



**RAZISKAVE
& RAZPRAVE**
RESEARCH & DISCUSSION

RAZISKAVE in RAZPRAVE/**RESEARCH and DISCUSSION**
ISSN: 1855-4148
UDK: 3

IZDAJATELJ/**Publisher**
Zabžba Vega d.o.o. – Vega Press

ODGOVORNI UREDNIK/**Editor-in-chief**
Matevž Tomšič

POMOČNICA UREDNIKA/**Managing Editor**
Urša Šinkovec

UREDNIŠKI ODBOR/**Editorial Board**

Igor **BAHOVEC** – Univerza v Ljubljani
Suzana **ŽILIC FIŠER** – Univerza v Mariboru
Diana-Camelia **IANCU** – National School for Political Studies and Public Administration
Daniel **KLIMOVSKÝ** – Pavol Jozef Šafárik University in Košice
Susanne **KOLB** – University of Siegen
Krunoslav **NIKODEM** – Sveučilište v Zagrebu
Rajesh K. **PILLANIA** – Management Development Institute
Matej **MAKAROVIČ** – Fakulteta za uporabne družbene študije
Uroš **PINTERIČ** – Univerzitetno in raziskovalno središče Novo mesto
Janez **ŠUŠTERŠIČ** – Univerza na Primorskem
Beti **HOHLER** – Odvetniška pisarna Kozinc in partnerji

Tamara **BESEDNJAK** – recenzije/**reviews**
Natalie **BIRSA** – lektoriranje/**language editor**

ZALOŽNIŠKE INFORMACIJE

Revija R&R izhaja v elektronski obliki trikrat na leto (februar, junij, oktober). Izdaja jo Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici; revija je brezplačno dostopna na:
<http://www.fuds.si/si/dejavnosti/zabznistvo/?v=raziskave-in-razprave>.

Publishing Information

Journal R&R is published in electronic form three times annually (February, June, October). Published by Faculty of Applied Social Studies in Nova Gorica and available free of charge at:
<http://www.fuds.si/si/dejavnosti/zabznistvo/?v=raziskave-in-razprave>.

SMERNICE

R&R je mednarodna elektronska znanstvena revija, namenjena sociološkimi, humanističnim, ekonomskim, pravnim, upravnim, organizacijskim, politološkimi, komunikološkimi in drugim razpravam, ki dopušča popolno tematsko ter disciplinarno odprtost. R&R spodbuja tako teoretične kot tudi kvalitativna in kvantitativna empirična dognanja ter aplikativne prispevke. Uredništvo revije pozdravlja članke že uveljavljenih znanstvenikov kot tudi mladih perspektivnih avtorjev. Vsi članki, objavljeni v reviji, so dvostransko anonimno recenzirani.

Revija R&R si prizadeva za prepoznavanje inovativnih teoretičnih ali empiričnih idej, ki skušajo osvetliti nov ali drugačen zorni kot družboslovnih in humanističnih problematik.

Aim & Scope

R&R is international electronic scientific journal open to sociological, humanistic, economics, legal, administrative, management, political, communicative and other articles and debates with broad theoretical and disciplinary openness. R&R welcomes theoretical as well as quantitative and qualitative empirical and applicative contributions. R&R welcomes articles of established researches as well as young prospective authors. All articles published in R&R are double-blind pair reviewed.

Journal R&R strives for innovative theoretical and empirical articles, which are trying to explain some subject from different (innovative) point of view in the field of social sciences and humanities

ČLANKI SE REFERIRAJO V: COBISS

Indexed and abstracted in: COBISS

Kazalo/Contents

Članki/Articles

Družbeno odgovorno igralništvo – Model evalvacije

Problem gambling – Evaluation Model

Mirna Macur 3

Igralniške destinacije v luči zgodovinskega razvoja

Gaming destination in case of history review

Andrej Raspor 29
Uroš Petrič

Igranje iger na srečo med študentsko populacijo Univerze v Ljubljani

Gambling among students in University of Ljubljana

Milan Krek 61
Tina Korač
Zala Kumše

Prisotnost iger na srečo med dijaki v regiji Koper

Gambling among students in region of Koper

Milan Krek 81

Življenjski slog zaposlenih v igralništvu

Lifestyle among casino employees

Damir Karpljuk 101
Maja Meško
Mateja Videmšek

Družbeno odgovorno igralništvo – Model evalvacije

Problem gambling – Evaluation Model

Mirna Macur¹

Povzetek

Medtem ko je predlog novega zakona o igralništvu, ki naj bi podrobneje opredeljeval odgovorno igralništvo, še vedno v obravnavi, smo se poigrali z idejo, kako koncept odgovornega igralništva evalvirati oz. vrednotiti. Prve študije opozarjajo na to, da bo na tem področju potrebno sprejeti vrsto ukrepov na različnih ravneh, nato pa tudi spremljati njihovo udejanjanje. V prispevku predstavljamo model evalvacije odgovornega igralništva – predstavljamo kriterije evalvacije in deležnike, ki jih evalvacija vključuje. Shema je splošna in vključuje vse relevantne dejavnosti, programe oz. ukrepe, njena izvedba pa je kompleksna in zahtevna. Prva evalvacija kurativnega in preventivnega sistema v Sloveniji je pokazala pomanjkanje določenih aktivnosti na tem področju in pomanjkanje cele vrste informacij za izvedbo tovrstne evalvacije. Če želi Slovenija vzpostaviti odgovorno igralništvo, bo torej poleg celovitejše strategije na področju igralništva in relevantne zakonske podlage morala sprejeti tudi ukrepe za redno spremljanje navedenih aktivnosti. Ta članek je prispevek tem aktivnostim.

Ključne besede: evalvacija, odgovorno igralništvo, kurativa, preventiva.

¹dr. Mirna Macur je docentka na Fakulteti za uporabne družbene študije v Novi Gorici

Abstract:

While the new law, which should address responsible gambling in Slovenia is still in preparation, we will explore the idea, how to evaluate the concept of responsible gambling. Recent studies show that all sorts of measures should be taken on different levels and their implementation should be measured. In this article model of evaluation of responsible gambling is presented, with criteria and stakeholders such evaluation includes. The model is general including all relevant activities, programmes and measures, but its implementation is complex and hard to conduct. First evaluation of prevention and cure system in Slovenia showed lack of certain activities in this area as well as lack of all sorts of information needed to conduct proper evaluation. If Slovenia intends to implement responsible gambling it will need to put in place entire strategy concerning gambling in Slovenia as well as regular monitoring of such activities. This article contributes to such evaluation.

Key words: *evaluation, responsible gambling, cure system, prevention system*

Uvod

Na področju igralnštva se pojem družbeno odgovorno igralništvo vse bolj uveljavlja, na drugih področjih pa pojem družbena odgovornost. Človekov razvoj je namreč vsestranski in njegov ekonomski razvoj ne more spregledati vsega ostalega. Tako v razvitih gospodarstvih prihajajo vse bolj do veljave vrednotenja različnih družbenih dejavnosti in projektov gospodarskih družb² – govorimo torej o družbeni odgovornosti, v zadnjem času je še posebno izpostavljena okoljska odgovornost. V okviru stopenj vpliva organizacij na družbeno okolje Pek-Drupalova in drugi (2004: 43–45) prikazujejo tri skupine v obliki koncentričnih krogov, kjer vsaka višja stopnja vpliva samodejno zajame vse nižje stopnje (ožje koncentrične kroge, ki so del širših):

izpolnjevanje zakonskih obveznosti kot prva stopnja temelji na obveznostih, ki izhajajo iz pravnih aktov. Sem sodi prizadevanje organizacije oziroma njene dejavnosti, da posamezno delovanje ne bi vodilo v kakršenkoli konflikt z ožjo in širšo skupnostjo, v kateri deluje oziroma na katero vpliva.

Organizacijska odgovornost na drugi stopnji izhaja iz aktivne vključitve organizacije, dejavnosti ipd. v proces razmišljanja o svojih (obstojećih) pozitivnih in negativnih vplivih na družbeno in naravno okolje ter o možnostih zmanjšanja negativnih in spodbujanja pozitivnih učinkov.

Družbena odgovornost je zadnja, tretja raven vpliva na družbeno okolje, zahteva pa bolj sodoben, celosten in (pro)aktiven pogled na odnose z okolico in na različne učinke v okolju. Posamezni projekti oz. dejavnosti namreč lahko z ustreznim pristopom zadovoljijo ne le interese pobudnikov posameznega projekta oziroma

² V skladu z Zakonom o igrah na srečo lahko le-te v Sloveniji prireja le delniška družba.

dejavnosti, ampak tudi interese lokalnih skupnosti kot tudi preostalo javnost.

Kaj torej pomeni družbena odgovornost na področju igralništva? Za vsako državo je igralništvo dobičkonosna dejavnost, saj se z njo polnijo državni proračuni. Zagotovo pa se lahko razvije tudi vrsta negativnih posledic, med njimi je najpomembnejša prekomerno igranje na srečo, ki se v nekaterih primerih razvije v odvisnost od iger na srečo. Zato države na tem področju sprejemajo nekatere korektivne ukrepe. Slovenski Zakon o igrah na srečo opredeljuje, da mora država, ki podeljuje koncesije za prirejanje iger na srečo, poskrbeti, da se te igre izvajajo v urejenem in nadzorovanem okolju, da se zagotavlja varstvo potrošnikov in javni red. Posebna pozornost je namenjena udeležencem iger na srečo oziroma igralcem, da se prepreči njihova 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 se kaže v skrbi za udeležence iger na srečo, saj mora udeležba v igrah na srečo ostati v mejah zabave, zato je pomembno, da so stave v igro prilagojene posameznim možnostim igralca, ki mora zato sprejeti tudi odgovornost za svoja dejanja (Odgovorno igralništvo, spletna stran UNPIS).

Kako potemtakem »ne ustvariti« zasvojencev od iger na srečo, patoloških igralcev, ki obremenjujejo sebe, družino in družbo? V enostavnem izoliranem svetu bi igre na srečo prepovedali in morda bi to bila rešitev. Vendar pa se v takšnem primeru razvijejo oblike nelegalnih iger na srečo na eni in internetnih iger na srečo na drugi strani. Oboje vpliva na razvoj zasvojenosti z igrami na srečo, velik razvoj doživljajo še posebno internetne igre na srečo, žal najbolj med mladimi.

