet kultur. Macao ima pomembne kulturne spomenike, njegovo mestno jedro je pod zaščito Unesca. V mestu je veliko število mednarodno priznanih dogodkov in festivalov, na katerih se zbere na tisoče ljudi. Vhod na ozemlje Macaa je izredno poenostavljen, saj večina turistov lahko pridobi vizo na letališču ali pa je sploh ne potrebuje. Priložnosti bo morala destinacija iskati v ekonomskih vezeh med Macaom in kontinentalno Kitajsko, da bo postala vstopna točka za regijo Pan-Pearl River Delta. Kaže pa se velika možnost razvoja dejavnosti *MICE*.

Slabosti so opazne v tem, da ima mesto omejene naravne možnosti za razvoj in pomanjkanje turističnih atrakcij, ki bi privabile goste za več kot le en dan. Zaradi širitev pa se čuti pomanjkanje ustrezne delovne sile, ki zaradi povpraševanja ni več tako poceni. Vendar imajo v primerjavi z ameriškimi destinacijami cenejšo delovno silo, ki pa dela pretežno na živih igrah. Nevarnosti se kažejo v lokalni ekonomiji, ki je izredno majhna in pod velikim zunanjim vplivom (azijska finančna kriza, izbruh sarsa, prašičje gripe in sedaj COVID 19). Če pride do poslabšanja odnosov s Tajvanom, se bo posledično zmanjšalo število gostov iz te države. To pa se lahko zgodi tudi v primeru vse močnejše igralniške konkurence v Aziji in možne sprostitve igralniške zakonodaje na Kitajskem.



Slika 11: Število igralnih miz v Macao: 2008-2018
(Statista, 2020)

Posnemanje Las Vegasa ni dobro za Macao, saj bi to povzročilo tekmovalnost med Macaom in Las Vegasom, pa tudi drugimi podobnimi destinacijami v Aziji. Poleg tega bi se Macao boril s Hong Kongom za neigralniške goste. Če pa Macao v svojo igralniško ponudbo vplete lastno, kitajsko-portugalsko zgodovino in jo vnese v tematiko igralnic, bo tako ne le obdržal marketinško nišo v prihodnosti, ampak uspešno razvijal svojo igralniško industrijo tudi vnaprej (Pao, 2004); še posebej, ker se z odpiranjem meja proti Kitajski veča tudi njegov trg glede na kitajsko govoreči servis.

Če je ameriškim igralnicam skupno to, da imajo nizke obdavčitve, je prednost Macaa delovna sila, ki nadoknadi razkorak z obdavčitvami, saj morajo poleg osnovne igralniške obdavčitve v višini 35 % bruto dohodka igralnice v Macau mesečno plačati še do 2 % bruto dohodka človekoljubni organizaciji *Macao Foundation* ter 3 % bruto dohodka za razvoj, turistično promocijo ter socialno varnost (Pessanha, 2008). Poleg tega morajo letno plačevati posebne fiksne in variabilne premije za lastništvo igralniške koncesije. Fiksna premija znaša 2,6 milijonov EUR, variabilna premija pa je odvisna od števila igralnih miz ter avtomatov, vendar v nobenem primeru ne sme znašati manj kot 3,9 milijonov EUR.

Dajatve koncesionarjev so tako fiksne kot variabilne. Variabilni del davkov se nanaša na skupne prihodke igralništva in znaša 35 % plus 2 % za socialne stroške in 3 % za ekonomske stroške, kar skupaj znese 40 %. Ker je treba poleg fiksne dajatve plačati tudi premijo za VIP mize in igralne avtomate, so se v septembru 2008 vlada in predstavniki igralnic sporazumeli o omejitvi višine provizij za »junket agents« v višini max. 1,25 % (Cohen, 2008).

8.2 Avstralija

Velik razvoj doživlja igralništvo tudi v Avstraliji. Na tej celini so bile zelo razvite konjske stave. Izkupički so bili namenjeni za razvoj konjereje in za spodbujanje konjskega športa. Po legalizaciji konjskih stav leta 1964 je promet stavnic še močneje porastel. Leta 1986 je prišlo do uvedbe programa satelitskih stav in s tem do povezave stavnih klubov, kar pa je, kot piše John O' Hara, negativno vplivalo na razvoj manjših podeželskih tekmovalnih klubov in privedlo do upada konjereje (O'Hara, 1997, str. 443–50).

Kazino igre je Avstralija legalizirala leta 1985. Avstralski model igralništva dovoljuje eno igralnico na posameznem igralniškem območju. Dvema velikima igralniškima kompleksoma v Perthu in Adelajdi se je pridružil mega zabaviščno-igralniški center v Melbournu, ki se ga je po spektakularni otvoritvi leta 1997 prijel naziv *južni Las Vegas*. Naložba je presegala 2 milijardi dolarjev. Gostje v avstralskih igralnicah so pretežno turisti iz Azije, predvsem Kitajci: 40 % gostov predstavljajo organizirane skupine močnih kitajskih igralcev. Avstralija je tudi proizvajalec in velik izvoznik znanih igralnih avtomatov Aristocrat.

V Avstraliji je, bolj kot v drugih delih sveta, prisotna aktivna igralniška politika, katere najpomembnejši cilj je doseči usklajenost socialnega, ekonomskega in nadzornega aspekta. Pri tem je naloga vlade, da zagotovi uravnotežen odnos med ekonomskimi učinki in družbeno sprejemljivostjo igranja. Upošteva se tudi vpliv širjenja iger na srečo na socialno okolje. Nad izvajanjem politike bedi neodvisna komisija za igralništvo.

Avstralski model, ki dovoljuje le eno kazino na posameznem območju, omogoča vladi, da si zadrži levji delež, saj za eno lokacijo konkurira veliko potencialnih izvajalcev. Koncesionarje za igralnice v svojih okoljih izbira na mednarodnih natečajih in si s tem zagotavlja izbor najboljših ponudnikov ter transfer tehnologije in »know-howa«. Ker pa »gambling« ne more biti le »molzna krava« za državo, se sredstva prioriteto usmerjajo v ekonomske in tudi v socialne namene, kar ustvarja pozitiven odnos do širitve te dejavnosti. S povečevanjem ponudbe se povečuje tudi igralniška potrošnja. Za kompenzacijo socialnih stroškov, ki jih igralništvo povzroča, je Avstralija uvedla takso v višini 2 % na iztržek in jo prištela k ostalim davčnim obremenitvam.

Glede lastništva je tendenca prehajanja lastništva iz javnega sektorja v zasebni sektor, glede usmerjenja sredstev pa od socialnih programov k ekonomskim ciljem. Avstralski primer tako dokazuje, da vladna politika lahko usmerja igralniški razvoj v družbenem interesu in se ne odziva le reaktivno. V tem pogledu ima vlada pozitivno vlogo, saj vključuje tako ekonomske kot socialne cilje (McMillan, 1997, str. 103–24).

Specifična situacija pa velja za spletno igralništvo. Avstralija je bila med prvimi državami na svetu, ki je dovolila in zakonsko regulirala »e-gaming«. Uvedla je odprt sistem igranja. Na spletnih straneh njihovih spletnih igralnic so lahko igrali igralci ne glede na to, iz katere jurisdikcije so se prijavili. Igralo je tudi veliko Američanov, čeprav zakon v ZDA prepoveduje ponujanje storitve »e-gaminga« kot tudi igranje na spletnih igralnicah. Vendar se je v Avstraliji najbolj razmahnilo igranje domačih prebivalcev. Razmah igranja je bil tako silovit, da je to sprožilo veliko problemov. Odpor proti internetnemu igranju je bil tako močan, da je bila vlada prisiljena uvesti moratorij na ponudbo internetnega igralništva. Pri tem ukrepu pa je prišlo do nesmisla: prepoved velja za domače ponudnike, ne more pa se je uveljavljati pri tujih ponudnikih. Edini učinek tega ukrepa je, da sedaj ljudje igrajo pri tujih spletnih igralnicah.

8.3 Preostale azijske države

Bangladeš: Konjske stave in državne loterije so zakonite. Vse druge vrste iger na srečo so prepovedane. Med domačini so priljubljene spletne igralnice. V primeru da bi jih pri tem zalotili, se jih kaznuje z do tremi meseci zapora ali denarno kaznijo.

Kitajska: Poleg državnih loterij je igra na srečo zakonita le v Macau in Hong Kongu. Igre na srečo so pod vplivom državnega monopola. Sicer pa je prisotno nezakonito igralništvo med prebivalstvom (Slotegrator, 2019).

Hong Kong: Vlada monopolizira vse zakonite vrste iger na srečo. Nacionalne loterije, stave na konje in stave v mahjongu so dovoljene. Prepovedane so vse spletne igre na srečo in igralnice. Dovoljene pa so plavajoče igralnice, ki poslujejo v mednarodnih vodah.

Indija: Igre na srečo so zakonite le v nekaj izbranih pokrajinah (Sikkim in Goa) in v Damanu (ločeno območje zveze Daman in Diu). Poslujejo tudi plavajoče igralnice v Goi. Razpravlja se o pravnem statusu pokra. Po vsej državi so zakonite stave na konje in nacionalne loterije. Spletne strani so blokirane.

Japonska: Leta 2016 so sprejeti zakon, ki bo legaliziral igre na srečo v treh integriranih letoviščih, ki so prvenstveno namenjeni kitajskim igralcem. Prve igralnice so predvidene za leto 2022. S tem sledijo trendom, ki jih imajo v Južni Koreji, Vietnamu in Singapurju. Loterije in nekatere oblike športnih stav so zakonite, igranje iger na srečo pa je strogo nadzorovano (SoftGamings, b. d.).

Kazahstan: Obstajata dve igralni coni. Ena se nahaja v okrožju Šučinskij (regija Akmola), druga pa na obali akumulacijskega jezera Kapčagai (regija Almaty). Načrtujejo ustanovitev tretje. Spletne igre niso dovoljene, vendar se domačini poslužujejo tujih spletnih mest.

Filipini: Filipinske igralnice imajo dovoljenje prek *PAGCOR-a, Filipinske zabaviščne in igralniške korporacije*, pa tudi s strani nekaterih posebnih organov gospodarskega območja. Trenutno imajo dve igralniški coni, kjer je dovoljeno igralništvo.

Južna Koreja: Čeprav so vse vrste na srečo, razen državnih loterij prepovedane, ima Južna Koreja v praksi zelo razvit igralniški trg. Večina od 16 igralnic je namenjena samo za obisk tujcev. Samo ena igralnica je odprta za domačine.

Tajvan: Zakonita je le državna loterija. Vendar pa tuje spletne igralnice niso blokirane, zato se lahko igralci varno poslužujejo te ponudbe.

Tajska: Dovoljene so stave in državne loterije, tako da domačini običajno potujejo v igralnice v Kambodžo, Laos in Mjanmar. Prav tako je zakonito igrati v spletnih igralnicah, ki pridobijo dovoljenje, izdano v tuji državi.

Indonezija: Vse vrste iger na srečo so nezakonite (tudi loterije). Domačini kljub kaznim zahajajo v tuje spletne igralnice. Prav tako je zelo razvito nelegalno igralništvo (v velikih mestih).

Singapur: Dve igralnici si delita duopol. Dve drugi organizaciji nadzorujeta loterije in športne stave. Čeprav ni velike ponudbe igralnic, pa gre za zelo mondene igralnice, ki so namenjene predvsem tujcem, saj morajo domačini plačati za vstop poseben davek (Webb, 2018).

Vietnam: Vse vrste iger na srečo, razen državnih loterij, so prepovedane, vendar omejitve velja samo za domačine. Predvideva se sprememba, da bodo igre na srečo v kopenskih igralnicah postale zakonite za domačine, starejše od 21 let. Obstaja več igralnic, ki delujejo za turiste (običajno v hotelih). Načrtujejo dve igralniški coni (Van Don in Phu Quoc). Hkrati igralništvo na spletu ni prepovedano, ker zanj ne veljajo vietnamski zakoni.

Kambodža: Igra na srečo je za državljane Kambodže nezakonita, vendar je nezakonito igranje iger na srečo zelo razširjeno.

Malezija: Obstaja nekaj igralnic, ki so namenjen tujcem.

8.4 Križarjenje in letalski promet

Križarjenja so vedno veljala za luksuz. Specializirane ladje za križarjenje nudijo tudi popolno igralniško ponudbo. Ladijski prostor, ki je namenjen tovrstni zabavi, se vedno bolj povečuje, vzporedno s tem pa tudi brezcarinske »duty free« trgovine in prodaja alkoholnih pijač. Med najmočnejše ponudnike tovrstnega igralništva na svetu sodi Casino Avstrija (vir: letna poročila Casino Avstrija). Igralniško ponudbo pa najdemo tudi na trajektih; trajekti, ki vozijo med Francijo in Anglijo po Evropredoru, so odprli igralne salone, da bi povečali konkurenčnost.

Letalske družbe, ki si skušajo pridobiti zvestobo potnikov, uvajajo v svojo ponudbo tudi elektronske igre na srečo, da bi se lahko potniki na dolgih poletih kratkočasili. Izkupiček si delita igralniška in letalska družba. Letalske družbe, ki nudijo te storitve, so bolj kompetitivne kot tekmeči (Martin, 1994a, str. 64).

9 RAZVOJ SPLETNEGA IGRALNIŠTVA

Industrija spletnih iger na srečo je leta 2016 praznovala 20. leto obstoja (Fontenot, 2016). Prva zabeležena spletna igralnica, ki je sprejela stavo, je bila odprta v Antigvi leta 1996. Spletne igre na srečo so postale eksponencialno priljubljene, ko se je povečala možnost dostopa do interneta (Krogulecki, 2017), vendar podatki o tem, koliko posamezniki igrajo in dejansko porabljajo za spletno igranje na srečo, niso na voljo. Vsekakor pa so zanimivi vzroki te rasti. Na primer, spletni poker naj bi narasel iz treh razlogov: 1) zagotavlja finančno vrednost za igralca brez skritih stroškov; 2) igralci uporabijo svoje spretnosti in lahko zmagajo in 3) igralci lahko tekmujejo neposredno z drugimi igralci namesto s predhodno programiranim strojem s fiksnimi kvotami (Griffiths, Parke, Wood in Parke, 2006).

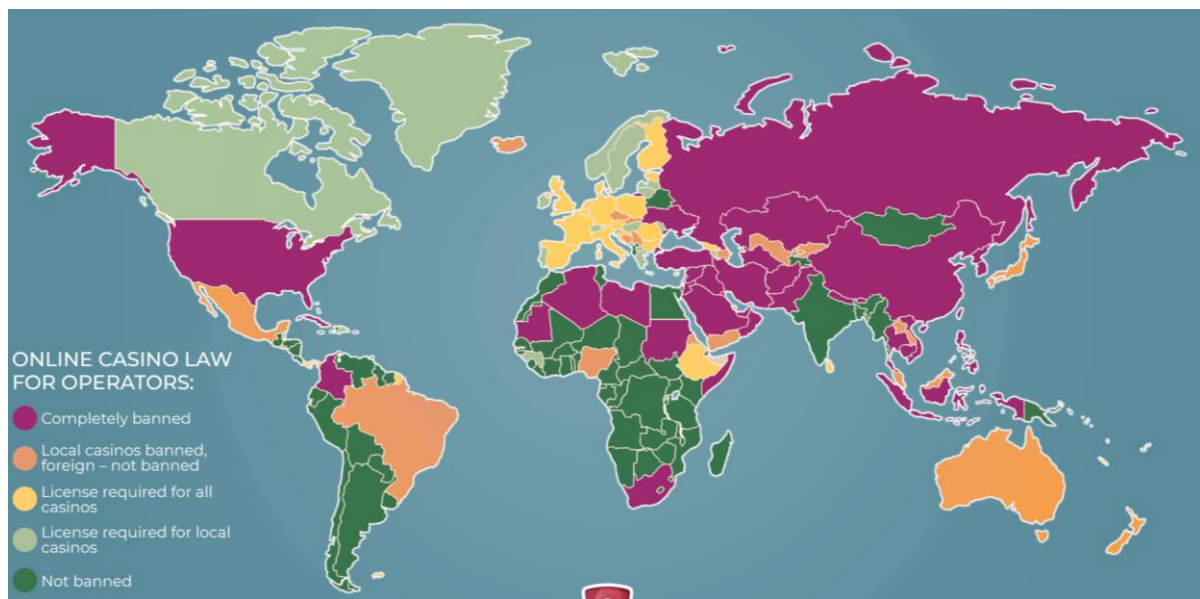
Zakonodaja je v zadnjih desetletjih privedla do večje dostopnosti in družbenega sprejemanja iger na srečo. Ena izmed najpomembnejših sprememb pri igrah na srečo v zadnjih 15 letih je povečana razpoložljivost interaktivnih iger na srečo (Gainsbury in drugi, 2015). Približno 85 držav od leta 2011 zakonsko ureja spletne igre, leta 2017 pa je to število približno 90 (Stewart in Gray, 2011). Stewart in Gray sta te države razdelila v tri skupine s podobnimi lastnostmi ali značilnostmi politike. Prvo skupino sestavljajo majhne jurisdikcije na zahodni polobli, ki ponujajo nizkocenovne licence operaterjem z nizkimi davčnimi stopnjami in malo ali nobenega regulativnega nadzora; na spletno igranje iger na srečo gledajo izključno kot na sredstvo gospodarskega razvoja. Drugo skupino sestavljajo majhne jurisdikcije v Evropi, ki prav tako urejajo igre na spletu za gospodarski razvoj, vendar imajo več predpisov v primerjavi s prvo skupino. Zadnjo skupino sestavljajo večje, razvite države (kot je Združeno kraljestvo). Tisti, ki spadajo v tretjo kategorijo, se soočajo z izzivom poseganja spletnih mest, ki izhajajo iz prvih dveh skupin, v njihov trg (Stewart in Gray, 2011).

Pet novih trendov, ki se pojavljajo na svetovnem spletnem trgu iger na srečo v skladu s Technavio analizo medijev in zabave, je (Maida, 2016):

- naraščajoče število spletnih iger na srečo,
- povečanje penetracije kreditnih in debetnih kartic,
- spreminjanje igralnih navad potrošnikov,
- uporaba alternativnih možnosti za ustvarjanje dobička,
- spreminjanje trženjskih strategij.

Vedenje potrošnikov na globalnem spletnem trgu iger na srečo se je bistveno spremenilo. Povečanje priljubljenosti iger na srečo in socialnih iger na srečo je glavni dejavnik, za katerega se pričakuje, da bo spodbudil rast trga v napovednem obdobju (Maida, 2016). Mnogi gospodarski subjekti vidijo igranje iger na srečo v virtualni realnosti (VR) kot eno od ključnih področij za pridobivanje generacije Y (t. i. milenijcev). Današnja mladina ima rada tehnologijo in nima nikakršnih ovir ali zadržkov pri uporabi nosljive tehnologije, vključno s Fitbitom in Apple Watch (Griffiths, 2017), zato se ocenjuje, da bo prav ta generacija prerodila igre na srečo in uvedla novo dodatno ponudbo.

Da bi bilo še bolj priročno, prikazujemo ureditve po celinah, ki ne vključuje samo tistih držav, za katere veljajo določene zahteve in kjer je spletno igranje iger na srečo urejeno z zakonom. Obstajajo namreč tudi tiste države, v katerih spletno igranje iger na srečo ni niti regulirano niti prepovedano (Slika 12: Zakoni o spletnih igrah na srečo po vsem svetu).



Slika 12: Zakoni o spletnih igrah na srečo po vsem svetu
(https://slotegrator.pro/gambling_blog/where-online-gambling-is-legal.html)

Danes ima skoraj vsaka država svoja pravila, ki urejajo kockanje na kopnem. Vendar je situacija s spletnimi igrami dvoumna. Kot je razvidno, se odnos do lokalnih in tujih izvajalcev bistveno razlikuje od države do države. Na primer, v Evropski uniji za upravljavce tujih iger na srečo veljajo zahteve zakonodaje EU. Vendar se vse države ne strinjajo, da tuji izvajalci ne plačujejo davkov v lokalno blagajno. V nasprotju z zahtevami EU tuje izvajalce postavljajo pod lastne predpise, ki jim prisilijo, da pridobijo lokalno igralniško licenco in plačajo davke v lokalni proračun. Med temi državami so Francija, Nemčija, Italija itd.

Drugi razlog za različen odnos do lokalnih in tujih izvajalcev je, da številne države (zlasti tiste, ki niso tehnološko napredne) preprosto nimajo sredstev ali orodij, s katerimi bi preprečile tujim podjetjem, da poslujejo na njihovem ozemlju.

Če povzamemo razpoložljivost spletnih iger na srečo po vsem svetu:

- 32 držav lokalnim operaterjem prepoveduje, da delajo brez licence, toda spletna mesta za igre na srečo, ki delujejo iz tujine, lahko preprosto ponudijo svoje storitve lokalnim prebivalcem. Med njimi so naslednje države: Sejšeli, Armenija, Dominikanska republika, Grčija, Monako, Norveška, Kanada, Švedska, Švica itd.;
- 32 držav dovoljuje spletne igre na srečo samo z lokalno licenco, na primer Avstrija, Danska, Finska, Francija, Združeno kraljestvo, Nizozemska itd.;
- 28 držav lokalnim igralcem prepoveduje igralništvo in blokira spletna mesta lokalnih igralcev. Vendar lahko tuje platforme delujejo svobodno, tudi če nimajo licence. Te države bodisi niso pripravljene bodisi pa jih niso sposobne preprečiti, na primer Avstralija, Brazilija, Nova Zelandija, Mehika, Japonska, Singapur, Nigerija itd.;
- 93 držav ne prepoveduje spletnih igralnic in jih ne licencira. Med njimi so Bolivija, Urugvaj, Venezuela, Bahami, Argentina, Egipt, Kenija, Tunizija, Kosovo, Gibraltar itd.

Evropska komisija je leta 2014 sprejela priporočilo o spletnih storitvah iger na srečo (Evropska komisija, 2014). V njem države članice spodbuja, naj si prizadevajo za visoko raven varstva potrošnikov, igralcev in mladoletnikov s sprejetjem načel za spletne igre na srečo ter za

odgovorno oglaševanje in sponzorstvo teh storitev. Cilji načel so zavarovati zdravje ljudi in v največji možni meri zmanjšati morebitno gospodarsko škodo zaradi kompulzivnega ali čezmernega igranja na srečo.

V priporočilu Komisije je določenih več načel, ki naj bi jih države članice uvedle v svojih predpisih o igrah na srečo:

- Osnovne zahteve glede informacij za spletišča iger na srečo, zlasti za zagotovitev, da potrošniki dobijo dovolj informacij za razumevanje tveganj, povezanih z igrami na srečo. Komerzialna sporočila (oglaševanje in sponzoriranje) bi se morala izvajati odgovorno.
- Države članice bi morale zagotoviti, da mladoletniki ne bodo mogli sodelovati v spletnih igrah na srečo in da se vzpostavijo predpisi, ki kar najbolj omejujejo njihov stik z igrami na srečo, vključno prek oglaševanja ali promoviranja storitev iger na srečo, in sicer tako prek radiodifuzije kot na ekranih ali plakatih.
- Obstajati bi moral postopek registracije pri odprtju igralnega računa, tako da bi morali potrošniki navesti podatke o starosti in identiteti, ki bi jih ponudniki preverili. To bi ponudnikom tudi omogočilo vodenje evidence o vedenju igralca in po potrebi sprožitve alarma.
- Igralcem bi morala biti na voljo stalna podpora, da se preprečijo težave, povezane z igrami na srečo, in sicer tako, da se jim ponudijo sredstva za nadziranje igranja na srečo: možnosti za določitev omejitve porabe med postopkom registracije, za prejemanje informativnih opozoril o dobitkih in izgubah med igranjem ter za aktiviranje odmora med igranjem na srečo.
- Igralci bi morali imeti dostop do telefonskih števil služb za pomoč, na katere se lahko obrnejo v zvezi s svojim vedenjem pri igranju na srečo, prav tako pa bi morali imeti možnost, da se zlahka samoizključijo s spletišč iger na srečo.
- Oglaševanje in sponzorstvo spletnih storitev iger na srečo bi morala biti bolj družbeno odgovorna in pregledna. Tako se, na primer, ne bi smelo neutemeljeno navajati možnosti za zmago, izvajati pritiska, ki spodbuja k igranju iger na srečo, ali namigovati, da igranje iger na srečo rešuje socialne, poklicne, osebne ali finančne težave.
- Države članice bi morale zagotoviti, da se uslužbencem ponudnikov spletnih iger na srečo, ki sodelujejo z igralci, zagotovi usposabljanje, da razumejo problematiko iger na srečo in se lahko ustrezno povežejo z igralci.

Države članice so tudi pozvane, naj izvajajo kampanje za ozaveščanje o igrah na srečo in s tem povezanimi tveganji ter zbirajo podatke o odpiranju in zapiranju igralnih računov ter kršitvah predpisov o komercialnih sporočilih. Države članice bi morale tudi določiti pristojne regulativne organe, ki bodo pomagali zagotavljati učinkovito in neodvisno spremljanje skladnosti s priporočilom.

Priporočilo je bilo napovedano v akcijskem načrtu komisije *Celovitemu evropskemu okviru za spletne igre na srečo naproti*, sprejetem 23. oktobra 2012 (IP/12/1135 in MEMO/12/798). Hiter napredek spletne tehnologije z razvojem mobilnih in pametnih telefonov, tabličnih računalnikov in digitalne televizije gre z roko v roki s povečanjem ponudbe ter uporabe storitev spletnih iger na srečo v Evropi. Trg spletnih iger na srečo v EU s skoraj 7 milijoni potrošnikov v EU, ki sodelujejo v spletnih igrah na srečo, predstavlja 45-odstotni delež svetovnega trga. Za večino ljudi v EU, ki sodelujejo v spletnih igrah na srečo, je to rekreativna dejavnost. Vendar pa je z igrami na srečo povezana vrsta tveganj. Ocenjuje se, da od 0,1 do 0,8 % splošne odrasle populacije trpi za motnjo, povezano z igrami na srečo, ter da dodatnih od 0,1 do 2,2 % izkazuje potencialno problematično razmerje do iger na srečo. Igre na srečo lahko postanejo težava, ko niso več samo užitek, ampak postanejo odvisnost. Čedalje bolj ogroženi so tudi otroci in

mladostniki, saj zaradi informacij ali zabave vedno več uporabljajo internet in tako zlahka pridejo v stik z oglaševanjem iger na srečo in spletnimi stranmi, ki jih ponujajo. Zato so potrebni preventivni ukrepi za zmanjšanje morebitne škode in zagotavljanje, da se spletne storitve iger na srečo ponujajo in promovirajo odgovorno.

9.1 Pametne tehnologije – pametni turizem in igralništvo

Pri turizmu gre za dejavnost zagotavljanja storitev, kot so prevoz, prenočišče ali zabava za ljudi, ki so na počitnicah (Cambridge dictionary of American English; Dictionary of American English, 2012). Pameten pomeni inteligenten ali sposoben razmišljati hitro ali inteligentno v težkih situacijah (Cambridge dictionary of American English; Dictionary of American English, 2012).

V zadnjem obdobju se tako v akademskem kot poslovnem okolju močno razpravlja o pojmu, konceptu in ideji »pametnega turizma«. To je nov pristop, ki kljub številnim delom na to temo in praktičnim izkušnjam v zvezi s tem še ni povsem razvit zaradi zelo dinamičnih sprememb v informacijskem sektorju, ki dodatno odpirajo nove priložnosti.

»Pametni turizem« je opredeljen kot »turizem, ki ga podpirajo celostna prizadevanja na destinacijah za zbiranje in združevanje/izkoriščanje podatkov, pridobljenih iz fizične infrastrukture, družbenih povezav, vladnih/organizacijskih virov in človeških virov/uma v kombinaciji z uporabo naprednih tehnologij za pretvorbo teh podatkov v izkušnje na kraju samem in poslovne predpise z jasno osredotočenostjo na učinkovitosti, trajnosti in obogatitvi turističnih izkušenj« (Gretzel in drugi, 2015). Pametna izkušnja, pametni poslovni ekosistem in pametna destinacija predstavljajo tri glavne pristope ali področja v pametnem turizmu (Gretzel in drugi, 2015).

Tehnološko razsežnost določi pojem Internet of Things/IoT, ki se hitro razvija in predstavlja nov korak v razvoju internetne tehnologije. Razvoj tehnologij, ki podpirajo mobilni dostop, kot sta Cloud Computing in End-User Internet Service, ter razvoj številnih aplikacij na pametnih telefonih ustvarjajo osnovo za povezovanje digitalnega in fizičnega okolja.

Koncept pametnega turizma predstavlja odmik od stališča, da gre le za zelo tehnološki pristop v smislu vsesplošne informacijske službe za ponujanje informacij turistom prek sodobnih tehnologij v realnem času (Li, Hu, Huang in Duan, 2017), k širšemu konceptu, ki vključuje sociokulturne, psihološke in izobraževalne komponente ter komponento strateškega menedžmenta (Jovicic, 2017).

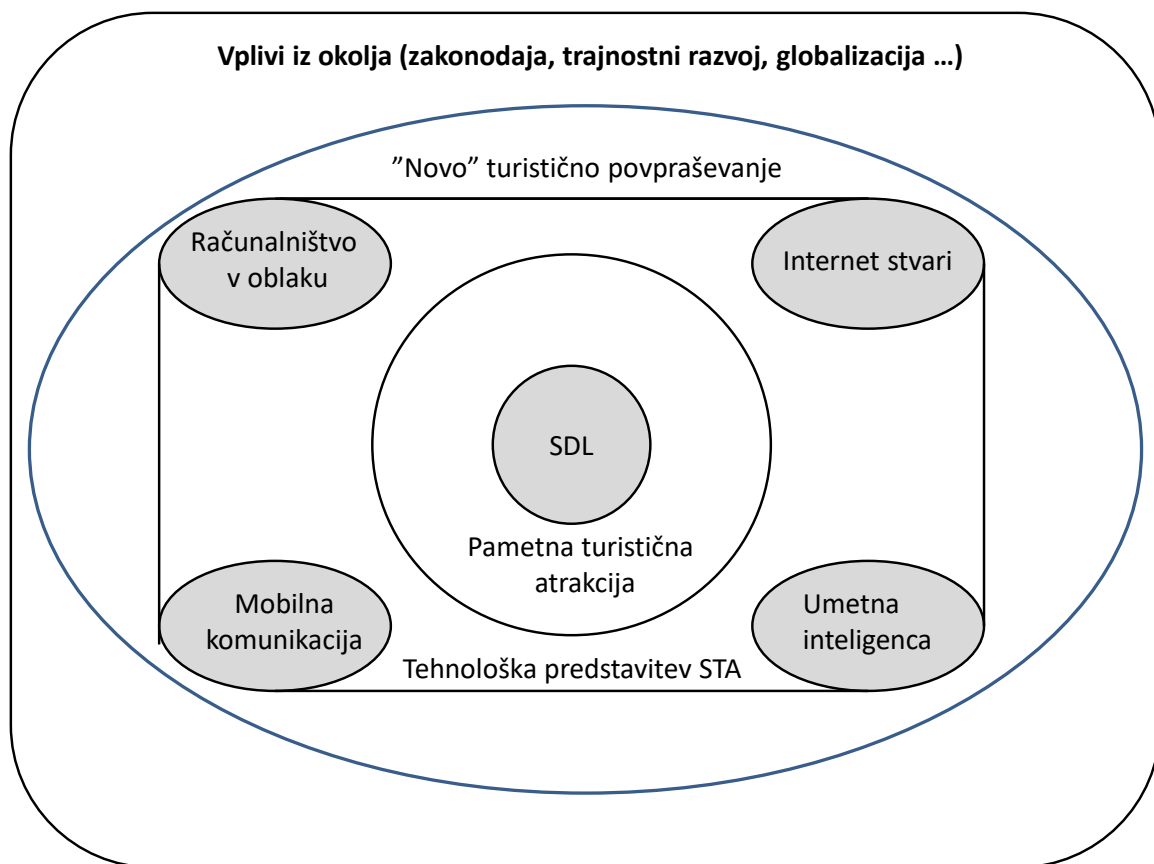
Ena od aplikacij koncepta IoT v turizmu je model uporabe iBeaconove tehnologije (Gretzel in drugi, 2015) pri združevanju fizičnega in digitalnega sveta, kar je eno od osrednjih vprašanj pametnega turizma. Gre za Applov tehnološki standard, ki omogoča mobilnim aplikacijam (aktiviranih v napravah iOS in Android), da sprejemajo signale iz določenih točk v fizičnem okolju (Beacons) in se na te odzovejo (iBeaconInsider, 2017). Ta tehnologija torej omogoča pametnim telefonom, da se odzovejo na signale iz fizičnega sveta v kontekstu identifikacije okolice (glej povezavo: www.ibeaconinsider.com). V modelu pametnega turizma turistični potrošniki pridobijo osebne izkušnje na nov način (Neuhofer, Buhalis in Ladkin, 2015).

Turisti v dobi pametnega turizma kažejo nekatere značilne potrebe in vedenjske vzorce v zvezi z uporabo interneta in socialnih medijev, kot so visoka odvisnost od IKT, samopostrežnih storitev in neposrednih rezervacijskih instrumentov. V ospredju so vrednote lahkega dostopa

do informacijskih tehnologij, vrednost za denar in čas, večja raznolikost, prožnost, personalizacija in varnost, kar je prispevalo k razvoju pametnih turističnih atrakcij (Wang, Li, Zhen in Zhang, 2016).

Turist verjame, da se nahaja v destinaciji pametnega turizma, ko se tehnološka infrastruktura intenzivno uporablja za izboljšanje izkušenj med potovanjem in bivanjem po personalizaciji vseh storitev (Xiang, Tussyadiah in Buhalis, 2015).

Merjenje stopnje privlačnosti določenih lokacij je lahko zelo učinkovito in kaže stopnjo preobrazbe tradicionalne v pametno turistično privlačnost (STA) (Wang in drugi, 2016), kar je razvidno iz naslednje ilustracije (Slika 13: Strukturni model »pametne« turistične atrakcije).



Slika 13: Strukturni model »pametne« turistične atrakcije
(Wang in drugi, 2016)

Dejstvo je, da lahko turisti s pomočjo vsesplošne internetne podpore kadarkoli izmenjujejo lastne zgodbe in fotografije z drugimi in si tako v trenutku pridobijo povratne informacije in predloge. To pomeni, da pri ustvarjanju izkušenj ne sodelujejo samo turisti, ampak to sokreiranje poteka v realnem času in je večdimenzionalno (ponudnik storitev-turist, turist-turist, turist-ponudnik storitev). Ta izmenjava izkušenj tako potencialno izboljša vrednost, ki jo turisti dobijo med potovanjem in bivanjem zunaj domačega okolja (Wang, Li in Li, 2013).

9.2 Kaj so socialne igre na srečo?

Socialne igre na srečo se igrajo na socialnih medijih. V zadnjem času vse več ponudnikov iger na srečo izvaja svoje igre na socialnih medijih, kot so Facebook, Google+, Bebo in celo MySpace, z namenom doseganja čim več igralcev. Dokler ni podjetje Zynga v začetku leta 2014 začelo svojim igralcem iz Velike Britanije ponujati poker na Facebooku za pravi denar, so bile vse igre na srečo na socialnih medijih brezplačne (Kashmir, 2017).

Nekatere igre, ki jih lahko igrate na spletu, lahko izgledajo kot igre na srečo, vendar ne ustrezajo zakonski definiciji (Gambling Commission, b. d.). Za nagrado lahko vključujejo igro na srečo in uporabljajo mehaniko igre na srečo, kot so kartice ali kocke, toda predvsem z ozkega pravnega vidika, če nagrada ni denar ali denarna vrednost, v skladu z zakonodajo večino držav ne spadajo med igre na srečo.

Nekatere od teh iger so »družabne«, kar pomeni, da je interakcija z drugimi ljudmi ključna lastnost igranja in iger na srečo. Meje med družabnimi igrami in komercialnimi igrami na srečo postajajo vse bolj zabrisane zaradi:

- rasti uporabe socialnih medijev za družabne igre in igre na srečo;
- vse večje konvergence med izdelki tradicionalnih iger na srečo in družabnih iger na srečo;
- pomembne naložbe podjetij, ki razvijajo nove izdelke ali načine trženja obstoječih izdelkov.

Medtem ko podatki kažejo, da na splošno velika večina ljudi, ki igrajo družabne igre, porabi zelo skromne količine časa in denarja, je majhna skupina, ki potroši več denarja, oziroma tudi igrajo preko svojih možnosti. In čeprav se zdi, da se igranje družabnih iger ne zdi škodljivo samo po sebi (za veliko večino igralcev), v nekaterih okoliščinah vodi ali povzroča škodo. Tako tovrstni ponudniki ponujajo te igre na eni strani za zabavo, vendar pa tudi, da vzgajajo nov rod igralcev.

10 ZAKLJUČEK K ZGODOVINSKEMU OKVIRU IGER NA SREČO

Da lahko delaš kakovostne napovedi in zaključke, je pomembno, da poznaš nekatera zgodovinska dejstva. V tem poglavju smo naredili pregled, kako se je razvijalo igralništvo skozi zgodovino. Tudi razvoj iger na srečo je imel evolutiven razvoj. Skratka, prisotne so od starodavne Kitajske, kjer so bile na ploščicah odkriti znaki rudimentarnih iger na srečo, do Egipta, kjer so bile izkopane najstarejše kocke. Najdemo jih tudi na prizorih, upodobljenih na delih grškega in rimskega lončarstva. Vse to kaže, da so stave bolj pogoste, kot bi si mislili. Menijo, da so se igralne karte na Kitajskem prvič pojavile v 9. stoletju, čeprav so igrane igre neznane, saj so malo podobne tistim, ki se uporabljajo danes. Karte so bile pogosto okrašene s človeškimi podobami, toda ko so se igre razširile po Evropi, so se na njih začeli pojavljati kralji in kraljice, ki so v tem okolju bolj sprejemljivi.

V svojih začetkih je bil trg iger na srečo, če ga lahko sploh tako imenujemo, popolnoma prost in brez omejitev. A kmalu so vladarji poznali, da izgubljajo denar in so igre na srečo popolnoma prepovedali, delno dovolili ali regulirali. Okoli leta 200 pr. n. št. so v igralnicah na Kitajskem z dovoljenjem guvernerja province, ki je prejemal odstotek dobička, igrali z belimi golobjimi kartami, dobitok pa se je pogosto uporabljal za financiranje državnih del. Take rešitve poznamo še danes. Tudi Harvard in Yale sta se sprva financirala z loterijskim denarjem. Ko se je igralništvo širilo in razvijalo po vsej družbi, je postajalo bolj organizirano in urejeno. Prve igralnice ali igralniške hiše so se v Italiji pojavile v 17. stoletju; Ridotto je bil ustanovljen v Benetkah leta 1638 za zagotavljanje nadzorovanega okolja za igre na srečo, igralnice pa so se začele pojavljati po vsej celinski Evropi v 19. stoletju.

V naslednji fazi razvoja so se začele postopoma odpirati igralnice v različnih turističnih krajih. Od Nemčije, Belgije, Francije ... Večinoma se je igralo igre s kartami in ruleto. Prvi večji preobrat se je zgodil z razvojem Las Vegasa. Prav to mesto se razvije v prvi mega igralniški resort. Temu so sladile tudi druge destinacije. Iz ZDA se je širila ponudba na vse kontinente. Danes so zagotovo najpomembnejše destinacije Las Vegas, Atlantic City, Macao, Singapur. Igralniška ponudba se je stalno dopolnjevala. Tako iz vsebinskega, kot tudi tehnološkega pogleda.

Leta 1994 je Antigua in Barbuda sprejela zakon o prosti trgovini in obdelavi, ki je dovoljeval podelitev licenc organizacijam, ki zaprosijo za odprtje spletnih igralnic. Od tu naprej sledi hiter razvoj. Še toliko bolj je bil razvoj spodbujen s pojavom interneta. Določene države omejijo in prepovejo tovrstno igralništvo. Tehnološki napredek je pritegnil novo generacijo igralcev. Dokazi kažejo, da uporabniki interneta manj uporabljajo svoja namizja in so bolj nagnjeni k uporabi ročnih naprav. Enako lahko rečemo za tiste, ki uživajo v spletnih igrah na srečo in v igranju svojih najljubših iger, ko so na poti. Najboljša spletna mesta za igre na srečo so prepoznala to spremembo in zdaj obstaja veliko več možnosti za mobilno spletno igranje na srečo. Igralci imajo mobilne naprave zaradi praktičnosti, saj omogočajo takojšen dostop do stav, spletnega igranja iger na srečo in družabnih omrežij, ki so na istih mobilnih platformah, saj operaterji prepoznajo naraščajočo interakcijo med socialnimi omrežji in igrami na srečo.

S pojavom tehnologije blockchain in kripto valut se začne novo obdobje iger na srečo na način, kakršnega si pred nekaj leti sploh nismo mogli predstavljati. Blockchain zagotavlja preglednost transakcij, zmanjšuje krajo hiše in znižuje transakcijske stroške. Blockchain uporabniku omogoča tudi anonimno igranje, skoraj takojšnji čas umika iz igre in prejem nakazila, ne da bi

izročil kopije dokumentov ali celo ustvaril račun. Tehnologija blockchain prinaša enako značilnost za igre na srečo (Cormack, 2018).

Razvoj bo na tem področju bo verjetno izjemno hiter, zato bodo ekipe razvijalcev predstavile nove priložnosti za igre na srečo z uporabo tehnologije blockchain.

Prav tako, kot je težko najti relevantne informacije in dokaze o razvoju iger na srečo, je težko napovedati prihodnost iger na srečo. Trenutno je največ pozornosti usmerjeno na trg mobilnih iger, spletne igralnice pa se širijo, da bodo vsebine združljive z najnovejšimi ročnimi napravami. Tehnologija navidezne resničnosti šele prihaja in bo temu segmentu igre dala nov pomen. Tako se bo lahko dogajalo, da se bomo v navidezni resničnosti srečevali s kolegi iz vsega sveta v realnem času in uživali v igri pokra ali katere druge igre¹².

¹² Več na: <https://www.gambling.net/history/>

DRUŽBENI IN EKONOMSKI OKVIR IGRALNIŠTVA

Avtorja: Dušan Luin in Andrej Raspor

1 UVOD V DRUŽBENI IN EKONOMSKI OKVIR IGRALNIŠTVA

Izvor iger na srečo je še vedno nejasen. Odnos do njih pa se je v znanih obdobjih spreminjal. Najprej so te igre veljale za greh, sčasoma se je nanje gledalo kot na grdo, kasneje pa kot na sprejemljivo razvado. Danes velja, da naj bi igre na srečo predstavljale sprejemljiv način preživljanja prostega časa. Država je v vseh družbenih sistemih imela monopol nad prirejanjem iger na srečo, menjavala so se obdobja tolerance in prohibicije. Kljub negativnemu odnosu do sproščanja strasti z igranjem so države hladnokrvno pobirale svoj delež od veselja nad dobitki.

Agon in alea predstavljata kontradiktorna, vendar komplementarna principa modernih družb. Socialna zgradba sloni na agonu, ki kot princip tekmovalnosti in konkurence predstavlja vrednost. Delo, tj. del človekovega početja, skozi katerega se manifestira agon, velja za edini časten vir zaslužka. Alea, ki je osnovni princip iger na srečo, se pojavlja kot odpor proti delu, institucionalizmu, konkurenci in proti nepravilnosti pri delitvi družbenih dobrin. Zaslužki z igro pa veljajo za manj častne, uvrščeni naj bi bili nekeje med delom in krajo.

Odnos do loterij je bil povsod bolj toleranten kot do hitrih oblik iger na srečo, kamor spadajo kazino igre, mogoče tudi zato, ker so se tako države kot religije posluževale loterije kot oblike zbiranja sredstev za družbeno koristne projekte. Še danes prevladujejo med loterijami državne loterije. Nadzor nad loterijami običajno ni tako rigorozen kot nadzor nad hitrimi oblikami iger na srečo, čeprav se danes ponudba loterij z različnimi oblikami hitrih srečk, z video loterijskimi terminali in z elektronskimi loterijskimi igrami že prekriva s ponudbo kazino iger.

Motivi, ki vodijo države, da legalizirajo igre na srečo, so predvsem preprečevanje ilegalne ponudbe, davčni prihodki, zaščita igralcev, preprečevanje negativnih posledic v socialnem in ekonomskem okolju kot tudi preprečevanje pranja denarja. Med ključne motive in namenske cilje legalizacije igralništva spada pospeševanje razvoja turizma in tudi realokacija ekstra dobičkov. Ponudba pa največkrat prehitava zakonodajo, tako da velikokrat prihaja do prepovedi že vpeljanih in razraščanih oblik iger na srečo.

Igralništvo, ki velja za drugo najstarejšo obliko razvedrila, postaja od 80. let dalje tudi z ekonomskega in političnega vidika zanimiva dejavnost. Državi omogoča družbeno »neboleč« in »prostovoljen« način zbiranja davkov. To sicer ni nič novega, saj je tak vzvod bil že v srednjem veku. Poleg tega predstavlja igralništvo za državo orodje, s pomočjo katerega lahko ustvarja nova delovna mesta, razvija lokalno gospodarstvo, povečuje državne prihodke, ustvarja čisti izvoz storitev, pospešuje razvoj turizma in povečuje turistični priliv, znižuje potrebo po povečevanju in uvajanju drugih davkov ter preusmerja interes in zmanjšuje napetosti v družbi. To pa je družbi storitev še toliko bolj izrazito. Priča smo situaciji, ko države na eni strani uvajajo strogo regulacijo iger na srečo in skušajo preprečevati in odpravljati »eksternalije«, na drugi strani pa širijo obseg ponudbe ter promovirajo igranje. Na ta način spodbujajo razvoj kulture iger, ne pa razvoja kulture dela in ustvarjalnosti. Igralce, kot pravi menedžment igralnic, je treba vzgajati. Nihče se namreč ne rodi igravec. Lahko pa se ga k igri pritegne.

Igralniška ponudba, ki je usmerjena na potrošnjo iz tujih ekonomij, predstavlja vir priliva akumulacije in s tem predstavlja čisti izvoz storitev na domačih tleh, ko tuji gostje plačujejo tudi davke državi izvoznici. Tudi negativni efekti igralništva se ne kažejo, saj se razkrijejo v rezidenčni državi igralca. Če pa je ponudba usmerjena na domači trg, predstavlja potrošnja v igralništvu le redistribucijo dohodkov gospodinjestev in znižuje domačo potrošnjo v drugih vejah

gospodarstva. Poleg tega pa se kažejo težave zaradi odvisnosti in bankrotov. Igralništvo v okviru nacionalnega trga ne ustvarja nove vrednosti, temveč se napaja iz predhodnih zaslužkov in omogoča državi le dodatni vir davkov. Zaradi teh dveh različnih učinkov države običajno spodbujajo igralniško ponudbo, namenjeno tujim gostom, medtem ko želijo domačo igralniško ponudbo obdržati v nepretiranem ali vsak v obsegu, kjer igralci ne igrajo prek svojih finančnih zmožnosti. Ker je v evropskih državah, z izjemo Monaka, prevladovala domača igralniška potrošnja, so bile evropske igralniške zakonodaje relativno restriktivne. Seveda so primeri, ko igralci množično migrirajo v drugo državo (iz Italije v Slovenijo ali iz Grčije v Makedonijo), a večinoma igralci bolj kot ne igrajo v domačih igralnicah.

Če odmislimo različne prohibicije, bi lahko rekli, da v sedanjem času ločimo nekaj tipov regulative. Ne bi mogli trditi, da bi bil tip regulative, ki sicer funkcionira v določenem okolju, enako uspešen tudi v drugem okolju. Za uspešen model regulative velja *Nevada model*, ki sloni na notranjem nadzoru. *Gaming Board* vrši le zunanji nadzor. Za prekrške so zagrožene visoke kazni, tudi izguba licenc za delo in izguba koncesije. Vrhovno telo, ki določa politiko in odloča o koncesijah, je *Gaming Commission*. Nadzor je učinkovit, stroški nadzora so relativno majhni. Ni posebnega omejevanja ponudbe. Ponudnik je dolžan dokazati kadrovske, organizacijske in finančne sposobnosti ter poštenost. Ne smemo pozabiti, da Nevada pretežno del svoje igralniške ponudbe »izvažata«. Drugi model prakticira država New Jersey v Atlantic Cityju. Država izhaja iz nezaupanja do organizatorjev, zato sloni nadzor izključno na zunanji kontroli. Takšen nadzor je izredno drag, ne pa tudi učinkovit. Tudi New Jersey »izvažata« igralniško storitev, vendar potrošnja sloni pretežno na enodnevnih gostih, zato nima veliko druge turistične potrošnje. Ponekod pa države zaradi nezaupanja do podjetniškega kapitala same postanejo lastnice igralniških družb. Če pri tem modelu odmislimo posledice, do katerih lahko pride zaradi finančne in politične sprege pri državnem upravljanju igralnic, predstavlja velik problem predvsem to, da državna administracija ne funkcionira tudi kot dober in pravočasen podjetniški investitor. Vsekakor lahko državi pri reguliranju razvoja igralniške ponudbe prinaša velike koristi uporaba *avstralskega modela*. Mednarodni javni natečaji zagotovijo finančno sposobne in poslovno preverjene investitorje, ki znajo ponuditi dober razvojni program, ne le za igralniško, temveč tudi za drugo turistično ponudbo posameznega okolja. Ena koncesija na območje pa zagotavlja državnemu proračunu možnost zajemanja ekstra profita.

Družbeni odnos do igralništva v veliki meri izhaja iz religioznega odnosa do iger na srečo. Igralništvo se je razvilo predvsem v tistih okoljih, kjer religiozni odnos do iger ni bil odklonilen. Religiozne doktrine nasplošno zavračajo igro na srečo, ker naj pri tem ne bi šlo za naravno metodo izmenjave dobrin; z igranjem naj bi človek nenaravno posegal v božji načrt. V zahodni kulturi, ki izhaja iz krščanske, prevladujeta v odnosu do iger predvsem dva principa, teleološki in deontološki princip. Katoliška cerkev sloni na univerzalnih, deontoloških zakonih, vendar uvršča igro na področje teleološke etike. Za protestantsko etiko predstavlja vrednoto delo in zato igre na srečo zavrača kot grešno rekreacijo. Tudi druge svetovne religije vidijo v tovrstnem početju dejavnost, ki ne prispeva k rasti in bogatitvi človekove osebnosti ter ga vodi stran od odrešitve. Zanimivo je, da je Buda v svojih navodilih za človeka vredno življenje zasvojenost s kockanjem, alkoholnimi pijačami, neizmernostjo v prehranjevanju in z ženkarstvom uvrstil med grehe, ki človeka pripeljejo v pogubo.

V sodobnih družbah so igre na srečo vedno bolj prisotne v vsakdanjem življenju posameznika. Na eni strani predstavljajo svojstven odgovor vedno večjim zahtevam po storilnosti v družbi, na drugi strani pa predstavljajo sredstvo za zajemanje denarja in za realokacijo sredstev. Imajo pozitivne in negativne učinke tako na ekonomskem kot na družbenem področju. Težak stranski produkt te ponudbe je zasvojenost z igrami in s tem povezani stroški, ki jih utrpi posameznik, njegovo ožje okolje in družba.

Zakaj se je želja po igranju tako razširila? Za igralca predstavlja igranje tudi neke vrste podjetniški izziv, ko lahko ob relativno majhnih vložkih pride do velikih dohodkov, medtem ko so za »igranje« na borzi potrebni veliki zneski. Igranje na srečo postaja »opij« širokih ljudskih množic, premožni pa se gredo podjetništvo in borzo. Država z legalizacijo te dejavnosti odpravi ilegalno ponudbo, spodbuja ekonomski in turistični razvoj zaostalih ali obmejnih območij, zajema nove davke in preusmerja sredstva za naložbe. Nezanemarljiv je tudi učinek, ki ga imajo igre na srečo na zmanjševanje napetosti v družbi, po znanem sistemu »kruha in iger«. Vzroki za tako velik razrast igralništva ležijo predvsem na strani ponudbe, ki ji botruje politika, manj pa na strani povpraševanja. Za širjenje igralništva je torej odločilno, da sta se ujela podjetniški interes prirediteljev in interes politikov pri uresničevanju kratkoročnih političnih ciljev.

Pri »izvoznem« turističnem igralništvu, kjer prihaja potrošnja iz drugih ekonomskih okolij, se pojavi velik turistični investicijski multiplikator. To pomeni, da naložbe v igralniško infrastrukturo povzročijo tudi naložbe v druge veje gospodarstva in da igralniška potrošnja poveča tudi obseg druge potrošnje v okolju, tako osebne kot investicijske. Učinek bo tem večji, kolikor večja bo tudi druga turistična potrošnja, ne le igralniška, to pa je možno tam, kjer je turistična ponudba čim bolj bogata. Prav zaradi tega multiplikatorja, ki je pri turističnih naložbah bistveno večji kot pri drugih gospodarskih naložbah, države uporabljajo igralništvo kot ekonomsko spodbudo za razvoj manj razvitih območij. Seveda teh razvojnih učinkov pri igralništvu, ki je usmerjeno na domači trg, ni.

V demokratičnih družbah se politiki ravnaajo po sistemu, da s svojimi odločitvami pridobivajo naklonjenost čim večjega števila volivcev. Naložbe v igralništvo lahko dajejo zelo hitre, vidne učinke in državni proračun lahko pride do dodatnih sredstev, ki jih lahko usmeri v naložbe, ki vladajoči politiki ustvarjajo dober imidž med širokimi sloji volivcev. Prav tu je iskati ključ, zakaj v tolerantnih družbah politika s tako vnemo podpira razvoj igralniške ponudbe. Obratno je v družbah, kjer med ljudmi prevladuje negativen odnos do igralništva. V takšnih okoljih bi odpiranje igralnic dobesedno pometlo z vladno politiko, ki bi se tega lotila. Da bi se politika temu izognila, se v nekaterih državah k preverjanju odnosa do legalizacije igralništva pristopa z referendumom.

Velik igralniški bum v Ameriki je v zadnjih 50 letih prinesel manj pozitivnih rezultatov, kot so načrtovalci predvidevali. Čeprav so se vsi skušali zgledovati po Las Vegasu, postaja zaradi razširjenosti ponudbe ta v glavnem namenjena domači (če odmislimo kitajske igralce) populaciji. S tem prihajajo bolj do izraza negativni učinki tudi na ekonomskem področju. Manjša se potrošnja v drugih dejavnostih. Zapre se več delovnih mest, kot jih nova ponudba ustvari, sodobna elektronska ponudba iger na srečo namreč potrebuje le malo delovnih mest. Vprašanje je tudi, če država resnično zajame več davkov, kot bi jih zajela ob nezmanjšani potrošnji v drugih sferah. Poleg tega so tu še stroški in problemi, ki jih prinaša problematično igranje. Je pa ljudem z večjo ponudbo iger na srečo nedvomno omogočena svobodnejša in večja izbira načina preživljanja prostega časa.

Da bi torej znali ustrezno usmerjati razvoj igralništva, moramo poznati vpliv igralniške ponudbe, ki je usmerjena na domače goste, in ponudbe, ki zajema goste iz tujih ekonomij, in skladno s temi različnimi vplivi določati različne politike: koncesijsko, davčno, politiko realokacije sredstev in politiko odpravljanja negativnih posledic. Naloga države je zagotoviti uravnotežen odnos med pozitivnimi učinki in družbeno sprejemljivostjo iger na srečo. Kljub pritiskom kapitala mora upoštevati učinke, ki jih ima širjenje iger na srečo na socialno okolje. Pri postavljanju okvirov igralniške politike je najpomembnejši cilj vlade doseči usklajenost socialnega, ekonomskega, davčnega in nadzorniškega vidika. Da bi država dosegla avtonomnost na tem področju, mora nad izvajanjem razvojne igralniške politike bedeti neodvisna komisija za igralništvo,

sestavljena iz strokovnjakov različnih strok, ki ne bo podvržena pritiskom dnevne politike. V različnih državah različno pristopajo k temu vprašanju, v glavnem pa sta razvoj dejavnosti in nadzor nad poslovanjem popolnoma ločeni funkciji. Modeli podeljevanja koncesij in fiskalni modeli so različni, vedno pa so prilagojeni ciljem, ki jih vlade želijo doseči. Pri tem pa se največkrat politika večjih in gospodarsko razvitejših držav razlikuje od politike manjših in revnejših držav.

Postopki v zvezi s podeljevanjem koncesij morajo biti dobro definirani. Kriteriji za izbor pa morajo biti podrejeni ciljem, ki jih država želi z igralništvom doseči. Telo, ki izbira koncesionarje, mora biti strokovno kompetentno in politično neodvisno. Od ključnih oseb v igralnicah se običajno zahteva, da pridobijo licenco za to delo. Licenco lahko pridobi le oseba, ki je strokovno kompetentna in vredna zaupanja.

Ponudba igralnic je bila vedno povezana s sočasnimi oblikami turistične ponudbe. Bolj množičen turizem pa se je pričel v 60. letih prejšnjega stoletja. Temu trendu so počasi sledili tudi kazinoji, najprej v Las Vegasu. Turistično igralništvo je prineslo nov koncept ponudbe, manj hazarda in veliko raznovrstne zabave. Enostavne in poceni igre, ki so jih prinesli raznovrstni igralni avtomati ter cenovno ugodne možnosti bivanja, so omogočale tudi manj bogati in iger nevesči populaciji, da je začela obiskovati igralnice. Evropa, ki je prisegala na klasiko, je temu trendu začela slediti z velikim zamikom. Sodobne igralnice bi lahko imenovali »tematski parki igre in zabave« s širokim podpornim sklopom dodatne turistične ponudbe. Ponudba je oblikovana tako, da zadovoljuje vse štiri elemente igre kot celote – agon, aleo, illinx in masko – oziroma tako, da omogoča čim več doživetij na enoto časa in prostora za enoto denarja. Osrednja ponudba sodobnih igralniških centrov so še vedno igre na srečo. Ostala ponudba pa je strukturirana tako, da zagotavlja maksimiranje skupnega profita centra. Poceni storitve dopolnilne turistične ponudbe centra namreč spodbujajo goste k lažjemu trošenju v osrednji ponudbi.

Ob upoštevanju predpogoja, da prihaja potrošnja iz drugih ekonomskih območij in da tuji igralniški gostje čim več trošijo – ne le v igralniški, temveč tudi v drugi turistični ponudbi – ter da je potrošnja domačih prebivalcev za igre na srečo čim manjša, so igralnice lahko generator turističnega razvoja območja. Države to lahko dosežejo z ustrezno koncesijsko politiko. Ob neupoštevanju teh nujnih predpogojev je zgodba lahko tudi obrnjena, kazino namreč lahko kanibalizira okoljsko turistično ponudbo. S subvencijami neigralniške turistične ponudbe v okviru igralniškega centra gostom omogoča zelo poceni hotelske in gostinske storitve ter s tem odvrča goste, da bi koristili zunanje storitve. S prevzemanjem kadrov pa tudi ne vpliva pozitivno na ekonomski in socialni razvoj okolja. Zato je odgovornost vlade, da s trajnostno razvojno politiko zagotavlja dolgoročen in uravnotežen razvoj igralništva, velika. Interesi dnevne politike pa le s težavo sledijo tem dolgoročnim ciljem; običajno so bolj kratkoročno naravnani.

Ne dogaja se samo od sebe, da je igralniška ponudba aktivno vpeta v celovito turistično ponudbo okolja. Kratkoročen podjetniški interes bi vlagal le v projekte, ki bi čim hitreje prinašali čim višje donose – v tem primeru v čim ožjo igralniško ponudbo, ki bi zahtevala nizke vložke in malo zaposlenih. Vendar vlaganje v igralništvo ni izključno podjetniški posel, predstavlja družbeno odgovorno naložbo. Zato je treba s tako ali drugačno obliko prisile zagotoviti, da se izvaja poslanstvo, ki ga je igralništvu namenila država in mu s koncesijo podelila pravico izrabe podeljenega državnega monopola. Ta oblika je lahko velika konkurenca, ki ob nizkih davkih ponudnikom omogoča ustvarjanje raznovrstne turistične ponudbe, lahko se izraža v obliki koncesijske obveze, da koncesionar zgradi in trži ustrezno turistično infrastrukturo, ali pa se ta namen doseže s pametno realokacijo ekstra profitov. Vendar za dobro funkcioniranje celovite turistične ponudbe to ni dovolj. Turistično območje bo dobro delovalo le, če bodo tako igralniški

kot ostali turistični ponudniki na območju dojeti, da je le interaktiven odnos vsem v korist. Okoljska turistična ponudba ustvarja privlačnost tudi za goste igralnic in igralniška ponudba bogati podobo določenega okolja. Dodatna povezanost se lahko ustvarja tudi s turistično kartico območja, ko imajo igralniški gostje določene bonitete pri okoliških ponudnikih in obratno. Veliko kompatibilnost z igralniško ponudbo pa najdemo v poslovno-kongresnem, kulinarinem, zabaviščnem in velnes turizmu.

Prostorsko so se kazinoji umeščali na različne lokacije. Sodobna tendenca pa je graditi komplekse, kjer se poleg iger nudi raznovrstno ponudbo, povezano v privlačno tematsko zgodbo. Ti igralniško-zabaviščni resorti omogočajo svojim gostom večdnevno, sproščeno in doživetveno bogato bivanje. Prav tematska koncentracija različnosti ponudbe je značilnost sodobnih trendov pri ustvarjanju celovite ponudbe sodobnih igralniških centrov zabave. Zabava je tisti magnet, ki ga igralniški turist išče kot kompenzacija za vsakdanjo stresnost življenja. Tematske igralnice posnemajo logiko tematskih parkov in oblikujejo »novi svet prostega časa«.

Privlačnost posameznih iger se skozi obdobja spreminja. Najprej je prevladovala kocka, nato igralne karte, sledila je ruleta, sedaj pa prevladuje ponudba iger na raznovrstnih igralnih avtomatih in elektronskih napravah, vključno z mobilnimi, ki spreminjajo podobo in vzdušje igralnic. Igralniške izkušnje se selijo iz realnega v virtualni svet. Omogočajo igranje široki masi iger manj veščih igralcev, zagotavljajo konstanten odstotek izplačil in ne zahtevajo velikega števila zaposlenih, kar še posebej ustreza prirediteljem. Ustvarjena je t. i. *McGambling* ponudba. Čeprav tudi ostale igre še vedno ostajajo v programu, se povpraševanje po igrah na mizah zmanjšuje. Povečuje pa se povpraševanje po mobilnem igralništvu.

Okolja imajo do igralnic tako pozitiven kot negativen odnos; pozitiven zaradi koristi, ki jih ta nova ponudba prinaša, negativen pa je zaradi motenj, ki jih povzročajo, kot tudi zaradi osebnega odpora posameznikov do te ponudbe, ki je z njihovega stališča nemoralna. Na splošno se tolerantnost okolja do igranja in do igralniške ponudbe povečuje. Bolj izrazit odpor pa se pojavlja, če je igralniška ponudba usmerjena na domače goste. Problemi igralcev v domačem okolju ustvarijo največje nasprotovanje tej ponudbi.

Masovno igranje je poznamo šele iz zadnjih desetletij. Kakšni bodo dejanski učinki tega pojava, se bo šele pokazalo. Z nekontroliranim širjenjem ponudbe se bodo ekonomske koristi zmanjševale, povečevali pa se bodo družbeni stroški. Kjer so igralski problemi že veliki, so zasvojenost z igranjem opredelili kot bolezen, kot »igralsko depresijo«, torej tako, da stroški zdravljenja obremenjujejo zdravstveno blagajno. Lažja dostopnost do iger na srečo povečuje pojav patološkega igranja. Zakaj nekdo postane »kompulziven« igravec, skuša pojasniti več teorij. Da bi bilo čim manj primerov problematičnega igranja, je mogoče doseči z več ukrepi. Ponekod posamične ukrepe že uveljavljajo.

Z vedno večjo prisotnostjo iger na srečo se v ljudeh ustvarja iluzija, da si bodo lahko prej ustvarili blaginjo z igranjem kot pa s trdim delom. Prav spreminjanje vrednot od dela k igri je tisti rezultat, ki je verjetno za razvoj družbe najmanj zaželen.

Da so ekonomski učinki pri »izvoznem« igralništvu pozitivni, smo že videli. Popolnoma drugače je pri igranju, ki je usmerjeno na domači trg. V tem primeru gre za trošenje denarja, ki je s tem odtegnjen drugi potrošnji. Tudi dobitki se največkrat ne pojavijo v potrošnji, temveč se ponovno vrnejo v igro. V primeru igralništva za domači trg imajo koristi ponudniki storitev in država, ki pobira »prostovoljne« davke. Obseg potrošnje v drugih vejah pa se zmanjša in s tem se zmanjšajo tudi davki iz te nerealizirane potrošnje. Poleg tega se po določenem obsegu ponudbe na domačem trgu pojavi neelastičnost igralniškega povpraševanja. Le z načrtnim in

ciljnim uvajanjem igralniške ponudbe na neko območje lahko zagotovimo koristi, ki jih ta dejavnost lahko prinaša, in minimiziramo negativnosti, ki bi se lahko pojavile.

Zabava postaja način življenja, ponudba zabave pa velika industrija. *Homo ludens* je na pohodu. Kakšna bo prihodnost iger na srečo, je težko napovedovati. Do sedaj so obdobjem razbohotene igre sledila obdobja prohibicije. Lahko si postavimo veliko vprašanj. Ali resnično spada pravica do igre na srečo med temeljne človekove pravice in tako ne bi več nikdar moglo priti do prepovedi te aktivnosti? Ali ni verjetno, da bo zakonodaja na tem področju sledila vzoru zakonodaje, ki ureja prodajo alkoholnih pijač in tobačnih izdelkov ali pa celo drog? Ali je ob razvoju moderne tehnologije sploh možno uvajati tovrstne prepovedi? Ali se da odpraviti problematično igranje? Bomo morali pridobiti »igralski izpit«, da bomo lahko igrali? Bomo imeli svojo osebno igralsko identifikacijsko številko in svojo osebno igralsko kartico, brez katere ne bomo imeli dostopa do igranja? Nam bo na podlagi lastnih dohodkov in obveznosti določen limit, preko katerega ne bomo mogli igrati? Bo za vsakim vogalom stal igralni avtomat ali pa loterijski video terminal? Kakšne sploh bodo igralnice v bodoče? Kako bodo države dopuščale mobilno igralništvo? Bodo v tej večstezni tekmi za igralce preživeli? Ali bodo pretežni del igranja prevzele internetne igralnice? Ali bodo mobilni telefoni predstavljali našo neločljivo zvezo z igro na srečo? Ali bo človek pri igranju želel biti v družbi ali pa bo draž igre raje doživljal sam? Ali bo eno ali drugo ali vsakega malo ali pa nič od tega? Veliko vprašanj – malo odgovorov. Kar je nedvomno res, je to, da tehnologija in ponudba krepko prehitvata zakonodajo in zaradi tega lahko čakamo, da bo prihajalo do občasnih pretresov.

Monopol nad igrami je vedno imela država in lahko predvidevamo, da ga bo tudi v bodoče. Nikakor se ne bo odrekla pravici zajemanja davkov in drugih taks. Igra vedno več revne populacije, ki ustvari tudi vedno večji delež igralniških prihodkov, torej država pobere večji del igralniških davkov od manj premožnih državljanov. Največji razrast igralniške ponudbe v zadnjem desetletju zasledimo v Ameriki. Ponekod se pojavlja že resen odpor, zato se že pojavljajo kompetentni pozivi k racionalizaciji in revidiranju obstoječe igralniške politike. Zaenkrat so zahteve po streznitvi in po oblikovanju sistema razvojno koristnega igranja še relativno šibke. Razni predlogi o investicijskih loterijah in »naložbenem« igranju, torej oblikovanju možnosti za »win-win« sistem, se še niso prijeli. Vendar nekateri analitiki zatrjujejo, da se preveč denarja nameni za investicije v igralniško ponudbo in premalo za raziskovalne, izobraževalne in razvojne naložbe, kar naj bi negativno vplivalo na razvoj družbe.

Evropa je glede igre bolj tradicionalistična, vendar zadnje desetletje večina držav sledi ameriškim trendom. Tu prevladuje igranje pretežno v nacionalnih okvirih in temu primerno so prirejene tudi zakonodaje. Obstaja nekaj usmeritev tudi v turistično igralništvo, znani so poizkusi oblikovanja evropskih »mini Las Vegasov«, kot na primer v Angliji, Španiji in Madžarski. Tudi Slovenija je v pretekli turistični strategiji navedla takšen strateški cilj. V Evropi zaenkrat ni enotne igralniške politike niti ni bila predvidena harmonizacija igralniške zakonodaje. Pred evropskimi sodišči je potekalo nekaj sporov, vendar sodne prakse glede prostega pretoka igralniških storitev še ni. Edino skupno telo je *GRAF, Gaming Regulators European Forum*, ki skuša vzpostaviti skupne elemente evropske regulacije iger na srečo. Tudi evropska direktiva o storitvah tega ni uredila. Predvideno je bilo, da naj bi to bil prvi dokument Evropske unije, ki bi uredil področja stav, loterije, igralnic in predvsem e-igralništva na evropski ravni. Vzpostavila se je Evropska loterija, ki bi zaradi dobitkov, ki bi jih lahko nudila, predstavljala veliko grožnjo nacionalnim loterijam. Dejansko pa je Evropska komisija sprejela priporočila za spletne igre (Evropska komisija, 2014).

Nasplošno pa gredo trendi glede tipov realne igralniške ponudbe v tri smeri. V urbanih centrih se postavljajo manjše igralnice s ponudbo igralnih avtomatov; te lokalne igralnice zajemajo domače igranje. Drugi tip igralniške ponudbe predstavlja t. i. »slot routes« igralniška ponudba.

Gre za mrežo igralnih avtomatov, ki so nameščeni v gostinskih lokalih, avtobusnih postajah, letališčih, pralnicah, bencinskih črpalkah, torej povsod tam, kjer se ljudje ustavljajo in zadržujejo. V obeh primerih gre za igralništvo, ki je usmerjeno na bližnje domače trge. Tretji tip, ki je s turističnega in narodno-gospodarskega vidika najpomembnejši, pa so turistični igralsko-zabavišni resorti. Ti centri s svojo atraktivno in bogato strukturirano turistično ponudbo privabljajo goste od drugod in s tem zagotavljajo turistični priliv ter preko multiplikatorja turistične in igralniške potrošnje učinkujejo spodbujajoče na okoljsko ekonomijo. Zadnji tip pa so spletne in mobilne igralnice. Tu so rešitve različne – od popolne prepovedi organizacije in iger do popolnoma sproščenega trga.

2 ODNOS DRUŽBE DO IGER NA SREČO

Vedno je prevladovalo mnenje, da se igre na srečo, čeprav so pogosto le način preživljanja prostega časa, ki ne povzročata ničesar nedovoljenega, lahko izrodijo v dvomljive dejavnosti. Ob »nemoralnosti« dobivanja brez vloženih delovnih naporov se igre na srečo obravnavajo tudi kot vir brezdelja in lenobe. Ta brezdelnost naj bi rojevala tudi ekonomski in socialni nered. Zato so države ob nezmožnosti preprečevanja »slabih razvad in pregreh«, kamor naj bi spadale igre na srečo, poskušale preprečevati zle posledice, ki jih igre na srečo lahko prinašajo (Lloansi, 1994, str. 173).

Nagnjenje do igre, spekulativnosti in dobičkonosnosti je bilo nedvomno prisotno že pred pojavom denarja in pred pojavom pojma države. Izvor kocke, ki jo vidimo tudi na grških vazah, pa je še vedno zavito v misterij. Igro na srečo bi lahko definirali tudi kot aktivnost, kjer skuša oseba z uporabo manjših vsot denarja priti do velikih izkupičkov. V upanju na pričakovani rezultat se igralec vključuje v igro z velikim tveganjem za izgubo vložka (Thompson, 1994, str. 2).

Tako alea kot agon zahtevata urejenost, vendar so principi nasprotni. Delo je popolnoma nekompatibilno s pasivno vdanostjo v usodo. Alea in agon predstavljata kontradiktorna in istočasno komplementarna principa modernih družb, le da agon kot princip tekmovalnosti in konkurence predstavlja vrednoto, alea pa ne. Socialna zgradba sodobnih družb sloni na principu agona (Caillois, 1995, str. 183), alea pa se pojavlja kot odpor naravi institucionalnih preciznosti, nepravičnosti v delitvi družbenih dobrin. Predstavlja posmeh delu, naporu, varčevanju, načrtovanju prihodnosti in ustvarjanju dobrin. Delo skuša biti edini časten vir zaslužka, zaslužki z igro pa veljajo za manj častne.

Čeprav je igranje na srečo vedno obstajalo, pa družbena vključenost v aktivnosti igralništva ni bila vedno enako prisotna. Bila so obdobja popolne prohibicije kot tudi obdobja sprostitev. Sedaj skuša politika urejati dejavnost s pomočjo licenciranja oziroma z dodeljevanjem koncesij (Thompson, 1994, str. 3). Države pa so na nek način vedno vršile kontrolo nad igro na srečo in kljub negativnemu odnosu do sproščanja strasti pri igranju hladnokrvno pobirale svoj delež od veselja nad dobitki.

Evropske države so vodile različno politiko do iger na srečo. V osnovi je njihov odnos izhajal iz religioznih stališč, vendar so skušale urejati odnos na pragmatični osnovi. Skupno je stališče, da je področje iger na srečo izključno v kompetenci države.

V drugi polovici 20. stoletja se je nasprotovanje legalizaciji igralnic zmanjšalo tudi zaradi tega, ker institucije, ki zagovarjajo tezo o kvarnem delovanju igre, nimajo več takšnega vpliva. Poleg tega se tako cerkve kot države same poslužujejo namenskih – karitativnih iger na srečo. Nove generacije v 90. letih v igrah na srečo ne vidijo več nikakršnega nemoralnega dejanja. Verjetno najresnejši odgovor, zakaj so igre na srečo ostale toliko časa v ilegali, je, da so nekoč bile vezane na organizirani kriminal, korupcijo in politične škandale. Vse to pa je pretežno izhajalo iz prohibicije (Eadington, 1994, str. 75)

2.1 Zgodovina odnosa države do iger na srečo

Igre na srečo so bile vedno pod nadzorom države (Lloansi, 1994, str. 174). Že v času rimskega imperija so bile hazardne igre zelo razširjene, vodila jih je država preko pooblaščenec. V času

saturnalij so igrali loterije. Običajno so se srečke delile zastonj. Neron je ob priložnosti praznovanja večnosti imperija delil Rimljanom dnevno 1000 gratis srečk. Tacit opisuje, da so se Germani vdajali igri s še večjim žarom kot Rimljani. Bili so pripravljene staviti ne le svoje premoženje, temveč tudi življenje. Justinijan je omejil igre, ki so se pod grškim in orientalskim vplivom še dodatno razbohotile, na pet različnih iger, stave pa je omejil na en zlatnik. To predstavlja prvi poseg v urejanje iger in s tem tudi zaščito igralcev.

Pod vladavino Karla Velikega je bila tudi v Franciji igra zelo razširjena. Po sklenitvi zveze s cerkvijo je Karel navkljub splošni jezi plemstva igro na srečo prepovedal. Ludvik XIV je dovolil igre na dvoru v Versaillesu in v Palais Royal v Parizu. Leta 1708 je bilo z odlokom prepovedano igrati delavcem in meščanom. Zagrožene so bile velike kazni in zaplemba igralskega denarja za tiste iz omenjenih slojev, ki bi se vdajali tej razvadi privilegirancev.

Uradno je bila loterija v Franciji postavljena z dekretom leta 1700, francoska revolucija leta 1791 pa je odpravila vse igre na srečo. Leta 1806 je bil z Napoleonovim *Civilnim zakonom* vzpostavljen državni monopol nad igrami na srečo. Igre so bile dovoljene v termalnih krajih in obmorskih turističnih krajih v oddaljenosti najmanj en dan ježe od mest.

V termalnih krajih, kjer so imeli pravico prirediti igre na srečo, je gost, ki je vplačal vstopnino, lahko prišel le do družabnih iger na srečo, do ostalih iger pa le s klubsko izkaznico. Glede na tedanjo moč med liberalnim in konservativnim delom parlamenta so se dovoljenja dajala ali odvzemala. Večkrat so sicer igre tekle brez dovoljenja, vendar ob toleranci in tihi privolitvi administracije. To področje je leta 1907 uredil Clemenceau.

Med državami je le majhna razlika v organiziranosti loterij, večje razlike pa so pri igralniški politiki. Pri teh, hitrejših oblikah iger na srečo, najdemo različno zakonsko urejenost – od tolerance do prohibicije. Motivi, ki vodijo države, da legalizirajo kazino igre na srečo, so predvsem sledeči: davčne takse, razvoj turizma in preprečevanje ilegalne ponudbe. Lokacijske omejitve na turistične centre predstavljajo tudi omejitve obsega ponudbe, s starostnimi limiti pa se želi vplivati na zmanjševanje negativnih socialnih posledic (Polders, 1997, str. 89).

Kot piše Kent-Lemon (1997, str. 49–64), se je angleška politika do iger na srečo razlikovala od kontinentalne. Slonela je predvsem na principu nestimuliranja povpraševanja. Najstarejša oblika stav so konjske stave. Leta 1960 je bila legalizirana tudi široka mreža majhnih stavnic, ki jih pretežno vodijo večje družbe. Davčne takse so v višini 8 % od prihodkov.

V Angliji kazinoji niso bili dovoljeni vse do leta 1963. Igre so se ilegalno odvijale v klubih zaprtega tipa, kamor so imeli vstop le preverjeni člani. Leta 1963 je bila z *Gaming Act* legalizirana igralniška ponudba. Zakon je omogočil odprtje 120 igralnic v 52 mestih z več kot 125.000 prebivalci. Na območju Londona posluje 20 igralnic.

Licenco lahko pridobi le lastnik, ki dokaže, da ni povezan s podzemljem, da je sposoben upravljati dejavnost in da je finančno dovolj močan. Šele ko *Gaming Board of Control* izda dovoljenje, *Certificate of Consent*, lahko lastnik zaprosi za licenco. V angleških igralnicah lahko igrajo le registrirani člani. Ti morajo predhodno, 48 ur prej najaviti svoj prihod. V okviru igralniške ponudbe so lahko le omejene gostinske storitve. Promocija kazino iger ni dovoljena, prepovedano je tako kreditiranje igralcev kot tudi prejemanje napitnine. Obdavčenje je progresivno od 2,5 do 33 % (Kent-Lemon, 1997, str. 55).

Igre, ki jih organizira Nacionalna loterija, ne veljajo za obliko »gamblinga«, dovoljena je reklama. Intenzivno se uvajajo nove oblike iger kot tudi video loterijski terminali. Zaradi nevarnosti, da se bo ob protežirani državni loteriji sistem kazinojev in stavnic, ki so v zasebni

lasti, sesul, je država uvedla spremembe, ki tudi tem, predvsem z zmanjševanjem obremenitev, omogočajo pogoje za kompetitivnost (Lemon v Eadington, 1997, str. 61).

2.2 Državni monopol nad igrami na srečo

Države skušajo z uvedbo monopola preprečevati izkoriščanje igralčevih slabosti, prerazporejati profit po politični presoji in preprečevati razvoj kriminala. Razvoj iger na srečo pa je hitrejši od sprememb zakonodaje. V veliko državah se je uporaba slot aparatov zaradi dostopnosti razširila, preden so oblasti začele urejati to področje. Zato včasih pride do popolne prepovedi že močno razširjene ponudbe igralnih avtomatov, kot se je zgodilo v Franciji leta 1985 (Ginoux, 1994b). Še bolj pa mora država posegati v to področje s pojavom internetnega in mobilnega igralništva.

Države so za kontrolo iger na srečo, glede na tradicijo iger v njihovem okolju, vzpostavile tudi različne oblike centralnega nadzora. Nadzorno telo ima običajno široka pooblastila. Ponekod ločujejo »mehkejše« oblike iger na srečo, kot so loterije, in nevarnejše oblike iger na srečo, kot so kazino igre, slot avtomati in bingo. Država običajno želi predstaviti, da državna loterija ne predstavlja večje družbene nevarnosti, saj naj bi bila ta igra le mehkejša varianta iger na srečo, medtem ko naj bi bile kazino, slot in bingo igre družbeno bolj nevarne. Zato državno nadzorno telo (v obravnavanem primeru *Gaming Board*) ne nadzira poslovanja državne loterije (Polders, 1997). Za sodobne oblike loterijskih iger, kot so instant loterije, loterijski terminali in interaktivne video stave, pa ne moremo več trditi, da bi bile manj nevarne od kazino iger.

Pomembnejši motiv za legalizacijo kazino iger na srečo je bil in je še vedno pospeševanje ter razvoj turizma. Kot drugi motiv pa se navaja borba proti nelegalnim prirediteljem. Tudi finančni interes države ni nezanemarljiv; čeprav se tega interesa ne poudarja, se ga striktno zagotavlja z neposredno finančno kontrolo.

Eden od fenomenov iger na srečo je, da ta dejavnost predstavlja eksploatacijo igralcev s strani države, ki istočasno skuša varovati igralce pred prevaro in pred pretiranim, zasvojenim ter pogubnim igranjem (Polders, 1997).

2.3 Politika usmerjanja razvoja igralniške ponudbe

Kot piše Thompson (1994, str. 1), je igralništvo druga najstarejša oblika razvedrila. Da postaja to razvedrilo tudi ekonomsko in politično zanimiva dejavnost, je ugotovil *Business Week*, ko je že 26. junija 1978 zapisal, da je igralništvo najhitreje razvijajoča se industrija v ZDA, ki zapleta politična vprašanja.

Politika vidi v igralništvu rešitev za kratkoročne fiskalne probleme, rešitev za zmanjšanje nezaposlenosti in rešitev za poživitev gospodarskega razvoja. Vendar je to bolj kratkoročno gledanje, ki ne upošteva dovolj tudi socialnih posledic. To pa vedno ni tako. Ko se pojavi igralniška ponudba, se začne fluktuacija zaposlenih iz ene dejavnosti v drugo. Najprej se selijo najboljši in najbolj fleksibilni delavci. S tem pa največjo izgubo doživi prav primarna in v okolju uveljavljena dejavnost.

V času, ko vlade za svoje načrtane programe potrebujejo praviloma več sredstev, kot pa jim dopušča sprejeti proračun ob močnem nasprotovanju javnosti novim obdavčitvam, se zdijo davki od iger na srečo – kot »prostovoljni davki« – primerna oblika davkov za financiranje

družbenih potreb. Zato se v ZDA, podkrepljeno s političnim odobravanjem, izvajajo velike investicije v razvoj igralniške dejavnosti.

Širitev igralniške ponudbe torej ni toliko rezultat lobiranja igralniških družb, kot bi pričakovali, temveč predvsem prepričanje oblasti, da bo igralništvo prineslo:

- nova delovna mesta;
- razvoj lokalnega gospodarstva;
- povečanje državnih prihodkov;
- prispevalo k zmanjševanju drugih davčnih obremenitev;
- preusmerilo interes in zmanjšalo napetosti.

Vlada s podporo razvoju in s promocijo pospešuje igranje. Tako igra dvojno, kontradiktorno vlogo, in sicer regulatorja ter promotorja. V smislu zaščite ljudi se zakonsko regulira področje iger na srečo, istočasno pa se potroši veliko sredstev za promocijo in za subvencioniranje razvoja iger na srečo. S tem se podpira razvoj kulture igre, ne pa razvoj kulture dela in ustvarjalnosti, je kritično zapisal Goodman (1995) v delu *The Luck Business: The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion*.

2.4 Pregled različnih družbenih oblik urejanja področja iger na srečo

V delovanje igralniške dejavnosti je vedno posegala oblast in jo skušala regulirati v okviru širših družbenih interesov. Poleg regulative delovanja, s katero naj bi ščitila te interese, je že zelo zgodaj ugotovila, da je organiziranje iger na srečo lahko dober proračunski vir.

Igralniška dejavnost ima torej neko »usodno« specifikko, zato jo države želijo kontrolirati, usmerjati in pobirati sadove ter jih v okviru družbenih potreb tudi prerazporejati. Družbeno urejanje, nadzor in razvoj dejavnosti izhaja iz potrebe:

- oblikovanja gospodarskega razvoja območij;
- kreiranja novih zaposlitev;
- pridobivanja sredstev za proračun;
- usmerjanja dobičkov v razvoj drugih dejavnosti;
- povečevanja turističnega priliva, saj dejavnost predstavlja čisti izvoz storitev;
- zaščite potrošnikov igralniških storitev in zaščite socialnega okolja;
- vpliva na razvoj drugih gospodarskih dejavnosti;
- preprečevanja oblikovanja prevelike ekonomske in politične moči posameznih družbenih skupin;
- kontrole nad razvojem dejavnosti in preprečitve možnih deviacij;
- minimiziranja »eksternalij«, tj. zunanjih stroškov, ki jih dejavnost lahko povzroča, predvsem v socialnem in gospodarskem okolju.

V primeru, da je dejavnost usmerjena na potrošnike domačega trga, vpliva na nižanje prihrankov gospodinjestev. Ker se prihranki vlagajo v neproduktivne namene, vpliva tudi na nižanje splošne in investicijske porabe ter na redistribucijo dohodkov gospodinjestev. Zato države področje iger na srečo, ki je namenjeno izvozu storitev, in tisto področje iger na srečo, ki se izvaja za domači trg, urejajo različno. Izvozno igralništvo, ki je s prilivom tuje akumulacije ob pravilni politiki stimulator gospodarskega razvoja območja, države pospešujejo. Igre, ki pa so usmerjene na domači trg in stimulirajo osebno potrošnjo v neproduktivno sfero ter nižajo investicije v gospodarstvo, skušajo vlade v okviru interesov razvojne, monetarne in fiskalne politike maksimalno urejati in omejevati.

Razmerje med državo in igralništvom je lahko razvojno pozitivno. V primeru družbeno konsenzualno sprejete razvojno usmerjene strategije dejavnosti, ob usmerjenosti na potrošnje iz drugih ekonomij, ob strateškem usmerjanju monopolnih dobičkov v razvoj dejavnosti, v razvoj lokalnega podjetništva, v naložbe turistične infrastrukture, v izobraževanje ter v kulturo območja, lahko predstavlja igralništvo močan razvojni faktor.

Vse države v Evropi imajo brez izjem prepoved prostega izvajanja iger na srečo. Motivi so predvsem socio-politični. Veliko vlogo je pri tem igrala tudi protestantska delovna etika. Liberalizacija na tem področju pa izhaja predvsem iz faktorjev prosperitete in ekonomsko-tehničnega razvoja ter manj zaradi zadovoljevanja potreb po igri. Igralništvo se torej pospešuje kot vir prihodkov za državni proračun, za razvoj turizma in za družbeno dobre namene.

Vlade so se skozi zgodovino različno odzivale, a so se kasneje nekako oblikovali različni pristopi in sedaj igrajo v odnosu do igralništva pet temeljnih vlog: od prohibicije do popolne tolerance (Thompson 1994). Predstavljene so v spodnji sliki (Tabela 10: Prikaz vlog), opisane pa v nadaljevanju.

Tabela 10: Prikaz vlog

Tipične vloge	Tipične značilnosti	Tipični predstavniki
Prohibicija	prohibicija v celoti, za posamezne igre, za posamezne skupine	različne države v različnih obdobjih
Samoregulacija	relativno redka in je predvsem odraz neregulacije	države z neurejeno regulacijo iger
Minimalna regulacija	zakonsko regulirane le ključne stvari; licence, minimalni standardi, procedure, zaščita gostov, interni nadzor, sankcije	Las Vegas – model Nevada
Podrobna regulacija	vse je podrobno regulirano z močnim eksternim nadzorom	Atlantic City – model New Jersey
Država kot podjetnik	država preko državne družbe izvaja igre na srečo	loterije; kjer država igralništva ne zaupa podjetništvu

(Luin, 2008)

2.4.1 Prohibicija iger

Prva znana prohibicija iger na srečo je bila uvedena v 12. stoletju v Angliji, ko je Richard I prepovedal igranje za denar. Izjema so bile le igre na dvoru, ki jih je sam prirejal. Zakon, ki je v Angliji dovoljeval igre na srečo, je bil sprejet leta 1388. Angleži, ki so se naseljevali v Ameriko, so prinesli igralske navade s seboj; kot kaže, je bila igra v Angliji precej razširjena. Leta 1630 je ameriška zvezna država Massachusetts spoznala, da igralništvo, ki se je nekontrolirano razraslo na rečnih ladjah, predstavlja družbeno nevarnost, zato je strogo prepovedala vsakršno igralniško dejavnost (Thompson, 1994). Ponekod pa so države prepovedale le določene igre. Država Nevada, ki je vzpostavila »gambling« kot svojo prvo industrijo, je na svojem teritoriju prepovedala loterijo. V Nevadi ni dovoljeno niti organizirati niti prodajati loterijskih srečk.

Take pojavne oblike se skozi zgodovino pojavljajo v različnih oblikah in sistemih, tako v kapitalističnih kot socialističnih državah. Tako lahko država igralništvo omeji zgolj za državljane, dopusti pa ga za turiste, saj je na ta način dobivala devize.

2.4.2 Toleriranje samoregulacije iger

Vlade se v tej vlogi pojavljajo le kot tihi opazovalec, brez urejanja in nadzora. V kolonialnem obdobju je v angleških deželah prevladovala takšna oblika državne neregulativne iger na srečo. Leta 1710 je parlament sprejel *Annin statut*, ki je prepovedal sodno izterjavo dolgov zaradi iger na srečo. Nevada je dovolila sodno izterjavo dolgov šele leta 1983.

V indijanskem igralništvu je po sprejemu zakona *IGRA* leta 1988 indijanskim skupnostim dovoljena samoregulacija pri igrah, ki so tradicionalne pri indijanskih plemenih. Drugi nivo regulacije predstavlja prirejanje binga, organizacija kazino iger pa je v soglasni domeni države in rezervata (Thompson, 1994).

Tudi take oblike ureditve igralništva še vedno poznamo predvsem v visoko odgovornih okoljih, kjer se odgovorno obnašajo do igralcev in okolja.

2.4.3 Minimalna državna regulacija iger

Vlada predpiše minimalno regulativo, kot so minimalni standardi, procedure in limiti. Igre na srečo prirejajo zasebne družbe. Organizator mora imeti dovoljenje za vrsto iger, odpiralni čas, limite glede stav. Zavezan je za dajanje poročil in obračunov poslovanja. Takse so pavšalne.

V to področje regulacije spada veliko karitativnih loterij, prav tako video loterijski terminali, pa tudi distribucija loterijskih listkov.

Sistem minimalne državne regulacije se je npr. razvil v Nevadi, ki spada med zvezne države z visoko in dolgo zgodovino igralniške ponudbe. Dobro razvit in učinkovit sistem kontrole deluje ob relativno majhnem številu kontrolorjev. Za slot avtomate lastniki plačujejo pavšalne takse, zato ni potrebna kontrola obsega prometa. V uporabi pa so lahko le avtomati, ki imajo atestiran sistem kontrolnega mehanizma. Nevada predpisuje predvsem notranjo kontrolo, ki jo je dolžan izvajati menedžment. Sistem regulacije in kontrole poslovanja v *Nevada modelu* je natančen in relativno poceni, vendar zaradi predvidenih sankcij za nespoštovanje predpisov zelo učinkovit (Thompson, 1994).

Legislatura je vzpostavila dvostopenjsko strukturo zunanje kontrole:

- *Gaming Control Board* – kot telo, ki preverja, nadzira;
- *Gaming Commission* – kot telo, ki dokončno odloča o politiki razvoja.

Nevada Board vključuje inšpektorje (teh je bilo leta 2005 približno 100) in izvajajo nadzor. Vse stroške nadzora financira proračun, razen stroškov za preverjanje osebja, ki si mora za delo v igralnici pridobiti licenco. Te stroške plačujejo igralniške družbe.

2.4.4 Podrobna državna regulacija iger na srečo

Vlade podrobno predpišejo okvire poslovanja igralnic. Podroben nadzor nad igralništvom se odvija s sistemom svetov in komisij. Vključeno je tudi licenciranje prirediteljev in zaposlenih (Thompson 1994). Preden nekdo dobi licenco za delo v igralniški dejavnosti, pooblaščen državna komisija preveri njegovo dotedanje delo in življenje. Prav tako je podvrženo strogi kontroli celotno poslovanje družbe. Tak sistem je poznan kot *model Atlantic City oz. New Jersey*, saj se je razvil najprej v tej državi.

New Jersey model nadzora je obsežen. Številčna *Casino Control Comission* dela vzporedno s sektorjem »kazino nadzornikov«. Obe telesi imata številčno »moštvo«. Nadzorniki so prisotni v kazinojih ves čas igranja, stroške nadzora pokriva kazino. Katero koli od obeh teles lahko kadar koli začne s preiskavami.

Nevada zahteva licence za podjetja, lastnike in ključno osebje, New Jersey pa tudi za vsakega posameznika. Razlika v organizaciji se odraža tudi v stroških kontrole. Sistem v Atlantic Cityju je izjemno drag, ni pa nič bolj učinkovit od sistema v Nevadi.

Podroben sistem imamo tudi v Sloveniji, kjer imamo podrobno izdelane postopke za podeljevanje koncesij, licenc za zaposlene in sistem poročanja.

2.4.5 Država kot podjetnik

Država sama, kot bi bila podjetniška družba, organizira in izvaja igre na srečo. Ta način je izrazito značilen za loterije. Loterije pa prek svojih družb velikokrat vodijo tudi igralnice.

Države se odločajo za takšen način prirejanja iger na srečo predvsem tam, kjer ocenjujejo, da obstaja nevarnost organiziranega kriminala ter da bi imele neposredno kontrolo nad igranjem. Delavci v igralništvu so v tem primeru državni uslužbenci. Vendar pa taka oblika ni primerna v primeru, če država nima ustreznih mehanizmov, kako naj kadrira menedžment. Korupcija se namreč lahko dogaja, tudi če je država tista, ki ima vse vzvode v svojih rokah.

Takšen način prirejanja iger na srečo ima veliko nasprotnikov, saj mora država v tem primeru pospeševati igranje, tako pa se nujno znajde v konfliktu interesov in nepoštenem odnosu do državljanov, saj ista dejavnost obenem služi državi tudi kot sredstvo fiskalne in monetarne politike. Velikokrat zahteva igralništvo za nove investicije tudi velik začetni kapital, država pa si ne more privoščiti investiranja z rizikom. Če hoče imeti dober kader, ga mora plačati, kot ga plačuje zasebni sektor, in s tem nastane dvojni sistem državnih plač (Thompson, 1994).

2.5 Razvoj odnosa socialnega okolja do iger na srečo

Kako se je v preteklih obdobjih med ljudmi razvijal odnos do iger na srečo, lahko samo sklepamo. Tako lahko iz zgodovinskih virov razberemo, v katerem obdobju so bili posamezni družbeni sloji ali vladarji bolj odprti do iger.

V zadnjem obdobju pa je spreminjanje tega odnosa tudi dokumentirano z analizami. Na podlagi treh podobnih analiz, ki so bile v ZDA opravljene v razdobju od leta 1974 do leta 1982, lahko vidimo, da se je odnos in tolerantnost zelo spremenila gledanje na igre na srečo pri ameriški populaciji (Thompson 1994). Tako so bistveno bolj odprti za igre in sami tudi bolj koristijo igralniško ponudbo.

Povečevanje tolerance do iger na srečo se kaže tudi na referendumskih odločitvah glede uvajanja igralniške ponudbe v okolja. Družbena podpora in odnos do igralništva se kaže v rasti igralniške ponudbe in v številu držav, ki dovoljujejo igre na srečo ob aktivni politiki razvoja te dejavnosti, kar se kaže v doziranju razvoja igralništva v skladu s potrebami družbe. S takšno politiko se igralništvo približuje domovom ljudi in nedvomno bo imela vpliv na vsebino dnevne dejavnosti ljudi. V primeru, da bodo okolja v celoti sprejela dejavnost kot povsem primerno razvedrilo, se bo pozitiven odnos še povečal. Takšen razvoj tudi nakazujejo omenjene študije. Širitev igralniške ponudbe pa je bolj kot od odnosa javnosti do te dejavnosti odvisna od odnosa

politikov do dejavnosti oziroma od političnega lobija, ki ga vodi politični interes do finančnega vira. Razvojni val igralništva vodi denar in pričakovane finančne koristi (Thompson, 1994, str. 28).

2.6 Religiozni odnos do iger na srečo

Družbeni odnos do igralništva v veliki meri izhaja iz religioznega odnosa do te dejavnosti. Tudi osebni odnos oziroma nagnjenje do iger na srečo se je v določeni stopnji formiral na osnovi religioznih principov (Thompson, 1994, str. 28). Iz omenjene študije raziskovalnega instituta Michiganske univerze iz leta 1974 izhaja, da se je igralništvo razvilo predvsem v okoljih, kjer religiozni odnos do igre ni bil odklonilen.

Obstaja več relevantnih vzrokov za odklonilna religiozna stališča. Po doktrinah nekaterih religij je za zveličanje potrebna osebna čistost. Te religije gledajo na »gambling« kot na dejavnost, ki odvrta udeležence od prave poti k odrešenju. Igra na srečo spodbuja željo po posvetnih dobrinah. Dobitki od iger na srečo so tudi v nasprotju z delovno etiko. Igranje lahko uniči osebni občutek odgovornosti in zmanjšuje zmožnost vzdrževanja družine.

Religiozne doktrine moralno obsojajo igre na srečo kot obliko kraje. Dobitki namreč izhajajo iz izgub. Med udeleženci ni realne menjave dobrin. V osnovi naj bi vse dobrine pripadale bogu, smrtniki pa naj bi bili le uporabniki zemeljskih dobrin in njihovi dobri skrbniki. »Gambling« po tej doktrini ni poštena in naravna metoda izmenjave dobrin.

Sodelovanje pri igri na srečo pomeni mešati se v božje načrte za univerzum. Po tej doktrini je delitev srečnih naključij izključna pravica boga, igranje pa posega v božjo kontrolo usode posameznika; igra na srečo spada torej v področje oblasti satana. Od tu izhaja poimenovanje igralnih kart kot hudičevih podob.

Vendar tudi pri odnosu religij do iger na srečo ni absolutne konsistentnosti. Veliko Cerkev uspešno izrablja karitativno loterijo za cerkvene namene (Thompson, 1994, str. 29).

Zahodna kultura je povezana s krščanstvom. V *Bibliji*, temeljni knjigi krščanstva, ni eksplicitne obsodbe igranja na srečo. Iz *Biblije* lahko le sklepamo, da je bila igra na srečo poznana že takrat. Judje so si po prihodu v obljubljeni deželo razdelili zemljo s pomočjo žreba. Vojake so za bitke izbirali na slepo srečo. Tudi živali za daritev so izbirali z žrebom. Loterije so torej uporabljali v pozitivne namene, kot sredstvo za izražanje božje volje.

Tudi Nova zaveza večkrat omenja izbor z loterijo, igra s kocko kot sredstvo za dobitke pa je prikazana negativno. Rimski stotnik je npr. metal kocko za razdelitev Kristusovih oblačil (Thompson 1994, str. 29).

2.6.1 Odnos krščanstva do iger na srečo

Katoliki nimajo enotnega odnosa do iger na srečo. Določene igre v celoti brezpogojno zavrača kot grešne, za druge pa meni, da so le pogojno pregrešne. Ta različna pogleda sta povezana z dvema osnovnima principoma etike (Thompson, 1994, str. 30):

- teleološkim ali svetovnim principom;
- deontološkim ali univerzalnim principom.

Teleološki etični princip skuša razrešiti vprašanja, katere aktivnosti dajejo pozitivne oziroma negativne rezultate. Sistem ima paralelo v ideji pozitivne zakonodaje. Človeška pravica je

vedeti, če je neka aktivnost pravilna ali napačna. V preteklih letih se je udomačila uporaba termina »situacijska etika«. Od tu tudi izhaja tolerantnost do nekaterih iger na srečo in zavračanje drugih.

Deontološki oziroma univerzalni etični princip ima igranje na srečo in druge grešne aktivnosti za napačne v vseh časih in vseh okoliščinah. Ta princip je izražen v naravnih zakonih, ki so absolutni in večni. Katoliška etika sloni na univerzalnih, naravnih zakonih in je deontološko naravnana, vendar Cerkev uvršča igro v področje teleološke etike (Thompson, 1994, str. 31).

Da bi imeli celosten pogled na problematiko, je treba upoštevati tudi človekovo svobodno voljo, njegovo pravico do samoodločanja, ki spada med osnovne človekove pravice. Človek svobodno, po lastni svobodni volji razpolaga s svojim imetjem, vse dokler je opravično sposoben. »Gambling« vse do takrat, ko predstavlja luksuzno početje, ni obravnavan kot grešen, razen če je ta razvada v nasprotju z dolžnostjo. Katoliška doktrina ima za grešno, če oseba, ki igra, to počne z denarjem, ki pripada drugemu. Cerkev torej zavrača pretirano igranje, ki uničuje družino in socialne odnose. Svoboda odločitve za igro ostaja osebna svoboda, vse dokler ne zadeva in posega v pravice drugega.

Cerkev torej ocenjuje igro glede na njene posledice. V primeru ugodnih rezultatov je pogled na igro časten. Takšen primer so karitativne loterije, ki imajo za cilj zbiranje sredstev za dobrodelne, šolske, zdravstvene in cerkvene namene.

Protestanti kategorično zavračajo igro na srečo in jo obravnavajo kot grešno rekreacijo. Ta deontološka oziroma absolutna etična perspektiva se odraža v navedenem stališču: »*Gambling predstavlja grožnjo družbi, je poguben za moralno, socialno, ekonomsko in duhovno življenje družbe in destruktiven za državo.*« (Thompson, 1994, str. 32) Protestanti se morajo vzdrževati iger na srečo. Družbeni standardi in osebni življenjski stil morajo biti taki, da ne sprožajo potrebe po igrah na srečo, vključno z loterijami, tudi karitativnimi. Za protestantsko etiko predstavlja osnovno vrednoto delo.

Metodisti zavračajo »gambling« v celoti, tako igre, ki so manj nevarne, kot igre, ki so nevarnejše. Uporaba profita, ki se ustvari z igrami na srečo, za koristne aktivnosti tudi baptistov ne prepriča, da bi podprli igralništvo. Prisotnost igralništva v vsakdanjem življenju predstavlja grožnjo destrukcije tako za dejanske in potencialne igralce kot za celotno družbo.

Judovska zakonodaja se je spreminjala in rasla skozi čas. Zato nudi skozi zgodovino različne interpretacije glede odnosa do igralništva. Danes je bolj teleološko orientirana. Ne obsoja »gamblinga« v celoti, ga pa ideološko zavrača. Po interpretacijah nekaterih rabinov naj bi bilo udeleževanje iger na srečo dovoljeno, če si igralec ne nakoplje dolgov. Igranje loterije se podpira, vse dokler se igralec zaveda, da je dobro srečo pripisati le Božji previdnosti. Drugi, ki zavračajo hitro bogatenje, zavračajo tudi udeleževanje igranje loterij. Osrednja judovska konferenca v ZDA je zavzela negativno stališče do »gamblinga« kot sredstva za bogatenje. Promoviranje iger na srečo s strani države je po tem stališču obžalovanja vredno. Združenje sinagog v ZDA odločno zavrača bingo tudi v karitativne namene. Obstajajo pa tudi drugačna mnenja glede te tematike.

V judovski zgodovini je bila igra na srečo dolgo časa del tradicije in kulture ter velikokrat vezana na religiozna praznovanja. Praznovanje hanuke, ki je čaščena kot judovski dan sreče ter se povezuje z judovskim preživetjem, spremlja srečelov. Iz tega razloga se hanuko imenuje tudi kot »novo leto igralcev na srečo«. Kljub tej izjemi judovska vera ne odobrava igranja. Igralec na srečo ni vreden zaupanja, zapravlja čas v brezdelju. Čas, ki je porabljen za igranje, je izgubljen čas za osebno rast, izobraževanje in delo (Thompson, 1994, str. 34).

2.6.2 Odnos drugih religij do iger na srečo

Islamska vera ima zelo negativen pogled na »gambling«. *Koran* kot temeljna sveta knjiga v suri 2:219 navaja, da igranje predstavlja večji greh, kot pa je od tega početja koristi. Islam gleda na dobitke iz igre kot na neupravičeno obogatitev. Zato je igralec, ki zadene dobiček v tej neenakovredni menjavi, dolžan ta dobiček darovati revnim (Thompson, 1994, str. 35).

Igranje se generalno uvršča v kategorijo zabave. Vsaka zabava, ki človeka odvrča od Alaha, pa je brezvredno zapravljanje časa. Obstaja pa več izjem tudi v islamski religiji glede prohibicije igranja. Dovoljujejo se konjske stave, ker so v zgodovini prispevale k razvoju reje in treninga konj za vojaške namene.

Hinduizem je najstarejša živeča religija, dinamična religija in se še vedno širi z guruji. Nima centralne organizacije, torej tudi ne enotne doktrine. Po hindujskem prepričanju se morajo ljudje odreči svetu in se umakniti, da bi dosegli odrešitev. Hinduizem je religija, ki predvideva reinkarnacijo v višjem socialnem statusu in končno doseganje stanja nirvane. Kdor pa živi neprimerno zapovedim, bo kaznovan z reinkarnacijo v nižjem rangu. V hinduističnih svetih knjigah je igranje na srečo večkrat omenjeno. Hindujska mitologija opisuje bogove, ki svariijo smrtnike pred igro na srečo. V *Rigvedí*, eni od hindujskih svetih knjig, je zapisana tudi poema o igralcu na srečo. Eni jo imajo za igralniško himno, drugi pa za žalostinko, v kateri bog Savitra svari pred igranjem na srečo. Krišna navaja, da je igranje na srečo najslabša izvirna razvada, najhujši izvirni greh (Thompson, 1994, str. 37).

Tudi **budizem** ne odobrava iger na srečo. Buda je bil prepričan, da je trpljenje, s katerim je svet obremenjen, le posledica preobilice želja. Če želje niso izpolnjene, trpimo zaradi frustracije. Če pa dosežemo uresničitev lastnih hotenj, se nam želje še stopnjujejo, istočasno pa se obremenjujemo s strahom, da nam bodo drugi odvzeli, kar smo dosegli (Thompson, 1994, str. 38).

Pot do odrešitve lahko prepreči zapravljanje in grešno življenje. Igralništvo je opredeljeno kot aktivnost, ki človeka vodi stran od prave poti k odrešitvi. Igre kot močne strasti in želje se je treba izogibati. Buda je v svojih navodilih zasvojenost s kockanjem, žganimi pijačami, nezmernostjo v prehranjevanju in ženskarstvom uvrstil med grehe, ki človeka pripeljejo v pogubo. Za odrešitev je zapovedana abstinenca igranja na srečo (Thompson, 1994, str. 38).

2.7 Pomen iger na srečo v družbi

Pri igrah na srečo je najmočneje poudarjen element alea, usodnost, slučaj, sreča.

Človeku so ob rojstvu dane različne sposobnosti in s tem različna življenjska začetna osnova. Osnovni elementi tekmovalnosti izhajajo iz usode, kje, komu, kdaj in kakšen se je kdo rodil. Bolj kot je v družbi prisoten duh tekmovalnosti, močneje je kot kompenzacijski element izražena tudi alea. Družba priznava tekmovalnosti in delu pozitivno vrednoto, preživljanje z dobitki od iger na srečo pa je manj častno. Ljudje se ne zmorejo več stalno dokazovati v tekmi in skušajo kompenzirati neuspehe, ki izvirajo iz neenakosti, z igro na srečo, ki v osnovi daje vsem iste izhodiščne možnosti. Igra na srečo tako pomaga prenašati nepravilnosti, ki izhajajo iz usode. Dobitki so podvrženi izključno matematičnim zakonitostim, ki izhajajo iz verjetnosti velikih števil.

V sodobni družbi, ki temelji na vrednoti dela, ostaja užitek ob igrah na srečo še vedno zelo močan. Nudi drugačen način pridobivanja denarja, brez napora in v trenutku. Od tu izhaja tudi velika zapeljivost iger na srečo. Igra namreč nudi možnost nepričakovane obogatitve (Caillois, 1995). Bernard Shaw pravi: »Igralništvo obljublja revnim, kar lastnina bogatim, nekaj za nič.« (Eadington, 1997)

Ni še tako dolgo, ko je igralništvo predstavljalo grožnjo socialnega razkroja in nevarnost za družine. Veljalo je prepričanje, da kviri odnos do dela, saj vzbuja iluzorna pričakovanja dobrin. V primerjavi s preteklostjo pa je sedaj opazna večja tolerantnost okolja do iger na srečo. Vendar razvoj igralniške ponudbe ni spodbujen le s tržnim povpraševanjem, temveč predvsem s pritiskom igralniškega podjetništva in podporo dnevne politike (Eadington, 1997, str. 6).

Vladam konstantno primanjkuje sredstev, da bi lahko uresničile zastavljene programe. Volivci z odporom sprejemajo nove obdavčitve. V taki situaciji se zdijo »prostovoljni« davki od iger na srečo primerna rešitev. Zato se v ZDA s političnim odobravanjem izvajajo velike investicije v razvoj igralniške dejavnosti.

Na družbeno ekonomsko okolje ima igralniška dejavnost različne vplive (Tabela 11: Vplivi igralništva na okolje).

Tabela 11: Vplivi igralništva na okolje

Ekonomski vpliv	- <i>pozitiven</i> : kreiranje novih delovnih mest, investicije, razvoj turizma, priliv tuje akumulacije, dodatni davki; - <i>negativen</i> : realokacija trošenja, nižanje prihrankov, nižanje produktivnih investicij.
Socialni vpliv	- <i>pozitiven</i> : sprostitvev in druženje, kompenzacija za neenakost; - <i>negativen</i> : sprememba vrednot, posledice patološkega igranja.
Vpliv na zakonsko urejanje področja s ciljem	- zaščita potrošnika, zaščita ostalih gospodarskih panog, določitev obsega in lokacije ponudbe, podeljevanja koncesij, določitev primerne davčne obremenitve s ciljem reguliranja razvoja igralništva, ki bo prineslo čim več koristi ob čim nižjih in še sprejemljivih družbenih stroških, preprečevanja socialnih stroškov, preprečevanja deviantnosti, vzpostavitev učinkovitega nadzora.

(Eadington, 1997, str. 10)

Čeprav je igranje na srečo vedno obstajalo, pa družbena vključenost v aktivnosti igralništva ni bila vedno enako prisotna. Bila so obdobja popolne prohibicije kot tudi obdobja sprostive. Sedaj politika skuša urejati dejavnost s pomočjo licenciranja (Thompson, 1994, str. 3).

2.8 Vpliv igralništva na ekonomsko okolje

Kakšen je torej vpliv igralništva na ekonomijo? Najbolje bomo to lahko spoznali na primeru ZDA, ki je igralniško najbolj razvito območje. V primerjavi z ostalo industrijo zabave je igralništvo, tako z vidika obsega prometa kot z vidika ustvarjenega dobička, v ZDA na prvem mestu. Igralniške takse predstavljajo zagaraniran proračunski vir. Z inicirano potrošnjo spodbuja ekonomski razvoj dopolnilnih dejavnosti. Prav zaradi celokupnega vpliva na gospodarsko rast, na spodbujanje turističnega razvoja in s tem posredno na ustvarjanje novih prihodkov je ameriška igralniška industrija nizko obdavčena (Thompson, 1994, str. 41).

Tudi v bančnem sektorju veljajo vlaganja v igralniško industrijo za dobra in zanesljiva. Na Wall Streetu vlada zaupanje v to panogo. Vzporedno z igralništvom pa se razvija tudi široka paleta industrije igralniške opreme, prav tako pa tudi dopolnilna ponudba.

Rast obsega igranja na srečo se v začetku zdi le rezultat dejstva, da ljudje skušajo s svojimi prihodki še več zaslužiti. Vendar v primerjavi z drugimi ekonomskimi priložnostmi predstavlja igra na srečo nekaj drugačnega in vznemirljivega. Do sedaj so finančne špekulacije zahtevale imetje in poznavanje, kar pri sodobni igralniški ponudbi skoraj ni več nujno potrebno.

V času ekonomske nestabilnosti veliko zveznih držav ZDA promovira igre na srečo kot način za preobrazbo lastne negotove ekonomske prihodnosti. S takšno politiko vlade tudi dokazujejo, da lahko le malo storijo za ekonomski razvoj in socialno varnost ter skušajo opogumljati ljudi, da rešujejo svoje probleme s pomočjo iger na srečo. Postavlja se vprašanje o vlogi vlad in naravi vladnih podpor razvoju igralniškega biznisa (Goodman, 1995).

Igralništvo predstavlja v ZDA v zadnji dve desetletji najhitrejše rastoči sektor nacionalne ekonomije. Še nedolgo nazaj se je gledalo na to ponudbo kot nezakonito, ki jo je treba preganjati. Sedaj države medsebojno tekmujejo, katera bo uvedla bolj atraktivno ponudbo, saj jih vzpodbujajo uspehi, ki jih ta ponudba doživlja. Pred dobrimi 40. leti je bilo igralništvo dovoljeno le v Nevadi, sedaj ima že več kot polovica držav v ZDA kazinoje. Število konstantno raste od 70. let dalje (Harris, 1997).

Zagovorniki igralniškega razvoja poudarjajo koristi, ki jih igralništvo prinaša, in skušajo minimizirati nevarnost kriminalizacije iger z zagovorom, da je v okviru legalnega igralništva nadzor temeljitejši. Zagovorniki legalizacije igralništva tudi poudarjajo, da bodo ljudje igrali, če bodo igre na srečo dovoljene ali ne. V tem primeru pa država ne bi imela nadzora nad dejavnostjo niti ne bi dobila davkov. V osnovi drži, da prohibicija ni učinkovit ukrep. Glede problemov, ki izhajajo iz pretiranega igranja, pa predstavniki igralnic pravijo, da je z igranjem zasvojen le majhen odstotek populacije, ki se mu dostop do igre lahko tudi omeji.

2.8.1 Vzroki za povečevanje igralniške ponudbe

Zakaj se igralniška ponudba povečuje, nima enoznačnega ozadja. Kljub vsemu pa lahko poiščemo nekaj vzorcev.

V delu *The Luck Business: The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion* je profesor Robert Goodman (1995) v svoji večletni raziskavi skušal ugotoviti resnične vzroke hitre rasti igralniške ponudbe v Ameriki, vpliv tega pojava na lokalno in nacionalno ponudbo kot tudi vzroke povezanosti med igralniško industrijo in politiko. V tej raziskavi ugotavlja, da:

1. obstajajo močni lobiji za širitev igralniške ponudbe;
2. je razvoj igralništva politično stimuliran:
 - kot podpora razvoju in revitalizaciji ekonomije;
 - zaradi kreiranja novih delovnih mest;
 - zaradi zagotavljanja novih fiskalnih virov;
3. uvajanje igralništva povzroča tudi eksterne stroške, kot so padec prodaje v drugih zabaviščnih vejah, gostinskih obratih, kinopodjetjih. Povečuje se zasvojenost z igrami na srečo in s tem osebne ter družinske tragedije in poslovni propadi;
4. obstaja tesna povezanost med igralniškim biznisom in vlado;

5. pretiran razvoj igralniške ponudbe za domači trg ekonomiji in družbi na dolgi rok škoduje.

Družbe, ki prirejajo igre na srečo, imajo običajno monopolni položaj, npr. državne loterije, oziroma poslujejo v razmerah omejene konkurence (primer igralniških družb v državah, kjer je število podeljenih koncesij omejeno). Vzporedno s poslovanjem igralniških družb se ob določenih predpogojih večja prodaja tudi v dopolnilnih dejavnostih, turističnih, trgovskih in servisnih.

Najpomembnejši razlog uvajanja igralništva, ki ga navajajo zagovorniki razvoja igralništva, je ekonomski, saj igralniške aktivnosti generirajo nove fonde, ki lahko pospešijo razvoj različnih ekonomskih in kulturnih subjektov, ustvarjajo nova delovna mesta in pospešujejo ekonomski razvoj. Igralniške takse so za politiko veliko bolj privlačne kot običajno obdavčenje, saj jih v bistvu igralci na srečo prostovoljno plačujejo (Thompson, 1994, str. 40).

V ameriškem gospodarstvu se je po letu 1980 zmanjšala možnost investicij v dejavnosti, ki bi prinašale profit, zato so postale naložbe v igralništvo zelo zanimive. Ljudje stalno iščejo priložnosti za dobre naložbe. Igre na srečo predstavljajo priložnosti za zaslužke, ki niso vezani na trdo delo, podobno kot borzne špekulacije. Igre na srečo predstavljajo torej možno pot do boljšega življenja. Še leta 1960 je približno 60 % Američanov verjelo, da se le s trdim in poštenim delom pride lahko do uspeha in bogastva. Že leta 1980 pa je v to verjela le še tretjina populacije. Pesimizem glede uspešnosti delovnih naporov se večja. Dogajanje je povezano tudi z dejstvom, da postaja stalnost dela in zanesljivost zaslužkov vedno manj predvidljiva (Goodman, 1995). Razni špekulativni posli na borzah lahko prinesejo hitre zaslužke, vendar pa tudi velike izgube. Protestantska dogma poštenega dela izgublja pomen. Vse posod je špekulacija glavni vir bogatenja. Temu sledi tudi igralniška ekonomija.

Eden od vzrokov za uvajanje igralništva je tudi ekonomska kriza, ki posredno zmanjšuje proračunske prihodke. Igralniška panoga pa zagotavlja nov fiskalni vir in nove zaposlitve. Borza zaupa v igralniške naložbe, vrednost delnic igralniških družb narašča. Istočasno pa so ljudje spoznali tudi, da igralniška ponudba v njihovih mestih ne predstavlja nevarnosti za družbo, zato tudi ne nasprotujejo razraščanju ponudbe (Thompson, 1994, str. 183).

Vzroki za odpiranje dodatne igralniške ponudbe so tako različni. Bodisi da država želi najti nov vir prihodkov od domačih ali tujih igralcev. Tako so na primer v Italiji po velikem potresu v L'Aquili sprostili koncesije za VLT salone z namenom, da dobijo dodaten denar za obnovo. Ciljali so predvsem na domačine. Tudi na tiste, ki sicer zahajajo v čezmejne igralnice Malte, Francije, Monte Carla, Švice, Avstrije, Slovenije in Hrvaške. V nekdanji Jugoslaviji pa so z odpiranjem igralnic ciljali predvsem na turiste in na dnevne italijanske goste, ki so zahajali v igralnice v Sloveniji in na Hrvaškem.

2.8.2 Vpliv igralništva na investicijski multiplikator

V ekonomiji turizma je poznan turistični investicijski multiplikator (Planina, 1997, str. 261–77) kot posledica naložb v turistične objekte. Glede na to, da je na turistično dejavnost vezano zelo veliko drugih dejavnosti, so z makroekonomskega vidika naložbe v turizem zelo produktivne, saj sprožijo tako potrošnjo kot investicije v vsej s turizmom povezani ekonomiji. Zato se razvoj turizma razume tudi kot stimulator ekonomskega razvoja okolja. Turistični investicijski multiplikator je tem večji, čim bolj strukturirana in kompleksna je turistična ponudba območja. Naložbe v igralništvo so naložbe v turistično ponudbo, kjer pride zaradi visoke donosnosti naložb delovanje razvojnega investicijskega multiplikatorja še do izrazitejših učinkov.

Pri naložbah v igralništvo pa je tako glede pozitivnih kot negativnih posledic treba razlikovati naložbe v (Goodman, 1995):

1. kazinoje, katerih poslovanje je usmerjeno na domači trg

Ti predstavljajo le redistribucijo in dodatno obdavčenje prihodkov domačih subjektov. V tem primeru igralništvo črpa prihranke domačih gospodinjstev, niža se potrošnja v produktivni sferi, kar posledično niža produkcijo, zaposlenost in davke. Tovrstno usmerjeni kazinoji posledično vplivajo na negativno razvojno spiralo. Le z zelo nadzorovano politiko lahko služijo kot faktor umerjanja pregrete osebne potrošnje in so lahko učinkovito sredstvo fiskalne politike. Negativne posledice, tako socialne kot ekonomske, se v tem primeru poudarjeno pojavijo v lastnem okolju.

2. kazinoje, ki zajemajo goste iz drugih ekonomij

Troši se akumulacija, ustvarjena v tujih ekonomijah, kar predstavlja čisti priliv tuje akumulacije, ob tem pa igralniški gostje trošijo tudi za druge turistične storitve. Za zadrževanje gostov so potrebni hotelski kompleksi in splet drugih storitev, kar pospešuje razvoj domačega okolja. Čim bolj je turistični igralniški proizvod strukturiran, tem močnejši je učinek investicijskega multiplikatorja. Socialni problemi so zaradi redkosti obiskov manj izraženi, pojavljajo se bolj razpršeni v drugih okoljih in ne v okolju, kjer so povzročeni. Več delovnih mest se z odpiranjem kazinojev ustvari tudi zato, ker gostje, igralniški turisti, potrebujejo tudi druge storitve: nočitve, prehrano, zabavo, nakupe in prevoze. Pozitivni efekt na lokalno zaposlenost bo le v primeru, če je za postavitev kazinoja in za njegovo funkcioniranje angažirana domača, ne pa uvožena delovna sila (Thompson, 1994, str. 46). V nasprotnem primeru ni tako in delovanje kazinoja bo predstavljalo le motnjo v okolju. Pomembno vprašanje je tudi, kakšna delovna sila bo najeta v lokalnem prostoru. Se bo zaposlovala visoko ali nizko kvalifikacijska struktura, bo domača delovna sila imela vpliv na odločanje ali bo le izvajalska? Prav zaradi tega lokalne oblasti v pogajanjih za dodelitev koncesije uveljavljajo zahtevo po zaposlitvi lokalne delovne sile kot tudi za maksimalno oskrbo iz območne ekonomije.

Multiplikator je večji, če gre za investicije v igralniške resorte. V primeru majhnih igralnih salonov je multiplikator zanemarljiv. Zato mora biti usmeritev, da se oblikuje celovita ponudba za premožnejše goste. Na ta način se lahko zaščiti domače igralce pred prekomernim igranjem in zasvojenostjo z igrami na srečo (Valič, 2014).

Tako imenovani obmejni igralniški turizem ali obmejno igralništvo je vsekakor eden od zanimivejših fenomenov igralniške industrije. Čeprav v znanstveni literaturi ne dobro pokrita tema, pa vseeno najdemo nekatere avtorje, ki so o tem pisali. Fenomen je omenjal že Timothy (1995), ki sicer analizira fenomen političnih meja in turizma, ki se v tem kontekstu razvija, pri čemer kot eno od možnosti omeni igralniški turizem. Pri tovrstnem igralniškem turizmu gre namreč za vznik in širjenje igralniške ponudbe med državama oziroma med enotama, med katerima poteka meja, ki se v večini manifestira tudi skozi različne igralniške režime. Tako je običajen vznik igralniške industrije na nekem področju, pri čemer je na bližnjem področju, ki ga ločuje meja, v veljavi bistveno strožja igralniška zakonodaja. Felsenstein in Freeman (2001) sta prva v literaturi opazila ta vzorec igralniške ponudbe, ki favorizira nekonkurenčnost enega okolja pred drugim. Tovrstna kombinacija državne regulacije na eni strani in velikega trga na drugi strani sta namreč dovolj, da ustvarita možnost ekonomskega razvoja igralniške dejavnosti (Valič, 2014). Te države so naslednje: Kanada (Niagara Falls); Slovenija (Nova Gorica, Šentilj, Portorož, Kranjska gora, Lipica); do neke mere Las Vegas (mesto kot oaza igranja na srečo, pri čemer je igralništvo v sosednji državi Kaliforniji omejeno); Južna Afrika (Sun City), ki ji je ob odprtju obstoj zagotovila ravno prepoved igralništva v ostalih provincah;

LR Kitajska (Macao), slednji se napaja iz svoje posebne lege in statusa, pri čemer velja, da je igralništvo na Kitajskem prepovedano; na podoben način razmišljajo na Finskem, kjer so v pripravi načrti za gradnjo resorta blizu meje z Rusijo, v Veliki Britaniji pa so poskušali izpeljati načrt gradnje igralniškega objekta blizu mesta, kjer leži najmočnejša trajektna povezava z Irsko. Poleg tega se tovrstni turizem dogaja tudi na relacijah: Severni Ciper – Turčija, Makedonija – Grčija, Antili – ZDA. Posebnost tega turizma so križarke oziroma rečne ladje.

Kar pa je lahko prednost obmejnega igralništva, še pišeta Felsenstein in Freeman (2001), se hitro lahko sprevrže v njegovo nasprotje. Pišeta, da se tako imenovana »sreča« tovrstnih turističnih lokacij lahko spremeni v trenutku spremenjenih ekonomskih pogojev na drugi strani meje, predvsem pa se lahko zgodi, da ob spremenjeni regulaciji na drugi strani meje pričnejo tovrstni igralniški centri zadovoljevati predvsem domače igralniško povpraševanje in ne več tujega. Po tem scenariju se tako imenovano »izvozno orientirano« igralništvo preobrazi v »k domačemu prebivalstvu orientirano« igralništvo oziroma k igralniškemu turizmu (Valič, 2014).

Vendar pa lahko igralniški turizem nastane generator turizma primarno zaradi obstoječih prohibicij v bližnjih administrativnih enotah, takoj ko tovrstne regulatorne ovire izginejo, umanjajo tudi motivi za potrošnjo tovrstnega turizma. V tem kontekstu Eadington (2001) predlaga kot edino možno strategijo razvoja predvsem integracijo igralništva v širšo turistično-zabaviščno ponudbo, ki pa mora biti dovolj celovita, da vključuje tako storitve popularne kulture (zabaviščni del) kot tudi naravne danosti ter zgodovinsko-kulturne znamenitosti, opremljene z izkušnjo lokalne ponudbe tako kuhinje kot obrti (Eadington, 2001).

2.9 Odnos med politiko in igralništvom

Igralniška aktivnost lahko daje za vlado ugodne rezultate, ker ji ni treba odmerjati neposrednih davkov, je že leta 1826 zapisal Jefferson, avtor Ameriške deklaracije o neodvisnosti (Thompson, 1994).

Politiki skušajo v obdobju svojega mandata narediti vse, da bi se obdržali tudi v naslednjem obdobju. Ker je predpisovanje novih davkov nepriljubljeno in za dolgoročneje vladanje protiproduktivno, želijo izkoristiti druge vire, ki bi na kratek rok omogočili vidne rezultate ob kronično premajhnem proračunu. Dajatve iz igralništva jim to omogočajo. Ti »neboleči davki« so tako postali doktrina politikov za pridobivanje glasov volilcev in se odražajo tudi v političnih pritiskih glede širitve igralništva.

Politika vidi v igralništvu rešitev za kratkoročne fiskalne probleme, rešitev za zmanjšanje nezaposlenosti in rešitev za poživitev gospodarskega razvoja. Vendar je to bolj kratkoročno ekonomsko gledanje, ki ne upošteva socialnih posledic. V dilemi, ali uvajati nove, nepriljubljene davke, se države raje odločajo za davke od iger na srečo, ker je to »prostovoljen« način financiranja povečanih potreb proračuna in ne povzroča revolte pri volivcih. Se pa na ta način večja odvisnost vlad od igralniškega prihodka. Politiki vedo, da je na kratki rok možno z igralništvom doseči najhitrejši razvoj in ustvariti visok prihodek (Goodman, 1995). Zato podpirajo ta razvoj tudi z ustvarjanjem igralniškega monopola, za privilegij monopola pa firme plačujejo visoke dajatve.

Politika pa se tudi zaveda, da je treba zagotavljati dolgoročni razvoj panoge in prihodkov. Kot primer takšnega zagotavljanja razvoja navajamo Francijo, ki je leta 1987 zaradi majhne akumulativnosti igralniških družb znižala davke in dovolila uvedbo igralnih avtomatov v igralnice. V istem obdobju je tudi v Nemčiji začelo rasti število kazinojev in obseg ponudbe (Polders, 1997). Obstaja nekaj primerov držav (Turčija, Rusija in Slovaška), ki so igralniško

ponudbo omejile. V teh državah so se za to morali odločiti, ker je prevelika liberalizacija že ustvarjala veliko gospodarsko in socialni škodo.

Igralniške takse se direktno namenjajo za specifične namene, kot je izobraževanje, zdravstvo, rekreacija, domovi za ostarele. Zato je v vladi celo prisotna želja, da bi se zmanjšale državne podpore za te namene, kar pa za podpirane dejavnosti ne bi bilo dobro, ker bi izgubile stalen in predvidljiv vir financiranja. Zato igralniške takse ne bi smele biti tretirane kot primarni, temveč le kot dopolnilni vir financiranja. V Nevadi so takse na igralniški promet predstavljale pomembno podporo za karitativno dejavnost, zasebno šolstvo, bolnišnice. Po letu 1988 igralništvo v indijanskih rezervatih prispeva velike zneske za razvoj in funkcioniranje rezervatov. Ustvarja pa po drugi strani kar nekaj škode. Indijanci se namreč bolj podvrženi nedelu in pijančevanju.

Vendar usmerjanje igralniških in loterijskih dobičkov neposredno v programe ne vodi vedno k družbeno začrtanim ciljem. Usmerjanje dobičkov in spremljanje porabe vodi predvsem k večanju birokracije in vladnih služb. Usmerjanje profitov v dotacije za javna dela pa je velikokrat povezano s koristjo strankinega ugleda – »pork barrel« (Goodman, 1995). Velikokrat se večina denarja potroši samo za nadzor in službe, ki nadzor izvajajo. Zato ta denar nima večjega učinka za družbeno dobro. Če izvzamemo, da se zagotovi nekaj dobro plačani delovnih mest.

Po krizi v 70. letih 20. stoletja so politiki videli priložnost oživljanja gospodarstva z uvajanjem igralniške ponudbe, ki je usmerjena na goste iz sosednjih ekonomij. Vendar so enako razmišljali politiki v sosednjih državah. Posebno po letu 1976, ko kazinoje odpre Atlantic City, se širi število držav, ki so legalizirale igralništvo (Thompson in Gazel, 1997, str. 187). Ta primer v ZDA ni prinesel velike koristi. Podobne izkušnje so že imeli v 18. stoletju, ko je bilo razvita igralniška dejavnost na rečnih parnikih. Uspešnejši je bil model Las Vegasa, ki se odpre navzven in išče igralce v tujini, v zadnje času predvsem v Aziji.

Energetska kriza je sprožila prestrukturiranje gospodarstva. Strategija revitalizacije podeželske ekonomije je vključevala tudi razvoj turizma. Posebno ruralne države so ob recesiji uvajale turistični razvoj in v okviru tega tudi igralništvo, ki naj bi pozitivno vplivalo na razvoj oslabiljene ekonomije. Zato je bil razvoj igralništva del ekonomskega razvojnega načrta države in promocija za razvoj igralništva del aktivnosti države (Harris, 1997). Vsekakor je za neko destinacijo pomembno, da ima razvejano ponudbo. In znotraj te ponudbe vsekakor spada tudi igralniška dejavnost.

V svetu delujejo kazinoji v različnih tržnih pogojih, od monopola do konkurence. V literaturi sta ta ekstremna primera poznana kot *avstralski* in *model Las Vegas*.

Avstralski model, ki dovoljuje le eno kazino na območju, povzroča, da si vlada zadrži levji delež, saj konkurira za eno lokacijo veliko ponudnikov. Podobno urejenost imajo tudi v Avstriji. Razlika je le v tem, da je Avstrija majhna država, Avstralija pa je ogromna. *Model Las Vegas* je v svojem izvornem središču v zadnjih 40 letih doživel izjemen razvoj. Konkurenčna tekma je pripeljala do uvajanja dodatnih ponudb. Mesto je postalo največji hotelski kompleks na svetu in največje kongresno mesto na svetu (Eadington, 1994). Je mesto zabave, kamor ne hodijo zgolj tisti, ki si želijo igralniške ponudbe, ampak vsi, ki si želijo raznovrstne zabave. Država obremenjuje družbe le z nizkimi davki in jim omogoča, da v konkurenčni tekmi stalno razvijajo novo ponudbo.

Politiko do igralniške ponudbe je treba vrednotiti z dveh zornih kotov. Oceniti je treba tako koristi na strani, ki pridobiva, kot izgube na strani, ki izgublja. Ta obojestranska ocena je prikazana v spodnji tabeli (Tabela 12: Vrednotenje politike z dveh zornih kotov).

Tabela 12: Vrednotenje politike z dveh zornih kotov

Stran, ki dobiva	Stran, ki izgublja
1. lastniki kazinojev	1. igralci, direktne izgube pri igri
upravljalci kazinojev	2. družine in prijatelji igralcev
banke	3. igralci pri osebni poslovni karieri
uslužbenci kazinoja in povezanih družb	4. družbe, kjer ti igralci delajo
dobavitelji kazinoja in povezanih družb	5. druga zabaviščna industrija
2. destinacija, turistični okoliš, gostinstvo	6. družba s stroški za sanacijo
3. državna uprava, proračun, stranke	7. družba s spreminjanjem vrednot

(Luin, 2008)

Kot vidimo, so koristi prisotne predvsem na ekonomskem področju, medtem ko se stroški pojavljajo predvsem na socialnem polju. Ker so koristi hitro vidne, stroški pa se pojavljajo šele v drugi fazi in jih je težko izračunati, so običajno stroški podvrednoteni. Poleg tega pa stroškov ne poravnavajo tisti, ki so deležni beneficij. Avstralija je za kompenzacijo socialnih stroškov uvedla takso v višini 2 % in jo prištela k ostalim davčnim obremenitvam (Atherton, 1994, str. 87).

Za širjenje igralništva je torej odločilno, da sta se srečala podjetniški interes prirediteljev iger na srečo in politični interes politikov, da v kratkoročnem obdobju, v času svojega mandata, uresničijo čim več možnih kratkoročnih ciljev. Kjer koli je možno odpiranje igralnic brez referendumskih odločitev volivcev in o širitvi odločajo le politiki, je širitev igralništva bistveno hitrejša (Thompson, 1994, str. 1). S tem dobiva politika nad dejavnostjo odločilno moč, ki jo izkorišča tudi tako, da usmerja sredstva v naložbe, ki stranki prinašajo politične koristi. »Pork barrel« je termin, ki v ameriški strokovni literaturi označuje to početje političnih strank. Kot opisuje Goodman (1995), je v odnosu med politiko in igralniško dejavnostjo »pork barrel« močno prisoten.

Vsekakor pa je treba vključiti tudi civilno družbo in stroko. Civilna družba mora opozarjati na prenasičenost s ponudbo. Stroka pa je tista, ki bo povedala, ali je zasvojenost z igrami na srečo že prekoračila točko, ko so stroški večji od koristi.

2.10 Promocija za širjenje dejavnosti

Ponudba se ne širi sama od sebe glede na naravno rast povpraševanja po igrah na srečo. Razvoj je odvisen tudi od tega, v kolikšni meri so okolja pripravljena sprejeti to ponudbo v svojo sredino. V zadnjem obdobju so se izoblikovale učinkovite metode za promocijo in pridobivanje podpore razvoja dejavnosti.

Predsednik oglaševalske agencije *The Bozelle*, Charles Peebler, je leta 1992 postavil model igralniške promocije *4 x E* (*Education, Environment, Economic development, Eldery*) za pridobivanje podpore okolja (Goodman, 1995). Igralništvo se prikazuje kot pomoč za preprečevanje nezaposlenosti, predstavlja dodaten vir sredstev za izobraževanje, kulturo, okolje in socialne programe ter kot stimulator okoljske ekonomije. Igralniški davki pa zmanjšujejo pritisk na povečevanje drugih direktnih davkov.

Zanimive so tudi izkušnje s promocijo loterije, ki so navedeni tudi zaradi tega, ker je možno potegniti vzporednico z razvojem ponudbe sodobnih oblik iger na srečo, namenjenih domačemu trgu in širokemu sloju manj imovitih in manj večjih igralcev.

Loterija predstavlja relativno velik delež izdatkov v družinah z nizkimi prihodki. Eden od vzrokov tega dogajanja je tudi način reklamiranja. Reklamna sporočila navajajo, da je lahko loterija učinkovita pot za ubežanje revščini brez truda, brez trdega dela in brez odrekanja. Revna populacija je dojemljivejša za to zvrst reklamnih sporočil. Da se bogatejša populacija manj zanima za loterijo, se kaže tudi v manjšem številu loterijskih prodajnih mest v premožnejših okrožjih. V delavskih okoljih je eno prodajno mesto na 5.000 prebivalcev, v bogatejših okoljih eno na 18.000 prebivalcev, v najrevnejših okoljih pa je celo eno prodajno mesto na 2000 prebivalcev (Thompson, 1994, str. 45).

S pojavom interneta in socialnih medijev je možnosti za legalno in ilegalno oglaševanje več, kot ga je bilo v preteklosti, ko se je lahko oglaševalo zgolj v klasičnih medijih.

2.11 Vpliv igralnštva na lokalno ekonomijo

Vpliv igralnštva na lokalno ekonomijo je dokazan skozi zgodovino. Tako se je ta kazal že v Benetkah, ko so zaradi prevelikega igranja morali kazino zapreti. Igralci so se namreč preveč zadolževali in nekateri so tudi obubožali. Namesto da bi denar investirali, so ga zaigrali.

Po drugi strani pa primeri iz Belgije in Monte Carla kažejo, da je možno prerazporejati denar iz kazinoja v vzporedne dejavnosti (koncertne dvorane, terme ipd.). Vsekakor je lahko igralniški denar tudi ustrezen vzvod za vzpostavitev drugih vej turizma, ki same po sebi niso tako dobičkonosne in se same ne bi vzdrževale. Tudi v Portorožu, Bledu in Novi Gorici so iz igralniške akumulacije gradili lokalno infrastrukturo.

Ameriški igralniški bum v 90. letih 20. stoletja sloni na politični podpori lokalnih vlad (Goodman, 1995). Povsod so pričakovanja o povečanem turističnem prilivu temeljila na izkušnjah Las Vegasa, ki je zgradil celotno ekonomijo okrog igralnštva. Vendar se pričakovanja navadno niso uresničila. Uvedba igralniške ponudbe je zmanjšala potrošnjo v obstoječi lokalni ekonomiji in občinske uprave so imele velike dodatne stroške s socialnimi posledicami. Z uvedbo igralnštva je bilo ustvarjenih nekaj novih problemov, stari pa niso bili odpravljani tako, kot so politični načrtovalci razvoja načrtovali.

Z ekonomskega stališča se uvaja igralnštvo v določeno okolje z namenom oživiti gospodarstvo, povečati zaposlitev, ustvarjati prihodke države s povečevanjem potrošnje in s povečevanjem obsega davkov in taks.

Treba pa je poznati tako pozitiven kot negativen vpliv, ki ga uvajanje igralnštva v to okolje prinaša (Tabela 13: Ekonomski vpliv igralnštva na lokalno ekonomijo).

Tabela 13: Ekonomski vpliv igralnštva na lokalno ekonomijo

Pozitivni vplivi na lokalno ekonomijo	<ul style="list-style-type: none"> - dodatni prihodek, ustvarjen s potrošnjo nerezidentov; - dobitki domačega prebivalstva; - povečanje potrošnje, nova delovna mesta, takse; - nove investicije, ekonomski zagon; - razvoj turizma.
Negativni vplivi na lokalno ekonomijo	<ul style="list-style-type: none"> - izgube domačega prebivalstva; - eksternalni stroški (zasvojenost, manjšanje delovne storilnosti, uničene družine idr.); - manjša potrošnja v druge namene, nižje varčevanje; - piratstvo kadrov; - kanibalizacija okoljske ponudbe.

(povzeto po Thompson in Gazel, 1997, str. 184)

Le prilivi gostov iz drugih ekonomij, visoka ekonomska povezanost ponudnikov lokalne ekonomije in čim manjše izgube, ki jih ta utrpi zaradi igralniške potrošnje, so predpogoj, da igralniška ekonomija generira širok tok dodatnih aktivnosti v lokalnem gospodarstvu. Potrošnja tuje akumulacije v korist domačega prebivalstva ima multiplikacijski efekt. Vendar so pozitivni učinki le, če ena država ima igralništvo, sosednja, iz katere prihaja tok potrošnje, pa ne. Če pa obe državi uvedeta igralništvo in prihaja do izmenjave gostov, je skupni rezultat negativen.

To ugotovitev potrjujejo tudi konkretni primeri uvajanja igralništva v lokalno ekonomijo v državi Illinois (Truitt, 1997) kot tudi uvedba igralništva v indijanske rezervate (Anders, 1997, str. 233–45). Vse te študije je treba gledati s časovne distance. Ni namreč rečeno, da je lahko v enem primeru prišlo na kratek rok do pozitivnih efektov. Na dolgi roke pa so se lahko pokazale tudi škodljive posledice. In obratno. Lahko je na kratki rok veliko negativnih efektov, a jih znajo odločevalci obrniti sebi v prid. Zato vodenje igralniške destinacije zahteva, da so na odgovornih mestih pravi kadri, ki vzpostavijo sistem uravnoteženih kazalnikov in se hitro, a premišljeno odzivajo na pojave.

2.11.1 Primer pozitivnih efektov

V študijah se kot najbolj tipičen primer s pozitivnim razvojnim vplivom navaja Las Vegas. Nova atraktivna zabavišna arhitektura, ki je poživila zdolgočaseno mestno obličje kot tudi širok spekter dopolnilne ponudbe, sta mesto spremenila v turistični magnet (Goodman, 1995). V 90. letih je bil Las Vegas s 6.000 novimi prebivalci na mesec in z dvema milijardama investicij na leto najhitreje rastoča prestolnica ZDA. Mesto je v tem času imelo 13 od 20 največjih hotelov na svetu in tudi največji kongresni center v ZDA (Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs, 1997, str. 16). Ta trend se je nadaljeval vse do 2007, ko se investicije umirijo, a se kaj kmalu po letu 2012 spet vrnejo v stare okvire.

Prvi kazino v Las Vegasu je bil legaliziran leta 1931 v redko naseljeni pustinji. Država ni neposredno vlagala v razvoj panoge, saj je imela majhen proračun, je pa predpisala zelo nizke obdavčitve. Igralniški center je deloval v izvozno monopolni ekonomiji in ni imel konkurence v ostalih mestih. Bližina Kalifornije, ki je bila najhitrejše razvijajoča se regija v Ameriki, in poceni avionski transport, sta odločilno vplivala na razvoj. Pretežni del prihodkov Las Vegasa izvira iz drugih ekonomij. Turisti tu ne trošijo le v kazinojih, temveč tudi v okoliški turistični, zabavišni in trgovski ponudbi. Ker se tu igralništvo pojavlja pretežno kot izvozni produkt, tudi ni prisotnih problemov, ki izhajajo iz patološkega igralništva. Zaposleni v igralniški dejavnosti so s svojo potrošnjo dvigovali razvoj lokalne ekonomije in ustvaril se je multiplikacijski investicijski efekt, vzniknile so nove storitve in zaposlitve v lokalnem gospodarstvu (Goodman, 1995). V letu 1980 so prihodki od igralništva predstavljali več kot polovico državnega proračuna, v letu 1994 že manj kot 40 %, v letu 2019 pa predstavljajo le 25 % vse potrošnje (Miral, 2019). V gospodarski strukturi že prevladujejo druge industrije, katerih razvoj je spodbudila igralniška potrošnja. Las Vegas s širšo okolico je sam po sebi že izrazita turistična destinacija in gostje preživijo tu povprečno en teden.

2.11.2 Primer negativnih efektov

Drugače je potekal razvoj igralništva v Atlantic Cityju, v državi New Jersey, ki je legalizirala igralništvo leta 1978. Država je zagotovila močno finančno podporo razvoju. Igralnice so uvajali kot sredstvo za reaktiviranje razvoja mesta. Kljub 6 milijardam dolarjev, ki jih je država investirala, se pričakovani rezultat ni realiziral. Atlantic City je postal dvojno mesto. V enem

delu prevladujejo ekstravagantni igralniški hoteli, v drugem slabše stoječe prebivalstvo, hirajoča mestna ponudba in številni brezposelni. Lastniki kazinojev niso domače korporacije. Tja prihajajo po večini dnevni gostje iz ne preveč oddaljenih krajev. Njihova potrošnja v lokalni ekonomiji je majhna. 98 % gostov prihaja z avtomobili iz oddaljenosti do 100 milj in v mestu ostaja povprečno 6 ur. Ker predstavljajo domačini štiri desetine igralniških gostov, je znaten del potrošnje odtegnjen iz lokalne ekonomije. Tudi problemi igralcev ostajajo v domačem okolju na breme države. Namesto da bi prišlo do povečanja potrošnje v okolju, se ta zmanjšuje. Kljub večjemu številu gostov v primerjavi z Las Vegasom ima Atlantic City le dobro desetino nastanitvenih zmogljivosti Las Vegasa. Koristi od igralniške ponudbe Atlantic Cityja imajo bolj bližnja mesta, iz katerih prihaja pretežni del zaposlenih in kjer ti tudi trošijo svoje prihodke. Z izgradnjo igralniške ponudbe je mestna ter okoliška turistična ponudba pričela propadati, cene zemljišč pa izgubljati vrednost (Goodman, 1995, str. 21).

Uvajanje igralniške ponudbe ni imelo vpliva na zmanjševanje brezposelnosti v mestu. Vodilni kader je prišel od drugod, prav tako oprema. Politika nizkih, s strani kazinoja subvencioniranih cen, ki na takšen način želi obdržati igralce čim več časa v igralniških prostorih, je zmanjšala okoliško gostinsko potrošnjo. Celotno mestno prebivalstvo se prehranjuje v teh restavracijah. Nova, poceni igralniška ponudba je kanibalizirala obstoječo okoljsko turistično in trgovsko ponudbo. S tem je lokalno okolje izgubilo delovna mesta in prihodke iz svojih dejavnosti. Število mestnih restavracij se je zmanjšalo za polovico, število trgovin pa za tretjino. Po uvedbi kazinojev v Atlantic Cityju se je brezposelnost v mestu povečala za 30 %, mesto pa je izgubilo četrtno populacije. Namesto pozitivnega se je tu pojavil negativen multiplikacijski efekt (Goodman, 1995).

Atlantic City je dober primer zgrešenih pričakovanj, pravita Thompson in Gazel (1997, str. 187). Tudi Morris in Block (1997, str. 663) sta v primeru Atlantic Cityja prišla do podobnih ugotovitev, saj je po njunem mnenju Atlantic City uvedel igralništvo v svoje ekonomsko okolje na neustrezen način, in sicer tako, da je nova igralniška ekonomija občutno »kanibalizirala« obstoječo ekonomijo v mestu. V sklepnem razmišljanju navajata, da mora biti uvajanje igralniške ponudbe v obstoječo ekonomijo dovolj previdno in premišljeno. Nujna je vzpostavitev ekonomske povezave z obstoječo ponudbo in ne izoliranost, sicer se namesto pozitivnega pojavi negativen multiplikator okoljskega ekonomskega razvoja.

2.12 Posledice hitre rasti igralništva

Posledice hitre rasti igralništva so večplastne, tako pozitivne kot negativne. Kažejo se na ekonomskem, socialnem in političnem okolju.

Med večje stroške velike igralniške širitve se štejejo izgubljeni pričakovani prihodki drugih panog. Druge veje, ki niso dobivale podpore, so se tudi manj razvijale, kar bi bilo na dolgi rok bolj produktivno. Spodbujanje prebivalstva za potrošnjo pri igrah na srečo manjša kupno moč in troši prihranke gospodinjstev. Kazinoji poslujejo kot monopolni ponudniki, lokalna ekonomija pa mora preživeti v ostri konkurenci (Goodman, 1995, str. 13). Navedena ugotovitev izhaja iz ameriških oziroma avstralskih pogojev poslovanja igralništva.

Veliko mest je za poživitev lokalnega ekonomskega razvoja skušalo posnemati model, ki se je v Las Vegasu pokazal za zelo uspešnega. V primerih, ko je bila ponudba locirana v manj razvita okolja, npr. v indijanske rezervate ali industrijsko manj razvita okolja in so gostje prihajali z drugih območij, je bil vpliv na okoliški razvoj pozitiven. Pozitiven vpliv ostane še nadalje, če se okoliška ekonomija vzpodbudno razvija in domače prebivalstvo ne troši dohodkov za igro.

Čeprav ima za manjša mesta uvedba igralniške ponudbe pozitivne ekonomske učinke, ima za regijo, od koder gostje prihajajo, negativne učinke (Goodman, 1995).

Večji del novih kazinojev je bil v Ameriki po letu 1990 zgrajen izven Las Vegasa in Atlantic Cityja in več kot dve tretjini povečane potrošnje odpadeta na nove igralniške destinacije. Po drugi strani pa se večina novih mega resortov gradi prav v Las Vegasu in Macau. Veliko nove igralniške ponudbe je zgrajene na območjih s propadlo industrijo ter na ruralnih in manj razvitih območjih. Vendar tu igra veliko domačih in enodnevnih gostov. Konkurenca za goste postaja med mesti zelo ostra (Goodman, 1995, str. 26).

Najnovejša igralniška ponudba, med katero prevladujejo raznovrstne elektronske slot naprave, nameščene tudi po gostinskih lokalih in prodajalnah, loterijski terminali in instant loterije, črpa denar lokalnega prebivalstva. Namesto da bi uvedba te ponudbe prinesla bogastvo, spodjeda lokalno gospodarstvo. S tem se izgubljajo tudi delovna mesta v lokalnem okolju in pojavlja se spirala z negativnim multiplikacijskim efektom. S tem tudi država zaradi propadle ekonomije in zaradi zmanjšane potrošnje v drugih gospodarskih vejah, povzročene s porabo denarja pri igrah na srečo, izgublja fiskalne dohodke. Uvajanje elektronskega igralništva, ki zahteva malo delovne sile, kanibalizira klasično igralniško ponudbo (Goodman, 1995, str. 27).

V sodobnem elektronskem igralništvu kot pri sodobnih instant loterijah domače prebivalstvo potroši veliko denarja. Vendar igralci za igro ne trošijo le denarja, temveč tudi čas, kar skupaj predstavlja izgubo za drugo zabaviščno industrijo. Res pa je, da se potrošnje časa ne da enostavno odšteti, ker potrošniki kazino iger niso niti veliki potrošniki v drugi zabaviščni industriji. Kot primer navajamo uvedbo rečnega igralništva v državi Illinois. S povečanjem potrošnje v igralništvu je padel promet pri konjskih stavah. Zaradi pretežno enodnevnih igralniških gostov pa turistični promet v lokalni ponudbi ni narastel. Pri domačem prebivalstvu se je zmanjšala poraba v lokalni ekonomiji, povečala pa se je potrošnja pri igrah na srečo. Pretežni del gostov predstavljajo domačini (Goodman, 1995, str. 31). Kot torej vidimo, se ob uvedbi kazinojev, ki so usmerjeni na domači trg, pojavi efekt substitucije. Druga potrošnja se zmanjša, poveča se potrošnja pri igrah na srečo.

Politika kljub temu vztraja, da predstavlja odpiranje kazinojev inkubator za nova delovna mesta in generator potrošnje območja. To je res le, če je celotna igralniška ponudba kraja usmerjena na goste iz tujih trgov, če ti gostje čim več trošijo tudi v drugi turistični ponudbi območja, če so zaposleni iz tega območja in na tem območju tudi trošijo, če so igralniške družbe domači subjekti, in vlagajo tudi v razvoj druge turistične ponudbe v okolju, če se takse in davščine vlagajo v razvoj ekonomskega in socialnega okolja, ne pa v neproduktivno sfero. V nasprotnem primeru pa predstavlja uvedba igralniške ponudbe v lokalno ekonomijo le koristi za lastnike igralniške ponudbe in za proračun, za lokalno gospodarstvo izgubo, za prebivalstvo pa breme (Goodman, 1995, str. 32).

Na dolgi rok bo ameriški igralniški bum predstavljal zgrešeno investicijo, ki bo potrošila prihranke in znižala produktivne investicije. Pričakovani račun pospeševanja razvoja gospodarstva se v okviru nacionalnega gospodarstva ne bo izšel, piše Goodman (1995, str. 13). Igralniška ekonomija Las Vegasa, po kateri se zgledujejo sodobni načrtovalci, je bila namreč zgrajena na drugačnih osnovah kot novonastajajoča igralniška ponudba v velikih ameriških mestih.

Zanimiv primer posledic na domači trg usmerjenega igralništva navaja Georg E. Goldman (1997, str. 579): v analizi vpliva loterije na podeželska območja Kalifornije so dobitki, po njegovih zaključkih, povzročili odliv potrošnje v tujino in s tem negativno vplivali na ekonomski

razvoj območja. Podobne zaključke kot za loterijo lahko potegnemo tudi za vse igre na srečo, ki so usmerjene na domači trg.

Zato, da ima okolje od uvajanja igralnštva ekonomske koristi, so potrebni nujni predpogoji. Kazinoji ne smejo biti usmerjeni na domači trg. Trošenje v igralnštvu mora predstavljati priliv akumulacije, ne pa le redistribucije domačih prihodkov. Ponudba mora biti široka, zagotavljati mora trošenje v izvenigralniški ponudbi, gostje se morajo zadrževati več časa na območju in okoliško podjetništvo mora biti čimbolj vključeno v ponudbo za igralniške goste. Povečani obseg igralnštva namreč povečuje tudi družbene stroške, povezane s to dejavnostjo, ki bodo izničevali ekonomske dobrobiti igralnštva, posebno, če se to ne bo razvijalo na podlagi nujnih predpogojev (Holmes, 1997, str. 689).

Tako glede pozitivnih kot negativnih posledic (Eadington, 1997) je treba razlikovati:

- kazinoje, katerih poslovanje je usmerjeno na domači trg, ki predstavljajo le redistribucijo in dodatno obdavčenje prihodkov domačih subjektov;
- kazinoje, ki zajemajo goste iz drugih ekonomij, ko se troši akumulacija, ustvarjena v tujih ekonomijah.

Vsaka država, ki ne želi, da se ji bo razvilo nelegalno igralnštvo, mora imeti urejeno in dovoljeno igralnštvo vseh oblik. Koliko bo posamezno obliko razvila, pa je odvisno od kupne moči, kulturnih in socioloških okvirjev ter geografske lege. V kolikor država leži na pravi geografski legi in ob trgu, lačnem igralniške dejavnosti, pa se lahko odpre tudi navzven in črpa igralce iz drugih ekonomij.

3 OMEJEVANJE KAJENJA V IGRALNICAH

Po svetu so bile narejene številne študije glede vpliva kajenja na nastanek akutnega miokardnega infarkta (AMI), številne pa še potekajo. Te študije preučujejo, kakšen je vpliv trajanja kajenja, dnevne količine pokajenega tobaka, različne vrste cigaret, inhaliranja tobačnega dima, časa od prenehanja kajenja, starosti, vsebnosti nikotina in katrana v cigaretah ipd. na nastanek AMI. Do AMI pride zaradi procesa ateroskleroze na koronarnem ožilju (Koprivnikar, 2010).

Najbolj razširjen onesnaževalec zraka v zaprtih prostorih je nedvomno tobačni dim. Tobalni dim je znana rakotvorna snov. Pri otrocih tobačni dim povzroča bolezni spodnjih dihalnih poti, poslabšanje astme in upočasnen razvoj pljuč. Upad pljučnih funkcij pri otrocih je v močni povezavi s kajenjem družinskih članov, in to že od časa nosečnosti naprej. Prav tako izpostavljenost tobačnemu dimu v mladosti predstavlja dejavnik tveganja za razvoj številnih dihalnih in drugih obolenj v starosti (Slovenije, b. d.).

Skratka, kajenje je dobro znan dejavnik, ki pripomore k slabšem zdravstvenem stanju (Toš in drugi, b. d.), tako kadilcev kot tudi tistih, ki se gibljejo v prostorih s kadilci. Tako so nekadilci izpostavljeni pasivnemu kajenju (Kvas, 1999). Na splošno so tako zelo izpostavljeni zaposleni v storitveni dejavnosti. Da bi bili bolj odporni, se morajo ukvarjati s športnimi dejavnostmi (Valentinčič in Tušak, 2008).

Omejevanja kajenja v igralnicah se je lotilo postopoma. V svetu za reševanje te problematike uvajajo različne prakse, in sicer od popolnega dovoljena kajenja do popolne prepovedi. Vmesna rešitev pa je, da je v določenih delih objekta dovoljeno kajenje oziroma da so v igralnicah posebni prostori za kajenje, t. i. kadilnice.

Zaposleni so morali z določenimi upori/pritiski doseči prepoved (Besednjak, 2009), saj, kot je znano, popolna prepoved zmanjšuje igralniške prihodke. V Sloveniji smo dobili zakon o omejevanju tobačnih izdelkov v letu 1995, v igralnici pa je prišlo do popolne prepovedi šele 15. avgusta 2007. V tem letu tako zaznamo hiter upad obiska igralnic in porabe. Italijanski igralci namesto novogoriških igralnic raje izbirajo domače, italijanske kazinoje, kjer je kajenje ravno tako prepovedano. Pred prepovedjo je bila namreč to konkurenčna prednost. Po drugi strani pa je poznan primer iz Avstrije, kjer je prepoved kajenja brez kadilnic goste odgnala čez mejo v Slovenijo. Slovenski kazinoji so tudi bolj pripravljeni, saj uvajajo t. i. odprte igralnice, ki delujejo v odprtem prostoru v okviru igralniškega objekta in je zato kajenje tu dovoljeno.

Tudi v tujini ugotavljajo, da padajo prihodki (Garrett in Pakko, 2010). Ker je vse več zveznih držav in mest v ZDA sprejelo prepoved kajenja na javnih površinah, so številne študije obravnavale vprašanje vpliva prepovedi kajenja. V raziskavi, ki je bila opravljena med leti 2000 in 2017 in je vključevala prihodke igralnic na rečnih čolnih, so ugotovili pomembno zmanjšanje izgub prihodkov za državne igralnice s komercialnimi rečnimi čolni zaradi zakona o prepovedi kajenja v državi Illinois, ki prepoveduje kajenje na javnih površinah, vključno z igralnicami (Garrett in Pakko, 2010).

Vendar se skrb za zdravje zaposlenih in nekadilcev širi povsod po svetu (Shaffer in drugi, 1999, 2000) in ni realno, da bi se trend obrnil.

4 IGRALNIŠKI PRODUKT KOT DEL CELOSTNE TURISTIČNE PONUDBE OBMOČJA

Igralniška ponudba je bila vseskozi povezana tudi z drugo ponudbo preživljanja prostega časa. Po virih, ki se sklicujejo na Seneko, so bile igre na srečo prisotne že v rimskih termah (Barnhart, 1987, str. 18). Prav tako se je evropsko plemstvo med bivanjem v mondenih zdraviliščih kratkočasilo v kazinojih. Politiko umeščanja igralniške ponudbe v turistične obmorske in termalne kraje je z zakonom leta 1806 uvedel Napoleon.

Vse do 2. svetovne vojne so bila tako turistična potovanja, še bolj pa vdajanja igram na srečo rezervirana samo za ozek sloj bogatih, ki so imeli na razpolago tako čas kot denar. Šele v 50. letih preteklega stoletja se s porastom prostega časa in blaginje začel množičnejši turizem, v katerega se vedno bolj vključujejo vsi sloji prebivalstva. S pojavom vlaka in kasneje letala pa se turizem začne najprej razvijati širše lokalno in kasneje globalno.

Igralci so potovali v kazinoje že v srednjem veku. Takrat so potovali s kočijami in z ladjami v Benetke, Spa in Monte Carlo. A tu je šlo za plemstvo in ne toliko za navadnega človeka. V času razvoja in vedno boljšega standarda je tudi sredni sloj imel dovolj denarja, da si je lahko tovrstne migracije privoščil. S pojavom parnikov in vlakov se prevoz pohitri, še bolj z razvojem letalskega prometa. Ko pa se pojavijo nizkocenovni letalski ponudniki, pa postanejo potovanja v tuje kraje in s tem tudi obisk velikih igralniških destinacij dostopna tudi povprečnemu človeku.

Prvi ponudniki igralniških storitev, ki so dojeli novejšo spremembo v turističnih trendih, so bili kazinoji v Las Vegasu. Za prvi pravi turistični tematsko-zabavišni igralniški center velja Ceasars Palace. Medtem so evropski kazinoji ostajali zvesti tradicionalnemu vzorcu ponudbe in zaradi tega ostajali vedno bolj prazni. Novi val igralniške zabaviščno-turistične ponudbe je v Evropi intenzivnejše prisoten po letu 1990.

Potrebe in navade igralniških potrošnikov se sčasoma spreminjajo. Sodoben igralniški gost, prav tako kot sodoben turist, zahteva vedno širšo, kakovostnejšo in čim bolj raznoliko storitev ob enostavni, hitri in poceni igri, ki omogoča visoke dobitke. Od statičnih, tipično hazardnih ponudbah v preteklosti se nagnjenost potrošnje usmerja k živahnejši večdimenzionalni ponudbi zabaviščno-igralniškega, doživljajsko polnega prostora, kjer ob podpori vrhunske in najsodobnejše tehnologije gost uživa v pestrosti programov. Diverzifikacija igralniškega produkta je z vpeljavo igralnih avtomatov pripeljala nove potrošne segmente, vendar ni preprečila osipa tradicionalnih gostov, temveč je spremenila koncept igralnic.

Igralniška ponudba, ki je primerno uvedena v prostor, spodbuja izrabo novih podjetniških priložnosti in nudi možnost oblikovanja celostnih turistično-zabavišnih produktov ter pospešuje razvoj lokalne ekonomije (Goodman, 1995). Pospeševanje turističnega razvoja se doseže tudi z vezavo koncesije na investicije v turistično infrastrukturo, v hotele, restavracije ter kongresne, kulturne, zabaviščne in športne centre.

Glede na motiv prihoda gostov ločimo kazinoje, ki v osnovi predstavljajo dopolnilo bogati turistični ponudbi območja in so namenjeni predvsem gostom, ki so na to območje prišli s turističnim motivom, in igralniške centre, kamor prvenstveno prihajajo gostje z motivom zadostiti potrebo po igri, ob tem pa koristijo tudi pestro izbiro drugih turističnih storitev. Igralniška promocija, za katero so namenjena precejšnja sredstva, pa je istočasno tudi promocija drugih turističnih produktov in tako neposredno pospešuje tudi ostalo turistično porabo.

Kot vsak razvoj ima tudi razvoj te turistične dejavnosti tako pozitivne kot negativne strani, zato mora biti celotni družbi v interesu, da kar najbolj izkoristi prednosti, ki jih nudi igralniška ponudba, in vzporedno poskrbi za minimiziranje škodljivih vplivov.

4.1 Struktura ponudbe sodobnih turističnih igralniško-zabaviščnih centrov

Sodobni turist se – poleg želje po spoznavanju novih krajev, kultur, naravnih in zgodovinskih zanimivosti – odloča za obisk določenega kraja tudi glede na tematiko ponudbe, ki je za ta turistični kraj značilna. Izrazita značilnost precejšnjega dela turistične populacije, ki vpliva na odločitve za potovanje, je tudi zabava. Zato je ponudba zabaviščnih tematskih parkov močno v porastu. Te turistične destinacije z razpoznavno in ciljno ponudbo privlačijo vedno večje število gostov. Podobno se dogaja tudi s ponudbo kazino iger na srečo. Sodobne igralniško-zabaviščne centre bi lahko imenovali tematski parki igre in zabave s širokim podpornim sklopom druge pestre turistične ponudbe.

Osnovna ponudba igralniških centrov še vedno ostajajo igre na srečo – s tem, da vedno bolj prevladuje ekranizacija iger. Ena od teh oblik je tudi internetno in mobilno igralništvo. Razne elektronske igralne naprave, ki omogočajo igranje tudi manj vešč, vendar številčni klienteli, predstavljajo vsaj dve tretjini igralniške ponudbe, ki omogočajo igranje za nizke vložke z možnostjo tudi zelo velikih dobitkov. Kljub visokemu odstotku izplačil, do 95 %, je ta ponudba zelo donosna. Izplačila so naravnana tako, da imajo igralci občutek, da stalno nekaj dobivajo. Vendar ljudje vmesne dobitke, kot tudi vsoto, ki so jo tistega dne nameravali potrošiti, običajno tudi zapravijo. Manjšanje odstotka izplačil igralnicam ne bi prinašalo večjih dobitkov, temveč zmanjševanje atraktivnosti igranja. Z večanjem odstotka izplačil se le podaljšuje čas igranja in s tem zadovoljstva gostov, ne zmanjšuje pa se znesek potrošnje (Luin, 2008).

Ostala ponudba je ciljno usmerjena v maksimiranje profita centra (Tabela 14: Struktura sodobnega igralniško-zabaviščnega produkta). Cilj je, da ima vsaka enota dopolnilne ponudbe, četudi sama ne more ustvarjati profita, pokrite vsaj tekoče stroške oziroma da ima pozitiven »cash flow«. Z dodatno ponudbo se skuša tudi doseči psihološki občutek, da so vse storitve poceni in da si gostje lahko privoščijo večje trošenje v sferi igralniške ponudbe. Tako dodatna ponudba, tudi s svojo nekomercialno vsebino, sinergetsko ustvarja privlačno moč igralniškega centra. Prav ta ponudba predstavlja nujno osnovo in neke vrste »sifon« za osrednjo potrošnjo.

Tabela 14: Struktura sodobnega igralniško-zabaviščnega produkta

Cilj	Oblikovanje sklopa ponudbe, ki zadovolji človeško potrebo po vseh štirih elementih igre.
Korist za potrošnika	Najširšemu segmentu potrošnikov je na enem mestu omogočeno celovito izživeti potrebo po igri in s tem maksimirati doživetja na enoto časa, denarja in prostora.

(Luin, 2008)

Splet ponudbe sodobnih igralniško-zabaviščnih centrov je sestavljen tako, da zadovoljuje vse štiri elemente igre, od agona, alee, maske do illinx, z namenom pridobiti in čim več časa zadržati čim širši segment potrošnikov. V skladu z elementi igre in na osnovi prevladujočih sodobnih vsebin ponudbe je sestavljena spodnja preglednica, ki nam prikazuje strukturo ponudbe novejših igralniških centrov (Tabela 15: Splet ponudbe).

Tabela 15: Splet ponudbe

Elementi produkta	Vsebina ponudbe
Agon – tekmovalnost	Šport, tekmovanja, prvenstva, samodokazovanje, konjske dirke, športni modeli, odkrivanje in spoznavanje
Alea – usoda, sreča	Igre na srečo – igralniška ponudba, stave, arkadne igre, poznavanje usode, tešitev potrebe po sreči
Mimicry – maska, istovetenje	Šovi, predstave, muzikali, festivali, karnevali, cirkuške in iluzionistične predstave, igre, ki omogočajo udeležencem aktivno soudeležbo in samopromocijo
Ilinx – adrenalin omotica, omama	Plesi, disko, naprave za vrtoglavost, uživanje v vznemirljivih občutjih, napete igre

(Luin, 2008)

Na podlagi osnovnih sestavin igre in zabave se oblikujejo posamezni programski sklopi ponudbe, ki zadovoljujejo tako povpraševanje po posameznih elementih igre kot tudi kompleksno potrebo po izživetju vseh oblik igre (Tabela 16: Programi glede na aktivni in pasivni princip udeležbe v igri). S tako strukturiranim produktom je možno zadovoljiti širok krog ciljnih potrošnikov in pritegniti celotne družine.

Tabela 16: Programi glede na aktivni in pasivni princip udeležbe v igri

Program	Vsebina ponudbe
A: ludus	aktivni princip: šport, tekmovanja, aktivno sproščanje, poslovna srečanja, kongresi, raziskovanje, spoznavanje, ustvarjalne igre.
B: paidia	pasivni princip: igre na srečo, uživanje v predstavah, pasivno sproščanje, predajanje srečnemu občutju, enogastronomski užitki.

(Luin, 2008)

Sicer se vsi ne strinjajo, da je igra na srečo oblika zabave. Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs (1997, str. 12) zagovarjata stališče, da imata zabava in igra na srečo različen izvor in zgodovino ter služita za potešitev različnih potreb in želja. Igra na srečo je interaktivna. Njena aktivna vloga definira interakcijo. Ob »porabi« ni izničena, temveč se stalno obnavlja v enaki vsebini. Zabavo pa definira pasivna vloga. Zato je predpostavka, da je igranje na srečo le druga oblika zabave, po njenem mnenju neupravičena in še ne dovolj raziskana. Kljub temu gre praksa v smeri oblikovanja igralniških centrov z dopolnilno ponudbo raznovrstne zabave, gurmanskih užitkov, sprostitve, športa, festivalskih prireditev in nakupov. Vso to ponudbo povezuje neka atraktivna tematska zgodba, izražena tako z vizualnimi sredstvi, oblikovanjem prostora kot tudi z vsebino.

Z razvojem drugih turističnih ponudb v okolju se povečuje privlačnost celotne turistične destinacije. Z bogato multikulturno, kakovostno in harmonično razvito celovito ponudbo postaja celoten okoliš turistično bolj zanimiv in privlačen, zato je tudi v razvojnem interesu igralnic, da aktivno stimulirajo turistični razvoj okolja. Dodatno se pomembnost te povezave odraža tudi v

aktivni koncesijski politiki držav, saj vedno bolj vključujejo v koncesijsko dajatev igralnic prav izgradnjo dopolnilne turistične ponudbe v okolju.

Kdor v tej konkurenčni tekmi ne sledi tem trendom, mu ne grozi le stagnacija, temveč tudi nazadovanje. Zato ta del turistične ponudbe zahteva proporcionalno več vlaganj v stalen razvoj, kot pa ostala turistična ponudba. Marsikje je fiskalna politika tem potrebam prilagojena; iz tega razloga so davki v Nevadi nizki. Tudi Francija je leta 1989 zaradi stagnacije v razvoju francoskih kazinojev znižala obdavčitev za deset odstotkov (Ginoux, 1994b).

4.2 Igralniška in dopolnilna turistična ponudba

Pri igralniški ponudbi kot elementu turističnega razvoja je potrebno maksimalno izrabiti koristi, ki jih dejavnost prinaša, in v največji meri reducirati negativnosti, je zapisal Sanchez Bello (1997, str. 164).

Realizacijo tega principa lahko zagotovi le integralna turistična politika, ki upošteva vse vidike razvoja. Cilje se lahko dosega z vlaganji igralniških davščin v prioriteto določene naložbe. Glavni cilj igralniške politike je obdržati kompetitivnost v najhitreje razvijajoči se panogi prihodnjega stoletja, vendar je smiselno dosegati ta razvoj le ob upoštevanju socialnega, kulturnega in ekonomskega ravnovesja ter v skladu z odnosom domačega prebivalstva do igralništva.

Ob pravilni razvojni politiki postaja igralniška ponudba na nekem območju motor turističnega in drugega podjetniškega razvoja. Tako ta osrednja ponudba omogoča valorizacijo ostale turistične ponudbe v okolju, ki se sicer ne bi uspela razviti v taki meri. Vendar je treba upoštevati osnovne predpogoje, da gostje prihajajo iz drugih ekonomij, da domače prebivalstvo čim manj troši v tej dejavnosti, da je povezanost lokalne ekonomije z igralniško ponudbo čim večja, da so davčne oziroma koncesijske dajatve usmerjene v razvoj okolja in lokalne ekonomije ter da ne prihaja do kanibalizacije kadrov iz drugih dejavnosti. Vendar bo tak razvoj možen le, dokler bo relativno malo igralniške ponudbe in bo ta razporejena le na nekaj igralniško receptivnih območjih.

4.3 Pozicioniranje igralnic v ponudbi prostega časa

Glede na življenjski cikel igralniškega produkta se postavlja vprašanje, kam pozicionirati ta produkt glede na druge igre na srečo, se sprašuje Chazaud (1994, str. 50). Po njegovem mnenju se v okviru turistično-ludističnih storitev igralnice odločajo za dve usmeritvi:

1. specializacijo ponudbe,
2. diverzifikacijo ponudbe.

Praksa gre v smeri čim več različne ponudbe na enem mestu oziroma v iskanju sinergij z okoljem. V sedanjem času se ta usmeritev kaže za bolj uspešno kot pa usmeritev zgolj v ozko ponudbo iger na srečo.

Z makro vidika gospodarsko-razvojne politike je osnovni problem, kako pozicionirati igralniško-zabaviščno ponudbo, da bo dopolnjevala celovito turistično ponudbo območja, ne pa ji konkurirala ali jo celo kanibalizirala. Kako naj se vzpostavi sinergija med gostinskimi storitvami, tradicionalnimi ponudniki storitev za prosti čas, kot so film, diskoteke, gledališča, ponudbo sprostitve, ki sloni na novih tehnologijah, ponudbo zabaviščnih in tematskih parkov, ki se

potegujejo za iste segmente potrošnikov. Pozicioniranje igralnic v ponudbi prostega časa je prikazano v naslednji shemi, povzeti po navedenem avtorju (Slika 14: Pozicioniranje kazinojev v ponudbi prostega časa).



Slika 14: Pozicioniranje kazinojev v ponudbi prostega časa
(Chazaud, 1994)

Kako so se kazinoji vključili v ponudbo prostega časa v nekem okolju, kažeta že dva konkretna starejša primera iz Francije in prejšnjega stoletja.

V Vals-les-Bains služi kazino s pripadajočo zabaviščno ponudbo kot središčna os, okrog katere se vrti potrošnja prostega časa na tem območju. Koncerti, sejmi, prodaja in pokušina lokalnih proizvodov, tekmovanja v balinanju, jahaške in konjske prireditve predstavljajo sklop kazinoju dopolnilne ponudbe.

Primer *Casino de Deauville* kaže, kako se z bolj sofisticiranim pristopom skuša doseči sinergijo med turizmom in igralništvom. Na osnovi klubskega članstva in marketinških prijemov za vzpostavitev zvestobe gostov se s klubsko kartico nudi igralniškemu gostu dostop do različnih storitev. Na ta način se vzpodbuja razvoj okoljske turistične ponudbe in tudi kompetitivnost med ponudniki drugih storitev je s tem dosežena. Ta način dobro povezuje celotno ponudbo območja. Igralniška družba si na ta način ustvarja tudi pozitiven imidž in si tako zagotavlja podporo okolja. Ker se gostje za koriščenje storitev odločajo po lastni preferenci na podlagi konkurenčnosti in kakovosti ponudnikov, tudi ni očitkov o pristranskosti (Chazaud, 1994, str. 50).

Ko je govora o turističnem igralništvu je v prvi vrsti pomembna tipologija opredeljevanja turistično-igralniških oziroma igralniških objektov (Tabela 17: Tipi turistično-igralniških objektov v državi). V namen slednjega smo uporabili tipologijo, kot jo je oblikoval William R. Eadington (Eadington 1998; Eadington in Christiansen 2009). Več o omenjeni tipologiji je v poglavju zgoraj. Najbolj znani igralniških resorti so v Las Vegasu in Macau, najdemo pa jih tudi v JAR (Sun City), Kanadi, Singapurju. Nabor turistov je iz vsega sveta, saj resort služi kot atrakcija *per se* in kamor gostje pridejo tudi iz drugih motivov, ki ni zgolj v igranju na srečo.

Na drugem mestu po velikosti so s ponudbo omejene destinacije, pri čemer poznamo primere tovrstnih destinacij iz ZDA, JAR, Macaa, Slovenije. Nabor turistov je iz

omejenega geografskega kroga, ki pa še vedno sega izven države. Tretji po velikosti in ponudbi so tako imenovane urbane igralnice, gre za igralnice, katerih primarni namen je v ponudbi igranja na srečo ob tem, da nimajo hotelskih kapacitet in imajo slabšo gostinsko ponudbo. Tovrstne urbane igralnice poznajo v ZDA, Kanadi, Veliki Britaniji, Macau, Sloveniji, Franciji, Nizozemski, Španiji in Avstraliji.

Četrty tip igralniškega objekta po Eadingotnu (1998) predstavljajo igralni saloni, ki jih poznajo v ZDA, Kanadi, na Novi Zelandiji, v Veliki Britaniji, JAR, Nemčiji, Švici, na Švedskem, Finskem, Islandiji, v Sloveniji, Franciji, Italiji, na Nizozemskem, v Španiji, Avstraliji in na Norveškem. Peti tip objektov, kot jih opredeljuje Eadington, so priročne igralniške lokacije; primere takih priročnih igralniških lokacij najdemo v ZDA, na Novi Zelandiji, v Veliki Britaniji, Singapurju, na Švedskem, Finskem, Islandiji, v Italiji, na Nizozemskem, v Španiji, Avstraliji, na Norveškem, za Kanado pa ni bilo na voljo prave informacije. Kot dodaten tip, ki pa v pričujoči raziskavi ni bil zajet, ponuja Eadington še šesti tip igralniške lokacije, to je internetna virtualna igralnica. Fenomen internetnega igralništva je tematika izven dometa pričujočega dela (Valič, 2014).

Tabela 17: Tipi turistično-igralniških objektov v državi

Indeks Država	Prisotnost igralniškega resorta	Prisotnost s ponudbo omejenega destinacijskega objekta	Prisotnost urbane igralnice	Prisotnost igralnega salona	Priročne igralniške lokacije
ZDA – Nevada	Da	Da	Da	Da	Da
Kanada	Da	Ne	Da	Da	n/a
Nova Zelandija	Ne	Ne	Da	Da	Da
Velika Britanija	Ne	Ne	Da	Da	Da
JAR	Da	Da	Ne	Da	Ne
Macao	Da	Da	Da	Ne	Ne
Singapur	Da	Ne	Ne	Ne	Da
Nemčija	Ne	Ne	Ne	Da	Ne
Švica	Ne	Ne	Ne	Da	Ne
Švedska	Ne	Ne	Ne	Da	Da
Finska	Ne	Ne	Ne	Da	Da
Islandija	Ne	Ne	Ne	Da	Da
Slovenija	Ne	Da	Da	Da	Ne
Francija	Ne	Ne	Da	Da	Ne
Italija	Ne	Ne	Ne	Da	Da
Nizozemsk a	Ne	Ne	Da	Da	Da
Španija	Ne	Ne	Da	Da	Da
Avstralija	Ne	Ne	Da	Da	Da
Norveška	Ne	Ne	Ne	Da	Da

(Valič, 2014)

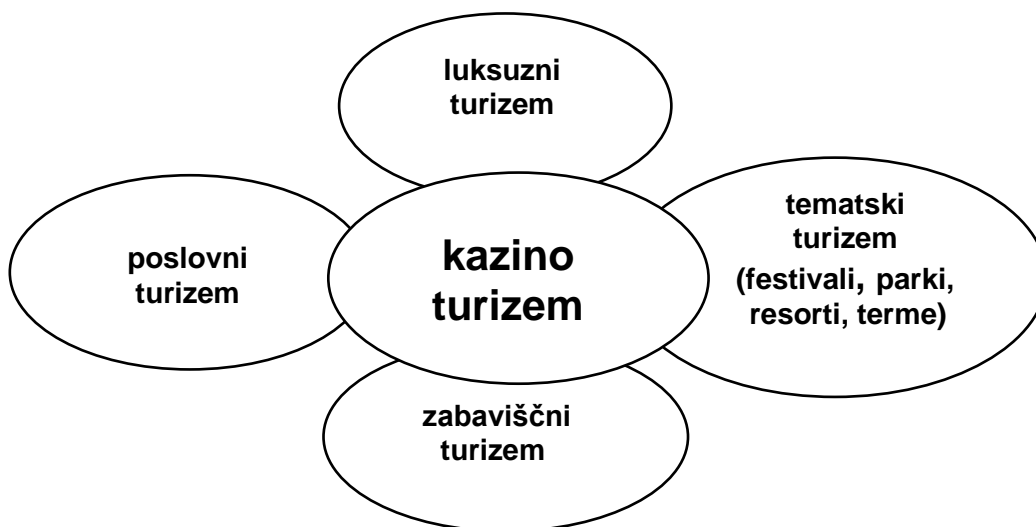
V Las Vegasu kazinoji niso več osrednji del ponudbe, so pa nujni del. Ne nazadnje se večina potrošnje že izvede izven okvirjev kazinojev, v letu 2019 je kar 75 % realizacije iz neigralniške dejavnosti. Vzpostavili so zelo širok nabor storitev, ki se med sabo dopolnjujejo.

V Sloveniji so kazinoji več čas od nastanka igralništva na osrednjem mestu. Z izjemo Hitovih igralniško-zabavišnih centrov noben kazino ni prerasel v širši magnet za dopolnjevanje ponudbe na destinaciji, kamor bi se gostje stekali zaradi igralniške ponudbe. Vendar tudi tu v

zadnjih letih krčijo ponudbo. Zanimivo pa je, da bolj kot ponudbo krčijo, manj je obiskovalcev. Na igralniški strani sicer ni tako velikega odliva. Se pa potem postavlja vprašanje smiselnosti tovrstnih centrov, saj niso generator obigralniškega obiska.

4.4 Mesto igralnic v sodobni turistični ponudbi

Medsebojno povezanost različnih zvrsti turizma z igralništvom je prikazal Chazaud (Slika 15: Mesto kazinojev v sodobni turistični ponudbi). Avtor je mnenja, da so predvsem zvrsti luksuznega, poslovnega, zabavišnega in tematskega turizma tesno povezane z igralniškim turizmom, kar pomeni, da so s tržnega vidika vsi ti segmenti zanimivi za trženje igralniškega produkta. Novo nastajajoči igralniški centri to tudi upoštevajo pri oblikovanju celovitosti svoje ponudbe (Chazaud, 1994). Povezanost različnih oblik turizma je prikazana v sliki, povzeti po navedenem avtorju.



Slika 15: Mesto kazinojev v sodobni turistični ponudbi
(Chazaud, 1994)

4.5 Potrošniki igralniške ponudbe

Človek se je vedno izražal in dokazoval tudi skozi igro, zato je ta motiv iskanja zadovoljitve potreb po igrivi samozadostitvi vedno prisoten pri preživljanju prostega časa. Načini preživljanja dopustov so se v zadnjih 50 letih nekajkrat globalno spremenili in se v zadnjem obdobju usmerjajo k ustvarjalnemu doživljanju aktivnosti oziroma še bolj k temu, da je turist sestavni del zgodbe in zgodbo sooblikuje. Ob naraščanju povpraševanja po ponudbi tematskih zabavišnih parkov, interaktivnem ustvarjalnem dogajanju, igralniških centrih in ponudbi virtualnih doživetij lahko sklepamo, da povpraševanje po teh dejavnostih raste proporcionalno hitreje, kot pa po ostalih bolj klasičnih oblikah turizma. Ob splošnem povečevanju časa, ki ga človeštvo namenja za sprostitve, se torej vztrajno večja tudi segment potrošnikov, ki prosti čas namenjajo sproščanju ob igrah na srečo.

Glede na ciljni motiv obiska kazinojev ločimo naslednje segmente potrošnikov igralniških storitev:

1. **ciljni igralec**, katerega osnovni motiv obiska kazina je predvsem igra. Ostale vzporedne storitve koristi le, kolikor nujno potrebuje. Ciljni igralec ni velik

potrošnik dopolnilnih storitev, vendar kljub temu raje izbira kraje, ki mu nudijo več možnosti;

2. **turistični igralec**, katerega osnovni motiv obiska nekega kraja niso igre na srečo. Z obiskom kazinoja si želi le popestriti bivanje v kraju ter obogatiti vtise in doživetja. Ta segment gostov, ki mu predstavlja igra le obogatitev doživetij, predstavlja v strukturi obiska vedno večji delež. Temu se s strukturo ponudbe kazinoji ne le prilagajajo, temveč to dogajanje celo stimulirajo.

Z gospodarskega vidika ločimo domače goste in goste, ki prihajajo iz drugih ekonomij. Za gospodarski razvoj so zanimivi predvsem gostje iz tujine, saj potrošnja domačih gostov predstavlja le prerazporejanje domače potrošnje in manjšanje produktivnih nakupov, kar pa je zaradi svojega negativnega efekta nezaželeno (Eadington, 1997).

Če so bili kazinoji v preteklosti rezervirani le za visoke in premožne kroge, so obiskovalci v 90. letih spadali pretežno v srednji razred. Z večjo odprtostjo in popularizacijo pa so začeli v igralnice zahajati potrošniki tudi iz nižjega srednjega razreda. Temu primerno se prilagaja tudi ponudba. Veliki igralci postajajo redki, potrošnja na gosta se relativno niža. Zaradi povečevanja števila gostov pa se skupna potrošnja na svetovnem nivoju občutno dviga. Posamezni trgi lahko občutijo občasne spremembe in upade. Ti so največkrat posledica gospodarskih razmer v matični državi, če je igralniška ponudba usmerjena predvsem na domači trg. Lahko pa se to zgodi tudi v primeru, ko se država, iz katere hodijo igralci v sosednjo državo, odzove in sama odpre igralniško ponudbo (npr. VLT ponudba v Italiji po letu 2009).

Sodoben igralniški gost je tipičen potrošnik prostega časa, prav tako kot kateri koli drug turist, obiskovalec oziroma potrošnik drugih turističnih produktov, s tem, da je njegov osnovni motiv sprostitve igra in so ostali turistični interesi temu podrejeni. Specifičnost igralniškega gosta je še v tem, da potrebe po tveganju in zabavi ne sprošča le v času dopustov, temveč v prostih terminih skozi vse leto. Širokemu sloju klientele vseh razredov in let pomenijo kazinoji nove generacije mesto srečevanja, prijetnega preživetja, zabave, enostavne, vendar atraktivne igre.

4.6 Maslowova hierarhija potreb obiskovalcev igralnic

Potrebe igralniških gostov bi lahko opisali v okviru Maslowove hierarhije potreb. Maslow ugotavlja, da je človekova dejavnost vedno usmerjena navzgor (od primarnih oziroma fizioloških potreb do potreb po samopotrjevanju) (Maslow, 1982). Leta 1954 je Maslow dokončno utemeljil svojo teorijo motivacije z originalnim naslovom *Maslow's hierarchy of needs* (Maslow, 1954), katere zametki segajo v leto 1943 (Maslow, 1943).

Menil je, da je človekova dejavnost zmeraj usmerjena navzgor, na podlagi česar obstaja pet temeljnih elementov skupin potreb, ki se sprožajo med sabo v hierarhičnem zaporedju (Maslow, 1943, str. 370–396):

- fiziološke oziroma primarne biološke potrebe: lakota, žeja, toplota, zrak, spanje, plača, ki omogoča preživetje ipd.;
- potreba po varnosti: varnost v širšem pomenu, svoboda, varnost zaposlitve, dostojni delovni pogoji ipd.;
- potreba po pripadnosti in ljubezni: prijateljstvo, pripadnost skupini, družini ipd.;
- potreba po ugledu in samospoštovanju: dokazovanje svojih sposobnosti, status v družbi ipd.;
- potreba po samopotrjevanju: razvijanje sposobnosti, kreativnosti, talenta, čustvene želje ipd.

Katere potrebe so torej človeku prirojene in katere so posledica učenja? Lamovec (1986, str. 23) pravi, da bi prirojene potrebe lahko označevali z instinktom, ki pomeni k cilju usmerjeno dejavnost. Le-ta služi samoohranitvi in ohranitvi vrste (spolnost in reprodukcija).

Maslowova teorija je bila deležna kar nekaj kritik, saj ni bila dovolj podprta z raziskavami (Gibson, Ivancevich in Konopaske, 2011, str. 142). Poleg tega je bil preskok med posameznimi nivoji preveč tog, zato je Maslow (1982) dopustil možnost aktiviranja višjih potreb, čeprav niso bile v celoti zadovoljene nižje potrebe. Vendar se potreba višjega nivoja sproži šele, ko je vsaj delno zadovoljena potreba nižjega nivoja. V bližini vrha ali na vrhu hierarhične lestvice se zadovoljevanje potreb vrne na začetek, če je ogrožena človekova ohranitev.

Kasneje je Maslow (1982, str. 103–106) v svoji dopolnjeni knjigi, malo pred smrtjo leta 1970, razmišljal o dopolnitvi hierarhije potreb še s kognitivnimi (znanje) in estetskimi (lepota) potrebami. To razmišljanje so uporabili drugi avtorji in teorijo dopolnili še s transcendentnimi potrebami (pomoč drugim), vendar nova osemstopenjska hierarhija potreb širše ni bila sprejeta.

Teorija je vsekakor zelo pomembna za razumevanje sosledja potreb, vendar se s spremembami na globalnem nivoju postavlja vprašanje, ali so potrebe sploh še aktualne. Dokazano je namreč, da so med potrebami velike razlike, saj so precej odvisne od kulture (Uhan, 2000, str. 23).

Kljub vsemu pa je Maslowova ena izmed teorij, ki ima največ variacij. Tako so jo preuredili tudi za potrebe igralništva in igralniške dejavnosti (Slika 16: Kakšne so potrebe igralniških gostov?).



Slika 16: Kakšne so potrebe igralniških gostov?
(Prašnikar, 2002)

Tako imajo obiskovalci različne potrebe. Od najosnovnejših pa do najbolj izrazitih – igralniških. Nevarnost je, da se bo pri preveč izrazitih igralniških potrebah igralec začel deviantno obnašati. Gon po igri bo bolj izrazit. S tem pa se morda ne bo znal kontrolirati. Na igralniškem menedžmentu in na upravnih in nadzornikih kazinojev je, da tako obnašanje prepoznajo in preprečijo izgorelost in zasvojenost. S tem ko je dana možna ponudba ob igralniške ponudbe se lahko takemu gostu ponudi druge storitve, kot je sprostitiv in zabava. Tu so mega resorti v prednosti. Po drugi strani pa lahko v masi igralcev takih igralcev ne prepoznajo. V tem primeru pa so v prednosti manje igralnice, kjer je storitev bolj osebna.

4.7 Razvrščanje igralnic glede na turistični pomen

Turistični razvoj je imel velik vpliv na povečanje povpraševanja po igrah in posledično na zakonsko regulacijo iger na srečo. Da bi povečala turistični priliv, vključujejo turistična območja igralniško ponudbo kot dodatno turistično privlačnost (Atherton, 1994).

Zgodovina kaže, da so bili kazinoji kar nekaj časa postavljeni v oddaljenosti od mest (dan je že s konjem). Veljalo je, da predstavljajo nevarnost za »razred, ki dela«. Obiskovali so jih lahko le tisti, ki so imeli dovolj denarja in prostega časa. S pojavom slot salonov in salonov VLT v lokalnem okolju pa se je ta trend obrnil popolnoma na glavo. Država namreč išče načine, kako bi dobila še dodatna sredstva za proračun. To pa ima velik vpliv na samo ponudbo in zasvojenost z igrami na srečo.

Po letu 1980 se igralnice gradijo v velikih urbanih središčih. Opuščena je teorija, da igralnice v mestih povzročajo socialne probleme. Ker pa so igralnice v urbanih središčih relativno nov pojav, se bo šele pokazalo, če v resnici nimajo vpliva na nastajanje socialnih problemov.

Glede na turistično lego in pomen igralnic za razvoj turističnih območij je Eadington (1994, str. 68) razvrstil kazinoje v 4 kategorije.

- 1. kazinoji prve kategorije:** v atraktivnih turističnih območjih, oddaljenih od velikih mest (*Monte Carlo, Deauville, Baden-Baden, Macao idr.*)
- 2. kazinoji druge kategorije:** v bližini urbanih centrov (*Las Vegas, Reno, Atlantic City, Sun City idr.*)
- 3. kazinoji tretje kategorije:** v mestnih središčih, težje dostopni, z delno ali popolno restrikcijo za domače prebivalstvo (*London, Berlin, Seul, Kairo, Dunaj idr.*)
- 4. kazinoji četrte kategorije:** v mestnih središčih z dovoljenim vstopom za lokalno prebivalstvo (*Adelajda, Melburn, Sydney, Saint Luis, Detroit*)

4.8 Lociranost igralnic

Igre za denar, ki so najbolj povezane s turizmom, so kazino igre in se največkrat pojavljajo v turističnih centrih. Po letu 1990 vse bolj postajajo del strategije razvoja turizma. V pretežnem delu sveta se igra ne dojema več kot pregreha, temveč kot priložnost, ki jo je treba znati koristno izrabiti, je mnenja Eadington (1994).

Glede na kraj ločimo igralnice, ki so umeščene (Luin, 2008):

1. v zgodovinskih poslopijih;
2. na ladjah in letalih;
3. v poslopijih, zgrajenih namensko za čisto igralniško ponudbo;
4. v večnamenski igralniških središčih, ki so zgrajeni za igralniško in spremljajočo zabaviščno ponudbo.

1. Igralnice v zgodovinskih poslopijih

Narejene so z namenom ohranitve in valorizacije zgodovinske in kulturne dediščine. Igralnice se umeščajo v zgodovinske stavbe od gradov do znamenitih palač in opuščenih samostanov. Umeščanje igralniške ponudbe v tovrstne objekte spremljajo problemi glede notranje ureditve kot tudi težave s postavitvijo objektov. Tovrstne igralnice so primerne le za najbolj osnovno ponudbo z igralnimi mizami in igralnimi avtomati.

2. Igralnice na rečnih ladjah, ladjah za križarjenje in letalih

Ponudba na ladjah se v ZDA pojavlja okrog leta 1990 predvsem z željo, da bi obudili atmosfero igralnic na rečnih parnikih v 19. stoletju. Sodobne ladje za križarjenje nudijo popolno igralniško ponudbo. Ladijski prostor za tovrstno ponudbo se vedno bolj povečuje, vzporedno s tem pa tudi »duty free« trgovine in prodaja alkoholnih pijač. Po odprtju Evropredora so celo trajekti odprli igralne salone, da bi povečali konkurenčnost ponudbe. Da se potniki na dolgih poletih ne bi dolgočasili, uvajajo letalske družbe tudi elektronske igre. Namen je predvsem sprostitev in zabava kot tudi pridobitev zvestobe potnikov. Denar se deli med igralniško in letalsko družbo (Martin, 1994b).

3. Nove igralnice brez dodatne ponudbe

Ta oblika igralniške ponudbe se pojavlja, kjer države ne dovoljujejo dodatne ponudbe. Igralnice delujejo v pogojih monopola in kljub temu, da ne nudijo dodatnih storitev, lahko poslujejo pozitivno. Cilj takšne vladne politike je preprečevati nelojalno konkurenco do hotelirjev in gostincev.

4. Nove igralnice s številno spremljajočo ponudbo in atrakcijami

Sodobna tendenca v svetu je zgraditi komplekse, kjer se poleg iger nudi raznovrstno ponudbo, od hotelov, restavracij, zabave do poslovnih, športnih in sprostitvenih programov. Temu sledijo vse igralnice, zgrajene v velikih centrih (Las Vegas, Atlantic City, Macao) po letu 1990. Prednosti teh kompleksov so številne. Prilagojeni so potrebam specifične tržne niše. Uspeh je odvisen od tega, ali uspejo zadovoljivo odgovoriti potrebam njihove klientele. Vedno je makro lokacija, ki jo določajo tržne možnosti, tista, ki določa umestitev kazinoja na mikro ravni.

4.9 Igralniško-zabaviščni resorti

Kot smo videli, se od 1990 dalje gradijo predvsem kompleksi z igralniško in pestro dopolnilno ponudbo, ki omogočajo večdnevno bivanje članom celotne družine. Igralniško-zabaviščne centre obiskuje širok spekter gostov, ki živi v vsakodnevnih stresih urbanega okolja. V parih ali z družinami prihajajo iskat sprostitveno okolje.

V začetku je bil ta koncept značilen le za Ameriko, kjer se je pojavljal v Las Vegasu in Atlantic Cityu. Postopoma pa se je prilagojen evropskim razmeram pojavljal tudi v Evropi. Še bolj izrazit razvoj pa se je zgodil po tem, ko je Portugalska leta 1999 vrnila Macao nazaj Kitajski. Ta igralnic ni zaprla, ampak je dovolila nove investicije in pojavili so se novi mega igralniški resorti.

V Franciji so kazinoji med leti 1980 in 1990 doživljali težko krizo tako zaradi rigidnosti ponudbe, zaradi nelojalne konkurence igralnih avtomatov, nameščenih v gostinskih lokalih, kot tudi zaradi relativno visokih davkov. Po znižanju davkov in prepovedi igranja izven igralnic se je tudi v Franciji začel razcvet novodobnih kazinojev. Prvi tematski igralniški kompleks v Franciji je začel delovati v turističnem resortu Trouville. Kot navajajo Bidault, Meunier in Reyns (1994), nudi resorti integrirano delovanje igralnic, hotelov, različne druge ponudbe in animacije. 50 % zasedenosti hotelov predstavljajo seminaristi in udeleženci kongresov, igralnica pa dopolnjuje ponudbo za prosti čas. Dnevna potrošnja na gosta je predstavljala 500 frankov, od tega predstavlja pijača 50, prehrana 200, igre 250 frankov.

Znan igralniško zabavišni center je Sun City v Južni Afriki. Načrtovan je bil kot resort, vendar se je zaradi izjemnega obiska in širitve ponudbe začel spreminjati v počitniško mesto z izjemno veliko umetnimi atrakcijami in igrami za vse vrste denarnic, z igralnicami s tisoči avtomatov, s številnimi saloni, z igralnimi mizami za različne nivoje igralcev. Za ta kraj so značilne prireditve svetovnega slovesa, kot je izbor miss sveta, ki promovirajo ponudbo in privabljajo goste s celega sveta (Lammens, 1994b).

V preostalem delu sveta se je tudi razvijala igralniška ponudba. Tako najdemo te destinacije na vseh kontinentih. Delitve so različne (Webb, 2018):

- casino resort je vseobsegajoča izkušnja. Na recepciji se prijaviš in dobiš sobo, imaš možnost za nakupovanje, igre na srečo, gurmanske in glasbene užitke;
- letovišče oziroma destinacija je kraj, ki si ga turist izbere za svojo ciljno destinacijo. Je lahko samostojna ustanova, ki poskuša zagotoviti večino želja turistov; to pomeni, da je v igralniškem kraju kazino samo en element.

Igralniška naselja včasih ponujajo simulacije znamenitosti in lokacij s celega sveta, s čimer odstranjujejo ali zamegljujejo meje med igrami na srečo, nakupovanjem, zabavo in potovanjem. Njihov namen je popolna zabava, biti kraj, kjer se igralec lahko prijavi v luksuzno družinsko hotelsko sobo, si privošči prvovrstno obedovanje, si ogleda gledališko predstavo in nato preživi nekaj ur na igralniških mizah za zaključek noči.

Zanimivo je tudi, kakšne površine zavzemajo mega resorti. V tabeli (Tabela 18: 10 največjih igralniških centrov na svetu) so zbrane površine posameznega objekta. Ti se nahajajo pretežno v ZDA, Macau, Južni Afriki in na Portugalskem.

Tabela 18: 10 največjih igralniških centrov na svetu

	Resort	Lokacija	m²
1	WinStar World Casino	Oklahoma, USA	55.741
2	Venetian Macau	Macau, China	50.725
3	City of Dreams	Macau, China	39.019
4	Foxwoods	Connecticut, USA	31.587
5	Wynn Macau	Macau, China	25.362
6	Ponte 16	Macau, China	25.084
7	Rio Casino Resort	Klerksdorp, South Africa	24.743
8	Sands Macau	Macau, China	21.275
9	MGM Grand Las Vegas	Nevada, USA	15.793
10	Casino Lisboa	Lisbon, Portugal	15.329

(<https://www.casino.org/blog/10-of-the-worlds-largest-casinos-the-biggest-casinos-ever/>)

5 RAZVOJNI TRENDI

Spremembam v družbi glede standarda in prostega časa, sprejemljivejšega odnosa do iger na srečo, razvoja tehnologije, stresnosti življenja in vse večjega hlantanja po zabavi, sreči in koncentraciji doživetij se je prilagajala tudi ponudba kazino iger. Izraziti poudarki so v usmeritvi v zabavo in v koncentracijo različnosti ponudbe, prilagojene za množičen obisk.

5.1 Spremembe na strani povpraševanja

V preteklosti je le majhen del prebivalstva poznal prosti čas in sprostitev. S povečevanjem blaginje se je širil sloj, ki si je lahko privoščil dobrine prostega časa ob istočasnem širjenju različnih možnosti potrošnje. 20. stoletje je rodilo potrošnike zabave. Zabava prodira v vsako poro vsakdanjega življenja in postaja njen neobhoden, sestavni del. Bliža se čas, ko bo povsod prisotna. To je tudi vzrok, da igralniške družbe vključujejo v svojo ponudbo tudi zabaviščni produkt (Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs, 1997).

Po 2. svetovni vojni je opazna izrazitejša potreba po igrah na srečo. Ob pospešenem ritmu življenja, rasti potreb po dobrinah ter ob podzavestnem strahu, ki ga povzroča večanje življenjske negotovosti, frustriranosti, ki izhaja iz neusmiljene konkurenčne borbe za preživetje, se priljubljenost iger na srečo še povečuje (Goodman, 1995, str. 150).

Medtem ko sta delo in varčevanje postala neučinkovita in nezadostna oblika pri zagotavljanju pokrivanja izzvanih potreb, postaja nekonvencionalna pot služenja denarja z igrami na srečo vse bolj atraktivna. Opaziti je tudi pojav, da so ljudje pripravljeni vložiti veliko prihrankov v delnice rizičnih naložb s predvidenimi visokimi donosi, ne računajoč na možnost negativnega izida.

Sodobni potrošnik, utrujen od tempa vsakdanjega življenja, želi vstopiti v svet prijetne alternativne realnosti aktivnega doživljanja čustev. Pri koriščenju prostega časa se odlikuje po močnejši izstopajočem individualizmu, ima potrebo po veliki izbiri in spremembi ponudbe, kar se odraža tudi v zmanjševanju zanimanja za tradicionalno ponudbo kazinojev. Individualne igre postajajo bolj zaželeno od kolektivnih. Ti trendi se kažejo tudi pri koriščenju prostega časa v kulturni sceni. Postavitve predstav, razstav, festivalov in muzejev potrebujejo zabaviščni, igrivi in interaktivni scenarij (Goodman, 1995).

Vedno večje je povpraševanje po programih, ki nudijo čim večje možnosti interaktivnega sodelovanja tako, da po individualnem merilu prinaša vložek čim večje osebno zadovoljstvo. Sodobno, kreativno in celostno oblikovana ponudba zabaviščno-igralniških, hotelsko-gostinskih, poslovnih, kongresno-seminarskih, trgovskih, sprostitev in elektronsko-virtualnih storitev zagotavlja kompetitivno prednost. Ponudba, ki sledi takšnim tendencam, tudi kreira samo povpraševanje.

Sodoben turistični potrošnik vedno bolj zadovoljuje svoje turistične potrebe v vedno večjem številu krajših časovnih intervalov čez vse leto. Ti trendi so opazni tudi pri obisku kazinojev. V zadnjih 20 letih obiskuje kazinoje vedno širša množica gostov, za katere postaja to tudi način preživljanja prostega časa. V ponudbi prevladujejo elektronski avtomati, ki dajejo neštete možnosti majhnim igralcem. Rojen je nov tip gosta – igralniški turist. Temu so prilagojeni tudi marketinški prijemi. Prodajajo se turistično-igralniški paketi. V Ameriki imenujejo to »junket«

sistem trženja, ko gostje v paketu plačajo celotno turistično igralniško storitev (Goodman, 1995).

Rast igralništva torej sovпада tudi s trendom rasti tolerantnosti do svobodnejših stilov življenja in s tem tudi do tega pojava. Igralništvo vse bolj postaja sodobna oblika masovne zabave.

5.2 Avtomatizacija iger na srečo

Avtomatizacije iger na srečo je prisotna povsod, pri loterijah, bingu, igralnih mizah in tudi igralnih avtomatih. Najbolj izrazita je pri uvajanju spletne in mobilne ponudbe.

Velik uspeh doživlja ponudba iger s slot avtomati. Ti nudijo možnost individualne igre sredi družbe. Igralec obdrži svojo individualnost ob tem, da je istočasno sredi družbe, ne da bi mu bilo treba s komer koli komunicirati. Komunikacija poteka le med igralcem in avtomatom. Prihod »enorokih banditov« je zaključil ero klasičnega igralništva (Thompson in Gazel, 1997).

Prvi moderni igralni avtomat Liberty Bell je bil izdelan leta 1895 kot inovacija Charlesa Feyja iz San Francisca, kjer je deloval ilegalno, preden je osvojil Ameriko. Pred tem pa naj bi na Kitajskem že več stoletij delovali igralni avtomati, ki jih je leta 1866 kitajski cesar pokazal javnosti kot svojo zbirko avtomatov na kovance. Slot avtomati imajo posebno privlačnost. Melodija padajočih kovancev ustvarja še dodaten čar. Z majhnimi vsotami se lahko igra več časa, kar omogoča igro tudi šibkejšim igralcem. Igralnice sedaj ustvarijo pretežni del prometa s slot avtomati (Aronovitz, 1997).

Avtomati se običajno razumejo kot vzporedna ponudba bolj klasičnim igram. Nekateri igralci preizkušajo najprej srečo na igralnih avtomatih, se ogrevajo, nato pa se odpravijo k »resnemu« igranju. Večkrat se uporablja igra na igralnih avtomatih kot vmesna sprostitev in kot zaključno testiranje sreče pred odhodom. Najpomembnejši element uspeha slot avtomatov je, da so napravljeni za »male« igralce in masovno klientelo.

Tradicionalno igralniško okolje je začetka imelo odpor do uvajanja igralnih avtomatov, ker je s tem zgubljalo »pedestal«, ki si ga je ustvarilo v preteklih stoletjih. Pritiske proti uvedbi igralnih avtomatov so s stavkami izvajali zaposleni na igralnih mizah. Vendar pa se je kasneje moralo prilagoditi in igralne avtomate sprejeti. Igralni avtomati pa niso dobrodošli le za novodobne igralce, temveč so jih z zadovoljstvom sprejeli tudi lastniki igralnic. Nudijo zagotovljeni odstotek izkupička, v primerjavi z igralniškim osebjem so bolj poceni in ne grozijo s stavkami.

Novi avtomati skušajo biti čim bolj prijazni za uporabo, s čim bolj enostavno igro. Ta koncept »instant« ige omogoča, da traja potrošnja prostega časa za igro le nekaj minut ali dolge ure. Avtomati s hitrimi igrami zapeljujejo in vabijo, ker nudijo občutek odzivanja in bližine. Avtomat vse bolj postaja personifikacija soigralca. Ta proces dopolnjuje tudi scensko urejanje igralniškega okolja z arhitekturo iluzij.

Na igralnih avtomatih ob zadetku predvidene kombinacije igralec zadene vnaprej definirano višino zadetka. Uvedba elektronike v programsko opremo je še dodatno povečala privlačnost teh naprav. Novi igralni avtomati omogočajo dva sistema igre:

1. igranje za žetone (ki pa je skoraj v celoti izumrlo);
2. igranje s pomočjo »smart« kartice in dvema sistemoma izplačil:
 - izplačilo ob vsakokratnem zadetku,
 - nalaganje dobitkov in igranje iz »dobljene zaloge«.

S tem se je povečala hitrost igranja, a tudi zameglil občutek izgubljanja denarja. Vendar veliko igralcem cingljanje žetonov še vedno veliko pomeni, zato bi si, kljub napredku tehnike, težko predstavljali, da bi kazinoji opustili igralne avtomate na žetone (Holmes, 1997) oziroma te nadomestili z virtualnimi oblikami.

5.3 Ekranizacija iger na srečo

Sociološke spremembe v kulturi iger na srečo se pojavijo vzporedno s splošnim porastom prostega časa. Velik vpliv ima tudi televizija, prenosni računalnik, tablica ali pametni telefon; ekran tako spremlja ljudi od rojstva dalje. Od TV-ekrana do video ekrana igralnega avtomata je kratek korak. Igralec je navajen na televizijo, ki je na prvem mestu v potrošnji prostega časa. Kot navaja Chazaud (1994, str. 48), je povprečna gledanost televizije v Franciji tri ure dnevno. Televizija v filmih in reportažah prikazuje igralniško življenje, poleg tega pa tudi sama uvaja in popularizira nove igre na srečo ter s tem propagira igro kot stil življenja.

Ekranizacija igralniških iger in interaktivno TV-igralništvo omogočata igralniški industriji povečati število ljudi, ki igrajo. Vsi ti tipi iger se po ameriških državah, s pomočjo močne promocije, zelo hitro širijo. Da bo imela legalizacija kableskega in TV-igralništva oziroma kasneje internetnega in mobilnega igralništva iz domačega naslonjača močan vpliv na obnašanje igralcev ter na socialne in ekonomske posledice za družbo je napovedal že Goodman (1995).

Elektronsko igralništvo je že zadnjih dvajset let najhitreje rastoči sektor zabaviščno-igralniške industrije in kazinoji so pospešeno zamenjevali klasično ponudbo z elektronsko. Prihodek od klasičnih iger je namreč z izjemo v redkih kazinojih v upadanju. Elektronsko igralništvo imenujejo tudi »fast food verzija igranja«. Prav ta ponudba je docela spremenila karakter kazinojev, ki so postali ogromne, dekorirane »igralniške veleblagovnice«, napolnjene s slot napravami, oblikovane za masovno potrošnjo, imenovano »McGambling« za »Grind Players« klientelo. Prav ti posmehljivi in ironični izrazi slikovito opisujejo trende v ponudbi kot tudi profil sodobnih igralcev. Izraz »Grind Player« predstavlja igralca, ki premore zgolj eno večino igranja, in sicer da zna vleči za ročico oziroma pritiskati na gumb igralnega avtomata (Goodman, 1995).

Tovrstna igralniška ponudba je postala privlačna v enem obdobju tudi za mlajše populacije in za ženske, predvsem pa za maso manj izkušenih igralcev in igralcev, ki si ne morejo privoščiti velikih izdatkov za igro.

Priča smo pojavu vsesplošne ekranizacije potrošnje prostega časa, zabave, iger in iger na srečo. Igralec je sam s sabo pred ekranom in z njim komunicira, kot bi komuniciral z živim bitjem.

Ponudba arkadnih iger

Ponudbo video iger, ki se jo je prijelo ime »arkadna ponudba«, absorbira veliko potrošnikov prostega časa, predvsem mladi, ki še ne morejo igrati v igralnicah. Arkadne igre dopolnjujejo igralniško ponudbo in se razvijajo bistveno hitreje od drugih oblik komercialne zabave. Možno je, da bodo arkadne igre v bodočnosti imele odločilen vpliv na vsebino celotne igralniške ponudbe (Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs, 1997, str. 33).

Ponudba teh elektronskih igralnih naprav ni koncipirana kot tipična ponudba iger na srečo. Glede na sistem izplačil spada v področje, ki ga strokovno imenujejo »Free Game – Free

Play«. V to skupino spada igranje na avtomatih za zabavo, ne za dobitke. Za sprožanje igre so potrebni denarni vložki, dobitki pa niso vezani na srečno naključje. Pri teh igrah gre za nabiranje števila točk, ne za igro slučajnosti. Dobitek prejme igralec le, če doseže določeno število točk. Fliperji kot predstavniki te zvrsti igralnih avtomatov so lahko igralni avtomati za zabavo, prav tako tudi slot avtomati. Predstavljajo neke vrste sivo področje (Holmes, 1997).

5.4 Ponudba odprtih iger na srečo

Igre na srečo pa se ne odvijajo le v igralnicah, temveč tudi zunaj. Družbeni odnos do kazino oziroma posebnih iger na srečo je veliko bolj restriktiven kot do navadnih iger na srečo, ki jih prirejajo loterijske družbe. Ker naj bi bile loterijske igre družbeno bolj primerne, so skoraj povsod v lasti države, medtem ko je lastnik kazinojev zasebni kapital. Različni odnos do iger in lastništva naj bi izhajal iz tega, ker naj bi loterijske igre na srečo zaradi manjše pogostnosti igranja predstavljale manjšo nevarnost zasvojitve. Zaradi relativno nizkih cen posameznih srečk naj ne bi bremenile družinskih proračunov, zaradi pozitivnih karitativnih ciljev pa naj bi bile za družbo dobrodošle. Če je mogoče v preteklih časih ta razlaga celo držala, je sedaj s spremenjenimi načini igranja in novo tehnologijo meja med obema zvrstema iger na srečo vedno bolj zabrisana.

V primerjavi s posebnimi igrami na srečo naj bi bila loterija usmerjena k drugim ciljnim namenom. Vendar je naključje osnova tudi loterijske igre. Tudi pri loteriji je primarni motiv igre dobitek in ne karitativna dejavnost. Če bi se igralci v celoti obnašali kot altruisti, bi celoten znesek za srečko namenili za dobrodelne namene. Za igralca pa so tovrstne igre krivične, saj je za izplačilo namenjen le manjši del vplačil. Srečujemo se s poskusom opredelitve ene vrste igre za nekaj drugega, kar v resnici je, piše Miers (1997, str. 508).

Tehnološki razvoj je tudi v ponudbi loterijskih iger prinesel občutne spremembe. Video terminali predstavljajo nov koncept loterijskih iger. Uporabljajo se v sklopu loterijske ponudbe izven igralnic; predstavljajo pravi kazino v malem. S tem ko je loterija postavljena na svetovni splet, je pravzaprav vstopila v vsak dom. Dobitki se akumulirajo. Dobitki, ki se izpišejo na ekranih in loterijskih listkih, so izplačljivi v loterijskih prodajalnah. S sistemom video terminalov postaja celotna dežela veliko igralniško polje. Sistem omogoča tudi organizacijo mega jackpot dobitkov, ki naredijo igro še veliko bolj privlačno. Pri tem sistemu igre ni več nobene razlike med elektronskimi igrami v kazinojih in elektronsko loterijo, razen v deležu zneska vplačil, ki je namenjen za izplačila. Pri loterijah ta običajno ne presega 30 %, medtem ko je pri elektronskih kazino igrah ta znesek najmanj 90-odstoten (Holmes, 1997).