Igre na srečo so kompleksen pojav, ki terja celostno obravnavo, zato je

oblikovanje in izvajanje strategije odgovornega igralnštva za nas nuja. Družbeno odgovorno igralnštvo je namreč »celovita sistemska strategija preventivnih in kurativnih ukrepov, ki zmanjšujejo probleme z igranjem in prek tega nižajo družbene stroške igranja« (Macur in drugi, 2008: 12). Predmet naše evalvacije so torej programi, ukrepi in dejavnosti, ki preprečujejo ali zdravijo odvisnost od iger na srečo.

O tem, da je evalvacija teh aktivnosti potrebna, sploh ni dvoma. Še leta 2007 je veljalo, da »v Sloveniji ni bilo narejene nobene raziskave, na podlagi katere bi bilo mogoče oceniti trenutno ogroženost prebivalstva z igrami na srečo«, je ugotovila Čebašek-Travnikova. Nadalje je ugotovila, da v Sloveniji nimamo nobene zdravstvene ali druge ustanove, ki bi nudila strokovno pomoč patološkim hazarderjem in njihovim bližnjim, prav tako pri nas ne poteka noben preventivni program, ki bi zmanjševal škodo, ki jo povzroča patološko hazardiranje (Varuhinja o nevarnosti igralnštva, Delo.si, 10. 7. 2007).

Danes pa imamo opravljenih že nekaj raziskav na temo igralnštva, med katerimi je za našo obravnavo morda najpomembnejša raziskava o razširjenosti iger na srečo med Slovenci, ki jo je jeseni 2008 opravila Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici na vzorcu 10.001 polnoletnih državljanov Republike Slovenije, s pomočjo mednarodno uveljavljenega SOGS testa.³

O nujnosti vzpostavitve sistema odgovornega igralnštva in njegove evalvacije govorijo tudi naslednja dejstva:

V Sloveniji je delež oseb, ki imajo težave z igrami na srečo, skoraj 2 %; 0,46 % Slovencev ima hude težave z igrami na srečo in jih imenujemo patološki igralci (Makarovič, 2009). Čeprav se ta delež ne

³ SOGS je kratica za South Oaks Gambling Screen, ki je eden najbolj znanih testov, ki merijo posameznikove probleme z igranjem.

zdi velik, pa zahteva takojšnje ukrepanje. Primerjalno si oglejmo delež patoloških igralcev v nekaterih drugih državah: na Norveškem znaša 0,2 %, na Švedskem 0,6 %, v Švici 0,8 %, v Veliki Britaniji 0,8 %, v ZDA in Kanadi 1,5 % in v Avstraliji 2,1 % (Shaffer in drugi v Jurić, 2007: 27).

Slovenija je daleč na prvem mestu med vsemi evropskimi velesilami po številu igralnic na število prebivalcev (Macur in drugi, 2008).

Ob navedenih podatkih dodajmo, da t. i. patološko hazardiranje v igralnicah in igralnih salonih predstavlja slabo tretjino vseh zasvojenih z igrami na srečo, ostalo so loterije, športne stave in spletno igralništvo. (Raziskava o igrah na srečo, 2008).

O evalvaciji

Evalvacija v osnovi pomeni ocenitev, vrednotenje, medtem ko slovar angleškega jezika besedo pojasnjuje tudi kot preračunavanje, določitev vrednosti. Vsekakor je ta ocena narejena skrbno in natančno, saj gre za uporabno družboslovno raziskavo, ki temelji na zbiranju in analizi podatkov, iz katerih črpamo priporočila delovanja.

Evalvacija kot uporabna družboslovna raziskava se pojavlja na vseh tistih področjih, kjer nam manjka povratna informacija s trga. Trg je namreč regulator profitnih organizacij, ki na njem uspejo, zgolj preživijo ali pa ne preživijo. Na drugi strani pa neprofitne organizacije niso podvržene regulaciji trga, saj trg za te aktivnosti največkrat ne more biti vzpostavljen. Financerji tovrstnih aktivnosti, še posebej pa država kot regulator večine tovrstnih aktivnosti, potrebuje povratno informacijo, ki jo mora dati evalvacija. Izvajalci družbeno odgovornega igralništva pa so v veliki meri ravno neprofitne organizacije, posamezniki in skupine, v manjši meri tudi podjetja. Med podjetja

štejemo predvsem organizatorje iger na srečo, ki morajo biti v skladu z Zakonom o igrah na srečo organizirani kot delniške družbe.

Razlika med profitnimi in neprofitnimi dejavnostmi ne zadeva zgolj obstoja trga, ampak tudi naravo povratne informacije. Uspešnost profitne organizacije se kaže v pridobivanju profita oziroma dobička od svoje dejavnosti. Seveda si vsaka organizacija zastavi tudi druge pomembne cilje, vendar če ne realizira prvega, potem ne more tudi ostalih ali rečeno drugače: če na trgu ne preživi, zagotovo ne realizira ostalih svojih ciljev. Evalvacija se zato ne pojavlja v profitnih organizacijah, kjer je hierarhija njenih ciljev jasna, povratna informacija pa preko trga zagotovljena.

Medtem ko obstoj neprofitnih organizacij ni odvisen od uspeha na trgu, ampak od drugih virov financiranja, je različno tudi njihovo izkazovanje uspešnosti. Neprofitne organizacije se seveda ne ustanavljajo zaradi pridobivanja dobička, ampak zaradi drugih in drugačnih ciljev. Še več kot to – neprofitne organizacije se ustanovijo s poslanstvom. Doseganje poslanstva pa ni vedno enostavno izmeriti. V poslanstvu se namreč skriva več ciljev, včasih kontradiktornih. Poglejmo si primer – vsaka organizacija želi biti uspešna, uspešnost pa merimo s stopnjo doseganja svojih ciljev. Vsaka organizacija načeloma želi biti tudi učinkovita – želi torej doseči te cilje s čim manj vložki – torej čim ceneje, z optimalnim številom ljudi in/ali v čim krajšem času. Vsak dober menedžer bo torej zasledoval čim bolj gospodarno ravnanje organizacije (še posebej neprofitne organizacije so pogosto prisiljene delati varčno) in povečeval učinkovitost njenega delovanja. Na eni točki pa krčenje virov začne ogrožati uspešnost delovanja organizacije in doseganje njenega poslanstva. Kakovostno delo zahteva določeno število izvajalcev in njihovo usposobljenost, dodatna izobraževanja in posvete in še vrsto drugih stvari in aktivnosti, ki stroške v resnici povečujejo. Tudi zagotavljanje dostopa do storitve vsem uporabnikom ali vsem državljanom (odvisno od opredeljenega poslanstva) povečujejo stroške delovanja. Kdaj je torej

poslovanje potratno, kdaj učinkovito in kdaj začne učinkovitost ogrožati uspešnost organizacije?

Ravni evalvacije in deležniki

Evalvacija se torej vedno pojavlja v okolju, ki je kompleksno in ki ga je težko enoznačno ovrednotiti. Ne samo, da obstajajo različni kriteriji evalvacije, ki jih moramo upoštevati, ampak so v določene programe, dejavnosti, projekte vključene različne institucije, organizacije, posamezniki in celo civilna družba z različnimi, pogosto konfliktnimi interesi. Pri družbeno odgovornem igralništvu obravnavamo posebne igre na srečo, ki jih v skladu z Zakonom o igrah na srečo organizirajo igralnice in igralni saloni. Klasičnih iger na srečo⁴, kot so na primer loto in športne stave, v našem prispevku ne obravnavamo.

V primeru odgovornega igralništva je deležnikov (ang. »stakeholders«) več:

organizatorji iger na srečo so igralnice in igralni saloni. V skladu z Zakonom o igrah na srečo morajo le-ti biti organizirani kot delniške družbe, dobiti pa morajo koncesijo od države. Igralni avtomati v restavracijah in barih niso več dovoljeni.

Obiskovalci igralnic in igralnih salonov, med katerimi posebna pozornost velja *problematičnim in patološkim igralcem*. Problematični igralci igrajo v večji meri, kot si lahko privoščijo, medtem ko so patološki igralci tisti, ki so zasvojeni z igranjem (Macur in drugi, 2008). Govorimo o tako imenovani nekemični zasvojenosti, ki ima podobne učinke kot zasvojenost z drogami ali alkoholom. Kljub temu pa uradna medicinska doktrina zasvojenost z igranjem na srečo ne uvršča med zasvojenosti, ampak med motnje vedenja.

⁴ Obstaja veliko različnih iger na srečo, kot so številčna loterija, kviz loterija tombola, športna napoved, športna stava, igre s kartami, igre s kockami, igre na igralnih avtomatih itd. Ločujemo klasične in posebne igre na srečo, vsekakor pa nastajajo tudi vedno nove igre na srečo, ki se hitro širijo, pogosto preko interneta.

V primeru odvisnosti od iger na srečo so prizadeti tudi – ali pa predvsem – najožji sorodniki, družinski člani, ki trpijo posledice te odvisnosti, v prvi vrsti materialne.

Ko obravnavamo širše družbene posledice igralnštva, se soočamo s civilno družbo, ki običajno ni aktivna oziroma organizirana. Na področju igralnštva se je vsaj v enem primeru civilna družba v Sloveniji organizirala in izrazila svoja stališča – to je bilo ob načrtovani investiciji Hit-Harrahs'. Stališče civilne družbe do načrtovane investicije je bilo izrazito negativno s selektivno izbranimi argumenti. Na druge negativne pojave na področju igralnštva, ko je na primer postalo znano, da projekta Hit-Harrahs' ne bo, pa ni bilo zaslediti aktivne reakcije civilne družbe.

Organiziranje iger na srečo ni odvisno le od podjetniške iniciative, ampak ima na tem področju pomembno vlogo država, ki podeljuje koncesije in regulira navedeno področje preko zakonodaje in nadzora nad prirejanjem iger na srečo. Naloga države je torej poskrbeti, da se igre na srečo izvajajo v urejenem in nadzorovanem okolju, da se zagotavlja varstvo potrošnikov in javni red. Posebna pozornost je namenjena udeležencem iger na srečo oziroma igralcem, da se prepreči njihova odvisnost od iger na srečo in s tem povezane posledice zanje, za njihove družine in celotno družbo. V tem smislu je odgovornost države tudi zagotavljanje zdravljenja in drugih oblik pomoči osebam, s težavami z igrami na srečo, prav tako tudi preventiva.

Ker odgovorno igralnštvo vključuje pomoč problematičnim in patološkim igralcem nas zanimajo vse tiste organizacije, skupine in posamezniki, ki lahko nudijo pomoč takšnim osebam. To pa so klinike za odvajanje, psihiatrične bolnišnice, druge relevantne zdravstvene ustanove, psihiatri, psihoterapevti, socialni delavci, Centri za socialno delo, krizni centri za mlade, skupine za pomoč odvisnikom in skupine za samopomoč - na področju igralnštva prevladujejo se imenujejo anonimni hazarderji.

Odgovorno igralnštvo pomeni tudi preventiva, na tem

področju pa je lahko aktivnih veliko akterjev, na prvem mestu šola in družina, ki mladostnika seznanita s tem pojavom in njegovimi posledicami. Veliko vlogo lahko odigrajo tudi mediji. Vsekakor so na tem področju aktivni vsi predhodno omenjeni, ki izvajajo kurativo.

Kako torej obravnavati vse navedene akterje in sploh – katere med njimi obravnavati? Evalvacija odgovornega igralništva namreč vključuje vsakega od njih. Če si akterje ogledamo po področjih njihovega delovanja, jih lahko razdelimo na naslednja ključna področja:

Izvajalci navedenih aktivnosti glede na področje:

- Igralništvo: igralnice in igralni saloni, regulatorni organi na področju igralništva (Urad za nadzor nad prirejanjem iger na srečo RS in drugi),
- Kurativni sistem: vse institucije oz. organizacije, skupine in posamezniki, ki nudijo pomoč odvisnikom (klinike za odvajanje, psihiatrične bolnišnice, druge relevantne zdravstvene ustanove, skupine za pomoč odvisnikom in skupine za samopomoč, posamezni psihoterapevti, psihiatri, socialni delavci, centri za socialno delo),
- Preventivni sistem – več različnih vrst institucij in organizacij, med njimi najpomembnejše v sferi izobraževanja in vzgoje.

Uporabniki teh aktivnosti – igralci iger na srečo, ki kot problematični oz. patološki igralci postanejo včasih klienti zdravstvene in psihoterapevske obravnave.

Že na prvi pogled pa opazimo, da ti akterji delujejo na različnih ravneh – od mikro ravni (raven posamezne igralnice/igralnega salona, posamezne bolnišnice ali posameznega samostojnega (psihoterapevta) do lokalne in nacionalne ravni.

Kako torej obravnavati odgovorno igralništvo? Institucij, posameznikov in organizacij povezanih s tem konceptom je namreč veliko. Ob tehtnem premisleku se zdi najbolj smiselno razdeliti evalvacijo po vsebinskih sklopih na:

- kurativni sistem,
- preventivo in ozaveščanje.

Katere aktivnosti in katere deležnike potemtakem zajemamo v prvem in katere v drugem primeru?

Kurativa ali zdravljenje problematičnih in patoloških igralcev se prične lahko takrat, ko posameznik, ki ima težave z igrami na srečo, ta problem ozavesti in poišče pomoč. To pa se žal zgodi zelo redko – »metoda NORC⁵ ne predvideva, da bi že problematični igralci zdravili svojo odvisnost, in ocenjuje, da se to začne šele v patološki fazi – in še to samo v treh odstotkih primerov« (Macur in drugi, 2008: 65). Ta podatek nas zavezuje k temu, da vsem tistim, ki iščejo pomoč, le-to zagotovimo in z razvito terapevtsko mrežo spodbudimo večjo odzivnost tako patoloških kot problematičnih igralcev. Izvajaki kurative so strokovnjaki za to področje: zdravniki, psihiatri, psihoterapevti, socialni delavci ipd. Locirani so v psihiatričnih bolnišnicah, privatnih ordinacijah, v zdravstvenih domovih, neprofitnih organizacijah in društvih. Najbolj znano društvo na tem področju so anonimni hazarderji.

Preventivo izvajajo v največji meri institucije vzgoje in izobraževanja, kjer mlade seznanjajo o nevarnostih zasvojenosti z igrami na srečo. Vemo, da se izvaja program seznanjanja mladih z zasvojenostjo z drogami in z alkoholom, saj sta ti nevarnosti izjemno razširjeni. Vsekakor pa – v luči hitro rastočega trenda internetnih iger – je smiselno tem programom dodati opozarjanje na zasvojenost z

⁵ NORC je kratica za National Opinion Research Center. To je ameriška raziskovalna institucija, ki je izvedla eno od ključnih raziskav na področju merjenja stroškov igralništva.

igrami na srečo. Če je za preventivo v ožjem smislu odgovorna družina in nenazadnje posameznik sam, pa je v najširšem smislu za preventivo odgovorna država, ki mora zagotavljati varstvo potrošnikov in javni red. Prav tako je njena naloga preprečevati odvisnost od iger na srečo in s tem povezane posledice.

Kriteriji evalvacije

Vsak načrt raziskave je specifičen glede na predmet in temo raziskovanja, vsekakor pa si pogledjmo nekaj ključnih kriterijev evalvacije, ki so nam lahko v pomembno oporo in vodilo pri raziskovanju (Phillips in drugi, 1994):

uspešnost (ang. »effectiveness«) pomeni realizacijo ciljev. Merimo jo kot stopnjo realizacije ciljev oz. kot obseg, do katerega so bili cilji uresničeni;

učinkovitost (ang. »efficiency«) primerja rezultate (resnične učinke programa ali storitve) in vložke (ne le finančne);

dostopnost meri, ali je program dostopen vsem, ki ga potrebujejo;

enakost meri, ali posamezen program zdravljenja vse uporabnike obravnava enako oz. jim nudi enake možnosti ozdravitve;

primernost (ang. »appropriateness«) pomeni relevantnost programa ali storitve glede na izražene potrebe. Ta pojem pogosto zamenjujemo z ustreznostjo, ki pa je širšega pomena;

ustreznost = PRIMERNOST + URESNIČLJIVOST. Ustreznost vključuje ne le relevantnost glede na potrebe uporabnikov, ampak tudi širše družbene pogoje. Če namreč ugotovimo, da sta dve metodi enako primerni za zdravljenje posamezne bolezni, je ustrežnejše ponuditi cenejšo metodo zdravljenja (še posebej, če je plačnik storitve država). Ustreznost prav tako pomeni, da so pričakovanja o tem, katera zdravljenja naj (delno ali v celoti) plača država, različna zaradi različne razvitosti posameznih držav.

Sprejemljivost programa ali storitve za uporabnike. Ta kriterij je pomemben v primeru, ko primerna zdravstvena storitev za določenega uporabnika ni sprejemljiva z vidika navad in običajev, zapovedi religije in podobno. Zaščita človekovih pravic in pa pravic pacientov je standard, ki mora biti zagotovljen, in ga ne opredeljujemo posebej s kriterijem sprejemljivosti.

Kurativni sistem – model evalvacije

Predmet te evalvacije so programi, ukrepi in dejavnosti, ki zdravijo odvisnost od iger na srečo. Izvajajo jih psihiatrične, psihoterapevtske in psihosocialne službe na področju zasvojenosti z igrami na srečo v Sloveniji. Redkeje to pomoč izvajajo zdravstvene ustanove – med njimi je najbolj znana Ambulanta za bolezni v Novi Gorici. Izven javne zdravstvene in socialne mreže služb deluje v okviru Fakultete za uporabne družbene študije Nacionalni inštitut za psihoterapijo, ki izvaja brezplačne storitve za zasvojene z igrami na srečo. Omeniti moramo tudi skupino za samopomoč Anonimni hazarderji, ki je bila v Sloveniji ustanovljena v ustanovi Odsev se sliši in deluje po vzoru enakih skupin po svetu.

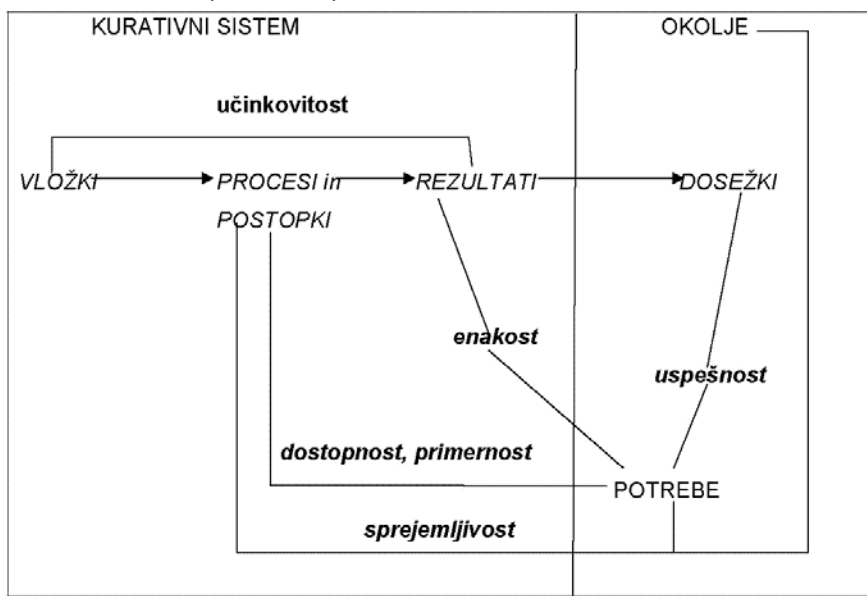
Za model evalvacije kurativne dejavnosti bomo uporabili prej navedene kriterije evalvacije. Povezali jih bomo z elementi sistema, kot so:

- Vložki v smislu števila oseb in institucij, ki izvajajo zdravljenje ali pomoč problematičnim in patološkim igralcem. Vložkom običajno prištevamo tudi čas in denar, porabljen za izvajanje določene aktivnosti;
- Procesi in postopki zdravljenja oz. pomoči;
- Rezultati zdravljenja oz. pomoči;
- Dosežki zdravljenja oz. pomoči so dolgoročnejši od neposrednih rezultatov in so odvisni tudi od posameznika in

širšega okolja, v katerega se ozdravljeni posameznik vrne. Dosežke je najtežje evalvirati, so pa hkrati najpomembnejši za evalvacijo, saj z njimi merimo uspešnost kurativnega sistema.

Povezavo kriterijev evalvacije in elementov sistema najdemo v Shemi 1.

Shema 1: Kriteriji evalvacije v sistemu kurative⁶



Kurativni sistem lahko evalviramo le, ko imamo zbrane relevantne informacije od vseh terapevtov oz. zdravnikov, ki imajo oz. so imeli v obravnavi osebe s težavami z igrami na srečo.