Potrošniki loterijskih srečk so v pretežni meri iz nižjih dohodkovnih razredov in nižjih izobrazbenih struktur. Nižji sloji proporcionalno odvajajo več svojih prihodkov za loterijo kot pa višji sloji (Holmes, 1997). Z ekonomskega vidika obstaja še ena temeljna razlika med kazino in loterijskimi igralci. Kazino igralci v veliki meri prihajajo iz drugih ekonomij, loterijski igralci pa iz domače ekonomije. Potrošnja v kazinojih predstavlja v precejšnji meri priliv tuje akumulacije, potrošnja v loterijskih igrah pa neproduktivno trošenje domače akumulacije oziroma dodatno obdavčitev pretežno nižjih slojev. Med obema zvrstema iger je prisotna tudi logistična razlika. Če hoče nekdo igrati kazino igre, mora fizično iti v igralnico, medtem ko loterijske igre prihajajo na dom.

Tudi te igre na srečo so v velikem porastu, ne le zaradi pričakovanih velikih dobitkov, temveč predvsem zaradi velike promocije. Igre postajajo spektakel, sami igralci pa udeleženci tega spektakla.

Z združevanjem Evrope prihaja do oblikovanja nadsacionalnih loterij. Zaradi širokega tržnega bazena lahko nudijo izjemno visoke dobitke, tako da zanimanje za manjše domače loterije usiha. Kako bo z razdelitvijo davščin in karitativnega deleža vplačil, še ni popolnoma jasno. Nedvomno pa bo zelo pomembno, kje bo sedež evropske loterije. Nedvomno bodo velike družbe pri razrezu tega velikega loterijskega kolača v prednosti.

Tudi v vsakodnevem trgovskem življenju ne gre več brez iger na srečo, saj so igre za pospeševanje prodaje sestavni del tržnih aktivnosti. Gre za izpolnitev obljube in izročitev nagrade vsakemu, ki zbere določeno število točk oziroma kolekcijo sličic z nakupovanjem določenih artiklov. Nagrado prejme, kdor v celoti izpolni igro ali kdor je izžreban. Pri žrebu velja zakon verjetnosti (Holmes, 1997).

Euro Millions je evropska loterija, ki poteka dvakrat na teden, v torek in petek zvečer. Nacionalna loterija je omejena na prebivalce Slovenije, medtem ko loterija Euro Millions pokriva več evropskih držav. To seveda naredi nagrade mnogo večje in privlačnejše, kot jih ima nacionalna loterija. Ker se sklad za glavni dobiček vedno prenese v naslednji krog, če ni jackpot zmagovalca, lahko po nekaj tednih brez zmagovalca jackpot dobiček naraste na vrednost kar 185.000.000 evrov. Slovenska nacionalna loterija je imela rekordno sedmico v višini 3.195.599,45 evrov in je bila izžrebana 10. julija 2005. Razdelila sta si jo dva igralca, vsak je dobil po 1.597.799,73 evrov. Loterija Euro Millions ima tako pogosto vsaj 100-krat večje dobitke kot nacionalna loterija. V loteriji Euro Millions trenutno sodeluje devet držav. Po abecednem vrstnem redu so to: Anglija, Avstrija, Belgija, Francija, Irska, Luksemburg, Portugalska, Španija in Švica. To pomeni, da je loterija Euro Millions ena izmed največjih na tem planetu – in zagotovo ena najbolj zanimivih.¹³

Največji nagradni skladi ima sicer tradicionalna španska predbožična loterija, imenovana El Gordo oziroma Debelinko. Leta 2019 so razdelili 2,4 milijarde evrov. Vrednost glavnega dobitka, ki ga je vplačalo 170 igralcev, je znašala 720 milijonov evrov (A. L., 2019). Sicer pa je bil v ZDA največji posamični dobiček loterije Mega millions, in sicer v višini 877,8 milijonov dolarjev neposrednega izplačila, izžreban leta 2018.¹⁴

5.5 Klasične kazino igre

Ponudba klasičnih iger na srečo postaja za veliko število sodobnih ljubiteljev iger na srečo zastarela. Problem klientske klasičnih igralnic je prav v staranju tega igralniškega produkta in staranju klientske nasploh. Povpraševanje po igrah na ruleti relativno pada. To kažejo tudi razmerja prihodkov v igralnicah med avtomati in mizami. Nekatere klasične namizne igre so zaradi elektronske posodobitve vzporednih iger skoraj v celoti izginile. Takšen primer v ZDA je poker, igra s kartami, ki jo je zamenjal video poker. Vendar pa prihaja do ponovne renesanse in si igralci želijo živo igro. Tako da bodo igralni avtomati in živa igra vedno v nekem dopolnitvenem odnosu.

Igralništvo sloni na principu verjetnosti in nagrade kot poplačila. Poplačilo se pojavlja kot nagrada ob uspešni igri, koncept dobitkov je osnova vseh iger na srečo. V legalnih kazinojih dobi nagrado tisti, ki zadene kombinacijo. Izplačilo za dobljeno stavo imenujejo »pay off«. Sistem »pay off« dobitkov je značilen za klasične igre na srečo (Holmes, 1997).

¹³ Povzeto po: <http://eloterija.net/>

¹⁴ Povzeto po: <http://www.megamillions.com/news-releases/record-mega-millions-jackpot-won-in-south-carolina>

V analizi preobrazbe francoskih kazinojev Lammens (1994, str. 27) navaja, da mora biti danes igra vsem dosegljiva. Predvsem pa mora biti poceni, enostavna in omogočati velike dobitke za majhne denarje. Že takrat je predlagal, da sistem vodenja žive igre ni več ustrezen, zato bi ga bilo treba na novo ovrednotiti. Enako je predlagal tudi za napitnine. Po njegovem jih je treba nadomestiti z nekim drugim instrumentom, npr. z variabilnim delom plače, ki bo spodbujal drugačen in bolj korekten odnos osebja do gostov.

Živa igra se mora posodobiti glede na želje klientele, ne pa glede na želje zaposlenih. Igre na mizah so zastarele. Da bi ponovno zaživele, jih je treba prilagoditi finančnim možnostim novih gostov in njihovi mentaliteti. Lammens (1994) predlaga rešitve v smeri možnosti velikih dobitkov za majhne vloške. Razmišljanja, kako naj se posodobijo klasične igre v Franciji, so navedena, ker je klasična ponudba francoskih kazinojev v prejšnjih časih bila vodilna v svetu. Ker pa se ni znala prilagoditi spremembam v zadnjih 30 letih, je zaostala v razvoju.

Dejstvo je, da je živa igra draga. Še posebej to pride do izraza, ko so stave nizke. Tako živo igro v kazinojih vse bolj nadomešča avtomatizacija (elektronske rulete in elektronski delivci kart), v spletnem in mobilnem igralništvu pa te storitve sploh ni več. Živo ponudbo si lahko privoščijo luksuzne igralnice in države, kjer je cena dela nizka. Če so v Benetkah vodili igro predstavniki aristokracije, se je sedaj to delo razvrednotilo in ga lahko opravlja vsak, ki je dovolj motorično podkovan, obvlada matematične in jezikovne veščine ter je storitveno naravnani. Včasih je bilo treba zaposlene nagrajevati, da sploh ne bi pomislili na nepravilnosti, kot so kraje. Danes se lahko z ustreznim nadzorom, kot je video nadzor in RFID, popolnoma spremlja poslovanje.

5.6 Tematske igralnice

Igralništvo ni več dovolj privlačno le s ponudbo iger na srečo. Tako je bilo treba vzpostaviti nov prodajno-marketingški koncept in začeti graditi kombinirane atrakcije ne le za ciljno skupino igralcev, temveč za člane celotne družine. Obstaja močna sinergija v potrošnji pri tako kombinirani »družinski zabavi«. Sami zabaviščni parki igralnicam ne prinašajo veliko dohodkov, ustvarjajo pa pogoje za trženje. Neigralniška zabaviščna ponudba služi zadovoljevanju drugačnih potreb kot igralniška. Ker zahteva tudi drugačna znanja, igralniške družbe vključujejo v izgradnjo in vodenje te ponudbe tudi zabaviščne parke (Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs, 1997). Vendar pa si lahko tako velike investicije privoščijo le redki. Gre namreč za investicije v višini več kot 1 milijarde dolarjev.

S sodobnim razvojem tehnike raste ponudba interaktivnih video iger na srečo, ki predstavlja uspešno povezavo med igro in »pravljичno zabavo«. Ob dodatnem vključevanju elementov filma, šovov, muzikalov in raznih simulatorjev virtualne resničnosti je povpraševanje po video igrah v velikem vzponu. Igralništvo s pridom izkorišča te trende. Ponudba igralništva se tako diferencira. Diferenciacija je prisotna v ponudbi produktov, v strukturi znanj zaposlenih kot tudi v riziku. S spremembo potrošnih navad in ob hitrejšem tempu življenja želijo potrošniki za isto vsoto denarja »konzimirati« čim večji spekter vtisov na časovno enoto.

Koncept lokacijsko integriranega sklopa igre, ciljno in tematsko usmerjene zabave, ki tudi z uporabo sodobne tehnike ustvarja fantazijski svet, z nakupovanjem kot elementom fantazije in sprostitve, z oblikovanjem internega okolja, ki je v funkciji ustvarjanja zabavišnega produkta, se je pokazal kot funkcionalen. Pestre, kakovostne in poceni dopolnilne storitve postajajo magnet za brezskrbno trošenje v osrednji in najbolj donosni dejavnosti (Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs, 1997).

Tematski kazinoji, ki smiselno posnemajo logiko tematskih parkov in tematske resorte, predstavljajo novo vizijo razvoja. Oblikovanje prostora »novega sveta za prosti čas« združuje zgodovino, kulturo, tehnologijo, šport, pravljice in fantazijo. Mesto bodočih igralnic je v okviru ponudbe šovov, tematskih parkov novega stila, turističnih centrov, festivalov, karaok, videoiger, ob soočanju s tehnologijo in interaktivnim komuniciranjem s sodobnimi igralnimi napravami.

5.7 Spletno in mobilno igralništvo

Leta 1994 je Antigva in Barbuda sprejela zakon o prosti trgovini in obdelavi, ki je dovoljeval podelitev licenc organizacijam, ki zaprosijo za odprtje spletnih igralnic. Od tu naprej je sledil hiter razvoj, ki ga je še toliko bolj spodbudil pojav interneta. Določene države omejuje in prepoveje tovrstno igralništvo. Tehnološki napredek je pritegnil novo generacijo igralcev. Dokazi kažejo, da uporabniki interneta manj uporabljajo svoja namizja in so bolj nagnjeni k uporabi ročnih naprav. Enako lahko rečemo za tiste, ki uživajo v spletnih igrah na srečo in v igranju svojih najljubših iger, ko so na poti. Najboljša spletna mesta za igre na srečo so prepoznala to spremembo v uporabi in zdaj obstaja veliko več možnosti za mobilno spletno igranje na srečo. Igralci uporabljajo mobilne naprave zaradi praktičnosti, zaradi takojšnjega dostopa do možnosti za stave, spletno igranje iger na srečo in družabna omrežja pa so na istih mobilnih platformah, saj operaterji prepoznavajo naraščajočo interakcijo med socialnim omrežjem in igrami na srečo.

S pojavom tehnologije blockchain in kripto valut se začne novo obdobje iger na srečo na način, kakršnega si pred nekaj leti sploh nismo mogli predstavljati. Blockchain zagotavlja preglednost transakcij, zmanjšuje krajo hiše in znižuje transakcijske stroške. Blockchain uporabniku omogoča tudi anonimno igranje, skoraj takojšnji čas umika iz igre in prejem nakazila, ne da bi izročil kopije dokumentov ali celo ustvarit račun. Blockchain tehnologija prinaša enaka izhodišča za igre na srečo (Cormack, 2018).

Razvoj na tem prostoru bo verjetno hitro naraščal, zato bodo ekipe razvijalcev predstavile nove priložnosti za igre na srečo z uporabo tehnologije blockchain.

5.8 Tri smeri razvoja igralniške ponudbe

Lahko bi rekli, da se sodobna igralniška ponudba razvija v treh osnovnih smereh; med drugim v smeri drobnega ali instant igralništva, ki ga predstavlja mreža igralnih avtomatov po gostinskih in drugih lokalih, imenovana »slot routes«. V to zvrst ponudbe uvrščamo tudi igralne salone. Ta ponudba je namenjena domači populaciji in je tudi vsak čas na dosegu – po sistemu »za vogalom stoji avtomat«. Predstavlja redistribucijo domače potrošnje in ustvarja veliko problemov.

Druga veja igralniške ponudbe je turistično igralništvo. Celovita turistična igralniško-zabavišna ponudba je na voljo v tematskih igralniško-zabaviških resortih. Ta zvrst ponudbe je za ekonomijo okolja, turizem in nacionalne finance najpomembnejša in povzroča le minimalne eksternalije. Edino tako zastavljena ponudba privablja goste z oddaljenejših trgov.

Tretja zvrst igralniške ponudbe je spletno igralništvo, dosegljivo prek osebnih računalnikov in celo mobilnih telefonov. V pretežnem delu držav ta ponudba ni dovoljena, zato so serverji

običajno locirani v raznih otoških državah, ki ponudnikom dajejo dovoljenja za poslovanje. Igranje z domačega naslonjača ali med čakanjem na avtobus lahko privede pri določenih ljudeh do povečanja osebne potrošnje za igro in do zasvojenosti. Države imajo od tega igranja zelo malo koristi. Turističnih učinkov ni. Ni še jasno, kaj bo ta zvrst ponudbe povzročila. Ali bo povzročila le probleme z zasvojenostjo, odvrnila ljudi od igranja v »realnih« kazinorjih ali pa jih bo morda celo animirala, da bodo od časa do časa obiskali atraktivno igralniško zgodbo. Kljub vsesplošni »kompjuterizaciji« človek ostaja socialno bitje, potrebuje srečanja in to, da v družbi pokaže svojo pomembnost. Najverjetneje bodo atraktivnejše oblike igralniške ponudbe še vedno dobro obiskane. Verjetno se bo dogajalo podobno, kot se sedaj dogaja z interesom za obisk sodobnih kino centrov.

6 ODNOS REZIDENTOV DO IGRALNIŠTVA

Odnos rezidentov do igralnštva se je spreminjal skozi leta. Dokler niso imeli možnosti, da bi na igralništvo vplivali, ni prihajalo do nikakršnih odporov. Z razvojem demokracije, še bolj pa z razvojem civilne družbe želijo rezidenti vplivati na to, kaj se bo dogajalo v njihovem kraju. Znano je namreč, da kazinoji prinašajo tudi negativne vplive, kot so zasvojenost z igrami na srečo, prostitucija in kriminal. Tega pa si nihče, razen tisti, ki od tega živijo, ne želi.

6.1 Motivi uvajanja igralništva

Kraji želijo z uvajanjem igralništva poživiti lokalno turistično ponudbo, pospešiti ekonomski razvoj in zagotoviti nova delovna mesta. Občine, kot tudi država, pa računajo na dodatna sredstva za proračun, zato večinoma podpirajo politiko razvoja igralništva. Velikokrat se za pomemben motiv navaja tudi preprečevanje igranja domačih igralcev drugje. Moto: »Naši sosede nam bodo pobrali naš denar.« je najuspešnejša pobuda za pridobitev igralniških dovoljenj. Iz tega zornega kota naj bi neizgradnja predstavljala veliko izgubo priložnosti (Goodman, 1995). Tak primer je zaznan v primerih, ko so ameriške zvezne države ena za drugo liberalizirale igre na srečo. Poznan pa je tudi v primeru Italije, ki je sprostila svojo ponudbo najprej z bingo, pozneje pa še s salami VLT.

Turizem je hitro rastoča dejavnost, ki nudi možnost zaposlovanja, podjetniškega razvoja, nove investicije in davčne prihodke. V obdobju kriz skušajo območja poživiti ekonomijo z uvajanjem turizma. Posebno privlačno mesto v okviru turizma ima igralniška ponudba. Lokalne ekonomije velikokrat vidijo rešitev svojih problemov prav v uvedbi igralništva. V Ameriki je ta proces močno prisoten po energetske krizi. Lokalni in državni nivo na eni strani ter podjetniški na drugi sta tako postala partnerja v odnosu do razvoja igralništva, s tem da vlade razvojni politiki igralništva dajejo veliko podporo (Goodman, 1995, str. 178).

6.2 Lobing za širjenje dejavnosti

Interes za odpiranje igralnic prihaja tako s strani igralniških družb kot s strani občin. Da pride do realizacije ideje, je dolga pot. Najprej mora dejavnost sprejeti okoliš. Priprava prebivalcev do sprejema dejavnosti v svojo sredino predstavlja osnovno fazo. Najuspešnejši model promocije za pridobivanje podpore območja je *4 x E* (*Education, Environment, Economic development, Eldery*), ko se ozavešča okolje, da bo igralništvo prispevalo občutna sredstva za programe izobraževanja, zaščite okolja, ekonomskega razvoja in pomoči starostnikom (Goodman, 1995, str. 144).

V državah zahodne demokracije je lobiranje legalna, profesionalna in cenjena dejavnost. Igralniške družbe z ene strani sodelujejo v lobingu za odpiranje novih lokacij, z druge strani pa podpirajo antiigralniško propagando za preprečevanje širitve instant igralništva po lokalih in trgovinah, ki meče negativno luč na resno organizirano igralniško dejavnost. Pri kreiranju lobizma prihaja tudi do konflikta interesov, ko javni funkcionarji sprejemajo pomembna mesta v igralniški industriji. V Illinoisu, kot navaja Goodman (1995, str. 79), je bil to celo primer s člani vlade.

6.3 Podpora zaradi koristi

Podpora ljudi v okolju za odpiranje igralnic je predvsem odvisna od pričakovanih osebnih koristi. Igralniški razvoj ima podobne vplive na okolje kot razvoj drugih vej turizma. Prav tako, kot ima vključenost prebivalstva v turizem vpliv na pozitiven odnos do povečanja turizma, tako ustvarja vključenost prebivalstva v igralniško industrijo pozitiven odnos do povečevanja igralniške ponudbe v okolju (Long in Kang, 1997, str. 371).

Zadovoljstvo z življenjem v kraju je odvisno od percepcije sprememb glede na:

- kulturne priložnosti;
- ekonomske aktivnosti;
- družbene priložnosti;
- stopnjo prometne natrpanosti;
- priložnosti za delo;
- kakovost servisa državnih služb;
- ohranjanje lokalnih zgodovinskih značilnosti.

Civilna družba bo za razliko s podjetniškim sektorjem bolj stremela k temu, da bodo na destinaciji dobri pogoji za življenje in da se ne bodo uvajale dejavnosti, ki bodo to rušile.

Ginoux (1994a, str. 94) v svoji raziskavi navaja, da igralnice prinašajo v kraj pozitivne gospodarske spremembe in predstavljajo stalno turistično privlačnost. Različne igralniške iniciative sinergično vplivajo na ekonomski in turistični razvoj območja. Takse, ki jih igralnice plačujejo občinam, prispevajo k ekonomski moči občine. Znano je, da vedno ni tako. V nekem majhnem kraju, kjer ni dovolj lokalne delovne sile, lahko odpiranje igralnice privede do tega, da se najboljši kadri hitro odločijo za migracijo iz ene panoge v drugo. Prva namreč ni dovolj dobičkonosna, da bi lahko plačevala delavce. Kazino si to lahko privošči. To ima lahko za posledico, da je določena panoga na destinaciji trajno izgubljena, saj podjetje propade.

Poleg osnovne dejavnosti nudijo kazinoji turističnemu prostoru še:

- razvoj različnih ekonomskih panog;
- zaposlujejo veliko ljudi;
- nudijo igri na srečo dopolnilne storitve za prosti čas;
- vodijo hotele in restavracije;
- za goste in domačine organizirajo spektakle in zabaviščno ponudbo.

Ker brez igralništva največkrat vseh teh možnosti ne bi bilo, je razumljivo, da ima okolje pozitiven odnos do razvoja igralniške ponudbe.

Lokalne oblasti največkrat same financirajo gradnjo infrastrukture, ki je potrebna za igralniške goste na osnovi pričakovanih bodočih donosov od iger na srečo. Za odplačevanje dolga postanejo tako odvisne od prihodkov od iger na srečo in s tem tudi njihov zaveznik v razvoju. V takšnih primerih bi namreč propad ali prenehanje igralniške ponudbe pomenil tudi bankrot mestne blagajne (Goodman, 1995).

6.4 Odpori zaradi negativnih posledic

Odpor do igralništva izhaja tako iz tradicionalnih, z religioznim odnosom podprtih prepričanj, da igralništvo ni častna dejavnost in da je bilo v zgodovini večkrat povezano s kriminalom.

Poleg predsodkov, ki izhajajo iz preteklih vzorcev, se med prebivalstvom včasih pojavlja odpor tudi zaradi konkretnih posledic, ki jih igralniška dejavnost povzroča.

Problemi, ki se v okolju pojavljajo, so vezani predvsem na število, velikost in lokacijo kazinojev ter ustreznost komunalne infrastrukture. Podobni problemi so tudi v drugih turističnih vejah. Posledice masovnega obiska se odražajo tudi na okolju. Na tisoče obiskovalcev zaseda veliko parkirnih prostorov, povzroča hrup in drenj ter kali nočni mir. Zaradi povečanega povpraševanja naraščajo cene in to domačine jezi (Evert, 1997).

Kot navaja Evert (1997, str. 321), naraste napetost in odpor pri domačinih predvsem zaradi:

- prezasedenosti, pomanjkanja parkirnišč in prometne gneče;
- izgub v neigralniških poslih;
- rasti cen in najemnin v kraju;
- kraje kadrov;
- povečanja prestopkov.

Lahko pa odpor nastaja tudi zaradi drugih vzrokov. Kelly (1997, str. 221) navaja, da je odpor do razvoja igralništva v indijanskih rezervatih v porastu predvsem zaradi tega, ker to v veliki meri prinaša koristi velikim ameriškim igralniškim družbam, manj pa indijanskim skupnostim. Na vodilne funkcije v igralništvu prihajajo kadri od drugod, ki usmerjajo razvoj v neskladju s pričakovanji in potrebami domačinov.

Odpor v poslovnem okolju nastaja tudi zaradi odhoda kadrov iz okoliške ekonomije v igralništvo, ki lahko ponudi bistveno boljše plače. Tako se usposobljeni kadri iz neigralniške industrije selijo v igralniško. Pojav je poznam pod nazivom »piratstvo«. Ti kadri so za okoliško ekonomijo izgubljeni. Če je ta pojav preveč obsežen, vpliva zelo negativno na razvoj kadrovske oslabiljenih podjetij. Da bi obdržali ključno delovno silo, je tudi okoliška ekonomija prisiljena dvigovati ceno dela tudi skozi dodatno socialno ponudbo, kot so vrtci, fleksibilni delavnik, zaposlitev s krajšim delovnim časom, kar sicer res dviga proizvodne stroške, na drugi strani pa dviguje kakovost življenjskega okolja (Evert, 1997, str. 332).

Uvedba igralništva v urbane centre, predvsem tam, kjer je igralništvo usmerjeno na domači trg, vpliva na porast števila problemov, ki so vezani na igranje na srečo. »Stroški« zasvojenosti niso le v preveliki porabi prihrankov, temveč so tudi v družinskih in delovnih problemih in končno v stroških zdravljenja igralske depresije. S povečevanjem teh problemov se večja tudi rezistenca okolja (Walker, 1997, 381).

6.5 Merjenje odnosa rezidentov do igralništva

Ob uvajanju igralništva je treba poznati odnos domačega socialnega okolja do dejavnosti. Uvajanje dejavnosti ima do neke mere podobne karakteristike kot razvoj druge turistične ponudbe. Pogosto velja za vzpodbujevalca ekonomskega in socialnega razvoja in predstavlja turistično znamenitost. Kang in Long (1997, str. 207) sta razvila faktorsko analizo merjenja odnosa rezidentov do igralništva. Po njunem mnenju je treba pri meritvah upoštevati 3 zorne kote merjenja odnosa:

1. evalvacija: direktno vrednotenje vpliva, ki ga ima igralništvo na turizem;
2. koristi: osebne koristi od turističnega razvoja;
3. vpliv: vpliv turističnega razvoja na družbo.

Pri analizah pa je treba upoštevati, da ima prebivalstvo lasten, osebni odnos do vrednotenja igralništva, ki izhaja predvsem z vidika pričakovanih osebnih koristi. Tako kot ima vključenost

prebivalstva v turizmu vpliv na pozitiven odnos do povečanja turizma, tako ustvarja vključenost prebivalstva v igralniško industrijo pozitiven odnos do povečevanja igralniške ponudbe v okolju.

V panelni raziskavi, v katero so bila vključena štiri igralniška okolja, je prišel predvsem do naslednjih zaključkov.

Kakšen bo odnos rezidentov do igralništva, je odvisno od tega:

1. koliko ljudi je zaposlenih v igralništvu oziroma v dejavnostih, ki so povezane z igralništvom;
2. če so člani družine zaposleni v sklopu igralniške dejavnosti;
3. če imajo gospodinjstva svoje delnice v igralniški dejavnosti.

Odnos domačega prebivalstva do turizma ali igralništva odločilno vpliva na stopnjo zadovoljstva ljudi ob povečevanju te ponudbe. V lokalnih skupnostih, kjer je ta stopnja podpore visoka, ima igralništvo večjo možnost, da se razvija. Če okolje vidi v igralništvu posebno obliko turistične ponudbe, ki podpira ekonomski razvoj okolja, bo imelo pozitivnejši odnos do razvoja te dejavnosti v svoji sredini, kot če ni tako (Long in Kang, 1997, str. 367).

Poznana je sledeča izjava ameriškega senatorja La Falceja:

»Če bi kazino ponudba bila le tipičen biznis turistično-rekreativne ponudbe, ne bi bilo niti najmanjšega razloga za usmerjanje pozornosti na vpliv, ki ga ima hitra rast, razen, da bi ploskali uspehom lastnikov. Toda kazino biznis ni navaden biznis. V socialni in ekonomski terminologiji bi dejali, da ima kazino ponudba signifikantne eksternalne stroške, ki so pri drugih industrijah manj prisotni.« (Goodman, 1995)

Prav zaradi tega je treba pri uvajanju igralništva ravnati z vso pozornostjo in s predhodnim odpravljanjem vzrokov za nastanek problemov ter tako preprečevati porajanje negativnih posledic in rezistenco domačinov. Največkrat sprožajo močan odpor manj pomembne stvari. Na prvem mestu je zasedenost parkirnih prostorov z vozili igralniških gostov. Zato parkirne površine niso nujne le za uspeh kazinoja, temveč tudi za ustvarjanje ustreznega odnosa domačinov do dejavnosti. Ta poteza preprečuje pritoževanje domačinov (Evert, 1997).

S prostorskim načrtovanjem razvoja mesta se da rešiti marsikatera zagata, ki jo povzroča koncentracija igralniške ponudbe. Načrtovalci morajo upoštevati cenovno specifiko dopolnilne igralniške ponudbe, ki zaradi nižjih cen povzroča probleme pri ponudnikih v mestu. Okoliške drobne trgovine propadajo, ker si ne morejo privoščiti tako nizkih marž, kot jih imajo v igralniških centrih, kjer je poceni trgovska in gostinska ponudba le vaba za potrošnjo na igralniškem področju (Evert, 1997).

Kako so Francozi gledali na kazinoje v 90. letih, je raziskoval Pierre Ginoux. Za Francoze predstavljajo kazinoji (Ginoux, 1994b):

1. mesto sprostite: 37 %
2. mesto veselja: 31 %
3. luksuzni prostor: 32 %
4. mesto, kjer ljudje iščejo srečo: 35 %
5. mesto ludizma, zabave: 43 %
6. igre niso nemoralne: 71 %
7. ekonomski učinki so pozitivni: 62 %
8. obiskovanje kazinojev: 30 %

Kako ljudje dojemajo igralnice v svojem okolju, je odvisno od števila lokacij igralnic ter stanja komunalne infrastrukture. Z ustreznim prostorskim in socialnim planiranjem ter sodelovanjem z okoljem že pred podelitvijo koncesije je možno zmanjšati vzroke za nastanek te problematike. Primeren način uvajanja igralnic v določen prostor bo zagotovil ekonomske koristi ob minimalnem negativnem vplivu na kakovost življenja (Evert, 1997).

Tudi v Sloveniji so nekajkrat ugotavljali odnos Slovencev do igralništva. Tako je leta 2002 kar 80 % anketiranih Slovencev menilo, da je igralništvo priložnost za razvoj slovenskega turizma. Večina anketirancev, 76 %, ga ima za pomembno gospodarsko panogo, tako za regije, kjer igralnice že delujejo, kot tudi za državo. Več kot polovica vprašanih, 58 %, se strinja s spremembo zakonodaje, ki bi tujcem dovoljevala vlaganja v igralništvo, 39 % pa, da bi država morala zmanjšati davke v tej panogi (Sovdat, 2002).

Ponovno se je merilo podporo ob projektu HIT – Harrah's. Predpostavljalo se je, da večina prebivalstva na lokalni in vseslovenski ravni podpira ali vsaj tolerira igralniško dejavnost. Več dejavnikov je nato prispevalo k precejšnjem umiku javne podpore projektu HIT – Harrah's. Negativna stališča do igralništva v analiziranih prispevkih so bila skoraj izključno odziv na mega projekt HIT – Harrah's, ne pa na druge dogodke.

Lahko bi omenili le rezultate ene javno dostopne ankete, objavljene v *Delo Stik* julija 2007, ki kažejo:

- 38 % je podprlo naložbo HIT – Harrah's;
- 30 % jih podpira igranje iger na srečo, vendar ne prisotnosti ameriškega partnerja;
- 25 % jih nasprotuje igranju iger na srečo zaradi etičnih razlogov.

Zaključimo lahko, da takrat, ko je poročanje o igralništvu le rutina, zmorejo piarovski profesionalci korporacij jasno obvladovati medijski diskurz. Obstajajo pa posebne situacije, ko se to lahko obrne in postanejo aktivni državljani in nevladne organizacije enako ali še bolj vplivni (Makarovič, 2008).

Naslednja raziskava je bila izvedena leta 2012. Anketirancem se je postavilo več vprašanj: (Slovenski utrip, 2012):

1. S katerim od naslednjih treh stališč o igrah na srečo se najbolj strinjate?
 - Za večino vprašanih (41 %) so igre na srečo zgolj nekoristno početje, za 28 % pa predstavljajo predvsem upanje na dobiček.
 - Da so igre na srečo nekoristno početje, menijo predvsem mlajši.
 - Takšno mnenje se krepi z višino izobrazbe in dohodka.
2. Ima od legalnega igralništva Slovenija v seštevku po vašem mnenju več koristi ali več škode?
 - Več kot polovica vprašanih (54 %) meni, da imamo od legalnega igralništva v Sloveniji v seštevku več koristi kot škode, kar je diametralno nasprotno mnenju, ki so ga anketiranci izrazili leta 2010.
 - Da je legalno igralništvo koristno, menijo predvsem tisti v srednjih letih in prebivalci manjših krajev.
 - Mnenje o koristnosti legalnega igralništva se z izobrazbo krepi.
3. Kakšna vrsta igralniške dejavnosti bi bila po vašem mnenju bolj primerna za Slovenijo, če bi lahko izbirali med dvema možnostma?
 - Večina vprašanih (58 %) meni, da bi bil za Slovenijo najbolj primeren velik turistično-igralniški center, ki igralniško ponudbo povezuje z obsežno dodatno turistično ponudbo. Delež takšnih odgovorov je višji kot v preteklih letih.
 - Naklonjenost velikemu turistično-igralniškemu centru pada s starostjo ter narašča s stopnjo izobrazbe.

4. Ali bi podprli investicijo v velik turistično-igralniški center, če bi to pomenilo odpiranje novih delovnih mest?
- Investicijo v velik turistično-igralniški center, ki bi pomenil odpiranje novih delovnih mest, bi podprlo več kot tri četrtine vprašanih (76 %). Podpora tovrstni možnosti je precej višja kot v letu 2010.
 - Najbolj so investiciji naklonjeni poklicno izobraženi ter tisti z dohodki med 500 in 1.000 evri.
 - Podpora investiciji v turistično-igralniški center s starostjo upada.

Skratka, zaključimo lahko, da je merjenje javnega mnenja in odnosa lokalnega prebivalstva do iger na srečo pomembna. Še toliko bolj je pomembna, ko se odločamo za investicije. Obvladovanje deležnikov in vplivnežev nam lahko zelo olajša kasnejše delo pri investiciji. Nihče si najbrž ne želi, da bi investiral v kraj, kjer bi vsi njegovi investiciji nasprotovali. Enako odklonilen pa bi bil tudi odnos do zaposlitve v tem resortu.

7 DRUŽBENO-EKONOMSKE POSLEDICE POVEČEVANJA PONUDBE IGER NA SREČO

Legalizacija iger na srečo je splošen trend v svetu. Posledice so v socio-ekonomskem okolju povsod podobne. Kakor koli gledamo, je igranje za igralca neracionalno ekonomsko početje. Kakšne so in kakšne še bodo posledice povečevanja usmerjenosti v igranje, še ni v celoti poznano. Analitiki se strinjajo, da lahko uvedba iger na srečo v neko okolje z depresivno ekonomijo prinese veliko pozitivnih rezultatov na ekonomskem področju, vendar ob nujnem upoštevanju predpogojev, da je ponudba usmerjena na trge iz drugih ekonomij ter da je struktura turistično-igralniškega paketa čim bolj sestavljena, da gostje trošijo čim več tudi v neigralniški ponudbi.

Poznati pa je treba tudi negativne vplive, ki se lahko bolj kot v ekonomski pojavljajo v socialni sferi. Ker je igralništvo kot masovni pojav mlajšega datuma, vse posledice v svojem celovitem obsegu še niso znane. Z daljšanjem časa prisotnosti igre v nekem okolju in z večanjem obsega in dostopnosti bodo vedno bolj prihajale do izraza negativne posledice in zaradi povečevanja zasičenosti z igro je pričakovati vedno manj pozitivnih efektov. Dodatno polnjenje proračuna z nevidnim obdavčenjem, ki ga igralci prostovoljno plačujejo, nasplošno ne gre jemati kot pozitiven efekt, razen v primeru, ko se s tem vzvodom fiskalne politike želi ciljno zmanjšati pregreto potrošnjo.

7.1 Povečevanje obsega igranja

V zadnjih 30 letih 20. stoletja, izrazito pa po letu 1990, se je obseg ponudbe iger na srečo tako loterijskega kot igralniškega tipa hitro povečeval. Širitev igralniške ponudbe povečuje interes ljudi za igro, širi trg in povečuje apetite. Ljudje iščejo ponudbo in igrajo tudi drugod, ne le v lastnem kraju. S širitvijo ponudbe v Ameriki se še dodatno povečuje interes za obisk Las Vegasa. Povečuje se tako število igralcev kot obseg potrošnje (Goodman, 1995). Podobni primeri so tudi drugod. V kolikor je v državi razvita igralniška ponudba, obstaja pa en referenčni igralniško-zabavišni center, bodo vsi igralci vsaj enkrat poizkušali srečo tudi v tem centru.

Masovno umikanje v igro je tudi posledica vsakodnevnega stresnega življenja in iskanja kompenzacije za nedoseganje pričakovanih ciljev v realnem svetu. Da nekdo začne igrati, je velikokrat krivo prepričanje, da bo igra rešila vse probleme. Tudi socialni motivi druženja v okolju so močan vzrok obiskovanja kazinojev. Igra postaja privlačna alternativa monotoniji, dolgočasju in odtujenosti vsakdanjega življenja.

Igra lahko igralcem ustvarja zavajajočo iluzijo s tem, da ustvarja občutek samokontrole in samoodločanja. Vsakdo lahko zavestno izbira številke, na katere bo stavil. Ta možnost predstavlja za marsikoga samostojno, neodvisno odločitev, ki mu nudi veliko zadovoljstvo. Pri vsakdanjem delu veliki večini sploh ni omogočeno odločanje, ampak le izvajanje. Igralec pa lahko odloča, kdaj bo igral, koliko bo stavil, katero številko bo izbral ali kateri strategiji bo sledil.

Igralci so največkrat prepričani, da imajo mistično moč vplivanja na izid igre. To prepričanje spravi marsikaterega igralca v življenjsko neprijetno situacijo. Marsikdo uporablja igranje kot za dokazovanje svojega mačizma. Igra predstavlja tudi način za sproščanje, za izražanje občutkov in za samodokazovanje. Komur se nasmehne velik dobiček, ga okolica občuduje in mu zavida. Igralci, ki so zadeli dobiček, sprožajo pri ostalih še močnejšo željo po igri (Thompson, 1994, str. 24).

Starejšim nudi igranje na srečo privlačen način premagovanja brezdolja in občutka nepotrebnosti. Lahko jim predstavlja možnost za uresničitev še neuresničenih sanj. Da si seniorji želijo igre, so spoznali tudi organizatorji iger na srečo, zato jim v spremstvu terapevtske animatorke organizirajo brezplačne prevoze in prilagojeno hrano.

S širitvijo igralniške ponudbe in z daljšanjem tradicije igranja je pričakovati, da se bo število problemov sčasoma povečevalo in vzporedno s tem se bodo povečevali tudi družbeni stroški reševanja teh problemov. Ponekod so ti problemi že znatni. Da bi centri, ki se ukvarjajo z zdravljenjem zasvojenosti z igro, prejeli kritje stroškov od zdravstvene zavarovalnice, so ta problem poimenovali *igralna depresija* (Goodman, 1995).

7.2 Problemi igralcev

Lažja dostopnost vseh oblik iger na srečo omogoča vse večji kontakt z javnostjo in s tem se večja pojav patoloških primerov. Veliko avtorjev sicer zagovarja stališče, da igralništvo ponuja pozitivne socialne rešitve, medtem ko so drugi mnenja, da lahko destruktivno vpliva na osebno življenje. Ljudje lahko postanejo odvisni od igre podobno kot od droge in alkohola (Thompson, 1994, str. 53).

Zakaj postanejo ljudje odvisni od te rizične aktivnosti in kakšna potencialna nevarnost obstaja, da bo do odvisnosti prišlo, je skušalo bolj ali manj uspešno raziskati več raziskav. V raziskavi iz leta 1974, ki jo je opravila komisija za nacionalno igralniško politiko v ZDA, je ugotovljeno, da je igralo že 61 % ameriške odrasle populacije. Pretežna večina te se zaveda nevarnosti in tveganja, ki ga igralništvo predstavlja. Ugotovljeno je, da se pretežno število igralcev pri igri racionalno obnaša. Odločili so se, da bodo pri igri izgubili največ predvideno vsoto v zameno za vznburjenje in razvedrilo, ob tem pa celo lahko zadenejo dobiček. Vendar ko igralec vstopi v fantastični svet utripajočih lučk, zvončkljanja padajočih kovancev, je težko dati slovo temu prijetnemu vzdušju. Marsikoga očara nabita atmosfera stopnjujočega se upanja. Obsedeni igralci zapadejo v stanje igralniškega transa in tisti trenutek je prekoračena linija, ki ločuje realno dojetanje življenja od življenja v igri (Thompson, 1994, str. 54).

Do Freuda je veljalo, da imajo ljudje, ki se vdajajo igri, pomanjkanje moralnih vrednot. Freud je analiziral roman *Igralec*, avtobiografsko delo Fjodorja Dostojevskega. Njegovo noro obnašanje se je razvijalo v želji po samodokazovanju. Pri kasnejših študijah je Freud ugotavljal, da obnašanje nekaterih igralcev izhaja iz mazohistične želje po izgubljanju. Avtorji navajajo veliko sličnosti med zasvojenostjo z drogami in zasvojenostjo z igro na srečo. Veliko je tudi poizkusov razložiti zasvojenost z igro kot psihološko zasvojenost. Lancey in Evans, kot navaja Walker (1995, str. 184), dokazujeta, da patološko igranje spada v klinično kategorijo kot multiimpulzivna osebna motnja. Po Freudu pa naj bi bila igralska zasvojenost nadomestek zasvojenosti z masturbacijo.

Zasvojenost se lahko razume tudi kot proizvod dveh nasprotnih faktorjev, pozitivne stimulacije, ki se pojavlja kot zmago slavni užitek ob dobivanju, in negativnega efekta, ki se odraža v slabem počutju ob seriji izgub. Za doseganje pozitivnih občutkov oziroma užitkov je potrebna vedno večja doza dražljajev. Velikokrat se navaja, da ljudje igrajo, ker želijo ubežati stresu. Igra ima to lastnost, da v trenutku omogoča sprostitev napetosti, ki jo povzročajo stres, pravi Walker (1995, str. 86). K pretirani nagnjenosti k zasvojenosti z igro so bolj podvržene osebe s hipo- in s hiperstanjem vznburjenosti (Walker 1995, str. 188). Niso pa vse hipo- in hipervznburjene osebe enako nagnjene k igri. Predpogoji, ki nastanejo v otroštvu in adolescenci, so posledica občutka zavračanja in pomanjkanja pozornosti. V disfunkcionalni družini otrok razvije občutek

pomanjkanja vrednot, imenovan *toksično posnemanje*. Posameznik želi doseči zeleno fantazijsko stanje, ki mu bo nadomestilo realnost vsakdanjega sveta. Ko tako posameznik pride v kontakt z zasvojljivimi substancami ali aktivnostmi, jih sprejme kot sredstvo za vzpostavljanje zelenega stanja.

»Gambling« v resnici spodbuja psihološke »slabosti« pri velikem številu igralcev, posebno pri tistih, ki zmorejo le minimalno kontrolo nad igralškimi razvadami. Ti ljudje lahko izgubijo kontrolo nad svojimi financami in zmožnost vzdrževanja družine. V takem stanju tudi lažje postanejo plen deviantnih družb, kar velikokrat privede do samodestrukcije, v ekstremnih primerih, zaradi stisk in brezizhodnosti, tudi do samomorov. Odstotek teh kompulzivnih igralcev se, po različnih ocenah, giblje med 1–5 % (Thompson, 1994, str. 25).

Zakaj nekdo postane kompulziven igralec, skušajo pojasniti različne teorije: Freudova psihoanaliza, behavioristična teorija učenja in vzpodbude ter behavioristični model socialne izkušnje (Thompson, 1994, str. 25).

Leta 1990 je ameriško psihiatrično združenje postavilo model patoloških igralniških simptomov in definiralo problem kot neuravnoteženost kontrole impulzov. Po tej teoriji kaže ta bolezen več enakih elementov, kot so prisotni pri drugih zasvojenostih.

Potrebno je več pogojev, da se nekoga opredeli za patološkega igralca (Thompson, 1994, str. 54):

- pogostnost igranja in zbiranja denarja za igro;
- igra traja dalj časa od predvidenega;
- potreba po stalnem stopnjevanju stav za vzdrževanje nivoja napetosti;
- želja po pokrivanju oziroma lovljenju izgub z vedno višjimi stavami;
- številni poskusi za prenehanje igranja;
- nervoznost in razdraženost v obdobju neigranja;
- vdajanje igri kljub drugim nujnim obvezam;
- igranje ne glede na naraščajoči dolg.

Veliko programov za odvajanje igranja je sprejelo ta model. Edino uspešno zdravljenje je popolna in stalna abstinenca. Z vsako prekinitvijo abstinence pa se problem ponovi še močneje. Po tej metodi ni ozdravitve od vpliva igranja, je le vzdrževanje absolutne abstinence. Združenje *Gamblers Anonymous*, ki ima enote po vsem svetu in izvaja terapijo odvajanja igranja po tej metodi, se financira iz dela igralniških taks (Thompson, 1994, str. 55).

Ni enotne ocene, kako velik je v resnici problem zasvojenosti z igro na srečo. Ocena zasvojenosti oziroma potencialne zasvojenosti se giblje v razponu od 1 % do 7 % aktivne igralniške populacije (Thompson, 1994, str. 58). Po analizi raziskovalnega instituta univerze v Michiganu iz leta 1975 naj bi 0,77 % odrasle populacije imelo verjetne igralniške probleme in nadaljnjih 2,33 % naj bilo potencialnih kompulzivnih gamblerjev.

Rezultati raziskave, ki je leta 1984 potekala na območju New Jerseyja, so pokazali, da ima med rezidenti 7,5 % odrasle populacije igralniške probleme. Od tega bi jih lahko polovico opredelili za kompulzivne igralce. To kaže, da se po uvedbi kazinojev v Atlantic Cityju povečuje stopnja problematičnih igralcev. Ob tem raziskovalci ugotavljajo, da ne gre le za prizadetost patoloških igralcev, temveč tudi partnerjev, otrok, sorodnikov, prijateljev, ljudi, ki so posodili denar, sodelavcev in tudi delodajalcev. Celotno število neposredno in posredno prizadetih se ocenjuje od 10 % do 15 % odrasle populacije, kar pa ne predstavlja več nezanemarljivega problema (Thompson, 1994, str. 58).

Sociolog John Rosencrance (v Thompson, 1994, str. 57) meni, da je psihiatrično in klinično mogoče definirati vzroke, ki so globoko zasidrani, da pa je problem širši ter da je vsak igralec osebnost zase. Po njegovem je osnovni povod, da nekdo postane kompulzivni igralec, izguba velike vsote denarja, kar ga spravi v emocionalni in mentalni stres. Če je igralec v tem trenutku zmožen odstopiti od igre in ne zapade v prisilo dobivanja za pokrivanja izgub, ne bo zapadel v zasvojenost. Po njegovi teoriji obstaja več tipov problematičnih igralcev. Ozdravitev obsedenosti z igro, po njegovem mnenju, ni v popolni abstinenci, ker se ta prej ali slej zalomi in ne predstavlja ozdravitve, temveč v postopnem odvajanju z igranjem za malo denarja. Ob pomoči in ozaveščanju posledic v družini in službi se vzpodbuja zavest odgovornosti. Najboljše za igralca je, da se nauči zavestno kontrolirati svoje življenje v celoti ter da se vzporedno s tem razvije od obupanega do odgovornega igralca. Tudi veliko drugih razvad ogroža življenje ljudi in večja družbene stroške odpravljanja posledic, ki so v povezavi s temi razvadami, kot so alkohol, kava, tobak, sladkor, mastna hrana, pravi Rosencrance. Zaradi stališča, da so legalne, pa niso stvar družbene kontrole in omejevanja. Le nekateri igralci se vdajajo igri brez samokontrole, zato bi bilo nepravilno do ostalih, da bi z ukrepi prepovedi kaznovali vse.

Ker postaja igralništvo fenomen, ki masovno zajema populacijo, narašča tudi potencialna nevarnost, da se bo zaradi velikega števila udeležencev igre pojavilo tudi veliko število problematičnih igralcev. V izogib razraščanja tega problema se predlaga več ukrepov (Thompson, 1994, str. 57):

- stroške zdravljenja in odvajanja nosi igralniška dejavnost;
- omejitev reklamiranja;
- prepoved kreditiranja igre;
- omejitve obiskov in obsega stav;
- spoznavanje igralca s posledicami nekontroliranega igranja;
- preprečevati, da bi se otroci navzeli igralških razvad;
- tudi za loterije in stave se predlaga identifikacija in centralno spremljanje igralcev.

Razvoj igralništva bo moral upoštevati zaščitne mere, s katerimi bo zminimiziral efekte kompulzivnega obnašanja v socialnem okolju, preden se ti problemi razrastejo, da jih je treba reševati, vendar ne na način preprečevanja igre, ker bi to bil poseg na področje osebne svobode (Thompson, 1994, str. 58).

7.3 Igralništvo in prestopki

Predvsem zaradi zgodovinske izkušnje je še vedno prisoten predsodek, da so z igralništvom tesno povezani tudi negativni pojavi. V eni od analiz teh povezav, ki sta jo pripravila Luisa Morris in Alan Block, avtorja ugotavljata, da je nelegalni kapital imel precejšen vpliv na razvoj in vodenje igralniške ponudbe. V New Jerseyu je veljalo, da je s kazino igrami povezan kriminal kot tudi korupcija političnih ljudi. V drugi polovici 19. stoletja, ko je v ZDA cvetelo rečno igralništvo, so organizatorji in tudi profesionalni igralci dosegali moč lokalnih veljakov in politično pomembnost (Morris in Block, 1997, str. 671).

Igralništvo povezujejo s številnimi kriminalnimi dejanji, najpogosteje z nasiljem, oškodovanjem premoženja, gospodarskim kriminalom in s prostitucijo. Povezave med kriminalom in igranjem na srečo iščejo Meyer in Stadler (1999); Williams in drugi (2005) ter mladoletniki (Brown in drugi, 2005; Magoon in drugi, 2005; Piscitelli in Albanese, 2000). Poleg tega se z vprašanjem povezave kriminala in igralništva ukvarjajo še Giacomassi in drugi (1999), Wilson (2001), Miller in Schwartz, (1998), B. G. Stitt in drugi (2003), Albanese (1997). Kar se tiče povečanja kriminala, Liljequistova (2000) ugotavlja,

da so študije našle povezavo med večjim številom igralnic v mestu in povečanim deležem ukradenih avtomobilov ter večjemu številu ropov (Valič, 2014).

Tudi začetki igralništva v Nevadi so se razvijali v skladu z željami vzporedno organizirane ekonomije. Celo izgradnjo Flamenga, prvega modernega kazinoja v Las Vegasu, je organizirala mafija. Posredno je ameriško podzemlje imelo močan vpliv tudi nad igralniško ponudbo v Srednji Ameriki, tako na Kubi, Bahamih, kot na Karibih (Morris in Block, 1997, str. 671). Avtorja nadalje ugotavljata, da se sodobno igralništvo razvija kot resna poslovna dejavnost, ki pravilno načrtovana, vodena in nadzorovana ni povezana s podzemnimi organizacijami. Zagotavljana je korektnost poslovanja in varnost gostov.

Francois d' Aubert (1994 str. 169) pri obravnavi poročila francoske državne parlamentarne komisije za boj proti mafiji navaja, da v Franciji ločujejo tri nivoje mafijske aktivnosti vezane na igralništvo:

- nasilno izsiljevanje in kontrola teritorija;
- pranje denarja;
- investiranje opranega denarja.

Po ugotovitvah te komisije je Francija vključena v mrežo dejavnosti mednarodnega kriminala, predvsem v smislu investiranja opranega denarja. V Franciji predvidevajo, da je obseg tovrstnih investicijskih poslov relativno velik. Igralnice predstavljajo tradicionalno področje, kamor se rada vpleta mafajska dejavnost, ki pa se vedno skriva za eksponenti. Obstaja velik interes italijanske mafije v francoskih igralnicah. Lastniki francoskih kazinojev so predvsem hotelske in nepremičninske družbe.

Jay S. Albanese (1997, str. 355) je razvil model predvidevanja razvoja stopnje in strukture prestopkov, vezanih na rast obsega igralniške ponudbe v kraju. Model predvidevanja rasti prestopkov loči tri nivoje prestopkov:

- prestopki, vezani neposredno na izvajanje iger, ki jih nadzoruje urad za nadzor;
- organiziran kriminal, ki se infiltrira v igralnico, kar je možno preprečevati z licenciranjem;
- povečani prestopki na območju, kot so vlomi, tatvine, ropi, spolni napadi in umori, s katerimi se ukvarja policija.

Študije o vplivu igralnic na stopnjo prestopkov v okolju za Atlantic City kažejo, da je bila stopnja povečanja števila prestopkov nižja od stopnje povečanja števila obiskovalcev v mestu. Verjetno zaradi povečanega števila policistov kot tudi zaradi zmanjšane stopnje nezaposlenosti. Splošna ugotovitev študij tudi za druge igralniške kraje pa je, da ni dokazov, da bi število prestopkov v kraju po uvedbi igralništva značilno naraslo.

8 SPREMEMBE VREDNOT

Medtem ko sta delo in varčevanje postala neučinkovita in nezadostna oblika pri zagotavljanju pokrivanja potreb, postaja nekonvencionalna pot služenja denarja z igrami na srečo vse bolj priljubljena, navaja Robert Goodman. Vlade pa s svojo politiko to iluzijo še podpirajo (Goodman, 1995).

Da bomo lažje razumeli ta preobrat, se seznanimo z odgovori, kaj igralcu igra na srečo predstavlja, povzetih po navedenem avtorju. Po njegovem igra za igralca pomeni (Goodman, 1995):

- finančno naložbo;
- sen, upanje na boljšo eksistenco s pričakovanimi dobitki;
- privlačno, stimulatивно počutje v družbi;
- doživetje drugačnega sveta;
- poskus odkrivanja skrivnosti;
- pozabo realnosti;
- priložnost lastnega odločanja in samokontrole;
- dokazovanje mačizma;
- možnost razkazovanja lastne pomembnosti;
- potešitev strasti.

Kot vidimo, igralci razumejo igro kot naložbo z verjetnimi visokimi donosi, kar bi jim ob visokih dobitkih na lahek način omogočilo uresničitev sanj.

Veliko je primerov usmerjanja kapitala in dela manj donosnih industrijskih vej v donosne igralniške naložbe. Naveden je eden od znanih primerov: Lee Iacocca, občudovan ameriški poslovnež, je leta 1980 sprejel vodenje *Chrysler Corporation* v slabem finančnem stanju in ga rešil. Verjel je v vrednost trdega dela. Po 10 letih je zamenjal posel in se preselil v igralništvo. Je lastnik licence *IN* igralništva za letalske potnike. Za svojo odločitev je imel podporo vlade. Ta njegov prehod se označuje kot spreminjanje vrednot v ameriški ekonomiji. Lee Iacocca je s svojo odločitvijo, da se usmeri v igralniško industrijo, dal zgled celotni ameriški industriji (Goodman, 1995).

Tudi Davis Miers je mnenja, da igralništvo vpliva na delovno etiko, saj spreminja kulturo vrednot. Od vrednot ustvarjanja bogastva z delom se vrednostna lestvica nagiba k doseganju blagostanja z igro, od vztrajnosti in napora k iskanju priložnosti za hiter in nenaporen način obogatitve. Ščiti se ideologija naključnih priložnosti v nasprotju z etiko dela, kar je moralno vprašljivo (Miers, 1997).

8.1 Ekonomske posledice večanja obsega igranja

V nacionalnem gospodarstvu pomeni poraba denarja za igro odtegnitev denarja za ekonomski razvoj za izboljšanje življenjske ravni. V igri potrošen denar je odtegnjen ekonomski potrošnji, ki pospešuje razvoj ekonomije. Pri igri izgubljeni denar je torej odtegnjen iz potrošniškega kroga. In tudi dobitki v pretežni meri niso potrošeni v produktivni smeri, temveč so ponovno pritegnjeni v igro. Le dobički organizatorjev igre se pojavijo v krogotoku ekonomije, pa še ti največkrat ne v produktivnih naložbah (Goodman, 1995, str. 182).

Država Connecticut je po letu 1970 pričela uvajati razne oblike iger na srečo z željo, da bi pospešila ekonomski razvoj, povečala število delovnih mest in zmanjšala davčne obremenitve. Po 20 letih uspešnega igralniškega razvoja ima ob najvišji potrošnji prebivalcev za igre na srečo v primerjavi z drugimi državami tudi najvišjo stopnjo zasvojenih igralcev. Blizu 6 % odrasle populacije ima probleme, ki izhajajo iz vdajanja igran na srečo (Goodman, 1995, str. 155).

Uvajanje igralništva, ki je usmerjeno v domačo ekonomijo, predstavlja časovno bombo za še večje probleme v bodočnosti (Goodman, 1995, str. 15). V teh primerih so začetni uspehi igralniških podjetij le navidezni. Če je igralniška ponudba vezana na domači trg, postane povpraševanje neelastično, saj je število gostov omejeno. Tako so tudi državni prihodki iz tega naslova omejeni. Vendar vlade te neelastičnosti ne želijo priznati, temveč skušajo omogočati razširjanje ponudbe. S povečanjem in širitvijo igralništva za domači trg prispevajo politiki k bodočim finančnim krizam vlad na dva načina: z zmanjševanjem vlaganj v druga podjetja in zmanjševanjem produktivne potrošnje kot tudi s povečevanjem eksternalnih stroškov, ki jih povzroča zasvojenost. (Goodman, 1995, str. 166) Na daljši rok mora država računati na zmanjševanje prihodkov od igralništva, če je to usmerjeno na domači trg.

Z uvedbo igralništva pridobijo igralniške družbe, lastniki in zaposleni, država in lokalne skupnosti ter posredno zaposleni in tudi prebivalstvo zaradi nižjih davčnih obremenitev. Če je igralniška ponudba usmerjena v domačo ekonomijo, se kažejo izgube v preusmeritvi in nižanju ostale potrošnje ter manjšanju obsega varčevanja. Kot družbeno breme se pojavljajo socialni problemi, ki so vezani na zasvojenost z igranjem, saj v lažje dosegljivih, domačih igralnicah igralci potrošijo več, kot če bi bile možnosti za igranje bolj oddaljene.

8.2 Vpliv igralništva na zaposlovanje in BDP

V naslednjih podpoglavjih primerjamo države, ki mejijo s Slovenijo (Italija, Hrvaška in Avstrija), in svetovno igralniško potrošnjo.

8.2.1 Svetovno igralništvo

Svetovni indeks rasti industrije iger na srečo od leta 2001 (220 milijard USD) do leta 2016 (450 milijard USD) (*The world's biggest gamblers*, 2017) znaša 2,05 (Tabela 19: Svetovni prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijarde USD)). To kaže konstantno rast dejavnosti. Podatke v tabeli smo dopolnili še za zadnja tri leta.

Pričakuje se, da bo svetovni trg iger na srečo rasel z letno stopnjo rasti (Compound Annual Growth Rate CAGR) v višini 10,16 % v obdobju 2017–2021 (Wood, 2017), prihodki od iger na srečo pa naj bi do leta 2022 dosegli že 635 milijard USD (Pempus, 2016). Azijsko-pacifiški trg predstavlja glavno regijo te rasti zaradi nastajanja ogromnih igralnic v regiji, upravljanih s strani

ameriških družb, ki bodo preusmerile nekatere ameriške čezmorske dejavnosti v regiji na bližnje destinacije. Igre na srečo so v ospredju, a si mnoge države prizadevajo, da bi povečale tudi svojo turistično industrijo. Las Vegas in Macao sta lahko sinonima za igre na srečo, vendar imajo največje igralniške družbe poslovalnice v Londonu, na Gibraltarju in na Malti. Tu so spletne igralnice in spletne igre na srečo najhitreje rastoči sektor v igralniški industriji in predstavljajo 11 % od 385 milijard USD prihodka od iger na srečo, ustvarjenih leta 2016 (*The world's biggest gamblers*, 2017). Drugi segmenti so pokazali stabilno rast, vendar ne obetajo toliko kot spletno igralništvo.

Tabela 19: Svetovni prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijarde USD)

Leto	Prihodki od iger na srečo in stav	GDP	Igre na srečo in stave v GDP	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo (2001)	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo v BDP (2001)
2001	220	33.336	0,66 %	1,00	1,00
2002	235	34.612	0,68 %	1,07	1,03
2003	265	38.867	0,68 %	1,20	1,03
2004	300	43.771	0,69 %	1,36	1,04
2005	310	47.386	0,65 %	1,41	0,99
2006	325	51.307	0,63 %	1,48	0,96
2007	355	57.793	0,61 %	1,61	0,93
2008	370	63.386	0,58 %	1,68	0,88
2009	370	60.087	0,62 %	1,68	0,93
2010	385	65.906	0,58 %	1,75	0,89
2011	430	73.242	0,59 %	1,95	0,89
2012	440	74.802	0,59 %	2,00	0,89
2013	445	76.925	0,58 %	2,02	0,88
2014	445	78.870	0,56 %	2,02	0,85
2015	430	74.510	0,58 %	1,95	0,87
2016	450	75.544	0,60 %	2,05	0,90
2017	465	80.262	0,58%	2,11	0,88
2018	480	84.292	0,57%	2,18	0,86
2019	495	86.598	0,57%	2,25	0,87
Povprečje	380	59.396	0,62%		

(‘H2 Gambl. Cap.’ 2017; Raspor in drugi, 2019)

Kar nekaj je držav na svetu, ki so odvisne od igralniških prihodkov. Igre na srečo v ZDA predstavljajo obsežno industrijo, ki je v zadnjih desetletjih doživela znatno rast, vendar pa so se po dolgem in stalnem povečanju prihodka od iger na srečo v letu 2008 začeli zmanjševati (Horváth in Paap, 2012). ZDA imajo sicer stabilno gospodarstvo in jim niti upad prihodkov v letu 2008 ni prizadel te panoge. Še več, panoga se je pobrala in sedaj dosega nove rekorde. Bolj so od igralništva odvisni v Macau in v državah, ki so izvozno igralniško usmerjene. Največ pa potrošijo za igre na srečo v Avstraliji. Glede na poročilo *H2 Gambling Capital* (H2G) so tu izgube pri stavah na odraslo osebo 2017 znašale 990 USD. To je za 40 % višje od Singapurja (*The world's biggest gamblers*, 2017). Italijani so na devetem mestu s 390 USD, od česar je polovica na igralnih avtomatih in terminalih video loterije (VLT).

Igralniška industrija pomembno prispeva h gospodarstvu države. Predstavlja kar 0,45 % ameriškega BDP, kar je le nekaj manj od svetovnega povprečja (0,56 %). Dohodek, ki ga ustvarijo igralnice, se lahko uporablja za podporo gospodarskim dejavnostim, kot so gradnja šol in bolnišnic. Igralniška industrija ima potencial za ustvarjanje številnih delovnih mest glede na število, ki ga za svoje delovanje potrebuje (Wood, 2017).

8.2.2 Avstrija

Trg iger na srečo v Avstriji je stabilen (Tabela 20: Avstrijski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)). V obdobju leta 2001 do leta 2016 nenehno narašča (indeks 1,3), ta rast pa se le še nadaljuje. Največjo rast so zabeležile stave in spletne igralnice. Povprečni delež dejavnosti iger na srečo in stav v BDP (v obdobju 2001–2016) je 0,45 %, glede na indeks rasti (osnova leta 2001) pa je leta 2017 realiziran koeficient 0,82.

Tabela 20: Avstrijski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)

Leto	Prihodki od iger na srečo in stav	BDP	Igre na srečo in stave v BDP	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo (2001)	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo v BDP (2001)
2001	1.237	220.096	0,56 %	1,00	1,00
2002	1.182	226.303	0,52 %	0,96	0,93
2003	1.161	230.999	0,50 %	0,94	0,89
2004	1.175	241.505	0,49 %	0,95	0,87
2005	1.172	253.009	0,46 %	0,95	0,82
2006	1.174	266.478	0,44 %	0,95	0,78
2007	1.125	282.347	0,40 %	0,91	0,71
2008	1.201	291.930	0,41 %	0,97	0,73
2009	1.263	286.188	0,44 %	1,02	0,79
2010	1.198	294.628	0,41 %	0,97	0,72
2011	1.374	308.630	0,45 %	1,11	0,79
2012	1.324	317.117	0,42 %	1,07	0,74
2013	1.271	322.539	0,39 %	1,03	0,70
2014	1.305	330.418	0,40 %	1,05	0,70
2015	1.517	339.896	0,45 %	1,23	0,79
2016	1.610	349.344	0,46 %	1,30	0,82
Povprečje	1.268	285.089	0,45 %		

(“BMF – Bundesministerium Für Finanzen”, 2017; Raspor in drugi, 2019)

Delež iger in stav se je v letu 2016 povečal za 9,9 % in dosegel 17,9 milijona EUR. Bruto (BSE) se je povečal za 3,8 % in dosegel 1.610 milijonov EUR. Najvišjo rast beležita Sportwetten in spletno igralništvo s prihodki približno 35 in 33 milijonov EUR. Stave (Game banks) so dosegle prihodek v višini 12 milijonov EUR. ("Glücksspiel & Sportwetten in Österreich 2017", 2017).

8.2.3 Hrvaška

V letu 2016 je bilo na Hrvaškem realiziranih 353 milijonov EUR iz naslova igralništva. V obdobju leta 2001 do 2016 (Tabela 21: Hrvaški prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)) je rast visoka (indeks 4,0). Povprečni delež dejavnosti iger na srečo in stav v BDP (v obdobju 2001–2016) znaša 0,623 %, torej je glede na indeks rasti (osnova v letu 2001) leta 2017 dosežen koeficient 2,26. Čeprav število igralniških podjetij ostaja nespremenjeno, se je število zaposlenih povečalo za trikrat.

Tabela 21: Hrvaški prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)

Leto	Število podjetij	Zaposleni	Prihodki od iger na srečo in stav	BDP	Igre na srečo in stave v BDP	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo (2001)	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo v BDP (2001)
2001	70	1.941	89	25.965	0,34 %	1,00	1,00
2002	75	2.622	144	28.542	0,50 %	1,62	1,47
2003	77	3.463	171	30.703	0,56 %	1,93	1,63
2004	75	4.368	221	33.465	0,66 %	2,48	1,93
2005	72	5.397	283	36.508	0,78 %	3,19	2,27
2006	74	5.761	203	40.198	0,51 %	2,29	1,48
2007	85	6.503	288	43.926	0,65 %	3,24	1,91
2008	99	7.664	362	48.130	0,75 %	4,07	2,20
2009	88	6.397	276	45.091	0,61 %	3,10	1,79
2010	92	6.644	261	45.004	0,58 %	2,94	1,70
2011	91	6.525	288	44.709	0,65 %	3,25	1,89
2012	76	5.598	243	43.934	0,55 %	2,74	1,62
2013	78	6.070	306	43.487	0,70 %	3,45	2,06
2014	82	5.869	317	42.978	0,74 %	3,57	2,16
2015	73	5.254	269	44.068	0,61 %	3,02	1,78
2016	68	6.060	354	45.819	0,77 %	3,98	2,26
Povprečje	80	5.384	255	40.158	0,62 %		

(Republic of Croatia Croatian Bureau of Statistics, 2017; Raspor in drugi, 2019)

8.2.4 Italija

V letu 2016 (Tabela 22: Italijanski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)) so se italijanski igralniški prihodki povečali za 8 % (kar ustreza 7 milijard EUR) v primerjavi z letom 2015 (88 milijard EUR), kar je skupna poraba za igre na srečo v višini 95 milijard EUR (Friolo, 2017). Naložb v nove ali obstoječe igralnice v Italiji od leta 2000 ni bilo, vendar so z VLT ustanovili novo mrežo igralnih salonov. V obdobju leta 2001 do leta 2016 beležimo nenehno rast (indeks 6,64).

Povprečni delež dejavnosti iger na srečo in stav v BDP (v obdobju 2001–2016) znaša 3,38 %, torej je glede na indeks rasti (osnova v letu 2001) leta 2017 dosežen koeficient 5,08.

V vladnem poročilu, objavljenem oktobra 2015, je bilo navedeno, da je v Italiji na 60 milijonov prebivalcev okoli 1,3 milijona problematičnih igralcev, pri čemer se jih je le 12.000 zdravilo za svojo odvisnostjo (Washington, 2016). Otok Capri je leta 2016 postal prvi kraj, ki prepoveduje igralne avtomate v »neprimernih« območjih, kot so bližina šol, cerkva, turističnih plaž in bankomatov. Italija se uvršča kot prva na evropskem trgu spletnih iger na srečo (de Felice in Martucci, 2017). To pomeni, da je italijanski trg glavni regulirani trg iger na srečo v Evropi in četrti po svetu v smislu bruto prihodkov od iger na srečo (Calvosa, 2017, str. 17).

Tabela 22: Italijanski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)

Leto	Prihodki od iger na srečo in stav	BDP	Igre na srečo in stave v BDP	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo (2001)	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo v BDP (2001)
2001	14.515	1.298.890	1,12 %	1,00	1,00
2002	15.600	1.345.794	1,16 %	1,07	1,04
2003	15.492	1.390.710	1,11 %	1,07	1,00
2004	24.786	1.448.363	1,71 %	1,71	1,53
2005	28.487	1.489.726	1,91 %	1,96	1,71
2006	35.243	1.548.473	2,28 %	2,43	2,04
2007	42.193	1.609.551	2,62 %	2,91	2,35
2008	47.554	1.632.151	2,91 %	3,28	2,61
2009	54.410	1.572.878	3,46 %	3,75	3,10
2010	61.400	1.604.515	3,83 %	4,23	3,42
2011	79.900	1.637.463	4,88 %	5,50	4,37
2012	88.600	1.613.265	5,49 %	6,10	4,91
2013	84.600	1.604.599	5,27 %	5,83	4,72
2014	84.500	1.621.827	5,21 %	5,82	4,66
2015	88.200	1.645.439	5,36 %	6,08	4,80
2016	95.000	1.672.438	5,68 %	6,54	5,08
Povprečje	53.780	1.546.005	3,38 %		

(“Agenzia Delle Dogane E Dei Monopoli”, 2017; Raspor in drugi, 2019)

Potrošnja za igre na srečo je v stalni rasti. Največje povečanje se nanaša na stave in salone VLT (Agenzia delle dogane e dei Monopoli, 2017). Igralnice, Loterija, Slot klub in Online so bolj domače usmerjeni.

8.2.5 Slovenija

Da dobimo pravo primerjavo si pogledjmo še Slovenijo. V tabeli (Tabela 23: Slovenski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)) je predstavljenih nekaj kazalnikov slovenskega igralništva in poslovno okolje.

Tabela 23: Slovenski prihodki od iger na srečo in stav ter BDP (milijoni EUR)

Leto	Število podjetij	Zaposleni	Prihodki od iger na srečo in stav	BDP	Igre na srečo in stave v BDP	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo (2001)	Osnovni indeks prihodkov od iger na srečo v BDP (2001)
2001		1.908	281	23.333	1,20 %	1,00	1,00
2002		1.913	289	25.023	1,16 %	1,03	0,96
2003		1.991	284	26.319	1,08 %	1,01	0,90
2004	47	2.182	338	27.763	1,22 %	1,20	1,01
2005	48	2.375	369	29.227	1,26 %	1,32	1,05
2006	45	2.474	400	31.561	1,27 %	1,42	1,05
2007	49	2.840	417	35.153	1,19 %	1,49	0,99
2008	52	2.860	418	37.951	1,10 %	1,49	0,92
2009	55	2.800	392	36.166	1,08 %	1,40	0,90
2010	57	2.526	363	36.252	1,00 %	1,29	0,83
2011	55	2.407	360	36.896	0,97 %	1,28	0,81
2012	54	2.263	340	35.988	0,94 %	1,21	0,79
2013	48	2.155	309	35.907	0,86 %	1,10	0,72
2014	51	2.123	295	37.303	0,79 %	1,05	0,66
2015	48	2.154	303	38.543	0,78 %	1,08	0,65
2016	46	2.299	306	39.769	0,77 %	1,09	0,64
Povprečje	50	2.329	341	33.322	1,04 %		

(SURS 2019; Raspor in drugi, 2019)

Podatki za celovito primerjavo so navedeni za obdobje 2001–2016. To vključuje obdobje pred veliko svetovno gospodarsko krizo in po njej. Vidimo lahko, da je indeks BDP 2016/2001 celo padel na 0,64.

8.3 Preprečevanje in odpravljanje posledic

Že s samo legalizacijo iger na srečo, z zakonsko urejenim področjem in nadzorom je pretežni del problemov, ki izhajajo iz nedorečenosti ali prohibicije te dejavnosti, razrešen. Z načrtnim in ciljnim uvajanjem igralniške ponudbe na določeno območje lahko zagotavljamo koristi, ki jih ta dejavnost, ob upoštevanju že omenjenih predpogojev, lahko prinaša, in minimiziramo negativnosti, ki bi se lahko pojavile.

Precizno oblikovana zakonodaja, koncesije za opravljanje dejavnosti, licence za odgovorna delovna mesta, notranji in zunanji nadzor, transparentnost pri uporabi koncesijske dajatve so stvari, ki zagotavljajo korektnost poslovanja in pozitivne družbene učinke.

Obstaja še problem, ki je vezan na zaščito igralcev. Odvisnost od igre in iracionalno obnašanje igralcev je eden večjih problemov, ki jih skuša zakonodajalec reševati in preprečevati z različnimi sredstvi (Polders, 1997):

- prepoved kreditiranja igralcev;
- limitiranje stav ali izgub;
- minimalni odstotek izplačil;
- način izplačil večjih dobitkov;
- prepoved publicitete ali neposrednega marketinga;
- omejevanje števila vstopov na obdobje;
- pravica vstopov glede na geografski okoliš;
- zahteve po primernih oblačilih;
- predpisovanje urnikov;
- prepoved točenja alkohola;
- prepoved različnih zvrsti zabave;
- prepoved nudenja prehrane v sami igralnici.

Glavni cilj teh ukrepov je zaščita igre in igralcev, uvedba mehanizmov za preprečevanje goljufij in davčnih prevar, zaščita dobrega imena igralniške industrije ter preprečitev, da bi prišla pod vpliv kriminalnih elementov. Varnost igralcev je treba s primernim dostopom in varovanim parkiriščem zagotoviti tudi izven same igralnice.

Postavitev kazinoja v turistični center predstavlja tako priložnosti kot nevarnosti. Načrtovalci morajo s posebno občutljivostjo vključevati igralniško ponudbo v obstoječe življenje mesta, ne da bi povzročali rezistenco prebivalcev. Ne sme se pozabiti na nevšečnosti, ki jih prinaša povečan promet, prezasedena parkirišča, prenapolnjenost mesta. Tudi to so elementi, ki kažejo na dobrodošlost in skrb za goste ter prijaznost do sosedov (Rittuo, 1997, str. 339).

9 NELEGALNO IGRALNIŠTVO IN KRIMINALITETA

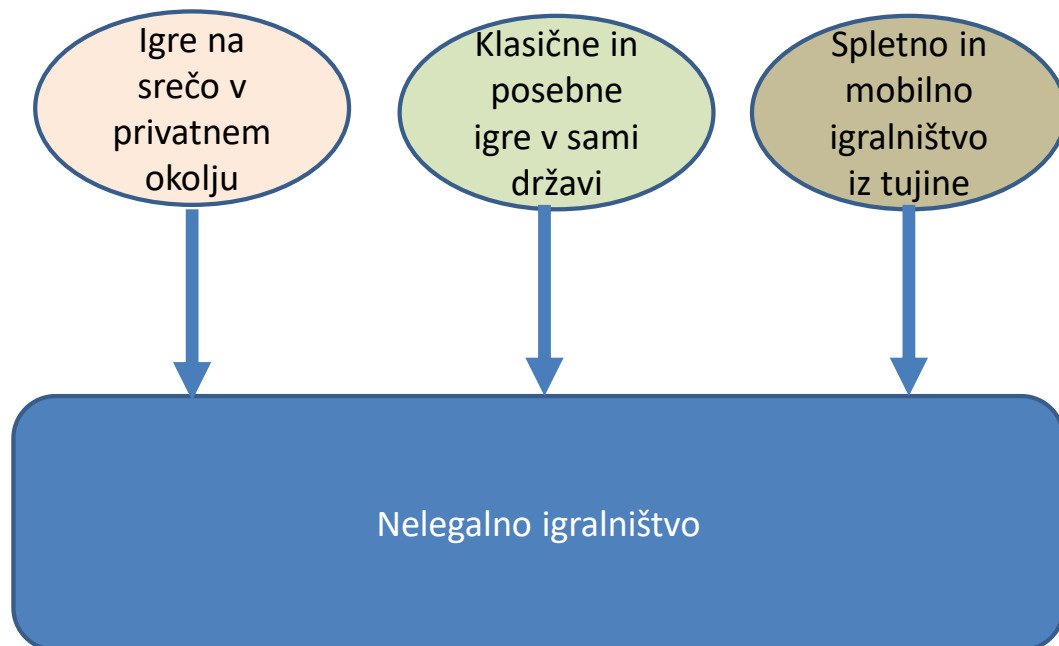
Nelegalno igranje, kot smo že videli v prejšnjih poglavjih, se je pojavljalo skozi vso zgodovino. Tako kot je država zamižala, tako so se pojavili nelegalni kazinoji. Kmalu je večina držav sprevidela, da je edina prava in učinkovita rešitev ta, da kazinoje legalizirajo.

Raziskovalci so se s preučevanjem igranja in njegovega vpliva na kriminal začeli bolj sistematično ukvarjati šele pred dobrimi dvajsetimi leti. Do tedaj je bilo v študijah zaznati bodisi izrazito proigranje usmerjenost bodisi izrazito antiigranje usmerjenost. To dihotomijo usmerjenosti študij je mogoče zaznati tudi danes. Študije, ki zanikajo povezavo med igranjem in kriminalom ali so do nje indiferentne, ugotavljajo, da uvedba igranja sicer privede do nominalnega povečanja števila kriminalnih dejanj, vendar je to največkrat posledica povečanja števila obiskovalcev. Na povečanje števila kriminalnih dejanj v igranje lokalni skupnosti lahko vpliva tudi dejstvo, da prihaja do povečanja števila kriminalnih dejanj tudi v državi kot celoti (Dobovšek in Kurež, 2011).

9.1 Nelegalno igranje

Pri nelegalnem igranju gre za organizacijo igre na srečo na način, da država nima nadzora nad organizacijo iger na srečo in se le-te odvijajo brez njene vednosti. Poleg tega se v državno blagajno države, v kateri se igre odvijajo, ne štejejo nobeni davki. Vsi dobički se štejejo k organizatorju. Davke pa lahko plača v drugi državi, če tam deluje legalno.

Na splošno lahko razdelimo nelegalno igranje v tri segmente (Slika 17: Pojavne oblike nelegalnega igranja). Prvi segment so igre v zasebnem okolju.



Slika 17: Pojavne oblike nelegalnega igranja

Te so se vedno dogajale in jih je težko nadzirati in preprečiti. Drugi segment so igre, ki se izvajajo na institucionalen način. Izvajajo jih kriminalne združbe. Tretji segment pa so igre, ki jih v tujini izvajajo bodisi registrirani bodisi neregistrirani organizatorji iger na srečo. Namenjene so lahko izključno za čezmejno igranje. Lahko pa gre za popolnoma legalno dejavnost, ki se jo poslužujejo igralci iz drugih držav, čeprav je to prepovedano.

9.1.1 Od ilegalnih iger na srečo do zakonitih iger na srečo

Skozi zgodovino so države urejale igre na srečo. Tako da so slej ko prej v vsaki državi soočali s tem, da se jim je razbohotilo ilegalno igralništvo in so zato morali sprejeti drastične ukrepe. Ti so lahko šli v smeri večjega nadzora in kaznovanja. Druga smer pa je bila postopna nadzorovana legalizacija. Ta se dogaja v mnogo državah, kjer je igra na srečo bila prepovedana. Dejansko pa je vsesplošno prisotna. Tak primer je bil tudi v Izraelu (Israeli in Mehrez, 2000).

Posebej je ilegalno igralništvo prisotno pri športnih stavah. Tu je tudi najmanj nadzora (Kabiri in drugi, 2019). Vsekakor je ilegalnega igralništva veliko. Države pa bi morale dati več pozornosti njegovi odpravi (Savona in Calderoni, 2016).

Kakšen je njegov obseg in koliko predstavlja izgube v nacionalni ekonomiji? Če ga razdelimo, sprejmemo delitev trgov na: belega (popolnoma legalni in pod državnim nadzorom), sivega (država ga ne ureja, a ga tolerira, saj dobi določen del davkov) in črnega (država ne dobi nobenih prihodkov niti ga ne ureja ali nadzira) (Savona in Calderoni, 2016). Tudi na belem tržišču je vsaj 5 do 20 % prometa od reguliranega, izvedenega ilegalno. Tako da tu vsaj lahko naredimo primerjavo. Težje je s primerjavo na črnem trgu, vendar lahko ocenimo, koliko predstavlja ta trg v drugih državah.

Vsaki državi bi moralo biti v interesu, da nadzira igre na srečo in da so prihodki iz tega naslova sestavni del integralnega proračuna.

9.1.2 Vpliv globalizacije in digitalizacije na nelegalno igralništvo

Digitalizacija družbenega in tudi globalnega poslovnega okolja, ki jo poganja tehnološki razvoj, pogosto prinaša možnosti nelojalnega vstopa na posamične trge (*Kako sta globalizacija in digitalizacija pripeljali do nelegalne konkurence tujih ponudnikov športnih stav*, 2018). Določeni ponudniki vstopajo na trg legalno, drugi pa poizkušajo vstopiti na nelegalni način. Tudi sama spletna igralnica lahko deluje znotraj države ali pa je nameščena nekje v tujini. Tega pa ni moč v celoti preprečiti.

Države, ki imajo močne in urejene sisteme za nadzor, se lahko uspešneje spopadajo s tem izzivom kot države, kjer je nadzor šibkejši. Poleg tega so uspešnejše tiste države, kjer imajo bolj poostren nadzor in cenzuro interneta.

9.1.3 Rešitve v nekaterih državah

V Ameriki je ilegalno igralništvo lahko hudo kaznivo dejanje ali prekršek. Sankcije so zaporna kazen, globa v višini do 1000 USD ali več, celo 20.000 USD ali pogojna kazen. Zakon o igrah na srečo v Združenem kraljestvu uvršča ponujanje ilegalnih iger na srečo med kaznivo dejanje, ki se kaznuje z zaporno kaznijo do 51 tednov in globo v višini do 5000 funtov. Posebej strogo je financirano goljufanje pri igrah na srečo, in sicer z zaporno kaznijo do dveh let. Pregon lahko prične policija ali Komisija za igre na srečo. Za manjše prekrške pa ima Komisija na voljo tudi

blažje ukrepe, kot so opomini in globe. V Grčiji opozarjajo, da so zaradi nizkih kazni težave pri boju zoper ilegalne igre na srečo. Globe poznajo tudi drugih državah. Ponekod so kaznovani samo ponudniki, drugod pa tudi igralci.

Poleg tega se države poslužujejo zatemnjevanja spletnih strani. Določeni ukrepi proti ilegalnim igram na srečo in stavam bi naj bili po različnih državah ustavno sporni. Gre predvsem za blokiranje in zatemnjevanje spletnih strani. Šlo naj bi za kršitev pravice svobode govora, saj bi naj blokiranje pomenilo cenzuro spletnih vsebin. Nekatere države pa imajo po ustavi prepovedano že samo cenzuro. Omenja se tudi kršitev pravice do zasebnosti. Problem, ki se utegne pojaviti pri blokiranju ilegalnih spletnih iger na srečo, je tudi ta, da se ukrep prvotno res sprejme zgolj proti ilegalnim ponudnikom spletnih iger na srečo – ustvari se t. i. črni seznam vseh spornih spletnih strani – a v praksi se ti ukrepi lahko nenadzorovano razširijo tudi na druge spletne strani, ki nimajo z igrami na srečo nobene povezave. To se je zgodilo na primer v Italiji in Franciji. Sporno je tudi to, da se ti ukrepi izvajajo prek zasebnih internetnih spletnih ponudnikov in ne državnih organov. Veliko ljudi pa je mnenja, da se kot ukrep ne bi smelo blokirati strani, ampak dejansko kazensko preganjati in sankcionirati kršitelje. Poleg blokiranja spletnih strani se določene države poslužujejo tudi ukrepa blokiranja plačil, če gre za ilegalne igre na srečo (Zajc in drugi, 2018).

9.2 Kriminaliteta, povezana z igralništvom

Izkušnje, ki smo jih imeli z igralništvom, so veliko prispevale k temu, da je igralništvo vedno tako ali drugače povezano s kriminalom, k čemur navajajo tudi filmi in skoraj legendarna zgodba o Benjaminu Siegelu Bugsyju in njegovih mafijskih poslih pri izgradnji Flaminga, ki so se odvijali v začetnem obdobju legaliziranega igralništva v Las Vegasu. Tudi legalizacija igralništva sama po sebi ni prekinila vseh povezav te dejavnosti s kriminalom. Prišlo je sicer do dekriminalizacije igralništva, toda nekatere kriminalne dejavnosti so obstajale še naprej, tokrat celo v večjem obsegu, ker so potekale pod krinko legalnih poslov (Dobovšek in Kurež, 2011). Preučevanje vpliva kriminala na igralniško dejavnost močno ovira neobstoje splošne definicije z igralništvom povezanega kriminala in tipologije za kategoriziranje oblik takega kriminala. Kljub temu lahko pojav z igralništvom povezanega kriminala v osnovi pojasnimo z individualnimi, interakcijskimi in strukturalnimi teorijami, ki jih Dobovšek in Kurež (2011), ko opravita pregled drugih avtorjev, razdelita na:

Individualne teorije, kjer konvencionalni posamezniki, ki sodelujejo pri ilegalnih igrah, običajno delujejo po modelu racionalne izbire, v okviru katere želijo maksimizirati dobičke in minimizirati stroške. Model racionalne izbire je primeren tudi za pojasnjevanje vedenja upravljavcev nelegalnega igralništva. Te posameznike si lahko predstavljamo kot poslovneže, ki zagotavljajo zaželeno, vendar nelegalno dobrino. Podobno racionalno obnašanje je mogoče aplicirati na infiltracijo organiziranega kriminala v igralništvo, za katero prirejanje ilegalnih iger na srečo predstavlja »poslovno« priložnost, v okviru katere potencialne koristi (prihodki) odtehtajo potencialne stroške (nevarnost, da bi bili za tako početje kaznovani). Gonilo posameznikov za izvajanje takih dejavnosti leži v jedru postmodernih vrednot, ki zapovedujejo pridobitništvo in hedonizem.

V okviru individualnih teorij se pojavlja *teorija družbenega učenja*, ki trdi, da je kriminalno vedenje priučeno na podlagi istih splošnih načel, kot to velja za druge oblike vedenja (Akers v Smith in drugi, 2003, str. 34). Po tej teoriji so posamezniki, ki se ukvarjajo s kriminalnimi dejavnostmi, povezanimi z igralništvom, tem dejavnostim najverjetneje izpostavili njihovi starši ali prijatelji (Smith in drugi, 2003, str. 35). Nurco, Kinlock, O'Grady, Lerner in Hanlon (v Welte in drugi, 2004, str. 407) poročajo, da je za osebe, ki so bile v otroštvu v svojih soseskah priče igram na srečo, večja verjetnost, da bodo postale odvisniki od drog, kot to velja za druge osebe, kar nakazuje, da je igralništvo del patologije soseske.

Interakcijske teorije v nasprotju z individualnimi teorijami temeljijo na konceptu samokontrole. Posamezniki z močno samokontrolo so redkeje vpleteni v kriminalna dejanja kakor posamezniki z nizko samokontrolo (Gottfredson in Hirschi v Smith in drugi, 2003, str. 35). Nelegalno igralništvo kot tudi z igralništvom povezana kriminalna dejanja torej izhajajo iz nizke stopnje samokontrole, ki je posledica slabe socializacije oziroma asocialnosti (Mishra in drugi, 2010). Navedeno deloma potrjuje študija, ki je metaanalizirala študije zapornikov in prišla do ugotovitev, da približno tretjina zaporniške populacije izkazuje znake patološkega igranja. Študija še ugotavlja, da nekateri dejavniki (mladost, moški spol, pripadnost etnični manjšini, zloraba substanc ali antisocialno vedenje) povečujejo verjetnost kaznivih dejanj pri osebah, ki so zasvojene z igrami na srečo (William in drugi, 2005, str. 680).

Strukturalne teorije se ukvarjajo s priložnostmi kot motivatorjem za kriminalno dejavnost (Meško in drugi, 2002, str. 66; Sacco in Kennedy v Smith in drugi, 2003, str. 37). Veliko število ljudi, ki se brezskrbno prepuščajo zabavi in so zato relativno nepozorni na dogajanje v svoji okolici, je lahka tarča kriminalcev in na ta način motivator za potencialne storilce kriminalnih dejanj. Bližina igralnice lahko na kriminaliteto vpliva neposredno ali posredno. Eden izmed mogočih neposrednih vplivov so kazniva dejanja, ki jih storijo patološki igralci. Obstaja namreč večja verjetnost, da se bo zasvojenost z igranjem razvila pri osebi, ki živi v bližini igralnice. Bolj kot geografski dejavniki pa na to vplivajo osebne in individualne značilnosti (Welte in drugi, 2004, str. 421–422). Na teoriji priložnosti sloni tudi *teorija branjenega prostora*, ki pravi, da se priložnostna kriminalna dejanja lahko preprečijo s samozaščitnim obnašanjem ljudi in poostrenim nadzorom. Ker kriminal izbira lažje dostopne tarče, lahko pride do premeščanja kriminalitete v območja, ki so manj varovana (Meško in drugi, 2002, str. 66). Tako lahko oster varnostni nadzor nad območjem igralnice povzroči premeščanje kriminalitete nekoliko stran od območja igralnice, kjer nadzor ni tako močan. V okviru strukturalnih teorij se pojavlja tudi *teorija rutinskih dejavnosti* (Cohen in Felson v Smith in drugi, 2003, str. 37; Stitt in drugi, 2003, str. 255). Njena glavna predpostavka je, da se verjetnost pojava kriminala poveča na tistih mestih, kjer sta v času in prostoru velika konvergenca motiviranih storilcev in primernih žrtev ter odsotnost formalnih in neformalnih varuhov, ki bi odvrnili potencialne storilce. Igralnice in njim pripadajoča infrastruktura so prostočasne lokacije, kjer se zbira veliko število ljudi, to pa lahko pritegne tudi večje število kriminalno motiviranih posameznikov (CRC, 1998, str. 2; Smith in drugi, 2003, str. 37).

9.2.1 Klasifikacija z igralništvom povezanega kriminala

Na podlagi analize raziskav se oblikujejo tri osnovne oblike oziroma kategorije kriminala, povezanega z legalnim igralništvom: (ne)poštenost oziroma integriteta samih iger, ki se izvajajo v igralnici; infiltracija organiziranega kriminala v legalno igralniško dejavnost; ulični in druge oblike kriminala oziroma sekundarna kriminaliteta v igralniškem okolju in njegovi bližini; kriminal belega ovratnika (Dobovšek in Kurež, 2011):

Integriteta oziroma poštenost iger na srečo se kaže v prirejanju igralnih rekvizitov, naprav ali instrumentov, v skrivnem dogovarjanju med igralcem in zaposlenim v igralnici ter v drugih oblikah prevar, kot so na primer stave potem, ko je rezultat že znan, uporaba naprav, ki štejejo karte, itd. (Thompson in drugi, 1996: 3; Smith in drugi, 2003: 12; Campbell in drugi, 2005: 46). Igralnice se proti takim kriminalnim dejanjem borijo z uveljavljenimi postopki, videonadzorom in uporabo napredne programske opreme. Za integriteto igralnic običajno skrbijo posebne nacionalne komisije za nadzor igralništva, ki sodelujejo tudi pri podeljevanju in odvzemanju igralniških licenc.

Ena najresnejših pojavnih oblik **organiziranega kriminala, povezanega z igralništvom**, je prav gotovo pranje denarja. Primarni cilj je izogibanje odkrivanju

kriminalnih finančnih nepravilnosti in plačilu davkov, tako da denar postane del legalnega plačilnega prometa (Dobovšek, 1999, str. 130; 2005, str. 308). Igralništvo je za pranje denarja zanimivo področje, saj se tu obračajo velike količine denarja v obliki gotovine. V igralništvu lahko pride tudi do pojava korupcije, ko upravljavci nelegalnih igralnic podkupijo javne uradnike, da bi jim ti omogočili nadaljnje obratovanje igralnic, ali ko podkupijo uradnike, ki podeljujejo igralniške licence, ali celo politike, ki lahko vplivajo na spreminjanje igralniške zakonodaje. Organizirane kriminalne skupine lahko postanejo tudi dobavitelji nekaterih dobrin in storitev za igralniško industrijo.

Sekundarni kriminal v igralniškem okolju in njegovi bližini se kaže v obliki ekonomskih in premoženjskih kaznivih dejanj (tatvine, vlomi, kraje avtomobilov, ropi, prevare, goljufije, preprodaja drog itd.), kaznivih dejanj zoper javni red in mir ter splošno varnost (vožnja pod vplivom alkohola, kršitve, povezane z alkoholom in narkotiki, neprimerno vedenje – javni izgredi, posegi v zasebno lastnino itd.) ter kaznivih dejanj nasilne in spolne narave (prostitucija, posilstva, povzročitev telesnih poškodb, uboji, umori itd.). Precejšen delež povzročiteljev takih kriminalnih dejanj predstavljajo problematični igralci, ki se zaradi najrazličnejših razlogov znajdejo v težavah. Množice ljudi, ki se brezskrbno predajajo igranju in zabavi, so prav tako relativno lahek plen kriminalcev. Stokowski (v Park in Stokowski, 2011, str. 292) je v longitudinalni študiji, ki je spremljala kriminaliteto v Koloradu pred legalizacijo igralništva in po njej, ugotovil, da sta se povečali število kaznivih dejanj premoženjske narave in skupno število aretacij (predvsem je šlo za vožnjo pod vplivom alkohola, lažje napade, neprimerno vedenje – javni izgredi, prevare in goljufije, kršitve, povezane z alkoholom in narkotiki). Giacomassi in Stitt (v Park in Stokowski, 2011, str. 292) sta ugotovila, da se je v Misisipiju v času, ko je bila tam vpeljana igralniška industrija, povečal delež ekonomske (tatvine in kraje avtomobilov) in javne kriminalitete (neprimerno vedenje, izgredi, alkoholiziranost in prostitucija). Barthe in Stitt (2009, str. 141) pa sta ugotovila, da ne prihaja do velikih razlik med kriminaliteto v igralniških in neigralniških lokalnih skupnostih. V igralniških lokalnih skupnostih so zabeležili le nekaj več intervencij zaradi alkoholiziranosti in tatvin. Posredno lahko igralništvo vpliva tudi na **kriminal belega ovratnika**. Pod to kategorijo spadajo ponarejanja, prevare in goljufije (Albanese, 1999, str. 6). Ta kriminalna dejanja v povezavi z igralništvom v največji meri storijo problematični igralci. Albanese (1999) v svoji študiji ni našel statistično značilne povezave med kriminalom na eni strani ter ponarejanjem, prevarami in goljufijami na drugi. Na podlagi intervjujev z več sto obtoženci je dokazal, da niti en dejavnik igralništva ne povzroča goljufij, ki je ena izmed treh pojavnih oblik kriminala belega ovratnika. Nasprotno pa podatki, ki jih navajajo Smith, Wynne in Hartagel (2003, str. 47–50), nakazujejo, da obstajajo primeri, ko je bilo igralništvo sredstvo za izpeljavo »beloovratniškega« kaznivega dejanja (spravljanje ponarejenih plačilnih sredstev v obtok, zlorabe čekov ali kreditnih kartic itd.). Dejanski obseg te kriminalitete je težko ugotovljiv, saj igralnice takih dejanj same ne prijavljajo, da se ne bi negativno izpostavljale. V študiji Sakuraia in Smitha (2003, str. 4), ki sta preiskovala motive kaznivih dejanj, ki so zajemala pridobitev kredita, finančnih sredstev ali drugih ugodnosti s prevaro in zlorabo zaupanih sredstev, so bile igre na srečo prepoznane kot drugi najpogostejši motiv (prvi je bil goli pohlep). Razlog za tako nasprotujoče si ugotovitve različnih študij podajata Grinols in Mustard (2006), ki Albanesovim študijam očitata, da so bile izvedene ob močni podpori proigralniških interesnih skupin.

K večjemu številu evidentiranih kriminalnih dejanj lahko vpliva tudi večje število policijskih uslužbencev, katerih delovanje se deloma financira prav iz igralniških davčnih prihodkov. Še največ težav se pojavlja v obliki premoženjskega kriminala in prometnih problemov. Omeniti je treba nekatere pomembne omejitve teh študij. Te se kažejo v javnih ali prikritih naročnikih študij, ki imajo na področju igralništva svoje specifične interese, ki lahko vplivajo na rezultate študij. Opozoriti je treba, da študije vsebujejo problematične elemente, ki se nanašajo na interpretacijo in uporabo kriminalitetne statistike. Ti rezultati so namreč predstavljeni zgolj v obliki numeričnega tabeliranja in ne zagotavljajo interpretativne analize kriminalnih dejavnikov,

njihova natančnost pa je odvisna od natančnosti cele množice najrazličnejših institucij, ki te podatke zbirajo, beležijo in posredujejo, ter dejstva, da statistika beleži zgolj evidentirana kriminalna dejanja in ne dejanskega stanja (Dobovšek in Kurež, 2011).

Študije, ki potrjujejo povezavo med igralskim in kriminalnim, ugotavljajo, da z oddaljenostjo od igralskih mest in s povečanjem policijskih izdatkov število kriminalnih dejanj upada. Trdijo, da naj bi igralsko okolje najbolj signifikantno povečalo število nasilnih kriminalnih dejanj, krajev in vlomov. To povečanje predstavlja večje zasebne in javne stroške. Stroški igralskega okolja naj bi se kazali predvsem v povečanih koristih kriminalca, problematičnem igranju, kriminaliteti obiskovalcev in spremembah sestave populacije. Študije ugotavljajo, da je vpliv igralskega okolja na kriminaliteto takoj po njihovem odprtju majhen, vendar s časom močno naraste.

9.3 Prezare v igralskem okolju

Prezare so tista ravnanja igralcev in/ali sodelavcev, ki imajo namen oškodovati igralnice/igralce v lastno korist. Za zaščito pred prezarami prireditelji natančno in temeljito predpisujejo postopke, povezane z izvajanjem iger in podpornih procesov (Raspor, 2019). Poznane ve več tipov sklopov prezar (Tabela 24: Mreža povezav pri prezarah).

9.3.1 Ruleta

Ruleta kot igra čistega naključja ne omogoča stika igralca s kroglico, ki določi izid igre. Obstaja več vrst aktivnosti pred samo igro, s katerimi lahko vplivamo na končni rezultat. Nekatere so danes samo še mit, vendar so se v preteklosti dejansko dogajale. Poznane so kroglice s kovinskim vložkom in nameščenimi magneti pod določenimi številkami v cilindru. Obstajale so različne tehnike prirejanja cilindrov, ki so omogočale pogostejši izid določenega dela ali številke. Pogosti so bili posegi, kot je nižanje pregrad med številkami ali dodajanje podloge v predalček s številko, ki je onemogočila odboj kroglice. V sodobnem času se je kontrola nad tehničnimi sredstvi močno poostila tako zaradi zahtev zakonodajalcev kot tudi vodstva igralnic, saj je zaupanje v poštenost prirediteljev iger na srečo ena izmed temeljnih vrednot, na katerih se gradi poslovni uspeh. Tehnične zahteve, ki jih mora izpolnjevati oprema, so standardizirane in proizvajalci so zavezani k izpolnjevanju teh standardov.

Goljufije so tako predvsem domena udeležencev v igri in so stare toliko kot same igre na srečo. Zanimivo je dejstvo, da večina igralcev s temi nagnjenji ne dojema goljufanja igralnice kot kriminalno dejanje. Prepričani so, da imajo zaradi izgub pri igri moralno pravico nekaj priigrati nazaj tudi na nepošten način, saj je tudi igralnica nepoštena do njih.

Igralec : igralnica

- podtikanje (angl. *pastposting*): gre za postavljanje stave na zmagovalno številko ali pripadajoče šanse po izidu le-te. Večinoma so na udaru od krupjeja oddaljene stave (kolone in preproste šanse), trenirani goljufi pa so dovolj spretni, da podtaknejo žeton tudi na številko;
- premikanje stave: je podobno podtikanju, a z razliko, da se podtaknjen žeton ali žetoni že nahajajo na igralni površini, vendar so v igri izgubili in se premaknejo na dobitni položaj.

Tabela 24: Mreža povezav pri prevarah

	Igralec	Skupina igralcev	Sodelavci	Skupina sodelavcev
Igralec			x	x
Skupina igralcev			x	x
Sodelavci	x	x	x	x
Skupina sodelavcev	x	x	x	x
Menedžment	x	x		

(Raspor, 2019)

Skupina igralcev : igralnica

- podtikanje: skupinsko podtikanje je bolj uspešna varianta od individualnega, saj je krupjeju težje opaziti nepravilnosti, kadar je v goljufanje vključenih več ljudi;
- izvajanje aktivnosti/zmede, ki omogoči neregularne stave: je izpopolnjena oblika skupinskega delovanja, pri kateri so v nelegalno delovanje vključeni običajno vsaj trije igralci. Pri tem imajo razdeljene vloge na sledeči način: prvi povzroči zmedo z zapoznelo napovedjo, pritoževanjem nad nepravilno postavljenimi žetoni, željo po menjavi gotovine tik pred padcem kroglice ipd. Drugi igralec izkoristi situacijo, zaradi katere je vsa pozornost usmerjena k prvemu igralcu, in v pravem trenutku podtakne stavo na zmagovalno številko. Tretji igralec, ki je običajno oddaljen od dogajanja in je nemogoče, da bi sam fizično podtaknil stavo, pa se javi kot lastnik podtaknjenega dobitka.

Igralec : igralec

- kraje žetonov pred izidom: igralci za igro na šanse velikokrat uporabljajo tudi vrednostne žetone in igrajo na več mizah hkrati. Goljuf spremlja takega igralca in si v trenutku njegove odsotnosti prisvoji njegovo in jo pospravi v žep. V primeru, da taka stava izgubi, je goljuf ogoljufal igralnico in se to niti ne opazi. Če ukradena stava zmaga, pride do pritožbe lastnika in ugotavljanja, kaj se je zgodilo. Goljuf v takem primeru lahko pobegne iz igralnice, preden se ugotovi njegovo dejanje, lahko pa se zateče k izgovorom, da je bil prepričan, da je bila ta stava njegova;
- premik žetonov pred izidom: je podobna goljufija kot predhodna s to razliko, da goljuf igra s tujim denarjem; če originalna stava izgubi, je verjetno spremenjena stava zmagala (npr. premik iz rdečega na črno). Igralnica je tako v dvakratni zgubi. Če ukradena stava zmaga, je scenarij enak kot v prejšnji situaciji z ukradeno stavo;
- kraja žetonov po izidu: bolj sofisticirana oblika kraje žetonov je tista po izidu številke, kjer goljuf ne tvega protestov lastnika žetonov; običajno se v ta namen uporabljajo lepilni trakovi, nameščeni na dlani ali hrbtišču roke, goljuf pa z gesto kazanja nečesa na igralni površini prilepi žeton na nameščen trak in ga tako odstrani z igralne površine;

- pobrano izplačilo: je najbolj pogosta oblika goljufije pri igri z vrednostnimi žetoni, pri kateri izplačilo vzame drug igralec. Velikokrat se zaplet pri izplačevanju dobitkov z vrednostnimi žetoni zgodi tudi nenamerno, predvsem kadar na isti mizi več igralcev igra z vrednostnimi žetoni. Igralci so včasih prepričani v lastništvo brez namena goljufanja.

Igralec, zaposleni : igralnica

Najtežje je odkriti goljufije, pri katerih z igralci sodelujejo zaposleni. Če so v krog goljufov vključeni vsi, ki v določenem trenutku delujejo na eni mizi, je zelo težko ugotoviti goljufijo. Takšne situacije se običajno odkrijejo v daljšem časovnem obdobju z rednim spremljanjem preko videonadzora ali slučajno, ko pošten igralec izrazi sum nad poštenostjo igre nadzornikom ali drugim zaposlenim v igralnici.

- postavljanje neobstoječih napovedi: s pozno napovedjo lahko krupje postavi stave tudi po številki, ki je že izšla. Pri slabi kontroli in v sodelovanju z igralcem lahko vsaka napoved postane zmagovalna;
- napačna izplačila v korist igralca: krupje se lahko pri izračunu izplačila »zmoti« v korist igralca;
- napačne menjave v korist igralca: enako kot pri prejšnji alineji lahko krupje pri menjavi gotovine da igralcu večjo količino žetonov, kot bi moral;
- večkratno menjan žeton ali denar: po menjavi žetona ali gotovine mora biti menjana vrednost pospravljena v za ta namen predvideni prostor. Če se ta postopek krši, se menjana vrednost lahko ponovno znajde v postopku menjave istemu ali drugemu igralcu;
- zavestno menjavanje ponaredkov: v dogovoru z zaposlenim lahko pride do zavestnega menjanja ponarejenega denarja.

Zaposleni : igralnica

- odtujevanje žetonov ali gotovine: zelo pogosta oblika goljufanja igralnice je odtujevanje ali kraja vrednostnih žetonov, redkeje tudi gotovine. Goljuf lahko deluje sam ali v sodelovanju z drugimi. Kljub predpisanim postopkom o »dokazovanju čistih rok«, službenim uniformam brez žepov in drugim ukrepom se vedno najde način za odtujitev in iznos ukradenega iz območja igralne mize.

Same prevare imajo različne posledice (Tabela 25: Posledica prevar).

Tabela 25: Posledica prevar

O š k o d o v a n e c				
	Igralec	Igralnica	Lastnik *	
P r e v a r a n t	Igralec	x	x	
	Izvajalec igre		x	
	Nadzornik	x	x	
	Management	x	x	x
	Skupina sodelavcev		x	
	Skupina igralcev	x	x	

* vsi oškodujejo tudi lastnika

(Raspor, 2019)

9.3.2 Igre s kartami

Tipične prevare pri igrah s kartami so:

- označevanje kart;
- prirejanje vrstnega reda kart;
- kontrolirano mešanje kart;
- kontrolirano rezanje kart;
- pritajeno gledanje (»špeganje«);
- signaliziranje;
- uporaba pripomočkov;
- menjava kart med igralci;
- spreminjanje stav.

Označevanje kart:

- pred igro:
 - praskanje majhnih delčkov kart;
 - obrezovanje stranic;
 - obrezovanje vogalov;
 - označevanje z nevidno barvo itd.
- med igro:
 - brušenje stranic;
 - zvijanje kart;
 - nanašanje »šminke«;
 - »nohtanje«;
 - vtiskovanje vboklin.

Prirejanje vrstnega reda kart:

- pred igro:

- predpriprava zmagovalne kombinacije.
- med igro:
- tvorjenje določenega zaporedja pri pobiranju;
- postavljanje ključnih kart na pozicije.

Kontrolirano mešanje kart:

- mešanje s kontrolo zgornjih kart;
- mešanje s kontrolo spodnjih kart;
- mešanje s kontrolo celotnega snopiča kart;
- »push through« mešanje;
- ustvarjanje »mostov«;
- ustvarjanje »razpok«.

Kontrolirano rezanje kart:

- lažno rezanje;
- vračanje odrezanih kart v prvotni položaj;
- priprava snopiča za vsiljeno rezanje.

Pritajeno gledanje:

- gledanje kart soigralcem;
- gledanje kart delilcu s strani igralca;
- gledanje kart s strani delilca in delitev določenemu gostu;
- gledanje kart s pomočjo odsevnih predmetov.

Signaliziranje:

- uporaba znakov z gibi;
- uporaba položaja kart;
- signaliziranje preko opazovalcev (kibicev).

Uporaba pripomočkov:

- skrite kamere;
- maže za senčenje;
- specialni nanosi, vidni s posebnimi očali ali lečami;
- druge elektronske naprave za spremljanje in napovedovanje izidov.

Druge oblike prevar:

- menjava kart med igralci;
- skrivanje karte in uporaba pri naslednjih igrah;
- dodajane ali odvzemanje žetonov osnovne stave.

9.3.3 Sodobne oblike prevar

Večina obiskovalcev igralnic ima pošten odnos do igre in ne goljufajo, toda nekateri »ambiciozni« igralci prihajajo z novimi načini, kako bi prišli nelegalno do dobitkov in denarja. V nadaljevanju je navedenih nekaj novejših oblik prevar, ki jih je omogočil razvoj tehnike in za katere avtor pravi, da so tudi dejansko delovali (Obias, 2015):

1. posebne kontaktne leče: igralne karte se na hrbtno stran označijo s posebnim črnilom, kasneje pa igralec lahko vidi, za katero karto gre. To se razlikuje od klasičnega označevanja, saj je za navadno človeško oko taka karta neoznačena in zato regularna;
2. radijski oddajnik v škatlici cigaret: z oddajnikom se je nadzorovala žogica, ki je bila prirejena. To jim je zadostovalo za kar 90-odstotno stopnjo natančnosti;

3. razvrščanje robov: prepoznavanje nesimetričnosti igralnih kart;
4. ciljna usmerjenost na sektorje rulete z laserji na mobilnih telefonih: na ta način so izračunali odstopanje rulete in napovedovali, v kateri sektor bo padla žogica;
5. štetje kart s pomočjo zunanje osebe, ki nadzira potek igre in signalizira igralcem, kaj naj igrajo;
7. ponarejeni kovanci: občasno se pojavijo ponarejeni kovanci v igralnih avtomatih ali igralni žetoni, vendar se to kmalu pokaže pri štetju.

Seveda pa se dogajajo tudi prevare s poseganjem v igralne avtomate progresivnih iger in programskih kod (Evans, 2019).

9.3.4 Prevare pri internetnih in mobilnih igrah na srečo

Prav tako se dogajajo prevare pri online igrah¹⁵, saj so prinesle povsem nov svet priložnosti za goljufe. In čeprav so spletne igralnice na nek način veliko bolj varne kot žive igre, obstajajo primeri goljufanja tudi pri spletnih igrah na srečo. Seveda tradicionalne metode varanja v digitalnem svetu ne bodo delovale. Karte ne morete označiti, ne morete skriti ničesar v rokah. Prav tako ne morete podtikati ipd. Dejansko je v večini spletnih iger najbolj razširjen način, kako lahko igralec vara, z uporabo hrošča v programski opremi ali z dostopom do generatorja naključnih števil (RNG), ki je določil rezultate.

Obstajata dve področji, na katerih so spletne igralnice pokazale določeno ranljivost za prevaro. Najprej je tu prevara igralnice. Te lahko prilagajajo rezultate na ruleti glede na prazno stavno mesto (npr. da igralno polje na ruleti ni pokrito s stavo ali pa da je tam stava najnižja oziroma celo da gre stava v korist igralca, ki igra za samo igralnico). Tovrstne igralnice igralci kmalu prepoznajo in pristanejo na črnih seznamih. Zato je priporočljivo igrati zgolj v varnih spletnih igralnicah z močnim ugledom.

V začetku spletnega pokra se je dogajalo, da je en igralec igral na več računalnikov hkrati in tako vplival na končno igro, saj je bil pogosteje zmagovalec kot ostali soigralci (npr. lahko je igral sam proti enemu igralcu. Ta pa je mislil, da je igralcev pet. Poleg tega v samih začetkih spletnega pokra računalnik ni ustvarjal naključnega niza, kar jim je omogočalo določeno prednost pri igri.

Med primere prevar spada tudi, ko je nekdo »od znotraj« omogočal dostop do administrativnega računa, ki je igralcem omogočil, da vidijo karte ostalih igralcev.

Igralci so iskali tudi druge načine varanja, npr. z razvojem »botov«. To so avtomatizirani računalniški igralci, ki se postavijo na mize in igrajo po vnaprej programiranih strategijah 24/7.

9.3.5 Zaščita pred prevarami

Osnovna in najbolj učinkovita zaščita je dosledno upoštevanje predpisanih postopkov, opredeljenih v delovnih navodilih, še posebej to velja za:

- postopke kontrole in mešanja kart;
- video nadzor;
- izobraževanje zaposlenih s področja prevar;
- dosledna in redna kontrola sredstev in opreme za izvajanje iger;

¹⁵ Več na: <https://www.casino.org/cheating/>

- ustrezno varovanje, hramba in postopki ravnanja z igralnimi pripomočki (karte, kroglice, žetoni);
- uporaba mešalnih strojev.

9.4 Kako se spopadati z nelegalnim igralništvom, s kriminaliteto in prevarami

Če se želimo ustrezno spopasti z nelegalnim igralništvom, s kriminaliteto in prevarami, moramo vzpostaviti ustrezne mehanizme. Ena izmed možnosti, ki jo navaja Ouchi (1980), je, da moramo preučiti, kakšen tip kontrole je primeren glede na trg, klan in birokracijo (Raspor, 2019).

9.4.1 Trg

Kontrola lahko deluje le, če je trg takšen, da je možna konkurenca. Če ga obravnavamo z vidika kontrole, na nek način selekcionira kadre. Tako ima kader, ki se pojavlja na trgu, možnost izbire med več delodajalci. Ti pa imajo možnost izbire kadra glede na njihove selekcijske sposobnosti. V Las Vegasu je zelo veliko kazinojev, zato lahko deluje tudi kontrola, kot jo narekuje trg. V drugih okoljih ta ne pride toliko do izraza. Ouchi (1980) pravi, da je trg najbolj učinkovit mehanizem kontrole, izjeme se dogajajo samo, ko se ta skrči in zato prevlada oportunitizem ter pride do visoke stopnje negotovosti.

Visoko plačilo sicer ne daje garancije, da sodelavci ne bi kradli. Visoko plačilo izhaja iz preteklosti, ko so v igralnicah evropskega tipa igrali višji sloji prebivalstva in so morali biti sodelavci na nek način tudi bolje plačani. Poleg tega v tistem času ni bilo še vzpostavljenih tako naprednih mehanizmov kontrole, kot je npr. video sistem ali RFID. Pričakovalo bi se, da se glede na visoko socialno varnost sodelavcev ne bi odločali za dodatne dejavnosti, saj v primeru, da jih zalotijo pri kraji, tvegajo izgubo službe. Zato je pri oblikovanju plačnega sistema pomembno, da imajo sodelavci vpliv na višino svojih prihodkov in da so ti v neposredni korelaciji z rezultatom. Poleg tega je tudi pomembno, da jih lahko nadrejeni dodatno stimulirajo z dodatki k plači.

Slabost trga kot kontrolnega mehanizma pa je v tem, da skoraj ne pride v poštev pri kontroli nepravilnosti, ki se dogajajo na relaciji zaposleni-igralnica (takšen je bil tudi obravnavani primer). Drugače je, če se te dogajajo na relaciji zaposleni-igralnica-gost. Takrat je trg izredno učinkovito orodje kontrole. Opeharjeni gost bo vsaj poskušal iskati svojo pravico pri pristojnih. Zakonodaja v ZDA pa ponuja kar nekaj možnosti.

9.4.2 Birokracija

Če trg ne deluje, je birokracija bolj učinkovita oblika kontrole. Ouchi (1979) ugotavlja, da birokracija poudarja znanje, spretnosti in profesionalne standarde. Vsak ima nadrejen niz standardov, s pomočjo katerih primerja obnašanje, outpute in zagotavlja kontrolo. Ti standardi vrednotijo outpute le približno in so odvisni od značilnih interpretacij. Sodelavci jih jemljejo za nepristranske, dokler verjamejo, da dajejo sprejemljive informacije o njihovem delu. Kadar so naloge neponovljive, enotne ali nejasne, potem birokracija ne zagotavlja kontrole. Igralništvo je dejavnost, kjer morajo biti postopki standardizirani. Čeprav gre za delo z gosti in bi moralo biti osebje fleksibilno, se mora v igralništvu dosledno upoštevati navodila, brez prilagajanja.

Menedžer v igralništvu mora stalno spremljati poslovanje. Le na ta način se lahko pravočasno odzove na spremembe, ki jih zazna. V proizvodnih procesih se kontrolira (Ouchi, 1979):

- inpute: materiale, ljudi in finančne vire;
- delovanja: proces(-e) pretvarjanja inputov v outpute;
- outpute: produkti in storitve, prihodek.

Zelo podobno kot Cardinal, Sitkin in Long (2004) ter Ouchi (1980) razmišlja Mintzberg (2000), ki obravnava standardizacijo kot obliko zjamčene koordinacije, s pomočjo katere je delo določeno vnaprej. Loči štiri oblike standardizacije:

- standardizacijo produktov (outputov);
- standardizacijo delovnih procesov;
- standardizacijo strokovnih znanj;
- standardizacijo norm.

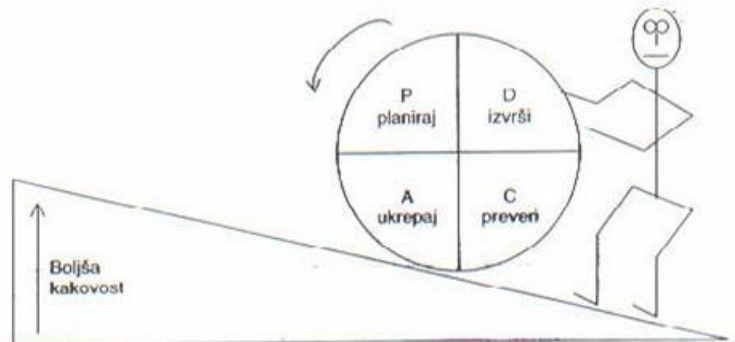
Če imamo učinkovit proces, ki daje praviloma dobre rezultate, ga nadzorujemo, da se prepričamo, če deluje tako, kot je predvideno. Če ugotovimo, da je rezultat izven predvidenega okvirja (angl. *tolerance*), izvršimo korekcijo, ki naj vrne rezultate v okvir. Ta cikel je znan pod imenom *Demingov PDCA cikel* (Deming, 1952). Je ciklično ponavljanje izboljšav pri naslednjem problemu ali nadaljnja izboljšava že nekega predhodno izboljšanega procesa (Slika 18: Demingov cikel PDCA).

P – plan (angl. *planning*) – določitev ključnih problemov in kako jih rešiti

D – izvrši (angl. *do*) – izvršiti plan

C – preveri (angl. *check*) – potrdi, da je planirano doseženo in se rezultati kažejo kot izboljšava

A – ukrepaj (angl. *act*) – primerno spremeniti predhodni proces in ga tudi uporabljati



Slika 18: Demingov cikel PDCA
(Deming, 1952)

Prednosti birokracije v primerjavi s trgovjo so:

- odnosi med delavci in delodajalci so pogodbeni. Vsak delavec se za plačo podredi svojemu nadrejenemu, ki mu odreja delo in ga kontrolira;
- zaupanje med udeleženci je večje kot na trgu, ker imajo sodelavci skupne cilje, medtem ko imajo na trgu udeleženci vsak svoje cilje.

9.4.3 Klan

Klan je učinkovita oblika kontrole v pogojih visoke stopnje nejasnosti ciljev in nalogah ter ob nizki stopnji oportunitizma. V tej obliki prevladuje organska solidarnost, moralna gostota, socialna kontrola in integracija.

O klanu kot kontrolnem mehanizmu govorimo takrat, ko se vodi sodelavce z zgledom vodje ter če je nekdo izmed nadzornikov prisoten v vseh fazah procesa dela. Poleg tega si vsak vodja postavi sodelavce, za katere ve, da so mu lojalni. V igralništvu ne bi bilo moč obvladovati procesov kontrole izključno z neformalnimi oblikami kontrole. Z rastjo podjetja se vedno bolj prehaja iz neformalne kontrole v formalno. In večja kot je kompleksnost dela, bolj je treba zagotavljati tudi kontrolo.

Neformalne oblike kontrole v igralništvu so naslednje:

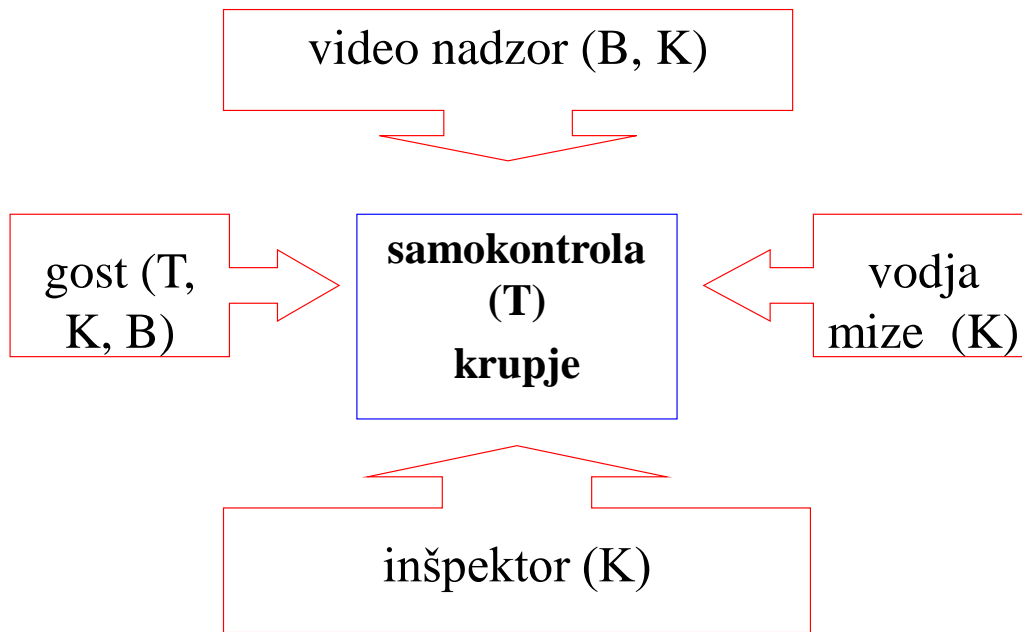
- delo v skupinah;
- izbor sodelavcev (testi, poligraf);
- predpisano obnašanje;
- uvajanje;
- delo z opozorilom;
- zgledi (lik vodje);
- stranke.

Formalne oblike kontrole v igralništvu so naslednje:

- vodja mize;
- inšpektor;
- videonadzor;
- pisna navodila;
- pravilniki;
- priročniki;
- formalno usposabljanje;
- procesi dela (kdo, kaj, kdaj, kje);
- minimalni standardi obnašanja;
- organizacija (nadrejenost podrejenost, hierarhija).

9.4.4 Smeri kontrole glede na trg, birokracijo in klan

Gost nadzira delo zaposlenih najprej kot uporabnik storitve (Slika 19: Smeri kontrole sodelavcev na igralnih mizah). Poleg tega se lahko kot »gost« pojavi tudi nadzornik, ki poroča o ugotovitvah tako notranjim kot tudi zunanjim naročnikom. Video kontrola nadzira sodelavce prek medijev in o svojih ugotovitvah poroča nadrejenim. Inšpektor in vodja mize pa izvajata nadzor neposredno. Delo video kontrolorjev, inšpektorjev, vodij miz in krupjejev pa je podkrepjeno z navodili o delu in obnašanju, ki v celoti spada v kontrolne mehanizme birokracije.



Slika 19: Smeri kontrole sodelavcev na igralnih mizah

Če sta kje kontrola in nadzor zelo pomembna, je to še posebej v igralništvu. V igralnicah se namreč obrača veliko nekontroliranega denarja. Prav ta denar lahko poraja apetite posameznikov in njegovo odtujitev. Zaradi tega v večini držav že sama zakonodaja narekuje še posebno kontrolo.

Sodelavci na igralnih mizah so podvrženi nadzoru na različnih nivojih. Pri tem se nadzorniki poslužujejo tudi dosežkov sodobne tehnologije in tehnike, kot so video in avdio sistemi, sistemi *TDI*, *SDI*. Poleg tega pa je tu tudi človeški faktor, neposredni nadzor nadzornikov s strani predpostavljenih. Pasivni nadzor izvajajo tudi gostje. Ta nadzor je lahko izredno učinkovit, dokler se ne pojavijo povezave med gosti, sodelavci in nadrejenimi. Ko pa pride do teh povezav, lahko učinkovit nadzor izvajamo izključno s tehniko, ki pa jo spet upravljajo ljudje in spet je vmes človeški faktor.

Lahko zaključimo, da je človeški faktor za uspešen nadzor v igralnicah izjemnega pomena. Zato je zelo pomembno, kako pridobimo in kako usposabljammo sodelavce. Nadzorniki morajo biti lojalni podjetju, lojalnosti pa ni moč doseči zgolj z ustreznim nagrajevanjem.

V primeru igralnic v Nevadi lahko opazimo, da so na vprašanje, kdo bo nadziral nadzornike, našli ustrezen odgovor. Poleg tega, da je bil na višjih nadzorniških mestih kader, ki ni bil podvržen korupciji, so to rešili tudi z organizacijskega vidika. Igralnice imajo zelo dobro izdelano nadzorno mrežo, ker se prepletajo sistemi spremljanja. Tako v ZDA prisotnost nadzornikov *Nevada Gaming Control* v igralnici in samo delovanje *Nevada Gaming Control* omogoča, da se nepravilnosti hitro ugotovijo.

Dejstvo je, da se kraje in nepravilnosti v igralništvu dogajajo in se bodo dogajale. Statistično jih ni nič več kot v drugih dejavnostih. Dejstvo je tudi, da prav občasno odkritje kraj potrjuje, da sistemi nadzora delujejo in da se združbe, ki se pojavljajo v igralništvu, še niso prepletle z menedžmentom. Vendar pa se kontrola ne izvaja izključno zaradi nepravilnosti, ampak lahko tudi olajša delo sodelavcev. Kontrola je namreč takojšnja in neposredna povratna informacija, ki jo potrebujejo sodelavci pri svojem vsakdanjem delu.

Nadzor pomeni tudi poseg v človeško integriteto, to pa se na različne načine odraža pri ljudeh. Sodelavcem je vsaj takoj na začetku neprijetno, ko se zavejo dejstva, da so stalno podvrženi kontroli z avdio in video sistemi, kasneje pa se na te sisteme privadijo – celo do te mere, kot kaže primer, da začnejo počenjati nečedne stvari kljub zavedanju, da so pod stalno kontrolo.

Ker pa je kontrola lahko moteča tudi za obiskovalce, jo je treba postaviti tako, da je neopazna in zato tudi manj moteča, pa čeprav se je še kako zavedajo. To dosežemo s tem, da so kamere nameščene na neopaznih mestih in so nevpadljive. Kljub vsemu pa mora biti označeno, da je objekt pod videonadzorom, saj to zahteva zakonodaja.

10 ZAKLJUČEK K DRUŽBENIM IN EKONOMSKIM OKVIRJEM IGRALNIŠTVA

Iz predstavljenega lahko razberemo, da je igralniška dejavnost pomembna panoga in da z leti celo pridobiva pomen. Zato je pričakovati, da se ji države ne bodo odrekle. Še več, vsaka država stremi k temu, da pobere čim več davkov in koncesijskih dajatev iz tega naslova. Da pa ne bi prihajalo do razvoja nelegalnega igralništva, mora budno spremljati dogajanje. Zato mora vzpostaviti ustrezen nadzor. Prav je, da je nadzor neodvisen in ločen od internega nadzora. Današnja tehnologija že omogoča vzpostavitev takega nadzora, ki ga je možno izvajati na daljavo.

Vedno je prevladovalo mnenje, da igre na srečo, čeprav so pogosto le način preživljanja prostega časa, niso nič nedovoljenega, a se lahko kljub temu izrodijo v dvomljive dejavnosti. Čeprav je igranje na srečo vedno obstajalo, pa družbena vključenost v aktivnosti igralništva ni bila vedno enako prisotna. Bila so obdobja popolne prohibicije kot tudi obdobja sprostitev. Država je vedno imela monopol. Davki so bili vedno dober vir polnjenja proračuna. Iz teh pobranih davkov so lahko pokrivali tako kulturne kot socialne programe.

Politika vidi v igralništvu rešitev za kratkoročne fiskalne probleme, rešitev za zmanjšanje nezaposlenosti in rešitev za poživitev gospodarskega razvoja. Vendar je to bolj kratkoročno gledanje, ki ne upošteva dovolj tudi socialnih posledic. Zato je tudi po zaključku epidemije s Covid-19 pričakovati pospešeno sproščanje koncesij. Ker bodo turistični tokovi omejeni, se bo verjetno bolj sproščalo v smeri spletnega igralništva. Družbeni odnos do igralništva v veliki meri izhaja iz religioznega odnosa do te dejavnosti, zato bo pri omejevanju imela veliko vlogo tudi religija. Če je v ortodoksnem muslimanskem svetu igralništvo večinoma prepovedano, jo preostale religije vsaj deloma oziroma pogojno sprejemajo. Nenazadnje ima igralništvo v nekaterih državah kar velik vpliv na lokalno ekonomijo.

Vse je odvisno, kakšen produkt jim je uspelo razviti v posamezni državi in kolikšen multiplikator je igralništvo za posamezno okolje. Igralniška ponudba je bila vseskozi povezana tudi z drugo ponudbo preživljanja prostega časa. Igralci so že v srednjem veku potovali v igralnice s kočijami in z ladjami. Danes je seveda glavno prevozno sredstvo avto ali letalo. Zaradi trenutno prekinjenih svetovnih potniških tokov bo trajalo nekaj časa, da se ugodne razmere ponovno vzpostavijo. V tem času bodo igralniške destinacije odvisne od domačih gostov. To pa bo tudi pokazalo, kako so bile odvisne od globalnih tokov. In pričakovati je, da nekatere ne bodo preživele. Zaradi tega se bo zagotovo pojavljala nova ponudba.

Pomembno pri ohranitvi in razvoju je, kakšno bo stališče rezidentov. S pojavom igralništva se namreč pojavljajo tudi problemi. Eden izmed velikih problemov je zasvojenost z igrami na srečo. Vendar pa se bo v primeru, da bi se igralniška ponudba omejila, pojavila nelegalna. Prav nelegalno igralništvo predstavlja velik problem. V vsaki državi je lahko igralništvo pomemben segment turistične ponudbe. S študijami pa je treba raziskati ter kvantitativno in kvalitativno ovrednotiti posledice igralništva na kriminaliteto, ki ne izhaja zgolj iz problematičnega in patološkega igranja, ampak na posledice gleda celovito. Raziskave morajo biti usmerjene v kvalitativno preučevanje, saj nekateri raziskovalci ugotavljajo (Dobovšek in Kurež, 2011), da se vseh kompleksnih posledic igralništva ne da ovrednotiti zgolj numerično, z denarnimi zneski ipd.

Tako se postavlja vprašanje, kako razvijati igralniško ponudbo po zaključku krize s Covid-19. Ali naj se igralniška ponudba vrne v prvotni okvir ali se odločiti in razvijati ponudbo spletnih

iger na srečo. Zagotovo se bodo pojavljale tudi nove tehnologije. Igralci bodo iskali načine, kako priti do igre, pa naj si bodotisti, ki igrajo za zabavo, še bolj pa tisti, ki ne zmorejo več brez igre. Vse to bo svojevrstni izziv za tiste, ki vodijo aktivnosti na mikroekonomski ravni. Regije in destinacije, ki so zelo odvisne od igralniških prihodkov, že spreminjajo proračune in preusmerjajo ali celo zaustavljajo investicije, saj so koncesijski in davčni prihodki iz naslova iger na srečo popolnoma presahnili¹⁶. Vendar nismo priče samo krizi na področju igralništva, kjer že prihaja do odpuščanj osebja, ampak tudi v vseh vzporednih dejavnostih¹⁷. Podobne težave imajo tudi stavnice, saj ni športnih dogodkov.¹⁸

Sedanje razmere razkrivajo, da je prisotna »zasvojenost z igralniškim denarjem« ne samo na strani lastnikov, ampak tudi na strani porabnikov davčnega in koncesijskega denarja, torej pri državi, lokalni skupnosti in civilni družbi. Zato bo ta kriza pravi preizkus za razvoj igralniške dejavnosti v bodoče.

¹⁶ Več na: Novogoriška občina zadržala izvajanje proračuna: Iz koncesij za igralniško dejavnost si je letos obetala 4,5 milijona evrov. Pridobljeno s <https://www.regionalobala.si/novica/novogoriska-obcina-zadrzala-izvajanje-proracuna-iz-koncesij-za-igralnisko-dejavnost-si-je-letos-obet>

¹⁷ Več na: Coronavirus Layoffs: Uber Cuts 3,700 Workers Amid Pandemic. Pridobljeno s <https://www.forbes.com/sites/lisettevoytko/2020/05/06/coronavirus-layoffs-uber-cuts-3700-workers-amid-pandemic/#3392e01416c4>

¹⁸ Več na: Latest Coronavirus Impact on Sports Betting & Casinos. Pridobljeno s <https://bookies.com/news/coronavirus-sports-cancellations-updates>

PRAVNI IN STRATEŠKI OKVIRJI IGRALNIŠTVA

Avtor: Andrej Raspor in Dušan Luin

1 UVOD V PRAVNO UREDITEV IGER NA SREČO

Ljudje želijo zadostiti želji po igranju na tak ali drugačen način, če ne doma, pa zunaj, če ne legalno, pa ilegalno. Države so spoznale, da s prohibicijo iger na srečo ne dosežejo zelenih ciljev, temveč spodbujajo nastajanje negativnih pojavov. Zato vladne politike iger na srečo običajno temeljijo na principu, da naj se država čim manj vmešava v osebno svobodo glede izbire različnih oblik iger na srečo. Treba pa je preprečevati kriminal, zaščititi igralce in ciljno redistribuirati profit (Eadington, 1997).

Evropske države so k urejanju igralništva pristopale različno. Prva moderna evropska država, ki je zakonsko uredila področje iger na srečo, je bila Francija. Že v *Civilnem zakoniku* najdemo opredelitve glede ciljev, koncesij in kontrole igralništva, kar so kasneje povzemale tudi druge države. Dovoljenje za igralniško ponudbo so lahko dobila le termalna in obmorska turistična mesta, ki so z oddaljenostjo od večjih središč preprečevala obisk manj premožnih gostov. V nekaterih državah pa kazino igre še dolgo niso bile dovoljene. Tako so države postopoma začele urejati igralništvo, zavedajoč se, da se bo sicer razvilo nelegalno.

Svoj interes pri igrah na srečo so države zavarovale z državnim monopolom. Na tak način so skušale zavarovati občinstvo pred sleparijami, definirati poslanstvo in cilje panoge, zagotoviti davčni vir ter absolutno kontrolo. Predvsem so igre na srečo dobrodošel fiskalni vir. Lažje je pripisati dodatne davke na igre kot na osebne dohodke (Goodman, 1995).

Pomembnost pravnega urejanja iger na srečo se kaže na več načinov. Tako država kot skupnost na ta način dopustita ali pa omejitava razvoj. S tem pa vplivata na investicije in trg dela. Seveda pa se investitorji ne bodo odločali za investicije zgolj, če jim bo okolje naklonjeno. Pomembno je tudi, da ima trg potencial. Ali je v lokalnem okolju dovolj velika kupna moč ali pa je ponudba obrnjena navzven, da zajame igralce iz drugih ekonomij. Vse mora biti ustrezno zakonsko podprto. To pa daje osnovo za prihodke iz naslova davkov in koncesij, s katerimi lahko lokalna skupnost in država izvajata svoje aktivnosti. Panoga se je v zadnjem obdobju zelo spremenila in zahteva kadre, ki so bolj storitveno naravnani, kot je bila praksa v preteklosti. Vse pa mora podpirati strateško razmišljanje, torej kaj želi posamezna država, destinacija ali igralnica doseči na kratki oziroma dolgi rok.

V nadaljevanju so predstavljeni ključni cilji in postopki ter primeri dobrih praks.

2 IZHODIŠČA ZA PRAVNO UREDITEV IGER NA SREČO

2.1 Cilj legalizacije igralniške ponudbe

Naloga vlade je zagotoviti uravnotežen odnos med pozitivnimi ekonomskimi učinki in družbeno sprejemljivostjo iger na srečo. Pri oblikovanju igralniške politike mora upoštevati vpliv, ki ga ima širjenje iger na srečo na socialno okolje. Kljub ekonomskim pritiskom na širjenje ponudbe je nujno, da si vlada zagotovi suverenost odločanja. Pri koncesijski politiki ne smejo prevladovati le kratkoročni ekonomski in politični motivi. Treba je upoštevati dolgoročne ekonomske in socialne posledice (McMillan, 1997).

Pri postavljanju okvirjev igralniške politike je najpomembnejši cilj vlade doseči usklajenost socialnega, ekonomskega in nadzornega vidika. Da bi država dosegla avtonomnost na tem področju, mora nad izvajanjem razvojne igralniške politike bedeti neodvisna komisija za igralništvo, sestavljena iz strokovnjakov različnih strok, ki ne bo podvržena pritiskom dnevne politike (McMillan, 1997, str. 119).

V poročilu Evropske unije (Poročilo Evropske unije, junij 1991, str. 79) so navedeni naslednji najpomembnejši cilji legaliziranja delovanja igralnic:

- pospeševanje turističnega razvoja;
- zadostitev potrebi po igrah na srečo;
- zaščita zakonskega reda, sicer bi igralnice delovale izven zakonskega okvirja;
- zaščita potrošnika;
- preprečevanje vpliva kriminala;
- oblikovanje ponudbe za zabavo in sprostitev.

Eden od pomembnih ciljev vlad je tudi pobrati čim več davkov od privržencev igranja na srečo. Sistem obdavčenja iger na srečo v Evropi ni enoten. Bolj se uporablja kot sredstvo omejevanje razvoja, manj pa kot način pospeševanja ekonomije okolij, kar je prisotno v ZDA in Avstraliji. To je tudi razumljivo, saj so evropske igralnice pretežno usmerjene na goste z domačega trga. Zaradi tega bi bilo neproduktivno spodbujati razvoj igralniške ponudbe. V primerjavi z loterijami predstavljajo davčni prihodki od kazinojev v Evropi le manjši delež. Zakonska regulativa podrobno definira okvire delovanja kazinojev, da bi s tem preprečila morebitne prevare, utaje in infiltracijo mafije ter zaščitila dobro ime iger na srečo.

2.2 Različni tipi regulative

V svetu so prisotni zelo različni načini urejanja igralniške ponudbe, vse od prohibicije do relativno prostega razvoja. Vsaka država ureja to področje v skladu s svojimi strateškimi razvojnimi cilji in v skladu s kulturo okolja. V nadaljevanju prikazujemo le nekaj modelov, ki ilustrirajo pestrost pristopov k problematiki.

V **Kanadi**, ki zadnjih trideset let pospešuje razvoj igralništva, so prisotni trije modeli igralništva: državno, »joint venture« in karitativno igralništvo (Campbell, 1997).

Državno igralništvo: lastništvo in vodenje je državno. Država ima monopol nad prirejanjem iger na srečo. Ta tip je značilen predvsem za loterijo in močno vpliva na povečevanje obsega ponudbe.

»**Joint venture**« **model igralništva**: v lastnino družbe je vključen javni in zasebni kapital, ki participira na odstotku napitnine in na igralniškem prilivu.

Karitativni model: dovoljenja za prirejanje iger na srečo dobijo karitativne in cerkvene organizacije, ki prirejajo kratkotrajne igralniške dogodke, da bi si ustvarile dohodek za dobrodelne namene. Običajno te organizacije sklenejo pogodbe z izvajalci, ki so opremljeni in vešči posla. Prirejajo se predvsem loterije in stave. 50 % zaslužka prejme karitativna organizacija, 40 % izvajalec iger in 10 % država. Ponudba je ločena od turizma in manj zanimiva. Klientela je predvsem domača. Dejavnost nima razvojnega vpliva. Karitativne organizacije predstavljajo močan političen lobi in vplivajo na družbeno politiko, zato je težko pričakovati spremembe na tem področju.

V **Združenih državah Amerike** izhaja politika dovoljevanja in razvoja igralništva iz dejstva, da bi s prohibicijo iger posegali v osnovne človekove pravice. Legalizirano igralništvo je uspešen način za pospeševanje razvoja turizma in okoljske ekonomije, za povečevanje dohodkov države ter oblika sodobne zabave (Truitt, 1997).

Reguliranje dejavnosti v Ameriki je opredeljeno kot izvirna pravica vsake zvezne države (*State's Rights Issue*), zato vsaka država v ZDA sama ureja področje te dejavnosti. Šele leta 1994 je Clintonova administracija predpisala tudi zvezni davek na igre na srečo v višini 4 %.

Poseben je razvoj igralniške ponudbe v državi Illinois. Do leta 1990 je bilo tu dovoljeno le rečno igralništvo. Tega leta pa je država z *Gambling Act* dovolila igralništvo tudi v Chicagu, da bi spodbudila razvoj propadajoče industrije ter povečala zaposlenost in obseg državnih prihodkov. Ta model je naveden, ker ima kar nekaj podobnosti z novim slovenskim modelom.

Strategija igralništva v Illinoisu predpisuje podeljevanje koncesij. Ponudba naj bi bila usmerjena na »igralniški izvoz storitev« v sosednje države v korist pospeševanja domače turistične industrije. Politična kultura v Illinoisu je bila pragmatična. Uporabila je podjetniški *Nevada model*, ga dopolnila s sistemom monopolnih koncesij in zaščitila družbene interese. Igralništvo je bilo dovoljeno, da bi povečali zaposlenost, povečali turistični priliv in oživili ekonomsko rast. Interno kontrolo izvaja sama igralniška družba, eksterno pa *Gaming Board*. Illinois ne zahteva od igralniških družb, da so za pridobitev koncesije dolžne vnaprej zgraditi določene turistične objekte, temveč je to prepuščeno njihovi podjetniški odločitvi (Truitt, 1997).

Gaming Board, ki ga sestavlja 5 članov, vodi guverner. Pri kontroli, spremljanju razvoja in določanju politike ima to politično telo odločilno vlogo. Vsi uslužbenci in vodilno osebje v kazinojih morajo imeti dovoljenje *Gaming Boarda*.

Igralniške takse se delijo med državo in lokalno skupnostjo. Takso na vstopnino, ki je dva dolarja po osebi, plačujejo družbe na dnevni osnovi. Gostje imajo običajno prost vstop. Dodatno plačujejo družbe še takse v višini 20 % igralniškega priliva, od česar pripada lokalni skupnosti četrtina. Takse za licence, zaposlene, dobavitelje se zbirajo na državni ravni v fondu za razvoj.

Če skušamo povzeti različne tipe modelov urejanja igralništva, bi lahko opredelili 5 tipičnih modelov, ki sedaj prevladujejo v svetu (Tabela 26: Različni tipi regulativ). Ni mogoče reči, da bi bil lahko kateri od teh modelov v celoti sprejemljiv za vse ekonomije, kulture in tradicije. Obstaja le težnja, da se država iz lastništva čim bolj umika. Načrtuje pa ciljni razvoj ter s koncesijami in s politično neodvisnim državnim telesom zagotavlja nadzor in uresničevanje sprejete politike (Goodman, 1995).

Tabela 26: Različni tipi regulativ

1. angleški model	stroga družbena kontrola, omejevanje obsega in možnosti iger, prepoved reklamiranja, klubsko članstvo, ponudba ni namenjena turistom
2. Nevada model	svoboden podjetniški model, konkurenca, koncesije, administrativna kontrola
3. New Jersey model (Atlantic City)	revitalizacijski model turističnega območja, koncesije, zaposlitvene licence, obširna večnivojska kontrola, investiranje v objekte turistične infrastrukture s strani države
4. državno lastništvo	igralniška podjetja so državna, posredno jih upravlja vlada
5. kombiniran model (Illinois, Avstralija)	različne kombinacije elementov, glede na tradicijo in kulturo države, koncesije v okviru večjega ali manjšega monopola

(Luin, 2008)

2.3 Fiskalne politike

Fiskalna politika do iger na srečo je zelo različna. Če predstavljajo igre na srečo le sredstvo polnjenja proračuna, so obdavčitve višje kot pa v primeru, če predstavljajo igralnice sredstvo za pospeševanje turističnega razvoja. Višina davčnih obremenitev je odvisna tudi od tega, v kakšnem konkurenčnem okolju igralnice poslujejo. Sistem obdavčenja iger na srečo predstavlja uspešen način kontroliranja razvoja igralniške ponudbe. Za dnevno politiko postajajo igre na srečo vedno bolj privlačen davčni vir. S taksami od iger na srečo se prilivi v proračun povečajo, ne da bi bilo potrebno uvajanje novih davkov. Ta rešitev ni idealna, je pa za politike dobrodošla (Thompson, 1994, str. 12).

Na kratko bi lahko povzeli vzroke pristopov k različnim fiskalnim politikam v odnosu do iger na srečo (Goodman, 1995):

- Davčne takse velikokrat služijo kontroli razvoja igralnic.
- Pospeševanje razvoja turizma je velikokrat razlog za odpiranje igralnic v nekem okolju.
- Turistični cilj igralnic se velikokrat uporablja kot politični argument za obvladovanje konservativnih stališč.
- Kontrola in striktni nadzor služi za zaščito igralcev in preprečevanje rasti ponudbe.
- Politikom omogočajo takse od iger na srečo izvedbo programov v kratkem roku, ne da bi z davki dodatno obremenjevali volivce.
- Za vlado predstavlja igralniška dejavnost marsikdaj nekakšen družbeni servis, ki rešuje finančne probleme na različnih področjih od športa do kulture.

Valičeva se je pri svoji raziskavi osredotočila na dva indikatorja. Oba sta kvalitativne narave, kar pomeni, da omogočata opisovanje in niansiranje odgovora (Tabela 27: Državni monopoli in obdavčitev). Prvi indeks tako opisuje možnost in dejansko omogočanje državnih monopolov pri organizaciji igralniške ponudbe s strani države, drugi pa visoko obdavčitev iger na srečo, pri čemer velja, da je visoka obdavčitev tista, ki je višja od 15 %. Meja 15 % je bila postavljena kot neke vrste povprečje med obdavčitvami v EU državah in obdavčitvami v drugih okoljih po svetu (Valič, 2014).

Tabela 27: Državni monopoli

Indeks Država	Omogočanje državnih monopolov
ZDA	Ne
Kanada	Da
Nova Zelandija	Deloma
Velika Britanija	Ne
JAR	Ne
Macao	Ne
Singapur	Ne
Nemčija	Da
Švica	Da
Švedska	Deloma
Finska	Deloma
Islandija	Da
Slovenija	Deloma
Francija	Da
Italija	Ne
Nizozemska	Da
Španija	Da
Avstralija	Ne
Norveška	Da

(Valič, 2014)

Države, ki s svojo igralniško zakonodajo omogočajo monopol državnim podjetjem, so naslednje: Kanada, Nemčija, Švica, Islandija, Francija, Nizozemska, Španija in Norveška. To so države, ki v določenem segmentu ne omogočajo zasebnim podjetjem izvajati oziroma prirejati iger na srečo, na tak način omejujejo konkurenco in prosti trg. Države, ki omogočajo delno monopolizacijo iger na srečo, dovolijo zasebno iniciativo, vendar hkrati favorizirajo podjetja v državni lasti z omogočanjem bodisi izvajanja določenih iger na srečo (Slovenija) bodisi omejujejo obseg igralniške ponudbe, ki je zasebniku z zakonom dodeljena v upravljanje (koncesijo) – Švedska, Finska, Nova Zelandija (Valič, 2014).

Visoka obdavčitev dohodka od iger na srečo gre v korak z indeksom omogočanja državnih monopolov. Praviloma velja, da države, ki omogočajo monopole, imajo tudi visoko obdavčen dohodek od iger na srečo, med njimi so Kanada, Norveška in Islandija, kjer gre državi ves dohodek od iger na srečo. Visoke obdavčitve so sicer značilne za nekatere države EU (Švedska, Nizozemska, Španija, Slovenija, Francija) in Švico, pa tudi za Macao, Avstralijo, niso pa značilne za Nemčijo in Italijo, nižje davke pa plačujejo v ZDA, JAR in v Singapurju. Zanimivi so primeri načinov obdavčitve iz Nove Zelandije, kjer se stopnjo davka preračuna glede na število igralnih mest ponudnika in glede na število letno zabeležene stopnje problematičnega ter patološkega igranja na srečo. Obdavčitve kot take v Veliki Britaniji ni, letno je namreč določen pavšal, ki ga koncesionar plača v prihodnjem letu (Valič, 2014).

2.4 Primerjava ureditev po nekaterih državah v Evropi in svetu

Anglija

Z zakonom, imenovanim *Statute of Anne* iz leta 1710, je Anglija, da bi zaščitila imovino bogatih slojev, želela preprečiti prekomerno igranje na srečo. Leta 1826, po ustanovitvi loterije, je bil

cilj zakona zaščita revnih v britanski družbi. Izgleda, da je v drugi polovici 20. stoletja prišlo do zamenjave kulture dela in produktivnosti s kulturo potrošništva in sprostivne, kar nedvomno ima vpliv tudi na obseg ponudbe igralniških storitev. Komisija za stave, loterijo in igralništvo je v letih 1949/51 sprejela stališče, da se z zakonodajo ne sme omejevati osebnih svoboščin glede igranja, temveč da je treba z restrikcijami preprečevati nezaželene posledice in zaščititi udeležence (Polders, 1997).

Na sliki (Slika 20: Igralniška ponudba v Združenem kraljestvu) so predstavljene lokacije. Leta 2019 jih je bilo 158¹⁹.

V Angliji je skušala politika omejevati ponudbo kazino iger na srečo. Je edina država v Evropi, ki igralništva ni legalizirala in razvijala iz turističnih vzrokov. Igra se odvija le v igralniških klubih. Igrajo lahko le člani kluba, ki morajo svoj prihod predhodno najaviti. Do leta 1996 so morali to storiti najmanj 48 ur pred prihodom, po tem letu pa so dolžni prijaviti svoj prihod vsaj en dan prej. Osrednje vladno telo, ki je pristojno za igre na srečo, je *Gaming Board*. Poblaščen je za nadzor poslovanja, dodeljevanje koncesij za igralnice in za podeljevanje certifikatov za delo na določenih mestih v igralništvu.

Laburistična vlada sprejela novo igralniško zakonodajo, s katero je uvedla turistično igralništvo in legalizirala spletno igralništvo. Zelo načrtno gradi kazinoje, namenjene za turistične goste. V Blackpoolu načrtuje evropski Las Vegas. Želi izrabiti koristi, ki jih prinaša izvozno igralništvo. Poleg tega je postal center za spletno igralništvo.

Dejavnost se še vedno razvija. Zelo so aktivni na internetnem igralništvu. Zaradi Brexita so svoje poslovalnice premestili na Gibraltar in Malto. Obdavčitev je različna za spletne igre, loterijo, stave (tu je fiksna obdavčitev) ali igralnice, kjer velja progresivna lestvica.

¹⁹ Več na: <http://www.gamingfloor.co.uk/Britain/index.htm>



Slika 20: Igralniška ponudba v Združenem kraljestvu
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Avstrija

Prva državna loterija je bila v Avstriji ustanovljena leta 1585. *Lotopaten* iz leta 1813 je postavil državni monopol nad igrami na srečo. *Glückspielgesetz* iz leta 1962 pa je razširil monopol na vse igre, razen na avtomate pod 5 šilingov. Koncesijo ima le Casino Avstrija AG z zaprtim številom igralnic v Avstriji. V državi ima Casino Avstrija 12 igralnic. Hčerinske družbe podjetja imajo v tujini večje število igralnic in Casino Avstrija ustvari v tujini bistveno več prometa kot v Avstriji. Avstrijski igralci so dolžni dokazati svojo finančno moč, na tej podlagi se jim tudi dovoljuje število obiskov v igralnicah.

Od časov avstro-ogrske monarhije v Avstriji obstaja bogata zgodovina iger na srečo. Bila so obdobja, ko so bile igralnice dovoljene, igre na srečo pa so bile začasno na splošno prepovedane. 16 let po zaprtju igralnic v Benetkah, leta 1790, je bil na območju avstro-ogrske monarhije odprt prvi kazino v Nici. Igre na srečo so bile po 1. svetovni vojni ponovno prepovedane (Cabot, Thompson, W. N., Tottenham in Braunlich, 1999). V obdobju 1934–1945 sta bili odprti dve novi igralnici, en sezonski kazino v Alpah z imenom Alpencasino in druga v mestu Baden-Baden (med 2. svetovno vojno leta 1945) (Cabot, Thompson, W. N., Tottenham in Braunlich, 1999).

Družba Österreichische Casino A.G. je leta 1950 prejela vladno dovoljenje za izvajanje iger na srečo, kar je pomenilo začetek hitrega širjenja v druga mesta v državi. Leta 1967 je podjetje spremenilo svoje ime v Österreichische Spielbanken AG, leta 1985 pa je dobilo novo, sodobno ime Casinos Austria, ki je še danes ime podjetja. V sredini in poznih 80. letih 20. stoletja je ta družba začela razširjati svoje poslovanje v druge države (prek pogodb o upravljanju in mednarodnega svetovanja) ter do danes izvedla več kot 300 projektov, povezanih z igralništvom (poseduje igralnice na kopnem, ladijske igralnice in video loterije) (Cabot, Thompson, W. N., Tottenham in Braunlich, 1999).

Avstrija ima 12 igralnic na turističnih destinacijah (Casinos Austria, 2017), vseh igralniških objektov pa je 41 (Slika 21: Igralniška ponudba v Avstriji). Vstop je dovoljen samo odraslim (starim 18 let ali več) z ustreznim dokazilom o identiteti in brez veljavne prepovedi vstopa. Pogostost obiskov igralnic in intenzivnosti iger na srečo nadzoruje pridobitelj licence. Za posameznike, ki so potencialno izpostavljeni tveganju, da ogrožajo svoj minimalni dohodek, veljajo kreditne kontrole v igralnici (Schwartz in Schwartz Huber-Medek und Partner, 2016). Zaradi tega Avstrijci pogosto igrajo tudi v tujih igralnicah (Švica, Nemčija, Slovenija in Češka). Po prenovi v letih 1990–2000 Casino Austria ne vlaga v igralnice.



Slika 21: Igralniška ponudba v Avstriji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Na loterijskem trgu obstaja monopol z eno samo licenco, na trgu igralnic pa oligopol, saj je na voljo 15 licenc za igralništvo. Pokrajinski saloni z igralnimi avtomati niso del monopola za igre

na srečo (saloni z 10 do 50 igralnimi avtomati). V dovoljenju za igre z loterijo je tudi pravica nudenja »elektronske loterije«, ki vključuje spletne igre na srečo (Schwartz in Schwartz Huber-Medek und Partner, 2016). V določenem obdobju so se razširili igralni avtomati po lokalih. Vendar so stanje v letih 2018 in 2019 uredili in sedaj so avtomati lahko le v igralnih salonih.

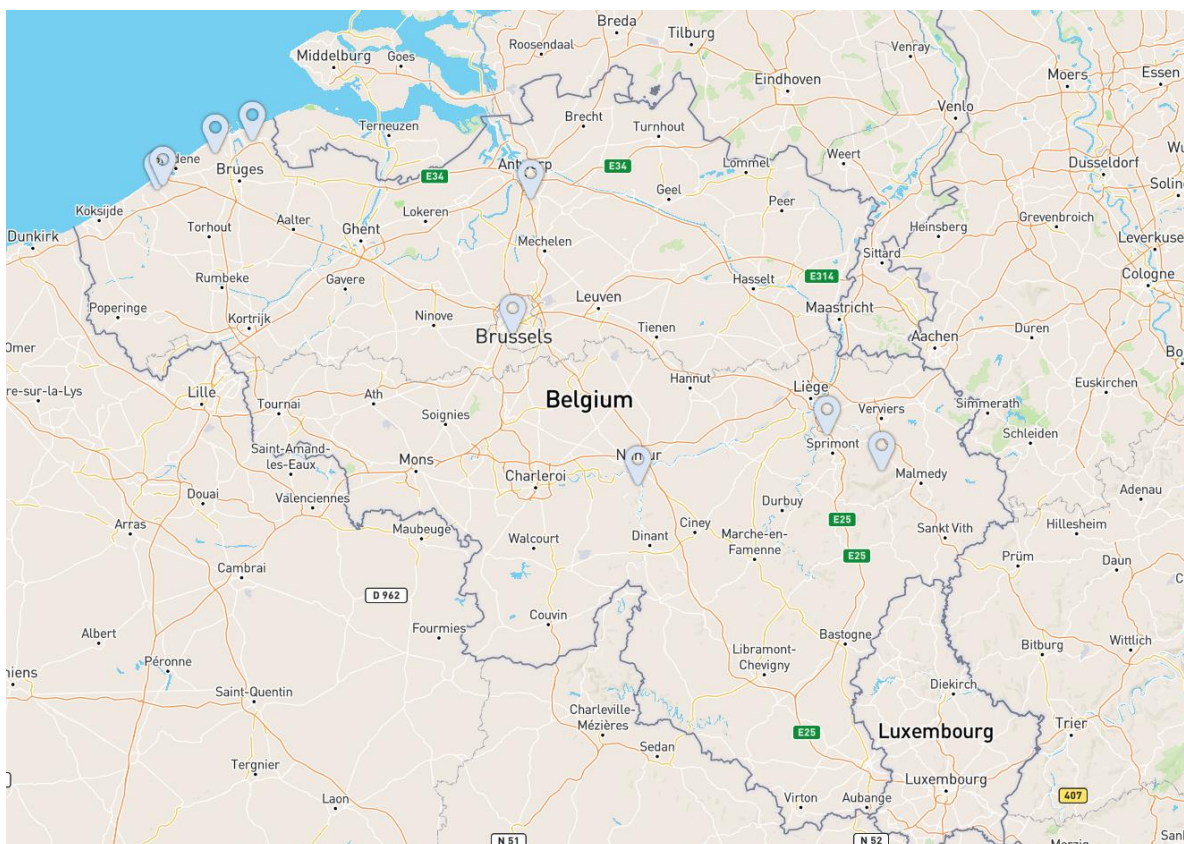
Igralnice so lahko domače ali zunanje usmerjene (Švica, Italija, Nemčija, Slovenija), medtem ko so loterija, slot klub in online v večini domače usmerjeni.

Obdavčitev je različna glede na vrsto igre.

Belgija

Je država z dolgo igralniško tradicijo, saj je v zdraviliškem kraju Spa nadgradila beneški model javne igralnice tako v tematskem, organizacijskem kot tudi davčnem smislu. Danes bi rekli, da je bil ta kazino, odprt leta 1726, tematska turistična igralnica, namenjena popestritvi zdraviliškega življenja. Gostom je s svojo mondeno kavarno nudila dodatne užitke. Igro je vodilo izbrano profesionalno osebje in kazino je organiziral tudi posojilno službo. Knez iz Liegea, ki je izdal dovoljenje za poslovanje, je od koncesionarja pobiral davek v višini ene tretjine igralniškega prihodka.

V Belgiji posluje devet igralnic (Slika 22: Igralniška ponudba v Belgiji), ki potrebujejo dovoljenje lokalnih oblasti. Pri poizkusu resnejše regulacije je prišlo do nasprotij med valonsko in flamsko skupnostjo. Nacionalna loterija ima monopolni položaj. Zelo so priljubljene stave. Ni centralnega telesa, ki bi spremljalo razvoj iger na srečo. Poleg »land base« igralnic imajo tudi online igralnice. Ob obmorskih krajih so ti namenjeni igralcem iz Združenega kraljestva.

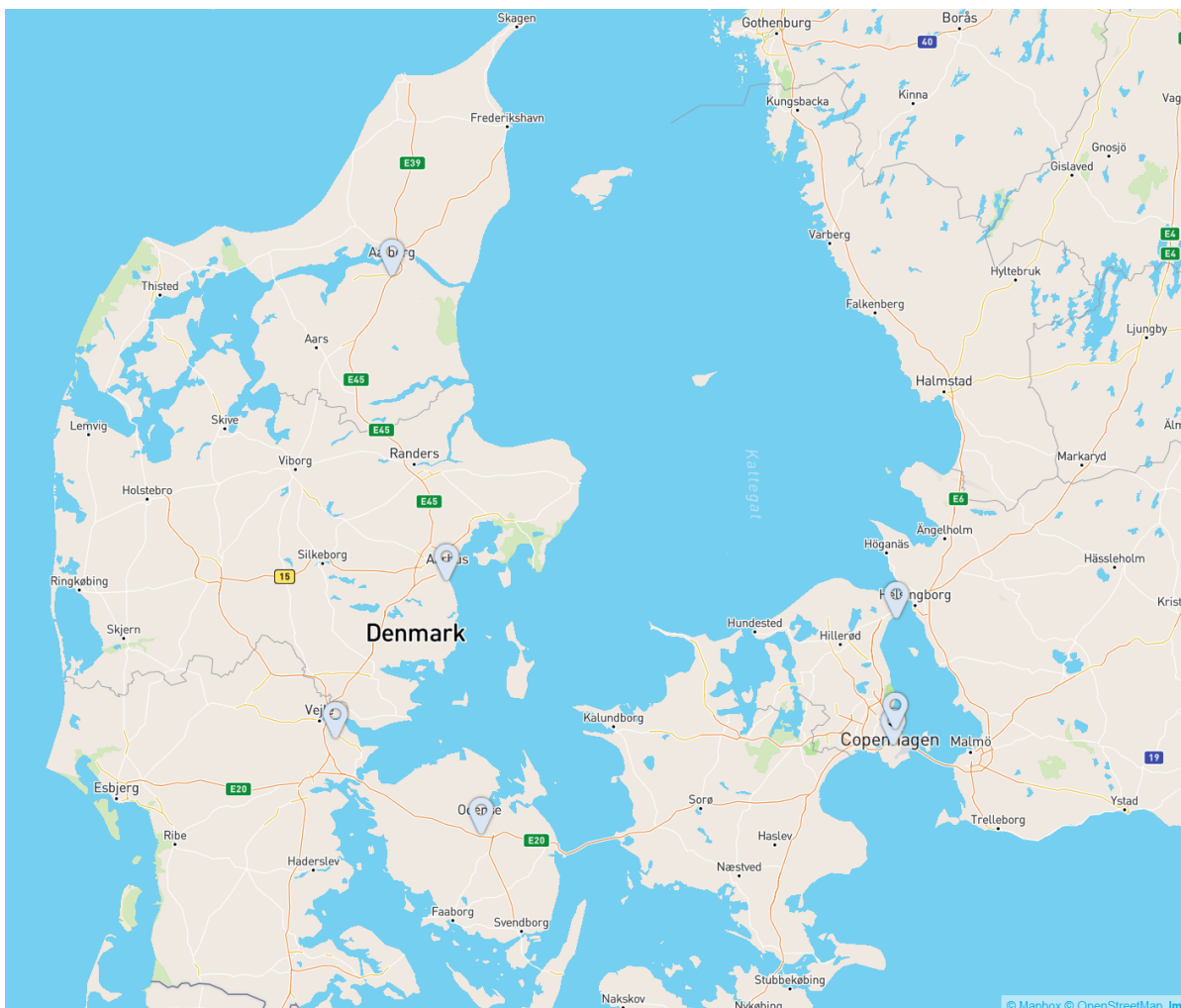


Slika 22: Igralniška ponudba v Belgiji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Danska

Igralniška zakonodaja je bila na Danskem regulirana šele leta 1990, do takrat so bile licence podeljevane zasebnim družbam. Takse so visoke in, kot v Nemčiji, izhajajo iz moralnih osnov. Slot avtomati na žetone so z nekaj omejitvami dovoljeni tudi zunaj igralnic. Loterijski prihodki so namenjeni za družbi potrebne namene. Trenutno posluje osem igralnic (Slika 23: Igralniška ponudba na Danskem). Bogato imajo tudi online ponudbo.

Na podlagi zakona, ki v Kraljevini Danski ureja prirejanje iger na srečo, je koncesija za prirejanje klasičnih iger na srečo, kot jih opredeljuje slovenska pravna ureditev, dodeljena gospodarski družbi Danske Spil A/S, ki je v lasti države (monopol nad prirejanjem). Z dovoljenjem ministrstva, pristojnega za dajatve, se lahko koncesija v celoti ali delno prenese tudi na gospodarsko družbo, ki je v lasti omenjenega monopolista. Za prirejanje serijskih loterij (angl. *class lottery*) se koncesija dodeli družbi Det Danske Klasselotteri A/S. Obe navedeni družbi lahko izvajanje loterije preneseta tudi na družbe, ki so v njihovi popolni lasti. Koncesija oziroma licenca za prirejanje stav na konjskih in pasjih dirkah se na podlagi zakona lahko dodeli družbi Danske Spil A/S.



Slika 23: Igralniška ponudba na Danskem
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnicah lahko pridobi več subjektov, tudi s sedežem zunaj obravnavane države. Koncesija se dodeli do deset let, lahko tudi samo za posamezne vrste igralniških iger. Danska zakonodaja ne pozna lastniških omejitev, ki bi se nanašale na možnost pridobitve koncesije za prirejanje stav oziroma posebnih iger na srečo. Zdaj na Danskem obratuje šest igralnic, poleg tega pa je ena koncesija dodeljena igralnici, ki deluje na ladji. V igralnicah se lahko prirejajo te igre na srečo: baccarat, punto banco, black jack, poker, ruleta in igre na igralnih avtomatih z denarnim dobitkom. Koncesija se lahko dodeli pravnim osebam in tudi fizičnim osebam, ki izpolnjujejo pogoje, določene v zakonu. Dodelitev koncesije fizičnim osebam je omejena pri koncesijah za nekatere vrste stav, kolesarske dirke na stezah, pasje dirke in dirke golobov, saj te vrste iger na srečo lahko organizirajo samo pravne osebe, ki so organizatorji takih tekmovanj in so vključeni v ustrezne športne organizacije. Pri preostalih vrstah iger na srečo mora imeti pravna oseba, ki želi pridobiti koncesijo, sedež na Danskem, v eni od držav EU ali držav z območja EGP.

Danska spada v skupino držav, v kateri je dovoljeno spletno prirejanje iger na srečo, pri čemer zakon ne določa števila licenc, ki se lahko dodelijo za prirejanje teh iger. Licenca se lahko v skladu z zakonom dodeli za baccarat, punto banco, blackjack, poker, ruleto in igre na igralnih avtomatih. Do julija 2013 je bilo na Danskem dodeljeno 53 licenc za prirejanje spletnih iger na srečo, in to 40 operaterjem iz različnih držav, pri čemer pa največji prireditelj spletnih iger (športne stave, poker in igralniške igre) ostaja bivši monopolist Danske Spil A/S.²⁰

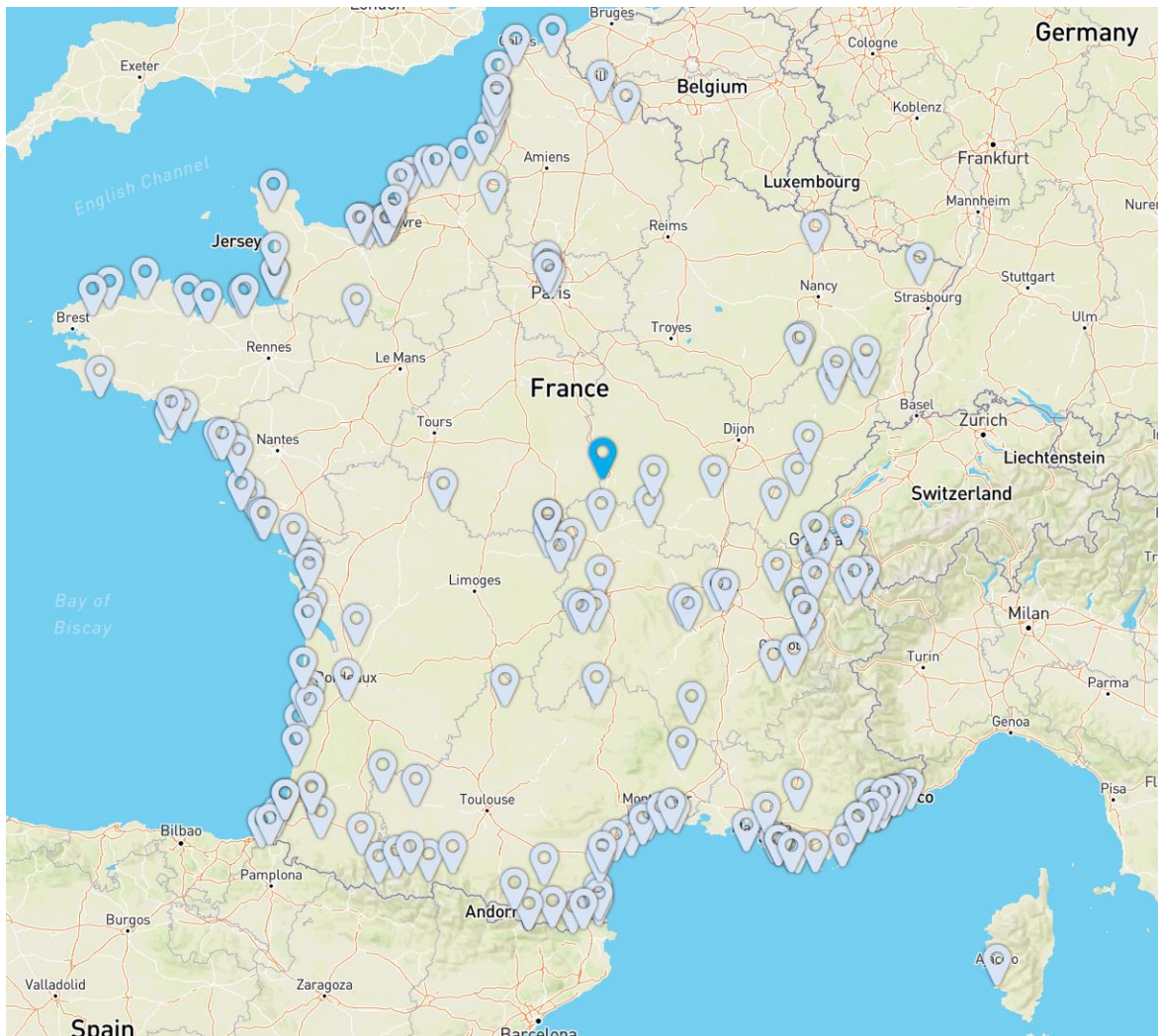
Francija

Osnove sedanje zakonodaje v Franciji izhajajo še iz Napoleonovega *Civilnega zakonika* iz leta 1806, ki je dovoljeval igre na srečo v termalnih in turističnih krajih v času sezone. Od takrat dalje ima država monopol nad igrami na srečo. Podeljuje koncesije po strogih kriterijih. Sedaj posluje približno 181 igralnic različnih velikosti (Slika 24: Igralniška ponudba v Franciji). Vse so v lasti domačih družb. Ponudba je namenjena predvsem turistom, za domačine obstajajo omejitve podobno kot v Avstriji in Nemčiji. Po letu 1988 so dovoljeni slot avtomati, vendar izključno v igralnicah s koncesijo. Podeljevanje licenc je v pristojnosti notranjega ministrstva.

V Franciji je področje igralniških iger na srečo (igralništvo *land base*) razdeljeno med Ministrstvo za finance in Ministrstvo za notranje zadeve. Na notranjem ministrstvu deluje Commission Supérieure des Jeux (CSJ), ki je pristojna za vodenje postopka podeljevanja licenc in pripravo predpisov o igralništvu. Licence se dodeljujejo za določeno obdobje, postopek dodeljevanja pa je razmeroma zapleten, saj so vanj dejavno vključeni svetovalni odbori lokalnih skupnosti, ki jih sestavljajo poslanci, župani in višji javni uslužbenci. Ti odbori na rednih mesečnih zasedanjih ocenjujejo vloge za dodelitev in podaljšanje licenc ali razširitev igralnic. Vsako vlogo nato CSJ oceni na podlagi različnih meril (število prebivalcev, lokalna konkurenca, lokalni ekonomski interesi ipd.). CSJ nato pozitivni oziroma negativni predlog odločitve pošlje notranjemu ministrstvu, ki sprejme končno odločitev. V začetku leta 2013 je v Franciji delovalo 195 igralnic, od katerih jih je bilo 115 v lasti večjih igralniških operaterjev, kot so Partouche, Barriere, JOA in Tranchant. Zaradi upada prometa je bilo s spremembo zakonodaje v letu 2007 igralnicam omogočeno tudi prirejanje turnirjev pokra Texas Hold'em, vendar se je učinek teh sprememb pokazal šele v zadnjih treh letih, ko se je upadanje obiska v igralnicah umirilo. Spletne igre na srečo so v Franciji urejene v posebnem zakonu, ki je bil sprejet v letu 2010. Uredil je dodelitev dovoljenj in pogoje za prirejanje športnih stav, konjskih dirk in pokra po internetu. Nadzorni organ nad spletnim prirejanjem iger na srečo je L'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), ki izdaja dovoljenja, zagotavlja, da operaterji izpolnjujejo pogoje za prirejanje, da se igre prirejajo varno in pošteno, ter preprečuje nezakonito prirejanje spletnih iger. Za prirejanje spletnih iger na srečo se lahko dodeli največ

²⁰ Več v utemeljitvi predloga v Zakonu o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (ZIS-F)

21 dovoljenj za poker, 14 dovoljenj za prirejanje športnih stav in pet dovoljenj za prirejanje stav na konjskih dirkah. Posamezno dovoljenje se dodeli za pet let in so ga do zdaj pridobili predvsem večji evropski operaterji, ki prireajo spletne igre na srečo, kot so BWIN, Poker Stars, Full tilt in Sporting bet. Operater, ki želi pridobiti dovoljenje za spletne igre, mora imeti sedež v EU ali EGP, spletna stran, na kateri prireja igre na srečo, mora imeti končnico .fr in ločen račun za poslovanje v Franciji. Operater mora nadzorniku ARJEL zagotoviti dostop do vseh podatkov o igralcih in transakcijah igralcev (igre, vplačila, izplačila, stanje na računih ter še vrsto drugih podatkov o poteku igranja in profilih igralcev).



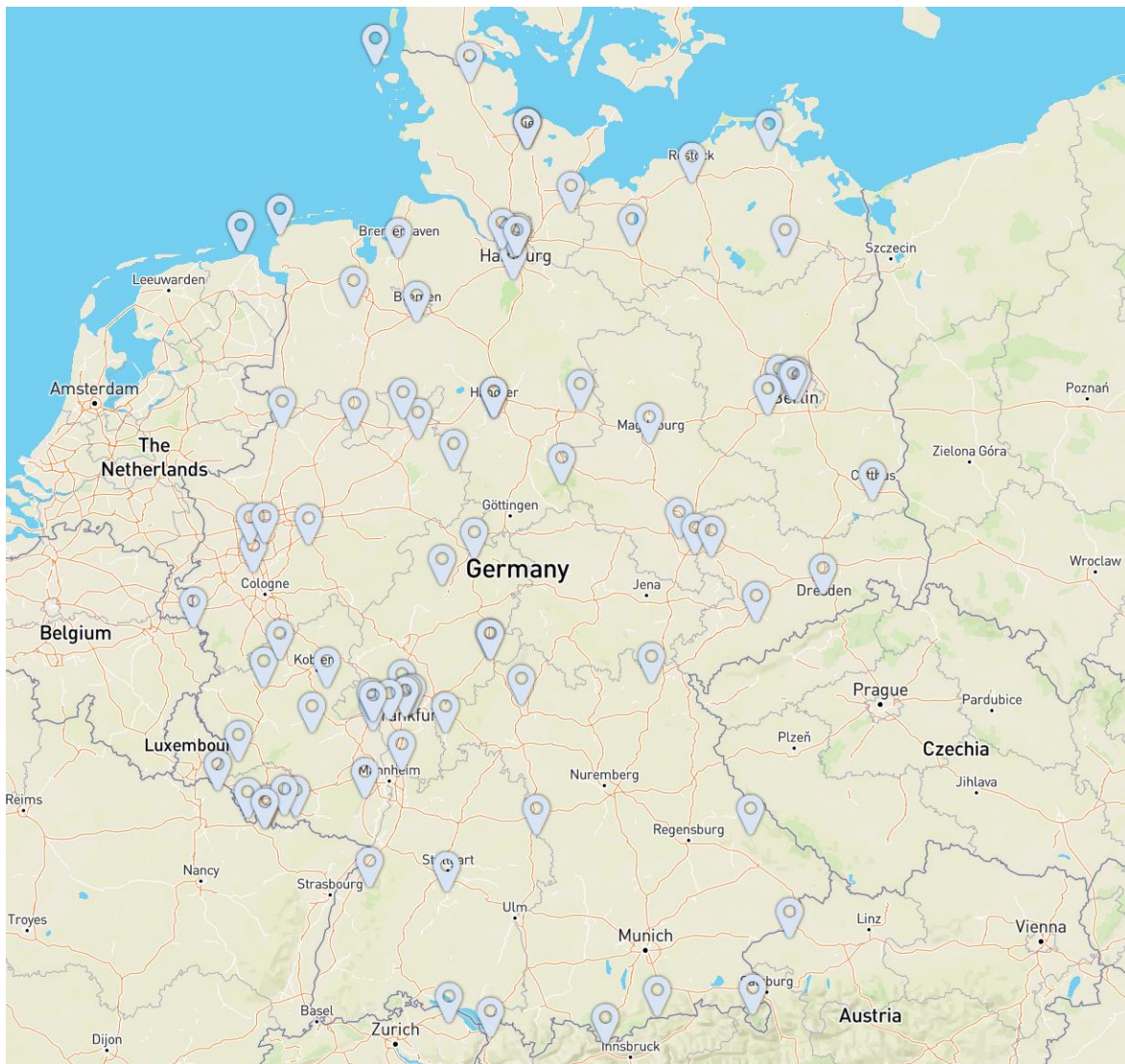
Slika 24: Igralniška ponudba v Franciji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Prirejanje spletnih iger, ki nimajo pridobljenega dovoljenja v Franciji, se preprečuje z blokado spletnih strani in plačilnega prometa. Blokado so s pomočjo francoskih ponudnikov storitev informacijske družbe začeli izvajati v letu 2010, pri čemer je visoka globa predpisana za ponudnika storitev informacijske družbe, ki na podlagi odredbe ne izvede blokade spletne strani, pa tudi za prireditelja spletnih iger na srečo brez dovoljenja. Ob visokih globah so v nekaterih primerih predpisane tudi zaporne kazni. Del davčnih prihodkov namenijo za ukrepe preprečevanja problematičnega igranja in zasvojenosti.²¹

²¹ Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (ZIS-F)

Nemčija

Igralniška zakonodaja v Nemčiji izhaja iz leta 1922, ko je vpeljala koncesije za izvajanje iger na srečo. V letu 1962 je igralniška zakonodaja doživela spremembe. Izvajanje iger je podvrženo zvezni kontroli in omejitvam. Razen na Bavarskem in v Baden-Wurtenburgu je uporabljan *Residenzverbot*, prepoved vstopa domačemu prebivalstvu. Igra na srečo velja za nujno zlo, zato so obdavčitve precej visoke. Stalno je prisoten državni kontrolor. Licence so podeljene pretežno zasebnim družbam. Država z usmerjanjem koncesijskih dajatev podpira razvoj okolij, kjer igralnice poslujejo. Trenutno je 86 igralnic (Slika 25: Igralniška ponudba v Nemčiji).

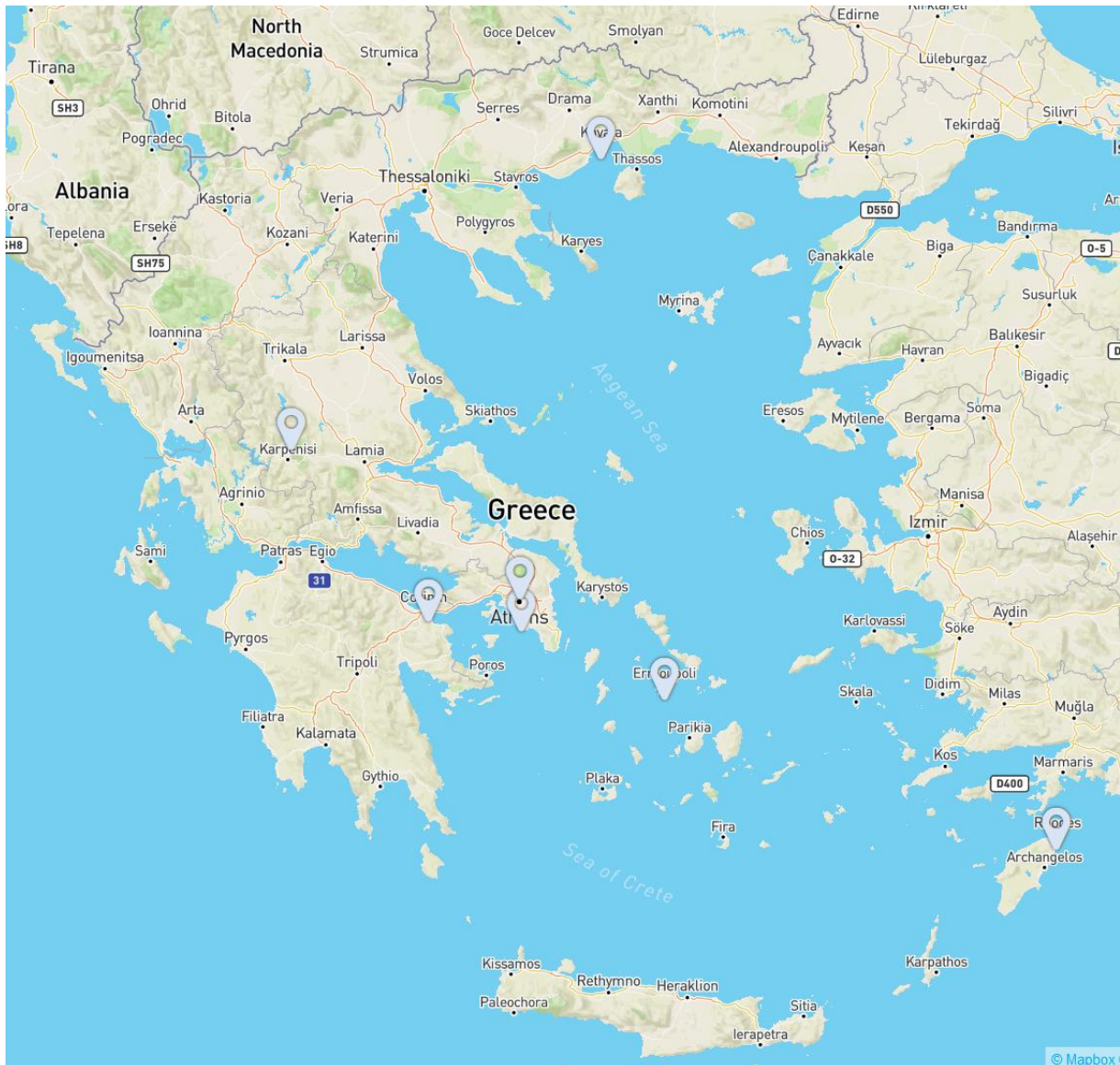


Slika 25: Igralniška ponudba v Nemčiji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Grčija

Do leta 1994 so v Grčiji delovale tri igralnice, ki so bile v državnih rokah. Socialistična vlada je sprejela sklep o razširitvi možnega števila igralnic na 14, ki naj bi bile v zasebnem lastništvu, locirane v pretežno turističnih krajih. Predpisana je bila precej visoka vstopnina 5.000 drahem, za domače igralce pa tudi kontrola njihovih dohodkov. Pri lokalnem prebivalstvu je precejšen

odpor do odpiranja novih igralnic, zato tudi ni bilo tako hitrih širitev, kot so bila predvidena. Trenutno imajo sedem igralnic (Slika 26: Igralniška ponudba v Grčiji), saj so jih nekaj zaradi finančne krize zaprli. Ponudba je poleg domačinom namenjena tudi Turkom, saj tam ni igralniške ponudbe.



Slika 26: Igralniška ponudba v Grčiji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Italija

Prve sledi o regulaciji iger na srečo zasledimo že v dobi rimskega imperija. V knjigi *Liber De Ludo Aleae* so opisane igre na srečo ob pogrebni slovesnosti, za katere pa je bilo treba dobiti dovoljenje oblasti. Prva uradna loterija se je odvijala v Genovi leta 1620, ki se je kasneje prenesla tudi v druge evropske dežele. Prvi legalni kazino na svetu pa je nastal leta 1626 v Benetkah. Leta 1863 je prišlo do zakonske ureditve prirejanja lota in loterij. Nova regulacija iger je leta 1939 namenila dohodke iz iger za družbene namene in za državne finance. Po zakonu iz leta 1927, ki je še vedno v veljavi, so bili kazinoji dovoljeni v velikih počitniških krajih.

Namenjeni naj bi bili predvsem turistom. Čeprav je bilo veliko pobud za spremembo tega zakona sprejetih predvsem iz strahu, da dejavnost ne bi prišla v roke mafiji, te zakonske omejitve še vedno veljajo.

V Italiji obstajata dva tržna segmenta za javno (legalno) igranje na srečo, ki ju upravljata dva organa: *Autonoma uprava državnih monopolov* (Autonomous Administration of State Monopolies AAMS) in igralnice, ki se oblikujejo v delniško družbo v lasti pridobiteljev licence, tj. občine, regije in pokrajine (de Felice in Martucci, 2017). V državi danes obratujejo le štiri igralnice, urejene s strani občinskih organov. Izhajajo iz 20. let prejšnjega stoletja, ko je Mussolinijeva vlada uvedla *ad hoc* regulativni režim, ki jim je podelil edinstven in poseben status »popolnoma licenciranih iger na srečo« (Mancini in Tonucci & Partners, 2016).

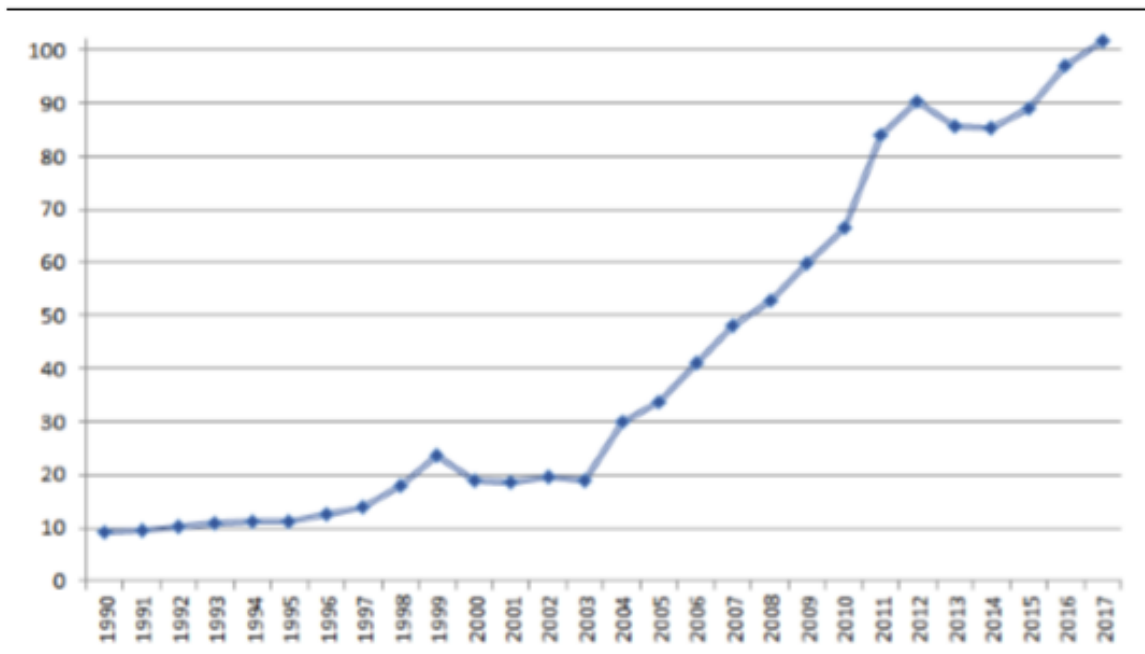
Zaradi zaščite družbe italijanska država ne dovoli slot aparatov za denarne dobitke izven igralnic. V nasprotju s tem pa je zelo razvita ponudba državnih loterij. V zadnjih letih se je razvila tudi široka mreža ponudbe bingo hal. Že več časa je v proceduri zakonodaja, ki naj bi dovolila igralnice v vsaki pokrajini. Trenutno naj bil bilo 36 ponudnikov (Slika 27: Italijanski kazinoji).



Slika 27: Igralniška ponudba v Italiji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Po pritožbi Evropske komisije leta 2003 se je leta 2006 postopoma začela liberalizacija italijanskega trga spletnih iger na srečo. Tako je Italija postala prva država članica EU, ki je na celovit način legalizirala, licencirala in uredila spletne igre na srečo.

ADM (Agenzia delle dogane e dei Monopoli) ureja igralne avtomate in določa inventar naprav, ki so na voljo igralcem v barih, tobačnih trgovinah, nakupovalnih centrih in igralnih salonih. Obstaja približno 397.000 igralnih avtomatov, ki so povezani z omrežjem ADM. Tako prihodki strmo naraščajo (Slika 28: Gibanje igralniških prihodkov v Italiji).



Slika 28: Gibanje igralniških prihodkov v Italiji

(<https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/la-fiscalita-nel-settore-dei-giochi-uno-studio-dellufficio-parlamentare-di-bilancio-scheda-di-sintesi/>)

Čeprav spada italijanski normativni okvir za prirejanje iger na srečo med najbolj centralizirane v Evropi, so italijanske igralnice še vedno pod nadzorom lokalnih oblasti na območju igralnic. Regulatorni organ prirejanja iger na srečo je Ministrstvo za notranje zadeve. Igralnice lahko ponujajo tudi spletne igre na srečo, nadzor na tem področju pa izvaja Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Prihodki v italijanskih igralnicah upadajo že od leta 2010, kar je predvsem posledica uvedbe t. i. igralnih naprav VLT zunaj igralnic in širitve spletnega prirejanja iger na srečo.

Italija je zaradi zbiranja denarnih sredstev za odpravo posledic potresa v pokrajini Abruzzo leta 2009 v istem letu sprejela zakon, s katerim je legalizirala spletni poker, poleg tega je dovolila namestitve t. i. avtomatov VLT (Video Lottery Terminals), pri čemer lahko največje izplačilo oziroma dobiček znaša 500 evrov. S tem so vzpostavili sistem, katerega cilj je namestitev okrog 50.000 takih avtomatov na nekaterih lokacijah (gostinski lokali, nakupovalni centri ipd.), pri čemer je nad vsemi avtomati vzpostavljen centraliziran nadzor z oddaljenim dostopom. Nadzor je bil najprej v pristojnosti L'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), po združitvi s carino pa ga izvaja Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). Licenca je bila med preizkušanjem sistema dodeljena desetim operaterjem, ki so že imeli licenco za namestitev t.

i. avtomatov AWP (Amusement with Prize Gaming Machines), pozneje pa so se v sistem vključili še drugi operaterji.

V Italiji so začeli uvajati spletne igre na srečo v letu 2006, ko je bilo na podlagi mednarodnega tenderja dodeljenih 33 licenc. Zanje so se lahko potegovale gospodarske družbe s sedežem v državah EU, EFTA in celo družbe z območij »off shore«. Licence so bile večinoma dodeljene večjim tujim operaterjem, kakršni so Betfair, Unibet, William Hill, Ladbrokes in 888. Zdaj ponujajo največji nabor spletnih iger na srečo med vsemi evropskimi državami, saj je mogoče pridobiti licenco za spletno prirejanje stav, konjskih dirk, turnirjev v pokru, loterijske igre, igralniške igre in igre na igralnih avtomatih. Vsako igralno platformo za prirejanje spletnih iger na srečo, za katero je v Italiji dodeljena licenca, mora avtorizirati in licencirati nadzorni organ AMD in mora izpolnjevati predpisana merila za zaščito igralcev ter pogoje, ki določajo odgovorno oglaševanje. Predpisi, ki urejajo spletno prirejanje iger na srečo, določajo, da morajo operaterji zagotoviti igralcem možnost samoprepovedi za posamezno obdobje. Seznam takih igralcev mora biti dostopen nadzornemu organu. Iste pogoje morajo izpolnjevati tudi igralnice, ki želijo prirejati spletne igre na srečo.²²

Nizozemska

Nizozemska ima glede urejanja igralniške zakonodaje že dolgo tradicijo. Prva uradna državna loterija na Nizozemskem izhaja iz leta 1726. V Utrechtu so loterijo poznali že leta 1444. Kljub veliki želji po igrah na srečo je bila vse do pred kratkim dovoljena le loterija. Šele leta 1975 je država dovolila kazino igre, po letu 1986 pa tudi slot aparate. Do nedavnega je bila igralniška politika in kontrola razdeljena med več vladnih resorjev. Obseg igralniške ponudbe se je na Nizozemskem močno povečal v zadnjem desetletju, kar je povzročalo veliko problemov. Celotno igralniško ponudbo so združili pod okrilje Holand casino. Leta 1996 je bil ustanovljen *Gaming Board* z glavnimi nalogami kontrole in razvoja iger na srečo in s ciljem harmonizacije igralniške politike države. Trenutno je na Nizozemskem (Slika 29: Igralniška ponudba na Nizozemskem) 187 objektov (igralnic in igralnih salonov).

²² Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (ZIS-F)



Slika 29: Igralniška ponudba na Nizozemskem
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Norveška

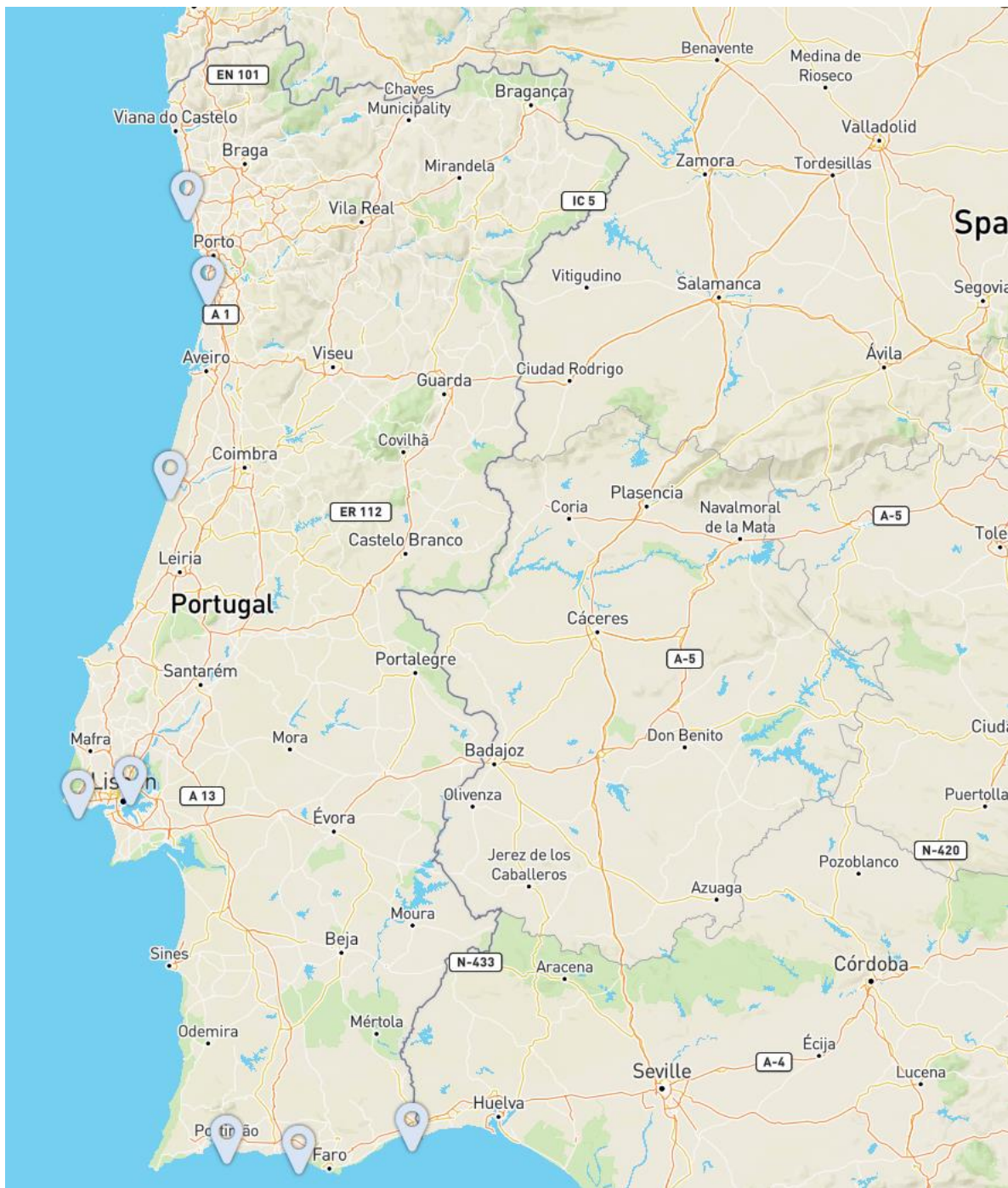
Prva loterija je bila na Norveškem izpeljana šele leta 1913, dohodki so še vedno namenjeni za dobrodelne namene. Tudi dohodki slot aparatov z omejitvami vplačil in izplačil, ki so največkrat nameščeni v karitativnih ustanovah, so namenjeni za potrebe dejavnosti njihovih klientov in partnerjev. Na Norveškem je sedem igralnic. Večina jih je locirana na jugu, v Oslu in Bernu (Slika 30: Igralniška ponudba na Norveškem).



Slika 30: Igralniška ponudba na Norveškem
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Portugalska

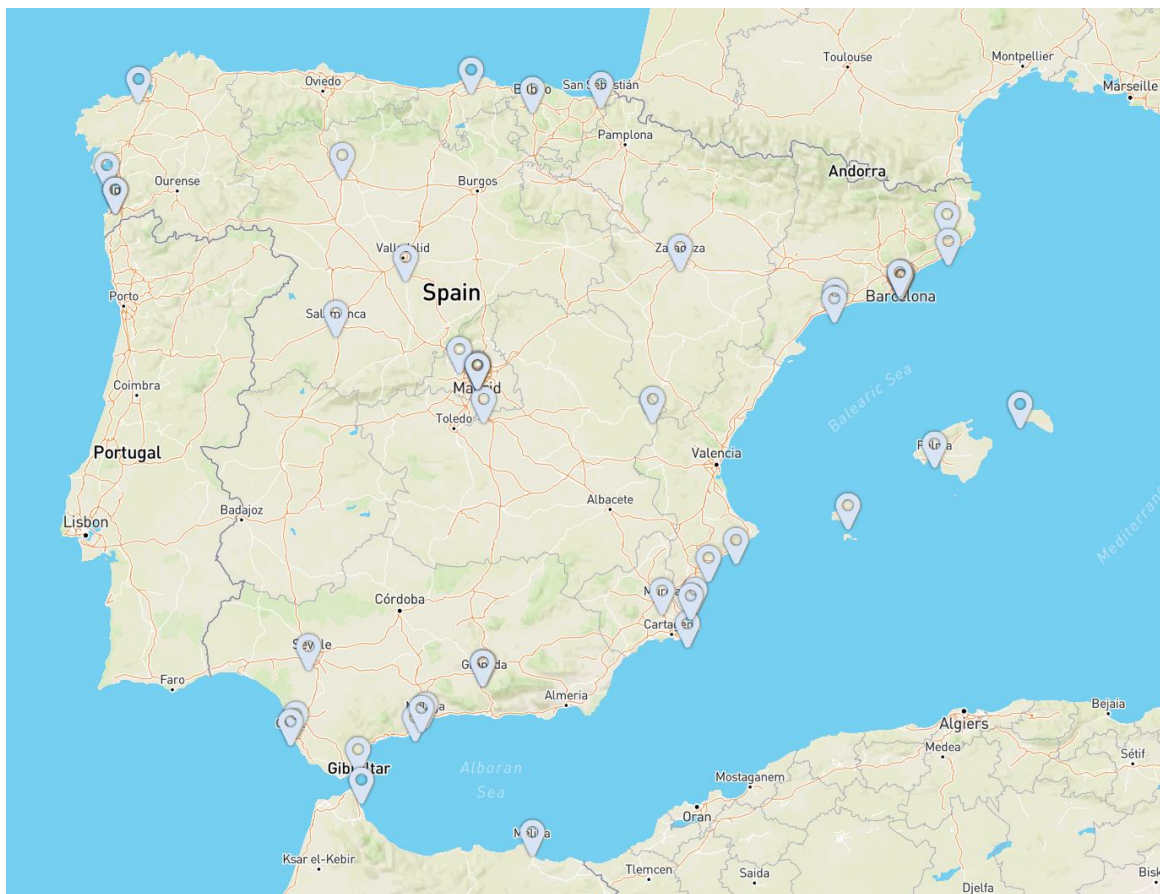
Na Portugalskem so igre na srečo pod državnim monopolom in namenjene za ustvarjanje dohodka za družbo pozitivnih stvari. Obratujejo štiri igralnice, ki so nameščene v turističnih krajih. Slot avtomati so lahko nameščeni v kazinojih, letališčih in v turističnih centrih. Igralnice spadajo pod resor turističnega ministrstva, nad poslovanjem bedi generalni inšpektorat za igre na srečo. Trenutno je na Portugalskem devet igralnic (Slika 31: Kazinoji na Portugalskem).



Slika 31: Igralniška ponudba na Portugalskem
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Španija

Zanimivo je, da je že leta 1283 španski kralj Alfonz Modri napisal priročnik za igranje, ki vključuje tudi igro s kockami. Leta 1763 je bila ustanovljena Nacionalna loterija pod državnim monopolom. Leta 1848 je po francoskem zgledu sledila prepoved iger na srečo. Iz turističnih razlogov je leta 1977 država dovolila uvedbo igralniške ponudbe, ki se je po tem letu izjemno hitro širila. Sedaj posluje 22 igralnic pretežno v turističnih krajih. Slot aparati so dovoljeni tako v kazinojih kot izven. Španija je ena redkih držav, kjer se na igralnih avtomatih izven igralnic ustvari več prometa kot v igralnicah. Tudi v Španiji se vzpostavlja nacionalna igralniška komisija za regulativo in nadzor. V zadnjih nekaj letih postaja politika do širitve igralništva bolj restriktivna. Poseben zakon je bil sprejet v Kastiliji za izgradnjo *Don Kihotovega kraljestva*. Iz sredstev, ki jih bo ustvaril kazino, se bo načrtno gradila ponudba na Don Kihotovi poti. Država se je v tem primeru odpovedala davkom. Trenutno je v Španiji 55 igralnic (Slika 32: Igralniška ponudba v Španiji).



Slika 32: Igralniška ponudba v Španiji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Švedska

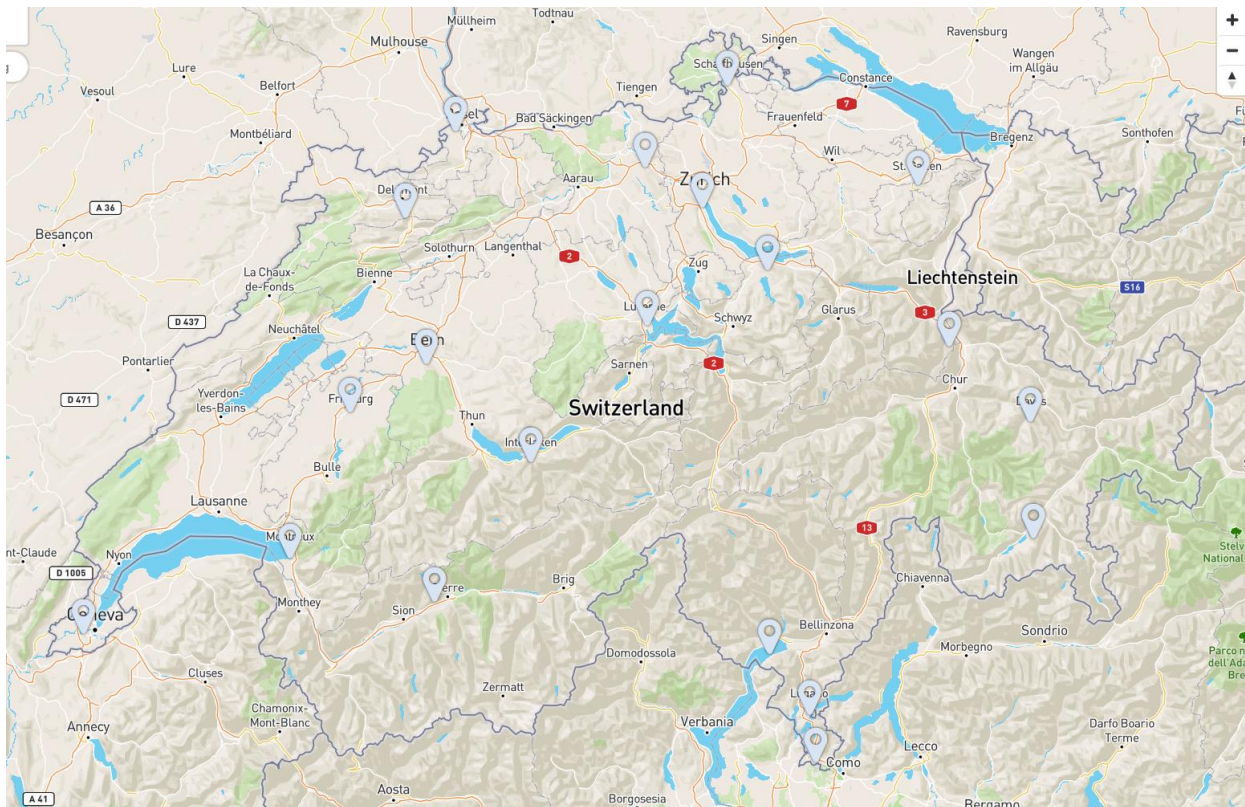
Na Švedskem je prisotna ponudba loterije in športnih stav. Vse je v državnem monopolu. Igralnice še vse do leta 2019 niso bile dovoljene. Sedaj pa so dovoljene v turističnih krajih. Trenutno je na Švedskem šest igralnic (Slika 33: Igralniška ponudba na Švedskem).



Slika 33: Igralniška ponudba na Švedskem
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Švica

V Švici so bile po letu 1802 igre na srečo v celoti prepovedane. Vendar sta v dveh kazinojih le tekli dve loteriji, katerih prihodek je bil namenjen v karitativne namene. Izjemoma je bilo dovoljeno igranje v majhnem obsegu v zdraviliških krajih. Leta 1993 je razvoj igralništva dobil potrditev na referendumu. Pozitivno mnenje za dovoljenje iger na srečo je bilo spodbujeno z razvojem igralništva v sosednjih državah, ki mejijo na Švico. Slot avtomati so dovoljeni le v nekaterih kantonih in še to le v »boule«²³ kazinojih. Leta 1998 je bila sprejeta igralniška zakonodaja, ki je omogočila velik razmah igralniške ponudbe. Na podlagi javnih razpisov so pridobili koncesionarje, tudi iz tujine. Podeljenih je bilo 7 velikih in 15 malih koncesij. Večji del igralnic je začel delati v letu 2002. Z igralniško ponudbo želi Švica spodbuditi turistični priliv. Trenutno je v Švici 20 igralnic (Slika 34: Igralniška ponudba v Švici).

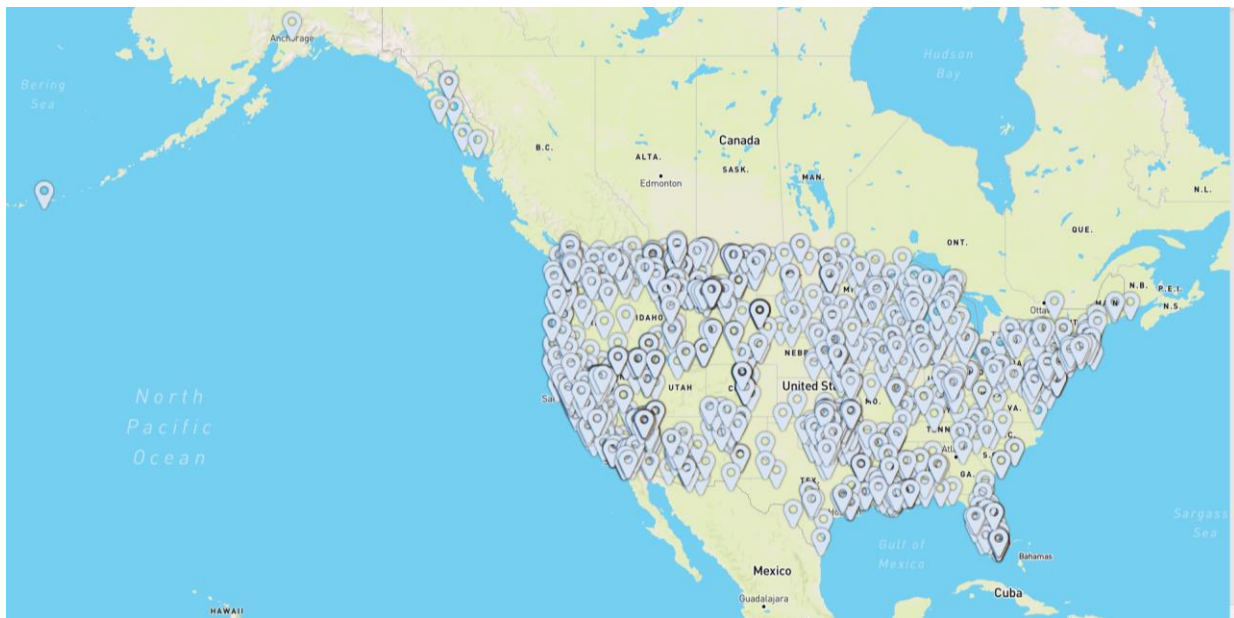


Slika 34: Igralniška ponudba v Švici
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

²³ Boule je igra na ruleti, ki ima za pol manjše število polj kot francoska ali ameriška ruleta.

ZDA

V ZDA ima družbeno okolje manj odklonilno stališče do iger na srečo tudi zaradi tolerantnejšega odnosa Cerkev do teh razvad. Negativni odnos se je porodil predvsem iz dejstva, da je to dejavnost veliko časa obvladovalo »podzemlje«. Prohibicija igre je imela podobne posledice kot prohibicija točenja alkohola – stimulirala je skrito igranje. Po spoznanju, da je prohibicija nesmiselna in da je igra na srečo neobhodna, je državna komisija v pregledu državne igralniške politike predlagala tolerantnejši odnos. Igra je aktivnost, ki jo prakticira večina Američanov. Odkar je vlada odkrila možnost komercialne eksploatacije prirejanja iger na srečo, je vključena v razvoj te dejavnosti. Prišlo je do absurdne situacije, ko vlada kljub povečujočim se socialnim stroškom ni pripravljena na redukcijo ponudbe iger na srečo (Polders, 1997). Po letu 1988, ko je bil sprejet *Indian Gaming Regulatory Act*, se največ igralniške ponudbe zgradi v indijanskih rezervatih. Tako pridobivajo indijanske skupnosti ekonomsko suverenost. Za zaščito obstoječe igralniške »realne« industrije država prepoveduje ponudbo in igranje v spletnih igralnicah. ZDA imajo največje število igralnic in drugih igralniških objektov – kar 1956 (Slika 35: Igralniška ponudba v ZDA).



Slika 35: Igralniška ponudba v ZDA
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

Južna Afrika

Ker okrožja domorodcev nimajo ekonomskih resursov, tudi ekonomsko niso samozadostna. Ta problem je južnoafriška vlada poskušala reševati podobno kot ameriška v primeru indijanskih rezervatov. Nova igralniška industrija je bila razumljena kot vir dohodkov za okrožje in kot pot k ekonomski samozadostnosti (Hughey in Mobilia, 1997, str. 270).

Leta 1977 je vlada v Južni Afriki sprejela *Casino Act*, ki je dovolil gradnjo igralnic po samostojnih okrožjih. Da bi omejevali igranje domačinov, so smeli ti igrati le z gotovino. Igralnice so bile namreč namenjene predvsem tujim turistom. Priliv tujega denarja v okrožja naj bi pospešil ekonomski razvoj dežele in povečal zaposlenost ter s tem kupno moč. Vendar je bilo dano več pozornosti moralnim in družbenim normam kot pa ustvarjanju pogojev ekonomske samozadostnosti. V Južni Afriki ima ena družba monopol in tako kontrolira vse kazinoje. Povpraševanje je večje od ponudbe, zato obstaja siva igralniška ponudba v zasebnih klubih. V Južni Afriki je trenutno 59 igralnic (Slika 36: Igralniška ponudba v Južni Afriki).



Slika 36: Igralniška ponudba v Južni Afriki
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

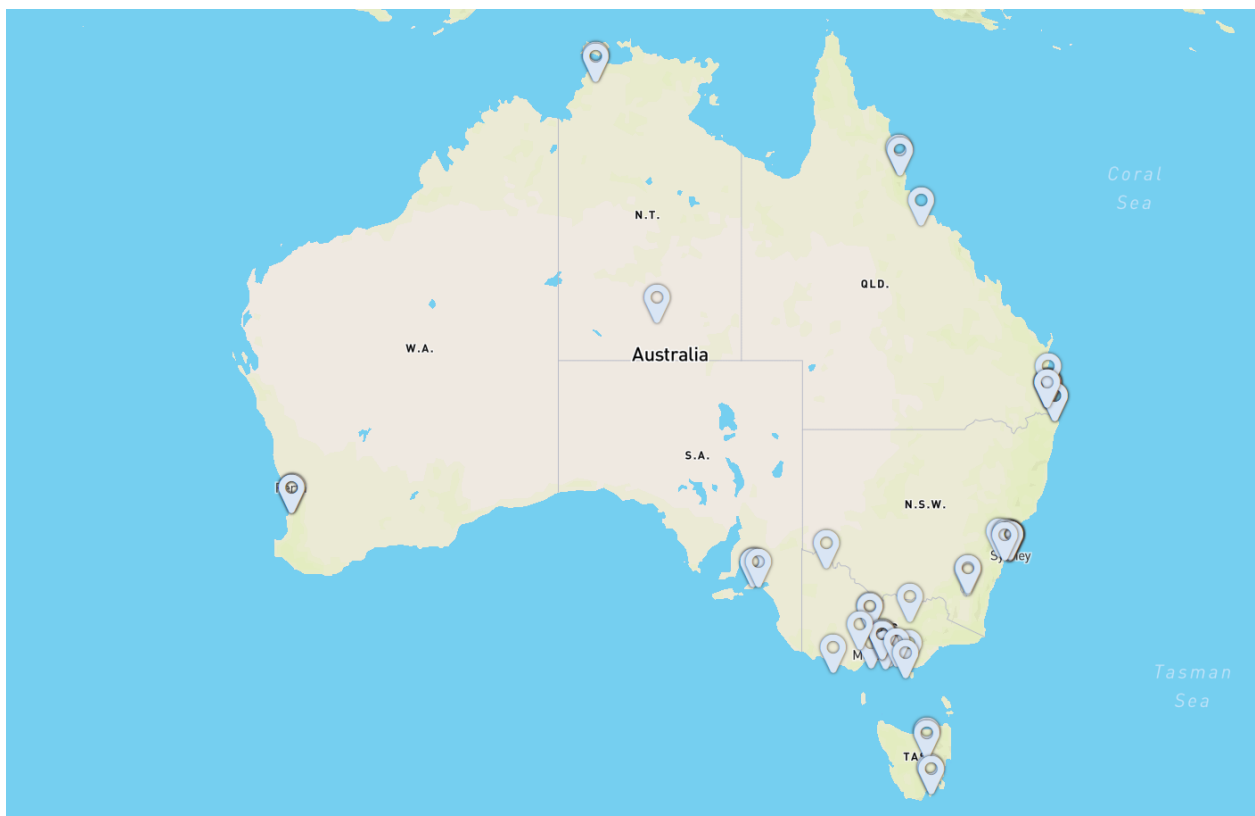
Avstralija

Zanimiv je sodoben in racionalen pristop Avstralije k razvoju iger na srečo. Odločila se je za sistem koncesij v monopolnem okolju. Za koncesije se potegujejo najmočnejše svetovne igralniške družbe. Zaradi velikega interesa lahko vlade pri dodeljevanju koncesij tudi veliko iztržijo, predvsem v smislu zagotavljanja vlaganj v turistično infrastrukturo. Kot piše McMillan (1997, str. 110), pa so vlade spoznale, da »gambling« ne more biti le »molzna krava«, zato so se prioritete porabe sredstev iz igralniških taks usmerile iz programov socialne blaginje v ekonomske projekte.