Kriterij dostopnosti:

Dostopnost meri, ali je storitev dostopna vsem, ki so je potrebni.

⁶ Vsak kriterij evalvacije povezuje dva ali več elementov sistema.

1. Ali je tovrstno zdravljenje plačano preko obveznega zdravstvenega zavarovanja?

Vemo, da odvisnost od iger na srečo vodi v pretirano zadolženost, zato samoplačniško zdravljenje ni rešitev. Celo obratno – samoplačniško zdravljenje dokazuje, da storitev ni dostopna večini, ki jo je potrebna.

2. Ali imamo v Sloveniji dovolj usposobljenega kadra za zdravljenje odvisnih od iger na srečo?

Za ta odgovor potrebujemo natančno informacijo o številu zdravnikov, terapevtov, socialnih delavcev ipd., ki se trenutno ali so se v preteklosti ukvarjali z osebami, ki imajo težave z igrami na srečo. Primerno število teh oseb lahko predvidimo na podlagi rezultatov raziskave Fakultete za družbene vede v Novi Gorici, ki je ocenila delež problematičnih igralcev na 1,45 % polnoletnih državljanov Republike Slovenije, patoloških igralcev pa na 0,46 % (Makarovič, 2009). Upoštevajoč dejstvo, da se le majhen delež oseb s težavami z igrami na srečo odloči za zdravljenje (po nekaterih ocenah le trije odstotki patoloških igralcev), je toliko bolj pomembno zagotoviti število terapevtov, ki je večje od predvidenega števila oseb, ki bodo pomoč poiskali. Prizadevati bi si namreč morali za večji delež iskalcev pomoči. In medtem ko je relativno enostavno evalvirati kvantitativni vidik, to je ustrezno število terapevtov, je težje evalvirati kvalitativni vidik – primerno usposobljenost oseb, ki nudijo pomoč. Odgovor na to vprašanje bo morala dati stroka, ki pa v Sloveniji glede navedenega vprašanja ni enotna. Že pri definiciji zasvojenosti z igrami na srečo se namreč zaplete – medicinska in psihiatrična stroka zasvojenost opredeljuje kot motnjo impulzov in kontrole⁷ (v isto kategorijo po tej

⁷ Najbolj razširjeni in priznani klasifikaciji sta ICD-10 in pa DSM-IV. ICD (International Classification of Diseases) je uvedla Svetovna zdravstvena organizacija (World Health Organisation), DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) pa je uvedla Ameriška psihiatrična zveza. Oba sistema vsebujeta obliko zasvojenosti, ki jo imenujemo patološko hazardiranje, in jo uvrščata med motnje vedenja.

klasifikaciji sodi tudi kleptomanija in piromanija). Večina psihoterapevtov pa zasvojenost z igrami na srečo obravnava kot obliko zasvojenosti, saj upošteva tudi nekemične oblike zasvojenosti.

3. Fizična dostopnost pomoči. Ni torej pomembno le primerno število terapevtov, ampak tudi njihova razporeditev v slovenskem prostoru. Igre na srečo so namreč dostopne vsem prebivalcem Republike Slovenije – tako klasične igre na srečo (loto, športne stave) kakor tudi posebne igre na srečo. »Za dostop do igralniške ponudbe v Sloveniji niti ni velike potrebe po mobilnosti, saj tu skoraj ni večjega kraja, iz katerega ne bi mogli doseči igralnice ali igralnega salona v manj kot eni uri vožnje, velika večina pa je od takega objekta oddaljena manj kot pol ure vožnje« (Macur in drugi, 2008: 31). Navedena monografija prikazuje pokritost Slovenije glede na potencialne učinke slovenskih igralnic in igralnih salonov do razdalje 40 kilometrov. Ta podatek je zaskrbljujoč in zahteva fizično dostopnost pomoči prebivalcem cele Slovenije. To v globaliziranem svetu in svetu interneta ni več dilema.

Kriterij primernosti:

4. *Ali so ponujene terapije oz. obravnave primerne glede na potrebe oseb, ki iščejo pomoč?* Vprašanje zveni tavnološko, če upoštevamo dejstvo, da se s terapijami ukvarjajo usposobljene osebe. V svetu zdravstva se zdi, da je to eno od »prepovedanih« vprašanj, ker je samoumevno, da strokovno usposobljena oseba nudi primerno pomoč. Na drugi strani pa ravno afere v zdravstvu razkrivajo probleme, ko oskrba (če je sploh bila) ni bila primerna glede na potrebe pacienta. O teh primerih je javnost obveščena le v primeru tožb, ki se zgodijo od smrtnem primeru – in teh tožb ni veliko. V primeru zdravljenja odvisnosti od iger na srečo imamo problem pridobiti že število oseb, ki se zdravi ali se je zdravilo zaradi teh težav. Obstaja več vrst terapij, strokovnih posvetov o njihovi uspešnosti in primernosti pa zaenkrat še ni. To evalvacijsko vprašanje je eno pomembnejših in zahteva strokovno podkovan tim za zbiranje in

analizo tovrstnih podatkov.

Kriterij enakosti:

5. *Ali obstoječi programi zdravljenja nudijo enake možnosti ozdravitve osebam s primerljivimi problemi?* Menimo namreč, da bi osebe z enakimi potrebami morale biti deležne enake obravnave. Ker pa obstaja več različnih oblik terapije (tako skupinske kot individualne), lahko le strokovnjaki opredelijo, katere terapije so glede na primerljive potrebe primerne in med sabo zamenljive.

Kriterij sprejemljivosti:

6. *Sprejemljivost storitve se ocenjuje glede na širše okolje – torej navade in običaje ljudi, ki določene oblike terapije sprejemajo, določene pa ne.* To torej ni vprašanje za strokovnjaka o tem, ali je določena storitev primerna glede na potrebe uporabnika. Sprejemljivost na primer zdravstvene storitve, ki jo ponudi zahodna medicina, je lahko za pripadnika islamske skupnosti ali katere od vzhodnjaških narodov problematična in s tem nesprejemljiva. Ker pri tej terapiji ne gre za poseg v telo, ne pričakujemo večjih težav, vsekakor pa moramo skrbno beležiti morebitne primere nesprejemljivosti in omogočiti primerno terapijo, ki bo za uporabnika sprejemljiva.

Kriterija ustreznosti ne obravnavamo posebej, ker menimo, da mora biti pomoč zasvojenim z igrami na srečo dostopna vsem (torej dostopna v okviru obveznega zavarovanja), ki takšno pomoč potrebujejo. Ustreznost je aktualen kriterij takrat, ko določena storitev, ki jo neka država lahko nudi brezplačno, v drugi državi (zaradi njene stopnje razvitosti) ni možna.

Kriterij učinkovitosti:

7. *Učinkovitost primerja rezultate zdravljenja s porabljenimi viri (čas, denar, ljudje in količina njihovega dela) in izbira najučinkovitejše postopke oz. terapije.* Pri tem obravnavamo ugodne rezultate

zdravljenj. V primeru, da med zdravljenjem oseba zapusti terapijo in do ugodnega rezultata ne pride, je takšna terapija seveda neučinkovita in potratna, vendar to ne sme biti razlog ukinitve posamezne storitve. Upoštevati namreč moramo dejstvo, da se problematični in patološki igralci težko odločajo za pomoč in da v postopku zdravljenja včasih zdrsnejo nazaj v odvisnost.

Medtem ko je učinkovitost zelo relevantno vprašanje za menedžerje, pa obstaja med terapevti oz. zdravniki odpor do tovrstnih vprašanj. Tipičen odgovor zdravnikov in terapevtov namreč je, da sta dolžina in način zdravljenja odvisna od posameznika in njegovih potreb. To zagotovo drži in le eksperti lahko presodijo, do katere stopnje je standardizacija postopkov možna. Vsekakor pa puščamo to vprašanje med evalvacijskimi vprašanji zato, da pridobimo čim več informacij in čim bolj relevantne odgovore. Kriterij učinkovitosti je možno včasih (delno) zavreči, vendar le z relevantnimi argumenti.

Kriterij uspešnosti:

8. Ali so bili cilji terapije realizirani? Vsak posameznik in svojec si na tem mestu najbolj želita trajne ozdravitve. Z uspešnostjo namreč merimo dolgotrajne učinke zdravljenja oz. terapije, ki niso odvisni le od uspešnosti terapevtskega dela, ampak tudi od odločitev posameznega pacienta in širših vplivov okolja. Ker je cilj terapije trajna ozdravitev, je ta kriterij evalvacije najpomembnejši, a najtežje merljiv. V ta namen je treba vzdrževati stike z ozdravljenimi osebami in redno spremljati, ali se zasvojenost še vedno pojavlja ali ne.

Preventivni sistem – model evalvacije

Preventivni sistem izvajajo vsi akterji kurativnega sistema, poleg njih pa v prvi vrsti družina, nato institucije vzgoje in izobraževanja (še posebej osnovno in srednješolskega) ter država v najširšem smislu

(propagandne akcije, kampanije, pa seveda tudi strategija na področju igralništva in pravna podlaga za njeno izvajanje).

Cilj preventivne aktivnosti je ozaveščanje ljudi, še posebno mladih, o škodljivih učinkih prekomernega igralništva. Vemo, da je preventivni sistem nujno vzpostaviti, vemo pa tudi, da sam obstoj tega sistema ne preprečuje (v celoti) zasvojenosti z igrami na srečo, ampak ga – tako upamo – zmanjšuje. Vzporednico lahko potegnemo s kajenjem – že zelo dolgo se vsi zavedamo negativnih posledic (prekomernega) kajenja, pa vendar je kajenje še vedno zelo razširjeno. Kljub temu, da je na vsaki škatlici cigaret, ki je v Sloveniji prodana, velika nalepka z opozorilom, da kajenje ubija (oz. temu podobne trditve), je kajenje še vedno del našega vsakdana. Tej preventivni akciji je bila dodana zakonska prepoved kajenja v vseh zaprtih prostorih, pa to še vedno ni odpravilo kajenja.