Tendenca je prehajanje lastništva iz javnega sektorja v zasebni sektor, od socialnih programov pa k ekonomskim programom. Avstralski primer dokazuje, da vladna politika usmerja igralniški razvoj v družbenem interesu in ne reagira le reaktivno. V tem pogledu ima vlada pozitivno vlogo, saj vključuje tako ekonomske kot socialne cilje (McMillan, 1997).

Avstralija je ena prvih držav, ki je legalizirala in uredila »e-gaming«. Tovrstno igranje se je zelo razmahnilo in pričelo povzročati veliko problemov med domačo populacijo, zato je bila vlada prisiljena prepovedati ponudbo spletnih igralnic. S svojim ukrepom pa ni odpravila problemov. Prepoved ponudbe velja le za domače ponudnike internetnega igralništva, medtem ko ljudje lahko še vedno igrajo v tujih spletnih igralnicah.

Trenutno je v Avstraliji 60 igralnic in drugih salonov z igralnimi avtomati (Slika 37: Igralniška ponudba v Avstraliji).



Slika 37: Igralniška ponudba v Avstraliji
(<https://www.worldcasinodirectory.com/>)

3 POLITIKE PODELJEVANJA KONCESIJ

Države poskušajo usmerjati zastavljeno politiko razvoja igralništva tudi s podeljevanjem koncesij za izvajanje iger na srečo. Ni zaslediti poenotenega pristopa k podeljevanju koncesij. Povsod pa predstavljajo koncesije sredstvo izvajanja zastavljene razvojne politike, sredstvo kontrole in nadzora nad izvajalci in tudi sredstvo usmerjanja koncesijskih dajatev.

Koncesije se torej podeljujejo v skladu z zastavljenimi razvojnimi cilji, ki jih skušajo z uvajanjem igralništva doseči. Koncesijska dajatev, ki jo podjetja morajo plačati, velikokrat ni določena v denarni obliki. Država zahteva od prejemnika koncesije, da zgradi turistično infrastrukturo, hotele, kongresne centre, športne naprave in sprostitevne centre ter da v izgradnjo kapacitet vključuje domačo industrijo, kasneje pa, da v primerni meri troši blago in storitve iz okolja. Koncesionarji se morajo zavezati, da bodo nudili tudi druge storitve, hotelske, gostinske, zabaviščne ipd.

V protežiranju izvora kapitala ni enotnega odnosa. Največkrat države ne dovoljujejo vstopa tujemu kapitalu v igralniška podjetja, le Avstralija vabi na razpise najpomembnejše svetovne igralniške družbe. Ne obstajajo enotne opredelitve glede monopola oziroma konkurence pri poslovanju igralnic. V primeru monopolne situacije lahko države od podjetij iztržijo višjo monopolno dajatev. Konkurenca pa prinaša okolju ob nižjih koncesijskih in davčnih obremenitvah večji razvoj in širitev obsega davčnih zavezancev. Države so prišle do spoznanja, da morajo kljub svoji težnji po čim večjih dajatvah ostati privlačne za kapital in omogočiti pogoje za razvoj igralniških družb. Prevladalo je tudi spoznanje, da dolgoročno daje usmerjanje profitov v pospeševanje okoljske ekonomije boljše rezultate kot pa usmerjanje denarja v družbeno karitativne programe ali pa neposredno v proračun. Zato koncesijska politika ni le izraz politične volje dnevne politike, temveč mora biti tudi ekonomsko in družbeno premišljena. Le z upoštevanjem vseh vzvodov doseže svoj dolgoročen pozitiven namen, tj. ekonomski razvoj okolij, sicer služi le za kratkoročne cilje polnjenja proračuna ali pa je povezana z usmerjanjem sredstev na področja, ki stranki prinašajo politične koristi, kar Goodman (1995) imenuje »pork barrel« sistem.

Velikokrat države odpirajo igralnice na obmejnih območjih z namenom, da bi pritegnile igralce iz sosednjih držav ter da bi svoje igralce zadržale doma. Kot primer lahko vzamemo državo Massachusetts, ki je odprla vrsto igralnic na obmejnih območjih, da bi preprečila razvoj igralniške ponudbe v sosednjih državah in odhod rezidentov drugam. Z enakim motivom je Chicago leta 1992 vložil več kot dve milijardi dolarjev v svoj igralniški kompleks (Goodman, 1995).

Podeljevanje koncesij mora potekati na osnovi resne presoje predhodno določenih ciljev in jasnih kriterijev. V nadaljevanju bomo navedli primer, kako naj bi teoretično potekal sam postopek. Navajamo primere tujih podeljevanj koncesij, ki služijo kot primeri dobrih praks.

Postopki v zvezi s podeljevanjem dovoljenj so povzeti po avtorjih, ki v ZDA in Avstraliji pripravljajo izhodišča in so vključeni v proces izbora koncesionarjev. Williams (1997, str. 293) piše, da je pridobivanje dovoljenj in poslovanje igralnic običajno podrobno definirano s predpisi. Izdaja koncesije je politična odločitev, ki sloni na predhodno zastavljenih ciljih (Ewart, Treptow in Zeitz, 1997, str. 423).

3.1 Osnovni cilji pri razpisu koncesij

A. Zaposlenost

Veliko število delovnih mest v igralniški in dopolnilni ponudbi ter izobraževanje na stroške izvajalca.

B. Ekonomski razvoja okolja

Igralniška ponudba je delovno intenziven ekonomski projekt z multipikacijskim učinkom na razvoj in zaposlitev v spremljajočih turističnih dejavnostih. Igralnica mora predstavljati privlačno turistično atrakcijo, dodatna turistična ponudba pa mora zagotavljati pogoje, da gostje ostajajo v kraju več časa. Le tako pride multipikacijski učinek do izraza. Enodnevnih gostje območju ne zagotavljajo izrabe vseh virov.

C. Oživitev gospodarskega razvoja

Razvoj igralništva povečuje obseg podjetniških priložnosti v okolju. Obseg je velikokrat odvisen od načrtovanja občin kot tudi od povezanosti dopolnilnih programov z igralniško ponudbo. Igralniška družba bo nekatere ponudbe razvila s pritiskom občine. Bolj naravno in uspešno pa je, da igralniški razvoj sodeluje z lokalnim razvojem. Podpira se igralništvo, ki je usmerjeno na goste iz tujih trgov, in omejuje ponudbo, ki je usmerjena na domači trg.

D. Zagotovitev dodatnih prihodkov od taks

Za občinski proračun, za vlaganje v infrastrukturo, za stimuliranje razvoja turizma, pospeševanje podjetništva, izboljšavo storitev ipd.

E. Kapitalske naložbe

Naložbe v izgradnjo infrastrukture ne zahtevajo le sredstev za izgradnjo, temveč tudi dolgoročno financiranje delovanja novih naložb. Možnost je, da občina s prihodki od igralniških taks to tudi izvede.

F. Povečanje osnov za obdavčitve

Ekonomski razvoj povečuje obseg prometa in dviga vrednost lastnine. S tem se viša tudi osnova za obdavčitve. Obseg trgovinskega prometa, večanje števila podjetnikov in podjetniških dobičkov, ustvarjanje ekonomske moči okolja posredno povečuje obseg občinskih prihodkov, zato je smiselno nalagati prihodke iz igralniških taks v ekonomski razvoj.

3.2 Elementi in časovni okvir v izbornem procesu

Že predhodni proces pred izborom koncesionarja mora biti dobro načrtovan. Naloge, ki jih je predhodno treba izvesti, so naslednje (Ewart, Treptow in Zeitz, 1997, str. 423):

1. imenovanje komisije in izdelava kriterijev za izbor koncesionarja;
2. usposobitev izborne komisije;
3. izdelava objektivne študije, koliko igralnic lahko prenese okolje;
4. priprava razpisa za ponudbe;
5. izdelava liste ponudnikov in pošiljanje povabila za sodelovanje;
6. izpeljava začetnih razgovorov z zainteresiranimi;
7. priprava ožjega izbora ponudnikov;
8. končni razgovori za oblikovanje pogodbe z ožjim izborom ponudnikov;
9. pogajanja;

10. izdelava priporočila državni komisiji za licenciranje na osnovi načrtovanih ciljev, ekonomskega razvoja in prihodkov od taks za lokalno skupnost.

Za pokritje stroškov priprave in izbora so predpisane takse, ki se plačujejo posebej, ali pa, kar je vedno bolj običajno, ob podelitvi koncesije.

3.3 Kriteriji za izbor in ocenjevanje ponudnika

Pred uvedbo igralnic mora vlada proučiti različne faktorje: ekonomske, sociološke in moralne. Prav ti faktorji vplivajo na regulativo za eksploatacijo kazinoja. Neekonomski faktorji so težje izmerljivi, zato se vlade pri ugotavljanju prednosti in slabosti bolj naslanjajo na ekonomske faktorje (Eadington, 1994).

Uvedba kazinojev lahko prinaša pomembne beneficije. Redistribucija teh beneficijev pa zahteva odgovorno politiko, ki naj izkoristi prednosti in zmanjša slabosti. Dovolitev kazinojev ali drugih komercialnih iger na srečo mora biti vezana na zadovoljevanje »višjih« interesov družbe, kot so: povečanje investicij, zagotavljanje novih delovnih mest, ekonomska oživitev območnega gospodarstva in spodbuditev turističnega razvoja ter nižanje ostalih davčnih obremenitev.

Evalvacija ponudb za izbor koncesionarja sloni na analizi »izvedljivosti« študije, analizi arhitekturnih rešitev, usposobljenosti in kredibilnosti menedžmenta, analizi dosedanjega poslovanja ponudnika, analizi finančne moči, analizi poslovnega načrta in analizi finančne projekcije projekta (Mills, 1997, str. 413).

3.4 Razpis koncesije

Razpis za pridobitev koncesije, ki ga razpiše vlada v skladu z zastavljeno politiko in na podlagi pobud območij, mora vsebovati naslednje elemente (Evar, Treptow in Zeitz, 1997, str. 423–440):

A. Podatki o ponudniku

1. Izkušnje ponudnika.

B. Finančno zdravje ponudnika

1. Letna finančna poročila.
2. Finančna moč ponudnika.

C. Obseg projekta

1. Velikost obsega projekta, z opredelitvijo velikosti igralniškega, zabavišnega, gostinskega, trgovskega, poslovnega, kongresnega, športnega, kulturnega idr. programa.
2. Arhitektonska oblikovanost projekta, skladnost z mestnim ureditvenim načrtom.
3. Število zaposlenih, povprečna plača, programi za usposobitev osebja.
4. Koristi za okolje.
5. Število domačih delavcev pri izvedbi investicije, pri izvajanju poslovanja.
6. Tržna projekcija, predvideni obiskovalci – tako lokalni kot od drugod.
7. Projekcija prihodkov, dnevna potrošnja na gosta, dobitki na gosta.

D. Finančne koristi za mesto oziroma območje

1. Poslovni načrt, podroben za eno leto in predvidevanja za naslednjih pet let.
2. Odstotek lokalnih izvajalcev investicijskih del.
3. Pridobitve za lokalno skupnost, obseg taks in prihodki za proračun.

E. Poslovna politika

1. Poslovna igralniška politika.
2. Politika trženja.
3. Politika sodelovanja z okoljem.
4. Restrikcije za igranje zaposlenih.
5. Obseg kreditiranja igralcev.
6. Program za zasvojene igralce.
7. Trening program za osebe za identifikacijo problemov igralcev.
8. Sistem testiranja zaposlenih na droge.
9. Sistem za varnost.

3.5 Ocenjevanje ponudb in pogajanja

Območje dovoli izgradnjo igralnice, da bi pospešilo ekonomski razvoj, poživilo mestno življenje, ustvarilo nova delovna mesta in povečalo občinske prihodke. Na podlagi ocenjevanja ponudb se izvede izbor ponudnika. Za osnovo izbora ponudnika si izborna komisija zastavi pet osnovnih kriterijev (Evert, Treptow in Zeitz, 1997, str. 423):

- izkušnost in uspešnost ponudnika;
- finančno zdravje ponudnika;
- obseg projekta;
- koristi za lokalno skupnost, mesto;
- poslovna politika družbe.

Po opravljenem ožjem izboru so na vrsti pogajanja za podrobno definiranje koncesijske pogodbe.

3.6 Izbor koncesionarja

Izbor koncesionarja največkrat poteka dvostopenjsko. V prvi fazi opravi izbor v skladu s cilji lokalne razvojne politike lokalna vlada, ki priporoči izbranega ponudnika državni komisiji. V danem prostoru lahko posluje le omejeno število kazinojev, zato je treba izbrati najboljše ponudnike (Mills, 1997). Zaradi pozicije imajo lokalne skupnosti veliko pogajalsko moč in lahko pogojujejo izdajo dovoljenj z zahtevami o izgradnji infrastrukturnih, komunalnih in turističnih objektov (Evert, Treptow in Zeitz, 1997, str. 423).

Evalvacijo ponudb opravijo priznani, neodvisni eksperti, ki jih na podlagi referenc izberejo vlade. Dobro morajo poznati področja načrtovanja razvoja, pogajanj, finančnih analiz, odnosov z javnostjo, ekonomskega načrtovanja, javnih financ in inženiringa.

Izbor najboljšega ponudnika opravi na osnovi poročil konzulentov pooblaščenno telo. Priporočljivo je, da se vlade pri oblikovanju telesa za izbor ponudnika držijo naslednjih priporočil (Evert, Treptow in Zeitz, 1997 str. 423):

- velikost: optimum 5 do 7 neodvisnih ekspertov; prevzemajo veliko odgovornost za odločitve;
- izkušnje: strokovnjaki z različnih področij; načrtovanje, ekonomski razvoj, oživitve gospodarstva, javna dela, inženiring, pravne norme, igralništvo, socialno okolje;
- kredibilnost: izborna telo mora biti sestavljeno iz osebnosti, ki jih cenijo tako ponudniki kot javnost.

Lokalno izborna telo opravi samo osnovni del posla. Izbranega izvajalca priporoči državni komisiji za izdajo koncesij. Vloga te državne komisije je preiskovanje, poizvedovanje, ocenjevanje lastnikov, izvajalcev, zaposlenih, opreme in licenciranje. Izbrani ponudnik mora »preživeti« postopek pri državni komisiji, da bo lahko pridobil koncesijo. Pri odločanju državno komisijo zanima tudi vloga in načrti lokalne vlade, ekonomski razvojni cilji območja, razvojne potrebe in viri (Evert, Treptow in Zeitz, 1997, str. 423).

3.7 Koncesija za opravljanje igralniške dejavnosti

Po pravni naravi je koncesija pogodbeni akt, s katerim dajalec koncesije pooblasti koncesionarja za opravljanje dejavnosti pod zahtevanimi pogoji. V pogodbi mora biti definirano, ali gre za pogodbo javnega prava ali za pogodbo o koncesiji opravljanja javne službe (Moderne 1994, str. 99). Koncesija se lahko nanaša na izgradnjo in izvajanje iger na srečo oziroma le na izvajanje iger.

Koncesija je sredstvo kontrole. Velikokrat je osebna, ni ekskluzivna in je preklicna. Poznana je tudi v drugih vejah turizma, ne le v igralništvu. Veliko se uporablja franšiza, koncesija za vodenje hotelov, restavracij, agencij, zabaviščnih parkov in drugo.

Kot navaja Denys Michel (1994, str. 125), je kazino v okviru pogojev koncesije velikokrat dolžan prirejati tudi kulturne, umetnostne, zabavne prireditve za turiste in domačine. V koncesijah je določeno, da koncesionar eksploatira kazino na svoj riziko in osebno izvaja zahteve iz pogodbenih določil. Kazino prispeva k promociji kraja v tujini in organizira privlačne prireditve. Vodenje igralniške politike s pomočjo koncesij ima svoje prednosti in slabosti.

Prednosti:

- transfer tehnologije;
- legitimnost kontrole poštenosti koncesionarja;
- kontrola finančne moči;
- omogoča uporabo domače opreme za lokale;
- učinkovitost gospodarjenja in kompetitivnost produkta;
- participacija pri rezultatih;
- uveljavljanje posebnih zahtev za razvoj okolja;
- možnost podaljševanja in dopolnjevanja koncesijske pogodbe;
- kontrola poslovanja in finančnih rezultatov koncesionarja.

Slabosti:

- monopolni položaj koncesionarja, ni konkurenčne ponudbe;
- birokratizacija spremljanja uveljavljanja licence;
- možna korupcija za pridobitev ali obdržanje licence;
- možnost eksploatacije koncesionarja in s tem preprečevanje razvoja.

Kot dober primer urejanja igralniške politike s pomočjo koncesij lahko navedemo Avstralijo (Atherton, 1994). Avstralija izbira koncesionarje za igralnice na mednarodnih natečajih. S tem si zagotavlja:

- monopolistično prodajo pravice, ki zagotavlja doseganje primerne cene za izdajo koncesije;
- izbiro najboljših ponudnikov na svetu ter transfer tehnologije in software;
- vključevanje domačih subjektov v izgradnjo in opremljanje igralniških centrov;
- lažje administriranje in kontrolo;
- transparentnost izbora.

3.8 Licence za opravljanje dela

Dodatno sredstvo vodenja igralniške politike so dovoljenja za delo v kazinojih. Predvsem za pomembnejša mesta so potrebne licence. Osnova za pridobitev licence za delo v igralništvu je strokovna usposobljenost in poslovna etičnost. V primeru, da oseba ne ustreza več zahtevanim kriterijem, izgubi licenco in s tem ne more več opravljati funkcije (Casinos et tourisme, 1991, str. 80)

Kriteriji za pridobitev dovoljenj za delo v igralništvu so:

- kandidati za vodilna mesta morajo dokazati, da so sposobni voditi igralnico ter da so poštene osebnosti;
- kandidati morajo biti sposobni izpolnjevati obveznosti, ki izhajajo iz koncesijske pogodbe.

V Sloveniji smo v igralniških standardih določili, da morajo imeti osebe za delo v dejavnosti prirejanja posebnih iger na srečo imeti dovoljenje – licenco (Uradni list RS, št. 19/02 in 104/04). Določila se razlikujejo glede na tip licence: ali gre za izvajalce ali za nadzornike.

4 OBDAVČITEV IGRALNIŠKIH PRIHODKOV

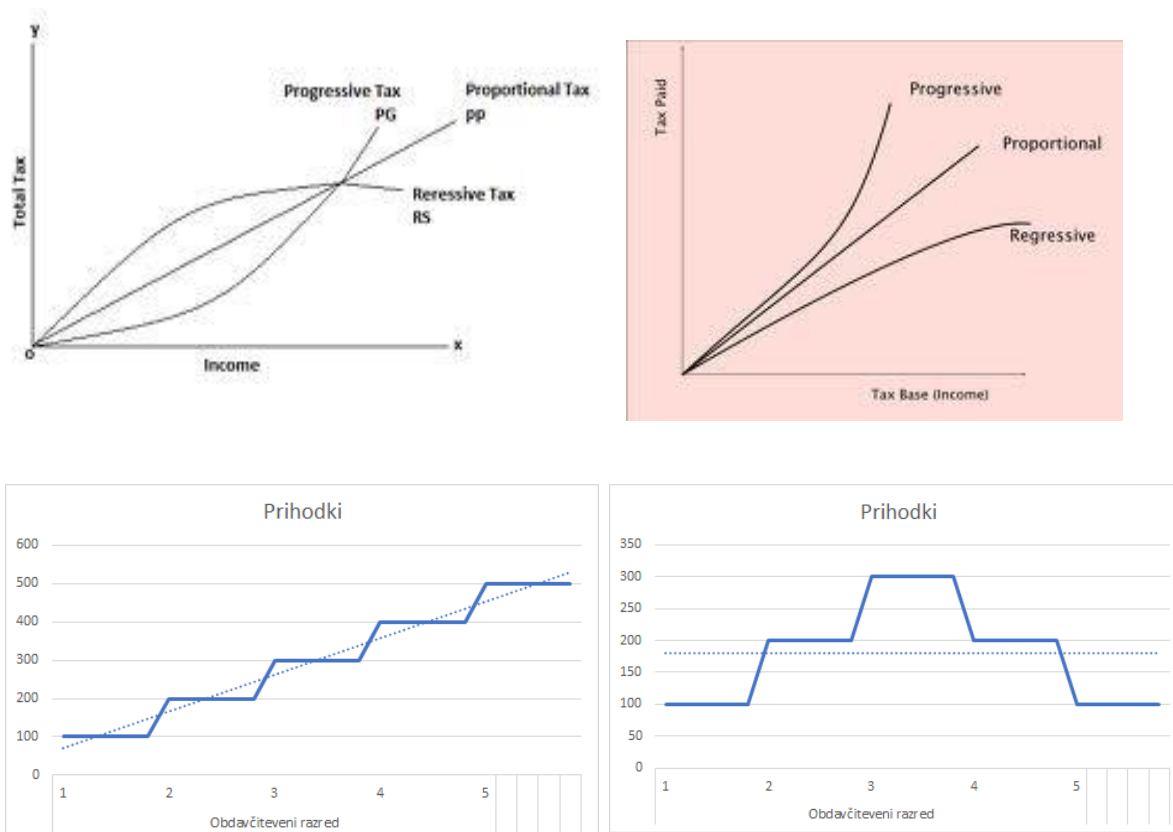
Na splošno so se oblikovali različni sistemi obdavčevanja (Slika 38: Primeri obdavčitev):

- koncesijska dajatev;
- coin in (vsak dogodek se obdavči ločeno);
- realizacija igralnice (prihodki igralnice).

Tako lahko država zahteva plačilo koncesijske dajatve. Ta se lahko plača na posamezno igralno napravo ali na obrat, kjer se prireja igre na srečo. Nadalje se lahko razvijajo različne lestvice, od števila naprav pa do velikosti obrate.

Naslednja oblika je plačilo davka na dogodek, ki ga na primer poznano pri igralnih avtomatih ali izpeljankah tovrstnih iger.

Zadnja oblika pa je obdavčitev končnih prihodkov (razlike med vplačili in izplačili). Tu so lahko lestvice linearne (ne glede kolikšen je prihodek, je obdavčitev vedno enaka), progresivne (obdavčitev z večanjem prihodkov raste), regresivne (obdavčitev z večanjem prihodkov pada) ali kombinirane (lahko je nekaj časa progresivna, potem pa regresivna).



Slika 38: Primeri obdavčitev

Vsaka od oblik obdavčitve ima drugačen učinek na podjetje (prireditelja) oziroma državo (prejemnika davkov). Tako se lahko z davki spodbuja investicije oziroma se lahko investicije

zavira (Gu in Li, 2009). Davčna stopnja je eno od najpomembnejših orodij, s katerimi lahko država vpliva na smer razvoja dejavnosti (Zagoršek in Jaklič, 2007).

Davki so lahko nenamenski, takrat se zbirajo v integralnem proračunu, njihova namenska poraba pa ni določena, ali pa namenski, ko se porabijo za socialo ali za razvoj turizma.

Obdavčitve so zelo različne (Tabela 28: Primeri obdavčitev v izbranih državah). Države to urejajo različno, glede na to, kaj želijo z igralništvom doseči. Če ga želijo razvijati in pritegniti tuje investitorje, je obdavčitev nižja, če ga imajo pod državno kontrolo, pa je višja.

Tabela 28: Primeri obdavčitev v izbranih državah

	Age	Taxes paid by casino	Tax on winnings
EMEA: France	18	10-80% of Gross Gaming Revenue	Yes
EMEA: Germany	18**	Tax and levy system varies with revenues and can go as high as 90% of gross win.	No**
EMEA: UK	18	Gaming duty, based on Gross Win, could vary between 15 and 40%.	No
EMEA: South Africa	18	An average of 9.6% of Gross Gaming Revenue***; value-added tax on GGR; corporate tax of 28%	No
Asia-Pacific: Macau	21	Fixed tax - 35% of the Gross Gaming Revenue; Variable - 2%-3%	No
Asia-Pacific: Singapore	21	5% - 15% of Gross Gaming Revenue	Yes
Asia-Pacific: Australia	18	10%-45%, depending on a territory	No
Latin America: Argentina	18	16%	
Latin America: Chile	18	20% of Gross Gaming Revenue; provisional monthly payment; entrance tax	No
Latin America: Mexico	21	NA***	NA***
North America: USA	18**	0.25% - 70%, depending on a state	Yes
North America: Canada	18**	An average 20% of Gross Gaming Revenue	No

See Introduction & Annex; **Depending on a state/territory/province; *NA-No information available*

(PwC, 2015)

Nemec predlaga, da bi morali imeti znižano stopnjo igralniško-zabavišni centri. Sam jih definira kot prostorsko zaokroženo celoto, ki vključuje (Nemec, 2007):

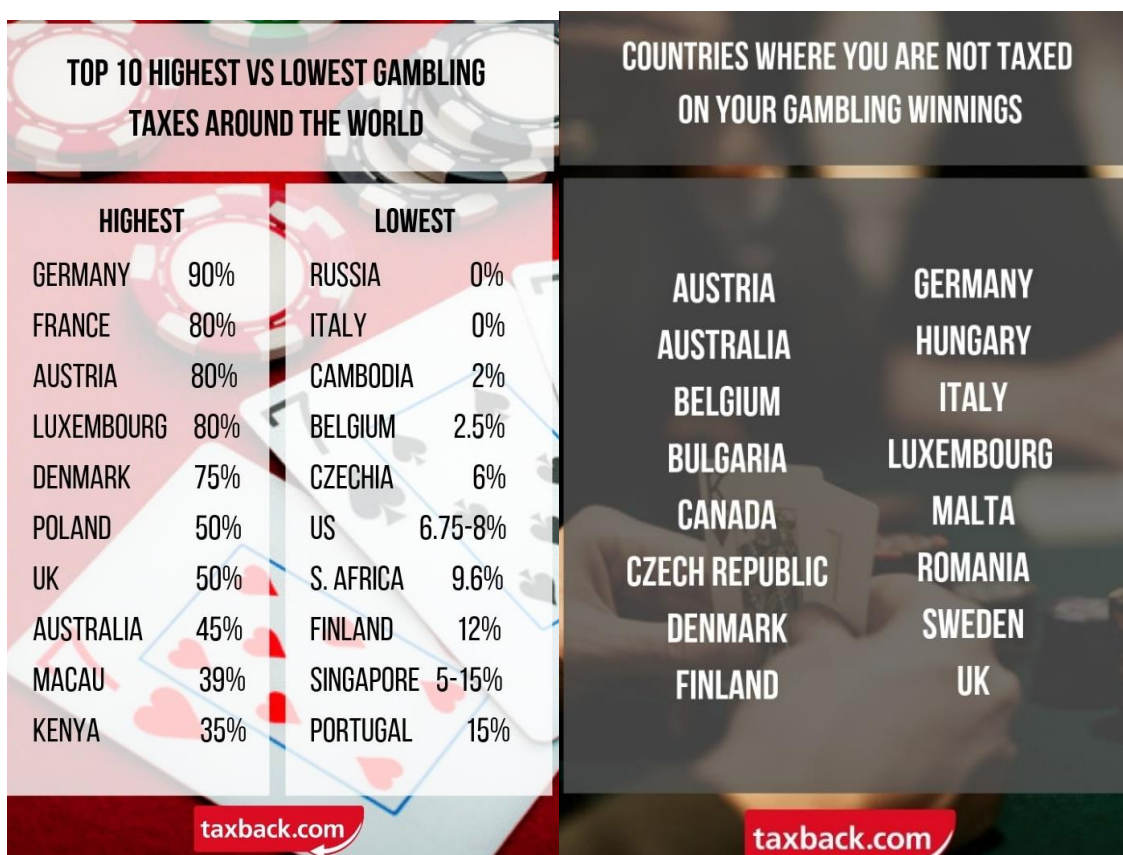
- igralnico z najmanj 100 igralnimi mizami;
- hotelske namestitvene zmogljivosti z najmanj 2.000 sobami v igralniškem kompleksu;
- kongresni center z najmanj 2000 sedeži v plenarni dvorani in 2000 sedeži v vseh ostalih dvoranah;
- velnes center z vsaj 10.000 m²;
- restavracije in druge gostinske lokale;
- zabavišča;
- trgovski center;
- rekreacijsko infrastrukturo.

Vsekakor so pobude vredne razmisleka, saj bi se lahko na ta način pospešilo investicije in dobilo goste iz oddaljenejših trgov.

5 OBDAVČITEV DOBITKOV

Poleg davkov, ki jih plačajo prireditelji, bomo predstavili še davke, ki jih plačajo igralci po tem, ko prejmejo dobiček. V državah, kjer je to zakonito, obstajajo različna pravila in predpisi, kdaj in kako se plačajo davki (Slika 39: Obdavčitev dobitkov). Včasih so igralnice, igralniške ustanove in ustanove za stave zakonsko dolžne plačati davek še ob samem izplačilu dobitka, spet drugič so ga dolžni poravnati igralci sami. Davki so lahko zelo visoki ali zelo nizki, zaradi česar so kraji z nizkimi davki privlačnejši za prireditelje in igralce (Meagher, 2019).

Razlike spet nastajajo v primeru, ko gre za dobitke iz klasičnih iger na srečo ali posebnih iger na srečo oziroma spletnih iger.



Slika 39: Obdavčitev dobitkov
(Meagher, 2019)

Klasične igre na srečo so številčne loterije, loterije s trenutno znanim dobitkom, kviz loterije, tombole, loto, športne napovedi, športne stave, srečelovi in druge podobne igre. Klasične igre na srečo se lahko prirejajo občasno ali trajno. V tem primeru je največkrat določeno, da se davek plača od določenega dobitka dalje. Za Slovenijo je npr. določeno, da je »z davkom na dobitke /je/ obdavčen vsak dobiček, ki je bil pridobljen pri klasičnih igrah na srečo in katerega vrednost je enaka ali večja od 300,00 EUR. Za dobiček se šteje vsako izplačilo dobitka, ne glede na obliko, v kateri je bil izplačan. Šteje se, da je dobiček pridobljen na dan, ko je izplačan ali kako drugače dan na razpolago dobitniku« (FURS, 2015). Davčna stopnja je 15 odstotkov. Davek se nakaže v proračun občine, v kateri ima dobitnik stalno prebivališče, pojasnjujejo na Finančni upravi RS (FURS). Če davčni zavezanec nima stalnega prebivališča v Republiki Sloveniji, pripada prihodek od davka na dobitke proračunu občine, v kateri ima začasno

prebivališče. Če davčni zavezanec nima niti začasnega prebivališča v Republiki Sloveniji, pripada prihodek od davka na dobitke proračunu občine, v kateri ima sedež prireditelj.

Obdavčitev dobitkov pri prirejanju posebnih iger na srečo, ki jih igralci igrajo proti igralnici ali drug proti drugemu na posebnih igralnih mizah s kroglicami, kockami, kartami, na igralnih panojih ali na igralnih avtomatih, ter stave in druge podobne igre v skladu z mednarodnimi standardi, v Sloveniji ni. Poznani pa so določeni primeri, ko se obdavčijo večji dobitki, t. i. jackpoti.

V nadaljevanju je predstavljenih 10 držav z najvišjimi in najnižjimi stopnjami davka na igre na srečo in države, kjer igralcem ni treba posebej plačati nobenega davka.

Igralcu s sedežem v Združenem kraljestvu, Kanadi, Nemčiji, Avstriji, Bolgariji, Avstraliji, Danski, Italiji, Švedski, Malti, Belgiji, Irski, Oceaniji in Kanadi ni treba plačati nobenega davka na dobitke spletnih iger na srečo. V ZDA mora vsako leto prijaviti svoje dobitke od iger na srečo na davčnem obračunu (Meagher, 2019). V Sloveniji dobitki iz športnih stav, ki se izvajajo po internetu pri tujih stavnicah in se nakazujejo na osebne račune v Republiki Sloveniji, niso obdavčeni po Zakonu o dohodnini in tudi ne po Zakonu o davku na dobitke pri klasičnih igrah na srečo (*Obdavčitev dobitkov, prejetih iz tujine iz naslova športnih stav*, 2011).

6 STRATEŠKO RAZMIŠLJANJE IN RAZVOJ

Avtorji (Vila in Kovač, 1997; Kralj, 2001; Hočevar, Jaklič in Zagoršek, 2003; Chhotray, Sivertsson in Tell, 2017) si niso enotni, kaj oblikujemo prej: poslanstvo ali vizijo. Tudi sami vrstnemu redu ne bi dali prevelikega pomena. Bolj pomembno je, da ima podjetje ti dve izjavi zapisani. Pri eni gre za dolgoročen namen (poslanstvo), pri drugi pa za konkretizacijo, kaj želimo postati in do kdaj (vizija).

6.1 Posamezne faze oblikovanja strategije

6.1.1 Vizija podjetja

Vizija je zrcalna slika prihodnosti podjetja. Biti mora specifična (posebna oziroma drugačna od drugih podjetij) in imeti mora motivacijsko razsežnost (Hočevar, Jaklič in Zagoršek, 2003, str. 74). Vizija je včasih nekoliko fantazijsko gledanje na razvojno politiko podjetja. Opisuje, kaj naj postane podjetje v svojem okolju in znotraj sebe. Z vidika trajnostnega razvoja pa skuša postati podjetje okolju zelo prijazno, kar je treba vgraditi v njegovo vizijo (Kralj, 2001). Številne študije (Randolph, 1995; Quinn in Spreitzer, 1997; Robbins in Coulter, 2012; Chhotray, Sivertsson in Tell, 2017) dokazujejo, kako pomembno je, da zaposleni razumejo vizijo podjetja. Še več, menedžerji morajo prepričati in navdušiti zaposlene, da se poistovetijo z vizijo (Kantabutra in Avery, 2010). Za zaposlene predstavlja kreativno pretvorbo poznavanja bodočih sprememb v okolju in lastnih sposobnosti za doseg postavljenih smeri razvoja. Ker gre pri viziji za neko srednjeročno obdobje (3–5 let), je prav, da jo občasno prevetrimo.

Proces oblikovanja vizije podjetja je sestavljen iz naslednjih posameznih aktivnosti (Vila in Kovač, 1997):

- analiza bodočega okolja podjetja,
- analiza resursov podjetja,
- analiza menedžerskih vrednot,
- revizija dosedanje vizije,
- povezovanje s strateškimi usmeritvami,
- oblikovanje vizije,
- preverjanje vizije.

Najbolje je, če k pisanju vizije pristopimo v dveh korakih (Hočevar in drugi, 2003, str. 74–77):

1. pisanje matrike vizije: želje, kaj želimo z njimi doseči, merjenje in aktivnosti, ki bodo pripomogle k doseganju;
2. pisanje konkretne vizije podjetja: izhajamo iz matrike vizije in na kratko zapišemo, kaj bomo postali in počeli v obdobju 3–5 let. Besedilo mora biti oblikovano tako, da bomo z njim lahko nagovarjali tako zunanjo kot notranjo javnost.

6.1.2 Poslanstvo podjetja

Poslanstvo podjetja predstavlja konkretne vizije podjetja v daljni prihodnosti z velikim motivacijskim nabojem (Vila in Kovač, 1997). Poslanstvo podjetja zgoščeno izraža poslovanje podjetja (panoga, programi itd.) in posebne prispevke odjemalcem, pa tudi širšemu okolju (Kralj, 2001). Gre za kratek in jasen (dolgoročen) zapis o namenu organizacije, ki izraža razlog

za njen obstoj (Hočevar in drugi, 2003). Poslanstvo tako predstavlja opis naše neposredne prihodnosti z jasno navedbo (Vila in Kovač, 1997):

- področij delovanja (kaj bomo delali),
- odjemalcev (kdo so naši kupci),
- načinom proizvodnje (kako bomo ustvarjali dodano vrednost),
- osnov vrednot in vzorcev obnašanja (kako se bomo obnašali in kaj so naše vrednote, ki jih bomo živeli),
- odnosom podjetja do okolja (kako se bomo obnašali in kaj bomo nudili okolju).

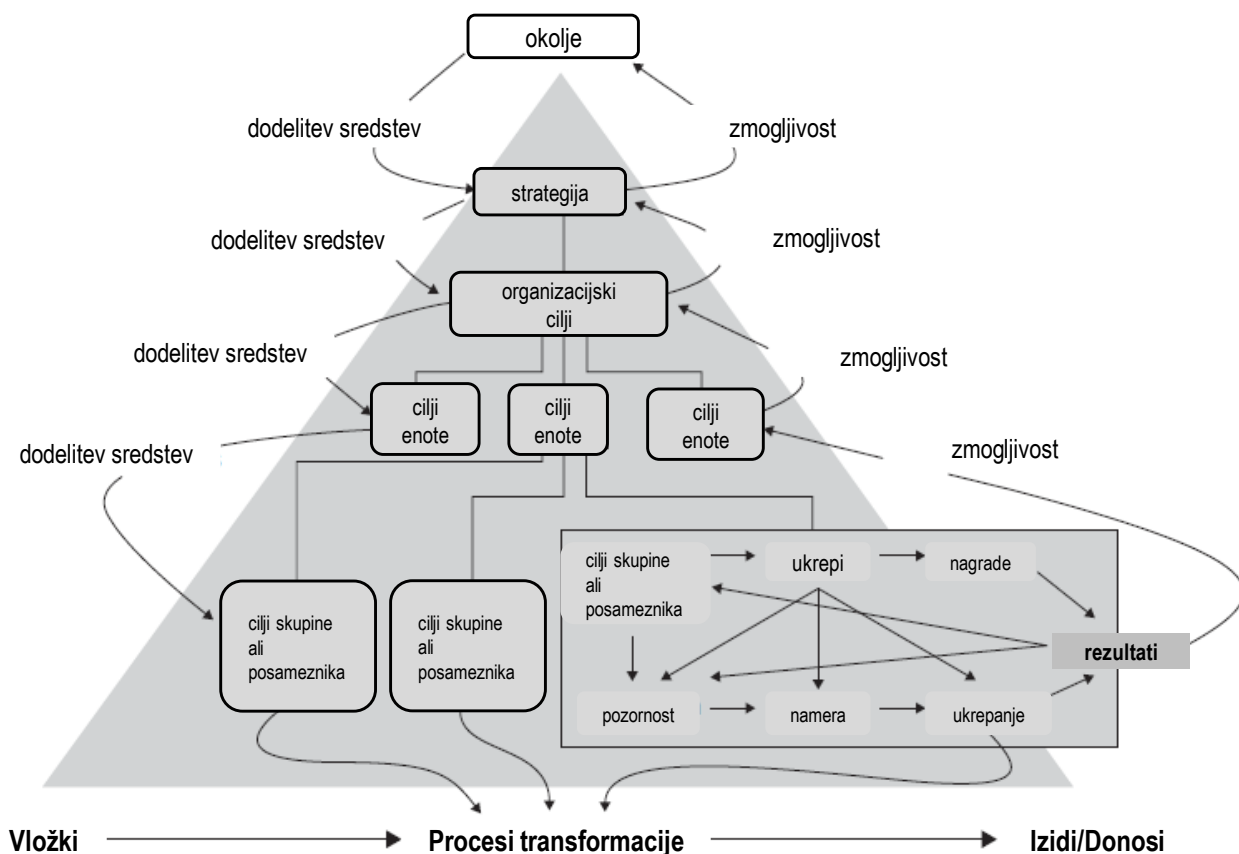
Te zamisli je treba vnesti v politiko podjetja, jo podpirati in uresničevati (Kralj, 2001).

6.1.3 Strategija in opredelitev strateških vrzeli

Organizacijska strategija je obširna tema, o kateri se precej razpravlja v teoriji in praksi, in ji je splošno priznana ključna vloga preživetja podjetij, ne glede na vrsto (Fenišer in Sadeh, 2017). Strategija je definiranje določenih ciljev podjetja in izbiranje določenih akcij ter razporeditev resursov za njihovo realizacijo (Vila in Kovač, 1997). Za oblikovanje strategije sta dva pristopa: evolutivni (zapiše se, kar v podjetju vemo, in tako pridemo do strategije) oziroma planski (sistemska analiza okolja, trendov, odgovor na dogajanje).

Strategija je program (Slika 40: Tokovi oblikovanja strategije in ciljev v organizaciji) za doseg dolgoročnih ciljev podjetja ob upoštevanju medsebojne povezanosti podjetja in okolja (Vila in Kovač, 1997; Robbins in Coulter, 2012):

- glavna strategija – oblikuje za podjetje/korporacijo kot celoto,
- poslovna strategija – za posamezne poslovne enote,
- funkcijska strategija – za posamezno poslovno funkcijo.



Slika 40: Tokovi oblikovanja strategije in ciljev v organizaciji
(Hatch in Cunliffe, 2012, str. 239)

Pri tem se osredotočamo na tri vprašanja (Hočevar in drugi, 2003, str. 80):

- Kje smo sedaj?
- Kam hočemo?
- Kako bomo do tja prišli?

Vrzeli, ki jih je treba zapolniti za uresničitev zastavljenih ciljev:

- vrzel izboljševanja – delati bolje (usposabljanje zaposlenih, izboljšanje kakovosti, avtomatizacija, koristni predlogi),
- vrzel rasti – delati več (prej omenjeni predlogi in še povečanje proizvodnje),
- vrzel diverzifikacije – delati druge stvari (inovacije s poudarkom na odprtih inovacijah (Chesbrough, 2003).

S konkurenco ne smemo tekmovati, ampak se moramo od nje razlikovati. Namesto, da jo kopiramo, jo moramo »skapirati« (razumeti, kaj in kako počne, sami pa to početi še bolje).

6.1.4 Strateški cilji, konkretizacija in operacionalizacija le-teh

Cilj podjetja lahko opredelimo kot točno določene želene rezultate poslovanja, ki jih bo podjetje doseglo v predvidenem času. Temeljna značilnost ciljev je merljivost in časovna opredeljenost. Strateški cilji operacionalizirajo poslanstvo in predvsem vizijo podjetja (Hočevar in drugi, 2003).

Cilje potrebujemo za (Hatch in Cunliffe, 2012, str. 239):

- sprejemanje odločitev menedžerjev,

- povečanje učinkovitosti podjetja,
- instrument ocenjevanja uspešnosti posameznika in njegov prispevek k napredku podjetja.

Obstajata dve metodi za izbor strateških ciljev:

- **analitični pristop** – temelji na ugotavljanju povpraševanja in znanih podatkih,
- **kreativni pristop** – temelji na predvidevanju razvoja in vključuje predvsem intuicijo.

6.1.5 Strateški projekti in novi programi

Na osnovi strateških ciljev in preučitve realnih zmožnosti za pričetek izvajanja projektov se oblikujejo strateški projekti oziroma novi programi, s katerimi bomo lahko realizirali cilje iz strategije. Taktično ali operativno načrtovanje se uporablja za razvoj projekta ali programa, ki bo služilo bodočemu razvoju (Kania in Davis, 2011, str. 113).

6.1.6 Filozofija

Naloga menedžmenta je, da snuje tudi filozofijo podjetja. Filozofija podjetja je formalna oblika kulture podjetja, za katero se pričakuje, da bo prispevala k uspehu podjetja. Zasnovana mora biti na subkulturah udeležencev podjetja in izpeljana v prepričanje podjetja in sprejete vrednote, temeljne zasnove poslovanja in podjetju naklonjena stališča udeležencev podjetja (Kralj, 2001). Vsekakor je pravilno oblikovana filozofija lahko dobra podpora k oblikovani viziji in poslanstvu, saj daje še dodatno inspiracijo vsem deležnikom, da bi realizirali strategijo.

6.1.7 Namere in politike

Strateški menedžment mora o svojih namerah komunicirati z zunanjimi deležniki. Naloga operativnega menedžmenta pa je, da to isto nalogo opravi z notranjimi deležniki.

Politike so postopki, pisana in nenapisana pravila, kdaj in kaj bomo počeli, da bomo realizirali strategijo. Menedžment in menedžerji bi morali biti zelo zainteresirani za okolju prijazno podjetje, saj ga vodijo in se morajo počutiti odgovorni za trajnostni razvoj. Tako bo tudi zunanje okolje sprejelo podjetje. So pravzaprav snovalci trajnostnega razvoja v okviru politike podjetja in pri tem morajo upoštevati vse sestavine trajnostnega razvoja, vključno z okolju prijaznim podjetjem (Kralj, 2001).

Strategijo lahko opredelimo kot sredstvo za doseganje ciljev podjetja. Sestavljajo jo:

- dejavnost podjetja (poslanstvo, programi, usmeritve),
- urejenost podjetja (struktura, sistem in procesi) in
- sredstva (materialna in nematerialna) za doseganje ciljev podjetja.

Nepogrešljiv del strategije je vizija, ki jo opredelimo kot konkretno²⁴ podobo bodočnosti, dovolj blizu, da se zdi uresničljiva, in dovolj oddaljeno, da zbuja navdušenje v organizaciji za novo stvarnost (Boston Consulting Group v Hinterhuber, 1996, str. 83–84). Drugi zelo pomemben pojem je poslanstvo, ki je v bistvu okvir vseh pomembnih programov podjetja, ki obetajo kar največjo konkurenčnost in največjo privlačnost – torej doseganje ciljev podjetja (Tavčar, 2005, 43).

²⁴ Smiselno povezuje in izraža vse pomembne in dolgoročne interese vseh pomembnih udeležencev podjetja.

Danes vsako igralniško podjetje opredeli svoj model politike organizacije. Sestavni dela tega so tudi strategija, poslanstvo in vizija. Vendar to ni dovolj – strategijo je treba tudi dosledno izvajati. Tu pa imajo podjetja največkrat težave.

Strategijo lahko v prenesenem pomenu poimenujemo kar »slon« (Mintzberg in Lampel, 1998), in če hočemo, da jo svetovalci in menedžment pravilno razumejo, izvajajo, po potrebi pa tudi spreminjajo, je nujno, da vsi vidijo celotnega »slona« in ne samo njegov del, kar je morda vse pogostejši pojav. Vse prepogosto strategije temeljijo na analiziranju konkurentov (Porter, 1980), ne pa na temeljnih zmožnostih podjetja. Forma strategije je duša oblikovanja, intuitivne vizije in nujnega učenja. Gre za spreminjanje in trajanje, vsebovati mora posameznikove in skupne ideje ter interese, mora biti kooperativna in konfliktna, vsebovati mora analizo prej in planiranje potem, vmes pa še pogajanja. Vse to skupaj pa mora ustrezati okoljski politiki. Morda se sliši zapleteno, a ni nemogoče.

Če želimo, da strategija kateregakoli igralniškega podjetja doseže svoj namen, potem mora biti sprejeta s strani vseh zaposlenih. Da pa do tega pride, mora pri njenem snovanju in oblikovanju sodelovati najširši krog zaposlenih in ne samo menedžment. To je v bistvu najlažja pot, saj zaposleni strategijo sprejmejo za svojo in jo internalizirajo.

6.2 Strategija skozi čas in konfiguracijski pristopi

Čas, v katerem živimo in delujemo, je zagotovo čas turbulentnih sprememb; ne da se ga ustaviti, še manj pa vrniti v preteklost. Zato so vse naše odločitve in dejanja odvisna od zaznavanja pojavnih znakov sprememb domena vseh nas – predvsem tistih, ki so v neposrednem stiku s strankami, in ne samo tistih, ki podajo končne odločitve. Drži dejstvo, da strategije nikoli ne bomo videli v celoti, lahko pa jo bomo videli boljše. Bistvo strategije je izvajati aktivnosti drugače od tekmecev, saj to pomeni ustvarjanje edinstvene in vrednostne pozicije. Sami pristopi podjetij k strategiji so lahko različni (Miles in Snow, 1978):

- **branilci** (angl. *defenders*) se specializirajo za del tržišča s ciljem ohranitve vodilnega položaja in ustvarjanja stabilnega področja, s kakovostjo in z nizkimi cenami odvrta konkurente, temeljijo na tehnološki učinkovitosti in obvladovanju organizacije;
- **iskalci** (angl. *prospectors*) delujejo na rastočih trgih, kjer s pomočjo inovacij aktivno iščejo nove priložnosti; temeljijo na prožnosti, tehnologiji in poslovanju, strateško spreminjanje zanje ne predstavlja težave;
- **analitiki** (angl. *analysers*) se poskušajo širiti, vendar obenem obvarovati sedanji položaj, preden sami vstopijo na nova tržišča, počakajo, da drugi poskusijo z inovacijami in dokažejo, da obstaja tržna priložnost; temeljijo na izkoriščanju masovne proizvodnje zaradi zniževanja stroškov, obenem pa ohranjajo prožnost na nekaterih področjih, kot je npr. trženje, da bi bili dovzetni za priložnosti, ki nastanejo na tržišču;
- **reaktorji** (angl. *reactors*) v določenem smislu nimajo izdelane strategije, temelj strategije je odzivanje na dogajanje v okolju oziroma na strategije, ki jih izvajajo konkurenti; delujejo nedosledno in omahljivo – takšna strategija nastane, če podjetje neprimerno uporablja katero od ostalih treh strategij.

S tem ko je podjetje opredelilo pristop k strategiji, je dejansko že uokvirilo svoje poslovanja na trgu (Slika 41: Izhodišča za izdelavo strategije).



Slika 41: Izhodišča za izdelavo strategije
(Zelinšček, 2010)

Kaj pa dodana vrednost zaposlenih? Uprave v igralniških podjetjih v strategiji marsikaj zapišejo. A ko gre za izvajanje napisanega v kontekstu zaposlenih, so poti drugačne. Plačna politika mora biti takšna, ki zaposlene ločuje po dodani vrednosti. Zato je nujno potrebno zgraditi sistem identifikacije, ovrednotenja posameznikov na različnih nivojih hierarhije. Današnji izziv pomeni postati ustvarjalec in sooblikovalec revolucije v dejavnosti, biti ustvarjalec temeljnih sprememb poslovnih modelov, ki spreminjajo storitveno ali proizvodno panogo vseh psovod (Hamel 1998, str. 19–26). Le tak pristop bo vodil v trajnostni razvoj.

6.3 Študija primerov strategij v igralništvu

Študije primerov, ki jih je opravil Zelinšček (2010), so v prvi vrsti temeljile na proučevanju sekundarnih virov. V ta namen je izvedel primerjavo strategije štirih igralniških podjetij: ameriškega igralniškega velikana Harrah's Entertainment, Inc., Casinos Holland, Casinos Austria in Casino di Venezia (Zelinšček, 2010).

6.3.1 Igralniško podjetje Harrah's Entertainment, Inc.

Podjetje Harrah's Entertainment, Inc.²⁵ velja za enega največjih svetovnih ponudnikov igralništva in zabave. Že samo ime predstavlja uspešno blagovno znamko. Podjetje je prisotno

²⁵Igralniški svetovni velikan. Danes predstavlja temu podjetju edino pravo konkurenco še en ameriški igralniški velikan MGM Mirage.

kar na štirih kontinentih. Od svojega začetka pred 70 leti v Renu je podjetje nenehno raslo z razvojem novih pogledov, inovacij in prevzemov. Osredotoča se na vzpostavljanje lojalnosti in dodane vrednosti tako zaposlenih kot tudi igralniških gostov prek edinstvene kombinacije njihovega poslanstva – odlična storitev, neprekosljiva distribucija, operativna odličnost in tehnološko vodstvo (Harrah's Entertainment, 2010a). Igralniška strategija temelji na lojalnosti strank oziroma gostov, graditvi vrednosti za stranke, zaposlene, poslovne partnerje in končno tudi za okolje, v katerem deluje. Podjetje se zavestno usmerja v storitve, ki temeljijo na tehnologiji, prepoznavnosti in omogoča geografsko raznolikost družbe v igri na srečo. Podjetje zaposluje več kot 85.000 sodelavcev. Vsak zaposleni lahko prispeva svoje ideje ter izkušnje in tako gradi končni uspeh. V tem podjetju je zagotovo zelo močno prisoten človeški faktor, ki se kaže v pristnem ekipnem delu sodelavcev na vseh ravneh. Vizija podjetja je konstantno izboljšanje kakovosti življenja v okolju, nenehnem dvigovanju standarda odličnosti v igralniški industriji in, končno, v povečanemu zadovoljstvu vse večjega števila igralniških gostov. Vizija in poslanstvo tega podjetja kaže še nekaj: podjetje je v tesni navezanosti z lokalno skupnostjo in okoljem, v katerem živi, saj zanj nenehno skrbi in ga gradi. V zameno je podjetje vedno pravočasno seznanjeno s sleherni spremembo v okolju. To daje slutiti, da je njihova igralniška strategija delo vizionarjev. Če pogledamo poslovno poročilo (Harrah's Entertainment, 2010b), lahko ugotovimo, da ima podjetje v letošnjem letu manj dobička, a posluje odlično in da se je navkljub svetovni gospodarski krizi širilo s prevzemi (Zelinšček, 2010).

6.3.2 Igralniško podjetje Holland Casino

Nizozemsko igralniško podjetje Holland Casino, ki je nastalo leta 1975. Posluje izključno na državnem ozemlju in ima danes v svoji sestavi 14 igralnic. Poslanstvo podjetja Holland Casino temelji na misli »Delimo življenjsko srečo skozi igro« (angl. *Share the Joy of Playful living*). Podjetje stremi k združevanju ljudi z igro, samo združevanje razume kot nadaljevanje razvoja družbe. Z drugimi besedami to pomeni, da podjetje želi in gre v spremembe – v nove, drznejše koncepte. Zato se pripravlja na program prestrukturiranja in na novo drznejšo strategijo, ki vsebuje predvsem prilagodljivost in učinkovitost, vključuje pa vse zaposlene. Tako vizija podjetja sporoča fokusiranje na družbeno odgovorno igralništvo, ki skozi izkušnje in edinstvenost podjetja omogoča sprostitev in dopolnitev življenja slehernega igralniškega gosta. Strategija podjetja stremi k socialni verodostojnosti, zaščiti igralniških gostov, povečevanju kakovosti bivanja skupnosti oziroma v okolju, k optimalnemu donosu in unikatni ponudbi iger in zabave. Če pogledamo poslovno poročilo podjetja 2008–2009, ugotovimo, da podjetje navkljub gospodarski krizi, kadilskemu zakonu in pa konkurenci množice (Holland Casino, 2010) legalnih in ilegalnih igralnih salonov posluje zelo dobro, čeprav z manjšimi prihodki. Prednostna naloga podjetja Holland Casino v letu 2010 je v glavnem osredotočanje na ohranjanje zdravega procesa poslovanja in optimizacije obstoječih lokacij (Zelinšček, 2010).

6.3.3 Igralniško podjetje Casinos Austria

Avstrijsko igralniško podjetje je zagotovo največje igralniško podjetje v Evropi, saj ima poleg matičnih igralnic v Avstriji in avstrijske loterije še igralnice po vsem svetu, ne manjkajo pa niti potujoče igralnice na ladjah. Podjetje se neprestano širi in povečuje svoj obseg in ponudbo. Vizija je preprosta, a učinkovita: vizija in uspeh temeljita na zaposlenih, nič ni prepuščeno naključju. V poslovnem poročilu sicer zasledimo, da se je recesija dotaknila podjetja, a navkljub temu podjetje posluje odlično, saj so zabeležili v letu 2009 le minimalno zmanjšanje prihodkov in obiska. To pove veliko. Strategija podjetja temelji na zaposlenih, kjer so zaupanje in inovacije pomemben dejavnik. Rezultat: igre in zabava na eni strani, dolgoletne izkušnje, inovacije in družbena odgovornost na drugi strani pomenijo doživetje in zaupanje slehernega igralniškega gosta. To pa pelje podjetje v nadaljnji razvoj (Zelinšček, 2010).

6.3.4 Igralniško podjetje Casino di Venezia

Nam najbližje in verjetno najbolj poznano podjetje je Casino di Venezia, katere lastnik je, zanimivo, občina. Na evropskem prostoru je v primerjavi s podjetjem Casinos Austria ali Casino Holland pravi »malček«. Vendar pa je to podjetje poznano celemu svetu na račun slovitega zgodovinskega mesta Benetk in dejstva, da je Casino di Venezia najstarejša igralnica na svetu – deluje od leta 1638. Podjetje ima v svoji sestavi tri igralnice: dve v samih Benetkah in eno zraven letališča.²⁶ Že zaradi same tradicije mesta, velikega števila obiskovalcev iz celega sveta je igralniško podjetje poslovalo zelo dobro vse do druge polovice leta 2008 (Casino di Venezia, 2009). S pojavom gospodarske krize je podjetje v svojem poslovanju doseglo velik padec prihodkov, ne pa tudi obiska. Podjetje je bilo primorano v svoji strategiji izvajati spremembe predvsem na področju izboljševanja poslovnih procesov in vlaganja v zaposlene. V poslovnem poročilu opazimo, da se podjetje zaveda, da bodo prihodnje strategije bile drznejše, izvajati jih bo treba dosledno, predvsem pa bo treba izkoristiti njihovega najmočnejšega zaveznika – obisk gostov (običajnih turistov in tudi igralniških gostov). Zato bo podjetje v prihodnje povečalo svoje procese v še bolj varno transparentno upravljanje, ki bo zagotavljalo zadovoljstvo in povečevalo zaupanje tujih, predvsem pa domačih igralniških gostov, saj veliko oviro še vedno predstavlja skeptičnost in nezaupanje v italijanske igralnice (Zelinšček, 2010).

6.4 Ugotovitve

Ob proučevanju in primerjavi vseh štirih tujih podjetij pridemo do splošnih ugotovitev, da omenjena podjetja sicer močno občutijo vpliv gospodarske krize, beležijo odlive oziroma zmanjšanje prihodkov, da pa stremijo k izvajanju krajših, a drznejših strategij s poudarkom na inovacijah in približevanju zaposlenim in strankam. Strategije postajajo »žive«. Zato lahko zaključimo, da se igralniška podjetja zavedajo pomembnosti strategije, v izvajanju igralniških strategij pa je zaznati povečan vpliv inovacij in pozornosti na zaposlene. Med omenjenimi igralniškimi podjetji so pomembne razlike (Tabela 28: Razlike med omenjenimi igralniškimi podjetji), čemur sta podrejena razvoj in pa uspešnost teh podjetij.

Tabela 29: Razlike med omenjenimi igralniškimi podjetji

	Harrah's Entertainment, Inc	Casino Holland	Casinos Austria	Casino di Venezia
Konfiguracijski pristop	<i>Iskalci.</i>	<i>Branilci.</i>	<i>Analitiki (iskalci?.)</i>	<i>Reaktorji.</i>
Strategija	<i>»Živa« in zelo drzna.</i>	<i>Previdna, a željna sprememb.</i>	<i>Temelji na spremembah, teži k drznosti.</i>	<i>Statična.</i>
Vizija	<i>Dvig kakovosti življenja v okolju, dvigovanje standarda odličnosti v igralništvu in povečano zadovoljstvo igralniških gostov.</i>	<i>Fokusranje na družbeno odgovorno igralništvo.</i>	<i>Temeljiti še naprej na zaposlenih in njihovih inovacijah, nič ni prepuščeno naključju.</i>	<i>Povečanje zaupanja gostov.</i>
Poslanstvo	<i>Odlična storitev, neprekosljiva distribucija, operativna odličnost in tehnološko vodstvo.</i>	<i>Združevanje ljudi z igro, povečevanje bivanja skupnosti in unikatnost ponudbe.</i>	<i>Graditi doživetje in zaupanje slehernega gosta.</i>	<i>Varno in transparentno upravljanje.</i>
Geografska umeščenost	<i>Mednarodna.</i>	<i>Na državnem ozemlju.</i>	<i>Mednarodna .</i>	<i>Na državnem ozemlju.</i>
Organiziranost	<i>Destinacijska.</i>	<i>Posamične igralnice.</i>	<i>Posamične igralnice.</i>	<i>Posamične igralnice.</i>
Koncept igranja	<i>Ameriški.</i>	<i>Mešanica evropskega in ameriškega načina.</i>	<i>Mešanica evropskega in ameriškega načina.</i>	<i>Mešanica evropskega in ameriškega načina.</i>
Pristop	<i>Zelo agresiven.</i>	<i>Umirjen.</i>	<i>Zmerno agresiven.</i>	<i>Zmerno agresiven.</i>

(Zelinšček, 2010)

²⁶ Letališče »Marco Polo« Venezia.

Ameriški koncept igralništva temelji na konceptu zabave, namenjene širšemu segmentu ljudi. Evropski koncept je bolj »konzervativen«, namenjen predvsem ozkemu krogu družbene smetane (t. i. petičnim gostom) ali pa premožnejšim turistom (Tabela 29: Evropski in ameriški koncept igralništva). Pomemben mejnik predstavlja leto 1990, ko se evropska igralniška ponudba začne vse bolj »amerikanizirati« (Prašnikar in drugi, 2002). Pionir na tem področju je bila prav družba Hit s takratnim direktorjem Kovačičem. Zato omenjena evropska podjetja, pa tudi druga, poskušajo posnemati uspešen ameriški model igralništva. Prvi tak center je bila Perla v Novi Gorici. V zadnjem času pa je zaznati vedno večji interes za izgradnjo velikih centrov (Madžarska, Španija, Rusija). S pomočjo države in z mednarodnimi igralniškimi ponudniki pospešeno vlagajo v razvoj sodobne ponudbe zabave. Njihov cilj je zmanjševanje zaostanka za uspešnimi ameriški igralnicami (Raspor in Petrič, 2010).

Tabela 30: Evropski in ameriški koncept igralništva

	Evropski koncept	Ameriški koncept
Igre	Osnova je igranje na mizah.	Osnova so igralni avtomati.
Igralci	Predvsem za elitni sloj, tudi za tuje turiste.	Za vse sloje.
Namen	Izključno igranje na srečo.	Preživljanje prostega časa.
Ponudba	Omejena na igralništvo.	Široka dodatna ponudba.
Obdavčitev	Visoka.	Zmerna.

(Prašnikar in drugi, 2002)

Vse to zahteva priprave novih strategij ob hkratnem spreminjanju pravil igre (Zelinšček, 2010):

- inovacije bomo morali razumeti na ravni celotnega podjetja kot tudi na ravni posamezne storitve;
- na inovacije bomo morali gledati z vidika inovativnih idej posameznikov iz celotnega podjetja, ne samo z vidika produkta enega samega vizionarja, saj ti na zadeve gledajo drugače;
- nujno bomo morali razviti pristop k inoviranju, ki združuje raznolikost z jasnostjo, in to z »outputom«, ki ne bo obogaten na tradicionalnih idejah, bo pa tesno nakazoval bodoči razvoj ali usodo podjetja;
- izgraditi bomo morali sistemski pristop obravnave inovacij tako, kot to počnemo pri kakovosti naših storitev;
- poskrbeti bomo morali, da menedžment čuti potrebo našega gosta in glas prihodnosti;
- poskušati bomo morali pridobiti informacije tudi iz okolja za čim boljše razumevanje svojih gostov;
- vedno moramo imeti vizijo, kako naprej, in se ne oklepati preteklosti;
- iskanje vzorcev za inovacije je treba začeti pri kontaktnem osebju – torej v tesnem stiku z igralniškimi gosti;
- razčistiti bomo morali sledeče: inovacija ni produkt menedžerjev, temveč vizionarjev;
- zaposleni morajo postati del prihodnosti in s prepričanjem, da imajo odgovornost za inovacijo in ustvarjanje nove blaginje.

Zagotovo najdemo najmanj raznolikosti v hierarhični piramidi, saj je tam skladnost največja. Rezultat: hierarhična piramida je hierarhija izkušenj, strategija pa je proizvod izkušenj – in to je narobe. Danes se izkušnje razvrednotijo zelo hitro. Inovacija je več kot samo imeti idejo. Obstajati mora različnost idej z jasnostjo v strategiji. Samo strogo spoštovanje delovnih navodil in pravil ubija sposobnost podjetja za eksperimentiranje in prilagodljivost (Zelinšček, 2010).

7 ZAKLJUČEK K PRAVNIM UREDITVAM IGRALNIŠTVA

V tem poglavju smo obravnavali pravne ureditve v izbranih državah, saj ni možno zajeti vseh dejstev in rešitev. V svetu na zelo različne načine urejajo igralniško ponudbo, vse od prohibicije do relativno prostega razvoja. Vsaka država ureja to področje v skladu s svojimi strateškimi razvojnimi cilji in v skladu s kulturo okolja. Tako ni splošne rešitve, kako pristopiti k podeljevanju koncesije in obdavčitvi. Vsaka država se glede na svoje strateške cilje, infrastrukturo in lobije odloči, kakšno pot razvoja bo ubrala.

V zadnjem delu smo predstavili strateško razmišljanje za razvoj pravne in davčne ureditve. Tako smo predstavili postopke, kako pristopiti k oblikovanju strategije. Ta je v igralniški dejavnosti enako pomembna kot v drugih panogah. Glede na spremenjene navade gostov, vedno večji poudarek tehnike pa bo v prihodnje še bolj pomembno, da se bodo igralniška podjetja hitro odzivala na spremembe.

Večino podjetij vodijo menedžerji in ne vizionarji. Podobno je na nivoju države, le da državo upravljajo politiki. Drugače misleče, a pozitivno naravnane posameznike je treba identificirati, jim prisluhniti, njihove ideje analizirati, ovrednotiti in, končno, če so ideje zanimive – tudi s projektom izpeljati. Treba je izbrati primere dobrih praks. Ne smemo pa jih slepo prenesti v neko okolje. Da se to ne bi zgodilo, moramo izhajati iz pričakovanj uporabnika. Igralniške izkušnje ostanejo v spominu slehernega igralniškega gosta, in če so le te pozitivne, imamo veliko možnosti, da jih bo tak gost z veseljem izkoristil in takšne izkušnje ponovil. Govora je o »ekonomiji doživetja« posameznega potrošnika (Andersson, 2007). Gost v igralnici na nek način »kupi in prevzame odgovornost« za neki produkt ali storitev, ki bo določila proizvodno ali storitveno verigo, ki vodi od začetka »proizvodnje« do končne izkušnje slehernega turista. Rezultat tega procesa, v katerem je igralniški gost vseskozi aktiven, je determiniran z njegovimi spretnostmi, ustvarjalnostjo in znanjem, pa tudi časom in finančnimi viri. Uspešna igralniška podjetja, ki ne le opredelijo potreb svojih gostov, temveč tudi njihovo razumevanje, so vedno korak naprej. To »znanje« seveda servirajo kot kvantifikacijo dodane vrednosti storitve, saj povežejo pričakovanje in kupno moč slehernega gosta. Tu prednjači predvsem igralniško podjetje Harrah's, ki je že dolgo tega spoznalo, da so inovacije slehernega posameznika in približanje sanj slehernega igralniškega gosta tisto pravo vodilo k razvoju (Zelinšček, 2010).

Uporabna vrednost prispevka je bil poizkusiskanja percepcije drugačnosti v ljudeh, ki izzivajo igralniški trg. Hkrati pa predstavlja splošni temelj za snovanje in izvajanje drznih in »živih« strategij, ki bodo izhajale iz zaposlenih.

DEVIACIJA PREDSTAVLJANJA IGRALNIŠKE PANOGE V TEMATSKIH FILMIH O IGRAH NA SREČO

Avtor: Andrej Raspor

1 UVOD V ANALIZO TEMATSKIH FILMOV, KI UPRIZARJAJO IGRE NA SREČO

Razvoj igralnštva in vsa mističnost, ki je povezana z njim, je pripeljala do tega, da postaja tema vedno bolj zanimiva za različne avtorje filmskih scenarijev. Filmska industrija, posebno visokoproračunska, si ne more privoščiti napak – finančni vložki so enostavno preveliki. Nekateri presegajo proračun 390 milijonov dolarjev²⁷. Visokoproračunski filmi ne morejo opisovati umirjene, »zaspane« zgodbe, ampak morajo biti akcijski. Tako je v filme vključen seks, nasilje in akcija; vse s ciljem, da bo to pritegnilo gledalce. Pri tem ne izstopajo niti filmi, ki prikazujejo igralniško tematiko (Raspor, 2017).

Poleg tega, da so filmi produkt transnacionalizma samega, lahko postanejo tudi »kulturni prevodi«, s katerimi se izpodbija gradnja naroda, klanovske posebnosti ter lastnih identitet. Tako postane naš način (ali način filmskega ustvarjalca) za »grajenje novih metod doživljanja vsakdanjega in družbenega življenja« (Tolentino, 1996, str. 72–74). Tan (2010, str. 8) pravi, da to ponazarja aktivno vlogo filmskega medija v diskurzu naroda, transnacionalizma in globalizacije. Države, ki imajo večji filmski proračun oziroma imajo filmsko dejavnost bolje razvito, si zato lahko privoščijo, da na ta način pospešujejo samopromocijo. Po drugi strani pa filmska industrija lahko promovira določene novosti ali branže. Tudi promocija igralniške dejavnosti ni izvzeta.

Zaradi obsežnosti filmskega gradiva enostavno ni možno zajeti vsega. Analiziral sem filme v angleškem jeziku in z igralniško tematiko. Raziskava temelji na analizi 11 najboljših igralniških filmov vseh časov po ocenah portala *gambling.com*, saj za širšo analizo nisem imel zagotovljenih resursov. Izsledke sem primerjal z dokumentarnimi filmi o igralniški industriji *Cheating Vegas* (Samuelson, 2012). Ta raziskava prikazuje pilotsko študijo, na podlagi njenih ugotovitev in izsledkov pa se bo lahko analiziralo tudi slovenske filme.

Študija zavzema nekoliko drugačno pozicijo pri razumevanju medijskega prikazovanja iger na srečo in vedenjskih vzorcev pri igranju na srečo. Natančneje raziskuje, kako so v izbranih filmih prikazane kognitivne težnje med igranjem iger na srečo. Rezultati študije lahko oblikovalcem javnih politik služijo pri razumevanju obsega izkrivljanja in napačnih informacij, ki so bile javnosti posredovane prek teh filmov. To bo svetovalcem in javnim agencijam za oblikovanje odgovornih programov o igrah na srečo zagotovilo dodatne vpogled v tematiko. Prikaz iger na srečo (tj. kognitivnih teženj) v filmih, ki obravnavajo tematiko igralnštva, bo tako zagotovil smernice za nadaljnje raziskave o dejanski kulturi iger na srečo. Nadgradnja tega prispevka bi morala iti v smeri analize slovenskih filmov, ki vključujejo igralniške scene, primerjajoč deviacije v branži.

Metodološko gledano sta bili pri pripravi prispevka uporabljeni zgodovinska in opisna metoda. Glede na dejstvo, da sem delal v igralnštvu 21 let, pa je v članek vključeno tudi opazovanje z udeležbo. Vse metode so bile izbrane izključno s ciljem preveritve raziskovalnega vprašanja: Katere pojave v igralnštvu obravnavajo angleško govoreči igralniški filmi?

²⁷ Več na: <https://www.highsnobiety.com/2015/06/24/most-expensive-hollywood-movies/>

2 TEORETIČNO OZADJE

Igre na srečo so igre za denar, tako s kartami, kockami, ruleto ali na druge možne načine, za katere velja, da so tako nepredvidljive kot načeloma tudi izven polja nadzora igralca, saj je njihov izid v večji meri odvisen od naključja oziroma sreče, medtem ko igralčeve sposobnosti, zmožnosti oziroma veščine pri tem igrajo le majhno in obrobno vlogo. Standardna definicija po Collinsu (2003, str. 15) definira igralništvo kot aktivnost, kjer dve ali več strani »stavita na riziko« (angl. *the place at risk*) neko vrednost – stavo (angl. *the stakes*) – v upanju, da bodo dobili nekajkrat večjo vrednost – dobiček (angl. *the prize*), in kjer sta tisti, ki dobi, in tisti, ki izgubi, odvisna od slučajnega izida, ki je udeležencem v trenutku stave nepoznan rezultat (angl. *the result*). Gre torej za skupek dejavnosti, kjer posameznik vlaga denar v negotov dogodek oziroma v dogodek z negotovim in v veliki meri nepredvidljivim izidom.

Igranje iger na srečo je pogosta in priljubljena tema mitov, oper, knjig, pesmi, v zadnjih letih pa tudi filmske industrije (Turner, Fritz in Zangeneh, 2007, str. 117). Prispevek zato obravnava podobo iger na srečo v filmih. Njihov prikaz je v filmih kompleksen, sooblikovan z družbenimi, zgodovinskimi in kulturnimi dogodki ter procesi. Sicer niso vsi filmi, ki vključujejo prizore igranja iger na srečo, dejansko filmi o igranju na srečo, vendar se mnogi posvečajo likom hazarderejev ali igričarjev, ki obvladajo z določeno igro ali tehniko, vse z namenom, da bi se mističnost igralnice potencirala.

Analiza vsebin filmov ni nov pojav; tega so se pred tem prispevkom lotili že različni avtorji. Tako sta Un in Lam (2016, str. 200–215) ter Chan (2010, str. 208–217) analizirala kitajske filme iz Hong Konga, Egerer in Rantala (2015, str. 1–14) pa ameriške filme. Globalizacija vse bolj prežema in vpliva na vse vidike našega življenja, tako ekonomski, politični kot tudi kulturni vidik. Še posebej tovrstna ekonomska urejenost sveta vpliva na to, kako definiramo predstave o lastnih narodih in identitetah ter jih nenehno prepuščamo toku. Film kot kulturna produkcija in sredstvo, s katerim si lahko predstavljamo narod, je prav tako podvržen učinkom globalizacije (Tan, 2010, str. 8). Pojavile so se diskusije o filmu v odnosu do globalizacije, nacionalnih diskurzov in nacionalnih kinematografij. Nedvomno, nedavne gospodarske spremembe, ki jih prinaša globalizacija, imajo svoj vpliv na to, kako ustvarjalci filmov gradijo zgodbe, kako jih producirajo in kako jih občinstvo sprejme.

Študije, ki analizirajo prikazovanje zahodnih filmov v medijih, se osredotočajo na različna specifična področja in natančneje preučujejo npr. kajenje (Sargent in drugi, 2002, str. 137–144), alkoholne pijače (Engels, Hermans, van Baaren, Hollenstein in Bot, 2009, str. 244–248), religijo (Yao, Stout in Liu, 2011, str. 39–49) in igre na srečo (Dement, 1999). Avtorji se raziskav omenjenih problematik lotevajo na različne načine. Repräsentacije popularne kulture v filmih pogosto odražajo zgodovino, kulturo in norme posamezne družbe (Strinati, 2004, str. 11). Filmi omogočajo vpogled v psihologijo in fantazije navadnih ljudi (Ohtsuka in Chan, 2009, str. 2). Po podatkih Behm-Morawitz in Mastro (2008, str. 132–140) igrajo mediji pomembno vlogo pri tem, da posamezniki pridobijo znanje in razvijejo družbena pričakovanja, lastno vedenje in prepričanja. Zato filmi ne le odražajo, temveč lahko tudi vplivajo na družbene vrednote in prav tako na odnos do igranja in iger na srečo (Turner, Fritz in Zangeneh, 2007, str. 117). So lahko pospeševalec ali zaviralec splošnega sprejemanja iger na srečo v družbi.

3 ANTROPOLOŠKI/PSIHOLOŠKI OKVIR IGER NA SREČO

3.1 Glavni filmski motiv – ukvarjanje z igralniško dejavnostjo

Do sedaj je že nekaj študij raziskovalo, kako filmi prikazujejo igralce iger na srečo. V najzgodnejšem delu je Dement (1999) preučeval prikazovanje problematičnega igranja na srečo v filmih, posnetih v ZDA. Tudi druga študija (Turner, Fritz in Zangeneh, 2007, str. 117–142) je obravnavala podobo iger na srečo, kot jo podajajo v zahodnih filmih, pri čemer so bili filmi kategorizirani glede na različne teme. Obstajajo tudi študije, ki so preučevale kitajske filme z igralniško vsebino (Chan, 2010, str. 89–103; Chan in Ohtsuka, 2011, str. 208–217; Ohtsuka in Chan, 2009, str. 229–237). Vendar pa se za razliko od zahodnih študij večina teh analiz osredotoča na prikaz protagonistov in kako se v njihovi karakterizaciji odražajo družbene vrednote (Ohtsuka in Chan, 2009, str. 234). Kitajci so namreč poznani kot strastni igralci, zato so avtorji želeli tudi s pomočjo filma raziskati njihovo obnašanje pri igri.

Raziskovalci so se analize filmov lotili z raziskovalnim pristopom. Filme so razvrstili glede na teme, ki so bile opisno natančno opredeljene. Teme so: patološki igralci iger na srečo, čarobne sposobnosti, čudežni zaključki/razrešitve, naivni igralci, goljufivi igralci, organizirani kriminal, kraje v igralnicah in simbolično ozadje. Na splošno so Turner, Fritz in Zangeneh (2007, str. 134) ugotovili, da lahko izkrivljeno prikazovanje iger na srečo spodbuja bolj neodgovorno igranje, zato trdijo, da bi morali biti filmski producenti odgovornejši glede prikazovanja igralniškega sveta. Igralniška dejavnost bi morala biti prikazana objektivnejše.

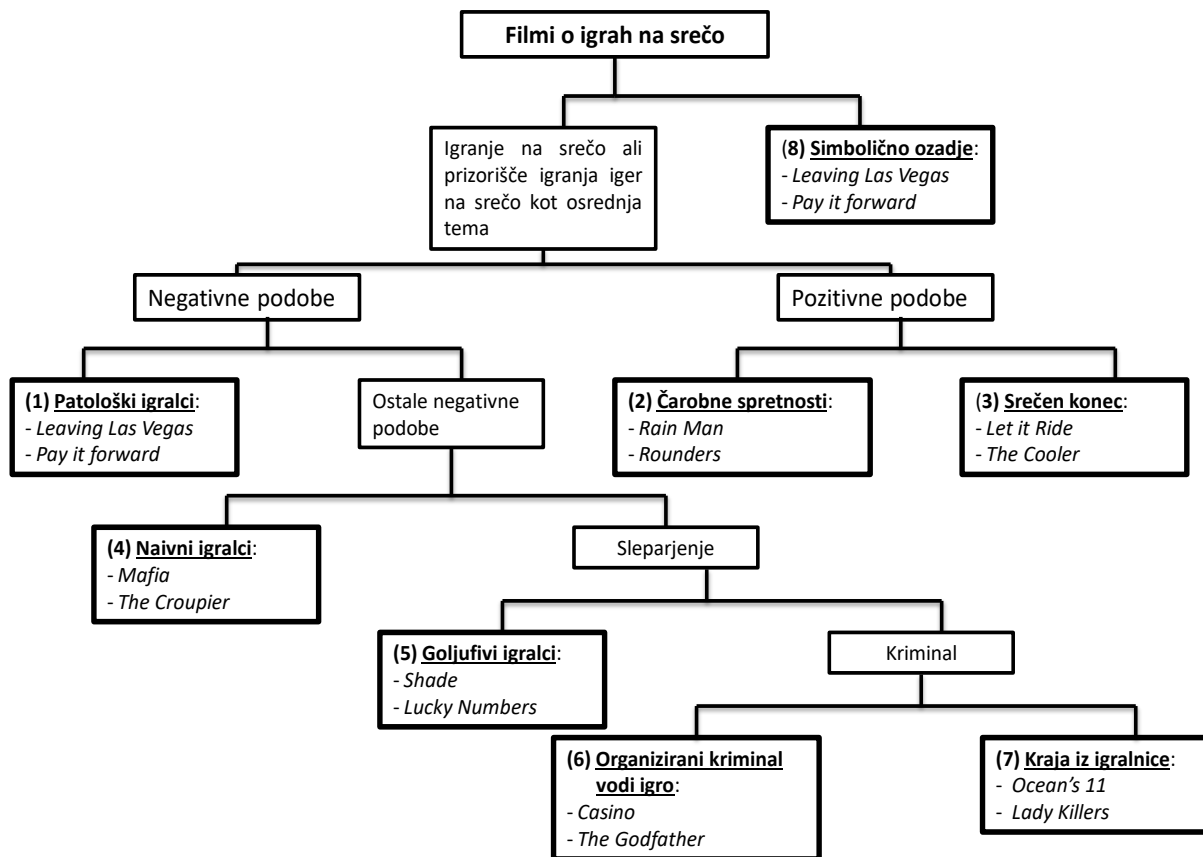
Obstaja tudi nekaj drugačnih študij kitajskih filmov z omenjeno tematiko. Te študije so preučevale filmske protagoniste. Chan in Ohtsuka (2011, str. 208–217) sta pregledala 9 kitajskih filmov²⁸ s področja iger na srečo in izvedla psihološko analizo glavnih likov. Nadgradila sta starejšo raziskavo (Ohtsuka in Chan, 2009, str. 229–237) in se osredotočila na prikaz igralcev v 11 kitajskih filmih s tega področja. Raziskava je pokazala, da so bili kitajski igralci na srečo ponavadi prikazani pozitivno (npr. kot junaki), medtem ko so bile kitajske igralke iger na srečo ponavadi prikazane kot gospodinje ali igralke, ki stavijo zgolj zaradi osebne koristi. Vrednote, ki jih želijo z negativnimi prikazi igralk hazarderk v filmih s tematiko iger na srečo prenesti na gledalce, implicirajo, da poštene kitajske ženske ne bi smele igrati omenjenih iger (Ohtsuka in Chan, 2009, str. 231).

3.2 Deviantne oblike obnašanja in ravnanja filmskih likov

Ljudje, ki so zasvojeni z igrami na srečo, v skrajnih primerih tvegajo čisto vse, kar imajo, od ugleda, premoženja, družine do službe itd., vendar še vedno ne morejo prenehati z igranjem. Lahko se začasno ustavijo zaradi pritiska okolice, vendar je to le druga skrajnost zasvojenosti. Hazarderji se posvečajo zlasti igranju, načrtovanju, kako bodo igrali oziroma kako bodo pridobili denar za igranje. Ko pa globoko in resno zabredejo, pa veliko časa namenijo temu, kako bodo dolgove poravnali in vrnil (Žugelj, 2009).

Turner, Fritz in Zangeneh (2007, str. 132) so iz analize filmov o igrah na srečo pripravili naslednjo delitev (Slika 42: Kategorizacija filmov o igrah na srečo).

²⁸ Mišljeni so kitajsko govoreči filmi.



Slika 42: Kategorizacija filmov o igrah na srečo
(Turner, Fritz in Zangeneh, 2007, str. 132)

Iz vsega navedenega lahko zaključim, da so negativni pojavi v igralništvu (Raspor, 2017):

- ekonomski (finančni zlom igralnice ali posameznika, ki se kaže prek bankrota igralnice ali izgube premoženja);
- socialni (izguba družine/prijateljev kot posledica prekomernega igranja in drugih dejavnosti, povezanih z igrami na srečo);
- psihološki (stres pri sami igri oziroma ob dejstvu, da je treba vrniti denar, ki je bil potrošen pri igri);
- fizični (kriminalna dejanja v igralnici oziroma zunaj igralnice);
- negativni vplivi na okolje (bodisi poslovno okolje igralnice ali igralčevega poslovnega življenja).

Oblike prevar in goljufij oziroma drugih filmskih scen, ki se odvijajo v filmih, navedenih v zgornji sliki, bi lahko združili v naslednje kategorije (Raspor, 2017):

- patološki hazarderji (igralci, ki nikakor ne znajo igrati v še obvladljivem obsegu in igrajo preko vseh meja, dokler se ne samopokončajo);
- čarobne spretnosti (sposobnosti igralcev, da obvladujejo igro v svojo korist, pri tem niti ni nujno, da so pokvarjeni);
- srečen konec (zgodba se zaključi s srečnim koncem in igralci znova pridobijo ves vložen denar);
- hazarderji so pokvarjeni (gre za kriminalna dejanja v igralnici oziroma zunaj igralnice – mafijske in druge oblike kriminalnih združb);

- hazarderji goljufajo (goljufija med samo igro, da bi igro obrnili sebi v prid);
- organizirani kriminal (povezan bodisi z igrami na srečo, prostitucijo bodisi drogo);
- kraja iz igralnice (prikazovanje dogajanja, ko organizirana kriminalna združba okrade igralnico);
- simbolično ozadje (sama zgodba ima neko simbolično ozadje in igralništvo služi zgolj za bolj mistificiran prikaz zgodbe).

Naštete kategorije najnatančneje zajemajo deviantno obnašanje in ravnanje hazarderjev v filmskih upodobitvah, zato so služile za lažjo analizo filmov, ki sem jih vzel v presojo.

4 FILMI Z IGRALNIŠKO TEMATIKO KOT PREDMET RAZISKAVE

Da bi odgovoril na raziskovalno vprašanje, je bila izvedena opazovalna študija 11 filmov s tematiko igranja iger na srečo in dokumentarne serije *Cheating Vegas*. Kot je bilo že navedeno, v vseh filmih ni glavna tematika igralništvo, ampak je za razvoj zgodbe prikaz igre na srečo v filmih tako pomemben dejavnik, da so bili s tega vidika vključeni v obravnavo. Dokumentarna serija pa je služila za primerjavo med tem, kaj prikazujejo filmi, in tem, kaj se v igralnicah dejansko dogaja, torej med igralniškim svetom v filmih in v realnosti.

4.1 11 najboljših filmov vseh časov z igralniško vsebino

Filmov z igralniško tematiko je precej; na spletni strani *gambling.com* najdemo cel spisek filmov. Izbranih je bilo 11 filmov, za katere na omenjeni strani menijo, da spadajo med najboljše filme vseh časov z omenjenega področja. Film, omenjeni v nadaljevanju, zajemajo različne teme, povezane z igrami na srečo – tako same igre na srečo kot tudi spletno igranje iger na srečo idr. Obenem spadajo med filme z zelo visoko gledanostjo in so visokoproračunski.

The Hustler: zgodba o izzivanju boljših igralcev, celo legende, človeka, ki je nekoč imel že (skoraj) vse, sedaj pa se mora znova potruditi, da pod mentorstvom spet doseže pretekle sanje.

Protagonist Eddie je sicer odličen igralec, vendar izjemno ponosen in z ne ravno najboljšimi živci. Ko izgubi priigrani denar ter začetni vložek in je v najtežjem obdobju življenja, spozna alkoholičarko in se vanjo zaljubi. Zaradi svoje nepremišljenosti se pri igranju zameri pomembnejšem in celo konča s polomljenimi prsti; njegovo dekle ne prenese več vsega, kar mu prinašajo igre na srečo, zato ga zapusti. Eddie kljub vsemu vztraja, znova se pomeri z najboljšim igralcem, ga premaga in je obenem primoran, da za vedno zapusti igralna polja (Rossen, 1961).

The Cincinnati Kid: zgodba se osredotoča na mladeniča, ki bi rad postal odličen igralec. Ker je sicer igral med slabšo, manj znano konkurenco, se odloči, da se bo z igro dokazal takrat najboljšemu igralcu daleč naokoli, pomembno vlogo pa igra tudi mladeničevo dekle, ki ogroža njegove možnosti, da bi se povzpел med »resne« igralce.

Mladi igralec se želi povzpeti, zgraditi svoj ugled, zato izzove najboljšega igralca. Ko je njuna igra že načrtovana in podrobnosti določene, ugotovi, da je igra pravzaprav zasnovana na goljufiji, s katero naj bi zmagal, njegov nasprotnik pa utrpel poraz – to je delo Slada, ki je proti priznanemu igralcu že igral in izgubil, zdaj pa se mu želi maščevati. Vendar se glavni lik noče vpletati v takšno igro, saj meni, da lahko nasprotnika premaga sam, brez »dodatne« pomoči (Jewison, 1965).

The Sting: v filmu spremljamo zgodbo začetnika in profesionalnega igralca, sleparja, ter visokoletečega kriminalnega vodjo. Zgodba postreže z veliko preobrti in zasuki, saj se v začetku načrtovana prevara precej zaplete in močno ogrozi oba protagonista.

Zgodba se začne z umorom in željo protagonista, da se maščuje za prijateljevo smrt. To bi rad storil prav z igro – zato se združi z drugim igralcem in pripravi domiselni načrt za goljufijo, s

katero bi pri sicer pomembnem lokalnem kriminalcu dosegel svoj cilj – maščevanje prijateljeve krute usode (Hill, 1973).

The Gambler: zgodba o univerzitetnem profesorju, zasvojenem z igrami na srečo. Gledalec lahko spremlja njegovo pot v samouničenje, medtem ko se njegovo duševno stanje čedalje slabša. Prikazano je, kako se večja njegova potreba po vznemirjenosti, ki jo doživlja ob igranju, zaradi izgub pa potrebuje vedno več denarja in vedno bolj ogroža svoje življenje. Film gradi napetost do odlično izpeljanega zaključka, s čimer je ustvarjen film, ki lahko služi tudi kot precej resna analiza kakršne koli zasvojenosti (Reisz, 1974).

Griffiths (2004) je opravil psihološko študijo karakterizacije igralcev iger na srečo v tem filmu. Ugotovil je, da protagonist izkazuje številne znake patološkega hazardiranja, saj se ukvarja predvsem z igrami na srečo, se sooča z velikimi izgubami, trpi zaradi osebnostnih in družbenih težav, vezanih na njegovo igranje, prav tako pa bi lahko rekli, da celo uživa v življenju, tipičnem za patološkega igralca. Griffiths (2004, str. 40) meni, da glavni lik celo trpi zaradi »nezavedne želje po izgubi«, ki jo je mogoče razložiti tudi kot manifestacijo samoprezira ter krivde.

Casino: epska zgodba o igrah na srečo, o mafijskem nadzoru nad kazinoji v Vegasu, ki se osredotoča na dva lika – lastnika kazinoja s povezavami z mafijo in na psihotičnega enforcerja, katerega obnašanje prične ogrožati življenji obeh (Scorsese, 1995).

V filmu je izpostavljena še ena oblika zasvojenosti. V tem primeru ne gre za zasvojenost od igralništva, ampak za zasvojenost s hitrim pridobivanjem denarja prek igralništva, kar tudi pripelje do mafijskih združb. Poleg tega je prisotna tudi zasvojenost z drogami.

Rounders: prikaz mladega podjetnika, ki si z dobitkom pri igrah na srečo plača študij. Film se osredotoči na končni obračun, kjer glavni junak skuša premagati najboljšega igralca pokra. V prizorih v filmu so predvsem upodobljene igre pokra, različne strategije in poker mize – po mnenju portala *gambling.com* jih le redko kateri drug film tako uspešno upodobi.

Glavni junak svojemu dekletu obljubi, da bo prenehal z igranjem na srečo, vendar se dane besede drži le do trenutka, ko se iz zapora vrne njegov prijatelj, ki mora še odplačati nemajhen, pa čeprav že star dolg. Zato se združita z načrtom, da bosta z igranjem zaslužila in poplačala dolg. Ko to že skoraj storita, ju ujamejo med goljufanjem in edina možnost, da iz te situacije izideta srečno, je, da protagonist v pokru premaga Rusa – najboljšega igralca pokra (Dahl, 1998).

High Roller: The Stu Ungar Story: Stu Ungar je igralec, poznan po tem, da je edini zmagal na treh turnirjih *WSOP Main Event*. Film prikazuje njegovo zgodbo, torej zgodbo človeka, ki je nekoč imel vse, nato pa ostal praktično brez vsega – opisano je njegovo življenje, z vsemi vzponi in padci. Po večjih uspehih, ki jih je dosegel zelo hitro, je večino denarja izgubil s konjskimi stavami, film pa zgodbo prikaže tako v dramatični kot zabavni luči. Če je na začetku iskal predvsem trans in občutek moči ter se s svojim početjem dokazoval (tako sebi kot drugim), je kasneje postal nezadovoljen – to mu ni bilo dovolj. Izzival je srečo s športnimi stavami, kjer je sicer izgubil precej denarja, mu je pa to dalo poseben užitek ob nepredvidljivih vzponih in padcih (Vidmar, 2003).

Ta ugotovitev je pravzaprav najbolj zanimiva; ne glede na ekstazo in zanos, ki ju je glavni lik doživljal, je bil tako otopen, da je nepremišljeno iskal občutke strahu v športnih stavah. To mu je bilo tako pomembno, da ga izguba denarja niti ni preveč skrbela. Nekajkrat je poskušal prekiniti z igrami na srečo, a so bili ti poskusi vedno neuspešni. Njegova odvisnost od njih je

presejala odvisnost od drog. V filmu tako zasledimo kemične kot tudi nekemične oblike zasvojenosti.

V filmu so bili prikazani skoraj vsi negativni vplivi igralnštva, izpostavljam pa:

- rast kriminala, droge in prostitucije;
- rast števila patoloških igralcev;
- povečano število bankrotov;
- razpad družin;
- izničevanje univerzalnih vrednot dela.

The Cooler: film predstavlja protagonista, znanega po tem, da ni imel srečne roke, zaradi česar se zaposli v igralnicah, in sicer naj bi prinašal nesrečo igralcem, posledično pa srečo igralnicam. Ko pa se njegova lastna nesreča spremeni v srečo, tudi drugim igralcem pomaga pri dobivanju, obenem pa igralnicam močno škoduje.

Filmska zgodba ponuja vpogled v koncept sreče in same igralniške igre. Predstavljeno imamo zasvojenost glavnega igralca, ki se je pozdravil, ko ga je prijatelj odvrnil od iger na srečo. Od takrat naprej ni več igral. Kljub vsemu se ponovno vrne k hazardiranju, ko mu ni preostalo nič drugega. Zadnja igra predstavlja edini izhod iz sveta igralništva (Kramer, 2003).

Skozi celoten film je prikazano ogromno psihičnega in fizičnega nasilja. Poleg nasilja pa sta tukaj prisotni tudi droga in goljufija.

Seabiscuit: film pripoveduje zgodbo o vzponu, osredotočeno na džokeja, trenerja in konja. Trener najde Seabiscuita, konja, ki na prvi pogled ni primeren za tekmovanja, vendar ga z džokejem pripravita do številnih zmag. Igralništvo in igre na srečo tukaj niso v ospredju, vendar imajo vseeno pomembno vlogo, saj povezujejo celotno zasnovo.

Zgodba se dotika časov velike depresije, ko se je sicer uspešni poslovnež le težka spopadal s smrtjo sina. Njega vsaj delno nadomešča džokej, ki ima tudi sam za seboj celo vrsto težkih poškodb, konjev trener pa je prav tako človek s težko preteklostjo. Konj je najprej zelo težaven, na koncu pa se izkaže s svojim temperamentom, saj prične zmagovati ter se tako okiti z naslovom enega najboljših tekmovalnih konj vseh časov – njegovi uspehi pa so v opisanem času, ko je bil celoten narod na težki preizkušnji, vsem v velik navdih, predstavlja pa tudi povezovalni element (Ross, 2003).

Casino Royale: je sicer del Bondove širše zgodbe. Bond se v tem filmu postavi proti igralcu pokra, ki je zaslužen za veliko slabega. Najbolj izpostavljen prizor v filmu je končna scena, ko se protagonist spusti v igro na vse ali nič z izjemno močjo in hitrostjo – poker je naravnost izjemno prikazan (Campbell, 2006).

21: film je bil posnet po resnični zgodbi o profesorju matematike, ki je skupino nadarjenih študentov pripravil do štetja kart na Stripu v Las Vegasu. Predstavljena zgodba je polna adrenalina, s primesjo sleparstva, izdaje in prikazov hedonizma. Film dobro in natančno prikazuje kazino igre, blackjack in štetje kart (Luketic, 2008).

Deviantne oblike obnašanja in ravnanja likov, ki so prikazane v tem filmu, so: prevare, zlorabe, izsiljevanje in kriminalna dejanja. V filmu se kot oblika prevare pojavlja tehnika štetja kart, s katero se prednost igralnice zmanjša, možnost igralca pa poveča.

4.2 Dokumentarni filmi o deviacijah v igralništvu

V pregled smo vzeli serijo filmov **Cheating Vegas** (Goljufanje Vegasa), ki prikazuje izbor goljufij, ki so se dogajale v lasvegaški igralniški industriji od nastanka Las Vegasa pa do novejših dni.

Zbrali so ekskluzivne prizore iz igralnic, da so lahko nazorno prikazali resnične poskuse goljufije in nepravilne igre (Samuelson, 2012). Prava dodana vrednost te serije je v tem, da so vključili ekskluzivne posnetke iz arhivov igralnic, nadzornih institucij (Nevada Gaming Control) ter policije. Dodatek so intervjuji z deležniki: bivšimi prevaranti, vodilnimi menedžerji v igralnicah, predstavniki igralniških nadzornih organov in policije. Posnetki varnostnih kamer v igralnicah in posnetki prikritih načinov zbiranja dokazov, ki jih je uporabljala policija, pa dajo dokumentarcu resnično težo in vpogled v zakulisno dogajanje pri kriminalnem dogajanju. Dokumentarec ne raziskuje toliko vzrokov za goljufije, ampak se osredotoča na posamezne elemente kriminalnega dogajanja z vidika uporabljene tehnike in spretnosti kriminalcev. Socialni vidik ostaja tako obrobjen. Razberemo ga lahko le iz intervjujev s kriminalci, ki so pristali, da predstavijo svojo življenjsko zgodbo, kaj jih je (pri)peljalo v kriminalno dejanje.

Dokumentarna serija jasno predstavi, da igralniška dejavnost ni imuna pred kriminalom. Prav predstavljeni resnični dogodki pa potrjujejo, da nadzorni organi v igralnici in zunaj nje delujejo in sodelujejo med seboj pri ugotavljanju deviacij. Tako se lahko učijo in delujejo na preprečevanju le-teh. Ker tehnika napreduje, lahko sledijo kriminalcem. Vendar kriminalci ostajajo vedno korak pred njimi.

4.3 Kakšne so ugotovitve?

Raziskava se je osredotočala na prikaz iger na srečo in njenih deviacij v različnih filmih (Tabela 30: Prikaz različnih dejavnikov). Slednji so bili kategorizirani med pozitivne, nevtralne in negativne glede na to, kako prikazujejo igre na srečo. Na eni strani so filmi, v katerih se igranje iger na srečo spodbuja (npr. kot način, kako obogateti), kategorizirani kot pozitivni – torej filmi, ki igranje opisujejo na pozitiven način. Filmi, ki so igranje obravnavali kot negativno dejavnost ali igralce prikazovali kot negativne osebnosti, pa so kategorizirani kot negativni. Filmi, ki so prikazovali igranje tako s pozitivnega kot z negativnega stališča, so obravnavani kot nevtralni.

Tabela 31: Prikaz različnih dejavnikov

zap. št.	Naslov filma	Leto	Pozitivne/ nevtralne/ negativne	Kriminalno dejanje proti/v igralnici	Kriminalno dejanje zunaj igralnice kot posledica prekomernega igranja	Zasvojenost z igrami na srečo	Zasvojenost z drogo ali alkoholom
1	<i>The Hustler</i>	1961	pozitivne			da	
2	<i>The Cincinnati Kid</i>	1965	negativne	da			
3	<i>The Sting</i>	1973	negativne	da	da	da	da
4	<i>The Gambler</i>	1974	negativne	da	da	da	da
5	<i>Casino</i>	1995	negativne	da	da	da	da
6	<i>Rounders</i>	1998	negativne	da	da	da	
7	<i>High Roller: The Stu Ungar Story</i>	2003	negativne			da	da
8	<i>The Cooler</i>	2003	negativne	da	da	da	da
9	<i>Seabiscuit</i>	2003	pozitivne	da			
10	<i>Casino Royale</i>	2006	negativne		da		
11	<i>21</i>	2008	negativne	da			da
12	<i>Cheating Vegas</i>	2012	negativne	da	da	da	da

(Raspor, 2017)

Da bi lahko lažje potegnili zaključke, smo si postavil podkriterije: kriminalno dejanje proti/v igralnici (ali se je zgodilo kakšno kriminalno dejanje v sami igralnici); kriminalno dejanje zunaj igralnice kot posledica prekomernega igranja (ali so bili akterji povezani s kriminalnim dejanjem zunaj igralnice, saj so npr. morali reševati finančne težave, povezane s prekomernim igranjem); zasvojenost z igrami na srečo in zasvojenost z drogo ali alkoholom.

Iz predstavljenega lahko zaključimo, da filmi z igralniško vsebino prikazujejo predvsem negativne plati igralništva. To pa nima vedno povezave z realnostjo.

Pri analizi dokumentarnih filmov je bilo ugotovljeno, da je bilo igralniških goljufij v obdobju, ko še ni bilo možnosti celovitega nadzora in moderna tehnologija ni bila tako dostopna, bistveno več, kot jih je sedaj. To sicer v ničemer ne daje garancije, da se sedaj goljufije ne dogajajo. Verjetno so le dobile drugačno obliko, saj so kriminalci vedno en korak pred kriminalisti. Pojavljale so se vse oblike goljufije: od goljufij igralniškega menedžmenta v obdobju, ko je igralniško dejavnost nadzirala mafija, do spletk med zaposlenimi in gosti, pa do goljufij, ki so jih izvajali zgolj gosti. Posluževali so se različnih tehničnih pripomočkov, s katerimi so poizkušali vplivati na izid igre. Nekateri goljufi so postali prave medijske zvezde in so skrivnosti, kako so goljufali, odnesli s seboj v grob, saj se organom pregona niso nikoli zaupali. Drugi so stopili na nasprotno stran, od slabih k dobrim fantom – od kriminalca v kriminalista. Igralniškimi nadzornimi organom in igralniškemu menedžmentu pomagajo v boju pri organiziranem kriminalu (Raspor, 2017).

Na splošno teh goljufij ni bilo mnogo, se pa občasno vedno pojavljajo. V filmih so prikazana, kot da so vsakdanja. Dokumentarec jih objektivizira.

Prispevek lahko dopolnimo še z lastno refleksijo. Avtor prispevka je namreč delal 21 let v igralniški dejavnosti. Avtrojeva ocena je, da kriminalna dejanja niso pogosta, vendar se dogajajo in se bodo dogajala tudi v bodoče. Na območju Slovenije, kjer je v najboljših letih delovalo 12 igralnic in 34 igralnih salonov, sta bili letno po analizi avtorja zabeleženi v povprečju po 2 do 3 kriminalni dejanji, povezani z igralnico. Vsa javnosti niso znana, saj se igralniški menedžment z njimi ni »hvalil«, zato jih je bilo zagotovo več. Taki dogodki namreč mečejo slabo luč na dejavnost igralništva in dajejo dodatne argumente (da je igralništvo kriminalna dejavnost) vsem tistim, ki bi želeli igralništvo omejiti. Teh je bilo sicer bistveno več v obdobju, ko v igralništvu ni bilo videonadzora (do leta 1991), igralniška dejavnost ni bila urejena v zakonu o igrah na srečo (1995) oziroma napredni nadzorni informacijski sistemi še niso bili

vpeljani (po letu 1997). Pomembno dejstvo je tudi, da je v letih 1995–2013 v Sloveniji deloval nadzorni organ UNPIS, ki je imel nalogo, da je spremljal delovanje pri prirejanju iger na srečo, in je postavil temelje sodobnega spremljanja slovenskega igralništva, kot ga poznajo v vsaki urejeni družbi (Raspor, 2017).

Igralništvo je bilo na območju Slovenije od leta 1964 do 1995 organizirano zgolj za tuje igralce. Z igralci so prišli tudi kriminalci, ki so s seboj prinesli prva kriminalna dejanja in celo učili zaposlene, kako naj postopajo. Ena izmed najbolj znanih igralniških afer je afera HIT, kjer so bili v določene nezakovitosti vključeni vodilni iz omenjene družbe. Vzpostavila se je kriminalna združba med zaposlenimi, igralci oziroma povezava le-teh. Šlo je za krajo igralnih žetonov, vplivanje na igro in s tem protipravno pridobivanje koristi. Manipuliralo se je z igralnimi napravami oziroma s pripomočki in z nadzornimi sistemi. Bili so tudi primeri kraje gotovine iz blagajne. Dogajala so se kriminalna dejanja zunaj igralnice, ki so bila posledica prekomernega igranja ali vključevanja v kriminalne združbe. V dejavnosti in med posamezniki, ki so bili vključeni v igralniška kriminalna dejanja, je (bila) prisotna zasvojenosti z igrami na srečo, drogo in alkoholom. Razpadale so družine in prijateljstva. A te oblike so prisotne tudi v drugih dejavnostih in niso lastne samo igralništvu. Prav tako se določena kriminalna dejanja dogajajo tudi v drugih dejavnostih. Razlika je morda le v tem, da je v igralniški dejavnosti prisoten neposreden dostop do denarja oziroma vrednostnih žetonov, ki so hitreje vnovčljivi.

Zaključimo lahko, da tudi v slovenskem igralništvu najdemo vsebino za filme z igralniško tematiko. Potreben je le zanimivo napisan scenarij in dober režiser.

5 ZAKLJUČEK K ANALIZI TEMATSKIH FILMOV, KI UPRIZARJAJO IGRE NA SREČO

Treba se je zavedati, da lahko prikaz iger na srečo v filmih pomaga pri prepoznavanju ovir, pri večanju ozaveščanja javnosti o negativnih vidikih čezmernega igranja na srečo (Turner, Fritz in Zangeneh 2007, str. 132) in pojavov kriminalnih dejanj. Tako avtorji raziskave zahodnih filmov ugotavljajo, da več kot 80 % obravnavanih filmov iz njihove študije prikazuje igranje iger na srečo s pozitivnega in z nevtralnega vidika. Povedano drugače, zgolj 7 filmov (oziroma 18 %) prikazuje igranje kot nezaželeno dejavnost, ki je ne bi smeli spodbujati. To je v nasprotju z rezultati študij, ki so se osredotočale na filme z vzhoda, kjer je igranje iger na srečo prikazano bolj negativno (Un in Lam, 2016, str. 216–217) oziroma akcijsko tendenciozno.

Tudi sami ugotavljamo, da obravnavani filmi z načinom, kako je predstavljena vsebina, lahko delujejo preventivno, seveda če jih gleda odrasla odgovorna oseba, ki zna ločiti fikcijo od realnosti.

Naj za zaključek omenimo, da ima lahko nepravilno prikazovanje igralniških vsebin in dogodkov vpliv na gledalce, še posebej, ko filmi izpostavljajo, da imajo lahko igralci srečo pri igri oziroma da posedujejo nadnaravne sposobnosti, ki jih je lahko pridobiti. To vpliva na prekomerno igranje. Kot menita Egerer in Rantala (2015, str. 1), se je problematično igranje iger na srečo v zadnjih letih povečalo (prim. tudi Ilkas in Turja, 2003; Korn, 2000, str. 61–65; Shaffer, Hall in Vander Bilt, 1997; Sproston, Erens in Orford, 2000). Zaradi predpostavke, da se ljudje učijo s posnemanjem tega, kar vidijo, in prepričanja, da je TV-razvedrilo najučinkovitejša oblika izobraževanja (Gerbner in Gross, 1976, str. 172–180), se je akademska perspektiva prikaza igranja na srečo v filmih osredotočila na problematični vidik iger na srečo (Dement, 1999; Griffiths, 2004, str. 172–194; Turner, Fritz in Zangeneh, 2007, str. 117–140). V omenjenih člankih je podoba iger na srečo ocenjena in kritizirana kot preveč glamurozna ter pozitivno prikazana, prav posebej pa zaključki, ki so označeni kot nerealistični in neodgovorni. Filmi o Jamesu Bondu na primer prikazujejo glamurozne kazinoje, kjer so zbrani bogati in uglajeni, lepi ljudje, scene so posnete v polnih barvah, v ozadju je imenitna klubska glasba, osredotočajo pa se predvsem na junaško tekmovalnost med alfa moškimi, kjer agent 007 čudežno zmaga vsako igro (Turner, Fritz in Zangeneh, 2007, str. 117–142). Te študije so se sicer izkazale kot pomembne pri kartiranju možnih protislovij med igranjem na srečo v filmih in v realnosti kot tudi pri predlaganju politike oziroma ukrepov, kot so starostne omejitve, vendar ne pojasnjujejo, zakaj so te, sicer morda netočne podobe, tako privlačne za gledalce (Room, 2013, str. 485–486). Ker pa se filme ustvarja predvsem z namenom, da bi bili donosni, ni pričakovati, da bo filmska industrija zavzela takšno stališče. Zaspanih zgodb ne gleda nihče. Tako so na nek način prisiljeni k snemanju akcijskih filmov.

Glede na v uvodu zastavljeno raziskovalno vprašanje, katere pojave v igralništvu obravnavajo angleško govoreči igralniški filmi, lahko zaključimo, da izpostavljajo predvsem negativne pojave. Pričujoče razprave imajo sicer določene omejitve, saj zajeti filmi ne predstavljajo naključnega vzorca, prav tako kot tudi ne celovitega vzorca, zato ni mogoče posploševati glede relativne pogostnosti obravnavanih tem. Raziskava je omejena na filme, posnete v angleškem jeziku, dodatno pa samo površinsko vpogleda v časovnico raziskanih filmov, da bi ugotovili, ali se težnje k določenim temam spreminjajo. V prihodnje bi se morale raziskave usmeriti v celovito preučevanje nabora filmov o igrah na srečo, da bi ugotovili, ali se tematika v teh filmih dejansko spreminja in koliko črpa iz dejanskih dogodkov. Predvsem pa bi morali pregledati slovenske filme s tematiko ali motivi igralništva in tako osvetliti tudi ta vidik.

IGRALNIŠKE DESTINACIJE V LUČI ZGODOVINSKEGA RAZVOJA

Avtorja: Andrej Raspor in Uroš Petrič

1 UVOD V RAZVOJ IGRALNIŠKIH DESTINACIJ

V zadnjem času vedno več govorimo o globalizaciji. Vendar se postavlja vprašanje, kako je z globalizacijo igralništva. Globalizacijo teorija opredeljuje kot povratak k popolnemu trgu. Popolni trg pa lahko kreira le tisti medij, ki je resnično dostopen vsem pod enakimi pogoji in v primeru, da ni političnih ali tehnoloških zadržkov. Tak primer je npr. internetno igralništvo.

Na drugi strani se »land base« igralništvo razvija v različne smeri: od majhnih igralnih salonov z nekaj igralnimi avtomati, do velikih centrov z več tisoč igralnimi avtomati ali več sto igralnimi mizami, do destinacij, kjer je na majhnem območju prisotno tudi po 30 in več igralniških centrov, vse do internetnega igralništva, kjer je trg lahko z vidika potrošnika prostorsko in časovno neomejen. Vendar pa igralniška industrija po svetu deluje v pogojih zaprtega tržišča, različnih socioloških, kulturnih, ekonomskih in političnih dejavnikov posamezne države, ki ga omejujejo. Zato v primeru internetnega igralništva ne moremo trditi, da gre za popoln trg. Poleg tega gre za osiromašen igralniški produkt.

Ne glede na to, da je igralniška industrija v 20. stoletju beležila konstantno rast, se je soočala z določenimi težavami. Do velikih prebojev razvoja so prišli namreč na tistih destinacijah, kjer so uvajali novo ponudbo povezanih produktov. Teh ne moremo označiti za enoznačen igralniški produkt. V povezan turističen produkt spadajo množice različnih izdelkov, storitev in tudi doživetij, ki so turistu na voljo na določenem območju. Uvajanje produktov je tako v veliki meri povezano s klimo in logistiko. Poleg tega pa je seveda pomembno, kako okolje sprejema tovrstno uvajanje produktov. Brez podpore jih namreč ni možno aplicirati.

Osnovno izhodišče tega poglavja je ugotoviti, kako so reševali težave na različnih destinacijah in kako je lahko prišlo do tako velikega obsega poslovanja in na kakšen način so se odločili za diferenciacijo. Spoznanja bi želeli aplicirati tudi za slovenske potrebe.

Ko gledamo na razvoj destinacij, ne moremo mimo prvih igralnic v Benetkah, Baden Badnu, Monte Carlu, Las Vegasu, Atlantic Cityju, Macau ipd. Vse našete destinacije so vsaka po svoje vplivale na podobo igralniških destinacij, kot jih poznamo še danes. Razvijale so se vse do leta 2006.

Po krizi v obdobju med letoma 2007 in 2012 se je situacija ponovno vrnila na stare tire in se je investicijski cikel ponovno začel in se še vedno nadaljuje. Trenutno zaradi koronavirusa še ne vemo, v katero smer se bo igralniška panoga obrnila. Verjetno bo trajalo več let, da se bo stanje vrnilo v prvotne tire, če se sploh bo kdaj. V nadaljevanju bomo pogledali, kako se je igralniški produkt razvijal v preteklosti. Napovedovanju prihodnosti je namenjeno zadnje poglavje.

2 GOSTINSTVO IN IGRALNIŠTVO KOT OSNOVNA PONUDBA DESTINACIJE

Turizem je ena najhitreje se razvijajočih gospodarskih panog, ki vpliva na milijone ljudi, da v svojem prostem času z zasluženimi finančnimi sredstvi odhajajo na potovanja po vsej zemeljski obli. Ne glede na to, da se v zadnjem času zaznava trende vpada²⁹, je turistično gospodarstvo široka proizvodno-storitvena dejavnost, ki vključuje gostinstvo, hotelirstvo, turistično posredovanje, športni, zdravstveni, lovski, ribiški, romarski, kongresni, kulturni, izletniški in zabavni turizem (Turistična zveza Slovenije, 2001), pod katerega spada tudi igralništvo. To vpliva na razvoj pomembnih vej gospodarstva, kot so promet, gradbeništvo, kmetijstvo, prehrabna industrija, trgovina in obrt, hkrati pa se čuti povezanost med turizmom in ostalimi panogami v storitvenih dejavnostih, kot so bančništvo, zavarovalništvo, zdravstvo, policija, carina, izobraževanje, transport, komunalne dejavnosti (Turistična zveza Slovenije, 2001). Da lahko storitveni proizvod doseže uspeh, mora biti edinstven in ne sme biti neposredno primerljiv s konkurenčnimi proizvodi oziroma storitvami, ki jih ponuja konkurenčno podjetje na trgu.

Osnovna celica turističnega trga zagotovo ni posamezen (delni) proizvod, ampak destinacija s celovitim proizvodom, ki ga sestavljajo osnovne turistične privlačnosti ter turistične in s turizmom povezane dejavnosti (Tkalčič, 2002). Pri turizmu gre namreč za to, da je povezana in integrirana dejavnost. Zato je pri vodenju učinkovite razvojne politike na lokalni in regionalni ravni pomembno sodelovanje vseh subjektov zasebnega, javnega in civilnega sektorja. Zagotoviti je treba partnerski pristop, ki temelji na poslovnem interesu vseh, ki oblikujejo turistično destinacijo (Prašnikar in drugi, 2004), saj na celotnem turističnem trgu opazimo naraščajočo vlogo in pomen turističnih destinacij kot samostojnih enot (Konečnik Ruzzier, 2003). Te pa bodo v bodoče še pridobile pomen.

Enotne definicije turistične destinacije ni (Konečnik Ruzzier, 2003), zato se bomo za naše potrebe osredotočili na definicijo Lawsa (1995), ki jo opredeljuje kot »skupino med seboj povezanih dejavnikov (preko vzajemnih odnosov, urejenih s posebnimi pravili), kjer dejavnost vsakega posameznika vpliva na dejavnost drugih, zato morajo biti skupni cilji opredeljeni in doseženi na koordiniran način«.

Vendar pa se predstava turistov o turistični destinaciji spreminja in zori na podlagi razvoja njene medijske podobe ter spreminjanja motivov in potreb turistov (Tkalčič, 2002). Turisti med obiskom, na podlagi predstav (o različnih destinacijah), opravijo izbiro: med obiskom in ob izpolnitvi (uresničitvi) obljubljenih storitev preverjajo njihovo korist(nost), po obisku pa so te izkušnje podlaga za njihovo bodoče potrošniško obnašanje in odločanje. To pa je ključno za širjenje dobrega imena o destinaciji in privabljanja novih obiskovalcev.

Če se v nadaljevanju osredotočimo zgolj na dve panogi, gostinstvo in igralništvo, je za nadaljnjo razpravo zelo pomembno razumevanje teh pojmov. Medlik (Davies in Lockwood, 1995) opredeljuje gostinstvo kot obsežno in kompleksno dejavnost, ki obsega vse postopke, povezane z nudenjem prenočišč, hrane, brezalkoholnih in alkoholnih pijač ter drugih stvari, npr. tobaknih izdelkov, igralnih avtomatov ipd. Pomeni tudi opravljanje storitev, ki vzbudijo pri gostu občutek, da so dobrodošli – prijazno okolje, kakovost, toplina, prispevek k udobju. Termin vključuje ekonomske aktivnosti, katerih glavni cilji so zadovoljiti potrebe po nastanitvi, hrani in pijači stran od doma. Mihalič (Mihalič in Tekavčič, 1997) pravi, da je gostinstvo: 1)

²⁹ Tu je mišljen predvsem vpliv gospodarske krize zaradi koronavirusa v letu 2020

podjetniška dejavnost nujenja storitev prehrane, pijače in nočitev; 2) dejavnost, ki temelji na gostoljubnosti do gostov (turisti, lokalni prebivalci); 3) dejavnost, ki ni v celoti turistična: neturistično gostinstvo ustvarja prihodek s pomočjo lokalnega prebivalstva, torej gostov, ki ne menjajo lokacije, kar je pogoj za opredeljevanje gostinstva kot sestavine turizma. Yu (1999) je bil pri svoji definiciji bolj osredotočen na rezultate, ki jih daje gostinstvo po zaključenem procesu storitve: gostinstvo je dejavnost, ki ponuja gostom lepe spomine s potovanj o čistih in udobnih sobah ter okusni hrani. Gost po odjavi iz hotela nima nič otipljivega za pokazati. Tudi zato je mednarodno gostinstvo opisano kot neviden izvoz, ker ne vsebuje predmetov, ki so prepeljani iz mesta produkcije na mesto porabe.

Na drugi strani je igralništvo (Collins, 2003, str. 15) aktivnost, kjer dve ali več strani *podvržeta tveganju* (angl. *the place at risk*) neko vrednost – *stavo* (angl. *the stakes*) v upanju, da bosta dobili nekajkrat večjo vrednost – *dobitek* (angl. *the prize*), in kjer sta tisti, ki dobi, in tisti, ki izgubi, odvisna od slučajnega izida, ki je udeležencem v trenutku stave nepoznan rezultat (angl. *the result*).

Izven okvirja definicij bi lahko dejavnosti razmejili na: dejavnost nujenja storitev (gostinstvo) in dejavnost prodaje sanj (igralništvo).

Osnovno izhodišče tega poglavja je torej ugotoviti, kako so reševali težave na različnih destinacijah v svojem razvoju. Poleg tega nas zanima, kako je lahko prišlo do tako velikega obsega poslovanja in na kakšen način so se odločili za diferenciacijo. Spoznanja bi želeli aplicirati tudi na potrebe drugih destinacij.

3 RAZVOJ IGRALNIŠKIH DESTINACIJ

3.1 Velike igralniške destinacije

Poosebljanje masovnega turizma predstavljajo »destinacijski igralniški resorti«, ki jih danes razumemo kot enega osnovnih gradnikov koncepta turizma z visoko dodano vrednostjo. Začeli so se razvijati v ZDA, vendar jih v sedanosti najdemo po vsem svetu (Eadington in Christiansen, 2009).

3.1.1 Las Vegas

Las Vegas je nastal kot kraj počitka prvih naseljencev na poti proti zahodu. Z izgradnjo železnice v prvih letih 19. stoletja se je njegova popularnost le še povečala. Postal je izhodna točka za tisoče rudarjev in njihovih družin v iskanju boljšega jutri v rudnikih v bližnji in daljni okolici. Naselbina, ustanovljena leta 1905, je postala uradno mesto v letu 1911. Z razširitvijo železniškega omrežja je mesto izgubilo pomen, vendar ga je ponovno pridobilo z legalizacijo igralništva leta 1931. Spada med 30 največjih mest v ZDA z več kot 0,5 milijona prebivalcev, skupaj s širšo okolico pa jih ima kar 2 milijona (World Population Review, 2020).

Za svoj sedanji status in sloves se ima Las Vegas zahvaliti predvsem mafiji. Ta je bila prva, ki je začela na veliko vlagati v izgradnjo in voditi igralnice. Kasneje je k dotoku denarja iz igralnic in hotelov doprinesel tudi denar države, ki je v neposredni bližini zgradila vojaško bazo (Nellis Air Force Base).

Z razvojem mesta so Las Vegasu skozi čas dodajali različne vzdevke: mesto greha (angl. *The City of Sin*), mesto kriminala (angl. *The City of Crime*), svetovna Meka igralništva (angl. *The World City of Gaming*), mesto zabave (angl. *The World City of Entertainment*), svetovna prestolnica kongresnega turizma (angl. *The World MICE City*). Prav tej zadnji definiciji kaže dati večji poudarek, saj je širši javnosti bolj poznan kot igralniška destinacija.

Prvo kongresno dvorano so v Las Vegasu odprli leta 1959. Z leti in kasnejšim razvojem je mesto postalo vse bolj sofisticirana in uspešna kongresna destinacija ne samo v ZDA, ampak tudi v svetu. Ultra moderne, tehnološko dovršene zmogljivosti velikih razsežnosti so glavni faktor uspeha kongresnega turizma Las Vegasa. Od vseh obiskovalcev jih je v letu 2005 kar 16 % povezanih s kongresno dejavnostjo. To v ekonomskem smislu pomeni prek 7,6 milijarde dolarjev. V tem letu je imel Las Vegas prek 22.000 kongresov in seminarjev, ki so privabili več kot 6 milijonov obiskovalcev. Od desetih največjih kongresnih zmogljivosti v ZDA so kar tri v Las Vegasu. Še bolj uspešni so pri sejmski dejavnosti; od desetih največjih sejmov jih je kar sedem v tem mestu. Po nekaterih raziskavah se kongresa ali sejma v Las Vegasu udeleži od 15–20 % več obiskovalcev, kot če bi bil dogodek prirejen v katerem drugem mestu ZDA.

Primarnim dejavnostim ekonomije Las Vegasa (*Top 25 Frequently Asked Questions*, b. d.), tj. turizmu, igralništvu, sejmski dejavnosti, konvencijam, se kmalu pridruži še povečana trgovina na drobno in restavracije. V letu 2019 je imel Las Vegas 42,5 milijona obiskovalcev, ki so potrošili samo v igralnicah 10,3 milijarde dolarjev, kar pa je manj kot leta 2007 (10,9 milijarde dolarjev).

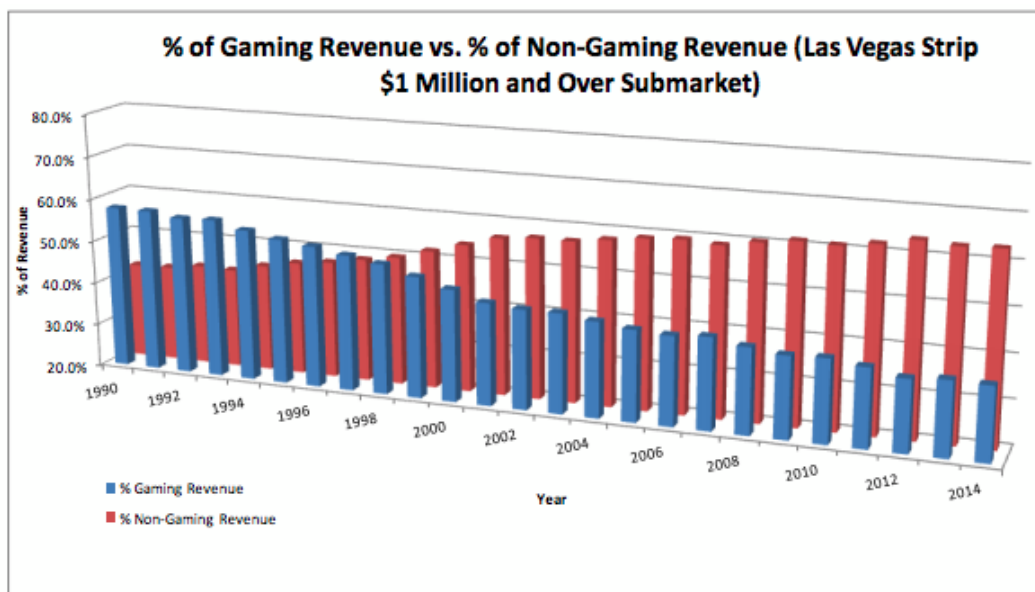
Tabela 32: Ekonomski podatki za Las Vegas

Year	Visitor Volume	Convention Attendance	Room Inventory	Occupancy Percentage			LVCA Room Tax Collections *	En/Deplaned Air Passengers	Auto Traffic (I-15 at NV/CA Border)	Clark County Gaming Revenue
				Midweek	Weekend	Total				
1970	6,787,650	269,129	25,430	N/A	N/A	68.0%	\$3,751,265	4,088,973	1,687,445	\$369,286,977
1971	7,361,783	312,347	26,044	N/A	N/A	78.3%	4,241,630	4,102,285	1,763,432	399,410,972
1972	7,954,748	290,794	26,619	N/A	N/A	81.2%	4,770,716	4,608,764	1,814,133	476,126,720
1973	8,474,727	357,248	29,198	N/A	N/A	84.4%	5,556,312	5,397,017	1,888,949	588,221,779
1974	8,664,751	311,908	32,826	N/A	N/A	78.7%	6,559,315	5,944,433	1,773,806	684,714,502
1975	9,151,427	349,787	35,190	N/A	N/A	79.5%	7,616,661	6,500,806	1,893,378	770,336,695
1976	9,769,354	367,322	36,245	N/A	N/A	82.0%	8,890,463	7,685,617	2,051,464	845,975,652
1977	10,137,021	417,090	39,350	N/A	N/A	80.8%	10,383,259	7,964,687	2,147,793	1,015,463,342
1978	11,178,111	607,318	42,620	N/A	N/A	82.0%	13,113,511	9,110,842	2,303,767	1,236,235,456
1979	11,696,073	637,862	45,035	N/A	N/A	80.9%	15,847,040	10,574,127	2,064,874	1,423,620,102
1980	11,941,524	656,024	45,815	N/A	N/A	77.2%	18,231,548	10,302,106	2,185,829	1,617,194,799
1981	11,820,788	719,988	49,614	N/A	N/A	75.7%	18,179,761	9,469,727	2,369,850	1,676,148,606
1982	11,633,728	809,779	50,270	N/A	N/A	70.3%	19,070,664	9,438,648	2,381,705	1,751,421,394
1983	12,548,270	943,611	52,529	67.1%	86.9%	72.6%	21,731,353	10,312,842	2,465,848	1,887,451,717
1984	12,843,433	1,050,916	54,129	66.4%	88.3%	72.5%	23,921,313	10,141,809	2,518,718	2,008,155,460
1985	14,194,189	1,072,629	53,067	74.7%	93.0%	79.8%	26,956,881	10,924,047	2,596,633	2,256,762,736
1986	15,196,284	1,519,421	56,494	76.8%	93.5%	81.4%	30,587,141	12,428,748	2,679,180	2,431,237,168
1987	16,216,102	1,677,716	58,474	79.2%	94.5%	83.4%	34,443,765	15,582,302	2,908,674	2,789,336,000
1988	17,199,808	1,702,158	61,394	81.4%	93.5%	85.1%	38,175,535	16,231,199	3,003,247	3,136,901,000
1989	18,129,684	1,508,842	67,391	81.8%	94.0%	85.2%	40,528,245	17,106,948	3,444,577	3,430,851,000
1990	20,954,420	1,742,144	73,730	80.9%	93.6%	84.7%	49,493,569	19,089,684	3,751,181	4,104,001,000
1991	21,315,116	1,794,444	76,879	76.0%	89.8%	80.3%	49,396,226	20,171,969	3,757,233	4,152,407,000
1992	21,886,865	1,969,435	76,523	80.4%	92.0%	83.9%	52,259,477	20,912,585	3,824,286	4,381,710,000
1993	23,522,593	2,439,734	86,053	84.6%	94.2%	87.6%	56,125,234	22,492,156	3,943,857	4,727,424,000
1994	28,214,362	2,684,171	88,560	86.5%	94.4%	89.0%	76,876,787	26,850,486	4,201,310	5,430,651,000
1995	29,002,122	2,924,879	90,046	85.6%	93.5%	88.0%	82,135,745	28,027,239	4,276,658	5,717,567,000
1996	29,636,361	3,305,507	99,072	83.7%	94.4%	90.4%	91,565,876	30,459,965	4,552,183	5,783,735,000
1997	30,464,635	3,519,424	105,347	84.1%	91.6%	86.4%	98,186,440	30,315,094	4,948,355	6,152,415,000
1998	30,605,128	3,301,705	109,365	83.0%	92.1%	85.8%	100,468,931	30,227,287	5,072,233	6,346,958,000
1999	33,809,134	3,772,726	120,294	85.6%	93.5%	88.0%	118,299,856	33,715,129	5,705,929	7,210,700,000
2000	35,849,691	3,853,363	124,270	86.6%	94.5%	89.1%	130,550,852	36,865,866	5,951,009	7,671,252,000
2001	35,017,317	5,034,240	126,610	81.8%	91.7%	84.7%	129,053,244	35,179,960	5,967,112	7,636,547,000
2002	35,071,504	5,105,450	126,787	80.9%	91.2%	84.0%	127,102,165	35,009,011	5,788	7,630,562,000
2003	35,540,126	5,657,796	130,482	81.8%	92.8%	85.0%	138,941,106	36,265,932	58,074	7,830,656,000
2004	37,388,781	5,724,864	131,503	85.8%	95.0%	88.6%	164,821,755	41,441,531	38,799	8,711,426,000
2005	38,566,717	6,166,194	133,186	86.6%	95.0%	89.2%	193,136,789	44,267,370	39,649	9,717,322,000
2006	38,914,889	6,307,961	132,605	87.4%	94.6%	89.7%	207,289,931	46,304,576	40,383	10,630,587,000
2007	39,196,761	6,209,253	132,947	83.7%	94.3%	90.4%	219,713,911	47,729,527	39,808	10,868,464,000
2008	37,481,552	5,899,725	140,529	84.3%	89.8%	86.0%	207,117,817	44,074,642	37,686	9,796,749,000
2009	36,351,469	4,492,275	148,941	78.2%	88.8%	81.5%	153,150,310	40,469,012	39,199	8,838,261,000
2010	37,335,436	4,473,134	146,935	76.8%	88.4%	80.4%	163,809,985	39,757,359	40,213	8,908,574,000
2011	38,928,708	4,865,272	150,161	80.7%	90.9%	83.8%	194,329,584	41,481,204	40,344	9,222,677,000
2012	39,727,022	4,944,014	150,481	81.8%	90.8%	84.4%	200,384,250	41,667,596	41,706	9,399,845,000
2013	39,668,221	5,107,416	150,593	81.4%	91.1%	84.3%	210,138,974	41,857,059	42,485	9,674,404,000
2014	41,126,512	5,194,580	150,544	83.9%	93.3%	86.8%	232,443,537	42,885,350	42,318	9,553,864,000
2015	42,312,216	5,891,151	149,213	85.2%	93.7%	87.7%	254,438,208	45,318,788	44,419	9,617,671,000
2016	42,936,100	6,310,600	149,339	86.5%	95.0%	89.1%	273,079,478	47,368,219	45,329	9,713,930,000
2017	42,214,200	6,646,200	148,896	86.2%	94.3%	88.7%	282,497,037	48,430,118	44,913	9,978,503,000
2018	42,116,800	6,501,800	149,158	85.5%	94.5%	88.2%	282,596,040	49,646,118	45,402	10,250,555,000
2019	42,523,700	6,649,100	150,259	86.3%	94.9%	88.9%	296,668,094	51,537,638	44,658	10,354,892,000

Shading = Peak Values
 * LVCA Room Tax Collections do not include revenues from SB-1 legislation that are dedicated to Las Vegas Convention Center expansion.
 a= Southern California Auto Traffic counts are now reported by Nevada Department of Transportation at I-15 at NV/CA border and represent average daily auto counts. All data published prior to 2002 reflects annual estimated totals of vehicles from the Yermo, CA Agricultural Inspection Station.

(<https://www.lvca.com/stats-and-facts/visitor-statistics/>)

Kako se giblje razmerje med igralniškimi in neigralniškimi prihodki, pa je razvidno in naslednje slike (Slika 43: Razmerje med igralniškimi in neigralniškimi prihodki).



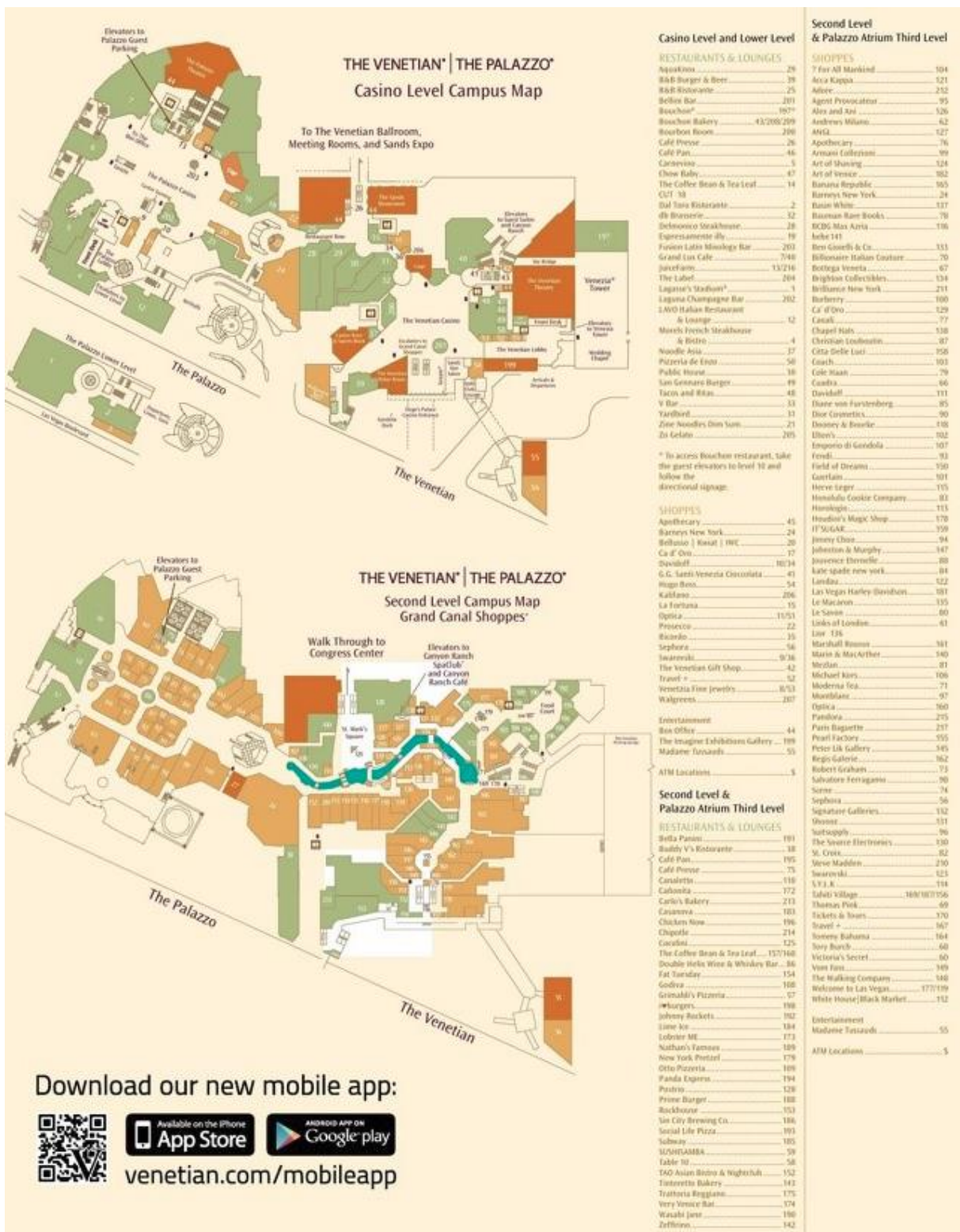
Sources: Nevada Gaming Control Board, HVS

Slika 43: Razmerje med igralniškimi in neigralniškimi prihodki

Po prognozah iz leta 2008 naj bi se do leta 2012 v nove resorte vložilo 35,6 milijarde dolarjev, kar bo prineslo 31.000 novih hotelskih sob in kar 100.000 novih delovnih mest. Vendar kaže izpostaviti, da je bil zaradi splošne krize del teh investicij začasno ustavljen, saj so v letu 2009 beležili 15% upad obiska in porabe. Se je pa trend vlaganj kasneje intenzivno nadaljeval in celo presegel načrtovanega.

Tak razvoj igralništva je pogojevala vizija razvoja mesta in nizka obdavčitev. Mesto sredi puščave je oddaljeno od velikih centrov in praktično nima drugih velikih prednosti. Zakonodajca Nevade pozna dve igralniški licenci (*Nevada Gaming: Commission and State Gaming Control Board*, b. d.), ki s seboj prinašata tudi različno obdavčitev. Prva je *Nonrestricted gaming licence*, ki velja za vse igralnice, ki imajo v ponudbi igre na igralnih mizah in/ali 16 ali več igralnih avtomatov. Za vsak igralni avtomat se plačuje fiksna letna pristojbina, za igralne mize pa je lestvica obdavčitev progresivna glede na število iger (od 100 dolarjev za eno igro do 16.000 dolarjev za 17 in za vsako nadaljnjo igro še 200 dolarjev). Poleg tega morajo igralnice mesečno plačevati še davščine od bruto dohodka (od 3,5 % za prvih 50.000 dolarjev do 6,75 % za več kot 134.000 dolarjev bruto dohodka). Druga licenca je *Restricted gaming licence* in velja za vse prostore, kjer ni več kot 15 igralnih avtomatov in nobenih drugih iger. Tudi tu velja, da se za vsak igralni avtomat plačuje fiksna letna pristojbina v višini 250 dolarjev. Povprečna obdavčitev tako znaša 8 %.

Da je nek igralniško-zabavišni center uspešen, mora imeti ustrezne vsebine (Slika 44: Primer postavitve igralniške vsebine: Venetian Casino).



Slika 44: Primer postavitve igralniške vsebine: Venetian Casino
<http://ontheworldmap.com/usa/city/las-vegas/las-vegas-venetian-palazzo-hotel-map.html>

3.1.2 Atlantic City

Atlantic City spada na četrto mesto po prihodkih iz igralništva. Pred njim so le igralnice v rezervatih, Las Vegas in država Nevada brez Las Vegasa.

Uradno so mesto ustanovili 16. 6. 1880. Pozno 19. stoletje je mestu prineslo razcvet, saj so tam imeli poletne rezidence ugledni zdravniki in advokati. Pojavijo se zabavišni pomoli, ki postanejo ena glavnih mestnih zanimivosti. Privabljajo zabavljache od blizu in daleč. S tem pa se poveča tudi število tistih, ki si želijo to posebnost ogledati in jo okusiti. Ta sloves se je ohranjal vse do 40. let prejšnjega stoletja.

Vendar se po 2. svetovni vojni to spremeni. Zaradi večje dostopnosti letalskih prevozov, preseljevanja ljudi na zahod države in sprememb v okusu potrošnikov pride do postopnega propadanja mesta. Nove turistične destinacije postanejo Florida in Bahami. Atlantic City pa se pogrezne v spiralo izgube trga, zmanjšanja dohodkov, splošnega propadanja in kriminala. Mesto se poskuša zgledovati po Las Vegasu, vendar leta 1974 prebivalci zvezne države New Jersey na referendumu zavrnejo predlog o legalizaciji igralništva. V upanju na oživitev mesta in gospodarstva leta 1976 prebivalci Atlantic Cityja podprejo predlog igralništva na območju mesta. Prvi hotel casino (Resort International) se odpre maja 1978. Kmalu mu sledi 10 drugih. Zaposlujejo 38.000 delavcev (največ 31.560 v letu 1997), saj tudi ta destinacija beleži velik padeč prihodkov glede na leto 2008, in sicer v višini 13 % (Parmley 2009). Tako da je vprašljivo nadaljevanje investicijskega ciklusa.

Mestni program reinvestiranja dohodkov od igralništva skupaj s pomočjo države poskrbi za oživitev mestnih četrti ob obali, privabljanju trgovcev in drugih ponudnikov storitev. Mesto se začne obnavljati, stopnja kriminala se med leti 1988 in 2003 zmanjša za 50 %. Sedaj lahko Atlantic City ponudi hotele, kongresne zmogljivosti, igralnice in plaže v povsem novi luči. To je tudi glavni vzrok prihoda 30 milijonov obiskovalcev na leto, saj lahko ena tretjina ameriškega prebivalstva doseže to destinacijo v enem samem dnevu vožnje. To pa je tudi njegova največja prednost poleg davkov, ki v Atlantic Cityju znašajo 9,25 % bruto dohodka (*Regulation of Gambling*, b. d.).

Kako pametno se je odločil New Jersey, kamor spada Atlantic City, ko je legaliziral spletno igralništvo³⁰, se kaže sedaj, ko razsaja koronavirus. Dejansko so spletne igre vsaj delno zagotovile prihodke igralnicam, saj so bile v času karantene popolnoma zaprte (Duprey, 2020).

3.1.3 Macao

Macao je atraktivna igralniška destinacija z zelo bogato turistično zgodovino, ki ima površino komajda 29,2 km². Začetek (ilegalnega) igralništva v Macau (McCartney in Nadkarni 2003) sega v leto 1557. Z namenom, da bi ustvarili dodatne prihodke te portugalske kolonije se leta 1847 začne postopek legalizacije igralništva, ki se zaključi leta 1849, ko je vlada uvedla licenciranje kitajskih hiš igralništva (t. i. *fantan houses*). Kmalu je bilo v Macau prek 200 takih hiš, ki je plačevalo dajatve državi. Prvo monopolno koncesijo je vlada dodelila Tai Xing Company leta 1932. Vendar je bila le-ta precej konservativna pri vodenju poslov. Večji preobrat se zgodi leta 1962, ko vlada prenese monopolno koncesijo na *Sociedade de Turismo e Diversões de Macau* (STDM), ki je skupno podjetje Hong Konga in Stanleya Hoa (podjetnika iz Macaa). S tem dobi Macao dve licenci, kar prekine popolni monopolizem. STDM vpelje zahodnjaški stil igralništva in modernizira pomorsko povezavo med Hong Kongom in Macaom.

³⁰ Več na: <https://www.gambling.net/history/>

Vendar se prava liberalizacija igralništva začne šele, ko licenca v letu 2001 preneha veljati (DICJ 2008). Tako je v letu 2002 vlada Macaa podelila tri, kasneje pa šest koncesij za igralnice. Nov preobrat nastopi v letu 2004, ko *Las Vegas Sands* odpre takrat največjo igralnico na svetu po številu igralnih miz (277), ter v letu 2007, ko se konča izgradnja *The Venetian Macau*, največjega igralniškega resorta (740 igralnih miz) z zelo kompleksno ponudbo trgovin, restavracij, hotela ter kongresne in druge ponudbe (Chhabara, 2008).

Liberalizacija igralništva kaže (Macau Gaming Inspection and Coordination Bureau), da se je število igralnic povečalo z 11 v letu 2003 na 30 v letu 2008. Prihodki igralništva pa so se povečali za 50 %. Investicije so znašale 12 milijard dolarjev. Do leta 2010 naj bi se odprlo še 18 igralnic.

Skupno število turistov v letu 2008 je doseglo 32 milijonov. To je 51-krat več od števila prebivalstva Macaa (Muhammad Cohen, 2008). Glavnina turistov pride iz kontinentalne Kitajske (55 %), Hong Konga (30 %) in Tajvana (5,3 %). Število prebivalstva je naraslo za 24 % v zadnjih petih letih, kar ga uvršča na prvo mesto v svetu po gostoti prebivalstva na km².

Če ne upoštevamo igralništva, je posamezen gost v povprečju leta 2007 zapravil 204 dolarje, kitajski gosti pa celo 384 dolarjev.

Da bi zagotovili uravnoteženo rast igralniškega sektorja, je vlada Macaa aprila 2008 zamrznila nadaljnje širjenje igralništva. Uvedla je moratorij na izdajanje zemljišč za gradnjo novih igralnic, izdajo novih licenc in povečanja igralnih miz. Vlada je s tem končno priznala, da je rast tega sektorja do določene mere negativno vplivala na zemljišča in ostalo infrastrukturo ter vodila v socialne probleme. Rast je bila tako hitra, da se vlada ni mogla pravočasno odzvati na probleme transporta, delovne sile, zakonodaje in socialnih vprašanj.

Ko se je odprl Sands Macao (2004), je bilo v mestu 15 igralnic – 13 jih je vodil STDM, Sands in Galaxy Entertainment s skupno 1092 mizami. V letu 2008 je bilo 30 igralnic s 4277 mizami in 12.956 igralnimi avtomati. Prihodki igralništva so dosegli 12,5 milijarde dolarjev. Posebnost je v tem, da VIP Baccarat (Chemen de Fer) predstavlja kar 70 % vseh prihodkov igralnic; igralništvo pa skupaj predstavlja 80 % vseh prihodkov resortov. Za primerjavo povejmo, da Las Vegas ustvari z igralništvom manj kot polovico (40 %) svojih prihodkov.

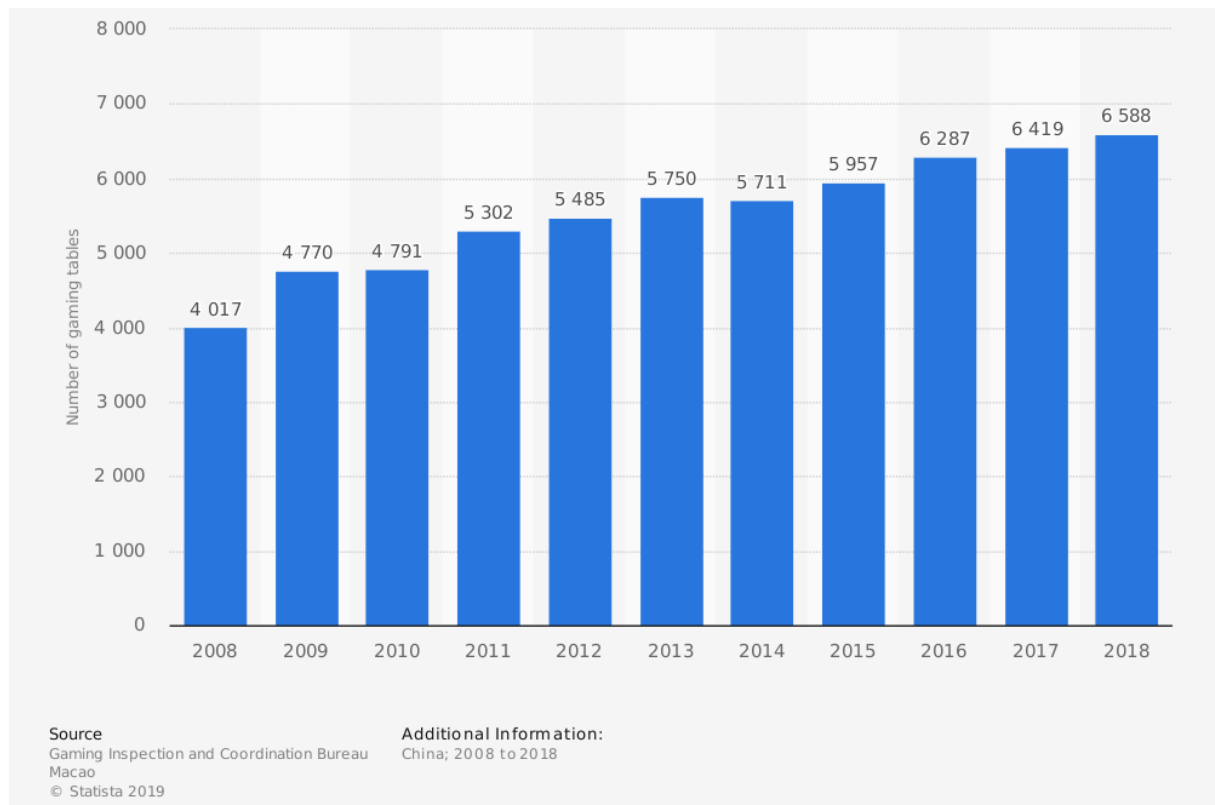
Čeprav je bilo leta 2008 zaposlenih 20.000 krupjejev in 10.000 drugih, naj bi do leta 2010 potrebovali še 50.000 krupjejev ali 25 % vse delovne sile v Macau (Chhabara, 2008). V tej državi dela 2900 tujcev, pretežno menedžerjev. Širitve so bile povezane s krizo (12% padec v letu 2009 glede na 2008), ki se je leta 2008 začela na svetovni ravni. Zato so tudi investicije v Macau začasno zamrzili. Kljub vsemu pa ima država cilj, da do leta 2022 (McCartney in Nadkarni, 2003) postane azijski Las Vegas.

V Macau so najbolj razširjene žive igre, predvsem punto banco, zato število igralnih miz še vedno raste (Slika 45: Število igralnih miz Macao: 2008–2018).

Kaj so prednosti in priložnosti ter slabosti in nevarnosti Macaa?³¹ Posebno prednost daje Macau njegova kitajsko-portugalska zgodovina ter preplet kultur. Macao ima pomembne kulturne spomenike, njegovo mestno jedro je pod zaščito Unesca. V mestu je veliko število mednarodno priznanih dogodkov in festivalov, na katerih se zbere na tisoče ljudi. Vhod na ozemlje Macaa je izredno poenostavljen, saj večina turistov lahko pridobi vizo na letališču ali

³¹ Povzeto po Pao, 2004.

pa je sploh ne potrebuje. Priložnosti bo morala destinacija iskati v ekonomskih vezeh med Macaom in kontinentalno Kitajsko, da bo postala vstopna točka za regijo Pan Pearl River Delta. Kaže pa se velika možnost razvoja MICE dejavnosti.



Slika 45: Število igralnih miz Macao: 2008–2018

Slabosti se kažejo v tem, da ima mesto omejene naravne možnosti za razvoj in pomanjkanje turističnih atrakcij, ki bi privabile goste za več kot le en dan. Zaradi širitev pa se čuti pomanjkanje ustrezne delovne sile, ki zaradi povpraševanja ni več tako poceni. Vendar imajo v primerjavi z ameriškimi destinacijami cenejšo delovno silo, ki pa dela pretežno na živih igrah. Nevarnosti se kažejo v lokalni ekonomiji, ki je izredno majhna in pod velikim zunanjim vplivom (azijska finančna kriza, izbruh SARS-a, prašičje gripe, koronavirusa). Če pride do poslabšanja odnosov s Tajvanom, se bo posledično zmanjšalo število gostov iz te države. To pa se lahko zgodi tudi v primeru vse močnejše igralniške konkurence v Aziji in možne sprostitev igralniške zakonodaje na Kitajskem.

Posnemanje Las Vegasa ni dobro za Macau, saj bi le-to povzročilo tekmovalnost med Macaom in Las Vegasom pa tudi drugimi podobnimi destinacijami v Aziji. Poleg tega bi se Macau boril s Hong Kongom za neigralniške goste. Če pa Macau v svojo igralniško ponudbo vplete lastno kitajsko-portugalsko zgodovino in jo vnese v tematiko igralnic, bo tako ne le obdržal svojo marketinško nišo v prihodnosti, ampak uspešno razvijal svojo igralniško industrijo tudi vnaprej (J. W. Pao, 2004). Še posebej, ker se z odpiranjem meja proti Kitajski večja tudi njegov trg glede na kitajsko govoreči servis.

Če je ameriškim igralnicam skupno to, da imajo nizke obdavčitve, je prednost Macaa delovna sila, ki nadoknadi razkorak z obdavčitvami, saj morajo poleg osnovne igralniške obdavčitve v višini 35 % bruto dohodka igralnice v Macau mesečno plačati še do 2 % bruto dohodka

človekoljubni organizaciji Macau Foundation ter 3 % bruto dohodka za razvoj, turistično promocijo ter socialno varnost (Pessanha, 2008). Poleg tega morajo letno plačevati posebne fiksne in variabilne premije za lastništvo igralniške koncesije. Fiksna premija znaša 2,6 milijonov evrov, variabilna premija pa je odvisna od števila igralnih miz ter avtomatov, vendar v nobenem primeru ne sme znašati manj kot 3,9 milijone evrov.

Dajatve koncesionarjev so tako fiksne kot variabilne. Variabilni del davkov se nanaša na skupne prihodke igralništva in znaša 35 % plus 2 % za socialne stroške in 3 % za ekonomske stroške, kar znese skupaj 40 %. Ker je treba poleg fiksne dajatve plačati tudi premijo za VIP mize in igralne avtomate, so se v septembru 2008 vlada in predstavniki igralnic sporazumeli o omejitvi višine provizij za »junket agents« v višini max. 1,25 % (Cohen, 2008).

3.2 Investicije v igralniške destinacije

V tem delu predstavljamo, kakšne igralniške investicije so bile načrtovane od leta 2008 dalje. Določene so bile šele v fazi idej, druge v razvojni fazi oziroma že v fazi implementacije.

V španski **Zaragozi** (Sfetsu, 2007) se je napovedovala izgradnja nove destinacije Grand Skala v vrednosti 17 milijard evrov. Gre za območje na 5000 hektarjih, z 32 različnimi tematskimi igralnicami s hoteli, s petimi zabaviščno-tematskimi parki, poročnimi kapelami v stilu Las Vegasa, kjer bi našlo zaposlitev 30.000 zaposlenih. Na tej lokaciji naj bi konkurirali različni svetovni operaterji. Projekt je začel britanski konzorcij International Leisure Development s sedežem v Londonu. Lastniki so: Aristocrat Technologies, UFA Insurance, Alea, Darlen Ltd, Finidusco Holding, Europtima, Ultragoup, BM Parks, Havilla Partners, Architects Association, Hot games UK and Thibault Verbiest. Ta center naj bi združil evropsko znanje in kapital ter bil pretežno namenjen evropskemu prebivalstvu in ne zgolj lokalnemu španskemu, čeprav deloma cilja tudi na glavne španske prestolnice (Madrid, Valencia, Barcelona). Obdavčitev naj bi bila 10%. Projekt se še vedno ni realiziral (Barluenga, 2019).

Drugi projekt v Španiji je napovedal Harrah's v bližini Madrida (*Harrah's Partners with El Reino to Develop a Caesars Resort in Spain*, 2008). Ker bi bil namenjen pretežno dnevnim gostom (oddaljenost 200 km od Madrida), bi obsegal luksuzni hotel z le 850 sobami, dvorano s 3000 sedeži, spa, nakupovalni center, restavracije in bare. Igralnica bi se raztezala na 16.000 m². Projekt, katerega vrednost je bila ocenjena na 650 milijonov dolarjev, je začasno zamrznjen, saj je obdavčitev v domeni posamezne province (predvidena je pod 10 %), ki tekmujejo med sabo za izgradnjo resorta in vsi gravitirajo na isti trg. Tudi ta projekt je propadel.

Na **Madžarskem** se je napovedovalo več velikih investiciji. Prva investicija naj bi se izvedla v bližini Budimpešte, na otoku reke Donave. Gre za igralniški kompleks z 200 igralnimi mizami in 4000 igralnimi avtomati ter 3000 hotelskimi sobami in 1000 apartmaji, s kongresnim centrom, z opero, gledališčem, marino, nakupovalnim in zabaviščnim centrom ter igralnico z 200 igralnimi mizami in 4000 igralnimi avtomati (Baider, 2009). Imenovali naj bi ga Dream Island. Ekskluzivno koncesijo za upravljanje igralnice prve kategorije na območju Budimpešte je za obdobje 20 let od odprtja (z možnostjo desetletnega podaljšanja) pridobilo madžarsko podjetje, ustanovljeno s tujim kapitalom. Po njihovih prognozah naj bi postal največji samostojni igralniško-zabaviščni center v Evropi, katerega vrednost naj bi se gibala med 1,5 in 3,7 milijardami evrov. Zgrajen naj bi bil do 2014. Projekt ni bil realiziran v takem obsegu, kot je bil predviden.

Drugi projekt, imenovan EuroVegas Hungary (*Hard Rock International Announces Plans for Hard Rock Hotel and Casino Hungary*, 2009), je bil načrtovan na tromeji med Avstrijo in

Slovaško in naj bi privabljal pretežno obiskovalce iz teh dveh držav. Gre za manjši obseg (350 hektarov), vendar vrednost projekta zaradi ponudbe znaša 5 milijard evrov. Obsega igralnico (100 igralnih miz in 1000 igralnih avtomatov), hotel (600 sob), velnes (spa), trgovine in konferenčni center s 4000 sedeži. Začel naj bi delovati po letu 2012 in skupaj zagotovil 12.000 delovnih mest. Tudi ta investicija se ni realizirala v takem obsegu.

Poleg teh dveh investicij so napovedovali še projekt za 1,5 milijarde dolarjev v mestu Sukoro' ob jezeru Velence. Na 174 hektarih naj bi izgradili luksuzen hotel, spa in velnes center, konferenčno dvorano, drsališče, botanični vrt, prodajno razstavišče umetnin z muzejem, vodni park z akvarijem, igrišče za golf z devetimi luknjami, vile in apartmaje. Igralnica naj bi imela do 2000 igralnih avtomatov in do 200 igralnih miz in naj bi se gradila postopoma (*Trans World Corporation Announces a Mega Casino License Tender Award to Its Subsidiary in Hungary*, b. d.).

Da bi madžarska država dobila tuje investitorje, je že v letu 2005 uvedla stimulatívno degresívno davčno lestvico za obdavčitev igralniških prihodkov, ki se glede na prihodke iz 30 % za prvih 20 milijonov evrov dosežene razlike med vplačili za igre na srečo in izplačanimi dobitki giblje do 10 % za razlike nad 40 milijonov evri, kar stimulira izgradnjo velikih resortov z veliko ekonomijo obsega poslovanja igralništva.

V **Rusiji** smo bili priča omejevanja igralništva. Igralnice so nameravali izseliti v 4 velike centre, ki se nahajajo na naslednjih območjih: baltska enklava Kaliningrad, Altaj v Sibiriji, Primorije in Krasnodar ob Črnem morju. Gre za investicije v skupni vrednosti 40 milijard dolarjev. To naj bi rusko igralništvo postavilo ob bok Las Vegasa, Atlantic Cityja ali Monte Carla (*Vladimir Putin gambling law banishes Russian casinos to Siberian exile*, b. d.). Tudi tu je po začetnem zagonu upadel investicijski cikel. Še največ se je realiziralo ob kitajski meji v Primoriju.

V letu 2010 je bilo napovedano, da naj bi v naslednjih štirih letih igralniške družbe investirale 71 milijard dolarjev tudi na **azijske trge**. Rast igralniških prihodkov naj bi se povečala za 15 % letno, tj. z 18,3 milijarde dolarjev v letu 2007 na 37,2 milijarde dolarjev v letu 2012. V Aziji je trenutno prek 100 igralnic. **Japonska** je upala, da bo odprla svojo prvo igralnico v letu 2012 ali 2013, dejansko je sprejela zakonodajo šele 2017, zato odprtje načrtuje za leto 2022. **Tajvan** (konkurenca Macau) je tudi načrtoval odprtje, vendar tudi ni naredil večjega preboja za goste iz Kitajske. Tudi **Tajska** in **Kambodža** že nekaj časa razmišljata o odprtju igralnic v svojih pomembnejših turističnih krajih. V **Vietnamu** kanadska družba že gradi 4,2 milijardi dolarjev vreden turistični kompleks, ki bo imel tudi »mega igralnico«. Realiziralo pa se je odpiranje igralnic v **Panami** (2009), **Singapurju** (2010), **Atlanti** (2011), **Dubaju** in **Abu Dabiju** (2012).

Kaj se je dejavno realiziralo. Kar nekaj velikih projektov je propadlo. Največ investicij je bilo v Aziji, kjer se je investiralo bistveno več od začetnih načrtov. Tudi Las Vegas je bil deležen več investicij.

4 KAJ IMAJO SKUPNEGA VSE IGRALNIŠKE DESTINACIJE?

O novejši zgodovini igralništva govorimo z začetkom Las Vegasa v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. To mesto v osrčju Nevade je v razvoj igralništva prineslo novo dimenzijo. Drugi igralniški centri so se namreč razvijali izključno za potrebe lokalnega prebivalstva kot dopolnitev gostinstvu in ne kot samostojna gospodarska panoga. V tem primeru je bila obdavčitev visoka, saj so države gledale na igralništvo v luči socialnih transferjev in ne v povezavi z sinergijskimi učinki na ostale gospodarske dejavnosti. Kot predhodnice globalizacije bi lahko pojmovali le tiste destinacije, ki so se razvile v turističnih krajih prav z namenom, da bi privabljale goste iz širše in daljne okolice (Raspor in drugi, 2008). V te destinacije so hodili gosti predvsem zaradi igralniške ponudbe. Verjetno je v Evropi najbolj znano mesto Monte Carlo v Sloveniji pa zagotovo Nova Gorica.

Zanimiv je nadaljnji razvoj igralništva. S padanjem cen letalskih prevozov je Las Vegas postajal igralniška mega destinacija, kamor so turisti hodili predvsem zaradi igralniške zabave. To so s pridom izkoriščali poslovneži in začeli širiti tudi druge storitve. Ameriško igralništvo zvezne države Nevada je v pogojih liberalne igralniške zakonodaje, pretežno zasebnega lastništva, nizke obdavčitve in velike priljubljenosti med uporabniki, ustvarilo največje svetovne igralniške operaterje. Le ti so začeli kasneje vlagati tudi v druge trge (Atlantic City, Macao). Zaradi velike možnosti izbire se mora vsak izmed njih nenehno boriti za goste, širiti ponudbo, zviševati kakovost, prilagajati gostu in mu ponujati različno ponudbo igralniških in ostalih storitev. Tako je konkurenca glaven motor razvoja. Da so lahko dosegli tak preboj v ponudbi je bil potreben velik kapital. Le tako so lahko izvedli kvaliteten preskok iz ponudbe izključno igralniških storitev, v različno ponudbo turističnih storitev namenjenih sprostitvi in zabavi. S tem je Las Vegas združil turistične korporacije s specializirano (tudi tematsko) ponudbo v enoten produkt. Igralništvo predstavlja manjšinski del (manj kot 40% vseh prihodkov). Od tu dalje lahko govorimo o igralništvu kot globalni dejavnosti (Raspor in drugi, 2008). Vendar pa se razvoj igralništva ni zaključil na tej točki. Elektronsko poslovanje prinaša izzive za tradicionalne načine poslovanja: geografske in časovne razdalje med proizvajalci in potrošniki se krajšajo, tradicionalni posredniki izgubljajo svojo vlogo, oblikujejo se novi izdelki in celo novi trgi (Raspor in drugi, 2008).

Pred nastankom recesije smo bili poleg e igralništva, priča tudi razvoju velikih igralniških destinacij. Primat drži Las Vegas z Atlantic Cityjem. Ostala igralniška industrija po svetu poskuša posnemati uspešen ameriški model igralništva in skupaj z državo in uglednimi mednarodnimi igralniškimi ponudniki pospešeno vlaga v razvoj sodobne ponudbe zabave in zmanjšuje zaostanek za uspešnimi ameriški igralnicami. Tak primer je Macao, ki se je razvil v zadnjih letih in je najhitreje razvijajoči se trg, saj gravitira na Kitajsko. Vsem destinacijam je skupno to, da so svojo blagovno znamko počasi dograjevali. Evropsko igralniško, z redkimi izjemami (Madžarska, Španija), še vedno vztraja na igralniški tradiciji izpred četrto stoletja. In to kljub temu da nekatere igralniške destinacije v zadnjih letih beležijo padanje obiskov in prihodkov. V tistih državah, kjer pa se zavedajo nujnost sprememb, nastane problem kje dobiti potreben kapital za gradnjo obsežnih in zaokroženih turističnih produktov. Igralnice ga povečini nimajo. Glede na nadstandardne obdavčitve je le-ta pristal v prihodkih državne blagajne. Zato je treba prehod v sodobno industrijo zabave financirati bodisi iz državnega proračuna (kar je v teh recesijskih časih nemogoče) ali s skupnimi vlaganji strateških partnerjev. Igralniški resorti so se izoblikovali na trgu, kjer ima igralništvo dolgoletno zgodovino, nizko obdavčitev in ugodne logistične povezave

Kakšna je napoved vlaganj v igralniške destinacije v naslednjih letih?

Množični turizem je spremljajoč pojav modernega razvoja storitev. Le-ta pride najbolj do izraza v velikih destinacijah. Razvojno gledano so naše obravnavane destinacije zgodovinsko šle vsaka svojo pot. Vsem je enotno to, da imajo integriran produkt, ki ne temelji zgolj in samo na igralništvu. Največja povezava je s produktom MICE in ponudbo za sprostitev. S tem so omogočile, da turisti ostanejo na destinaciji dalj časa ter da so postale zanimive tudi za oddaljene (t. i. »fly in«) goste. To kaže na to, da lahko širimo igralniško ponudbo, le če ustrezno širimo tudi ostalo ponudbo v okolju. Seveda pa je ključna tudi podpora v okolju, saj traja čas od ideje do realizacije projekta, vključno s spremembo zakonodaje, v povprečju 10 let. Vendar se, kot vidimo na primeru Madžarske, krajša. Ocena je, da se bo do leta 2015 vložilo med 100 in 200 milijard dolarjev v nove igralniške mega destinacije. Ta vložek je odvisen predvsem od časa trajanja trenutne recesije. V primeru, da bo recesija trajala dalj časa, se bo investicijski cikel preselil v čas med letoma 2020 in 2025. Če se bodo te napovedi uresničile, se bo v neposredni igralniški dejavnosti zaposlilo do 200.000 delavcev, posredno pa še dodatnih 300.000. Zato ni pričakovati, da se bodo države taki priložnosti odpovedale, še posebej, ker direktno igralništvo predstavlja velik vir prihodkov državnim proračunom, če ostale prihodke iz naslova vzporednih dejavnosti in obdavčitev plač zanemarimo. Prej bodo omejevale internetno igralništvo oziroma bo zgolj kot dopolnitev »land base« igralništvu. Dejavnost je namreč bistveno manj delovno intenzivna (če poenostavimo, potrebujemo le računalniške operaterje, oblikovalce spletnih strani in tržnike) in nima sinergijskih učinkov na ostalo potrošnjo. Poleg tega lahko njeni uporabniki hitreje postanejo odvisni. Vlaganje v igralniške resorte se je kljub krizi nadaljevalo.

5 ZAKLJUČEK K RAZVOJU IGRALNIŠKIH DESTINACIJ

V članku smo prikazali razvoj nekaterih igralniških destinacij kot tudi razkrili, katere igralniške investicije so se napovedovale v letih pred pandemijo. Raziskava je bila izvedena v treh delih. Najprej smo raziskali razvoj nekaterih že prepoznanih igralniških destinacij s poudarkom na Las Vegasu, Atlantic Cityju in Macau. Pregled evropskih destinacij je pokazal, da še niso razvile celovitega produkta. Še najbližje temu (vendar v manjšem obsegu) so v Monte Carlu. Medtem ko v državah, s katerimi meji Slovenija, take ponudbe še ni. Nekaj poskusov za vzpostavitev celovitega igralniškega produkta je bilo v Španiji in Angliji. V preteklih letih so se vedno pogosteje pojavljale govorice, da naj bi tak produkt dobila Madžarska, vendar do realizacije v napovedanem obsegu ni prišlo. Dokler se tak celovit projekt ne uresniči, v Evropi ne bomo dobili celovite integrirane igralniške destinacije.

V prispevku smo ugotovili, s kakšnim poslovnim modelom se je pred koronakrizo lahko uspelo kljub zelo konkurenčnemu in turbulentnemu igralniškemu okolju. Dejstvo je namreč, da imajo vse omenjene destinacije in destinacije, ki se napovedujejo, določene skupne lastnosti, ki pa se razlikujejo šele po vpetosti v lokalno okolje in so zgodovinsko pogojene.

Ugotovili smo tudi, da ima razvoj igralniških destinacij določene skupne zakonitosti. Igralniški resorti so se namreč izoblikovali na trgu, kjer ima igralništvo dolgoletno zgodovino, nizko obdavčitev in ugodne logistične povezave. Raziskali smo tudi, kakšna je napoved vlaganj v igralniške destinacije v naslednjih letih, in ugotovili, da se bo vlaganje v igralniške resorte kljub krizi nadaljevalo.

Ne glede na porast internetnega igralništva se bodo igralniške destinacije razvijale tudi v prihodnosti. Človek je namreč bitje, ki išče nove izzive in socializacijo. Igra, ki jo ponujajo igralnice, tako kot vse ostale kontaktne igre, to omogoča. Internet pa bo postal in ostal le kot dopolnitev klasične igralniške industrije. Seveda bi kazalo raziskati tudi druge poslovne modele v igralništvu in na ta način obogatiti razpravo tudi o razvoju igralništva v Sloveniji. Prav tej temi bo namenjena posebna knjiga *Vzpon in zaton slovenskega čezmejnega igralništva*.

ODVISNOST OD IGER IN IGER NA SREČO

Avtor: Tomaž Horvat

1 UVOD V ODVISNOST OD IGER IN IGER NA SREČO

V poglavju bi se želeli dotakniti deviantnosti. Naše razmišljanje bo šlo predvsem v smeri, da bi raziskali različne pojave odvisnosti. Predvsem gre tu za odvisnost od iger na srečo. Na ta način naj bi prispevali k povečanemu razumevanju samega igranja na srečo in odvisnosti od nje, s posebnim poudarkom na osvetlitvi pestre palete dejavnikov, ki vplivajo na odločitve o sami udeležbi pri igri na srečo, odvisnosti od nje ter o povezavi s trenutno situacijo. Vključevanje znanj različnih strokovnih disciplin pri razlagi dejavnikov vpliva na igre na srečo in odvisnost snovi bo prispevalo tudi k odgovornejšemu načrtovanju, izvajanju in spremljanju preventivnih aktivnosti. Preventivno delo s tako ranljivo in občutljivo populacijo, kot so igralci iger na srečo s poudarkom na odvisnikih, mora biti namreč ne le učinkovito, temveč tudi varno.

Raziskav zasvojenosti iger na srečo se lotevajo številni avtorji. Nekateri izpostavljajo bolj vidik mladih (Westphal in Johnson, 2000; Johansson, 2006) ali pa spolne razlike (Martins in drugi, 2004) ali narodnost igralcev (Sani, 2016). Vsem pa je skupno, da želijo avtorji opozoriti na problematično igranje, ki je prisotno v različnih delih sveta in skoraj med vso populacijo. Še toliko bolj je problematično, če je to prisotno med mladimi. Slabost raziskav je, da so največkrat vzorci vključenih v raziskave pretežno sestavljeni iz neproblematičnih igralcev kot problematičnih, to je tistih, ki so že zasvojeni z igrami na srečo (Griffiths, 1996). Ti namreč neradi priznajo, da imajo probleme.

2 TEORETIČNO OZADJE ZASVOJENOSTI Z IGRAMI

Najprej se bomo dotaknili vprašanja, kaj je sploh igranje in kaj za posameznika pomeni igranje iger. O tem, kaj se pleče v glavi igralca, je pisal že znani pisatelj Dostojevski. »Mislim, da se je med mojimi prsti obrnilo približno štiristo cekinov v roku petih minut. Takrat bi bil moral oditi, toda v meni se je porodil nenavaden občutek, neke vrste izzivanje sreče, želja, da bi jo tlesnil in ji pokazal jezik.« (Dostojevski, 1991). To kaže, da se igralci le težko obvladajo. Vsekakor pa igre na srečo niso edine igre, od katerih je posameznik lahko zasvojen.

2.1 Zasvojenost z igrami

Igra naj bi bila predvsem zabava. A ko ne moremo več nehati, pa čeprav nismo profesionalni igralci, potem je to znak, da je z nami nekaj narobe. Če smo zasvojeni s športnimi igrami in se nam ne dogajajo poškodbe, lahko to vodi v izčrpanost. Zato igra ostane predvsem zabava (Kingma, 1997).

Nadalje so predmet potencialne zasvojenosti družabne igre. Ko pomislimo na družabne igre, se pogosto spomnimo na igre iz otroštva, ki nas danes ne zabavajo tako zelo, kot so nas v mlajših letih. Pa vendar tudi za mlade (in odrasle) obstaja ogromno dobrih in zabavnih iger. Igre se razlikujejo po številu igralcev, ki lahko igrajo, času igranja, starosti igralcev, težavnosti, razširitvah, ciljni publiki, to so lahko otroci, mladina, družine, odrasli. Prav tako so tematsko raznolike: abstraktne, dedukcijske, znanstvenofantastične, spretnostne, hitrostne, strateške, trgovalne, ekonomske ... (Kmetič, 2018). Ko pa iz zabave preide igra v vsakodnevno nujo in brez igre ne moremo preživeti vsakdana, je čas da se posvetujemo s strokovnjaki.

Razmah digitalne tehnologije v zadnjih desetletjih je povzročil številne spremembe. Prav v tem času so se rodile prve generacije otrok, ki jih lahko slikovito označimo za »digitalne domorodce«, saj tehnologijo uporabljajo od malega, intuitivno in povsem brez težav. Že majhni otroci danes prosti čas preživljajo pred ekrani; gledanje risank, igranje video iger in ogledovanje najrazličnejših posnetkov na omreženih napravah pa so danes najbolj priljubljene pritožbe dejavnosti (Bregant in Macur, 2019; Ševčíková, 2015).

Igranje iger mnogim predstavlja razvedrilo in priljubljen način zabave. Raziskave so pokazale, da se več kot tretjina najstnikov s svojimi starši največ prereka ravno zaradi video iger (preveč igranja, zanemarjanje družinskih in šolskih obveznosti itn.). Igre so narejene tako, da je res težko prenehati z igranjem. Vgrajen imajo mehanizem, ki igralca privlači, da nadaljuje, dosega nove stopnje. Če igre ne bi bile take, bi bile za igralce dolgočasne. S tega vidika pa so še nevarnejše nove večigralske spletne igre, kjer je igra težko zapustiti tudi iz socialnih razlogov: igra se igra po spletu v partnerstvu z drugimi igralci, in če igra zapustiš (ker te npr. mama kliče na kosilo), pravzaprav pustiš na cedilu druge igralce (safe.si, b. d.). Te spodbujajo igralca da vključujejo svoje prave in virtualne prijatelje v igro.

Težave nastopijo, ker se igralci pogosto ne zavedajo, kdaj prestopijo mejo med igranjem zgolj za sprostitve in stanjem, ko so od igranja iger že odvisni. Zaradi prekomernega igranja iger lahko pride celo do izčrpanosti, ta pa vodi v smrt. Doslej je bilo zaradi igranja iger zabeleženih že več smrtnih primerov, kar ne preseneča, saj je odvisnost od igranja iger precej hujša od kajenja ali alkoholizma (safe.si, b. d.). Kot kaže, se težav z igrami zavedajo tudi pri Svetovni zdravstveni organizaciji. Ti so namreč odvisnost od iger uradno uvrstili v seznam ene izmed oblik duševne odvisnosti. Bolezen so opisali kot značilen vzorec trajnega ali ponavljajočega

igranja (digitalnih ali video iger), prek spleta ali lokalno, s pomanjkanjem nadzora nad intenzivnostjo, frekvenco, trajanjem in kontekstom. Povedano drugače, gre za klasično zasvojenost, kjer igričar nima več nadzora nad tem, kar se dogaja v povezavi z igranjem iger. Pri Svetovni zdravstveni organizaciji so prepričani, da ima lahko odvisnost od iger zelo velik vpliv na vse vidike življenja bolnika. Ta lahko namreč zaradi iger izgubi zanimanje za vse ostale vsakodnevne aktivnosti v življenju. Da bi zdravniki lahko diagnosticirali takšno bolezen, je nujno, da se simptomi odvisnosti od iger izraženi vsaj eno leto, razen v izredno hudih primerih, ko so simptomi izjemno izraziti (Hu in drugi, 2019).

Otroci odraščajo v dobi t. i. personaliziranih izkušenj, kar mediji izdatno omogočajo. Zato bi morali pediatri starše vztrajno spodbujati, da glede uporabe sodobnih medijev oblikujejo osebni družinski načrt. Pri tem naj pri vsaki družini in vsakemu otroku posebej upoštevamo njegovo starost, zdravje, temperament in razvojno stopnjo ter ob tem zagotovimo, da vsak otrok ponotranji zdrav življenjski slog, ki vključuje zdravo prehrano, dobro higieno spanja, ustrezno telesno dejavnost in pozitivne družbene interakcije (Bregant in Macur, 2019).

Ker pa sta internet in mobilna tehnologija vse bolj prisotna tudi v igralniški industriji, kaže vse zgornje ugotovitve uporabiti tudi pri obvladovanju igralniške zasvojenosti.

2.2 Zakaj pataloška zasvojenost z igrami na srečo?

Zakaj ljudje igrajo? Praviloma ljudje igrajo za zabavo oziroma za krajšanje dolgočasje. Vendar pa so poznani primeri, ko postanejo posamezniki odvisni od igre, pa naj si bo to šah, nogomet, spolnost ali nastopi v javnosti. Motivi so pri vsaki igri različni, skupen pa jim je adrenalin, ki se sprošča ob pričakovanju in izvajanju igre.

Cotte je kategoriziral motive za igranje iger na srečo v tri splošne skupine: ekonomske, simbolične in hedonične (Cotte, 1997). Zamisel o prepoznavanju patološkega igranja ni nova. Leta 1980 je APA (American Psychiatric Association, 1985) vključil diagnozo patološkega igranja na srečo pod kategorijo motenj impulznega nadzora (Lesieur in Blume, 1987). Skupaj z vse pogostejšim igranjem iger na srečo pa rastejo tudi skrbi o negativnih osebnih in družbenih vplivih iger, vključno s patološko odvisnostjo in finančnimi težavami (Cotte in Latour, 2008).

Študija iz leta 1999 je pokazala, da imajo igralci v spletnih igralnicah povečano možnost odvisnosti od iger na srečo (King in Barak, 1999), kar pomeni, da so igralci v spletnih igralnicah bolj verjetno klinično problematični ali patološki igralci kot igralci v tradicionalnih igralnicah (Ladd in Petry, 2002). Patološko igranje se zgodi, ko je igranje na srečo pri posamezniku izven nadzora in začne povzročati socialne, osebne in medosebne težave (Raylu in Oei, 2004)

Danes je večina iger na srečo na voljo na spletu, prav tako kot tudi virtualni igralni avtomati, namizne igre, kot so ruleta, blackjack in kockice ... Vendar je najbolj priljubljena igra na spletu poker (Cotte in Latour, 2008). Programska oprema povečuje hitrost igre, tehnologija za igranje pa je ugodna, anonimna in lahko dostopna (Griffiths in Delfabbro, 2001). Ko se potrošnja za igre na srečo premakne v dom, le-te postanejo del vsakdanjega življenja posameznika (Cotte in Latour, 2008), s tem pa se poveča možnost, da postane igralec zasvojen z igrami na srečo.

Večina ljudi igra na srečo predvsem za zabavo, nekateri pa tudi zato, da pobegnejo pritiskom vsakdanjega življenja (Rozman in Mlakar, 1999). Drugi igrajo na srečo, ker radi tvegajo. Mnogi občudujemo ljudi, ki radi tvegajo. Danes ljudje v svojem vsakdanjem življenju ne tvegamo prav radi, čeprav bi to v svoji podzavesti radi. Izjema je morda le tveganje izgube denarja v igri na srečo.

Nekateri tekmujejo zato, ker v tem uživajo, drugi pa zato, da bi ugodili željam svojih staršev. Kakršen koli je že razlog, cilj ostaja vedno enak. Zmaga. Na tem mestu citiramo odlomek iz knjige dr. Rozmanove, ki nam vsaj delno razloži vzroke za odvisnost od iger na srečo.

Večina ljudi se ne zaveda, kako močno igre na srečo prežemajo tudi našo kulturo in kako vsiljivo so prisotne v našem vsakdanjem življenju. Saj si nekateri celo prizadevajo, da bi iz Slovenije naredili nekakšno igralniško Meko za tuje turiste. Hazardiranje je za večino ljudi le nedolžna popestritev sivega vsakdanjika. Na vsakem koraku nas zasipajo s sporočili: »Kupite pralni prašek, morda boste srečni dobitnik avtomobila!« ali »Kupite srečke, morda se bo že jutri vaše življenje spremenilo!« Saj veste, da še otroci hočejo imeti tisto otroško hrano, v kateri bodo morda dobili še igračko. Saj ne gre samo za ruleto in poker! Stopite v katerikoli lokal ali trgovino, povsod vam bodo ponujali uresničenje vaših sanj, če boste kupili. Igre na srečo niso omejene le na bogate ljudi, ki si velike izdatke lahko privoščijo. Te sanje trkajo na dušo vseh nas, navadnih ljudi. Zaskrbljujoče je, da se igre na srečo z veliko naglico širijo med mladimi. Posebno nevarne so igre na igralnih avtomatih, ki jih imajo že v vsakem lokalu in so za lastnike prava zlata jama: kaj je lažjega kot to, da postavijo aparat, ljudje pa kar sami od sebe vanj mečejo denar. Mladi danes živijo v sterilnem, umetnem svetu, v katerem kraljujeta televizija in ulica, polni negativnih vzornikov. Starši se brez konca in kraja ženejo za denarjem in zaradi pomanjkanja časa otroke takrat, ko iščejo ljubezen potolažijo z denarjem.

Matere že zelo zgodaj opazijo, da je televizor idealna varuška. Otrok, ki je sicer živahen, radoveden in ga je polna hiša, se pred televizorjem umiri in ves omamljen zre v vsiljive sličice, ki s svojim agresivnim ritmom popolnoma preglasijo šibko oglašanje otrokove še neizoblikovane osebnosti. Ko so otroci večji, jim kupijo računalnik in najrazličnejše računalniške igrice, da lahko aktivno sodelujejo v dogajanju na ekranu. Kar pogledate svojega otroka, kako zavzeto pritiska gumb! Pred sabo imate podobo bodočega odvisnika, ki se bo pred stiskami in izzivi zunanjega sveta, na katere bi moral odgovarjati z zorenjem in duhovno rastjo, umaknil v umetni, virtualni svet. To je svet, ki v resnici ne obstaja, iluzija, ki je s pomočjo tehnike za otroka postala tako resnična, da se lahko po potrebi preseli vanjo in prek piskajočih podobic bije svoje arhetipske bitke z zunanjimi sovražniki. Takrat, ko je v umetnem svetu, je nedostopen za dogajanja v resničnem svetu, torej je tako, kot ne bi bil živ. Kar opazujte ga! V resnici se vede, kot bi bil omamljen, ne odziva se na klice, jezen je, če ga skušate zbuditi, oči ima steklene, njegov srčni utrip je hitrejši, v sebi čuti prijetno vznemirjenost (Rozman in Mlakar, 2007).

Zakaj torej ljudje igrajo na srečo? Avtorica knjige *Losing Your Shirt* Mary Heineman pravi, da ljudje igrajo na srečo, ker je to zabavno, ker jim nikoli ni treba igrati za več denarja, kot so pripravljene, ker jih drugi ljudje pogosto občudujejo, kadar so njihove stave visoke in ker je to oblika tveganja, ki jim ne more škoditi (Heineman, 1996). Rozmanova pa pravi, da na naše življenje vse prevečkrat vplivajo televizija, loterije, računalniške igre in ostale stvari, ki ljudem preprečujejo, da bi stopili v medsebojni stik. Igranje na srečo torej ni nevarno, razen seveda, kadar preraste v zasvojenost (Rozman in Mlakar, 2007).

Določene značilnosti iger na srečo so močno povezane s problematičnim igranjem. To so igre z visoko frekventnostjo dogodkov (igre, ki so hitre in dovoljujejo nenehno stavljenje), igre, ki vključujejo elemente spretnosti oziroma percepcijo spretnosti, igre, ki ustvarjajo občutek, da bi »skoraj« lahko zadel, igre z visokimi nagradami (jackpot) ter igre, ki omogočajo uporabo kredita. Igre, ki ustrezajo omenjenim kriterijem, so igralni avtomati in igralne mize v vseh oblikah. Tako v kazinojih, igralnih salonih kot tudi vse bolj prisotno internetno in mobilno igralništvo. Na drugi strani se klasične igre dogajalo od nekajkrat letno do nekajkrat dnevno. To pa omogoča manjšo frekvenco igranja. Iz tega izhaja, da so manj privlačne klasične igre na

srečo, vendar povzročajo tudi znatno manj problematičnega igranja. Raziskave v različnih obdobjih, izvedene med obiskovalci igralnic, kažejo, da je od 5 % do 10 % obiskovalcev problematičnih oziroma patoloških igralcev. Le-ti so tudi najbolj redni obiskovalci in prispevajo nadpovprečen delež k prihodkom igralnic (National Gambling Impact, 1999; Makarovic, Roncevic in Zorec, 2008). Z vidika problematičnega igranja so daleč najbolj škodljivi igralni avtomati v barih in drugih lokalih, ki omogočajo priložnostno igranje. Ta oblika igranja je najbolj povezana z impulzivno in habitualno igro, ki vodi k razvoju odvisnosti. Delež problematičnih igralcev na igralih v barih po raziskavah znaša celo do 25 % (Abbott in Volberg, 1999).

Igre na srečo so prisotne v večini držav in predstavljajo dobršen del BDP. V nadaljevanju navajamo nekaj primerov iz različnih okolij.

V Avstraliji letno obrnejo prek 17 milijard dolarjev denarja v igrah na srečo. To predstavlja 3 % nacionalnega prihodka. Hkrati ocenjujejo, da je okoli 1–3 % ljudi prizadetih zaradi iger na srečo zaradi razvoja odvisnosti od iger na srečo. Na to področje vstopa tudi nova tehnologija, ki omogoča večjo dostopnost do iger na srečo, saj je mogoče sodobne igralne avtomate praktično namestiti v vsak lokal, igre pa so dostopne 24 ur na dan prek računalnikov. Zato postajajo igre na srečo vse bolj tudi javni zdravstveni problem, ki odpira tako probleme posameznika kot probleme, ki jih le-ti zaradi svojih aktivnosti na področju iger na srečo povzročajo drugim in družbi kot celoti. Igre na srečo pa so povezane tudi z vrsto obolenj, ki jih je treba spremljati tudi z vidika javnega zdravja. Velika ponudba iger v lokalnem okolju še ne pomeni direktnega povečanja problemov, vezanih na igre na srečo. V bogatih družbah je negativen vpliv iger na srečo na lokalno prebivalstvo bistveno manjši kot v revnih družbah (Marshall, 2009).

Študija, ki je bila narejena med mladostniki v starosti od 12 do 18 let v Louisiani v ZDA, je pokazala, da je bilo med mladostniki le 14 % takih, ki niso nikoli igrali iger na srečo. 70,1 % jih je že igralo igre na srečo brez posledic. 10,1 % so jih opredelili kot problematične igralce in 5,8 % jih je bilo patoloških igralcev. 16,5 % jih je igralo loterijo vsaj enkrat na teden ali pogosteje. 51 % študentov, ki so igrali igre na srečo tedensko, so tudi tedensko uživali alkohol ali prepovedane droge pogosteje kot neigralci. 71 % študentov, ki so igrali igre na srečo, je navedlo, da je igranje iger na srečo privzeto obnašanje in sovrstniška norma. Za te študente bi bilo treba uvesti tudi »harm reduction« aktivnosti, ki bi jim predočile nevarnosti iger na srečo, in poskušati zmanjšati posledice iger na srečo s posebnimi programi. Študija ugotavlja, da zgolj primarna preventiva tem starostnim razredom ne pomaga več (Westphal in Johnson, 2000).

Študija med 3237 mladostniki v starosti od 12 do 18 let na Norveškem je pokazala, da jih samo 17,6 % v svojem življenju še ni igralo iger na srečo. Občasno je igralo igre na srečo 57,5 % študentov, tedensko pa je igralo igre na srečo 24,9 % študentov. Patološko obliko iger na srečo je razvilo 1,76 % študentov. Med tistimi, ki so igrali igre na srečo vsak teden, pa je bil delež patoloških igralcev bistveno višji (7,8 %). Najpomembnejša igra mladostnikov je bila »slot machine«. Ugotovili so tudi, da je bilo tveganje za razvoj patološkega igranja iger na srečo v starostni skupini od 15 do 24 let večji kot v skupini starejših od 25 let. Dostopnost do iger je bistveno povečala delež mladostnikov, ki so igrali igre na srečo, in povečala tudi delež patoloških igralcev iger na srečo. Ugotavljali so tudi pogosto povezanost med igranjem iger na srečo ter pitjem alkohola in uživanjem prepovedanih drog. Raziskava je tudi ugotavljala, da so igre na srečo bistveno bolj prisotne med mladimi v starosti 12–25 let kot med generacijami, ki so starejše od 25 let (Johansson, 2006).

Dostopnosti ni mogoče preprosto enačiti s številom igralnih enot v nekem območju ali z oddaljenostjo do najbližjega igrala. Dostopnost je določena s številnimi dejavniki, kot so oddaljenost, odpiralni čas, omejitve in nevšečnosti pri vstopu (npr. registracija, vstopnina),

možnost javnega prevoza oziroma parkiranja ter splošna lokacija. Vsi ti dejavniki lahko naredijo igranje na avtomatih kot nekaj, kar je treba načrtovati vnaprej in kjer dostop do kraja vzame precej časa (npr. obisk igralnice izven mesta) ali pa nekaj, kar je popolnoma enostavno (npr. metanje kovancev v igralni avtomat v bližnjem baru). Splošno pravilo je: čim več planiranja, časa in truda je potrebnega za dejanski dostop do igralne enote, manj verjetna je impulzivna igra. In obratno, manj kot je treba vložiti časa in truda za obisk igralne enote, večja je verjetnost dolgotrajnega in pogostega impulzivnega igranja. S tega vidika so najbolj nevarni igralni avtomati v barih ter vse bolj razvijajoče se internetno igralništvo (Carlevaro, 2004).

Valičeva ugotavlja, da so težave z igranjem na srečo prisotne v največji meri v Nevadi (6,4 %) in Macau (4,3 %) ter Kanadi (med 2,5 in 3,8 %), Italiji (2,83 %), na Finskem (2,7 %), v Singapurju (2,6 %) in na Švedskem (2 %). Sledijo še Slovenija (1,91%), Nova Zelandija (1,7 %), JAR in Avstralija (1,4 %), Francija (1,3 %), Islandija (1,1 %), Velika Britanija in Švica (0,9 %), Nizozemska (0,83 %), Nemčija, Španija ter Norveška (0,6 %) (Valič, 2014).

2.3 Dostopnost igralništva in zasvojenost z igrami na srečo

Znanstvene raziskave v splošnem kažejo pozitivno povezavo med povečano dostopnostjo iger na srečo – predvsem igralništva – ter problematičnega igranja. Vendar ta povezava ni ne enoznačna ne linearna. Študija primerjave igranja iger na srečo med različnimi univerzami v Ameriki je pokazala, da bližina in dostopnost do igralnih salonov vpliva na povišanje deleža študentov, ki igrajo igre na srečo (Adams in drugi, 2007).

Legalizacija igralništva in odprtje nove igralnice na območju, kjer igralništvo prej ni bilo dovoljeno, bo zagotovo povečalo razširjenost problematičnega igranja. Odprtje dodatnih igralnic na področju, kjer je igralništvo že uveljavljeno, pa bo le malo prispevalo k povečanju problematičnega igranja. Skratka, način, kako se na določenem območju uvede ali razširi igralniška ponudba, ima velik vpliv na višino negativnih učinkov, ki izvirajo iz naslova problematičnega igranja. Če gre za uvedbo številnih in lahko dostopnih igralnih salonov oziroma igral v barih na območje brez igralniške tradicije, bo število problematičnih igralcev znatno poskočilo. Gerstein in drugi soavtorji študije *Gambling impact and behavior studies*, ki je bila narejena v Združenih državah Amerike, so izpostavili, da je približno 2,4 % vse populacije, ki živi v radiju 70 kilometrov od igralnice, zasvojeno ali pa ima resne probleme z igrami na srečo (National Opinion Research Center, 1999).

Sama odvisnost je seveda problematična predvsem zaradi družbenih stroškov, ki jih Collins in Lapsley opredelita kot zmanjšanje produktivnosti na delovnem mestu in zmanjšanje aktivne delovne sile, strošek zdravljenja odvisnikov, stroške, povezane s povečanjem kriminala, stroške socialne pomoči družinam odvisnikov in druge stroške, povezane s socialnim skrbstvom ter preventivnim preprečevanjem odvisnosti. Nadalje se negativni učinki igralništva vidijo še v povečanju ločitev in propadu družin, osebnih propadih in samomorih ter zmanjševanje vrednosti premoženja lokalnega prebivalstva (Collins in Lapsley, 2003).

Če se po drugi strani igralniška ponudba razširi z uvedbo nekaj velikih igralnic na območju z dolgoletno tradicijo igralništva in če vse to spremljajo ustrezni preventivni, kurativni in izobraževalni ukrepi, se število problematičnih igralcev ne bo povečalo oziroma se bo celo zmanjšalo.

V študiji, v kateri so raziskovali odnos do igranja iger na srečo na velikem vzorcu 16.948 dijakov v starosti od 12 do 18 let, so ugotovili, da jih je v zadnjih 12 mesecih igralo igre na srečo 53 %. 7 % anketiranih je že imelo težave zaradi iger na srečo. Veliko bolj pogosto so v zadnjih 12

mesecih igrali igre na srečo fantje (67 %) kot dekleta (39 %). Tudi težav zaradi iger na srečo je imel večji delež moških (10 %) kot žensk (4 %). Kokain so igralci na srečo poskusili trikrat pogosteje kot tisti, ki še niso igrali iger na srečo. Med igralci iger na srečo je bilo tudi več takih, ki so uporabljali inhalante, anabolične steroide in alkohol. Med igralci iger na srečo je bilo tudi več takih, ki so v zadnjih 30 dneh nosili orožje (Proimos in drugi, 1998).

Izmed 316 študentov na medicinski fakulteti, smer zobozdravstvo, jih je 186 vrnilo vprašalnike. Od teh jih je 63,3 % že igralo igre na srečo v zadnjem letu dni. S pomočjo testa SOGS so ugotovili, da ima 6 študentov težave z igrami na srečo, trije pa so bili že patološki igralci (Westerman in drugi, 2009).

2.4 Zakonska ureditev omejevanja dostopa do iger na srečo

Kot je razvidno iz zgornjega pregleda, se različne države različno odzivajo na problematično igranje. Posebno skrb gojijo do mladih. V Sloveniji se je s tem namenom ustanovilo Urad Republike Slovenije za nadzor prirejanja iger na srečo, ki na podlagi 108. člena Zakona o igrah na srečo vodi register koncesionarjev, prirediteljev klasičnih iger na srečo, igralnic, igralnih salonov in imetnikov licenc. Iz tega izhaja, da ima Urad tudi preventivno nalogo. V okviru te se izvaja projekt *Odgovorno igralništvo* in *Samoprepoved*.

Iz določb Zakona o igrah na srečo izhaja skrb države, da se igre na srečo izvajajo v urejenem in nadzorovanem okolju, da se zagotavlja varstvo potrošnikov in javni red, zaradi narave dejavnosti iger na srečo pa je treba posvetiti posebno skrb tudi udeležencem iger na srečo oziroma igralcem, da se prepreči njihovo odvisnost od iger na srečo in s tem povezane posledice zanje, za njihove družine in celotno družbo. V svetu in tudi pri nas se vse bolj uveljavlja odgovorno igralništvo, ki mora poleg ekonomskih učinkov zagotoviti tudi to, da ne ustvarja zasvojenosti od iger na srečo, patoloških igralcev. Udeležba v igrah na srečo mora ostati v mejah zabave, zato je pomembno, da so stave v igro prilagojene posameznim možnostim igralca, ki mora za to sprejeti tudi odgovornost za svoja dejanja.

V dosedanji praksi preprečevanja zasvojenosti s posebnimi igrami na srečo se je najbolj uveljavil princip samoprepovedi, ki je sedaj urejen z Zakonom o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 10/10). V 9. členu je opredeljeno naslednje:

Igralec lahko od gospodarske družbe, ki je pridobila koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnici ali igralnem salonu, s pisno izjavo zahteva, da mu za najmanj šest mesecev in največ tri leta prepove udeležbo pri igrah na srečo (v nadaljnjem besedilu: samoprepoved). V obdobju samoprepovedi igralec pisne izjave o samoprepovedi ne more preklicati. Igralec mora biti opozorjen na posledice samoprepovedi.

Samoprepoved velja na celotnem območju Republike Slovenije. Pooblaščen oseba gospodarske družbe iz prvega odstavka tega člena je ob prevzemu izjave o samoprepovedi dolžna preveriti identiteto igralca in o tem narediti zaznamek na hrbti strani izjave. O dani izjavi o samoprepovedi je dolžna najpozneje naslednji dan obvestiti nadzorni organ ter mu poslati naslednje podatke o igralcu: osebno ime, datum rojstva, stalno aličasno prebivališče, vrsto in številko osebnega dokumenta, datum začetka ter končanja samoprepovedi.

Nadzorni organ mora pisno izjavo igralca najpozneje naslednji delovni dan po prejemu poslati vsem gospodarskim družbam iz prvega odstavka tega člena, ti pa morajo osebi, za katero velja samoprepoved, prepovedati vstop v igralnico ali igralni salon.

Gospodarske družbe in nadzorni organ smejo podatke o samoprepovedi uporabljati samo za namene iz tega člena.

Nadzorni organ zaradi preprečevanja zasvojenosti z igrami na srečo vzpostavi in vodi zbirko podatkov o igralcih, ki so dali izjavo o samoprepovedi. Podatki iz te zbirke, osebno ime, datum rojstva, stalno ali začasno prebivališče, vrsta in številka osebnega dokumenta, datum začetka ter končanja samoprepovedi, se hranijo še eno leto po datumu končanja samoprepovedi.

Določbe tega člena se smiselno uporabljajo tudi za spletne igre na srečo. Pri sklenjenem mednarodnem dogovoru velja samoprepoved tudi na območju drugih držav. (*Zakon o spremembah in dopolnitvah Zakona o igrah na srečo (ZIS-C), 2010*)

2.5 Prehod iz normalnega igranja v prekomerno igranje

Kot vidimo iz zgornjih prispevkov, so odvisniki od iger na srečo prisotni tudi v mladi populaciji med 18. in 23. letom starosti. Posebej v Združenih državah Amerike in povsod tam, kjer je igra zlahka dostopna (v Angliji, na Nizozemskem, v Španiji so igre, podobne igralnim avtomatom »amusement with prize« prisotne v trgovskih centrih in v barih, zaradi česar je igranje na srečo dostopno mladoletnim osebam). Procent mladih igralcev je večji kot pri odraslih (Carlevaro, 2004).

Gonzales je mnenja, da se igranje pogosto začne na primer zaradi zabave (González-Ibáñez in drugi, 1995). Nadaljuje se iz želje po denarju, iz jeze do vseh, ki igranje prepovedujejo ter kot izzivanje oblasti. Zaradi izgubljanja nastopi zatem potreba po igranju, da se ponovno pridobi zaigrani denar. Igralni avtomati so bolj priljubljeni v primerjavi z drugimi igrami (Moran, 1993; Griffiths, 1993). To so tudi najbolj nevarne igre, tako zaradi zasvojenosti, ki jo povzročijo, kot zaradi povzročenih stroškov. Te igre zlahka zasvojijo zaradi dejstva, da posamezna igra stane zelo malo, igra se ponavlja z zelo visoko frekvenco (manj kot 5 sekund za vsak vložek), zlahka so razumljive mladim iz generacije »gameboy«.

Veliko ljudi igra na srečo, vendar se le pri redkih razvije uničevalna strast do igranja. Razlogi so v osebnostnih faktorjih posameznega igralca in v posebnih faktorjih, povezanih s priljubljeno igro. Čar igre je posledica izmenjave med razburjenim pričakovanjem in sprostitvijo, potem ko izvemo rezultat. Enako, kot se skrajšuje čas, v katerem izvemo rezultat igre in lahko torej še hitreje odgovorimo z novim vložkom, se povečuje tudi vzburjenje, še posebej, če je dejaven igralec sam in ne neka tretja oseba. Sprostitev se spremeni v trenutek fizične in psihične izčrpanosti, ki sledi koncu igranja, običajno, kadar zmanjka denarja. Morebitni začetni dobitek upravičuje iluzijo zmage in iskanje strategije, ki bo igralcu omogočila razumeti, kako se naključje obnaša v tem primeru. Vendar ne zadenejo vsi velikega zneska v svoji prvi igri, čeprav obstaja podobna vrsta induktivnega sklepanja. Znani so primeri oseb, ki so se zastropole z igro, ker so od blizu prisostvovala velikemu dobitku.

Prehod od normalnega igranja, tveganega igranja do patološkega igranja je postopen. Obstajajo alarmni znaki, pomembni predvsem za tiste, ki delajo v igralniškem okolju. Prepoznavanje znakov sodi med strokovno usposobljenost posameznika. Te bi lahko strnili v (Carlevaro, 2004):

- **napredovanje:** podaljševanje časa, posvečenega igri; poveča se tudi pogostost igranja in količina denarja, namenjenega igranju;
- **nesprejemanje izgub:** poveča se skrb, da izgubljeni denar ne bo pokrit z dobitki, ki jih ni;
- mehanizem igranja pospeši potreba, ki narašča;

- **povečanje** želje po igranju;
- **neuspeli poskusi**, da bi se igranju odpovedali;
- **negativne posledice**: začnejo se kazati prvi objektivni, družbeni in družinski znaki, na primer: neupravičeni izostanki z dela, laganje družinskim članom;
- **posojila**, na videz zaradi pokrivanja dolgov, vendar je denar porabljen tudi za igranje.

Na tem mestu opredeljujemo naslednje vedenjske vzorce oziroma lastnosti vedenj, ki jih prepoznavamo kot značilne za zasvojenost z igrami na srečo (Katz, 2004):

- izguba nadzora nad življenjem,
- porušeni pomembni medosebni odnosi,
- nezmožnost vzpostavitve nadzora nad vedenjem oziroma nesposobnost prenehanja destruktivnega vedenja,
- vedenje, osredotočeno na igranje na srečo, zanemarjanje drugih dejavnosti in obveznosti,
- zanikanje oziroma prikrivanje škodljivega vedenja in njegovih posledic,
- na različnih življenjskih področjih (družinski odnosi, finance, telesno zdravje ...),
- nastanek tolerance – za enak učinek potrebno vedno več (več denarja za igre na srečo),
- sopojavnost več motenj hkrati in pogosta kombinacija odvisnosti od psihoaktivnih snovi,
- igranje na srečo kot beg iz stvarnosti – zdravilo za psihološko bolečino.

Robert Custer, ameriški raziskovalec, je leta 1984 skupaj s sodelavci jasno opisal različne faze, ki spremljajo igralca na poti do izgube nadzora nad svojim igranjem in torej do uničenja lastnih družbenih in družinskih odnosov (Custer in drugi, 1984). Za te faze so značilne posebne misli in občutki. Igralec ne gre skozi faze po nekem absolutnem redu, saj moramo upoštevati tudi individualne dejavnike. Vendar te faze ustrezajo znanim izkušnjam, ki so tudi znanstveno potrjene.

Custer opredeli in razdeli odvisnost od iger na srečo na več faz.

Začetna faza patološkega igranja pri problematičnih igralcih so običajno občasni igralci, ki zadenejo zelo visok znesek ali po naključju zadenejo nekajkrat zaporedoma. Vzburjenje, ki ga sproži zadetek, privede do pogostejšega igranja in večjega vlaganja. V takšnih trenutkih igralec misli, da je posebej sposoben, in verjame, da so nekatere njegove strategije učinkovite. Postane bolj zaupljiv in manj previden. To je obdobje medenih mesecev z igro, ki lahko traja tudi več let.

Nato začne igralec izgubljati, in sicer več, kot si je predstavljal. Igra postane vrsta obsedenosti kot tudi izgubljeni denar, ki sili igralca v prikrivanje in laži. V družini in na delu postane vzdražljiv, nemiren, poslabša se komunikacija. Družinsko življenje ni več tako, kot je bilo prej. Da bi igralec nadaljeval v svojem zasledovanju sreče, se občutno zadolži in nato dolgov ne zmore vračati. Vendar gre za perverzen mehanizem, ki deluje po načelu začaranega kroga. Igranju posveča vse več časa. Strah, da ga odkrijejo, sili igralca v zavajanje sorodnikov in prijateljev s posojili, ki jih ne more vrniti, ali z neobstoječimi posli. Morda tudi krade. Na koncu se pojavijo samomorilske misli in morda celo poskusi, ki jih mora okolica vzeti resno. Za pomiritev mu služi alkohol. V družini se odnosi slabšajo in pogosto pride tako daleč, da žena z otroki zapusti moža, ko odkrije celo zadevo.

Igralec poskusi izplavati iz dolgov, vendar mu ne uspeva, ker verjame, da mu igranje pri tem lahko pomaga. Poskusi abstinence, ki so pogosto posledica ultimata v družini ali na

delovnem mestu, nimajo velikega učinka. Trpi tudi delo bodisi zaradi morebitnega neustreznega vedenja bodisi zaradi odsotnosti ali nezbranosti (Lesieur in Custer, 1984).

2.6 Pot k zasvojenosti

V kliničnem poteku bolezni obstajajo po Custerju tri faze (Lesieur in Custer, 1984):

- Faza zmage: posameznik doživi nekaj zmag, ki ga navdajajo s pretiranim optimizmom. Prepričan je, da se bodo zmage še vrstile, zato v naslednjih igrah povišuje svoje vložke. Ta faza lahko traja po Custerju od treh do petih let, igra pa je lahko še vedno sredstvo za socializacijo.
- Faza izgube: posameznik se rad hvali, kolikokrat je zmagal pri igrah na srečo, raje začne igrati sam, vedno pogosteje razmišlja o ponovnem igranju in načinih, kako bi prišel do denarja. V tem obdobju začne lagati družini, prijateljem, postaja vse bolj nervozen in razdražljiv, zaveda se, da ne zmore plačati nastalih dolgov, vse pogosteje igra, da bi prislužil izgubljen denar. Ta faza traja po Custerju od dveh do treh let.
- Faza obupa: posameznik vse več časa namenja igram na srečo, povečuje se verjetnost, da si bo potreben denar pridobil na nezakonit način. Sledi odtujitev od družine in prijateljev, kar spremljajo občutki nemoči, kesanje, misli na samomor, zloraba alkohola ali ostalih drog.
- Nihče ne ve, kako bo reagiral ob morebitni zmagi pri igrah na srečo. Prav lahko se sproži želja po ponovnem igranju, da bi se ponovil občutek sreče in zadoščenje. Temu so bolj podvrženi tisti, ki so imeli kakšnega hazarderja v sorodstvu, tisti, ki imajo še druge zasvojenosti in osebe z nekaterimi psihičnimi motnjami.

Leta 1980 je Združenje ameriških psihiatrov (The American Psychiatric Association) prepoznalo patološko hazarderstvo kot duševno bolezen in jo uvrstilo v poglavje motenj obvladovanja strasti (angl. *Impulse Control Disorder*). Ameriško združenje je določilo deset značilnosti, po katerih lahko prepoznamo odvisnost od iger na srečo. V primeru, da ima posameznik pet ali več naštetih znakov, lahko govorimo o odvisnosti od iger na srečo (Lesieur in Rosenthal, 1991).

- prevzetost: odvisnik je prezaposlen z igranjem, podoživlja pretekle izkušnje igranja, načrtuje nove pustolovščine ali razmišlja o načinih, kako priti do denarja za novo igro;
- toleranca: odvisnik potrebuje vedno več denarja, da bi doživel vznemirjenje;
- kriza: nezadovoljstvo in razburjenost ob poskusih, da bi zmanjšal pogostost igranja ali celo prenehal igrati;
- beg: igre pomenijo beg pred problemi, slabim razpoloženjem, občutki krivde, depresijo;
- gonja: je ena najbolj tipičnih značilnosti, odvisnik izgubi denar in se vrača, da bi priigrjal izgubljeno;
- laganje: odvisnik začne lagati svojim bližnjim in znancem, da bi prikril, kako daleč je že zabredel v svoji odvisnosti;
- nezakonita dejanja: kraje, poneverbe, ponarejanje listin in podobna nezakonita dejanja so pogosti načini, kako priti do novega denarja;
- poslabšanje odnosov: zaradi odvisnosti od iger na srečo posamezniki pogosto tvegajo, da bodo izgubili bližnje, službo, kariero;
- poroštvo: posameznik verjame, da bodo drugi priskrbeli denar, s katerim se bo rešil hude finančne stiske in drugih težav;

- izguba kontrole: ponavlja se vzorec neuspešnih poskusov kontrole, zmanjšanja ali celo prenehanja z igrami na srečo.

Pri določanju stopnje problematičnosti igranja je pomembno tako število različnih problematičnih vedenj kot tudi stopnja sodelovanja oziroma pogostosti pojavljanja le-teh. Tako lahko igralce razdelimo v tri glavne kategorije. Neproblematični igralci ne kažejo nobenega izmed zgoraj omenjenih vedenj oziroma jih kažejo zelo redko. Problematični igralci konsistentno kažejo tri ali več vedenj. Patološki igralci pa konsistentno kažejo pet ali več destruktivnih vedenj. Zaradi raznolikosti manifestacij problematičnega igralništva ga je v praksi zelo težko identificirati. Raziskovalci si pomagajo z različnimi psihološkimi vprašalniki, ki pa zahtevajo popolno sodelovanje in iskrenost anketiranca.

Anketne študije je mogoče izvesti na dveh populacijah:

- med določeno skupino prebivalstva (npr. mladostniki) in
- med obiskovalci igralnice.

V primeru, da je študija izvedena na vzorcu točno določene skupine prebivalstva, je mogoče določiti t. i. »stopnjo razširjenosti« problematičnega igralništva med tistim delom prebivalstva, na katerega se anketa nanaša (npr. mladostniki). Ocene stopnje razširjenosti se znatno razlikujejo glede na uporabljen vprašalnik, glede na kriterije za določitev meje problematičnosti, glede na način vzorčenja, glede na državo oziroma regijo ter glede na časovno obdobje raziskave. Ne glede na to večina študij ugotavlja, da problematični igralci predstavljajo med 0,5 % in 3 % vsega prebivalstva.

Drugi način za identifikacijo odvisnih igralcev je izvedba ankete med obiskovalci igralnic in drugih mest, kjer se prirejajo igre na srečo. Odstotek problematičnih igralcev je v tem primeru znatno večji. To ocenjuje študija NORC, ki pravi, da je med obiskovalci igralnic okoli 5,4 % patoloških igralcev ter 3,4 % problematičnih igralcev. Igralce lahko razdelimo v več kategorij tveganosti. Višja kot je stopnja tveganja, večja je verjetnost, da pride do problemov, povezanih z igranjem oziroma do problematičnih vedenj (National Gambling Impact, 1999).

Številni dejavniki določajo stopnjo tveganja, ki ji je izpostavljen igralec. V grobem jih lahko razdelimo na notranje in zunanje.

Notranji dejavniki so pretežno odvisni od posameznika, in vključujejo štiri kategorije:

- Mentalni dejavniki: določena prepričanja povečujejo tveganje problematičnega igralništva. Raziskave kažejo, da imajo prav prepričanja dosti pomembnejšo vlogo pri razvoju odvisnosti od igralništva kot v primeru drugih odvisnosti (npr. alkohol, tobak, ali droge). Primer takšnih prepričanj so praznoverja, povezana z zmagovanjem, iluzija kontrole, prepričanost v nepremagljivost ter nerazumevanje osnovnih zakonitosti verjetnostnega računa oziroma zakonov velikih števil.
- Čustveni dejavniki: določene osebnostne poteze oziroma karakteristike, kot so zunanje mesto kontrole (angl. *locus of control*), nizka stopnja samozaupanja in socialna osamljenost, lahko povzročijo pojav disfunkcionalnih igralniških vedenj.
- Biološki dejavniki: raziskave kažejo, da določena biološka stanja, kot so pomanjkljivo obvladovanje impulzov in hipersenzitivnost za endorfinsko stimulacijo prav tako lahko povečajo verjetnost pojava disfunkcionalnih vedenj.
- Socialni dejavniki: otroci in mladostniki od odraslih prevzemajo prepričanja in vedenja, povezana z igralništvom; v tem procesu se lahko naučijo potencialno problematičnih vedenj, začeni z zelo pozitivnim odnosom do igranja do

nezdravih načinov reševanja problemov ali negativnih čustev, kot so jeza, depresija ali osamljenost.