Analogijo smo uporabili zgolj za primer, da ne glede na stopnjo angažiranosti države in drugih deležnikov pri preventivi posamezne oblike zasvojenosti te oblike zasvojenosti ne odpravimo. Morda bi učinkovala le popolna prepoved – v enem primeru kajenja, v drugem primeru pa iger na srečo. In če bi v primeru prepovedi kajenja Slovenci uspeli pridobiti cigarete v tujini, kar omogoča že geografska legija Slovenije, bi gotovo uspeli tudi kaditi v zasebnih zaprtih prostorih. Popolna prepoved iger na srečo pa je gotovo še manj uspešen ukrep. Igre na srečo se namreč odvijajo v vse večji meri preko interneta in le-tega ni moč onemogočiti ali prepovedati. Primer Italije – predvsem juga – pa kaže, da prepoved legalnih iger na srečo spodbuja organiziranje ilegalnih iger na srečo, ki pa ima težje posledice od prvih. Če namreč ilegalne igre na srečo organizira kriminalna združba, ima to za problematične in patološke igralce lahko težke posledice.

Na razvoj problematičnega in patološkega igranja na srečo vpliva cela

vrsta dejavnikov, od teh mnogi povsem individualni, na katere lahko s preventivno dejavnostjo vplivamo ali pa tudi ne. Če torej preventivna dejavnost, ne glede na to, kako dobro je organizirana, samega pojava zasvojenosti z igrami na srečo ne preprečuje, kako potem meriti *uspešnost* preventivne dejavnosti?

Če je uspešnost doseganje ciljev, kaj je potemtakem cilj preventivne dejavnosti? Če si kot cilje preventivnih aktivnosti zastavimo odpravo tega pojava, potem je vsaka preventivna dejavnost obsojena na neuspeh. Če si za cilj preventivne dejavnosti zastavimo zmanjšanje števila problematičnih in patoloških igralcev, potem moramo redno spremljati njihovo število s pomočjo SOGS testa, izvedenega na dovolj velikem vzorcu.⁸ V primeru, da opazimo znižanje števila problematičnih in patoloških igralcev, bomo morali posebno pozornost nameniti razlogom, ki so praviloma večplastni. Vsekakor velja posebna pozornost dostopnosti različnih iger na srečo in njihovim spremembam skozi čas.

Preventivno dejavnost je torej najbolje spremljati tako, da preverimo, *kaj počnejo institucije in posamezniki, za katere menimo, da so za to zadolženi, ter kako to izvajajo*. Teh informacij imamo namreč najmanj – delno tudi zato, ker je preventivne aktivnosti na področju problematičnega in patološkega igranja malo. Tudi v državah EU-ja je podatkov o preventivni dejavnosti premalo, kar je vidno iz monografije *Problem Gambling in Europe* (Meyer, Hayer, Griffiths (ur), 2009) . Ta monografija je prvi poskus zbiranja informacij ne le o razširjenosti samega pojava, ampak tudi o preventivni in kurativni dejavnosti v posameznih državah.

Največja pozornost bi morala veljati mladim, ki se zdijo najbolj

⁸ Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici je v letu 2008 izvedla prvo takšno raziskavo v Sloveniji, in to na vzorcu 10.001 Slovencev.

ranljiva skupina prebivalstva. Raziskava Fakultete za uporabne družbene študije v Novi Gorici pa je v letu 2008 pokazala, da imajo mladi precej več problemov z igrami na srečo kot starejši: v skupini do 30 let je delež oseb s težavami z igrami na srečo enak 1,68 %, medtem ko je delež takšnih v starostni skupini 31 do 55 let 0,38 %, v starostni skupini nad 55 let pa 0,14 % (spletni vir: raziskava o igrah na srečo). Medtem ko opažamo, da je velika pozornost namenjena ozaveščanju mladih o nevarnosti drog in alkohola, pa se igralništvu ne namenja veliko pozornosti. Ker se danes vse bolj zavedamo nekemičnih oblik zasvojenosti, med katerimi je za mlade najnevarnejša zasvojenost z internetom, nas odsotnost preventivnih dejavnosti na tem področju preseneča. Razgovori v kriznih centrih za mlade pred dvema letoma so pokazali ta manko, zato je sistematično obveščanje o nekemičnih oblikah zasvojenosti in njihovih posledicah kot del izobraževalnih vsebin v osnovnem in srednjem šolstvu nujno.

Družina kot nosilka primarne socializacije je na področju preventive izjemno pomembna, a žal evalvacije njene vloge sistematično ne izvajamo. V primeru problematičnega in patološkega igranja na srečo se posamezen pacient s terapevtovo pomočjo poglobi v vlogo družine pri razvoju navedene odvisnosti, v obratnem smislu (v primeru torej, ko družina zagotovi varno socialno okolje in primerno ozaveščenost o nevarnosti tega problema) pa vloge družine žal ne vrednotimo.

Najenostavneje merljiva preventivna dejavnost je institut samoprepovedi v igralnico ali igralni salon, ki ga omogoča Zakon o igrah na srečo. Oseba, ki pri sebi opazi težave z igrami na srečo, lahko takšno vlogo naslovi na posamezno igralnico in/ali igralni salon ali na Urad RS za nadzor nad prirejanjem iger na srečo. Slednji vlogo pošlje igralnicam in igralnim salonom. To je pomemben ukrep, ni pa računati na to, da bi izvajanje takšnega ukrepa močno pripomoglo k zaježitvi problema, kajti znano je, da so prosilci prepovedi največkrat svojci, ne pa osebe s težavami z igrami na srečo. Zahteve svojcev pa, ne glede na

njihovo upravičenost, po tem zakonu ni moč obravnavati neposredno kot prepoved vstopa v igralnico in/ali igralni salon.

Razprava

Model evalvacije je splošen in potrebuje še razdelavo kriterijev v podrobnejša raziskovalna vprašanja. Vsekakor pa izvedba te evalvacije zahteva vrsto informacij o obstoječi praksi kurative in preventive v Sloveniji. Teh podatkov pa imamo zbranih zelo malo. Prvi poskus zbiranja navedenih informacij je bil dokaj neuspešen – v letu 2007 izvedena evalvacija preventivnega in kurativnega sistema, povzeta v knjigi *Odgovorno igralništvo* (Macur in drugi, 2008), se je zaključila z vrsto priporočil. Evalvacija je na podlagi zbranih informacij prišla do nekaterih ugotovitev, večine zastavljenih ciljev pa ni mogla udejaniti, saj zanje ni bilo moč pridobiti relevantnih podatkov. Zdi se, da je ta lastnost značilna za Slovenijo bolj kot za mnoge druge evropske države, ki o številu obravnavanih oseb, ki imajo težave z igrami na srečo, ter o načinih obravnave odprto govorijo. V letu 2008 je na konferenci Evropskega združenja za proučevanje igralništva (EASG) v Novi Gorici imela Italija toliko prispevkov o kurativnem sistemu, da je imela svojo sekcijo na to temo. Na njej je predstavila različne terapevtske prakse, uporabljene ali v javnih ali zasebnih ustanovah, njihove prednosti in slabosti. Tudi študije primera evropskih držav o odgovornem igralništvu, zbrane v knjigi *Problem Gambling in Europe* (Meyer in drugi, 2009), razkrivajo izkušnje posameznih držav na področju kurative. V Sloveniji cele vrste podatkov – že na primer o številu oseb, ki so navedeno pomoč iskale – skoraj ni moč pridobiti. Ambulanta za zdravljenje odvisnosti v Novi Gorici beleži število oseb, ki se ali so se zdravile zaradi navedenega problema, tudi psihiatri so poročali o številu oseb s težavami z igrami na srečo, ki so bili deležni terapij. Največkrat se je izkazalo, da so pomoč poiskali zaradi drugega razloga (običajno druge vrste

odvisnosti), bilo pa je ugotovljeno, da imajo težave tudi z igrami na srečo. Okvirno je moč dobiti podatke o tem, katere terapije so v okviru zdravstvene in terapevtske mreže možne, nobenih podrobnosti o izkušnjah teh terapij in morebitnih uspehih pa ni. Še bolj je zaskrbljujoče dejstvo, da Centri za socialno delo (CSD) nimajo zanesljivih podatkov o tem, koliko oseb se je nanje obrnilo zaradi problemov z igrami na srečo. Ko je pred leti te podatke zbiral Urad RS za nadzor nad prirejanjem iger na srečo, so CSD posredovali ocene, saj uradnih evidenc ni bilo. V evalvaciji kurativnega in preventivnega sistema tudi Krizni center za mlade v Ljubljani o odvisnosti od iger na srečo ali o odvisnosti od interneta (tako med mladimi kot med družinskimi člani) ni imel podatkov. Iz podatkov socialnega skrbstva torej izhaja, da teh težav v Sloveniji ni, medtem ko raziskava o igrah na srečo Fakultete za uporabne družbene študije navaja, da imamo v Sloveniji 1,45 % problematičnih igralcev in 0,46 % patoloških (Makarovič, 2009). Ker ta problem najprej in zelo močno začutijo družinski člani omenjenih oseb, je presenetljivo, kako zelo malo evidenc o tem obstaja. Morda ima največ informacij o tem Urad RS za nadzor nad prirejanjem iger na srečo, na katerega se svojci obračajo v upanju, da lahko prepove osebi s težavami z igrami na srečo vstop v igralnico ali igralni salon. Tega pa zakon o igrah na srečo žal ne omogoča.

Urad RS za nadzor nad prirejanjem iger na srečo torej beleži primere samoprepovedi oseb, ki se nanje obrnejo. Te primere beležijo tudi posamezne igralnice in igralni saloni, ki pa – skladno z Zakonom o varstvu osebnih podatkov – teh informacij ne razkrivajo. Druge informacije o preventivni dejavnosti pa je žal težko dobiti. S strani šol v Sloveniji še nismo zbirali informacij o tem, ali tovrstna predavanja ali brošure obstajajo. Ugotavljamo pa, da se s problemom alkohola in drog med mladimi šole precej ukvarjajo, medtem ko se igralništvo in težave povezane s tem še niso znašle na prioriteten seznamu. Ker se med mladimi hitro širi zasvojenost z internetom, med igralci iger na

srečo pa zasvojenost z internetnimi igrami na srečo, je zanimivo, da tudi tej problematiki ne posvečamo dovolj pozornosti. Trendi pa žal niso ugodni – še posebej ne za mlade.

Ukrepi odgovornega igralništva so potrebni čim prej. Evalvacija njihovega izvajanja prav tako. Ker pa evalvacija zahteva vrsto natančnih informacij tako o postopkih zdravljenja kot o njihovem poteku in rezultatih, bo potrebno te informacije razkriti strokovnjaku z navedenega področja. Strokovni posvet o praksah zdravljenja in njihovih uspehih se zdi nujen, prav tako tudi vzpostavitev mreže terapevtov, ki se s to vrsto zdravljenja oz. terapij ukvarjajo.