Zunanji dejavniki vplivajo na stopnjo izpostavljenosti posameznika igralništvu. Med najpomembnejšimi je razpoložljivost in dostopnost iger na srečo širši populaciji ter intenzivnost in agresivnost njihovega trženja (Carlevaro, 2004).

Pri posamezniku, ki je odvisen od iger na srečo, običajno opazimo naslednje elemente odvisnosti (Carlevaro, 2004):

- nezmožnost sprejemanja realnosti: odvisnik se iz realnosti umakne v svoj sanjski svet, poln želenih dobrin, ki si jih bo privoščil, ko zmaga. Sanjari, kako z bogatimi darili osrečujejo svoje bližnje, sebe vidi kot očarljivo, dobrodelno osebo, ki jo imajo vsi radi;
- čustvena negotovost: odvisnik čuti zadovoljstvo in varnost samo še v primeru, ko igra, medtem ko je v realnem življenju ranljiv in negotov;
- nezrelost: odvisnik si želi, da bi v življenju čim več stvari pridobil na lahek način, brez velikega truda. Nezavedno upa, da se bo na ta način izognil prevzemanju odgovornosti.

Ob besedi zasvojenost se velika večina ljudi zdrzne in najprej pomisli na jemanje nedovoljenih drog in na telesne reakcije ob njih. Ta vrsta zasvojenost pa ni vse. Rozmanova loči dve vrsti odvisnosti, in sicer: telesno odvisnost, ki jo povzročajo kemična sredstva. To pa pomeni, da se na nek poseben način vključijo v telesno presnovo in zasvojencu postanejo nujno potrebna. Druge vrste zasvojenost pa je psihična odvisnost, ki pomeni, da zasvojeni z omamljanjem obvladujejo svoje čustveno življenje in odnose z ljudmi, se pravi, vede se čisto drugače, kot bi se, če ne bi bili zasvojeni (Rozman in Mlakar, 2007).

Po njenih besedah zasvojenost ne pomeni samo telesne odvisnosti od nekega kemičnega sredstva, ki deluje na zavest. Pomeni kompleksno vedenje zasvojenega človeka, ravnanje, o katerem sam prav dobro ve, da je škodljivo, pa ga ponavlja in ga ne more opustiti, ker bi sicer doživel abstinenčno reakcijo (Rozman in Mlakar, 2007).

Če strnemo misli Rozmanove, potem zasvojenost pomeni bolezen, ki prizadene človekovo telo, duševnost, odnose med ljudmi in sposobnost za produktivno življenje. Pomeni ponavljajoče se škodljivo vedenje, ki lahko povzroči telesne posledice (okvara določenih organov), poleg telesnih bolezni pa povzroča zasvojenost tudi spremembe vedenja: objestnost, agresivnost, nihanje razpoloženja, neupoštevanje meja drugih. Spremembe razpoloženja so lahko posledica direktnega vpliva, ki ga ima droga na možgane, saj vzame posamezniku veliko časa, da si zagotovi omamno sredstvo. Tudi tisti, ki namesto drog za omamljanje zlorabljajo moč svoje domišljije ali vzburjenje v nevarnih situacijah, so prisiljeni tem postopkom posvetiti ogromno časa. Zaradi tega zanemarjajo svoje šolske, službene ali družinske obveznosti. Rozmanova pravi, da je zasvojenost kronična bolezen in potrebuje več let ali celo desetletij, da se razvijejo vsi njeni značilni znaki zasvojenost (Rozman in Mlakar, 2007).

Po mnenju Rozmanove so temeljne značilnosti zasvojenosti naslednje (Rozman in Mlakar, 2007):

- škodljivo vedenje, omamljanje,
- ponavljanje in potreba po povečevanju odmerka,
- čustvena gugalnica in začarani krog sramu,
- kompulzivnost,
- abstinenčna reakcija,
- zasvojenost.

Tomori in Ziherl pa zasvojenost definirata malce drugače. Pravita, da izraz odvisnost označuje eno ali več izmed naštetih opcij (Tomori in Ziherl, 1999):

- bolezen, odvisnost od določene psihoaktivne snovi, na primer sindrom odvisnosti od alkohola;
- psihofiziološki pojav, ki ga povzroči ponavljajoče se uživanje določene psihoaktivne snovi. Vsi, ki uživajo psihoaktivne snovi, ne postanejo odvisni;
- telesna odvisnost je fiziološko stanje prilagoditve na rabo določene snovi. Odtegnitev te snovi povzroči odtegnitveno (abstinenčno) stanje, ki ga delno ali v celoti odpravi ponovno zaužitje enake ali podobne snovi;
- duševna odvisnost so subjektivni občutki potrebe po psihoaktivni snovi, s katero se doseže določeni pričakovani učinek oziroma se zmanjšajo znaki odtegnitvene krize.

Poleg definicije odvisnosti pa avtorja definirata še pojem, ki mu pravita odvisniško vedenje. Po njunem mnenju je odvisniško vedenje vrsta vedenja, za katero je značilno preveliko poželenje in kompulzivnost (Tomori in Ziherl, 1999). Prizadeta oseba takšnega vedenja običajno ne more nadzorovati. Odvisniško vedenje se lahko izraža v načinu rabe alkohola, drog, čokolade ali različnih drugih snovi, lahko pa je odvisniško tudi vedenje samo zase, na primer kockanje, hranjenje, ribolov, kraja, igranje računalniških igrice, ukvarjanje s športom ali celo delo (Tomori in Ziherl, 1999). Za odvisniško vedenje je značilno, da prinaša takojšnjo zadovoljitev neke potrebe, ki je lahko sprostitev, ugodje, sprememba zavedanja ali čustvovanja. Avtorja pravita, da dolgotrajno odvisniško vedenje praviloma vodi do negativnih posledic, in sicer na pomembnih področjih človekovega delovanja, kot so recimo zdravje, poklic in socialni stiki (Tomori in Ziherl, 1999).

Osebi, ki je zasvojena z igrami na srečo, pravimo hazarder. Ti pa so od nekdaj veljali za posebne ljudi z roba družbe, junake, ki si upajo tvegati in postaviti na kocko življenje. Kot takšne si jih predstavljamo tudi mi. Ali so hazarderji res tisti, ki s pištolo za pasom sedijo okrog mize za poker, s cigarami v ustih in z zlatimi verižicami okrog vratu? Ali so to osamljeni posamezniki, ki stojijo ob dirkališču in živčno ter napeto stiskajo stavne lističe v rokah? Taki opisi hazarderjev predstavljajo popolnoma napačne predstave. Nihče ne more določiti hazarderja zgolj po videzu in s pogledom nanj. Zasvojenci z igrami na srečo so tekmovalni, športni, inteligentni, odločni in podjetni. Kmalu so se naučili, kako se lahko v vsakdanjem življenju izognejo odgovornostim, razočaranjem ter situacijam, ki jih imajo odrasli. Večina od njih pravi, da ne morejo trpeti dolgočasnega življenja in neprestano potrebujejo vznemirjenje. Nekateri strokovnjaki menijo, da je njihova potreba po razburjenju prirojena biološka potreba, ki prispeva k razvoju njihove mentalne bolezni (Heineman, 1996). Hazarderji pogosto prihajajo iz družinskih sredin, kjer ni bilo skladnega starševstva, veliko jih je v očetih imelo slab zgled. Očete opisujejo kot čustveno odmaknjene in hladne (Heineman, 1996). Oče je bil veliko odsoten od doma zaradi ločitve, zapustitve ali svojih deloholičnih navad. Veliko hazarderjev pa opisuje svoje matere kot ženske, ki so se preveč ukvarjale s svojim življenjem in niso bile pretirano čustvene. Zelo verjetno je, da je bil vsaj eden od staršev hazarderja odvisnik, najpogosteje od alkohola. V njihovih družinah je bil velik poudarek na denarju. Pogovori, v katerih je bil tako ali drugače vpleten denar, so bili na dnevnem redu pogovora skoraj vsak dan. Besede, s katerimi opisujemo hazarderja, so: narcističen, obotavljajoč, podložen in strasten. Nekateri menijo, da jim pripadajo vse dobre stvari v življenju, drugi pa verjamejo, da so popolnoma nevredni stvari, ki jih ponuja življenje (Heineman, 1996).

2.7 Nacionalni izzivi

Vsaka država, prav tako Slovenija bo morala narediti še veliko za ozaveščanje prebivalcev, predvsem mladostnikov, o problemih odvisnosti zaradi problematičnega igranja. V tem trenutku je ta najbolj ranljiva skupina zelo dobro obveščena le o npr. nevarnostih kajenja, alkoholizma in zlorabe prepovedanih drog, medtem ko je v Sloveniji zelo velik problem tudi odvisnost od računalnika in interneta, pri čemer postajajo vse bolj popularne tudi igre na srečo. Podatki o tovrstni zasvojenosti postajajo alarmantni, ukrepov v tej smeri pa ni dovolj. Treba je začeti s preventivnim delovanjem, ki mora biti skrbno načrtovano in strokovno vodeno s strani osnovnih in srednjih šol, lokalnih skupnosti, krajev, kjer se takšna odvisnost pojavlja – igralnice, mladinski klubi itd. (Rončević in drugi, 2007).

V letu 2009 je Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici izvedla evalvacijo nekaterih psihiatričnih, psihoterapevtskih in psihosocialnih praks na Slovenskem s področja zasvojenosti z igrami na srečo. Namen evalvacije je bil vpogled v obstoječe stanje in prepoznava potreb po strokovnih službah in storitvah na področju zasvojenosti z igrami na srečo. Uporabili so model evalvacije programov v zdravstvu in izobraževanju, model CIPP2, ki vključuje naslednje štiri sestavine: *Context* (kontekst), *Input* (način izvedbe), *Process* (proces) in *Product* (rezultat). Aplikacija modela CIPP pri evalvaciji psihoterapevtskih praks na področju zasvojenosti z igrami na srečo je vključevala naslednja raziskovalna vprašanja: (Podgornik, 2011)

Kontekst – Kaj je treba storiti?

- Katere potrebe pomoči na področju zasvojenosti z igrami na srečo prepoznavajo kompetentni strokovnjaki v Sloveniji?

Input – Kako naj se to izvede?

- Vloga, pomen in cilji institucije za nudenje psihoterapevtske pomoči zasvojenemu z igrami na srečo?

Proces – V kolikšni meri se to izvaja?

- Kako je v Sloveniji zagotovljena in organizirana psihoterapevtska obravnava hazarderja?
- Oblike in možnosti zdravljenja.
- Ali so notranji procesi ustrezni? Ali obstajajo protokoli in ali se izvajajo?
- Ali je tim usposobljen in izkušen?
- Je tim deležen supervizije?

Produkt – V kolikšni meri je to uspelo?

- Kako učinkovito deluje pomoč zasvojenim z igrami na srečo v Sloveniji?

Na podlagi relevantne literature in glede na predmet evalvacije smo opredelili naslednje kazalnike kakovosti:

- Osebe: razpoložljivo osebje in strokovno znanje, usposobljenost osebja, čas, porabljen za stik z uporabniki.
- Zdravljenje: postopek sprejema v obravnavo, vrsta obravnave (individualna, partnerska, skupinska ...), postopki vzdrževalnega zdravljenja, dodatne psihiatrične, psihosocialne ali druge intervencije, prisotnost drugih težav v duševnem zdravju (psihiatrična komorbidnost), delež vztrajanja v programu zdravljenja, delež uspešnih primerov.
- Dostopnost pomoči (ambulanta, center ...): prostorska pokritost, delovni čas, čas, ko pride uporabnik na vrsto za obravnavo.
- Strokovni nadzor in evalvacija dela zaposlenih.

- Smernice, protokoli in spremljanje: smernice, ki se uporabljajo, težave, povezane s smernicami, zadostnost smernic.
- Sodelovanje z drugimi službami: z zdravstvenimi domovi, psihiatričnimi ustanovami, centri za socialno delo, skupinami za samopomoč, svojci ...

Z opravljeno evalvacijo so ugotovili predvsem dvojje (Podgornik, 2011):

Prvič, v Republiki Sloveniji psihiatrična in terapevtska praksa ne razpolagata z nujnim protokolom in smernicami za delo z zasvojenimi z igrami na srečo. Smernice so zgolj lokalno razvite, nikakor pa niso nacionalne, kot jih poznamo za delo na področju zasvojenosti z drogami oz. kemičnimi odvisnostmi. Če bi bile izdelane smernice za delo, bi lahko ocenili uspešnost služb pri implementaciji smernic, vendar pa lahko zgolj ugotavljamo, da gre za uvajanje novih znanj v obstoječo terapevtsko prakso. Strokovnjaki za področje zasvojenosti z igrami na srečo se pri svojem delu zgledujejo po tujih sistemih zdravljenja in izkušnjah tujih kolegov, zlasti Švicarjev, izdelali pa so tudi lastne (interne) smernice za delo. Glede na neurejenost tega področja na nacionalni ravni zaposleni v državni instituciji tudi nimajo zagotovljene obvezne supervizije za strokovno delo z zasvojenimi z igrami na srečo, prav tako tudi službe niso bile deležne strokovnega nadzora. Za opravljene storitve se izvaja zgolj neformalna evalvacija, treba pa bi bilo izvajati tudi evalvacijo z uporabo določenih instrumentov.

In drugič, pridobljeni rezultati izvedene evalvacije kažejo na nezadostnost služb za izvajanje preventivne in kurativne dejavnosti na področju čezmernega igranja na srečo na nacionalni ravni, ki bi ustrezno odgovorile na trenutne potrebe. V obstoječi pomanjkljivi mreži služb pomoči je sicer zaposlen strokovno usposobljen in izkušen kader, vendar je občutna nezadostna kadrovska zmogljivost. Službe, ki so sodelovale v evalvaciji, nudijo individualno, partnersko in družinsko terapijo ter – Ambulanta za bolezni odvisnosti – tudi skupinsko terapijo (enkrat tedensko dve uri) za zasvojene z igrami na srečo in za njihove svojce. Zaradi dolgotrajnosti zdravljenja oziroma psihoterapevtskega procesa (in neustrezne evalvacije dela) uspešnosti dosedanjega dela obravnavanih služb še ni bilo mogoče oceniti. Službe, ki so sodelovale v tej evalvaciji, se povezujejo in sodelujejo z državnimi in nevladnimi organizacijami zlasti v lokalnem okolju, vzpostavili pa so tudi uspešno čezmejno sodelovanje (s kolegi iz Italije, Švice in Anglije).

Izpostavljajo še nekatere ključne ugotovitve, ki bi jih bilo treba upoštevati pri psihoterapevtski obravnavi zasvojenega z igrami na srečo. Praktično terapevtsko in raziskovalno delo dokazujeta izredno pogosto zamenjavo oblike zasvojenosti in prisotnost t. i. dvojnih diagnoz, ki so zlasti pogoste za zasvojene z igrami na srečo. Izkušnje strokovnjakov s področja zasvojenosti z igrami na srečo so, da se s hazardiranjem tesno prepletajo tudi druge nekemične (seksualna odvisnost, odvisnost od odnosov ...) in kemične (uživanje alkohola, tobaka, poživil, pomirjeval ...) zasvojenosti. Pogosto je prisotna psihiatrična komorbidnost, t. i. dvojne diagnoze. Raziskave kažejo, da približno petina zasvojenih z igrami na srečo resno poskuša narediti ali naredi samomor. Ranljiva skupina prebivalstva na področju zasvojenosti z igrami na srečo so mladi ljudje, ti prakticirajo zlasti spletno igralništvo, ter zaposleni v igralništvu, ki se poleg čezmernega igranja na srečo nemalokrat srečujejo tudi z drugimi osebnimi, zlasti partnerskimi krizami, stiskami, ki so povezane tudi z naravo igralniškega dela.

Ugotavljajo, da sta vloga in odgovornost države Slovenije na področju zasvojenosti z igrami na srečo skorajda neprepoznavi, še več, področje čezmernega igranja na srečo ostaja na državni ravni kljub denarju, ki se izteka v državno blagajno, neurejeno. Zato predlagajo da bi Vlada RS morala sprejeti nacionalno strategijo zdravljenja zasvojenosti z igrami na srečo v Sloveniji, ki bo vključevala tudi model zmanjševanja škode na področju čezmernega igranja iger na srečo. Če država nima izdelanega programa pomoči za zasvojene z igrami na srečo, prepoznavamo odgovornost države v tem, da poskrbi za plačilo terapevtskih storitev za zasvojene. Vzporedno s podeljevanjem

koncesij prirediteljem iger na srečo bi morala država vzpostaviti enovit sistem nadzora nad izvajanjem odgovornega igralništva ter tako zagotoviti dosledno izvajanje sprejetih ukrepov. V okviru potreb zasvojenih z igrami na srečo je treba izpostaviti dostopnost do brezplačne pomoči v trenutku stiske, ki pa je zdaj glede na to, da zdravljenje izvajajo posamezni terapevti in nevladne organizacije, redko dostopna, poleg tega je treba upoštevati dejstvo, da imajo zasvojeni z igrami na srečo pogoste finančne (eksistencialne) težave in je dostopnost v smislu fizične in finančne dostopnosti pomoči ključnega pomena pri reševanju nastale zasvojenosti. Intervjuvani strokovnjaki ocenjujejo glede na podatek, da ima do 3 % odrasle populacije težave s čezmernim igranjem na srečo, in glede na izkušnje iz psihoterapevtske prakse, da bi za učinkovito nudenje pomoči potrebovali v Sloveniji tri do štiri centre, ki bi z izvajanjem preventive in kurative kompetentno odgovarjali na potrebe v okolju. Obenem bi bilo treba zagotoviti tudi možnost (vsaj občasnega) hospitalnega zdravljenja, ki trenutno zasvojenim z igrami na srečo ni na voljo.

Iz povedanega lahko zaključimo, da je še veliko izzivov že na nacionalni ravni. Če pa se obnašamo trajnostno, je teh izzivov na nadnacionalni ravni še bistveno več.

2.8 Nadnacionalni izzivi

Vsekakor so in bodo tudi v prihodnje vse oblike zasvojenosti prisotne. Zato bi se jih morale države v okviru Svetovne zdravstvene organizacije lotevati enovito. Posebno mesto bi morala imeti tudi zasvojenost z raznoraznimi igrami na srečo. Vzpostaviti bi morali mednarodno bazo vseh, ki imajo težave s prekomernim igranjem, ali vsaj patoloških igralcev, igralcev, ki se zdravijo zaradi hazardiranja, ter jim prepovedati vstop v igralnice ne le v lokalnem okolju, ampak tudi v drugih okoljih.

Razmišljalo se je o rešitvi, da bi uvedli posebne kartice igralcev, ki bi zmanjševale možnosti, da bi do čezmernega igranja sploh prišlo. Vendar pa se bodo tu mnenja vedno kresala, saj kapital zasleduje ene cilje, družba druge in zdravstvena stroka tretje. Kljub vsemu pa bi morali najti vsaj minimalno poenotenje.

Zavzemati bi se morali, da bi se sprejelo neko mednarodno stališče morda po zgledu izgorelosti. Tako bi morali prevzeti pobudo pri Svetovni zdravstveni organizaciji. V primeru da ne bi prišlo do dogovora na ravni EU, bi morali težiti vsaj k parcialnemu dogovoru na ravni držav, kjer je tranzit čezmejnega igralništva največji. Vključevati bi moral enotno prepoved v okoliških igralnicah. Spletne igralnice pa bi morale zagotoviti personalizirano dovoljenje; v primeru, da bi igralec igral prekomerno, bi mu morali za določen čas omejiti dostop.

3 NAMESTO ZAKLJUČKA – KAKO NAPREJ?

Kot vidimo, je problematično igranje prisotno. Na osnovi znanstvenih dognanj bi morali raziskovanje nadgraditi in iskati rešitve predvsem v smeri permanentnega raziskovanja razširjenosti problematičnega igranja s poudarkom na razširjenosti le-tega med mladostniki.

Zanimivo bi bilo vedeti, kaj vpliva na pojav zasvojenih igralcev, saj bi tako oblikovali jasne programe, kako naj bi postopali v bodoče. Tu se postavlja vprašanje, ali na nastanek vplivajo predvsem razmere v družini, tekmovalnost, ki hoče prerasti v liderstvo med vrstniki, ali denar kot sredstvo za hitro doseganje osebnega zadovoljstva. Glede na to, da smo izrazito tekmovalna družba, lahko sklepamo, da se je število mladostnikov, ki igrajo igre na srečo, povečalo.

Potem so tu še raziskave o povezanosti med dostopnostjo, številom igralnih enot in oddaljenostjo igralnih salonov ter možnostjo dostopa do spletnega in mobilnega igralništva. Znanstvene raziskave v splošnem kažejo pozitivno povezavo med povečano dostopnostjo iger na srečo – predvsem igralništva, številom igralnih enot in oddaljenostjo igralnih salonov. Vendar ta povezava ni ne enoznačna ne linearna. Lažja dostopnost, večje število igralnih enot ter bližina igralnih salonov vpliva na navade igralcev in seveda na povečanje števila le-teh.

Kot zadnje pa bi kazalo raziskati, kako ostale razvade med mladostniki, kot so kajenje, uživanje drog, zloraba alkohola, vplivajo na povečanje števila igralcev iger na srečo. Tudi tu so dosedanje raziskave med igralci iger na srečo dokazale, da je bilo več takih, ki so poleg tega, da so bili patološki igralci, zlorabljali še alkohol in droge ter kadili. Te razvade so prisotne tudi med mladostniki in negativno vplivajo na njihove navade. Vse našete razvade so v korelaciji z razširjenostjo igranja iger na srečo. Skupaj s patološkim igranjem se pojavljajo tudi ostale deviantne oblike obnašanja.

Tovrstne raziskave bi prispevale k razvoju jasnih smernic za hitro presojo razširjenosti odvisnosti od iger na srečo, rezultati in smernice pa bi olajšale odločanje ter nadgradile znanje odgovornih akterjev, ki presojajo, kateri programi s področja preventive odvisnosti se bodo izvajali, da se to problematiko uspešno zajezi. Tovrstne raziskave bi morale biti pernanetne in bi morale biti financirane iz državnih fondov.

TRAJNOSTNI RAZVOJ IGRALNIŠTVA

Avtor: Andrej Raspor

1 UVOD V TRAJNOSTNI RAZVOJ IGRALNIŠTVA

V preteklosti je le majhen del prebivalstva poznal prosti čas in sprostitev. S povečevanjem blaginje se širi sloj, ki si lahko privoščijo dobrine prostega časa ob istočasnem širjenju različnih možnosti potrošnje. 20. stoletje je rodilo potrošnike igre in zabave. Zabava prodira v vsako poro vsakdanjega življenja in postaja njen neobhoden, sestavni del. Bliža se čas, ko bo povsod prisotna. Kazinoji vključujejo v svojo ponudbo poleg iger na srečo tudi cel splet druge zabave, druga zabavna ponudba pa skuša povečati privlačnost z vpeljavo iger na srečo. Celo nakupovanje postaja del velike igre na srečo. Pospeševanje prodaje je eno tipičnih področij, ki na veliko izrablja človeško nagnjenje k igri na srečo. Na vsakem koraku srečujemo raznovrstna žrebanja, z namenom, da bi pritegnili čim več kupcev. Človek vedno bolj jemlje življenje kot igro. *Homo ludens* je na pohodu (Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs, 1997, str. 36).

Naše spoznanje je, da je igra stalna spremljevalka človeka in integralni, tudi biološko pogojen del njegovega početja. Največkrat je vir ustvarjalnosti in sprostitev. V primeru, ko pa ukvarjanje z igro preraste v obsedenost in se človek pri porabi časa, energije in denarja ne zmore obvladovati, lahko obsedenost z igro vodi v destrukcijo osebnosti. Zato je treba poskrbeti, da do tega ne bi prihajalo, in zagotoviti trajnostno naravnost v dejavnosti, ki bo skrbela ne samo za okolje (dejavnost kot taka spada med čistejše), ampak tudi za ljudi.

Igre na srečo, kot del celotnega polja iger z elementi rizika, upanja in možnosti za dobiček, so vseskozi privlačile precejšen del ljudi. Če so bile v preteklosti kot privilegij dostopne le vplivnemu in bogatemu sloju, so v drugi polovici 20. stoletja postale dosegljive najširšemu krogu ljudi. Razvoj odnosa družbe do iger je nihal od liberalnih pogledov do prohibicije (Valič, 2014).

2 PRIČAKOVANA PRIHODNOST

Koncepti gospodarske uspešnosti, družbene blaginje in trajnostnega razvoja so temeljni koncepti, okrog katerih se oblikujejo vodenje politik in cilji vsake sodobne družbe. Razvojne poti najrazvitejših držav so praviloma tudi vzor manj razvitim državam. Sodobno tržno gospodarstvo še vedno predstavlja najučinkovitejšo rešitev, kar zadeva ekonomsko in politično organizacijo družbenega življenja. Cilji so jasni, načini za doseg trajnostnega razvoja pa se med posameznimi državami razlikujejo. Države, ki znajo poiskati pravo ravnovesje med cilji in sredstvi za doseg teh ciljev, prevzemajo v svetu vodilno vlogo. Gonilna sila sodobne tržne ekonomije so invencije in inovacije, podjetništvo, organizacija (Berlic, 2004, str. 2). Nahajamo se v družbi znanja, v okviru katere je znanje temeljni produkcijski faktor, s čimer določeni drugi dejavniki (delo, naravni resursi in celo kapital) postajajo manj pomembni za družbeno-ekonomski razvoj. Delo in kapital v svoji klasični obliki (nekoč primarni temelj razvoja) prepuščata svojo vlogo znanju. Seveda sta zelo pomembna tudi danes, le da so njihovi potencialni prispevki k razvoju manjši. Danes je znanje produkt, ki se trži za visoko ceno. Zaradi znanja nastajajo vedno nove dejavnosti, pišejo se nove drzne strategije polne inovacij, ki spreminjajo politiko podjetij v bolj uspešna, učinkovitejša in pa obstojnejša. Ravno strategija je tista nit, ki nas v nadaljevanju vzpodbuja k kritičnemu pogledu na področje igralništva, na pomanjkljivosti v strategijah in na morebitna nova obzorja.

Zanimalo nas je, kaj so geografsko gledano, okolju, kateremu so namenjene, te strategije doprinesle, predvsem pa, v kolikšnem obsegu je bilo v teh strategijah zaslediti nove in drzne prijeme »igralniških vizionarjev«, ki ustvarjajo za potrošnika zanimiv, za podjetje pa učinkovit način trajnostnega razvoja. To pa pomeni dejanski odklon v razumevanju pridobivanja in povečevanja kapitala, obenem pa daje težo znanju in močno približa razmerje prodajalec – kupec.

Razloga, ki žene ljudi k igranju, še nihče ni zadovoljivo razjasnil. Obstaja veliko teorij o vzrokih za vključevanje v igro, kot o vzrokih za vztrajanje v igri. Vsi se strinjajo, da za na to vplivajo tudi biološke predispozicije. Predvsem osebe s predisponirano hiper in hipo vznemirjenostjo imajo večjo nagnjenost do iger na srečo. Psihoanalitiki iščejo vzroke v sublimaciji spolne energije v igralno strast, behavioristom pa se zdi bližje razlaga vzrokov, ki izhajajo iz poizkušanja. Zanimiva je tudi teorija o večnem iskanju izgubljenega zaklada, kot večne težnje po iskanju sreče. Trstenjak celo navaja, da je temeljni gon človeka večna težnja po sreči (Trstenjak, 1994). Ob tem pa dodaja, da je za modernega človeka sreča postala izdelek, produkt, ki ga skuša kupiti. Če gledamo na pojav hitrega širjenja povpraševanja po igrah na srečo z marketinškega zornega kota, bi temu pogledu lahko v celoti pritrdil (Luin, 2008).

Vsekakor smo šli skozi različna obdobja. Začetno obdobje je bilo obdobje raziskovanja in povezovanja iger na srečo z mistiko, predvsem z boginjo Fortuno. Sledi obdobje, ko se v igre na srečo vključijo različne discipline, predvsem matematika in statistika z verjetnostnim računom, čemur je botrovala iznajdba rulete. Od pojava prvih kazinojev v Italiji, vse do Las Vegasa, je igralništvo prestajalo mnoga toplo-hladna obdobja, ko se je občasno kazinoje dovoljevalo, spet drugič se jih je prepovedalo in so se morali skriti v ilegalo, kar se je nadaljevalo vse do Las Vegasa, ki je igralništvo ponesel v nove dimenzije. Po 2. svetovni vojni igre na srečo dokončno spremenijo svojo pojavno obliko. Z novimi igrami, ki so vedno bolj dostopne povprečno premožnemu človeku ter z večplastno strukturo zabaviščno-turistične ponudbe, postajajo te iskan in dobro tržen turistični produkt. Struktura ponudbe je koncipirana tako, da omogoča čim več čutnih doživljanj na enoto časa in denarja. Visoko klasiko evropskega tipa igralniške ponudbe iz obdobja belle epoque izpodriva »McGambling«

ameriškega tipa, ki poleg iger, primernih za različno večče in zmožne igralce, ponuja še splet arkadne ponudbe iger, zabavo, šov, sprostitvev, šport in kulinariko. Igralec postaja aktivni udeleženec v holywoodsko organiziranem igralniško-zabaviščnem spektaklu. Igre se vedno bolj avtomatizirajo in ekranizirajo (Luin, 2008).

Ob določenih predpogojih, ko gostje prihajajo iz drugih ekonomij in veliko trošijo tudi za druge storitve dobro strukturirane turistične ponudbe, ima lahko uvajanje igralniške ponudbe v neko gospodarsko manj razvito okolje izjemno pozitivne ekonomsko razvojne učinke. Uvajanje močnejše igralniške ponudbe v ekonomsko razvita območja, ob usmerjenosti na goste iz domačega trga, pa prinaša tudi negativne efekte: od kraje kadrov do prerazporejanja potrošnje, trošenja prihrankov gospodinjestev v neproduktivni sferi in s tem nižanja gospodarskih investicij ter ustvarjanja problemov na socialnem področju. Vzrokov hitre rasti ponudbe pa ne moremo iskati le v povečanem povpraševanju, temveč predvsem v istosmernem interesu dnevne politike in podjetniškega kapitala. Igralništvo je z »nevidnim in prostovoljnim« davkom dobrodošlo za polnjenje proračuna, predvsem pa naložbe v igralništvo dajejo na kratki rok najhitrejše rezultate, kar je dobrodošlo kratkoročnim interesom dnevne politike. Možen obseg razvoja pa ima neko naravno ekonomsko mejo, ki jo bo morala razvojna politika spoštovati, da ne bi prišlo do gospodarskih pretresov. Nihče pa še ni izračunal, kolikšen je lahko maksimalni obseg igralniške potrošnje v neki ekonomij in, kolikšen delež osebnih prejemkov ali prihrankov je lahko brez družbene škode potrošen v tej dejavnosti. Ugotavlja se, da se lestvica življenjskih vrednot spreminja. Ta se od dela kot vrednote premika v smeri priložnosti obogatitve z igro, s čimer se trajnost iz igralništva in iger na srečo popolnoma umakne.

V svetu ne obstajajo neke enotne strategije do razvoja igralniške ponudbe. Povsod v razvitem svetu je prosto prirejanje iger na srečo prepovedano. Države imajo monopol nad dejavnostjo. S koncesijami prenašajo svojo pravico na družbe, ki prirejajo igre na srečo. Igralnice se običajno vključuje v turistične centre z namenom pospeševati turizem in na obmejna območja z namenom pridobivati goste iz drugih držav. Izbor koncesionarja je strokovno zahtevna zadeva, zato imajo v nekaterih državah podrobno opisano proceduro in kriterije, pa tudi jasno zastavljene cilje. Koncesijske dajatve se največkrat usmerjajo v razvoj turistične ponudbe območja. Zelo dobre rezultate daje sistem koncesij v obliki obveze igralniške družbe, da zgradi, vzdržuje in trži določeno turistično infrastrukturo od hotelov, kongresnih in športnih centrov do zabavišč, kar je v korist obema partnerjema. Tudi davki iz igralniške dejavnosti so največkrat namenski, višji so, če ima en ponudnik monopol na nekem območju, nižji v primeru konkurenčne ponudbe. Dejavnost je povsod nadzirana, ni pa enovitega sistema nadzora. Z nadzorom se želi zaščititi tako koristi države kot potrošnika.

Sama zgodovina iger je zelo pestra. Prva legalna igralnica je nastala v Benetkah leta 1626. Po beneškem vzoru je v naslednjem stoletju v termalnih središčih po Evropi zraslo precej kazinojev. Francoska revolucija je z igralniško ponudbo pometla, Napoleon pa je s *Civilnim zakonikom* leta 1806 postavil pravne in strateško razvojne temelje francoskega in posledično tudi evropskega igralništva. Pojem in vzor evropskega igralništva pa je postal Monte Carlo po letu 1860. Za prvega pravega podjetnika igralništva velja Francois Blanc, ki mu je monaški knez Karel III. dal koncesijo z obvezo, da ob igralnici zgradi tudi kulturno in turistično ponudbo. Vse do 90. let je v evropski igralniški ponudbi prevladovala romantična nostalgija na obdobje belle epoque, ki je predstavljalo višek v razvoju.

Pionirski duh prvih izseljencev je prinesel seme evropskega hazardiranja tudi v Ameriko. Tu si sledijo obdobja velike razširjenosti igranja in prohibicije. Sodoben tip ameriške igralniške ponudbe je mlajšega datuma, ko je bil po 2. svetovni vojni v obdobju razcveta gospodarstva v Las Vegasu postavljen kazino Flamengo. Za pravi začetek turistično usmerjenega igralništva pa velja postavitve tematskega igralniškega kompleksa Cezarjeve palače. Nevada je vse do

leta 1976, ko je New Jersey zgradil kazinoje v Atlantic Cityu, bila edina država z legalno igralniško ponudbo v ZDA. Leta 1988 je kongres sprejel *Indian Gaming Regulatory Act*, ki je dovolil razvoj igralništva v indijanskih rezervatih. Sedaj ima pretežni del zveznih držav v ZDA legalizirano neko obliko igralniške ponudbe. Kljub velikim igralniškim centrom, ki se gradijo, pa ostaja Las Vegas pojem za igralniško prestolnico, ob tem pa je tudi največje kongresno središče in velik turistični center. Močna igralniška ponudba je razvita tudi v Avstraliji, Kanadi, Macau, Karibih in Južni Afriki. Prav tako je z igralniškimi saloni opremljeno veliko ladij za turistična križarjenja.

Od leta 1993 s pojavom novogoriške igralnice Perla tudi evropska igralniška ponudba počasi sledi ameriškemu konceptu. Kljub evropskim združevalnim procesom še ni prišlo do poenotenja politike razvoja igralništva. Pri Svetu Evrope deluje komisija GREF (*Gaming Regulators European Forum*), ki pripravlja skupna izhodišča na tem področju. Kot kaže, bo usklajevanje potekalo na področju določanja lokacij, obsega ponudbe, promocije in kontrole izvora denarja. Nameni uporabe sredstev, davki in nadzor bodo v skladu s politiko in tradicijo posamezne države.

Vendar pa je to šele začetek. Ob istem času (1994) smo pričali pojavu prve internetne igralnice. V ZDA so kmalu ugotovili, da je lahko tovrstna ponudba iger na srečo škodljiva tako za državni proračun, saj se davki od iger ne obračunavajo na ozemlju ZDA, kot tudi z vidika dostopnosti do igre in posledično zasvojenosti z igrami. Zato so takoj omejili in prepovedali to ponudbo. Vendar pa se je spletna ponudba razširila po celem svetu in nesmiselno bi si bilo zatiskati oči, da tisti, ki povprašujejo po tovrstnih storitvah, ne bodo prišli do spletnih igralnic. S pojavom mobilnih naprav se je dostopnost do iger na srečo še povečala. Prav tovrstna ponudba je najbolj prisotna med mladimi. Vse več je zasvojenosti z igrami na srečo. Tudi organiziran kriminal je vse bolj vpet v organizacijo in poslovanje spletnih igralnic. To je še toliko bolj mogoče s pojavom kripto valut in tehnologije »block chain«.

3 LETO 2020 – LETO, KO SE USTAVI IGRALNIŠKI SVET

Čeprav med nastajanjem knjige velikanske spremembe na igralniškem področju niso bile predvidene, se nikakor ne moremo izogniti temu, kar se je zgodilo – svetovni epidemiji koronavirusa COVID-19 in njenim še nepredvidenim posledicam. Tako bomo knjigo zaključili s pregledom in z analizo možnih vzorcev obnovitve igralniške industrije po koncu epidemije s COVID-19. Kaj bo prinesla ta kriza, še ni popolnoma jasno, prav tako niso še popolnoma znani vsi epidemiološki pogledi na obseg in trajanje epidemije, vendar lahko poznavanje izhodiščnih možnosti za okrevanje na trgu pomaga pri pravilni odločitvi ob pravem času.

Čeprav ima naše kvantitativno orodje za napovedovanje bodočega razvoja igralniške industrije določene omejitve, bomo vseeno poizkusili napovedati možne scenarije razvoja. Poleg tega smo po koronavirusu ločeno spremljali trende spletnih iger. Na prihodnost spletnega poslovanja bo COVID-19 nedvomno vplival; vendar pa bo za trajne vplive na kazino igre potrebnih vsaj nekaj podatkov iz obdobja takoj po ponovnem odprtju igralnic na nekaj vzorčnih trgih. Večina svetovnih igralnic je v času nastajanja tega prispevka še zaprtih. Takoj ko bodo pogoji stabilnejši, bomo morali ponovno napovedati, v katero smer se bo razvijala ta panoga. Obstaja velika verjetnost, da se bo določena ponudba umaknila novi, ki šele prihaja na trg in je trenutno v fazi nastanka.

Pandemija, ki smo pričali, je največja pandemija po španski gripi med letoma 1918–1920. Ker gre za tako izjemen dogodek, ki bo zelo zaznamoval procese in odnose, ki jih obravnavamo v knjigi, je prav, da tematiko osvetlimo tudi s tega vidika. Tako bi v tem prispevku želeli osvetliti vpliv še trajajoče pandemije na procese in delo v igralništvu, ki se bo po tem, ko se bo kriza umirila, povsem spremenilo. Treba je počakati, kakšne bodo posledice virusa, vendar je že zdaj jasno, da bo industrija virus močno občutila in da se bo gospodarstvo skrčilo. Pričakovati je velika odpuščanja kadra. Na drugi strani se bo pospešeno uvajala robotizacija in avtomatizacija. Po vsem svetu ugotavljajo, kako bo po epidemiji koronavirusa: ali bo svet boljši ali pa morda slabši – vsekakor bo drugačen. Boljši svet so napovedovali po vseh vojnah, katastrofah in zgodovinskih prelomnicah. Edine stvari, ki si je v krizi ne smeš privoščiti, je, da ne delaš nič. Kriza se rešuje na enak način, kot se išče cepivo za virus. Nenehno je treba poizkušati in z nekaj pameti in sreče doseči, da slabe poskuse zavržeš, delujoče pa ohraniš.

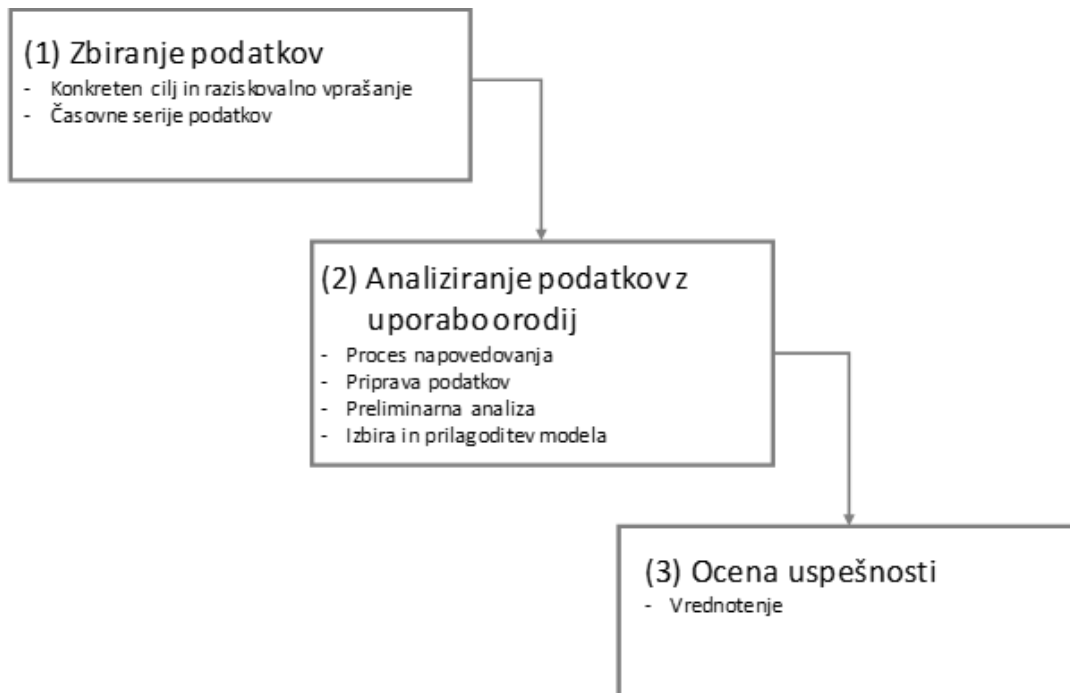
4 KRČENJE IGRALNIŠKE INDUSTRIJE

S pojavom pandemije se je začel igralniški trg krčiti. H2 Gambling Capital napoveduje, da bo pandemija leta 2020 povzročila 11-odstotni padec napovedanih svetovnih prihodkov od iger na srečo. To predstavlja padec iz 473 milijard na 421 milijard dolarjev. Po tem pa naj bi ta trg naraščal po 8,77 % letno³². Po drugi strani pa se napoveduje, da bo delež iger na srečo na spletu narasel s 13,2 % na 15,7 % deleža svetovnih prihodkov od iger na srečo.³³ Tako naj bi prihodki narastli na 95 milijarde dolarjev.³⁴

Vse te ugotovitve smo upoštevali pri napovedih.

4.1 Metodologija napovedovanja

V nadaljevanju predstavljamo metodologijo napovedovanja. Sledili smo metodologiji, ki vključuje naslednje tri korake (Slika 50: Raziskovalna metodologija): (1) zbiranje podatkov, (2) analiziranje podatkov, (3) ocena uspešnosti.



Slika 46: Raziskovalna metodologija
(lasten)

³² State Of The Market: Online Gambling Outlook And Review For Enthusiasts. Pridobljeno 8. maja 2020 s <https://yfsmagazine.com/2020/01/03/online-gambling-outlook-and-review/>

³³ Gallagher, E.-M. H2 Gambling Capital predicts 11% drop in gambling revenues. Pridobljeno 23. marca 2020 s <https://sbcnews.co.uk/sportsbook/2020/03/23/h2-gambling-capital-predicts-11-drop-in-gambling-revenues/>

³⁴ Miller, G. (14. april 2020). The Global Online Gambling Market is expected to grow from USD 53,686.56 Million in 2019 to USD 95,023.13 Million by the end of 2025 at a Compound Annual Growth Rate (CAGR) of 9.98%. Pridobljeno s <https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2020/04/14/68349/the-global-online-gambling-market-is-expected-to-grow-from-usd-53686-56-million-in-2019-to-usd-95023-13-million-by-the-end-of-2025-at-a-compound-annual-growth-rate-cagr-of-9-98/>

4.1.1 Analiziranje podatkov z uporabo orodij

Podatke smo zbrali iz različnih baz. Najbolj so nam koristili podatki Statista in H2 Gambling Capital. Podatke smo analizirali, in sicer tako, da smo napovedali, kakšno bo stanje leta 2025. Pri tem smo upoštevali že zbrane podatke od leta 2000 do leta 2019. Za leto 2020 smo uporabili prognoze, za leto 2021 pa smo upoštevali napovedan trend rasti, kot jih napoveduje H2 Gambling.

Proces napovedovanja

Napovedovanje je proces ocenjevanja neznanega. Opredelimo ga lahko kot znanost o napovedovanju prihodnjih rezultatov. Napoved bi morala biti pravočasna, čim bolj natančna, zanesljiva in smiselna.

Za izvedbo procesa napovedovanja je treba izvesti naslednje korake (Nolan, 1994; Armstrong, 2001):

1. opredelitev namena napovedovanja,
2. priprava podatkov,
3. preliminarna analiza,
4. izbira in prilagajanje najboljšega modela,
5. napovedovanje in
6. vrednotenje.

Priprava podatkov

Nabor podatkov zajema prihodek z enoletno stopnjo vzorčenja. Zajamemo čim daljše obdobje, saj bomo tako zanesljiveje napovedovali. Podatki prikazujejo različne količine in nekatere podmerilske vrednosti in spadajo pod tipične podatkovne časovne vrste, ki jih je mogoče opredeliti kot zaporedje opazovanih vrednosti. Ena od najbolj značilnih lastnosti časovne vrste je, da podatki niso ustvarjeni neodvisno; njihov odklon se v času spreminja in so pogosto podvrženi trendu in cikličnim komponentam. Opazovane časovne vrste lahko delimo na tri komponente: trend (dolgoročna usmeritev), sezona (sistematična, koledarska gibanja) in nepravilna (nesistematična, kratkotrajna) nihanja (Beliaeva in sod., 2013). Uspelo nam je zbrati podatke o realizaciji svetovnega igralništva od leta 2000 dalje.

Preliminarna analiza

Dober način za razumevanje podatkov je vizualizacija, katere cilj je ugotoviti nekatere konsistentne vzorce ali pomemben trend. S pomočjo Tableau 10.4, zmogljivega statističnega orodja za raziskovanje in vizualizacijo podatkovnih nizov, smo izdelali grafe za različna časovna obdobja (Tableau, 2014).

Izbira in prilagajanje najboljšega modela

Naslednji korak je določitev primerne modela, ki ustreza podatkom. V ta namen uporabljamo pristop Box in Jenkins (Box in sod., 2015), ki omogoča, da se iz skupine modelov za napovedovanje izbere tistega, ki najbolj ustreza podatkom časovne vrste. Modeliranje ARIMA (avtoregresijski model drsečega povprečja) se lahko uporablja za večino časovnih vrst. Znanstveniki menijo, da je natančnost napovedovanja modela ARIMA visoka (Beliaeva in sod., 2013).

Napovedovanje

Predlagamo, da se napovedovanje izvede za obdobje od 2020 do 2025.

$$\hat{y}_{t+h|t} = \ell_t + s_{t-m+h_m^+}$$

$$\ell_t = \alpha(y_t - s_{t-m}) + (1 - \alpha)\ell_{t-1}$$

$$s_t = \gamma(y_t - \ell_{t-1}) + (1 - \gamma)s_{t-m}$$

4.1.2 Ocena uspešnosti

To je zadnji in končni korak predlagane metodologije. Njegov potek je viden na slikah, ki so pripravljene ob analizi nabora podatkov.

Vrednotenje

Vrednotenje se opravi z uporabo povprečne absolutne tehtane napake (MASE), ki jo Hyndman in Koehler imata za najbolj zanesljivo (Tabela 33: Ustreznost modela napovedovanja)

Tabela 33: Ustreznost modela napovedovanja

Realizacija celotnega svetovnega igralništva										
Model			Quality Metrics					Smoothing Coefficients		
Level	Trend	Season	RMSE	MAE	MASE	MAPE	AIC	Alpha	Beta	Gamma
Additive	Additive	None	26,2	18,1	0,88	5,20%	147	0,5	0	0
Realizacija celotnega svetovnega online igralništva										
Model			Quality Metrics					Smoothing Coefficients		
Level	Trend	Season	RMSE	MAE	MASE	MAPE	AIC	Alpha	Beta	Gamma
Additive	Additive	None	2,95	2,38	0,7	17,00%	55	0,5	0,5	0
Delež internetnega igralništva v celotni realizaciji										
Model			Quality Metrics					Smoothing Coefficients		
Level	Trend	Season	RMSE	MAE	MASE	MAPE	AIC	Alpha	Beta	Gamma
Additive	Additive	None	0,0106	0,0071	0,96	12,70%	-181	0,5	0,448	0

(Lastna raziskava)

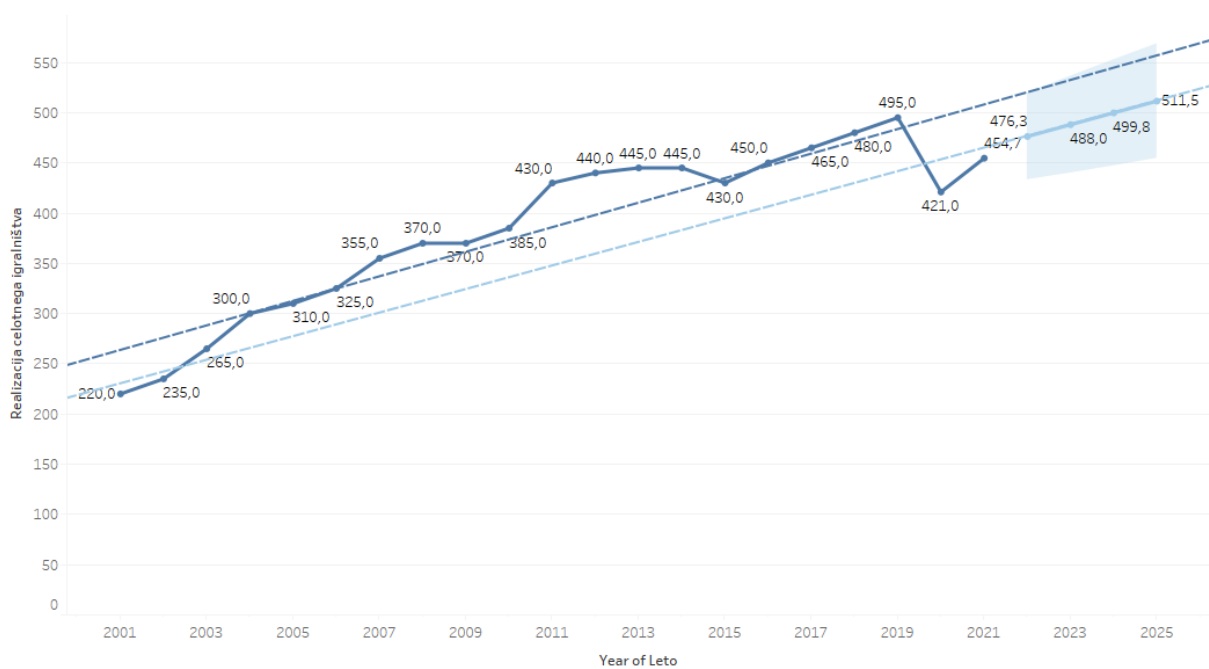
Če je vrednost napake MASE nižja od 1 (oziroma blizu 1), je model za napovedovanja pravilen (Hyndman in Koehler, 2006). Na drugi strani mora biti informacijski kriterij Akaike (AIC) zelo nizek, kar pomeni, da je uporabljeni model primeren (Bozdogan, 1987). Taki rezultati predstavljajo dokaj visoko natančnost napovedi. To dokazuje prepričanje znanstvenikov, da je natančnost napovedi modela ARIMA običajno visoka. Vse napovedi so izračunane z uporabo eksponentnega glajenja.

Tako ugotavljamo, da je model napovedovanja natančen.

4.2 Ugotovitve napovedovanja

Najprej navajamo korekcijsko napoved gibanja svetovnega igralništva za naslednje obdobje do leta 2025 (Slika 51: Realizacija celotnega svetovnega igralništva: 2000–2025; Slika 52: Realizacija celotnega svetovnega online igralništva: 2000–2025). Globalno igralništvo je beležilo vsa leta trend rasti. Nekoliko je zamrlo po globalni krizi 2008 in v letu 2013, ko je kitajska začela voditi restriktivnejšo politiko do novačenja igralcev na ozemlju Kitajske.

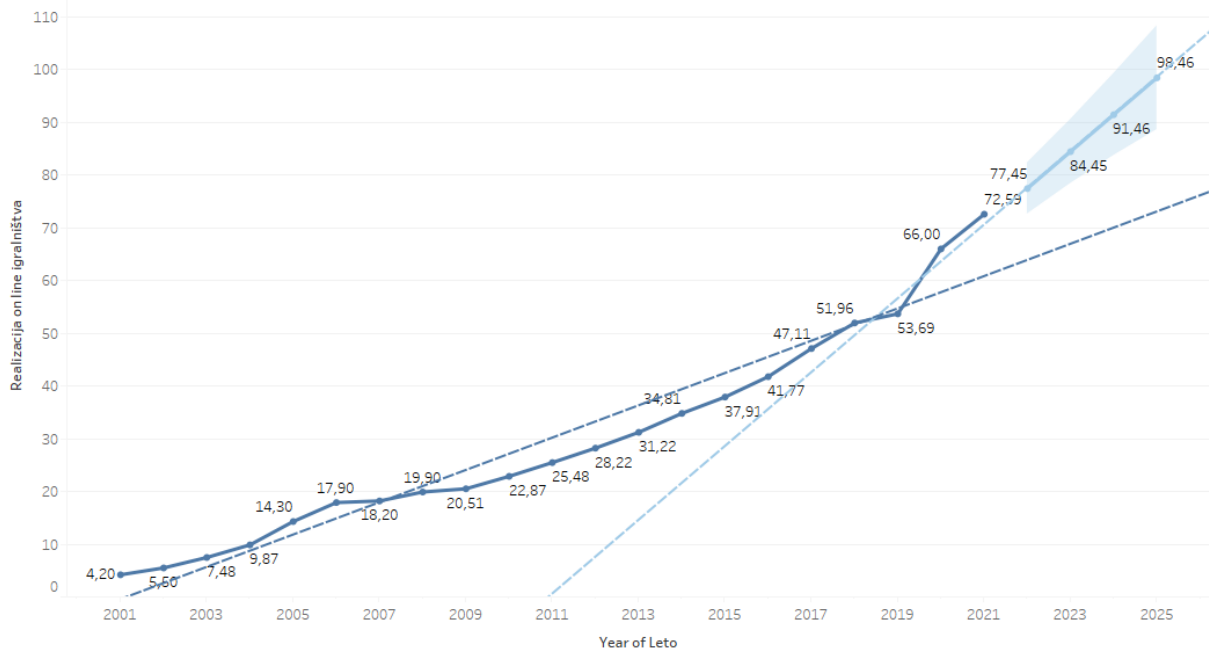
Pri napovedih smo lahko optimistični. Trg bo leta 2020 občutil velik padec, a se je v nekaterih državah (Macao) že začel pobirati. Pričakovati je, da bodo igralci intezivneje trošili, ko bo stanje stabilnejše. Večja potrošnja je predvidena tudi na področju spletnega igralništva. Ta napoved velja za igre v igralnicah ob predpostavki, da bi hitro odkrili cepivo in zdravila za COVID-19 in, seveda, da ne bi prišlo do nove epidemije. Vsekakor pa se lahko delež spletnih iger še poveča.



The trend of sum of Realizacija celotnega igralništva (actual & forecast) for Leto Year. Color shows details about Forecast indicator.

Forecast indicator
■ Actual
■ Estimate

Slika 47: Realizacija celotnega svetovnega igralništva: 2000–2025

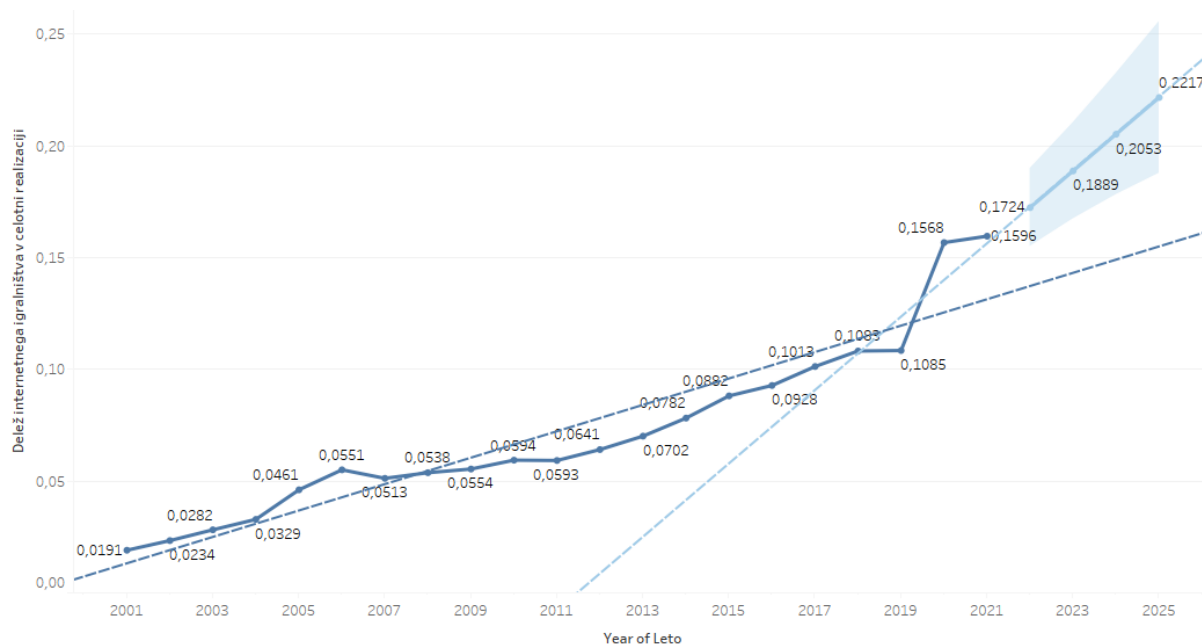


The trend of sum of Realizacija on line igralništva (actual & forecast) for Leto Year. Color shows details about Forecast indicator.

Forecast indicator
■ Actual
■ Estimate

Slika 48: Realizacija celotnega svetovnega online igralništva: 2000–2025

Kako pomembno postaja spletno igralništvo, se vidi iz njegovega deleža glede na vse igralniške prihodke (Slika 53: Delež internetnega igralništva v celotni realizaciji: 2000–2025). In po znanih podatkih se bo ta delež še povečeval.



The trend of sum of Delež internetnega igralništva v celotni realizaciji (actual & forecast) for Leto Year. Color shows details about Forecast indicator.

Forecast indicator

- Actual
- Estimate

Slika 49: Delež internetnega igralništva v celotni realizaciji: 2000–2025

5 S KAKŠNIMI SPREMEBAMI SE BO MORALA SOOČITI SVETOVNA IGRALNIŠKA INDUSTRIJA

Vse kaže, da bomo morali biti v globalnem svetu pripravljeni na to, da se bodo pojavljale nove in nove epidemije. Zato bo skrb za delovno okolje ključnega pomena. Delodajalci pa bodo morali sodelavce ustrezno opremiti in pripraviti za varno delo. V aktualnih razmerah je prišlo do primerov, da je inšpektorat ugotovil, da delodajalec delavcem ni zagotovil osebne zaščitne opreme, prav tako jih ni seznanil z navodili o izvedbi ukrepov v skladu s priporočili Nacionalnega inštituta za javno zdravje, zaradi česar je inšpektorat delodajalcu prepovedal opravljanje dela do odprave nepravilnosti. Vendar pa krivda ni vedno na delodajalcu. Inšpektorji so ugotovili tudi primere, ko nekateri delavci, kljub temu da so bili opozorjeni in da imajo na voljo osebno zaščitno opremo, te ne uporabljajo.³⁵

Kam nas torej pelje prihodnost? Analitsko podjetje Gartner je, tako kot vsako leto, napovedalo deset najpomembnejših tehnoloških trendov za 2020. Gre za trende z dejanskim prebojnim potencialom, ki iz začetnega stanja že prehajajo v širšo uporabo in pridobivajo čedalje večji vpliv oziroma bodo prelomno točko dosegla v petih letih^{36 37}.

1. Hiperavtomatizacija: Medtem ko se avtomatizacija nanaša na rešitve, ki avtomatizirajo ročna opravila, pomeni hiperavtomatizacija avtomatiziranje nalog s pomočjo naprednih tehnologij. Ker človeškega dela ni mogoče zamenjati z enim samim orodjem, hiperavtomatizacija vključuje kombinacijo orodij, kot so umetna inteligenca, strojno učenje, avtomatizacija robotskih procesov ali programska oprema za pametno upravljanje poslovanja. »Proces zajema tudi vse korake avtomatizacije – odkrivanje, analiziranje, načrtovanje, avtomatiziranje, merjenje, nadziranje in ocenjevanje.« Hiperavtomatizacija je smer, v katero se razvijata avtomatizacija opravil in integracija procesov na ravni organizacije. Glavni fokus v letu 2020 bo razumevanje celotnega razpona mehanizmov avtomatizacije, njihovega medsebojnega odnosa ter možnosti kombiniranja in koordiniranja.
2. Multiizkušnje: V prihodnjih letih bo prišlo do premika iz dvodimenzionalnih zaslonskih in tipkovniških vmesnikov k veliko bolj dinamičnim večnačinskim vrstam vmesnikov, zaradi katerih bo uporabnik čedalje bolj obkrožen s tehnologijo. Navidezna, obogatena in mešana resničnost že spreminjata način zaznavanja digitalnega sveta, napredne pogovorne platforme in pogovorno upravljanje pa bodo občutno izboljšali sodelovanje ljudi z njim. Do leta 2028 se bodo uporabniške izkušnje dojemanja digitalnega sveta in interakcije z njim precej spremenile, saj bo kombinirani premik v percepciji in interakciji prinesel multisenzorno in multimodalno izkušnjo. »Model se bo preusmeril od tehnološko pismenih ljudi k človeško pismenim tehnologijam.«
3. Demokratizacija strokovnosti: Gartner pod demokratizacijo strokovnosti razume zagotavljanje čim širšega dostopa do tehničnih veščin, kot so strojno učenje, orodja za razvoj aplikacij ter poslovna znanja o prodajnih procesih in ekonomskih analizah. Ta dostop naj bi bil radikalno poenostavljen, zanj pa ne bi bile potrebne posebne izkušnje in drago usposabljanje. Pospešeno bo prišlo do štirih ključnih vidikov demokratizacije strokovnosti: demokratizacijo podatkovne analitike (pristop do orodij podatkovnih znanstvenikov tudi za druge, manj strokovne poklice), demokratizacijo razvoja (uvajanje umetne inteligence v uporabniške aplikacije), demokratizacijo

³⁵ Inšpektorat za delo od razglasitve epidemije prejel okoli 70 prijav <https://siol.net/posel-danes/novice/inspektorat-za-delo-od-razglasitve-epidemije-prejel-okoli-70-prijav-521980>

³⁶ Esad Jakupović 2019 To bo TOP 10 tehnoloških trendov v letu 2020 <https://ikt.finance.si/8954231/To-bo-TOP-10-tehnoloskih-trendov-v-letu-2020>

³⁷ Anis Uzzaman, 2019. 10 technology trends that will impact our lives in 2020 Pegasus Tech Ventures <https://venturebeat.com/2019/12/30/10-technology-trends-that-will-impact-our-lives-in-2020/>

- načrtovanja (avtomatizacijo razvojnih funkcij s ciljem podpore) ter demokratizacijo znanja (dostopnost orodij in sistemov tudi strokovnjakom zunaj IT).
4. Obogatitev človeka: Raziskujejo se možnosti uporabe tehnologij za izboljšanje kognitivnih in fizičnih sposobnosti kot integralnega dela človeških izkušenj. Fizično obogatitev bodo omogočili tehnološki elementi, vsajeni ali pridodani telesu, kognitivno obogatitev pa podatkovne aplikacije tradicionalnih računalniških sistemov ter tudi novi večizkušenijski vmesniki v pametnih prostorih. Človeška obogatitev bo v prihodnjem desetletju postala vseprisotna, ker bodo posamezniki težili k osebnim izboljšavam, organizacije pa se bodo trudile zagotoviti izboljšave za svoje zaposlene. Do leta 2025 naj bi že 40 odstotkov organizacij od načrtovanja za ljudi prešlo na »preoblikovanje« samih ljudi s pomočjo tehnologij in metodologij človeške obogatitve.
 - Preglednost in sledljivost: Gre za stališča, aktivnosti ter podporne tehnologije in prakse za ukvarjanje z regulatornimi zahtevami ter okoljskimi in etičnimi vidiki uporabe umetne inteligence, strojnega učenja in drugih naprednih tehnologij. Cilje tega je ustaviti čedalje večje nezaupanje v podjetja. Zadeva postaja vse pomembnejša, saj hočemo vedeti, kako bodo varovani in upravljani naši osebni podatki. Transparentnost in sledljivost bosta kritična elementa podpore digitalne etike in zahtev zasebnosti. Organizacije se bodo pri uvajanju praks preglednosti in sledenja osredotočale na tri področja: umetno inteligenco in strojno učenje, zasebnost, lastništvo in nadzor osebnih podatkov in etično naravnano načrtovanje.
 - Leta 2023 bo 75 odstotkov velikih organizacij zaposlovalo tudi strokovnjake za umetno inteligenco, ki se bodo ukvarjali z vedenjsko forenziko, zaščito zasebnosti in s krepitvijo zaupanja strank.
 5. Okrepljeni rob: Robno računalništvo pomeni, da se računalniška moč, obdelava podatkov ter zbiranje in prenašanje podatkov prenašajo na robne naprave, ki so bližje virom, podatkovnim skladiščem in uporabnikom. S tem se povečujeta hitrost odziva in avtonomija. V pametnih prostorih bodo okrepljeni robni sistemi omogočali lokalni promet in obdelavo podatkov. K premiku na okrepljeni rob bodo pripomogle tudi številne robne naprave, od interneta stvari do robotov, letalnikov (dronov), samovozečih (avtonomnih) vozil in operativnih sistemov. Danes je robno računalništvo povezano predvsem s sistemi interneta stvari v proizvodnji in prodaji na drobno, v prihodnje pa se bo razširilo na tako rekoč vse panoge. Pri tem bo rob okrepljen z vse bolj prefinjenimi in specializiranimi računalniškimi viri in podatkovnimi skladišči. Več kot polovica vseh podjetniških podatkov ustvarjena in obdelana zunaj podatkovnih centrov ali oblaka.
 6. Porazdeljeni oblak: Izraz se nanaša na distribucijo storitev javnega oblaka na različne lokacije, pri čemer izvorni javni oblak prevzema odgovornost za delovanje, upravljanje, posodabljanje in razvoj storitev. Doslej je oblak pomenil neodvisno lokacijo nekje na internetu, s porazdeljenimi oblaki pa postaja zelo pomembna fizična lokacija podatkovnih centrov, saj to zelo vpliva na reševanje vprašanj regulative, zakasnitve in podobnih zadev.
 7. Avtonomne stvari: Avtonomne stvari so fizične naprave, ki uporabljajo umetno inteligenco za avtomatiziranje funkcij, ki so jih prej opravljali ljudje. Med takšne naprave sodijo roboti, brezpilotni letalniki, samovozeča vozila in plovila ter avtonomni aparati. Z izboljšanjem zmogljivosti avtonomnih stvari ter uvajanjem regulatornih predpisov in rastjo družbene sprejemljivosti bo od leta 2020 rasla njihova prisotnost na javnih prostorih. Vse več bo tudi sodelovalnih robotov in drugih naprav, ki bodo delovale usklajeno, bodisi neodvisno od ljudi bodisi pod njihovim nadzorom.
 8. Praktični blockchain: Veriženje blokov vsebuje potenciale preoblikovanja industrij. To naj bi dosegli s podpiranjem zaupanja, zagotavljanjem transparentnosti in omogočanjem izmenjave vrednosti v poslovnih ekosistemih. S tem se bodo znižali stroški, skrajšal se bo čas transakcij in izboljšali denarni tokovi. Tehnologije na osnovi veriženja blokov bodo podpirale globalne premike ter sledenje blaga in storitev.
 9. Varnost, podprta z umetno inteligenco: Varnost na osnovi umetne inteligence postaja ključni vidik zaščite. Kibernetski kriminalci umetno inteligenco že s pridom uporabljajo v svojih orodjih za zločinska početja. Enako bo treba zato početi tudi pri obrambi pred njimi. Uporaba umetne inteligence in strojnega učenja v obogatitem človeškem

odločanju bo hitro naraščala na najrazličnejših področjih. To bo ustvarjalo tudi nove priložnosti za poslovno preobrazbo s pomočjo hiperavtomatizacije in avtonomnih stvari. Zaradi tega bo hitro raslo tudi število potencialnih točk za napade, ki ga prinaša širjenje interneta stvari, računalništva v oblaku, mikrostoritev in povezanih sistemov v pametnih prostorih. Vse to bodo novi izzivi za varnostne ekipe v organizacijah.

Skladno s tehnološkimi trendi, ki so pomembni za širše uporabno področje, bo spremembam sledila tudi industrija. Digitalna preobrazba bo zajemala tudi posodabljanje ali zamenjavo zastarelih tehnologij z novimi, ki bodo podjetjem pomagale podatke spreminjati v uresničljive poslovne rešitve. Najpomembnejšo vlogo pri tem bodo odigrali računalništvo v oblaku, internet stvari, veriženje blokov, množični podatki (big data), umetna inteligenca in strojno učenje. Podjetja bodo morala večino svojega proračuna nameniti digitalizaciji, razširiti svoj digitalni doseg, izboljšati svojo zavezanost digitalnemu zaupanju, nagraditi svoj ekosistem neodvisnih razvijalcev, povečati svoj digitalni prihodek, proaktivno iskati partnerstva v novi multiindustrijski mešanici in premisliti svoje odnose z IKT-dobavitelji. V nadaljevanju predstavljamo deset tehnoloških trendov, ki jih bodo morala podjetja po mnenju analitske hiše IDC vpeljati v svoje načrte digitalne preobrazbe^{38 39}.

1. Pospešeno inoviranje: večina izdatkov za IKT bo namenjena digitalni preobrazbi in inoviranju. To bodo počela s povečanjem vlaganj v ključne tehnologije in nove operativne modele, katerih cilj je izboljšati hitrost, slojevitost in povezanost.
2. Povezovanje v oblaku: Da bi se ohranila konkurenčnost v digitaliziranem gospodarstvu, bodo digitalne storitve na voljo kjerkoli in kadarkoli.
3. Izgradnja infrastruktur na robu: Pospešeno se bo gradilo vse vrste novih infrastruktur nameščenih »na robu« namesto v podjetniških podatkovnih centrih.
4. Tovarne digitalnih inovacij: Podjetja bodo poleg svoje osnovne dejavnosti razvijale tudi programsko opremo. S principom odprtih inovacij bodo te kupovale, podajala ali delile z drugimi podjetji.
5. Eksplozija industrijskih aplikacij: S pomočjo oblačnih pristopov bo razvitih in nameščenih ogromno aplikacij in storitev, ki bodo namenjene digitalni preobrazbi v industriji. Podjetja bodo morala v topografiji digitalne preobrazbe svoje industrije razviti močno konkurenčno inteligenco, integrirati idejo tovarne digitalnih inovacij v jedro načrtovanja produktov ter zagotoviti, da bodo pri tem sodelovali vsi v podjetju.
6. Neizogibna umetna inteligenca: Večina novih podjetniških aplikacij bo imela vgrajeno umetno inteligenco, ki bo vključevala računalniški vid, govor, obdelavo naravnega jezika (NLP) ter obogateno in navidezno resničnost.
7. Čas za promocijo zaupanja: Pojavila se bodo delovna mesta, kot je direktor za zaupanje, ki bo usklajeval vprašanja zaupanja na področjih varnosti, financ, kadrov, tveganja, skladnosti, prodaje, zasebnosti in etičnih poslovnih operacij.
8. Vsako podjetje svoja platforma: Vsa pomembna podjetja bodo imela ekosistem digitalnih razvijalcev z več tisoč programerji.
9. Multiindustrijske mešanice: Vse več bo digitalnih ekosistemov, kjer bo šlo za partnerstva med različnimi industrijami. Podjetja bodo razširjala svoje podjetniške razvojne vizije prek tradicionalnih medpanožnih partnerstev in partnerstev v sosednjih industrijah. Tako bodo zagotovila povezovanje novih multiindustrijskih aktivnosti z lastnim razvojem digitalne platforme in ekosistema.
10. Vojne tehnoloških platform: tekma za prevlado in vzpostavljanje megaplatform javnih oblakov in koncentracija ponudnikov teh storitev.

Kaj nam prinaša jutrišnji svet in s kakšni izzivi se bodo srečevali delodajalci, sodelavci in njihovi vodje? Kako bodo na te odzive odreagirali kadrovski delavci? »Tradicija humanizma in

³⁸ [Esad Jakupović](https://ikt.finance.si/8955399/TOP-10-industrijskih-trendov-po-letu-2020) 2019 TOP 10 industrijskih trendov po letu 2020. IKT Finance. <https://ikt.finance.si/8955399/TOP-10-industrijskih-trendov-po-letu-2020>

³⁹ Latest Technology Trends That Will Impact Businesses in 2020 <https://www.mobileappdaily.com/future-technology-trends>

demokracije je ključna osnova za razvoj evropskih institucij. Kakovost življenja, trajnostni razvoj, enakost in občutek za skupnost so temelji evropske biti. Evropa je dokaz upanja v človečnost. V tej tradiciji je zakoreninjena tudi naša, torej kadrovska stroka. Naša dolžnost je, da ustvarjamo organizacije, ki v zaposlenih vzbujajo motivacijo, strast in zadovoljstvo,« je poudaril Lucas van Wees, predsednik Evropske kadrovske zveze (EAPM), ki ima sedež v Nemčiji in povezuje 32 nacionalnih združenj, vanjo pa je včlanjenih več kot 250.000 kadrovskih menedžerjev.⁴⁰

To so spodbudne besede. Vendar pa umetna inteligenca in industrija 5.0 omogoča nesluten razvoj. Tako bo povezovanje človeka in stroja pripeljalo k temu, da bodo sestanki potekali na miselni ravni. Iz možganov enega člana tima bo prenesena misel v možgane drugega člana tima. Vodja bo delegiral in spremljal izvajanje naloge neposredno preko možganskih modulov. A tu se postavlja vprašanje etičnosti in moralnosti ter avtonomije.

⁴⁰ Tonja Blatnik. 2019. Kadroviki poganjajo rast, so pa tudi skrbniki človečnosti. Dnevnik. <https://www.dnevnik.si/1042882372>

6 TRAJNOSTNI RAZVOJ

6.1 Igra na srečo kot način življenja v kontekstu trajnostnega razvoja

V zadnjih dveh desetletjih oziroma natančneje s pojavom mega resortov in internetnih igralnic je igra postala družbeni fenomen. Ljudje se vdajajo transu igre in vrtoglavici zadetkov, piše Edoard Brasey. Po njegovi analizi je že leta 1990 vsaj občasno igralo tri četrtine Francozov. Igre tako niso več le razvedrilo, postale so prava industrija. Istočasno so postale tudi velik posel za državo. Tako že dalj časa živimo v igralniški družbi. Gre za masovne igre, ki jih kreira in kontrolira država ter od tega pobira dajatve (Brasey, 1994).

Tudi Christiansen in Brinkerhoff-Jacobs (1997, str. 13) sta v svoji raziskavi že leta 1995 napovedovala, da bo komercialna zabava predvsem zaradi človekove težnje po sreči »nafta« 21. stoletja.

Toda zastavlja se vprašanje, ali je lahko tovrstno igralništvo vzdržno. Dejstvo je namreč, da same igre na srečo ne pripomorejo k ekonomski rasti, saj gre zgolj za prerazporejanje dohodka. Najmanj učinka je na področju internetnega igralništva, saj je tam potrebno izredno malo zaposlenih. Poleg tega igralci ne trošijo za druge dobrine. Druga skrajnost so mega zabavišni centri, kjer je poleg ponudbe iger na srečo prisotna tudi druga ponudba. Od restavracij, trgovin, velnes salonov, kongresnih dvoran ipd. Tu je možnost za potrošnjo večja. To pa ne pomeni, da ti centri povzročajo manj škode. Ker imajo več obiskovalcev, je možnost, da bi imeli težave s prekomernim igranjem enaka kot v malih salonih z igralnimi avtomati ali kazinojih z živimi igrami.

Prav zgoraj naštetá dejstva so nas vodila, da bi oblikovali model, ki bi bil trajnostno naravnan.

6.2 Država mora ohraniti monopol nad igrami na srečo

Oblast si je že zelo zgodaj zagotovila monopol nad igrami na srečo. Vzrokov za tak položaj je več. Če zanemarimo njeno »izvorno« pravico nad dodeljevanjem sreče, so zaščita igralcev, preprečevanje kriminala in pobiranje davkov med pomembnejšimi vzroki za tako stanje. Vse države imajo uzakonjeno splošno prepoved nad prostim organiziranjem iger na srečo.

Prepovedi ne veljajo le za izvajanje iger, temveč velikokrat tudi za udeleževanje iger. Napoleonov dekret iz leta 1806 je določal, da ženskam in zastopnikom državnega zakladništva ni dovoljeno igrati. K temu je leta 1907 dodana prepoved še za javne uslužbenke in delavce. V Italiji so imeli prebivalci pokrajine, kjer se nahaja igralnica, prepoved igranja v njej. V Avstriji je avstrijskim igralcem dovoljena frekvenca obiskov igralnic glede na lastno finančno moč. Po jugoslovanskem zakonu se jugoslovanski državljani niso smeli udeleževati kazino iger (Luin, 2008).

Priča smo določeni hipokriziji. Igre na srečo so prepovedane, z izjemo krajev, kjer jih država dovoljuje. Bolj kot je pristop k igri prost, manjša je verjetnost dobitkov. Najmanjša verjetnost dobitkov je pri igrah lota. Pri tej igri je zadržan največji delež vplačanih stav. Dobitki se izplačujejo le iz manjšega deleža vplačil. Pri ruleti, kjer je pristop k igri relativno omejen, pa je izplačilo statistično predvideno vnaprej in znaša pri ruleti z eno ničlo 97,3 % vplačil. Pri igrah na srečo v igralnicah, ki jih obiskuje pretežno igre veščá publika, ki se zaveda možnosti izgub, je igra za igralce veliko bolj pravična in verjetnost dobitkov je neprimerno večja kot pri loterijskih

igrah in športnih stavah, ugotavlja Edoard Brasey in dodaja, da je državi s prepovedjo in dodeljevanjem dovoljenj uspelo ustvariti »ludistično« deželo (Brasey, 1994, str. 164).

Z vzpostavitvijo dovoljenj postajajo igre na srečo učinkovit sistem za pobiranje »nevidnega« davka. Država s »sramotilno« takso za aktivnost, ki naj bi veljala za nemoralno in ilegalno, obremeni dejavnost. Istočasno se pojavlja na eni strani kot prepovedovalec, na drugi strani pa kot organizator oziroma vzpodbujevalec preganjanih »pregrešnih« navad (Brasey, 1994). Ta njena dvojna vloga jo zato včasih pripelje do situacije, ko mora na eni strani biti v vlogi, da igralniško dejavnost omejuje, ker so se je v nekem okolju začeli kazati negativni vplivi, po drugi pa da jo spodbuja, ker potrebuje dodatna sredstva za proračun.

A to je zgolj polovica resnice. Država mora pobrati davke, saj so ti vir integralnega proračuna, iz katerega se financira zdravstvo, šolstvo, infrastruktura. Igre na srečo niso človeku nujna dejavnost za njegov obstoj. Po Maslowovi hierarhiji potreb spadajo na sam vrh piramide. Človek se jim lahko odreče. Če pa ima dovolj velike dohodka in si lahko, ne da bi mu nastajala škoda, privošči igro, mu naj bo dovoljeno, da si jo lahko privošči. Država mora poskrbeti, da bodo nadzorni organi skrbeli, da bo igra poštena in transparentna ter da bo ščitila vse vpletene strani.

V praksi najdemo zagovornike, ki trdijo, da je treba imeti zgolj državno ali pa zasebno lastništvo. Samo lastništvo ni nujen pogoj in garancija, da se bo dejavnost dobro razvijala, če bo dejavnost v zasebnih rokah. Prav tako ni nujno, da bodo državne igralnice slabo delovale. Bolj pomembno je, kakšen imamo menedžment. Strokovnost in etičnost menedžmenta je ključna. Če bo menedžment stremel k slabim oziroma morda nelegalnim ali kriminalnim praksam, to zagotovo pomeni škodo za eno od udeleženi strani.

6.3 Predlogi za redefinicijo nacionalne politike igralništva v Ameriki

Tudi v ZDA se zavedajo, da je duh igre ušel iz steklenice in ga ni mogoče več spraviti nazaj. Vlade so odvisne od igralniških prihodkov in preprečitev igralniškega razvoja bi pomenila težke fiskalne probleme. Sedaj se igralništvo pospešeno razvija; ne toliko, ker bi trg zahteval več priložnosti za igro, temveč zaradi agresivnega lobija igralniške industrije in politike, ki ni sposobna dobiti bolj produktivnih alternativ za ekonomski razvoj. Takšen razvoj, kot se sedaj odvija na območju ZDA, ima svoje omejitve in bo v kratkem doživel točko preobrata, piše v svoji kritični raziskavi Robert Goodman (1995), profesor planiranja družbenega razvoja in direktor zveznega instituta za študije vpliva igralništva na okolje.

anoga že dolgo časa nudi veliko podjetniških priložnosti, istočasno pa predstavlja grožnjo za drugo ponudbo prostega časa, meni William R. Eadington (1997, str. 7), profesor ekonomije in direktor inštituta za igralniške študije v Nevadi.

Že leta 1997 je živelo 95 % Američanov v oddaljenosti do največ treh ur vožnje do najbližje igralnice. Slika razvoja igralniške industrije v Ameriki podrobno podaja tudi Basil R. Browne (1997, str. 670). Nove tehnologije še dodatno približujejo igre. Povečevanje števila stavnic, ki prek satelitskih programov spremljajo konjske dirke, negativno vpliva na obisk standardnih prireditev konjskih dirk. Ob zmanjševanju prihodkov za hipodrome se bo ta dejavnost zmanjšala. Istočasno se razvijajo programi, ki simulirajo virtualne konjske tekme in tako stave sploh niso več odvisne od obstoja dirkalnih konj in konjskih dirk, ki postajajo nepotrebne.

Po Goodmanovem mnenju se bo v ZDA okreplil odpor socialnega okolja do intenzivnega razvoja igralništva. Kanibalizacije lokalne ekonomije, piratstvo kadrov, črpanje državnih

finančnih virov za podporo razvoju igralniške industrije in veliki stroški, ki jih povzročajo zasvojenost z igro, že sprožajo odpore.

Pri načrtovanju bodoče igralniške politike bo po njegovem mnenju treba izhajati iz dejstva, da bodo tudi politiki izkoriščali igranje na srečo za sredstvo davščin, dokler bodo ljudje želeli igrati. Iz tega zornega kota prohibicija ni le nepraktična, temveč tudi nezaželena. Zato naj bi racionalna igralniška politika, po Goodmanovem mnenju, slonela na naslednjih ključnih točkah:

- potreben je moratorij na razvoj vseh iger, vključno s TV-interaktivnimi stavami, kar bi dalo čas za temeljit razmislek;
- določiti je treba meje in načine spodbujanja igranja ter postaviti oglaševalske standarde;
- proučiti je treba ekonomske vplive, ki jih ima razvoj igralništva na ostalo podjetništvo, na osebne in družbene stroške, vezane na zasvojenost z igro, kot tudi na posledice odvisnosti državnih proračunov od iger na srečo in na rast koncentracije ekonomske moči politično igralniškega lobija;
- izjemno pomembno je oblikovati nacionalni načrt bodočega razvoja igralništva, v katerem se določi tip družbeno sprejemljivega igralništva, primeren obseg in lokacijo ponudbe in obseg sredstev, ki bodo redistribuirani na lokalni in državni ravni. To bo dolgoročen in naporen proces, ki pa bo pokazal na pozitivne in negativne posledice razvoja igralništva. Centralna oblast bo imela odločilno vlogo v preobrazbi igralniške politike, ki jo uporabljajo lokalne oblasti, ko uporabljajo razvoj igralništva kot svojo osnovno industrijsko politiko, s katero skušajo prepričati sosede, da bi igrali pri njih in preprečiti domačim igralcem igranje pri sosedih;
- sedanji sistem za pridobivanje licenc bi moral biti revidiran. Korporacije lahko s svojo veliko finančno močjo izsilijo nove lokacije, nove igre in povečan obseg ponudbe, zato bi moral eden od ukrepov biti postavitve limita sredstev za lobing in promocijo v zvezi s pridobivanjem novih lokacij in licenc;
- država si mora zagotoviti neodvisno oceno o vplivu igralništva na socialno in ekonomsko okolje, na pozitivne in negativne strani. Spremljanje procesa naj bo vsaj petletno. Država si mora zagotoviti tudi svoje neodvisne raziskovalce. (Goodman, 1995)

6.4 Predlogi oblikovanja sistema pozitivnejše usmerjenega igranja

Oblikovanje sistema razvojno koristnega igranja, kot je v nadaljevanju povzeto po Goodmanu (1995), sloni na sledečih predpostavkah:

- ljudje skušajo s svojim denarjem zaslužiti še več denarja, tako z naložbami kot z igranjem;
- država potrebuje več denarja, kot ga lahko zbere z obdavčitvami. Ukrep povečevanja obdavčitev pri volivcih pa ni priljubljen;
- splošna poslovna politika podjetij je povečevanje kapitala in obsega poslovanja;
- število delovnih mest bo odvisno od razvoja podjetništva.

Vprašanje je, kako naj bo vlada vključena v koordinacijo teh želja in potreb ter v kreiranje boljših priložnosti za ustvarjanje denarja. Za ljudi je zelo pomembno, da imajo čim boljše priložnosti za zaslužke z uspešnimi naložbami, saj to pomembno vpliva na njihov ekonomski in socialni status (Goodman, 1995).

Običajno zahtevajo atraktivne možnosti za naložbe precejšnje vsote denarja in ljudje z nizkimi prejemki si jih ne morejo privoščiti. Zato so priložnosti, ki jih nudijo loterijske in elektronske igre, izjemno privlačne. Iz tega razloga vidijo ljudje v igri tudi priložnost za naložbo.

Medtem ko igralništvo nudi ljudem, ki imajo zaradi manjših dohodkov, relativno omejene možnosti zaslužkov z investiranjem, lahko vlada razvije popolnoma nove možnosti, ki še vedno vključujejo tudi priložnosti visokih dobitkov ob tem, da so ljudje spodbujeni za vlaganje denarja v realne naložbe. Avtor predlaga vpeljavo sistema investicijskih loterij, kot npr. sistem obveznic ali depozitov s fiksnimi donosi in z vračilom glavnice v nekajletnem obdobju, ob žrebanju večjih dobitkov. Fond za dobitke izhaja iz nekaj odstotkov nižjih obresti enakodobnih depozitov.

Sistem državnih investicijskih loterij bi predstavljal »win-win« sistem, ki bi po predvidevanjih pritegnil do 15 % igralcev, ki so do sedaj usmerjeni v loterijske in druge igre na srečo. S primerno promocijsko podporo bi dosegli spremembo navad. Investicijska loterija bi soprispevala k dvigu podjetništva in h kreiranju novih delovnih mest, kar bi bili tudi za politiko primerni rezultati. Tako ne bi bilo več potrebno, da je zaradi možnosti doseganja hitrih rezultatov njihova podpora usmerjena v igralniški razvoj (Goodman, 1995, str. 187).

Cilj vlade naj bi bil odvrnitev od politike podpore obstoječi igralniški ponudbi, kjer velja sistem »igrati za izgubiti«, in vzpodbuditev interesa za varčevanje z naložbami v produktivne investicije, ki ustvarjajo nova delovna mesta, in s tem preusmeriti ameriško problematično ekspanzijo igralniških priložnosti v ekspanzijo produktivnih naložb. Če ne bi prišlo do preobrata naložbene politike, se bo manj investiralo v bazične raziskave, v izobraževanje in v podporo inventivni industriji ter s tem razvijalo »mrhovinarsko ekonomijo«, ki se naslanja na molzenje obstoječega bogastva, ne pa na ustvarjanje novega. V zgodovini še ni bilo obdobja, ko bi toliko ljudi poskušalo pridobiti denar brez dela (Goodman, 1995, str. 188).

Upoštevati moramo, da je stališče nastalo na območju najhitreje razvijajočega se igralništva na svetu, ki je, ne glede na velikosti trga, pretežno usmerjeno le na potencialne domačega trga.

6.5 Kako se bo na vse odzvala Evropa

Glede na evropske integracijske procese, kooperacije v politični in ekonomski sferi, je odprto vprašanje, kako se bo urejalo področje posebnih iger na srečo. Kljub harmonizaciji zakonodaje bodo verjetno vlade posameznih držav urejale to problematiko v skladu z zgodovino, s kulturo okolja in z lastnim videnjem problematike (Polders, 1997).

Organizacija in regulacija igralniške dejavnosti v Evropi torej teži k organiziranosti v skladu z nacionalno in kulturno identiteto okolja. Tudi zaradi velikih razlik na tem področju je vzpostavljen **Gaming Regulators European Forum (GREF)**, katerega naloga je vzpostaviti skupne elemente evropske regulacije iger na srečo (Polders, 1997, str. 94).

Skupna politika iger na srečo se v Evropski uniji usmerja v:

- zaščito pred prevarami;
- omejevanje obsega, usmerjenosti ponudbe in lokacij;
- preprečevanje zasvojenosti;
- preprečevanje kriminala;
- izmenjavo informacij in kooperacijo.

Države se zavedajo nevarnosti, ki izhajajo iz neusklajenih politik do razvoja in kontrole iger na srečo, vendar kot kaže, še ne bo prišlo tako hitro do političnega poenotenja mnenj na tem področju, predvsem zaradi različne zgodovine in kulture. Zato bo, po vsej verjetnosti, zakonodaja Evropske skupnosti glede iger na srečo priznavala kulturne razlike med državami na naslednjih področjih:

- omejitvah pri obsegu igralniške ponudbe;
- določitvah vloge promocije;
- vzpostavitvah ali oblikovanju monopola nad igrami na srečo;
- določitvi višine vložkov in dobitkov;
- določanju višine davčnih obremenitev.

Igralniške igre so vezane na lokacijo, medtem ko loterije, stave, športne napovedi, loto in druge elektronske igre na srečo niso; so lahko čezmejne. Prav v primeru teh igralniških produktov, tudi zaradi zmožnosti današnje tehnike, lahko govorimo o globalni igralniški vasi. Razvoj elektronskih poti in elektronskega plačevanja prinaša nov val globalnega elektronskega igralništva. Nihče še ni predvidel posledic, ki izhajajo iz tega. Pojavile se bodo tudi globalne evropske igre na srečo, evropske loterije, evropske stave, evropski loto itd. Zaradi izjemno visokih dobitkov bodo te globalne igre zelo privlačne, nacionalne igre pa bodo zgubljale v tej tekmi. Izkupički globalnih iger pa bodo namenjeni evropskim, ne pa nacionalnim programom. Prav tu čaka GREF temeljito delo, je bila napoved Polders (1997). Koliko se je od tega uresničilo, lahko vidimo.

Da bi države omejile odtok denarja svojih loterijskih igralcev v druge države, so uvajale prepoved reklame za tuje loterije na svojem ozemlju. Restrikcije so se opravičevale z različno kulturo vsake države in z obstoječim odnosom družbe do iger na srečo v vsaki članici EU. Vsaka država želi obdržati svoje restrikcije. Če bo katera od loterij postala nadnacionalna in zaradi svojih veliko večjih dobitkov tudi bolj atraktivna, bodo nacionalne loterije postale nezanimive. Denar bo iz posameznih držav odtekal za druge namene in na druga področja. Nacionalne loterije ostajajo za državo dober in privlačen način za pridobivanje dodatnega denarja za proračun, zato se jim ne bodo želele odpovedati (Polders, 1997).

Kljub deklariranemu prostemu pretoku kapitala imajo evropske države omejitve glede lastništva igralniških družb. Zakonske, finančne, kontrolne ovire v posameznih državah omejujejo prehod igralniških družb iz ene države v drugo. Lažje je verificirati reference in kontrolirati domače družbe kot pa tuje, zato se zaenkrat države nagibajo k *statusu quo*. Sami principi za pridobivanje koncesij so v državah EU podobni. Od kandidata se zahteva, da je sposoben in pošten, igralniška družba pa mora imeti zagotovljeno solventnost (Poročilo EU, 1994, str. 83).

Tudi v Evropi raste tako obseg povpraševanja kot obseg ponudbe iger na srečo. Evropsko tržišče z novo organiziranostjo postaja do neke mere podobno ameriškemu. Tempo življenja postaja tudi tu vedno hitrejši. Čeprav je tu delo zaradi usidrane protestantske delovne etike vrednota, veliko ljudi vedno bolj prisega na priložnosti. Tudi ameriški koncept ponudbe iger na srečo počasi, vendar vztrajno prodira v Evropo. Sicer menim, da pojav ne bo dosegal ameriških dimenzij. Če ne bo prevelikih restrikcij, pa smemo pričakovati podobno dogajanje kot v Ameriki. Večanje obsega ponudbe bo spodbujeno z ene strani zaradi kompetitivnosti med ponudniki, z druge strani pa s ciljem zadržati domače igralce doma. Do kakšnega obsega se bo pojav razrasel in kdaj bo dosegel kulminacijo, ne zna nihče napovedati.

V mesecu marcu leta 2004 sta se za bodočo turistično in igralniško politiko zgodili dve pomembni stvari. V Benetkah je bila na drugem *Evropskem turističnem forumu* evropskih resornih ministrov za turizem sprejeta *Beneška turistična deklaracija*. Ta predvideva skupno

urejanje evropske turistične zakonodaje, pomembnejšo vlogo turizma v Evropski uniji, spodbudno naravnane davčne stopnje in evropsko turistično promocijo z evropskim turističnim portalom. Istega meseca je Evropska komisija dala v proceduro *Direktivo o storitvah*. Ta direktiva je prvi evropski dokument, ki govori o urejanju igralniške zakonodaje. Glavna spodbuda, da je do tega prišlo, je nedvomno neurejena situacija pri ponudbah e-igralništva. Ta direktiva bi imela nedvomno velik vpliv na igralništvo, še prav posebej na področje loterije, saj uvaja liberalizacijo ponudbe. Mogoče bo imela malo manjši vpliv na igralniško ponudbo. Vendar glede na to, da velike države, ki imajo večjo moč odločanja, ne želijo, da jim sosednje države s pomočjo igralniških gostov zajemajo njihovo akumulacijo, lahko pričakujemo, da bo prišlo do poskusov urejanja igralniške zakonodaje v korist velikih držav, kar slovenskemu igralništvu ne bi bilo v prid. Za igralništvo ne moremo pričakovati, da mu bodo, glede na državne monopole nad to dejavnostjo in zaradi nevarnosti eksternalij, ki jih lahko povzročajo, priznane vse tržne svoboščine kot drugim dejavnostim. Verjetno bo državam njihov monopol pri urejanju tega področja še vedno ostal, bo pa nedvomno prišlo do skupnega urejanja nekaterih stičnih področij. Med te sodijo: obseg in razmeščenost ponudbe, promocija, nadzor nad pranjem denarja, skupna politika zaščite gostov, preprečevanje problematičnega igranja in zdravljenje zasvojenosti. Možno bi bilo celo, da pride do uvedbe igralne kartice.

Prerejanje iger na srečo ni predmet poenotenja in pravne uskladitve znotraj Evropske unije. Za dejavnost iger na srečo je v Direktivi 2006/123/ES Evropskega parlamenta in Sveta o storitvah na notranjem trgu z dne 12. 12. 2006 (UL L 376, 27. 12. 2006, str. 36–68) izrecno določena izjema od pravila o prostem opravljanju storitev zaradi javnega reda, javne varnosti in javnega zdravja. Igre na srečo so izključene tudi iz Direktive 2000/31/ES o elektronskem poslovanju. Sodišče Evropske unije, ki v vsakem posamičnem primeru presoja spoštovanje načel Evropske unije, v nobenem od teh ni odločilo, da so igre na srečo predmet popolnoma prostega pretoka storitev (npr. sodba v zadevi C- 42/07, Liga Portuguesa de Futebol Profissional, 69. točka), temveč so prav zaradi posebne narave področja dopuščene nekatere omejitve, morajo pa izhajati iz prevladujočega javnega interesa zaradi zaščite igralcev, preprečevanja zasvojenosti, pranja denarja in drugih kaznivih dejanj oziroma se upošteva skrb za javni red, javno varnost, varovanje javnega reda in miru ipd., medtem ko se financiranje proračuna in drugih dejavnosti lahko pojavlja le kot ugodna stranska posledica.

Pravo Evropske unije dopušča tudi uvedbo monopola v zvezi s prirejanjem iger na srečo. Po predlogu zakona se uvede monopol za prirejanje klasičnih iger na srečo in stav. Odločitev za tako ureditev je posledica tehtnega premisleka o razlogih, zaradi katerih je po ustaljeni sodni praksi Sodišča Evropske unije dovoljeno uvesti tako strogo omejitev konkurence na tem področju. Ti razlogi so npr. povzeti v sodbi Zeturf (zadeva C-212/08). Cilja, ki ju Republika Slovenija poskuša doseči v zvezi z bodočo ureditvijo prirejanja klasičnih iger na srečo, sta boj proti kriminalu (goljufiji in pranju denarja) in visoka raven varstva potrošnikov. Sodišče Evropske unije v zvezi z dopustnostjo monopola opozarja na utemeljenost njegove uvedbe na ugotovitvi, da so kriminalne dejavnosti v zvezi z igrami na srečo in zasvojenost z njimi problem, ki bi ga lahko rešilo širjenje dovoljenih in reguliranih dejavnosti (72. točka, podtočka c, prva alineja).⁴¹

6.6 Razvojni trendi na trgu igralniške ponudbe

Dejstvo je, da je bilo igralništvo eden od najbolj hitro rastočih in dinamičnih segmentov industrije prostega časa in turizma v zadnji četrtini 20. stoletja. Težko je reči, da se bodo ti trendi s takšnim tempom še nadaljevali, posebno na področju igralniškega turizma. Zagotovo

⁴¹ Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (ZIS-F)

pa se je močno razvilo mobilno igralništvo. Zato je nujno razmisliti o vplivu trenutnih trendov v igralništvu na razvoj te dejavnosti v naslednjih obdobjih 21. stoletja.

Vpogled v smeri razvoja igralniške ponudbe lahko dobimo, če proučimo ta trg z vidika velike stopnje medsebojne konkurence na mednarodni ravni. V poznih 90. letih so najpomembnejši ponudniki kazino iger v ZDA bile države Nevada, New Jersey in Misisipi. Vsako od teh bi najbolje opisali kot ponudnike z razvitimi igralniškimi turističnimi destinacijami, kjer ponudbo upravlja sektor zasebnega kapitala. Vsaka od teh držav ima relativno malo zakonskih restrikcij za vstop novih ponudnikov, posebno, če to primerjamo z veljavnimi standardi po svetu.

Prevladujoča karakteristika novih turističnih objektov, ki so se v 90. letih gradili v Las Vegasu in potem nadaljevali v Aziji in drugod po svetu, je »disneyjevski« karakter arhitekturnih atrakcij s tematsko zasnovano vsebino, zabaviščne atrakcije in adrenalinska rekreacija. Ta transformacija je najbolj dramatično vplivala na ponudbo in izgled Las Vegas Stripa. Delež prihodkov, ki je bil ustvarjen z diverzificiranimi neigralniškimi turističnimi storitvami, je bil približno 50 %.

V 90. sta Las Vegas Strip in Las Vegas v celoti postala svetovno znana kot center spektakularne zabave, vrhunskih nakupov, pomembnih kongresnih zmogljivosti, unikatnih živalskih atrakcij, kot so delfini, beli tigri, center z vrsto naprav za adrenalinsko izzivanje, atraktivnih muzejev in najboljših svetovnih kuhinj in restavracij. Igra na srečo pa je še vedno za pretežni del obiskovalcev pomemben del doživetja Las Vegasa. Največje igralniške družbe so se odločile, da je najboljši način za ustvarjanje konkurenčne prednosti v tekmi s splošno, široko razširjeno obliko igralniške ponudbe v ZDA, napraviti Las Vegas očarljivejši in s svojo strukturo ponudbe za konkurente nedosegljiv. To strategijo je Las Vegas zastavil tako, da se je usmeril v izgradnjo širokega izbora zabaviščnih atrakcij in se tržno repozicioniral za specifične tržne segmente.

Tudi drugi trgi igralniške ponudbe so pričeli prilagajati svoje razvojne strategije, da bi si zagotovili svoj lasten obstoj in razvoj. To so sicer počeli manj obsežno, vendar po vsebini podobno. Atlantic City, ki je bil v svojih prvih dveh desetletjih edina igralniška destinacija v severovzhodni Ameriki, je bil usmerjen na trg enodnevnih gostov. Z večjimi ciljno usmerjenimi napori v 90. letih je Atlantic City tako, da je povečeval število sob, investiral v kongresne zmogljivosti in v tematske turistične centre, sicer polagoma, vendar vedno bolj postajal prava turistična destinacija. Kljub svoji vlogi drugega igralniškega centra v ZDA, s štirimi milijardami igralniškega prihodka je v svoji ponudbi in v privlačnosti destinacije ostajal veliko za Las Vegasom. To se odraža tudi na strukturi potrošnje. Igralniška ponudba Atlantic Cityja predstavlja 12 velikih kazinojev. V strukturi prihodka v 80 % prevladuje neposredna igralniška potrošnja. Kot vemo, je ta delež v Las Vegasu le približno 50 %. (O'Brien, 1998)

Manjše igralniške destinacije, kot so Reno/Tahoe v Nevadi, Tunica County in Gulf Coast v Misisipiju, skušajo po letu 1990 zaradi povečane konkurence diverzificirati svojo ponudbo in tudi povečati zvestobo svojih stalnih gostov. To skušajo doseči z izgradnjo hotelskih zmogljivosti, z odpiranjem golf igrišč, zabavišč ter kongresnih centrov. Te manjše igralniške destinacije so še bolj občutljive in ranljive kot Las Vegas. Grozi jim tako ponudba novolegaliziranega igralništva v sosednjih državah kot tudi povečan obseg igralnih naprav izven igralnic. Strateške usmeritve teh destinacij gredo prav tako v smeri povečevanja obsega privlačnosti, da bi s tem pridobile občutno prednost pred lažje in hitreje dostopno ponudbo v novonastajajočih igralniških krajih. Kot primer, če bi bila novonastajajoča ponudba v sosednjih državah, tj. na obstoječih emitivnih igralniških trgih, za obstoječe in v tem trenutku ogrožene igralnice veliko bolj dostopna in prikladna, si morajo že sedaj zagotoviti dovolj veliko mero turistične privlačnosti.

Eden težjih izzivov, ki ga je treba obvladati, je doseči sposobnost in zmožnost privabiti pomemben finančni kapital za nove investicije na teh manjših igralniških destinacijah. Po Las Vegas Stripu nobena druga destinacija ne zmore pritegniti finančnega kapitala za turistične investicije, da bi investiral milijardo dolarjev v pričakovanju primerne stopnje donosa (*ROI*) in s tem upravičil milijardno investicijo v turistični center. Brez milijardnih investicij nobena destinacija razen Las Vegasa ne zmore sebe obvarovati pred nevarnostjo hitro naraščujoče igralniške konkurence. To za mnoga tradicionalna igralniška mesta v ZDA predstavlja problem, ki ga morajo razrešiti, če želijo, da bo njihova igralniška industrija poslovala dobro tudi v tem stoletju.

Na območjih, kjer velja za igralniško ponudbo zaščiten tržni položaj bodisi z monopolom bodisi z oligopolom, je težko opravičiti velike investicije v neigralniške zabavišne kapacitete. Zaščiten tržni položaj pogosto spodkopuje razloge za diverzifikacijo neigralniške ponudbe. Ni namreč potrebno, da bi kazinoji v monopolni tržni situaciji uvajali diverzifikacijo ponudbe, kakršno poznamo v Las Vegasu, Atlantic Cityju in v državi Misisipi.

Včasih zaščiten tržni položaj lahko ustvari nevarno samozadostnost in samozadovoljstvo, kar privede do nepripravljenosti industrije na legalizacijo igralništva v sosednjih deželah oziroma na pojav drugih oblik igralniške ponudbe v lastnem okolju. Temu smo priča pri rečni igralniški industriji v Illinoisu in Indiani, v urbanih kazinojih v Avstraliji, Novi Zelandiji in v Kanadi.

Obstajajo dvomi, da bi se razrast igralniške industrije nadaljeval tako intenzivno tudi v naslednjih desetletjih. Vprašanje je tudi, če se bo igralništvo uveljavilo ali ostalo kot pomemben del turistične industrije. V splošnem bodo gostje, ki za svojo sprostitev potrebujejo igro na srečo, pretežno obiskovali kazinoje, ki so locirani bližje njihovim bivališčem, razen če jih ne bodo premamile močne neigralniške atrakcije, da namesto bližnjega kazinoja obiščejo bolj oddaljen turistični igralniško-zabavišni resort.

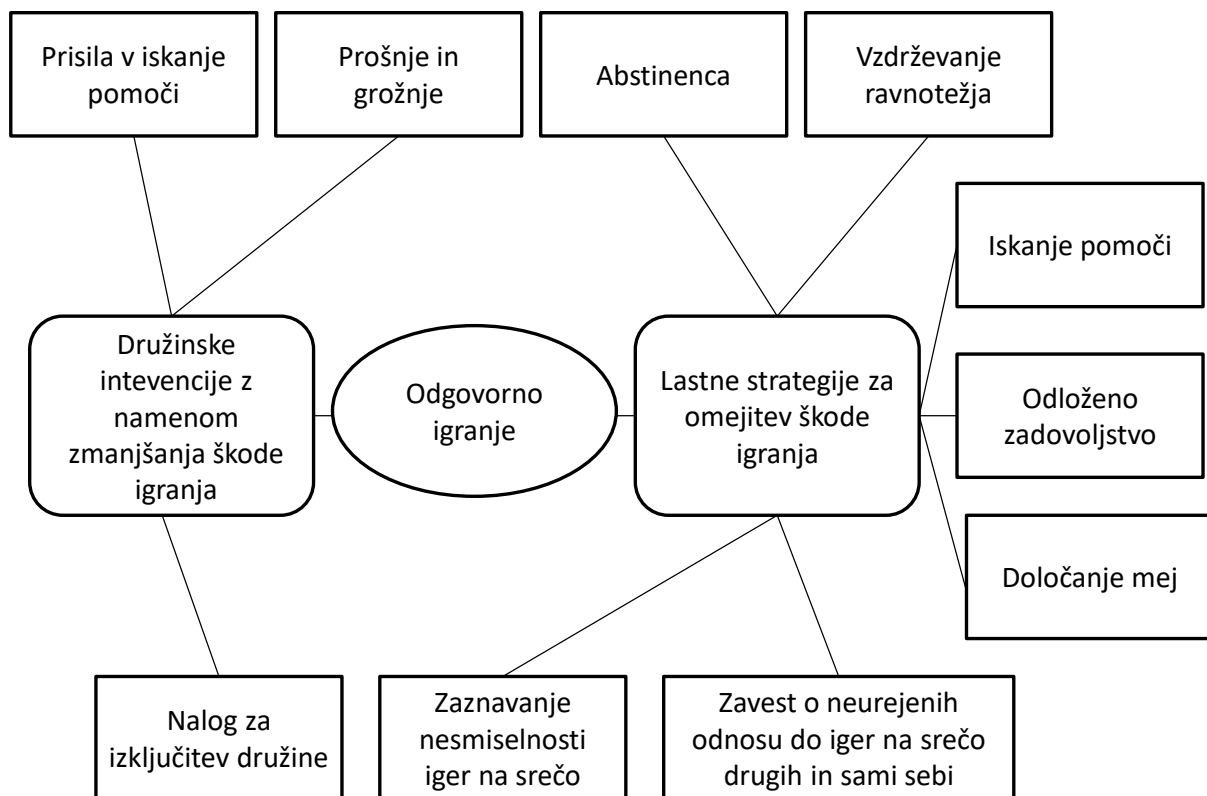
Tako bo veliko igralniškega povpraševanja izpadlo iz turistične kategorije in se bo pozicioniralo v kategorijo neturističnih prostočasnih dejavnosti. Las Vegas predstavlja uporaben model turistično-igralniškega resort območja, ki lahko tekmuje z bližnjimi domačimi neturističnimi kazinoji, imenovanimi »convenience casinos«, in v bodočnosti bo še nadaljeval z utrjevanjem svojega turističnega karakterja.