Literatura:

Pek-Drapal, Darinka, Drevenšek, Mojca, Drapal, Andrej (2004): *Odnosi z lokalnimi skupnostmi*. Ljubljana: GV založba.

Phillips C., Palfrey C., Thomas P. (1994): *Evaluating Health and Social Care*. London: The Macmillian press LTD.

Jurić, Darko (2007): *Vpliv e-igralništva na problematično igranje*. Diplomsko delo. Univerza v Ljubljani: Ekonomska fakulteta.

Macur, Mirna, Makarovič, Matej, Rončević, Borut, Vehovar, Urban, Zorec, Klavdija (2008): *Družbeni stroški igralnštva v Sloveniji*. Nova Gorica: Fakulteta za uporabne družbene študije.

Makarovič, Matej (2009): Za večino neškodljiv vir zabave. *Vita*, letnik XV, december 2009, št. 71: 3–5.

Meyer, Gerhard, Hayer, Tobias, Griffiths, Mark (2009): *Problem Gambling in Europe*. Challenges, Prevention, and Intervention. New York: Springer.

»Odgovorno igralnštvo« – spletna stran Urada RS za nadzor prirejanja iger na srečo. Dostopno na http://www.unpis.gov.si/fileadmin/unpis.gov.si/pageupbads/sporocila/ODG_OVORNO_IGRALNISTVO_4_.pdf (15. 12. 2009)

Raziskava o igran na srečo v Sloveniji, ki jo je izvedla Fakulteta za uporabne družbene študije v Novi Gorici. Dostopno na http://www.fuds.si/media/pdf/raziskovanje/raziskava_o_igran_na_sreco.pdf (15. 12. 2009)

STA/T.L.: »Varuhinja o nevarnosti igralnštva«. V *Delo.si*, 10. 7. 2007.

Igralniške destinacije v luči zgodovinskega razvoja

Gaming destination in case of history review

Andrej Raspor¹

Uroš Petrič²

Povzetek

V prispevku obravnavamo igralništvo kot destinacijsko dejavnost. Ta v drugi polovici dvajsetega stoletja beleži veliko rast tako obsega kot prihodkov. V naši raziskavi se bomo osredotočili na Las Vegas, Atlantic City in Macao. Ne bomo pa se v celoti izognili tudi razvoju igralništva v Sloveniji in nekaterih evropskih državah.

Glavna ugotovitev prispevka je, da imajo vse velike igralniške destinacije integriran produkt, ki je tudi ustrezno logistično podprt. Naslednja ugotovitev je, da lahko širimo igralniško ponudbo le, če ustrezno širimo tudi ostalo ponudbo v okolju. Ta ne temelji zgolj na igralništvu, ampak je povezana z MICE produktom ter ponudbo za sprostitev in prosti čas. Ta ponudba jim omogoča, da postajajo zanimive tudi za turiste iz oddaljenih krajev, ki lahko na destinaciji ostanejo dalj časa. Seveda pa sta ključni podpora investicijam v lokalnem okolju in ustrezna obdavčitev, ki omogoča razvoj vzporednih dejavnosti in zagotavlja ustrezna marketinška sredstva, s katerimi lahko zagotovimo dotok gostov.

Ključne besede: igralništvo, gostinstvo, turizem, destinacije.

¹ Andrej Raspor je zaposlen v podjetju Hit d. d. v Novi Gorici.

² Uroš Petrič je zaposlen v podjetju Hit d. d. v Novi Gorici.

Abstract

This article deals with gaming as an activity within destination, which records a considerable growth of extent and income in the second half of the 20th century. Our research focuses on Las Vegas, Atlantic City and Macau. However, we do not entirely avoid development of gaming in Slovenia and some other European countries.

The main finding of the research is that all big gaming destinations have an integrated product with suitable logistic support. Gaming offer can be expanded only if other offers within destination are simultaneously expanded. It is not based only on gaming but is connected to the MICE product and relaxation and free time offer. This offer makes the destinations more interesting also for tourist from distant places, who can spend more time in certain destination. However, support for investments in local environment and a suitable taxation, which enables development of parallel activities and provides adequate marketing funds, which ensure inflow of guests, are of key importance.

Key words: *gaming industry, hospitality industry, tourism, destinations.*

Uvod

V zadnjem času vedno več govorimo o globalizaciji. Vendar se postavlja vprašanje, kako je z globalizacijo igralništva. Globalizacijo teorija opredeljuje kot povratek k popolnemu trgu. Popolni trg pa lahko kreira le tisti medij, ki je resnično dostopen vsem pod enakimi pogoji – če 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. Pa 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 omejujejo le-tega. 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 dvajsetem 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. Tega produkta ne moremo označiti za enoznačen igralniški produkt. Gre za povezan turističen produkt, kamor 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 namreč ni možno aplicirati le-teh.

Osnovno izhodišče tega prispevka je ugotoviti, kako so reševali težave na različnih destinacijah, 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.

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 (Turistična zveza Slovenije, 2001). Ne glede na to, da se v zadnjem času

zaznava trende vpada³, 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), v katerega spada tudi igralništvo. To vpliva na razvoj pomembnih vej gospodarstva, kot so promet, gradbeništvo, kmetijstvo, prehrambena 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 ravni 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, 2003). Te pa bodo v bodoče še pridobile na pomenu.

Enotne definicije turistične destinacije ni (Konečnik, 2003), zato se bomo za naše potrebe osredotočili na definicijo Lawsa (Laws, 1995),

³ Tu je mišljen predvsem vpliv gospodarske krize v drugem polletju leta 2008.

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 in 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, da širijo dobro ime o destinaciji in s tem privabijo nove obiskovalce.

Če se v nadaljevanju osredotočimo zgolj na dve panogi, gostinstvo in igralništvo, je za nadaljnjo razpravo zelo pomembno razumevanje teh pojmov. Medlik (Davis in Lockwood, 1994) opredeljuje gostinstvo kot obsežno in kompleksno dejavnost, ki obsega vse postopke, povezane z nudenjem prenočišč, hrane, brezalkoholnih in alkoholnih pijač ter drugih stvari, npr. tobačnih izdelkov, igralnih avtomatov ipd. Pomeni tudi opravljanje storitev, ki vzbudijo pri gostu občutek dobrodošlosti – 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 (1997) pravi, da je gostinstvo: (1) podjetniška dejavnost nudenja 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: 15) aktivnost, kjer dve ali več strani »stavijo na rizik« (angl. *the place at risk*) neko vrednost – »stavo« (angl. *the stakes*) v upanju, da bodo 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*).

Če se dvignemo izven okvirja definicij, bi lahko dejavnosti razmejili na: dejavnost nudenja storitev (gostinstvo) in dejavnost prodaje sanj (igralništvo).

Študija primera razvoja igralniških destinacij

Osnovno izhodišče tega prispevka 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 za slovenske potrebe. Za potrebe raziskovanja smo si postavili naslednje hipoteze:

H1: »Igralniški resorti so se izoblikovali na trgu, kjer ima igralništvo dolgoletno zgodovino, nizko obdavčitev in ugodne logistične povezave«.

H2: »Vlaganje v igralniške resorte se bo kljub krizi nadaljevalo«.

H3: »Slovenija mora oblikovati ponudbo, ki bo konkurenčna novim nastajajočim destinacijam«.

Metodologija: V članku so bile uporabljene naslednje metode znanstvenega preučevanja: (1) študija teorije in (2) študija primerov. Prispevek temelji na deskriptivni analizi primarnih, sekundarnih

virov in uradnih statistik, kjer smo s pomočjo kompilacije povzeli ugotovitve, stališča in sklepe tujih in domačih avtorjev. Hipoteze so bile preverjene na osnovi diskriptivne analize ugotovitev o igralniških destinacijah. Zaključke in povzetke smo oblikovali s pomočjo metod analize, sinteze, kompilacije in komparacije.

Razvoj igralniških destinacij – ugotovitve

V članku smo prikazali razvoj nekaterih destinacij in predstavili, katere igralniške investicije se napovedujejo v naslednjih letih. 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 namreč pokazal, da še niso razvile celovitega produkta. Še najbližje (vendar v manjšem obsegu) so v Monte Carlu. Medtem ko v državah, s katerimi meji Slovenija, te ponudbe še ni. To lahko zaključimo tako za Italijo, Avstrijo, Hrvaško in Madžarsko. Nekaj poskusov za vzpostavitev celovitega igralniškega produkta je bilo v Španiji in Angliji. V zadnjem času pa je vedno več govoric, da naj bi tak produkt dobila Madžarska. To kaže na to, da bomo tudi v Evropi kmalu dobili celovit integriran produkt, ki bo soroden v nadaljevanju obravnavanim produktom. Prav ta morebitni evropski razvoj igralništva predstavljamo v drugem delu. V zadnjem delu smo predstavili razvoj igralništva v Sloveniji.

Velike igralniške destinacije

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 na svojem pomenu. 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. 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 (ang. "The City of Sin"), Mesto kriminala (ang. "The City of Crime"), Svetovna meka igralništva (ang. "The World City of Gaming"), Mesto zabave (ang. "The World City of Entertainment"), Svetovna prestolnica kongresnega turizma (ang. "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 kasnejšega 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 preko 7,6 milijarde USD. V tem letu je imel Las Vegas preko 22.000 kongresov in seminarjev, ki so privabili več kot 6 mio 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 Vegasa⁴ – turizem, igralništvo, sejemska dejavnost, konvencije – se kmalu pridruži še povečana trgovina na drobno ter restavracije. V letu 2007 (Tabela 3.1) je imel Las Vegas 39,2 milijona obiskovalcev, ki so potrošili samo v igralnicah 10,9 milijarde U\$D.

Tabela 3.1: Ekonomski podatki za Las Vegas

	2006	2007
Število obiskovalcev	38.914.889	39.196.761
Turistični dohodek	39.4 milijarde U\$D	41.6 milijarde U\$D
Število konvencij in sejmov	23.825	23.847
Turistični dohodek od konvencij	8.2 milijarde U\$D	8.4 milijarde U\$D
Povprečen zaigrani znesek v igralnici	652 U\$D	556 U\$D
Povprečna zasedenost sob- hotel	93.2 %	94 %
Povprečna zasedenost sob- motel	65.2 %	64.5 %
Povprečna cena za hotelsko sobo	120 U\$D	132 U\$D
Število hotelskih sob v LV	132.605	132.947
Povprečno št. prespanih noči v LV	3.6	3.5
Povprečna starost obiskovalcev LV	48 let	49 let
% obiskovalcev iz tujine	13 %	12 %
Število letalskih potnikov na Mccarran Airport	46.304.376	47.728.414

Po prognozah iz leta 2008 naj bi se do leta 2012 v nove resortne vložilo 35,6 milijarde U\$D, kar bo prineslo 31.000 novih hotelskih sob in kar 100.000 novih delovnih mest. Vendar kaže izpostaviti, da je zaradi splošne krize del teh investicij začasno ustavljen, saj v letu 2009 beležijo 15 % upad obiska in porabe.

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. Zakonodaja Nevade pozna

⁴ Top 25 Frequently Asked Questions, dostopno prek:

<http://www.hoteldesigns.co.uk/library/1221087600/2007Top25Questions.pdf> (3. avgust 2009)

dve igralniški licenci⁵, 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 ter/ali 16 ali več igralnih avtomatih. Za vsak igralni avtomat se plačuje fiksna letna pristojbina, za igralne mize pa je lestvica obdavčitev progresivna glede na število iger (od 100US\$ za eno igro do 16.000 US\$ za 17 in za vsako nadaljnjo igro še 200 US\$). Poleg tega morajo igralnice mesečno plačevati še davščine od bruto dohodka: (od 3.5 % za prvih 50.000 US\$ do 6.75 % za več kot 134.000 US\$ bruto dohodka). Druga licenca je »Restricted gaming licence« in velja za vse prostore, kjer ni več kot 15 igralnih avtomatov ter nobenih drugih iger. Tudi tu velja, da se za vsak igralni avtomat plačuje fiksna letna pristojbina v višini 250 US\$. Povprečna obdavčitev tako znaša 8 %.

Atlantic City

Atlantic City spada na 4. 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 zabavljače 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 štiridesetih let prejšnjega stoletja.

Vendar se po 2. svetovni vojni to spremeni. Zaradi večje dostopnosti letalskih prevozov, preseljevanja ljudi na zahod države in sprememb v

⁵ Nevada Gaming Commission and State Gaming Control Board, dostopno prek: <http://gaming.nv.gov/taxfees.htm> (12. avgust 2009).

okusu potrošnikov pride do postopnega propadanja mesta. Novi turistični destinaciji postaneta 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 igralnštva. V upanju na oživitev mesta in gospodarstva leta 1976 prebivalci Atlantic Cityja podprejo predlog igralnštva 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 padec prihodkov glede na preteklo leto, in sicer v višini 13 % (Parmley, 2009). Nadaljevanje investicijskega ciklusa ja tako vprašljivo.

Mestni program reinvestiranja dohodkov od igralnštva skupaj s pomočjo države poskrbi za oživitev mestnih četrti ob obali, privabljanju trgovcev in drugih ponudnikov storitev. Mesto se začenja obnavljati, stopnja kriminala se med letoma 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 mio 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.⁶

⁶ Regulation of Gambling, dostopno prek:
<http://www.library.ca.gov/CRB/97/03/Chapt6.html> (12. avgust 2009).

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 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 preko 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 konzervativna pri vodenju poslov. Večji preobrat se zgodi leta 1962, ko vlada prenese monopolno koncesijo na »Sociedade de Turismo e Diversoes 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 je licenca v letu 2001 prenehala veljati (DICJ 2008). Tako je v letu 2002 vlada Macaa podelila 3, kasneje pa 6 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 US\$. Do leta 2010 naj bi se odprlo še 18 igralnic.

Skupno število turistov v letu 2008 je doseglo 32 mio. To je 51-krat več od števila prebivalstva Macaa (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 US\$. Kitajski gosti pa celo 384 US\$.

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 1.092 mizami. V letu 2008 je bilo 30 igralnic s 4.277 mizami in 12.956 igralnimi avtomati. Prihodki igralništva so dosegli 12.5 milijarde US\$. 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 2.900 tujcev – pretežno managerjev. Širitve so povezane s krizo (12 % padec v letu 2009 glede na 2008), ki je prisotna v svetu. Zato so tudi investicije v Macau začasno zamrznjene. Kljub vsemu pa jim je cilj, da do leta 2022 (McCartney in Nadkarni, 2008) postanejo azijski Las Vegas.

Kaj so prednosti in priložnosti ter slabosti in nevarnosti Macaa?⁷
Posebno prednost daje Macau njegova kitajsko-portugalska zgodovina

⁷ Povzeto po Pao 2004.

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 MICE dejavnosti.

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). 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 v naprej (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 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 mio EUR, variabilna premija pa je odvisna od števila igralnih miz ter avtomatov, vendar v nobenem primeru ne sme znašati manj kot 3,9 mio 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 zneso skupaj 40 %. Ker je potrebno 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).

Investicije v igralniške destinacije

V tem delu predstavljamo, kakšne investicije se po sedaj znanih podatkih napovedujejo v igralništvu v naslednjih letih. Določene so šele v fazi idej, druge razvojni fazi oz. že v fazi implementacije.

V španski **Zaragozi**⁸ se napoveduje izgradnja nove destinacije Grand Skala v vrednosti 17 milijard EUR. Gre za območje 5.000 hektarjev, 32 različnih tematskih igralnic s hoteli, petimi zabaviščno-tematskimi parki, poročnimi kapelami v stilu Las Vegasa, kjer bi našlo zaposlitev

⁸ Report on the European Las Vegas in Spain (Los Monegros, Aragon): Gran Scala project, dostopno prek: <http://www.gamblingweblog.com/2007/12/14/report-on-the-european-las-vegas-in-spain-ls-monegros-aragon-gran-scala-project/> (8. avgust 2009).

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 prebivalstvu, čeprav deloma cilja tudi na glavne španske prestolnice (Madrid, Valencia, Barcelona). Obdavčitev naj bi bila 10 %.

Drugi projekt v Španiji je napovedal Harrah's v bližini Madrida. Ker⁹ bi bil namenjen pretežno dnevnim gostom (oddaljenost 200 km od Madrida), bi obsegal luksuzni hotel z le 850 sobami, dvorano s 3.000 sedeži, spa, nakupovalni center, restavracije in bare. Igralnica bi se raztezala na 16.000 m². Projekt, čigar vrednost je bila ocenjena na 650 mio US\$, 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.

Na **Madžarskem** se napoveduje več velikih investicij. Prva investicija je v bližini Budimpešte na otoku reke Donave. Gre za igralniški kompleks z 200 igranimi mizami in 4.000 igralnimi avtomati, 3.000 hotelskimi sobami in 1.000 apartmaji, kongresnim centrom, opero, gledališčem, marino, nakupovalnim in zabavišnim centrom ter igralnico z 200 igralnimi mizami in 4.000 igralnimi avtomati (Bainder, 2009). Imenovali naj bi ga Dream Island. Ekskluzivno koncesijo za upravljanje igralnice I. kategorije na območju Budimpešte je za

⁹ Harrah's Partners with El Reino to Develop a Caesars Resort in Spain, dostopno prek, http://www.hotel-online.com/News/PR2005_4th/Nov05_HarrahsSpain.html (24. avgust 2009).

obdobje 20 let od odprtja (z možnostjo desetletnega podaljšanja) pridobilo madžarsko podjetje, ustanovljeno s tujim kapitalom. Po njihovih prognozah naj bi šlo za največji samostojni igralniško-zabavišni center v Evropi, katerega vrednost naj bi bila med 1,5 in 3,7 milijardami EUR. Zgrajen naj bi bil do 2014.

Drugi projekt (EuroVegas Hungary)¹⁰ je 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 EUR. Obsega igralnico (100 igralnih miz in 1.000 igralnih avtomatov), hotel (600 sob), wellness (spa), trgovine in konferenčni center s 4.000 sedeži. Začel naj bi delovati po letu 2012 in skupaj zagotovil 12.000 delovnih mest.

Poleg teh dveh investicij se napoveduje še projekt za 1,5 milijarde US\$ v mestu Sukoro' ob jezeru Velence. Na 174 hektarih naj bi zgradili luksuzen hotel, spa in wellness center, konferenčno dvorano, drsališče, botanični vrt, prodajno razstavišče umetnin z muzejem, vodni park z akvarijem, golf igrišče z devetimi luknjami, vile in apartmaje. Igralnica naj bi imela do 2.000 igralnih avtomatov in do 200 igralnih miz in naj bi se gradila postopoma.¹¹

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 EUR

¹⁰ Hard Rock International Announces Plans for Hard Rock Hotel and Casino Hungary, dostopno prek:

<http://www.reuters.com/article/pressRelease/idUS125828+26-Jun-2009+PRN20090626> (12. avgust 2009).

¹¹ Trans World Corporation Announces a Mega Casino License Tender Award to Its Subsidiary in Hungary, Dostopno prek: <http://www.direktbroker.de/news-kurse/details/International-News/Casino+-+Trans+World+Corporati/20463652> (28. avgust 2009).

dosežene razlike med vplačili za igre na srečo in izplačanimi dobitki giblje do 10 % za razlike nad 40 milijonov EUR, kar stimulira izgradnjo velikih resortov z veliko ekonomijo obsega poslovanja igralništva.

V **Rusiji**¹² smo priča omejevanja igralništva. Igralnice nameravajo izseliti v 4 velike centre, ki se bodo nahajali na naslednjih območjih: baltska enklava Kaliningrad, Altai v Sibiriji, Primoriye in Krasnodar ob Črnem morju. Gre za investicije v skupni vrednosti 40 milijard US\$. To naj bi rusko igralništvo postavilo ob bok Las Vegasa, Atlantic Cityja ali Monte Carla.

V naslednjih štirih letih naj bi igralniške družbe investirale 71 milijard US\$ tudi na **azijske trge**. Rast igralniških prihodkov naj bi se povečala za 15 % letno in zrasla z 18,3 milijarde US\$ v letu 2007 na 37,2 milijarde US\$ v letu 2012. V Aziji je trenutno preko 100 igralnic. **Japonska** upa, da bo odprla svoj prvi igralnico v letu 2012 ali 2013. **Tajvan** (konkurenca Macau) bo po vsej verjetnosti še v tem letu sprejel ustrezno zakonodajo in nato odprl 2–3 igralnice, saj bo prav tako gravitiral na 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 milijarde US\$ vreden turistični kompleks, ki bo imel tudi »mega igralnico«. Napoveduje pa se tudi odpiranje igralnic v **Panami** (2009), **Singapurju** (2010), **Atlanti** (2011), **Dubaju** in **Abu Dabiu** (2012).