To prinaša pomembno sporočilo območjem z igralniško ponudbo, da strategijo razvoja le-te vključijo v širšo strategijo razvoja turizma posameznih območij ali, drugače povedano, da se razvoj igralništva načrtuje kot del široke in atraktivne turistične ponudbe območja ali države. Igralnice so lahko dopolnile drugim turističnim resursom in privabljajo obiskovalce v kraj in tako širijo obseg turističnega trga in povečujejo obseg turistične potrošnje. Čeprav je veliko resnih ovir za legalizacijo igralništva in drugih oblik iger, bo igralniška industrija, ki ne bo uvajala dodatne široke ponudbe neigralniških zanimivosti, postala ogrožena z bližje dostopno igralniško ponudbo gostilniškega tipa. Če se bo to zgodilo, bodo igralnice dobivale vedno bolj lokalni karakter, vanje pa dobo zahajali gosti iz bližnje okolice. Obstoječi kazinoji, ki se bodo pustili spremenjenim razmeram transformirati v lokalne kazinoje, ne bodo več imeli privlačne moči, da bi pritegnili goste iz tistih bolj oddaljenih krajev, kot jih z obstoječo ponudbo še uspevajo pritegniti sedaj.

6.7 Pametno in odgovorno igranje na srečo

Če pametni turizem opisuje naraščajoče zanašanje turističnih destinacij, njihovih industrij in turistov na nastajajoče oblike IKT, ki omogočajo pretvorbo velikih količin podatkov v vrednostne predloge, se izraz pametnega igranja iger na srečo (hazardiranja) uporablja za pametne igralce in pametne taktike pri igranju iger na srečo (*General Tips for Smart Gambling*, b. d.). Pametni igralec (kockar) nadzoruje lasten iracionalni nagon in razume, da jim naključje ne dolguje usluge zaradi svojih preteklih grehov (*Gambling Do's and Don'ts*, b. d.). Obstaja veliko knjig o matematiki in taktiki iger na srečo, ki služijo kot vodilo k pametnemu igranju.

Sodobna industrija iger na srečo (Slika 45: Tematska mreža, ki predstavlja odgovorno igranje na srečo) je v veliki meri prevzela dolžnost za skrb za zmanjševanje tveganj, povezanih z igranjem na srečo, ki se kažejo pri programiranju odgovornega igranja na srečo (npr. izobraževanje igralcev o verjetnosti uspeha) (Wood, 2017, 1).



Slika 50: Tematska mreža, ki predstavlja odgovorno igranje na srečo
(Subramaniam in drugi, 2017, str. 11)

Kot v mnogih panogah, ki imajo potencial povzročanja škode, je razbremenitev relativnih prispevkov industrije iger na srečo k širšemu javnemu zdravju pogost izziv. Medtem ko je zmanjšanje škode lahko splošen cilj javnega zdravja, so programi odgovornega igranja iger na srečo le del večje rešitve, ki vključuje tudi programe zdravljenja, javnega izobraževanja in druge politične odločitve glede razpoložljivosti in podpore programom (Wood, 2017, str. 9).

Programi za samoizključitev igralcem omogočajo, da si ti prostovoljno prepovejo vstop v institucije, ki izvajajo igre na srečo (Ladouceur, Shaffer, Blaszczyński in Shaffer, 2017, str. 229). To idejo je mogoče uporabiti za samozaščito igralcev, če igrajo prek lastnih socialnih in

finančnih zmožnosti. Spremljanje vedenja pri igranju iger na srečo ponuja priložnost, da se razvijejo strategije za odkrivanje in posredovanje pri problematičnih igralcih (Ladouceur in drugi, 2017, str. 230).

Predzaveza (pre-commitment) je orodje odgovornega igranja, ki se uporablja za nekatere oblike iger na srečo, ki jih ponujajo tradicionalne in spletne igralnice. Cilj tega orodja je omogočiti igralcem, da si v nečustvenem stanju postavijo denarne in časovne omejitve ter s tem porabijo le toliko, kolikor si lahko privoščijo izgubiti (Ladouceur in drugi, 2017, str. 230).

Funkcije odgovornega igranja se nanašajo na strukturne značilnosti iger, ki le-to promovirajo. Raziskave na tem področju so omejene; objavljene so bile le štiri sodobne študije. Te so osredotočene na opozorilna sporočila in odgovornost pri elektronskem igranju (Ladouceur in drugi, 2017, str. 231).

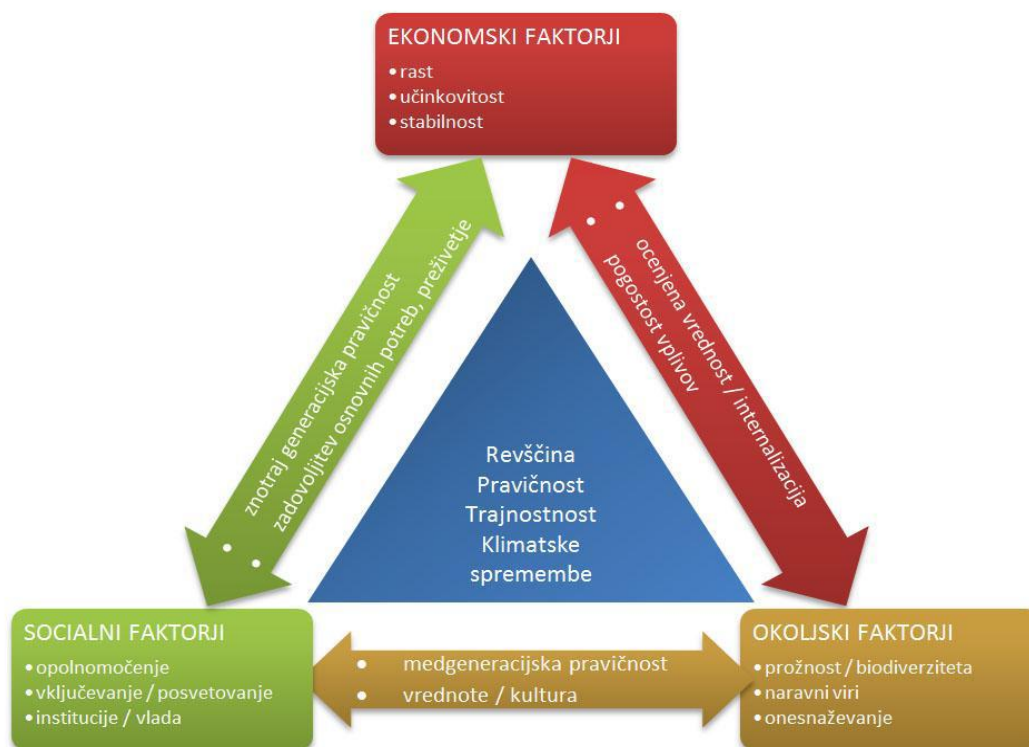
Zaposleni na področju igralništva imajo neposreden stik s posamezniki, ki imajo težave z igrami na srečo. V ta namen se je usposabljanje s področja te problematike razširilo na številna prizorišča, da bi povečali sposobnost zaposlenih za prepoznavanje problemov pri igrah na srečo (Ladouceur in drugi, 2017, str. 231).

Vsekakor iz ugotovljenega lahko zaključimo, da bi se morali posvetiti oblikovanju pametnega in odgovornega igralništva. Izraz »pametno igranje iger na srečo« ne obstaja in se ga vse preveč enači s taktikami igranja, ki omogočajo ugodnejši izid. Tako bomo v zaključku v zvezi s prej omenjenimi pametnimi tehnologijami in skrbjo za odgovorno igranje postavili novo definicijo.

7 ZAKLJUČEK K TRAJNOSTNEMU RAZVOJU IGRALNIŠTVA

Kot smo že navedli, je predsednik oglaševalske agencije The Bozelle, Charles Peebler, leta 1992 postavil model igralniške promocije 4 x E (Education, Environment, Economic development, Eldery) za pridobivanje podpore okolja (Goodman, 1995). Vsi ti elementi so aktualni še danes. Ni namreč rečeno, da je lahko v enem primeru prišlo na kratek rok do pozitivnih efektov, na dolgi rok pa so se lahko pokazale tudi škodljive posledice. In obratno. Lahko je na kratek rok veliko negativnih efektov, a jih znajo odločevalci obrniti sebi v prid. Zato vodenje igralniške destinacije zahteva, da so na odgovornih mestih pravi kadri, ki vzpostavijo sistem uravnoteženih kazalnikov in se hitro, a preišljeno odzivajo na pojave.

Zavzemati se moramo za trajnostni razvoj (Slika 47: Trikotnik trajnostnega razvoja) brez zapostavljanja kogarkoli.



Slika 51: Trikotnik trajnostnega razvoja (Munasinghe, 2013)

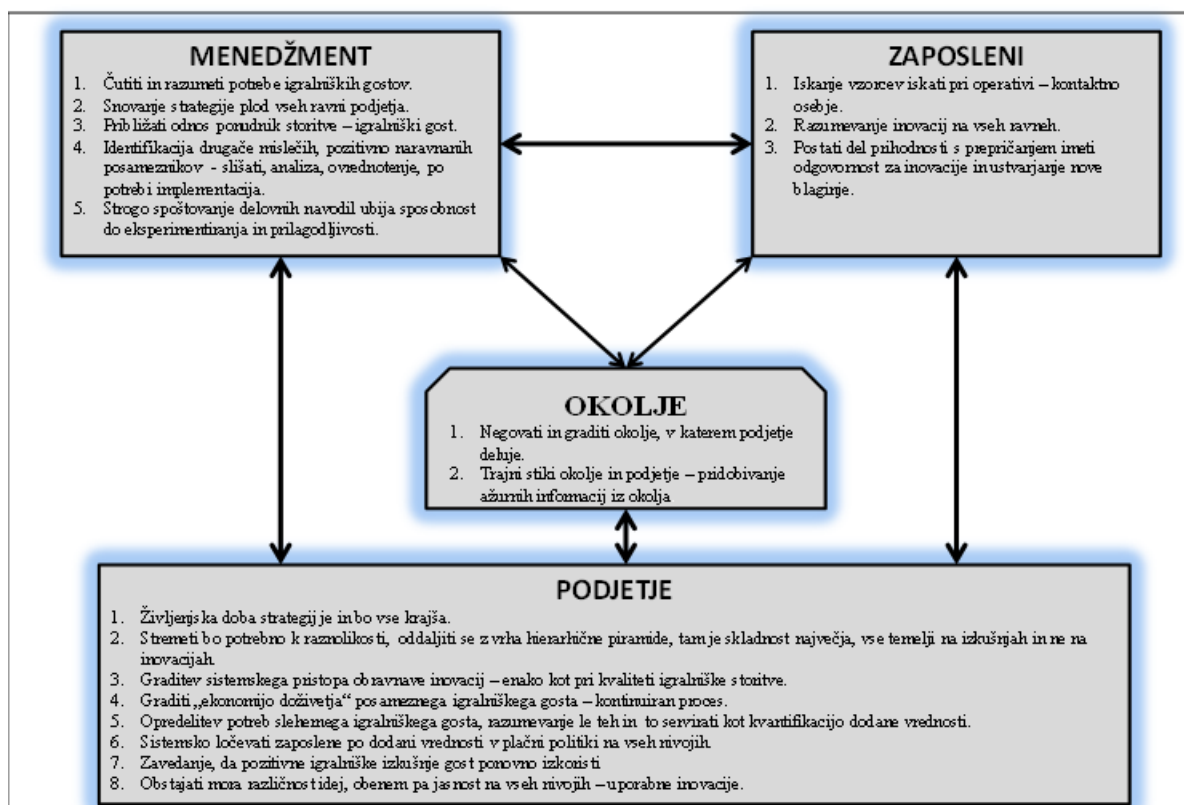
Igralništvo kot del turizma je kompleksen in raznolik sistem, ki ga sestavljajo različni sektorji z nešteti dejavnostmi. Prav to daje možnost integracije industrije 4.0 v panogo. Visoka diferenciacija zainteresiranih strani otežuje medsebojno prepoznavanje in povezljivost, kar zmanjšuje njihove možne sinergijske učinke. Poleg tega turizem kot sistem, katerega »deli« v glavnem spadajo v storitveni sektor, zaznamuje nizka stopnja inovativnosti. Ti dve dejstvi nujno nakazujeta uporabo omrežij in mreženja kot načina povečanja inovacijskih zmogljivosti ter številnih inovativnih rešitev in učinkov inovacij v turizmu ter njegove trajnosti. Mnogi raziskovalci trdijo, da lahko podjetja svoje inovacije pospešijo z interakcijo različnih zainteresiranih strani (predvsem dobavitelji, kupci, konkurenti in raziskovalnimi

organizacijami). Omrežja se uporabljajo za zagotavljanje potrebnih virov, informacij, svetovanja, podpore, spodbujanja in dostopa do novih priložnosti in predstavljajo dobro osnovo za ustvarjanje kulture inovacij in razvoja odprtih inovacijskih modelov.

Tehnologija 4.0 bo zahtevala popolnoma nove kompetence zaposlenih, ki bodo praviloma visoko izobražen tehnični kader (Madsen in drugi, 2016). Poleg tega pa bomo pričali popolnoma novemu stilu vodenja (Almada-Lobo, 2016). Večja decentralizacija, vertikalna integracija, stroji in ljudje bodo bolj povezani in mobilni, vse bo potekalo v oblaku in sproti dajalo povratne informacije o napredku oziroma težavah. Pri tem pa je zanimivo to, da se bo industrija 4.0 v nekem bistvu vrnila na začetek predindustrijske dobe, tj. v obrtniško dobo. Visoka specializacija bo namreč omogočala popolno personalizacijo izdelkov z relativno majhnimi stroški.

7.1 Igralniške strategije

Vse se začne z izdelavo igralniške strategije na nacionalni ravni (Slika 48: Model igralniške strategije). Ta mora odražati realne potrebe in možnosti. Igralniški gostje ne kupujejo storitve. Kupijo vrednost celotnega paketa učinkovitosti produkta, dostop, izkušnje in stroške. Podjetja, ki razumejo, kako igralniški gostje opredelijo vrednost v teh dimenzijah, dosledno dosegajo boljše rezultate in dolgoročno rast. Njihove strategije postajajo »žive«, saj njihovo izvajanje močno približa odnos igralnica – igralniški gost. To pa pelje v trajnostni razvoj. Nasprotno od tega imamo igralniška podjetja, ki se še vedno trdno oklepajo »standardnih« strategij, kjer njihovo izvajanje daje prednost kapitalu, manj pa nepredvidljivemu človeškemu faktorju. Življenjska doba nekega igralniškega produkta, vsesplošna dostopnost oziroma ponudba omejuje menedžerje, da bi razmišljali razumno na dolgi rok – torej strateško razmišljanje. Vse pogosteje razmišljajo na kratki rok, kako pospešiti rast podjetja in vse prepogosto so vsesani v t. i. strategijo zniževanja cen, kjer je zmanjšanje cene storitve bistveni pogoj za pridobivanje spoštovanja in zaupanja istih gostov. To ima negativen učinek na donosnost, saj tako podjetje še naprej privablja nezaželene, nedonosne igralniške goste, ki so »kupci take storitve« le zaradi nizkih cen in predstavljajo fiktivno lojalnost podjetju. Sčasoma podjetje samo ugotovi omejenost z vse manj kapitala, saj z svojo igralniško storitvijo ne »pridelala« t. i. konkurenčnih donosov, ki bi presegale stroške kapitala (Zelinšček, 2010).



Slika 52: Model igralniške strategije
(Zelinšček, 2010)

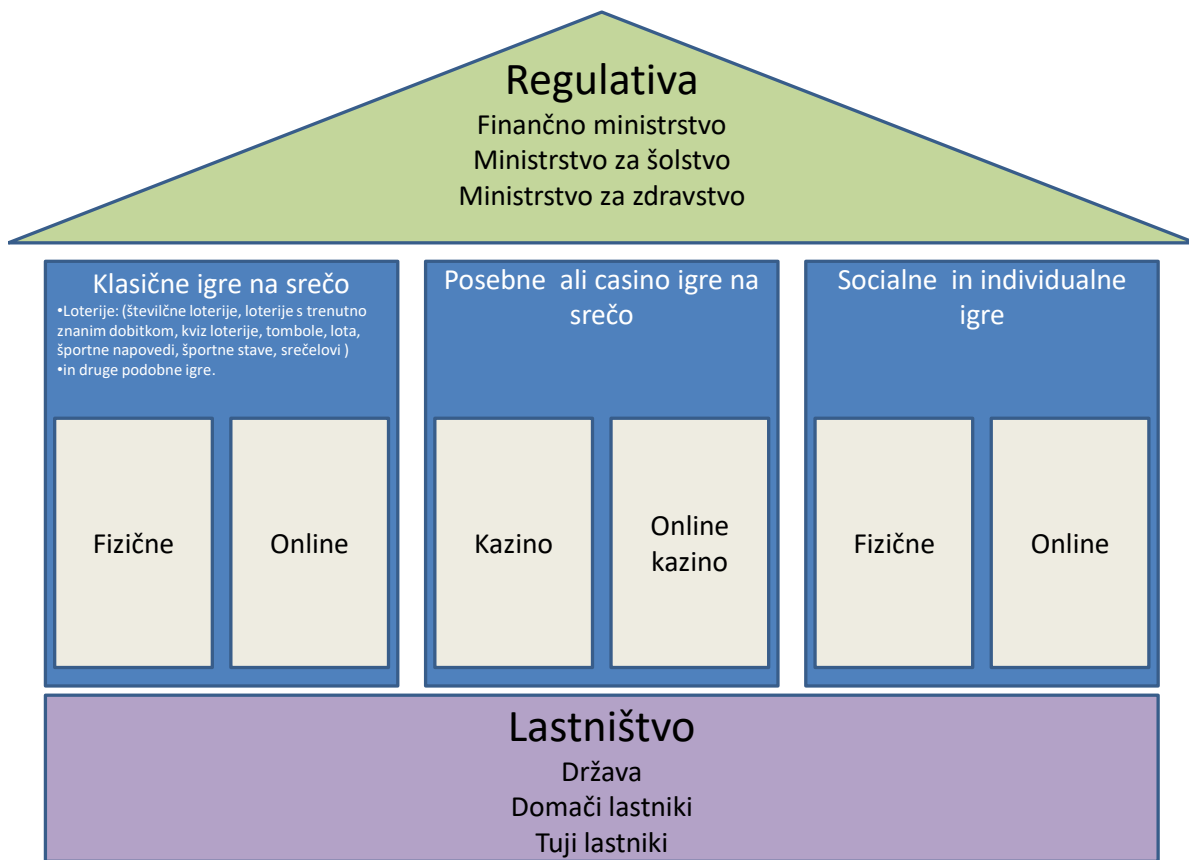
Brez resničnega razumevanja, kako igralniški gostje absorbirajo ponudbo posamezne igralnice, in brez resnično inovativne usmerjenosti k strankam se tako podjetje slej ko prej sooči z nepomembnostjo na trgu. Sledi dokončen propad podjetja.

7.2 Igralniški poslovni model

Res pa je, da se potrošnje časa ne da enostavno odšteti, ker potrošniki iger na srečo niso tudi veliki potrošniki v drugi zabavišni industriji. Tudi zaposleni morajo biti odzivni in opozarjati na nepravilnosti. Včasih morajo tudi z določenimi odpori doseči prepoved.

Kot je bilo že napisano v poglavju o odvisnosti z igrani na srečo, bi bilo treba poenotiti stališča na mednarodni ravni. Dober primer, ki je bil že naveden, je obravnava izgorelosti. Tako bi morali prevzeti pobudo pri Svetovni zdravstveni organizaciji, saj ustreznega organa na svetovni ravni glede iger na srečo ni. Prav tako bi morala to obravnavati GREFF kot edina organizacija v EU. Če pa ne bi prišlo do dogovora na ravni EU, pa bi dogovor morali sprejeti vsaj parcialno na ravni držav, kjer je tranzit čezmejnega igralništva največji. Tako bi morala enotno veljati prepoved igranja v vseh oblikah igralnic (tako v kazinojih kot spletnih igralnicah), če ne kot splošna prepoved, pa vsaj kot omejena na igralnice v določenem radiju – npr. 300 km od kraja stalnega prebivališča. Spletne igralnice bi morale zahtevati personalizirano dovoljenje, v primeru da bi igralec igral prekomerno, bi mu morali za določen čas omejiti dostop.

Na podlagi vseh ugotovitev smo ustvarili generični poslovni model (Slika 49: Igralniški poslovni model).



Slika 53: Igralniški poslovni model

Pokrivati moramo tri stebre:

Klasične igre na srečo (*Zakon o igrah na srečo - uradno prečiščeno besedilo (ZIS-UPB1), 2003*) so številčne loterije, loterije s trenutno znanim dobitkom, kviz loterije, tombole, lota, športne napovedi, športne stave, srečelovi in druge podobne igre.

Posebne igre na srečo po tem zakonu so igre, ki jih igrajo igralci proti igralnici ali drug proti drugemu na posebnih igralnih mizah s kroglicami, kockami, kartami, na igralnih panojih ali na igralnih avtomatih, ter stave in druge podobne igre v skladu z mednarodnimi standardi (v nadaljnjem besedilu: posebne igre na srečo):

- igre, ki jih igralci igrajo drug proti drugemu (chemin de fer, poker);
- igre s kroglico (francoska ruleta, ameriška ruleta, boulle);
- igre z igralnimi kartami, ki se igrajo proti igralnici (black jack, punto banco, mini punto, caribbean poker, 30/40, red dog);
- igre s kockami (craps, tai sai);
- igre na igralnih panojih (bingo, keno, big wheel, toto);
- igre na igralnih avtomatih, ki jih igralci igrajo proti igralnemu avtomatu;
- stave.

Druge igre so družabne igre (najpogosteje se nanašajo na igranje spletnih iger, ki omogočajo ali zahtevajo socialno interakcijo med igralci) (Aichner in Jacob, 2015) in igre »Solitude« (igranje iger v samoti) (Bewersdorff, 2004). Te igre vključujejo: igre na srečo (vse igre na srečo, ki ne vključujejo denarnih vrednosti) (Baumann, 1982); kombinatorске igre (igre, kot so šah, dama, go) (Fraenkel, 2009); igre blefiranja (poker, contract bridge, stratego, spades, scrabble)

(Seale in Phelan, 2010) in strateške igre (kjer je rezultat odvisen ne le od lastnih akcij, temveč od delovanja drugih) (Dresher, 1951). Čeprav je delitev precej jasna, lahko najdemo več elementov za vsako igro (Polak, 2007).

Poleg državnega lastništva je treba razviti tudi zasebno ponudbo iger. Vendar mora biti vse pod strogim nadzorom države. Ureditve iger na srečo je treba razdeliti med ustreznimi ministrstvi: ministrstvo za finance (za dodeljevanje koncesij, obdavčitev in nadzor poslovanja), ministrstvo za šolstvo (za izobraževanje mladih, s čimer se preprečuje nekemično odvisnost) in ministrstvo za zdravje (glavna naloga je preprečiti zasvojenost z vsemi vrstami iger (patološko igranje na srečo, računalniške igre in zdravljenje teh odvisnosti). Treba je urediti status spletnih iger na srečo. Tekoča obdavčitev je tudi nerazvita in slovenske igre na srečo postavlja v nekonkurenčen položaj.

V prihodnje bi morali razvijati model iger. Vključeval bi tako igre za zabavo, kot hazardne igre. Te bi bile razdeljene v igre z majhnim, srednjim in visokim tveganjem za igralca. Osnova za razdelitev bi lahko bila razvrstitev glede na prednost hiše (Tabela 34: Razvrstitev glede na prednost hiše).

Tabela 34: Razvrstitev glede na prednost hiše

PREDNOST HIŠE PRI VEČJIH IGRALNIŠKIH STAVAH		
Igra	Stava	PH*
Blackjack	Štetje kart	-1,00%
Video poker	Izbrani avtomati	-0,50%
Craps	Don't pass/Don't come w/10X Odds	0,12%
Craps	Pass/Come w/10X odds	0,18%
Craps	Don't pass/Don't come w/5X Odds	0,23%
Craps	Pass/Come w/5X odds	0,33%
Craps	Don't pass/Don't come w/3X Odds	0,34%
Craps	Don't pass/Don't come w/2X Odds	0,45%
Craps	Pass/Come w/3X odds	0,47%
Blackjack	Osnovna strategija	0,50%
Craps	Pass/Come w/2X odds	0,61%
Craps	Don't pass/Don't come w/1X Odds	0,68%
Craps	Pass/Come w/1X odds	0,85%
Baccarat	Banker (5% provizija)	1,06%
Baccarat	Player	1,24%
Craps	Don't pass/Don't come	1,36%
Craps	Pass/ Come	1,41%
Craps	Place 6 or 8	1,52%
Craps	Don't place 6 or 8	1,82%
Blackjack	Povprečni igralec	2,00%
Three card poker	Pair Plus	2,32%
Craps	Lay 4 or 10	2,40%
Craps	Don't place 5 or 9	2,50%
Pai Gow poker	Izkušeni igralec (ne-banker)	2,54%
Ruleta	Enojna ničla	2,70%
Craps	Field (2 or 12 plays triple)	2,78%
Sic Bo	Big/small	2,78%
Red dog	Osnovna stava (six decks)	2,80%
Pai Gow poker	Povprečni igralec (ne-banker)	2,84%
Casino wars	Osnovna stava	2,88%
Craps	Don't place 4 or 9	3,03%
Craps	Lay 5 or 9	3,23%
Three card poker	Ante	3,37%
Let It Ride	Osnovna stava	3,51%
Blackjack	Slab igralec	4,00%
Craps	Lay 6 or 8	4,00%
Craps	Place 5 or 9	4,00%
Igralni avtomati	Dollar slots (good)	4,00%
Športne stave	Bet \$11 to win \$10	4,55%
Craps	Buy (any)	4,76%
Igralni avtomati	Quarter slots (good)	5,00%

Carribbean Stud	Ante	5,22%
Ruleta	Dvojna ničla (except five number)	5,26%
Craps	Field (2 or 12 play double)	5,56%
Igralni avtomati	Dollar slots (average)	6,00%
Craps	Place 4 or 9	6,67%
Sic Bo	One of a Kind	7,87%
Ruleta	Dvojna ničla, five number bet	7,89%
Igralni avtomati	Quarter slots (average)	8,00%
Craps	Big 6, Big 8	9,09%
Craps	Hard 6, Hard 8	9,09%
Sic Bo	7, 14	9,72%
Craps	Hard 4, Hard 10	11,11%
Craps	Any Craps	11,11%
Craps	Tri, Enajst (15-1)	11,11%
Craps	C&E	11,11%
Craps	Hop bet - easy (15-1)	11,11%
Craps	Horn High 3, Horn High 11 (30-1 & 15-1)	12,22%
Craps	Horn Bet (30-1 & 15-1)	12,50%
Sic Bo	8, 13	12,50%
Sic Bo	10, 11	12,50%
Craps	Horn High 2, Horn High 12 (30-1 & 15-1)	12,78%
Craps	Dva, Dvanajst (30-1)	13,89%
Craps	Hop Bet - hard (30-1)	13,89%
Sic Bo	Any Three of a kind	13,89%
Sic Bo	5, 16	13,89%
Sic Bo	4, 17	15,28%
Sic Bo	Three of a kind	16,20%
Craps	Any Seven	16,67%
Craps	Dva, Dvanajst (29-1)	16,67%
Craps	Tri, Enajst (14-1)	16,67%
Craps	Horn High - any (29-1 & 14-1)	16,67%
Craps	Hop Bet - easy (14-1)	16,67%
Craps	Hop Bet - hard (29-1)	16,67%
Sic Bo	Two-dice combination	16,67%
Sic Bo	6, 15	16,67%
Sic Bo	Par	18,52%
Sic Bo	9, 12	18,98%
Big Six Wheel	Povprečje	19,84%
Kano	Tipično	27,00%

*Hišne prednosti pod običajnimi pogoji, izražene "na roko" in vključno z neodločenimi izidi, kjer je to primerno. Uporabljena je optimalna strategija, če ni drugače označeno.

Vendar pa bi morali poleg tega koliko je prednost hiše upoštevati tudi dejstvo koliko posamezna igra vpliva na zasvojenost. tega pa dosedanje študije še niso v celoti odgovorile.

7.3 Obdavčitev

Zaradi vse večje konkurence na igralniškem trgu srednje Evrope, kot tudi zaradi zastarelosti igralniškega produkta, opazamo v zadnjih letih upad obiska in manjše prihodke. Če bodo želele igralnice slediti razvojnim trendom, ki jih narekuje konkurenca, bodo morala nujno več investirati. Le tako bodo lahko ohranile obstoječi nivo prihodkov. V nasprotnem primeru pa bo po vsej verjetnosti prišlo do odpuščanja zaposlenih. Področje davkov je v različnih državah urejeno različno. Različne ureditve so posledica lastniških struktur (državno, zasebno, domače ali tuje), kot tudi stopnje socialnosti države. Tako je lahko ta vir dohodka različnim državam različno zanimiv. Sami sistemi niso neposredno primerljivi. Čeprav naj bi bili zakoni, ki to urejajo jasni, pa ni tako. Zapaziti je, da poleg vidnega dela zakonodaje, obstajajo še določene ugodnosti (bonitete) za igralnice, ki pa v samem zakonu po navadi niso nikoli zapisane.

Evropsko igralniško z redkimi izjemami (Madžarska, Španija) še vedno vztraja na igralniški tradiciji izpred četrto stoletja. Tako je treba razmišljati o obdavčitvi, in ali je ta še vedno razvojno

usmerjena. Tudi Francija je leta 1989 zaradi stagnacije v razvoju francoskih igralnic znižala obdavčitev za deset odstotkov (Ginoux, 1994b). To pa se ji je kasneje obrestovalo, saj se je trend obrnil v prid razvoja, novih delovnih mest in več prihodkov za proračun.

Iz sodb Sodišča Evropske unije izhaja, da morajo biti notranjepravni predpisi, s katerimi države članice omejujejo dostop na trg iger na srečo, objektivni, nediskriminatorni, varovati morajo javni interes ter biti sorazmerni s cilji, ki jih zakonodajalec z omejevanjem želi doseči. Sodba Sodišča Evropske unije v zadevi Liga Portuguesa de Futebol Profissional in Bwin International Ltd proti Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa z dne 8. 9. 2009 potrjuje, da ima država pravico, da gospodarskim subjektom s sedežem v drugih državah članicah, kjer zakonito ponujajo igre na srečo, prepove ponujati igre na srečo preko interneta na ozemlju te države članice. Tako ureditev podpira tudi Resolucija o neoporečnosti spletnih iger na srečo, ki je bila sprejeta v Evropskem Parlamentu dne 10. 3. 2009.⁴²

Obdavčitev mora biti usmerjena v spodbujanje turizma z visoko dodano vrednostjo. To v praksi pomeni, da bi morali imeti različne modele obdavčitve glede na širši multiplikativni doprinos. Vsekakor pa ne bi smeli stremeti k preveč zapletenemu modelu. Prav tako ne bi smela biti obdavčitev tako visoka, da bi ponudnike nagovarjala k prehodu iz belega na črni trg.

Predlaga se na primer model, ki bi pokrival spletno in mobilno igralništvo, pri katere bi morala biti regulacija in obdavčitev najvišji. Zagotoviti bi morali pobiranje davkov, tudi če prihajajo ponudniki iz drugih držav.

Drugi model bi bil namenjen igralnim salonom. Tu imamo že večji multiplikativni učinek. Zato bi lahko bila obdavčitev nekoliko nižja. V salone zahajajo igralci iz domačega okolja, zato mora biti obdavčitev temu primerna. Upoštevati je treba tudi družbene stroške, ki jih ta dejavnost ima. Prav tako bi morali razmisliti o upravičenosti 24-urnega poslovanja.

Tretji model bi bil namenjen igralnicam, saj je tam multiplikativen učinek višji. Več je zaposlenih, večja je tudi obigralniška ponudba. Tudi v igralnicah bi morali omejiti poslovanje. Sami smo mnenja, da bi morali v primerih, ko gostje ne prihajajo iz čezoceanskih trgov, omejiti 24-urno poslovanje.

Zadnji model bi vključeval velike resorte, kjer bi bila igralniška ponudba le ena izmed ponudb resorta. Ti resorti praviloma zajemajo goste iz oddaljenih in tudi čezoceanskih trgov, zato so stroški trženja večji. V teh resortih bi bilo smiselno dovoliti 24-urno poslovanje.

7.4 Sklepne misli

Turizem in ob njem igralništvo kot pomemben segment turistične dejavnosti sta priljubljena načina za vzpodbujanje gospodarskega razvoja predvsem skozi obljubo ustvarjanja novih delovnih mest in devizne izmenjave (Hettne, 2002; Telfer, 2012). Razvojne študije so sicer izjemno interdisciplinarnega značaja, kljub začetnemu fokusu na ekonomskih vidikih razvoja pa so sčasoma začele upoštevati tudi širše koncepte človeškega razvoja in okolja. Hettne (2002) eleborira področja, ki opredeljujejo študije razvoja, in sicer na: ekonomsko področje, socio-kulturno področje, naravno okolje in politično okolje.

Menim, da obstajajo možnosti za oblikovanje trajnostnega igralništva. Seveda mora biti to zaveza vseh udeleženih strani. Ne sme se dovoliti prevelikega vmešavanja lobijev. Sistem

⁴² Več na <https://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+REPORT+A6-2009-0064+0+DOC+XML+V0//SL>

koncesijskih dajatev in licenc je lahko dober regulator, saj ima država neposredno možnost, da posameznike in pravne osebe z nepoštenimi praksami izloči s trga.

VIRI IN LITERATURA

- A. L. (2019). *Med srečneže razdelil 2,38 milijarde evrov*. Žurnal24.si. <https://www.zurnal24.si/svet/med-srecneze-bodo-razdelili-2-38-milijarde-evrov-339129>
- Aasved, M. (2003). *The Sociology of Gambling: Volume II*. Charles C. Thomas Publisher.
- Aasved, M. J. in Laudergeran, J. C. (1993). Gambling and its impacts in a northeastern Minnesota community: an exploratory study. *Journal of Gambling Studies*, 9(4), 301–319.
- Aasved, M. J., Schaefer, J. M. in Merila, K. (1995). Legalized gambling and its impacts in a central Minnesota vacation community: a case study. *Journal of gambling studies*, 11(2), 137–163.
- Abbott, M. W. in Volberg, R. A. (1999). *Gambling and problem gambling in the community: An international overview and critique*. Department of Internal Affairs Wellington.
- Abt, V., Smith, J. F. in Christiansen, E. M. (1985). *The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America*. University Press of Kansas.
- Abt, V., Smith, J. F. in McGurrin, M. C. (1985). Ritual, risk, and reward: A role analysis of race track and casino encounters. *Journal of Gambling Behavior*, 1(1), 64–75.
- Adams, G. R., Sullivan, A.-M., Horton, K. D., Menna, R. in Guilmette, A. M. (2007). A study of differences in Canadian university students' gambling and proximity to a casino. *Journal of Gambling Issues*, 19, 9–17.
- Agenzia delle dogane e dei Monopoli. (2017). *Agenzia delle dogane e dei Monopoli*. Pridobljeno s: <https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi>
- Aichner, T., & Jacob, F. (2015). Measuring the Degree of Corporate Social Media Use. *International Journal of Market Research*, 57(2), 257–275.
- Alavi, S., Mehdinezhad, I., & Kahshidinia, B. (2019). A trend study on the impact of social media on advertisement. *International Journal of Data and Network Science*, 3(3), 185–200.
- Albanese, J. (1997). Predicting the impact of casino gambling on crime and law enforcement in Windsor, Ontario. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 351–366). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gambling. Pridobljeno s: http://jayalbanese.com/yahoo_site_admin/assets/docs/Albanese_OntarioCasino_1997.354141858.pdf
- Albanese, Jay. (1997). Casino gambling and organized crime: More than reshuffling the deck. *Trends in Organized Crime*, 3(2), 31–34.
- Almada-Lobo, F. (2016). The Industry 4.0 revolution and the future of Manufacturing Execution Systems (MES). *Journal of Innovation Management*, 3(4), 16–21.
- American Psychiatric Association. (1985). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. American Psychiatric Association.
- Anders, G. C. (1997). Estimating the Economic Impact of Indian Casino Gambling: A Case Study of the Fort McDowell Reservation. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 233–246). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Anderson, G. in Brown, R. I. F. (1987). Some applications of reversal theory to the explanation of gambling and gambling addictions. *Journal of Gambling Studies*, 3(3), 179–189. <https://doi.org/BF01367439>
- Andersson, T. D. (2007). The tourist in the experience economy. *Scandinavian journal of hospitality and tourism*, 7(1), 46–58.
- Aronovitz, C. (1997). To Start, Press the Flashing Button: The Legalization of Video Gambling Devices. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 621–652). Institute for the Study of Gambling and Commercial

- Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Atherton, T. (1994). Les casinos, outils de développement touristique, l'exemple de politiques originales en Australie et en Asie. *Les Cahiers d'Espaces*, 38, 85–95.
- Averin, D. (b. d.). Gambling subject in Russia. Pridobljeno s https://en.wikipedia.org/wiki/Gambling_in_Russia#/media/File:Map_of_Gambling_in_Russia.svg
- Baider, S. (2009, marec 19). *Plaza Centers increases holding in Hungarian project*. Globes. Pridobljeno s: <https://en.globes.co.il/en/article-1000436037>
- Barluenga, M. (2019). *Qué fue de Gran Scala?: el final del macroproyecto que aspiraba a convertir los Monegros en un casino gigante*. Eldiario.es. Pridobljeno s: https://www.eldiario.es/aragon/Gran-Scala-macroproyecto-convertir-Monegros_0_900110551.html
- Barnhart, R. T. (1983). *Gamblers of Yesteryear*. GBC Press.
- Barnhart, R. T. (1987). *The invention of roulette*. Vendome Press.
- Barnhart, R. T. (1997). Gaming with Giacomo Casanova and Lorenzo Da Ponte in Eighteenth Century Venice - The Ridotto. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 457–466). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Basham, P. in White, K. (2002). *Gambling with our future: The costs and benefits of legalized gambling*. The Fraser Institute.
- Baumann, R. (1982). Games of Chance. V *BASIC Game Plans* (str. 129–169). Birkhäuser Boston.
- Behm-Morawitz, E. in Mastro, D. E. (2008). Mean girls? The influence of gender portrayals in teen movies on emerging adults' gender-based attitudes and beliefs. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 85(1), 131–146.
- Bellah, R. N. (2011). *Religion in human evolution: from the Paleolithic to the Axial Age*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Berlic, M. (2004). *Trojna spirala: razmerje med znanostjo, industrijo in politiko v razvitem svetu in pri nas (Diplomsko delo)*. [M. Berlic].
- Besednjak, T. (2009). Pot k težavam z igrami na srečo. *Raziskave in razprave*, 2(1), 81.
- Bewersdorff, J. (2004). *Luck, Logic and White Lies: The Mathematics of Games*. AK Peters.
- Bewersdorff, J. (2009). *Luck, Logic, and White Lies: The Mathematics of Games*. AK Peters/CRC Press.
- Bidault, E., Meunier, C. in Reyns, J.-P. (1994). Les casinos de Deauville-Trouville. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 114–120). Editions touristiques européennes.
- Bir, F. (1994). La mutation du marché des casinos Français. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 20–26). Editions touristiques européennes.
- BMF - Bundesministerium für Finanzen*. (2017).
- Bolen, D. W. in Boyd, W. H. (1968). Gambling and the gambler: A review and preliminary findings. *Archives of General Psychiatry*, 18(5), 617–630.
- Boyd, W. H. in Bolen, D. W. (1970). The compulsive gambler and spouse in group psychotherapy. *International Journal of Group Psychotherapy*, 20(1), 77–90.
- Branchenradar. (2017). *Branchenradar Glücksspiel & Sportwetten in Österreich 2017*. marktmeinungsmensch. Pridobljeno s: <http://www.marktmeinungsmensch.at/studien/branchenradar-gluecksspiel-sportwetten-in-oester-3/>
- Brasey, É. (1994). La république des jeux. V J.-C. Eude (Ur.), *Casinos et tourisme*. Editions touristiques européennes.
- Bregant, T. in Macur, M. (2019). Od zabave do zasvojenosti – o digitalnih medijih. From Fun to Addiction – on Digital Media. *Slovenska pediatrija*, 26(2), 174–182. Pridobljeno s: http://www.slovenskapediatrija.si/portals/0/clanki/2019/2019_04_26_276-283.pdf
- Brown, D. (2019). *Latin America - A Growing Gambling Market!* Gamblersbet.com. Pridobljeno

- s: <https://www.gamblersbet.com/blog/latin-america>
- Brown, R., Killian, E. in Evans, W. (2005). Gambling attitudinal and behavioral patterns and criminality in a sample of Las Vegas area detained youth. *Journal of Gambling Issues*, 13. Pridobljeno s: <http://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3678/3638>
- Browne, B. (1997). Pushing the Limits of Legitimacy: The New York Dovetail Simulcasting Experience. V W. R. Eadington & J. A. Cornelius (Ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 653–662). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Browne, B. R. (1989). Going on tilt: Frequent poker players and control. *Journal of gambling behavior*, 5(1), 3–21.
- Cabot, A. N. (1996). *Casino gaming: Policy, economics, and regulation*. William F. Harrah College of Hotel Administration, UNLV International Gaming
- Cabot, A. N., Thompson, W. N., Tottenham, A. in Braunlich, C. G. (1999). *International casino law* (3. izd.). College of Business Administration University of Institute for the study of gambling and commercial gaming.
- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les Hommes*. NRF.
- Caillois, R. (1995). *I giochi e gli uomini*. Saggi Tascabili.
- Calvosa, P. (2017). Responsible Gambling Strategies for Internet Gambling: An Empirical Investigation into the Italian Gambling Market. *International Journal of Business and Management*, 12(7), 17.
- Cambridge Dictionary of American English*. (2012). Cambridge University Press.
- Campbell, C. S. (1997). Charity Gaming in Western Canada. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 151–160). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Campbell, M. (2006). *Casino Royale*. MGM, Columbia Pictures.
- Cardinal, L. B., Sitkin, S. B. in Long, C. P. (2004). Balancing and rebalancing in the creation and evolution of organizational control. *Organization Science*, 15(4), 411–431.
- Carlevaro, T. (2004). *Psico-educazione per chi ha problemi di gioco d'azzardo eccessivo*. Hans Dubois.
- Casino di Venezia. (2009). *Bilancio Sociale 2007-2008*. Pridobljeno s: http://www.casinovenezia.it/it/casino_mc_CTB.jsp
- Chan, B. (2010). Gamblers and tricksters: the forgotten gambling films of the 1970s. *Journal of Chinese Cinemas*, 4(2), 89–104.
- Chan, C. C., Li, W. W. L. in Chiu, A. S. L. (2019). The Future of Chinese Gambling: A Cultural Conclusion. V *The Psychology of Chinese Gambling* (str. 129–143). Springer.
- Chan, C. C. in Ohtsuka, K. (2011). All for the winner: An analysis of the characterization of male gamblers in Hong Kong movies with gambling theme. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(2), 208–218.
- Chazaud, P. (1994). Faut-il repositionner l'offre des casinos? V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 46–54). Editions touristiques européennes.
- Chesbrough, H. (2003). The logic of open innovation: managing intellectual property. *California Management Review*, 45(3), 33–58.
- Chhabara, R. (2008). *Responsible gaming - Viva Las Vegas of the east*. Ethical Corporation. Pridobljeno s: https://www.smu.edu.sg/sites/default/files/smu/news_room/smu_in_the_news/2008/sources/EthicalCorporation_200809_1.pdf
- Chhabra, D. (2007). Estimating benefits and costs of casino gambling in Iowa, United States. *Journal of Travel Research*, 46(2), 173–182.
- Chhotray, S., Sivertsson, O. in Tell, J. (2017). The Roles of Leadership, Vision, and Empowerment in Born Global Companies. *Journal of International Entrepreneurship*. <https://doi.org/10.1007/s10843-017-0201-8>

- Christiansen, E. in Brinkerhoff-Jacobs, J. (1997). The Relationship of Gaming to Entertainment. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 11–48). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Cohen, M. (2008). *Macau becomes a not so sure bet*. China Business.
- Collins, D. in Lapsley, H. (2003). The social costs and benefits of gambling: An introduction to the economic issues. *Journal of Gambling Studies*, 19(2), 123–148.
- Collins, P. (2003). *Gambling and the public interest*. Praeger.
- Cormack, R. (2018). *A Brief History of Gambling*. Edgefund. Pridobljeno s: <https://medium.com/edgefund/a-brief-history-of-gambling-a7f46dbf4403>
- Cotte, J. (1997). Chances, trances, and lots of slots: Gambling motives and consumption experiences. *Journal of Leisure Research*, 29(4), 380.
- Cotte, J. in Latour, K. A. (2008). Blackjack in the kitchen: Understanding online versus casino gambling. *Journal of Consumer Research*, 35(5), 742–758.
- Croatian Bureau of Statistics. (2017). *Statistical information*. Pridobljeno s: https://www.dzs.hr/default_e.htm
- Custer, R. L., Meeland, T. in Krug, S. E. (1984). Differences between social gamblers and pathological gamblers. V W. R. Eadington (ur.), *Sixth National Conference on Gambling and Risk Taking*. Bureau of Business and Economic Research.
- d'Aubert, F. (1994). *Main basse sur l'Europe: enquête sur les dérives de Bruxelles*. Plon.
- Dahl, J. (1998). *Rounders*. Miramax Films.
- Davies, B. in Lockwood, A. (1995). *Food and Beverage Management: A selection of readings*. Butterworth-Heinemann.
- de Felice, A. in Martucci, I. (2017). Gambling as a Restraint to the Italian Economy. *Advances in Management and Applied Economics*, 7(1), 73–87.
- Dement, J. W. (1999). *Going for broke: The depiction of compulsive gambling in film*. The Scarecrow Press, Inc.
- Deming, W. E. (1952). *Elementary principles of the statistical control of quality: a series of lectures*. Nippon Kagaku Gijutsu Remmei.
- Dobovšek, B. in Kurež, B. (2011). Množično igralništvo in kriminaliteta. *Revija za kriminalistiko in kriminologijo*. Ljubljana, 62, 2–168.
- Dostojevski, F. M. (1991). *Srečelovec*. Založništvo slovenske knjige.
- Downes, D., Davies, B. P., David, M. E. in Stone, P. (2006). Gambling as a sociological problem. V J. F. Cosgrave (ur.), *The sociology of risk and gambling reader* (str. 106–124). Routledge.
- Dresher, M. (1951). Games of strategy. *Mathematics Magazine*, 25(2), 93–99.
- Dresher, M. (1981). *The mathematics of games of strategy: theory and applications*. Dover.
- Dunn, G., Annarud, K. in Schrock, J. (2009). Russian Gamblers: Who Are They? *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 26(4), 355–363.
- Dunstan, R. (1997). Regulation of Gambling. V *Gambling in California* (str. 145). California State Bureau, California State Library. Pridobljeno s: <http://www.library.ca.gov/CRB/97/03/Chapt6.html>
- Duprey, R. (2020). *Can Online Gambling Save Atlantic City Casinos From the Coronavirus?* Nasdaq. Pridobljeno s: <https://www.nasdaq.com/articles/can-online-gambling-save-atlantic-city-casinos-from-the-coronavirus-2020-03-18>
- Eadington, W. R. (1994). Le développement des casinos dans le monde. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme1* (str. 69–76). Editions touristiques européennes.
- Eadington, W. R. (1996). The legalization of casinos: Policy objectives, regulatory alternatives, and cost/benefit considerations. *Journal of Travel Research*, 34(3), 3–8.
- Eadington, W. R. (1997). Understanding gambling. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: public policies and the social sciences* (str. 3–9). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of

- Nevada.
- Eadington, W. R. (1998). Contributions of Casino-Style Gambling to Local Economies. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556, 53–65.
- Eadington, W. R. (2001). The Spread of Casinos and their Role in Tourism Development. V D. G. Pearce in R. W. Butle (ur.), *Contemporary Issues in Tourism Development* (str. 127–143). Routledge.
- Eadington, W. R. in Christiansen, E. M. (2009). Tourist Destination Resorts, Market Structures, and Tax Environments for Casino Industries: An examination of the global experience of casino resort development. V W. R. Eadington in M. R. Doyle (ur.), *Integrated Resort Casinos: Implications for Economic Growth and Social impacts* (str. 3–20). University of Nevada.
- Eagan, K. (2019). *Macau has received more than 27 million visitors this year*. Turism Review News. Pridobljeno s: <https://www.tourism-review.com/macau-reported-27-million-visitors-so-far-news11198>
- Egerer, M. in Rantala, V. (2015). What makes gambling cool? Images of agency and self-control in fiction films. *Substance Use & Misuse*, 50(4), 468–483.
- Engels, R. C. M. E., Hermans, R., van Baaren, R. B., Hollenstein, T. in Bot, S. M. (2009). Alcohol Portrayal on Television Affects Actual Drinking Behaviour. *Alcohol Alcohol*, 44(3), 244–249.
- Evans, P. (2019). *9 scandals that rocked the gambling industry*. Business Insider. Pridobljeno s: <https://www.businessinsider.com/scandals-casinos-gambling-las-vegas-2019-6>
- Ewart, C. (1997). Casino Gaming and the Unwary Host Community - Lessons Learned. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences 1* (str. 319–334). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Ewart, C., Treptow, R. in Zeitz, C. (1997). Selecting a Gaming Developer: Guidelines for Municipal Governments. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 423–442). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Evropska komisija. (2014). *Spletne igre na srečo: Komisija priporoča načela za zagotovitev učinkovitega varstva potrošnikov 2014*. Pridobljeno s: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/sl/IP_14_828
- Felsenstein, D. in Freeman, D. (2001). Estimating the impacts of crossborder competition: the case of gambling in Israel and Egypt. *Tourism Management*, 22(5), 511–521.
- Fenišer, C. in Sadeh, A. (2017). Organisational strategy in industry. *MATEC Web of Conferences*, 112, 9005.
- Fontenot, C. (2016). *Top 10 Sites: Largest Online Gambling Companies 2016*. Grizzly gambling.
- Fraenkel, A. S. (2009). Combinatorial games: selected bibliography with a succinct gourmet introduction. V M. H. Albert in R. J. Nowakowski (ur.), *Games of No Chance 3* (letn. 56, str. 491–575). MSRI Publications. Pridobljeno s: <http://library.msri.org/books/Book56/files/62fraenkel.pdf>
- Francis, D. R. (2003). *Costs vs. Benefits of Betting*. The Christian Science Monitor. Pridobljeno s: <https://www.csmonitor.com/2003/0121/p16s01-coop.html>
- Friolo, G. (2017). *Gioco d'azzardo: anno record in Italia, spesi 95 miliardi | documentazione.info*. Documentazione.info .
- FURS. (2015). *Publikacije: Brošura o davku na dobitke pri klasičnih igrah na srečo*. Pridobljeno s: https://www.fu.gov.si/davki_in_druge_dajatve/podrocja/davek_na_dobitke_od_iger_na_sreco/
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. in Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is changing gambling: Findings from an Australian prevalence survey. *Journal*

- of *Gambling Studies*, 31(1), 1–15.
- Galloway, S. in Tottenham, A. (2019). Gambling in Muslim World. *GGB Global gaming Business Magazine*. Pridobljeno s <https://ggbmagazine.com/article/gambling-in-the-muslim-world/>
- Gambling Commission. (b. d.). *Social gaming*. Pridobljeno s: <https://www.gamblingcommission.gov.uk/for-the-public/Safer-gambling/Consumer-guides/Social-gaming.aspx>
- Gambling Do's and Don'ts*. (b. d.). Smartgambler.
- Garrett, T. A. in Pakko, M. R. (2010). The revenue performance of casinos after a smoking ban: The case of Illinois. V *Working Paper Series* (št. 2009-027B). Pridobljeno s: <https://core.ac.uk/download/pdf/6608579.pdf>
- General Tips for Smart Gambling*. (b. d.). 888Fortune.com. Pridobljeno s: <http://www.888fortune.com/general-tips-smart.html>
- Gerbner, G. in Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–194.
- Giacopassi, D., Nichols, M. in Stitt, B. G. (1999). Attitudes of community leaders in new casino jurisdictions regarding casino gambling's effects on crime and quality of life. *Journal of Gambling Studies*, 15(2), 123–147.
- Gibson, J., Ivancevich, J. in Konopaske, R. (2011). *Organizations: Behavior, structure, processes*. McGraw-Hill Higher Education.
- Ginoux, P. (1994a). Des univers de loisirs fortement impliqués dans la vie économique locale. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 96–98). Editions touristiques européennes.
- Ginoux, P. (1994b). Le renouveau des casinos en France. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 14–19). Editions touristiques européennes.
- Gizycki, J. in Gorny, A. (1972). *Človek in hazard*. Mladinska knjiga.
- Goffman, E. (2006). Where the Action Is. V J. F. Cosgrave (ur.), *The sociology of risk and gambling reader*. Routledge.
- Goldman, G. E. (1997). The Economic Impact of the California State Lottery on a Rural Area in California. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 571–574). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- González-Ibáñez, A., Sadaña, C., Jiménez-Murcia, S. in Vallejo, J. (1995). Psychological and Behavioural features of pathological fruit machine gamblers. *First European Conference of Gambling and Policy Issues*. Cambridge: Cambridge University.
- Goodman, R. (1995). *The Luck Business: The Devastating Consequences and Broken Promises of America's Gambling Explosion*. Simon & Schuster.
- Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z. in Koo, C. (2015). Smart tourism: foundations and developments. *Electronic Markets*, 25(3), 179–188. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0196-8>
- Griffiths, M. D. (1996). Pathological gambling: A review of the literature. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 3(6), 347–353.
- Griffiths, M. D. (2004). An Empirical Analysis of the Film, "The Gambler". *International Journal of Mental Health & Addiction*, 1(2), 39–43.
- Griffiths, M. D. (2017). The psychosocial impact of gambling in virtual reality. *Casino & Gaming International*, 29, 51–54.
- Griffiths, M. D. (1993). Pathological gambling: Possible treatment using an audio playback technique. *Journal of Gambling Studies*, 9, 295–297.
- Griffiths, M. in Delfabbro, P. (2001). The biopsychosocial approach to gambling: Contextual factors in research and clinical interventions. *Journal of Gambling Issues*, 5. <https://doi.org/10.4309/jgi.2001.5.1>
- Griffiths, M., Parke, A., Wood, R. in Parke, J. (2006). Internet gambling: An overview of psychosocial impacts. *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 27–39.

- Grinols, E. L. (2004). *Gambling in America: Costs and benefits*. Cambridge University Press.
- Gu, X. in Li, G. (2009). Why do various gaming markets adopt different tax rates? *The Journal of Gambling Business and Economics*, 3(1), 65–87.
- H2 Features as Economist's Chart of the Day - „Worlds Biggest Gamblers“. (2017). H2 Gambling Capital. Pridobljeno s: <https://h2gc.com/news/general/h2-features-as-economists-chart-of-the-day-worlds-biggest-gamblers>
- Hamel, G. (1998). The challenge today: Changing the rules of the game. *Business Strategy Review*, 9(2), 19–26.
- Hard Rock International Announces Plans for Hard Rock Hotel and Casino Hungary. (2009). Pridobljeno s: <https://www.yogonet.com/international/noticias/2009/06/29/7393-hard-rock-international-announced-plans-for-hard-rock-hotel-and-casino-hungary>
- Hargrave, C. P. (2000). *A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming*. Courier Corporation.
- Harrah's Entertainment. (2010a). *About Us*. Pridobljeno s: <https://www.harrahs.com/harrahs-corporate/about-us.html>
- Harrah's Entertainment. (2010b). *Investor relations, Current Reports*. Pridobljeno s: <http://investor.harrahs.com/phoenix.zhtml?c=84772&p=irol-sec#7090835>
- Harrah's Partners with El Reino to Develop a Caesars Resort in Spain. (2008). Pridobljeno s: <https://www.hotelexecutive.com/newswire/21358/harrahs-partners-with-el-reino-to-develop-a-caesars-resort-in-spain>
- Harris, T. R. (1997). Expansion of the Gaming Industry: Opportunities for Cooperative Extension. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 383–392). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Hatch, M. J. in Cunliffe, A. L. (2012). *Organization theory: modern, symbolic and postmodern perspectives*. Oxford University Press.
- Hayano, D. M. (1989). Like Eating Money: Card Gambling in a Papua New Guinea Highland Village. *Journal of Gambling Studies*, 5(3), 231–245.
- Heineman, M. (1996). *Losing your shirt: Recovery for compulsive gamblers and their families*. Compcare Publications.
- Hettne, B. (2002). Current Trends and Future Option in Development Studies. V V. Desai in R. B. Potter (ur.), *The Companion to Development Studies* (str. 7–12). Oxford University Press.
- Hill, G. R. (1973). *The Sting*. Universal Pictures.
- Hinterhuber, H. H. (1996). *Strategische Unternehmensführung 1, Strategisches Denken – Vision, Unternehmenspolitik, Strategie 6 Aufl.* Walter de Gruyt.
- Hočevar, M., Jaklič, M. in Zagoršek, H. (2003). *Ustvarjanje uspešnega podjetja: akcijski pristop k strateškemu razmišljanju, vodenju in nadziranju*. GV založba.
- Holland Casino. (2010). *Jaarverslag 2009*. Pridobljeno s: <http://www.hollandcasino.nl/NR/rdonlyres/1E6D48C1-D934-41FB-9B9C-649B48FBA52C/39446/HollandCasinoAnnualReport2009DEFEN.pdf>
- Holmes, W. L. (1997). When is a Pay-off a Pay-off? V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 689–694). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Horváth, C. in Paap, R. (2012). The effect of recessions on gambling expenditures. *Journal of Gambling Studies*, 28(4), 703–717. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10899-011-9282-9>
- Hrvatska Lutrija. (2017). Hrvatska Lutrija d.o.o. Pridobljeno s: <https://www.lutrija.hr/cms/Onama>
- Hsu, C. H. C. (1998). Impacts of riverboat gaming on community quality. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 22(4), 323–337.

- Hu, E., Stavropoulos, V., Anderson, A., Scerri, M. in Collard, J. (2019). Internet gaming disorder: Feeling the flow of social games. *Addictive behaviors reports*, 9, 100–140.
- Hughey, A. M. in Mobilia, P. (1997). The Development of Casino Industries on American Indian Reservations and South African Homelands: A Comparison. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 267–294). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. H. D. Tjeenk Willink.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens (Man the Player)*. Boston: Beacon Press.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: o podjetnosti kulture u igri*. Naprijed.
- iBeaconInsider. (2017). *What is iBeacon? A Guide to Beacons*. iBeacon News Everyday.
- Ilkas, H., & Turja, T. (2003). *Rahapelitutkimus [Gambling survey]*. Sosiaalija terveystieteiden tutkimuskeskus.
- Industrija kazina u Srbiji: Od Kur-salona do igre na sreću samo jednim klikom. (2019). Telegraf. Pridobljeno s: <https://www.telegraf.rs/zivot-i-stil/know-how/3118601-industrija-kazina-u-srbiji-od-kur-salona-do-igre-na-srecu-samo-jednim-klikom>
- Ingram, R. (1985). Transactional script theory applied to the pathological gambler. *Journal of gambling behavior*, 1(2), 89–96.
- Israeli, A. A. in Mehrez, A. (2000). From illegal gambling to legal gaming: Casinos in Israel. *Tourism Management*, 21(3), 281–291.
- Jacobs, D. F. (1986). A general theory of addictions: A new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2(1), 15–31.
- Jewison, N. (1965). *The Cincinnati Kid*. MGM.
- Johansson, A. (2006). *General risk factors for gambling problems and the prevalence of pathological gambling in Norway*.
- Jovicic, D. Z. (2017). From the traditional understanding of tourism destination to the smart tourism destination. *Current Issues in Tourism*, April, 1–7. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1313203>
- Kabiri, S., Shadmanfaat, S., Winterdyk, J., Smith, H. P. in O'Dwyer, L. (2019). Illegal gambling on sports: a mediational model of general strain theory. *Criminal Justice Studies: A Critical Journal of Crime, Law and Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/1478601X.2019.1699558>
- Kako sta globalizacija in digitalizacija pripeljali do nelegalne konkurence tujih ponudnikov športnih stav. (2018). FinancePro. Pridobljeno s: <https://pro.finance.si/E-STAVE/8938756/Kako-sta-globalizacija-in-digitalizacija-pripeljali-do-nelegalne-konkurence-tujih-ponudnikov-sportnih-stav>
- Kang, Y.-S. in Long, P. T. (1997). Scale Development for Measuring Resident Attitudes towards Limited Stakes Casino Gambling: A Preliminary Report. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 207–214). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Kania, R. R. E. in Davis, R. P. (2011). *Managing criminal justice organizations: an introduction to theory and practice*. Routledge.
- Kantabutra, S. in Avery, G. C. (2010). The power of vision: statements that resonate. *Journal of Business Strategy*, 31(1), 37–45.
- Kashmir, D. (2017). *Making Social Casino Games Fun for Everyone*. Gamasutra.
- Katz, S. (2004). *Gambling Facts and Fictions: The Anti-gambling Handbook to Get Yourself to Stop Gambling, Quit Gambling Or Never Start Gambling*. AuthorHouse.
- Kelly, J. M. (1997). American Indian Gaming Law. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 215–232). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Kent-Lemon, N. (1997). Policy Challenges in the British Gaming Industry Since the Advent of

- the National Lottery. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 49–64). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- King, S. A. in Barak, A. (1999). Compulsive Internet gambling: A new form of an old clinical pathology. *CyberPsychology & Behavior*, 2(5), 441–456.
- Kingma, S. (1997). 'Gaming is Play, It Should Remain Fun!': The Gaming Complex, Pleasure and Addiction. V *Constructing the new consumer society* (str. 173–193). Springer.
- Kmetič, P. (2018). "Smrtno resne" ali noro zabavne družabne igre. Aleteia. Pridobljeno s: <https://si.aleteia.org/2018/02/18/smrtno-resne-ali-noro-zabavne-druzabne-igre/>
- Konečnik Ruzzier, M. (2003). Opredelitev, vrste in kooperativne funkcije turisticne destinacije. *Organizacija*, 36, 320–326.
- Koprivnikar, H. (2010). Effectiveness of school-based smoking prevention programmes. *Slovenian Journal of Public Health*, 49(1), 28–36.
- Korn, D. A. (2000). Expansion of gambling in Canada: implications for health and social policy. *Canadian Medical Association Journal*, 163, 61–68.
- Kralj, J. (2001). Odgovornost managementa za kakovost poslovanja podjetja in za trajnostni razvoj. V *Management, kakovost, razvoj: zbornik*, 2, 117–124.
- Kramer, W. (2003). *The Cooler*. Lions Gate.
- Krogulecki, D. (2017). *An Introduction to the History and Regulation of Online Gaming*. Senate Fiscal Agency. Pridobljeno s: <https://www.senate.michigan.gov/SFA/Publications/Issues/OnlineGaming/OnlineGaming.pdf>
- Kuper, A. (2009). *Culture: The anthropologists' account*. Harvard University Press.
- Kuss, D. J. in Griffiths, M. (2012). Internet gambling addiction. V *Encyclopedia of cyber behavior* (str. 735–753). IGI Global.
- Kvas, A. (1999). Kajenje kot dejavnik tveganja za nastanek akutnega miokardnega infarkta. *Obzornik zdravstvene nege*, 33(1/2), 87–91.
- Ladd, G. T. in Petry, N. M. (2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: a focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 76.
- Ladouceur, R., Shaffer, P., Blaszczynski, A. in Shaffer, H. J. (2017). Responsible gambling: a synthesis of the empirical evidence. *Addiction Research & Theory*, 25(3), 225–235.
- Lammens, T. (1994a). La métamorphose des casinos en France. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 27–34). Editions touristiques européennes.
- Lammens, T. (1994b). Sun City, la mecque du tourisme, l'eldorado de la flambe. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 55–58). Editions touristiques européennes.
- Lamovec, T. (1986). *Psihologija motivacije*. Filozofska fakulteta.
- Laws, E. (1995). *Tourist destination management: issues, analysis and policies*. Routledge.
- Lesieur, H. R. in Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144(9), 1184–1188. Pridobljeno s: https://www.researchgate.net/publication/19531246_The_South_Oaks_Gambling_Screen_SOGS_A_New_Instrument_for_the_Identification_of_Pathological_Gamblers
- Lesieur, H. R. in Custer, R. L. (1984). Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474(1), 146–156.
- Lesieur, H. R. in Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association task force on DSM-IV committee on disorders of impulse control not elsewhere classified). *Journal of gambling studies*, 7(1), 5–39.
- Lewy, R. (1994). Existe-t-il un profil psychosociologique particulier en fonction de la pratique de tel ou tel jeu? V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 145–158). Editions touristiques européennes.

- Li, Y., Hu, C., Huang, C. in Duan, L. (2017). The concept of smart tourism in the context of tourism information services. *Tourism Management*, 58, 293–300. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.03.014>
- Liljequist, L. (2000). Psychological causes, correlates and costs of gambling. *Journal of Business and Public Affairs*, 28(1), 1–31.
- Liu, M. T., Chang, T. T. G., Loi, E. H. N. in Chan, A. C. H. (2015). Macau gambling industry: current challenges and opportunities next decade. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 27(3), 499–512.
- Lloansi, B. (1994). Regard sur l'histoire des rapports du jeu et de l'Etat. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 173–184). Editions touristiques européennes.
- Long, P. T. in Kang, Y.-S. (1997). Impacts of Limited-Stakes Casino Gambling on Resident Satisfaction with Community Life: A Preliminary Report. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 367–376). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Luin, D. (2007). Razvoj igralniške regulative v Slovenskem okolju: ekonomski in družbeni vidiki. *Mednarodni simpozij o gospodarskih in družbenih vplivih turističnega igralniško zabavišnega kompleksa*.
- Luin, D. (2008). *Igralništvo: študijsko gradivo*. Visoka komercialna šola Celje.
- Luketic, R. (2008). 21. Columbia Pictures. *Macau Gaming Inspection and Coordination Bureau (DICJ)*. (2008).
- Macau had over 39mln tourist visits in 2019. (2020). GGRAsia. Pridobljeno s: <https://www.ggrasia.com/macau-had-over-39mln-tourist-visits-in-2019-police/>
- Madsen, E. S., Bilberg, A. in Hansen, D. G. (2016). *Industry 4.0 and digitalization call for vocational skills, applied industrial engineering, and less for pure academics*. 5th World Conference on Production and Operations Management P&OM; P&OM. Pridobljeno s: https://findresearcher.sdu.dk:8443/ws/files/135381699/Industry_4.0_and_digitalization_call_for_vocational_skills_applied_industrial_engineering_and_less_for_pure_academics.pdf
- Magoon, M. E., Gupta, R. in Derevensky, J. (2005). Juvenile delinquency and adolescent gambling: Implications for the juvenile justice system. *Criminal Justice and Behavior*, 32(6), 690–713.
- Maida, J. (2016). *Top 5 Trends Impacting the Global Online Gambling Market Through 2020: Technavio*. Business Wire.
- Makarovič, M. (2008). Igralništvo v slovenskih medijih: med protiigralniškim in korporacijskim diskurzom. *Raziskave in razprave*, 1(1–3), 187–211.
- Makarovič, M., Rončević, B. in Zorec, K. (2008). Izračunavanje družbenih stroškov igralništva v Sloveniji z uporabo metodologije NORC in APC/Calculating Social Costs of Gambling in Slovenia by Application of NORC and APC methodology. *Raziskave in razprave*, 1(1–3), 89–121.
- Mancini, Q. in Tonucci & Partners. (2016). *Gaming in Italy: overview*. Thomson Reuters Practical Law.
- Marina, T. (2020). *Why Macau Is the Gambling Capital of the World*. Gamblers Daily Digest. Pridobljeno s: <https://gamblersdailydigest.com/gambling-capital-of-the-world/>
- Marshall, D. (2009). Gambling as a public health issue: The critical role of the local environment. *Journal of Gambling Issues*, 23, 66–80.
- Martignoni-Hutin, J.-P. G. (1994). Le jeu: un moyen de faire de l'argent et une manière de faire avec l'existence. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 136–144). Editions touristiques européennes.
- Martin, M. (1994a). Casinos volants: prêts pour le décollage. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 62–67). Editions touristiques européennes.
- Martin, M. (1994b). Les gagnants prennent le large. V J.-C. Eude (Ur.), *Casinos et tourisme*

- (str. 59–61). Editions touristiques européennes.
- Martinez, T. M. in LaFranchi, R. (1969). Why People Play Poker: Personality and Life Style Are Often Revealed in the Turn on a Player's Cards. *Society*, 6(9), 30–35.
- Martins, S. S., Tavares, H., da Silva Lobo, D. S., Galetti, A. M. in Gentil, V. (2004). Pathological gambling, gender, and risk-taking behaviors. *Addictive behaviors*, 29(6), 1231–1235.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 370–396.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1982). *Motivacija i ličnost*. Nolit.
- McCartney, G. in Nadkarni, S. (2003). *Heritage versus gaming: Odds on winning a piece of the tourist pie*. The second DeHaan Tourism Management Conference „Developing Cultural Tourism””. Pridobljeno s: https://www.academia.edu/5069474/Heritage_versus_Gaming_Odds_on_winning_a_piece_of_the_tourist_pie
- McCartney, G. in Nadkarni, S. (2008). *Heritage versus Gaming: Odds on winning a piece of the tourist pie*. Pridobljeno s: https://www.academia.edu/5069474/Heritage_versus_Gaming_Odds_on_winning_a_piece_of_the_tourist_pie
- McCormick, R. A. (1988). Pathological gambling: A parsimonious need state model. *Journal of Gambling Studies*, 3(4), 257–263.
- McMillan, J. (1997). Social Priorities in Gaming Policy: Studies from Two Australian States. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 103–126). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Meagher, S. (2019). *The Ultimate Guide to Gambling Tax Rates Around the World*. taxback.com. Pridobljeno s: <https://www.taxback.com/blog/the-ultimate-guide-to-gambling-tax-rates-around-the-world>
- Mehta, S. in Kwak, K. S. (2010). Application of game theory to wireless networks. V *Convergence and Hybrid Information Technologies*. InTech.
- Meyer, G. in Stadler, M. A. (1999). Criminal behavior associated with pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(1), 29–43.
- Michel, D. (1994). Les casinos en Languedoc-Roussillon: une affaire qui tourne rond! V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 125–128). Editions touristiques européennes.
- Miers, D. (1997). Regulating Great Britain's National Lottery. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 483–536). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Mihalič, T. in Tekavčič, M. (1997). *Turistična podjetja: poslovanje in ekonomika turističnih agencij in gostinskih podjetij*. Ekonomska fakulteta.
- Mihelič, D. (1993). *Hazard*. Zgodovinsko društvo za južno Primorsko.
- Miles, R. E. in Snow, C. C. (1978). *Organizational Strategy, Structure, and Process*. McGraw-Hill.
- Miller, W. J. in Schwartz, M. D. (1998). Casino gambling and street crime. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556(1), 124–137.
- Mills, J. R. (1997). Selecting an Operator in a Limited Gaming Jurisdiction: Steps Toward Evaluating and Understanding Operators' Financial Projections. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 407–422). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Mintzberg, H. (2000). *The rise and fall of strategic planning*. Pearson Education.
- Mintzberg, H. in Lampel, J. B. (1998). Reflecting on the Strategy Process. *Sloan management review*, 40(3), 21–29.
- Miral, A. (2019). *Resorts World Las Vegas expects 75 percent of revenue from non-gaming*.

- CalvinAyre.com. Pridobljeno s: <https://calvinayre.com/2019/12/11/casino/resorts-world-las-vegas-expects-75-percent-of-revenue-from-non-gaming/>
- Moderne, F. (1994). Les concessions de casinos municipaux. V J.-C. Eude (ur.), *Casinos et tourisme* (str. 99–113). Editions touristiques européennes.
- Moran, E. (1993). The growing presence of pathological gambling in society: What we know now. *Gambling behavior and problem gambling*, 135–142.
- Morris, L. in Block, A. (1997). Organized Crime and Casinos: An International Phenomenon. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 663–688). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Muhammad Cohen. (2008). *Macau becomes a not so sure bet*. Asia Times. Pridobljeno s: https://www.asiatimes.com/atimes/China_Business/JI03Cb01.html
- Munasinghe, M. (2013). *Sustainable development triangle*. The Encyclopedia of Earth. Pridobljeno s: https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Sustainomics_and_sustainable_development#Sustainable_development_triangle_and_balanced_viewpoint
- Najvirt, B. (2013). *Organizirane kriminalne skupine v Rusiji*. Univerza v Mariboru, Fakulteta za varnostne vede.
- National Gambling Impact in P. C. (US). (1999). *The National Gambling Impact Study Commission*. The Commission.
- National Opinion Research Center. (1999). Gambling impact and behavior study. *Report to the National Gambling Impact Study Commission*.
- Nemec, B. (2007). *Predloga za razpravo na 24. seji 25-7-2007 2. del*. Forum za Goriško.
- Neuhofer, B., Buhalis, D. in Ladkin, A. (2015). Smart technologies for personalized experiences: a case study in the hospitality domain. *Electronic Markets*, 25(3), 243–254. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0182-1>
- Neuman, W. L. (2003). *Social Research: Qualitative and Quantitative Approaches* (5. izdaja). Allyn and Bacon.
- Nevada Gaming: Commission and State Gaming Control Board*. (b. d.). Pridobljeno 12. avgusta 2009 s: <https://gaming.nv.gov/index.aspx?page=3>
- O'Brien, T. L. (1998). *Bad Bet: The Inside Story of the Glamour, Glitz and Danger of America's Gambling Industry*. Times Business.
- O'Hara, J. (1997). The Impact of Legalised Off-Track Betting on Australian Country Race Clubs. V William R Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 443–450). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Obdavčitev dobitkov, prejetih iz tujine iz naslova športnih stav*. (2011). Računovodja.com. Pridobljeno s: https://www.racunovodja.com/clanki.asp?clanek=5798/Obdavcitev_dobitkov_prejetih_iz_tujine_iz_naslova_sportnih_stav
- Obias, R. (2015). *8 Casino Scams That Actually Worked*. Mental Floss. Pridobljeno s: <https://www.mentalfloss.com/article/60922/8-casino-scams-actually-worked>
- Ohtsuka, K. in Chan, C. C. (2009). Desperate housewives: An analysis of the characterisations of female gamblers portrayed in gambling movies in Hong Kong. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 229–238.
- Otvoren prvi internet casino u Hrvatskoj*. (2015). Poslovni dnevnik. Pridobljeno s: <https://www.poslovni.hr/lifestyle/foto-otvoren-prvi-internet-casino-u-hrvatskoj-295376>
- Ouchi, W. G. (1979). A conceptual framework for the design of organizational control mechanisms. V *Readings in Accounting for Management Control* (str. 63–82). Springer.
- Ouchi, W. G. (1980). Markets, bureaucracies, and clans. *Administrative science quarterly*, 25(1), 129–141. Pridobljeno s: https://www.researchgate.net/publication/243767728_Markets_Bureaucracies_and_Cla

- ns
- Pao, J. W. (2004). *Recent developments and prospects of Macao's tourism industry*. Monetary Authority of Macao; Citeseer. Pridobljeno s: http://www.amcm.gov.mo/publication/quarterly/Oct2004/Macao_en.pdf
- Pao, W. J. (2004). *Recent Developments and Prospects of Macao's Tourism Industry*. Monetary Authority of Macao. Pridobljeno s: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.475.1937&rep=rep1&type=pdf>
- Pempus, B. (2016). *Global Gambling Market To Reach \$635 Billion By 2022*. Card Player.
- Persky, J. (1995). Impact studies, cost-benefit analysis and casinos. *Journal of gambling studies*, 11(4), 349–360.
- Pessanha, L. (2008). Gaming Taxation in Macau. *Gaming Law Review and Economics*, 12(4), 344–348.
- Pinge, I. (2000). *Measuring the economic impact of electronic gaming machines in regional areas-Bendigo, a case study*. Centre for Sustainable Regional Communities, La Trobe University.
- Piscitelli, F. in Albanese, J. S. (2000). Do casinos attract criminals? A study at the Canadian-US border. *Journal of Contemporary Criminal Justice*, 16(4), 445–456.
- Planina, J. (1997). *Ekonomika turizma*. Ekonomska fakulteta.
- Podgornik, N. (2011). Evalvacija zdravljenja v primerih zasvojenosti z igrami na srečo v Sloveniji. *Socialna pedagogika*, 4(15), 353–364.
- Polak, B. (2007). *Econ 159: Game Theory*. Open Yale Courses.
- Polders, B. (1997). Gambling in Europe: Unity in Diversity. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 65–102). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Porter, M. E. (1980). Competitive strategy: Techniques for analyzing industries and competition. *New York*, 300.
- Pošast koja uništava sve više mladih u Hrvatskoj i njihove obitelji*. (2016). Dnevnik.hr. Pridobljeno s: <https://www.sibenik.in/hrvatska/sve-vise-mladih-u-hrvatskoj-i-njihove-obitelji/55920.html>
- Prašnikar, J. (2002). *Ekonomska podlaga nove družbene pogodbe med podjetjem HIT d.d. Nova Gorica in Republiko Slovenijo*. CISEF.
- Prašnikar, J., Jager, J., Knežević Cvelbar, L. in Makovec Brenčič, M. (2004). Inovacije v turizmu: destinacijski management v Portorožu. V J. Prašnikar (ur.), *Razvojnoraziskovalna dejavnost ter inovacije, konkurenčnost in družbena odgovornost podjetij* (str. 383–406). Finance.
- Proimos, J., DuRant, R. H., Pierce, J. D. in Goodman, E. (1998). Gambling and other risk behaviors among 8th-to 12th-grade students. *Pediatrics*, 102(2), e23–e23.
- Puljiz, H. (2015). *Evo koliko Hrvati godišnje spiskaju na „poker aparatima“*. tportal.hr. Pridobljeno s: <https://www.tportal.hr/vijesti/clanak/evo-koliko-hrvati-godisnje-spiskaju-na-poker-aparatima-20150312>
- PwC. (2015). *Global Gaming Industry Regulatory Frameworks*. Pridobljeno s: <https://docplayer.net/7517547-Global-gaming-industry-regulatory-frameworks.html>
- Quante sono le Sale Bingo in Italia?* (2019). Pridobljeno s: <https://www.bingo365.it/sale-bingo/>
- Quinn, R. E. in Spreitzer, G. M. (1997). The road to empowerment: Seven questions every leader should consider. *Organizational dynamics*, 26(2), 37–49.
- Randolph, W. A. (1995). Navigating the journey to empowerment. *Organizational dynamics*, 23(4), 19–32.
- Raspor, A. (2019). *Menedžment igralniško-zabavišnega turizma: primeri in navodila iz prakse*. Perfectus, Svetovanje in izobraževanje.
- Raspor, A. (2017). Pristransko prikazovanje iger na srečo v angleško govorečih tematskih filmih o igrah na srečo. *Znanje in poslovni izzivi globalizacije v letu 2017: 7. mednarodna*

- znanstvena konferenca, Fakulteta za komercialne in poslovne vede, Celje, 17. november 2017, 228–241.
- Raspor, A., Bulatović, I., Stranjančević, A. in Lacmanović, D. (2019). How Important is Gambling in National GDP: Case Study from Austria, Croatia, Italy and Slovenia. *Economics*, 7(1), 31–49.
- Raspor, A. in Petrič, U. (2010). Igralniške destinacije v luči zgodovinskega razvoja. *Raziskave in razprave*, 3, 29–59.
- Raspor, A., Sikošek, M. in Manzin, M. (2008a). Zakonska ureditev spletnega igralništva kot posledica njegovega razvoja. V *Znanje za trajnostni razvoj: zbornik 27. Mednarodne znanstvene konference o razvoju organizacijskih znanosti, Slovenija, Portorož, 19.-21. marec 2008* (str. 2283–2290). Moderna organizacija.
- Raylu, N. in Oei, T. P. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical psychology review*, 23(8), 1087–1114.
- Reisz, K. (1974). *The Gambler*. Paramount Pictures.
- Reith, G. (2004). Consumption and its discontents: Addiction, identity and the problems of freedom. *The British journal of sociology*, 55(2), 283–300.
- Reith, G. (2005). *The age of chance: Gambling in Western culture*. Routledge.
- Reith, G. (2006). *Research on the Social Impacts of Gambling: Final Report*. Scottish Executive Social Research. Crown.
- Reith, G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the “pathological” subject. *American behavioral scientist*, 51(1), 33–55.
- Ricijaš, N., Dodig Hundrić, D., Huić, A. in Kranželić, V. (2016). Youth Gambling in Croatia-Frequency of Gambling and the Occurrence of Problem Gambling. *Kriminologija & socijalna integracija: časopis za kriminologiju, penologiju i poremećaje u ponašanju*, 24(2), 48–72.
- Rittvo, S. M. (1997). Planning Casinos that Compliment the Urban Mosaic - The New Orleans Land based Casino: A Case Study. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 335–350). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Robbins, S. in Coulter, M. (2012). *Management*. Pearson Education.
- Rodriguez, H. (2006). The playful and the serious: An approximation to Huizinga’s Homo Ludens. *Game Studies*, 6(1), 1604–7982.
- Rončević, B., Macur, M., Makarovič, M., Vehovar, U. in Zorec, K. (2007). Družbeni stroški igralništva v Sloveniji. *Zbirka Igralniške študije*.
- Room, R. (2013). Commentary on Green & Clark (2013): ‘I don’t believe the effects of that picture will ever wear off’ – film narratives as instigators of smoking, drinking and other worrisome behaviour. *Addiction*, 108(3), 485–486.
- Ross A. Tan, K. (2010). Women as Articulations of Nation-Space and an Agency of Insularity: An Analysis of Selected Films by Jeffrey Jeturian. *Review of Women’s Studies*, 20(1–2), 5–32.
- Ross, G. (2003). *Seabiscuit*. Universal Pictures.
- Rossen, R. (1961). *The Hustler*. Twentieth Century Fox Film Corp.
- Rozman, S. in Mlakar, A. (1999). *Peklenska gugalnica: kako lahko postanete odvisni od hrane, seksualnosti, dela, iger na srečo, nakupovanja ter zadolževanja, sanjarjenja in televizije, duhovitosti, odnosov--in kako se tega rešite*. Vale-Novak.
- Rozman, S. in Mlakar, A. (2007). *Peklenska gugalnica: kako se rešite odvisnosti od hrane, spolnosti, dela, iger na srečo, nakupovanja in zadolževanja, sanjarjenja in televizije, duhovnosti ter odnosov*. Mladinska knjiga.
- Runge, C. F. in Ryan, B. (2007). *The workforce economic benefits of Minnesota Indian Gaming Association member tribes’ casino-resorts*. Minnesota Indian Gaming Association.
- Russell, B. (1987). *History of Gambling and Men*. Vendome Press.
- safe.si. (b. d.). *Zasvojenost z igrami*.

- Samuelson, R. (2012). *Cheating Vegas*. LMNO Productions.
- Sanchez Bello, C. A. (1997). Casinos in Margarita Island, Venezuela: The Present Situation. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (Ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 161–172). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Sani, A.-M. (2016). *L'esclusione volontaria dal gioco e la sua riammissione: esperienze di giocatori d'azzardo nei tre Casinò ticinesi*. UNIL-EPFL.
- Sargent, J. D., Dalton, M. A., Beach, M. L., Mott, L. A., Tickle, J. J., Ahrens, M. B. in Heatherton, T. F. (2002). Viewing tobacco use in movies: does it shape attitudes that mediate adolescent smoking? *American Journal of Preventive Medicine*, 22(3), 137–145.
- Savona, E. U. in Calderoni, F. (2016). *Criminal markets and mafia proceeds*. Routledge.
- Schwartz, D. G. (2006). *The history of gambling: Roll the bones*. Gotham Books.
- Schwartz, W. in Schwartz Huber-Medek und Partner. (2016). *Gaming in Austria: overview*. Thomson Reuters Practical Law.
- Scorsese, M. (1995). *Casino*. United International Pictures.
- Seale, D. A. in Phelan, S. E. (2010). Bluffing and betting behavior in a simplified poker game. *Journal of Behavioral Decision Making*, 23(4), 335–352.
- Ševčíková, A. (2015). Two sides of the same coin: communication technology, media use, and our kids' health. *Int J Public Health*, 60, 129–130.
- Sfetsu, N. (2007). *Report on the European Las Vegas in Spain (Los Monegros, Aragon): Gran Scala project*. Pridobljeno s: <https://www.setthings.com/en/report-on-the-european-las-vegas-in-spain-los-monegros-aragon-gran-scala-project/>
- Shaffer, H., Hall, M. in Vander Bilt, J. (1997). *Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: A meta meta-analysis*. Harvard Medical School.
- Shaffer, H. J., Bilt, J. Vander in Hall, M. N. (1999). Gambling, drinking, smoking and other health risk activities among casino employees. *American journal of industrial medicine*, 36(3), 365–378.
- Shaffer, H. J., Eber, G. B., Hall, M. N. in Vander Bilt, J. (2000). Smoking behavior among casino employees: self-report validation using plasma cotinine. *Addictive Behaviors*, 25(5), 693–704.
- Sheahan, F. (2004). Building a Better Economic Model: Weighing Costs and Benefits of Gambling. *The Wager*, 9(2). Pridobljeno s: <https://www.basionline.org/2004/01/the-wager-vol-1.html>
- Single, E. (2003). Estimating the costs of substance abuse: implications to the estimation of the costs and benefits of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(2), 215–233.
- Slotegrator. (2019). *The Gambling Market in Asia: Detailed Overview and Forecasts 2019*. Slotegrator. Pridobljejo s: https://slotegrator.pro/analytical_articles/gambling-market-in-asia-detailed-overview-and-forecasts/
- Slovenski utrip. (2012). *Igre na srečo in predsedniške volitve*. Pridobljeno s: http://www.fuds.si/sites/default/files/su_37_december_2012.pdf
- SoftGamings. (b. d.). *Asian gambling market: in-depth review, legislation, special aspects, and prospects*. Pridobljeno s: <https://www.softgamings.com/blog/gambling-asia/>
- Sovdat, P. (2002, december). Igralnice so priložnost za razvoj turizma. Finance. Pridobljeno s: <https://www.finance.si/37633/Igralnice-so-priloznost-za-razvoj-turizma>
- Spanier, D. (1997). Art & Craft: Creative Fiction and Las Vegas. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 467–482). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Sproston, K., Erens, B. in Orford, J. (2000). *Gambling behaviour in Britain: Results from British gambling prevalence survey*. National Centre for Social Research.
- Statista. (2020). *Statistics and facts about the casino industry*.

- Statistični urad RS. (2019). *SURS*. Pridobljeno s: <https://www.stat.si/statweb>
- Stewart, D. O. in Gray, L. L. P. (2011). Online gambling five years after UIGEA. *Washington, DC: American Gaming Association*.
- Stitt, B. G., Nichols, M. in Giacomassi, D. (2003). Does the presence of casinos increase crime? An examination of casino and control communities. *Crime & Delinquency*, 49(2), 253–284.
- Stride, C., Thomas, F. in Chamorro, A. M. (2019). Commemorating tragic heroes: statuary of soccer players who died mid-career. *Soccer & Society*, 20(3), 431–453.
- Strinati, D. (2004). *An introduction to theories of popular culture* (2nd ed). Routledge.
- Subramaniam, M., Satghare, P., Vaingankar, J. A., Picco, L., Browning, C. J., Chong, S. A. in Thomas, S. A. (2017). Responsible gambling among older adults: a qualitative exploration. *BMC psychiatry*, 17(1), 124.
- Tavčar, M. I. (2005). *Strateski management*. Fakulteta za management.
- Telfer, D. J. (2012). Development studies and tourism. V *The SAGE handbook of tourism studies* (str. 146–165). Sage Publications.
- The world's biggest gamblers*. (2017). The Economist. Pridobljeno s: <https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>
- Thompson, W. N. (1994). *Legalized Gambling [A Reference Handbook]*. ABC-Clío.
- Thompson, W. N. in Gazel, R. (1997). The Last Resort Revisited: The Spread of Gambling as a „Prisoner's Dilemma“. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 183–206). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Thompson, W. N. in Dever, D. R. (1997). Gambling Enterprise and the Restoration of Native American Sovereignty. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 295–318). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Timothy, D. J. (1995). Political boundaries and tourism: borders as tourist attractions. *Tourism management*, 16(7), 525–532.
- Tkalčič, M. (2002). Geografski prostor in turistična politika. *Prospects of applied geography*, 73–74.
- Tolentino, R. (1996). *Articulations of the Nation-Space: Cinema, Cultural Politics and Transnationalism in the Philippines*. University of Southern California.
- Tomori, M. in Zihel, S. (1999). *Psihijatrija*. Litterapicta.
- Top 25 Frequently Asked Questions*. (b. d.). Pridobljeno 3. avgusta 2009 s: <http://www.hoteldesigns.co.uk/library/1221087600/2007Top25Questions.pdf>
- Toš, N., Malnar, B., Kurdija, S., Bešter Falle, R., Vovk, T., Broder, Ž., Kovačič, M. in Kecman, I. (b. d.). *Raziskava o obsegu pasivnega kajenja med odraslimi prebivalci RS*. Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede.
- Trans World Corporation Announces a Mega Casino License Tender Award to Its Subsidiary in Hungary*. (b. d.). Pridobljeno 28. avgusta 2009 s: <http://www.direktbroker.de/news-kurse/details/International-News/Casino+-+Trans+World+Corporati/20463652>
- Trstenjak, A. (1994). *Človek in sreča*. Mohorjeva družba.
- Truitt, L. J. (1997). The Regulation and Economic Impact of Riverboat Casino Gambling in Illinois. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 127–150). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Turistična zveza Slovenije. (2001). *Gostoljubnost v turizmu*. Pridobljeno s: http://www.turisticna-zveza.si/doc/misel/GOSTOLJUBNOST_V_TURIZMU-10.doc
- Turner, N. E., Fritz, B., & Zangeneh, M. (2007). Images of Gambling in Film. *Journal of Gambling Issues*, 20, 117–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.3>
- Uhan, S. (2000). *Vrednotenje dela II. Motivacija, uspešnost, plača (osebni dohodek)*. Moderna organizacija.

- Un, J. in Lam, D. (2016). The Portrayal of Gambling and Cognitive Biases in Chinese Gambling-Themed Movies. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(2), 200–216. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9563-0>
- Valentinčič, D. (2008). *Športna dejavnost in življenjski slog zaposlenih v Hitovih igralnicah (diplomsko delo)*. [D. Valentinčič].
- Valič, T. B. (2014). *Oblikovanje ekonomsko-socialnega polja turističnega igralništva in njegovi vplivi na ugodno razmerje med koristmi in stroški od iger na srečo (doktorska disertacija)*. [T. Valič].
- Veblen, T. (1975). *The theory of the leisure class*. Augustus M. Kelley.
- Vidmer, A. W. (2003). *High Roller: The Stu Ungar Story*. New Line Cinema.
- Vila, A. in Kovač, J. (1997). *Osnove organizacije in menedžmenta*. Moderna organizacija.
- Vlada Republike Slovenije. (2010). *Strategija razvoja iger na srečo*. Pridobljeno s: <https://www.slovenia.info/uploads/dokumenti/turisticni-produkti/40534131342.pdf>
- Vlada Republike Slovenije. (b. d.). *Generalni sekretariat*. Pridobljeno s: <https://www.gov.si/drzavni-organi/vladne-sluzbe/generalni-sekretariat-vlade/>
- Vladimir Putin gambling law banishes Russian casinos to Siberian exile. (b. d.). Pridobljeno 3. avgusta 2009 s: <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/europe/article6612860.ece>
- Walker, D. M. (1998). Comment on "Legal Gambling as a Strategy for Economic Development". *Economic Development Quarterly*, 12(3), 214–216.
- Walker, D. M. in Jackson, J. D. (2007). Do casinos cause economic growth? *American Journal of Economics and Sociology*, 66(3), 593–607.
- Walker, M. B. (1995). *The Psychology of Gambling*. Butterworth Heinemann.
- Walker, M. B. (1997). The Impact of Casinos in Urban Centres on Problem Gambling. V W. R. Eadington in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 377–382). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Walsh, E. (1999). Panel Urges Pause in Spread of Legalized Gambling. *The Washington Post*. Pridobljeno s: <https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1999/06/19/panel-urges-pause-in-spread-of-legalized-gambling/d195348a-b66b-4015-a166-a2c61a5c2eea/>
- Wang, D., Li, X. in Li, Y. (2013). China's „smart tourism destination“ initiative: A taste of the service-dominant logic. *Journal of Destination Marketing and Management*, 2(2), 59–61. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2013.05.004>
- Wang, X., Li, X. R., Zhen, F. in Zhang, J. H. (2016). How smart is your tourist attraction?: Measuring tourist preferences of smart tourism attractions via a FCEM-AHP and IPA approach. *Tourism Management*, 54, 309–320. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.12.003>
- Wann, D. L. (2006). Understanding the positive social psychological benefits of sport team identification: The team identification-social psychological health model. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 10(4), 272.
- Washington, C. (2016). *Italy's Gambling Market Up 11.4% in 2016*. TopPokerSites.com. Pridobljeno s: <https://www.toppokersites.com/news/italys-gambling-market-up-11-4-in-2016/4920>
- Webb, B. (2018). *Top Casinos in Asia – Gambling Destinations in Macau, Philippines, Singapore and Beyond*. Pridobljeno s: <https://www.bestcasinosites.net/blog/top-gambling-destinations-asia.php>
- Westerman, G. H., Elsasser, G. N. in Kavan, M. G. (2009). Dental student experiences with gambling: a survey of attitudes, exposure, and impact. *Journal of dental education*, 73(8), 934–941.
- Westphal, J. in Johnson, L. (2000). Gender differences in gambling behaviors and social costs of gambling disorders. *11th National Conference on Gambling and Risk Taking*. Pridobljeno s: <http://www.jogoremoto.pt/docs/extra/JXPSvR.pdf>
- Williams, J. (1997). The Casino Bid Process: Some Questions Answered. V W. R. Eadington

- in J. A. Cornelius (ur.), *Gambling: Public Policies and the Social Sciences* (str. 393–406). Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, College of Business Administration, University of Nevada.
- Williams, R. J., Royston, J. in Hagen, B. F. (2005). Gambling and problem gambling within forensic populations: A review of the literature. *Criminal Justice and Behavior*, 32(6), 665–689.
- Wilson, J. M. (2001). Riverboat gambling and crime in Indiana: An empirical investigation. *Crime & Delinquency*, 47(4), 610–640.
- Wood, L. (2017). *Global Casino Gaming Market 2017-2021: Increase in the Popularity of Gambling Apps and Social*. Cision PR Newswire.
- World Casino Directory. (2013). *Eastern Europe Casinos*. Pridobljeno s: <https://www.worldcasinodirectory.com/region/eastern-europe>
- World Population Review. (2020). *Las Vegas, Nevada Population 2020*. Pridobljeno s: <https://worldpopulationreview.com/us-cities/las-vegas-population/>
- Xiang, Z., Tussyadiah, I. in Buhalis, D. (2015). Smart destinations: Foundations, analytics, and applications. *Journal of Destination Marketing and Management*, 4(3), 143–144. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2015.07.001>
- Yao, Q., Stout, D. A. in Liu, Z. (2011). China's official media portrayal of religion (1996–2005): policy change in a Desecularizing Society. *Journal of Media and Religion*, 10(1), 39–50.
- Yu, L. (1999). *The international hospitality business: management and operations*. The Haworth Hospitality Press.
- Zagoršek, H. in Jaklič, M. (2007). *Resort casino development and its linkage to national and international tourism: a Slovenian perspective*. Pridobljeno s: http://www.fuds.si/nimages/dynamic_novice/2.5_resort_casino_development_and_its_linkage_to_national_and_international_tourism_zagorsek_jaklic.pdf
- Zajc, K., Cepec, J., Kolar, E., Hiršelj Koštrun, A., Goltnik, N., Kremič, L., Pogorelec, G. in Štrubelj, L. (2018). *Pravno-ekonomski izzivi na področju prirejanja klasičnih iger na srečo in stav: Javni razpis projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2017 –2020*. Pridobljeno s: <http://www.pf.uni-lj.si/media/pravno-ekonomski.izzivi.-.koncni.elaborat.pdf>
- Zakon o igrah na srečo*. (1995). Uradni list RS št. 27/95. Pridobljeno s: <https://www.uradni-list.si/glasilo-uradni-list-rs/vsebina/1995-01-3507?sop=1995-01-3507>
- Zakon o igrah na srečo – uradno prečiščeno besedilo (ZIS-UPB1)*. (2003). Uradni list RS, št. 14/11. Pridobljeno s: <http://www.pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?id=ZAKO409>
- Zakon o spremembah in dopolnitvah Zakona o igrah na srečo (ZIS-C)*. (2010). Uradni list RS št. 10/10. Pridobljeno s: <https://www.uradni-list.si/glasilo-uradni-list-rs/vsebina/2010-01-0391?sop=2010-01-0391>
- Zelinšček, F. (2010). Razvojna naravnost slovenske strategije igralništva. *Management, izobraževanje in turizem: družbena odgovornost za trajnostni razvoj: 2. znanstvena konferenca z mednarodno udeležbo, 21.-22. oktober 2010*, 282–283.
- Zelinšček, F. (2010). Strategija trajnostnega razvoja v igralnistvu. *Management, izobraževanje in turizem: družbena odgovornost za trajnostni razvoj: 2. znanstvena konferenca z mednarodno udeležbo, 21.-22. oktober 2010*, 2322–2331.
- Žugelj, E. (2009). *Zasvojenost z igrami na srečo*. Vizita.si. Pridobljeno s: <https://vizita.si/dusevnost/zasvojenost-z-igrami-na-sreco.html>

PRILOGE

Priloga 1: Recenzija Jaro Berce

Monografija, ki jo je uredil dr. Andrej Raspor, z naslovom *Igre na srečo od pradavnine do danes*, je publikacija, v kateri različni avtorji z znanstvenim pristopom, izčrpno in obsežno obravnavajo relativno nov / star pojav v družbi, to so igre na srečo kot sestavni del življenja posameznika in družbe kot celote.

Urednik in avtor, kakor tudi ostali avtorji želijo v monografiji, podati celovit pogled na relaciji med igralniško dejavnostjo in okolji, v katerih je tovrstna aktivnost prisotna. Te odnose so prikazali z različnih zornih kotov: zgodovinskega, antropološkega in družbeno ekonomskega.

Avtorji so zasledovali cilj, da bi omogočili bralcu na enem mestu predstaviti vse informacije povezane z igrami na srečo. Njihov moto je v tem, da le široka razprava lahko pripomore k ureditvi tega izredno zanimivega ekonomskega in družboslovnega področja. Hkrati so avtorji naslovili odkrite dileme tega področja za različne javnosti: zaposlene, delodajalce in zakonodajalce, ki so jih zajeli v sklepnem poglavju. Avtorji se poigravajo z rešitvami o trajnostnem igralništvu. Prepričani so, da lahko podjetja z vzpostavitvijo ustreznih sistemov trajnostnega razvoja, povečajo motivacijo zaposlenih za bolj kakovostno izvajanje storitev in povečajo fleksibilnost dela v podjetjih. Lastnikom, menedžerjem in zaposlenim priporočajo, da naj čim prej pristopijo k postopnemu urejanju modernih metod in pristopov dela v podjetji.

Monografija je ustrezno strukturirana in se deli na osem poglavij, katera predstavljajo različni avtorji. Poglavja si sledijo:

- V prvem se avtorji dotaknejo antropološkega pogleda o igrah na srečo.
- Sledi zgodovinski okvir iger na srečo, kjer predstavijo zgodovino do obdobja legaliziranja igralništva. V nadaljevanju pa razvoj po posameznih delih sveta.
- V tretjem delu predstavijo odnos družbe do iger na srečo in prikažejo posebne poudarke, kako država spodbuja ali zavira igre na srečo, kakšen je odnos posameznih religij v Sloveniji ter kako politika vpliva na podeljevanje novih koncesij.
- V naslednjem poglavju opredelijo pravne in strateške okvire iger na srečo. Ugotavljajo, da so vse naše odločitve in dejanja odvisna od zaznavanja pojavnih znakov sprememb ter domena vseh nas, predvsem tistih, ki so v neposrednem stiku s strankami in ne samo tistih, ki podajo končne odločitve.
- Peto poglavje nosi naslov Deviacija predstavljene igralniške panoge skozi tematske filme o igrah na srečo. Predstavi kako je razvoj igralništva in mističnost, ki je povezana z njim, pripeljala do tega, da postaja tema igralništva vedno bolj zanimiva za različne avtorje filmskih scenarijev.
- V naslednjem poglavju predstavijo skozi kakšne faze so šle igralniške destinacije. Za destinacijo je namreč pomembno, da ima dovolj pestro ponudbo, saj bo le tako lahko zadovoljila različne tipe gosta.
- Sedmo poglavje prinaša zelo nazorno, opominjajočo in zaskrbljujočo temo, to je odvisnost od iger in iger na srečo, ki vključuje znanja različnih strokovnih disciplin pri razlagi dejavnikov in vplivov na igre na srečo in odvisnost. Poglavje bo pomembno prispevalo k odgovornejšemu načrtovanju, izvajanju in spremljanju preventivnih aktivnosti. Preventivno delo s tako ranljivo in občutljivo populacijo, kot so igralci iger na srečo s poudarkom na odvisnikih, mora biti po njihovem mnenju ne le učinkovito, temveč tudi varno.
- Zadnje poglavje zajema zanimivo področje, ki predstavlja trajnostni razvoj igralništva. Njihova spoznanja so, da je igra stalna spremljevalka človeka in integralni, tudi biološko pogojeni del njegovega početja. Največkrat je vir

ustvarjalnosti in sprostitve. Vedno bolj pa se teorije iger uporabljajo v poslovnem, družbenem in ostalem svetu.

Avtorji so v monografiji prikazali veliko primerov dobrih praks tako doma kakor v tujini. Pričujoča monografija temelji na relevantni znanstveni in strokovni literaturi. Viri, uporabljeni za njeno izdelavo, so tako primarni kot sekundarni. Pri primarnih virih gre za temeljna dela, ki neposredno zadevajo sociološko, zgodovinsko, psihološko in pravno razumevanje obravnavanega problema. Avtorji so vložili veliko raziskovalnih prizadevanj, kako osvetliti zanimivo in aktualno tematiko – področje igralništva in iger na srečo.

Znanstveno delo zajema dosedanja spoznanja stroke in podrobno obravnava področje iger na srečo in vseh elementov razumevanja, obravnave in predstavitev področja, ki je za slovensko in globalno družbo nasploh velikega turističnega in ekonomskega pomena. Na osnovi ugotovljenih dejstev in znanstvenih ter strokovnih ugotovitev avtorjev menim, da je publikacija primerna za objavo v statusu znanstvene monografije.

prof. dr. Jaro Berce

Priloga 2: Recenzija Uroš Pinterič

Pričujoča monografija celovit prikaz razvoja in vrednotenja igralništva. Tehnično je monografija razdeljena na osem poglavij, ki predstavljajo temeljne komponente kompleksnosti odnosa do igralništva kot zgodovinskega družbenega fenomena. V tem kontekstu avtorji predstavijo igre na srečo v konceptualnem smislu, jih umestijo v zgodovinski čas in prostor, predstavijo njihove ekonomske, pravne in družbene dimenzije, zgodovinski razvoj igralništva, njegov portret v pop-kulturi in različne vidike deviacij vezanih na zasvojenost z igrami na srečo. V sklepnem poglavju pa se avtorji usmerijo v trajnostni pogled igralništva, kot zgodovinsko prisotne ekonomske veje, ki je v letu 2020 pod istim udarom, kot večina drugih ekonomskih dejavnosti ter se sooča s poskusom redefinicije ekonomskih prioritete posameznikov, v luči trenutne zdravstvene situacije, kot tudi v širšem smislu. Monografija obravnava igralništvo kot enakovredno gospodarsko panogo, z jasnim zavedanjem neželenih družbenih posledic, katere poskuša vključevati v model trajnosti vendar vztraja pri dejstvu, da je igralništvo enakovreden generator BDP, kot ostale ekonomske panoge.

Monografija je pisana na primerni stopnji znanstvenosti, čeprav uporablja relativno enostavno berljiv jezik, ki bo zadovoljil tudi širše bralstvo.

V Sloveniji je bilo v preteklem desetletju nekaj pozornosti namenjene različnim vidikom igralništva tudi v obliki različnih znanstvenih monografij. Nedvomno pa predloženo delo predstavlja verjetno najbolj celovit in nedvomno najbolj aktualen pregled igralništva v zgodovinski perspektivi s pogledom usmerjenim v prihodnosti. Pomembna prednost monografije je celovit pogled, katerega omogoča tudi dejstvo, da ima večina avtorjev tudi predhodne praktične izkušnje z delovanjem igralniškega sektorja, kar omogoča realnejši vpogled v samo delovanje panoge.

Ocenjujem, da je znanstvena monografija delo, ki bo pomembno prispevalo k razumevanju igralništva in kot tako dobrodošla obogatitev znanstvene literature na tem področju.

Znanstveno delo zajema dosedanja spoznanja in jasno obravnava področje igralništva in igre na srečo in je kot tako neobhodno ključno za nadaljnji razvoj znanosti na tem področju.

prof. dr. Uroš Pinterič



dr. Andrej Raspor
svetovanje in izobraževanje