¹² Vladimir Putin gambling law banishes Russian casinos to Siberian exile, dostopno prek: <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/europe/article6612860.ece> (8 avgust 2009).

Zgodovina igralništva na Slovenskem

V Sloveniji igralništvo ni novo. Najdaljšo tradicijo igralništva ima Portorož. Tam je bila igralnica ustanovljena za časa avstro-ogrske monarhije v letu 1913. Kasneje je Kraljevina SHS prepovedala igre na srečo. Taki ureditvi smo bili priča tudi po drugi svetovni vojni, vse do leta 1963, ko se dovoli odpiranje igralnice za tujce. Prva igralnica v nekdanji Jugoslaviji se je odprla v Opatiji. Leta 1964 sledi odprtje igralnice v Portorožu, 1965 na Bledu ter leta 1971 v Ljubljani. Po nekajletnem zatišju smo priča zametkov igralništva v Novi Gorici (1984). HIT kmalu prevzame primat in odpre igralnice v Rogaški Slatini (1989), Kranjski Gori (1991), Tolminu (1991–1993), Otočcu (1992–2008), Kobaridu (2004) in Šentilju (2007). V tem času se dovoli vstop v igralnico tudi domačinom. Portoroška igralnica odpre igralnici v Lipici (1989) in Čatežu (2001–2009). Igralništvo je bilo prisotno tudi v Mariboru (1991–2009) in v Moravskih Toplicah (2001–2005). Z liberalizacijo igralniške zakonodaje v letu 2001 se je razmahnilo tudi veliko število igralnih salonov. Po stanju na dan 31. 7. 2009 je dodeljenih v Sloveniji 11 koncesij za igralnico in 34 koncesij za igralni salon. Ponudba je pretežno skoncentrirana ob zahodni meji in v Ljubljani. Tako se delež igralnic (živih iger) v primerjavi z igralnimi saloni (igralnimi avtomati) postopoma zmanjšuje. Skupaj je trenutno v Sloveniji cca. 8.760 igralnih avtomatov in 273 igralnih miz. Od tega je skoncentrirano na Goriškem kar 1/3 ponudbe: 103 igralnih miz in 3.330 igralnih avtomatov.

Koncesionarji, ki prirejajo posebne igre na srečo v igralnicah, plačujejo igralniške davke (20 %) in koncesijsko dajatev, ki je različna za igralnice (od 5–20 % za igralne avtomate in 5 % za ostale igre) in igralne salone (20 %). V letu 2008 je bilo ustvarjenih 435,2 mio EUR prihodkov. Med obiskovalci (skupaj 5,1 milijona) prevladujejo tujci, od katerih je 84 % tujih obiskovalcev (v igralnih salonih 60 %). Slovensko

igralništvo je pretežno izvozno usmerjeno, predstavlja 25 % prihodkov celotnega slovenskega turizma.

Za Slovenijo sta turizem in turistična dejavnost velikega pomena. To smo zapisali v nekatere strateške dokumente, saj je v strategiji slovenskega turizma (2002–2006¹³) kot tudi v predlogu Razvojnega načrta in usmeritvi slovenskega turizma (RNUST 2007–2011¹⁴) zapisano, da turizem predstavlja poslovno priložnost za Slovenijo. Prav tako je igralništvo pomemben del slovenskega gospodarstva, saj je »proizvod igre in zabave eden najpomembnejših segmentov slovenskega turizma ...« (RNUST, 2006: 9). Tako naj bi glede na sedanjo stopnjo razvitosti in razvojni potencial turizem (igralništvo) postal ena izmed vodilnih panog slovenskega gospodarstva.

Slovensko igralništvo je pri svojem razvoju najprej sledilo evropskim trendom. Tako je dopolnjevalo gostinsko dejavnost in bilo locirano v turističnih krajih. V letu 1993 je bila odprta Perla, ki za evropske razmere predstavlja nov inovativen produkt, s katerim je igralništvo pripeljal podjetje HIT do samega vrhunca na svetovni ravni. Njena posebnost je bila, da ni bila locirana v turističnem, ampak v obmejnem kraju. Gostu se je posvečalo večjo pozornost od konkurenčnih evropskih ponudnikov, saj se jim je na enem mestu nudilo različne igre na srečo, zabavne in umetniške programe, vrhunske kulinarične užitke, konferenčno in wellnes ponudbo ter še vrsto drugih možnosti sprostitve in zabave. Zato je bila logična nadgradnja teh aktivnosti tudi projekt, da se na Goriškem izgradi večji center, ki ne bo zadovoljeval samo lokalnih gostov, ampak predvsem goste iz širše okolice. Projekt zaradi različnih vzrokov ni bil realiziran. Prav tako je zaznati padec konkurenčne prednosti Hitovega igralništva, saj je ta produkt konkurenca kopirala in v nekaterih segmentih zaradi privatne

¹³Strategija slovenskega turizma 2002–2006.

¹⁴Razvojni načrt in usmeritve slovenskega turizma 2007–2011.

iniciative (igralni saloni) in bližine trga (Benetke) celo izboljšala. Posebno coklo razvoja predstavlja obdavčitev in omejitev kajenja v igralnicah.

Razprava

Potrditev hipotez

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 s 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 privatnega 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 ameriškimi 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 nujnosti 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) bodisi s skupnimi vlaganji strateških partnerjev.

Tako lahko prvo hipotezo H1, »Igralniški resorti so se izoblikovali na trgu, kjer ima igralništvo dolgoletno zgodovino, nizko obdavčitev in ugodne logistične povezave«, POTRDIMO.

Kakšna je napoved vlaganj v igralniške destinacije v naslednjih letih?

Množični turizem je spremljajoč pojav modernega razvoja storitev. Leta 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 z MICE produktom 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 čas od ideje do realizacije projekta, vključno s spremembo zakonodaje, traja v povprečju 10 let. Vendar se, kot vidimo na primeru Madžarske, krajša. Ocena je, da se bo do leta 2015 vložilo cca. med 100 in 200 milijardami US\$ 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 cirkus preselil med letoma 2020 in 2025. Če se bodo te napovedi uresničile, se bo v neposredni igralniški dejavnosti zaposlilo do 200.0000 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 državnih proračunov – če ostale prihodke iz naslova vzporednih dejavnosti in obdavčitev plač zanemarimo. Prej bodo omejevale internetno igralništvo oz. 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.

Izhajajoč iz zgornjih ugotovitev lahko drugo hipotezo H2, »Vlaganje v igralniške resorte se bo kljub krizi nadaljevalo«, POTRDIMO.

Kakšen odnos do igralništva naj zavzame Slovenija?

Analiza tujih dobrih praks kaže, da je treba za vzpostavitev konkurenčnega igralniškega centra zagotoviti najmanj 200 hektarjev površin, za katere pa ni potrebno, da so popolnoma v enem kvadrantu. Razgiban teren je lahko zaradi vzporedne ponudbe tudi prednost (npr. golf). Hitreje se razvijajo tiste destinacije, ki so že bile prepoznavne po drugi turistični ponudbi. Izgradnja iz »nič« je primerna le v primeru velikih presežkov ponudbe. Sicer se je bolje opreti na destinacijo, ki je kot blagovna znamka v širšem okolju, že prepoznavna. Vendar je v tem primeru velika nevarnost, ali se bo nova destinacija glede na ponudbo prijela. Pri tem ni nujno, da je velikost resorta in investicije sorazmerna z velikostjo države. Vse je odvisno od vrste produkta in ciljnega trga. Bolj pomembna je stimulatívna-degresívna obdavčitev in ustaljene logistične povezave. Za tak projekt je treba zagotoviti najmanj 1 milijardo EUR, pri čemer je prednost razpršeno lastništvo strateških partnerjev (npr. dobavitelji igralniške opreme, investicijski skladi, gradbena podjetja). Pomembno pri tem je, da gre za slovensko podjetje, tudi če je v celoti ustanovljeno s tujim kapitalom. S tem naj bi vsaj delno preprečili nekontrolirano odtekanje denarja v tujino (kanabalizacijo trga) in ga bolj usmerili v izgradnjo nove ponudbe na destinaciji.

Nehote pridemo do sklepa, da je razvojna paradigma slovenskega igralništva napačna, saj razvija pretežno ponudbo za domače goste oz. goste iz bližnjih krajev, ki se v Slovenijo vozijo vsakodnevno (t. i. »walk in« in »drive in« gosti). Ker se na destinaciji zaustavljajo krajši čas, je potrošnja teh gostov bistveno nižja od gostov, ki pridejo na destinacijo za daljši čas v želji po zabavi in sprostitvi. Ker se igralništva poslužujejo predvsem »domačini«, je sprejemljivost igralništva kot gospodarske dejavnosti med lokalnim prebivalstvom in politiki odklonilna. Slovenija mora zato stimulirati tujski turizem, ki bo pretežno temeljil na »fly in« gostih, tako poleg igralništva omogočiti razvoj tudi vzporednih turističnih dejavnosti in povečati sinergijske učinke na ostale gospodarske dejavnosti. Najbolj primerno okolje je na območju Nove Gorice, saj je tam najbolj kompleksna igralniška ponudba v Sloveniji. Destinacija je že prepoznavna in lahko z majhnim vložkom postane zanimiva tudi za širše okolje.

Tako lahko tudi zadnjo hipotezo H3, »Slovenija mora oblikovati ponudbo, ki bo konkurenčana novim nastajajočim destinacijam«, POTRDIMO.

Praktična uporaba rezultatov in originalna vrednost prispevka

Praktična uporaba rezultatov se kaže v tem, da smo ugotovili, s kakšnim poslovnim modelom lahko uspemo v trenutno zelo konkurenčnem in turbulentnem igralniškem 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.

Originalna vrednost prispevka se kaže v tem, da smo s pomočjo deskriptivne analize analizirali igralniške destinacije in predlagali razvoj igralniške destinacije v Sloveniji ter pokazali, kakšen poslovni model je bil ključ do uspešnega razvoja destinacije.

Sklep

V prispevku smo obravnavali igralniške destinacije. Ugotovili smo, da ima razvoj igralniških destinacij določene zakonitosti, saj imajo vse nekaj skupnega. 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. Pri tem nas je zanimalo, kakšen odnos do igralništva naj zavzame Slovenija. Menimo, da mora Slovenija oblikovati ponudbo, ki bo konkurenčna novim nastajajočim destinacijam in ki bo omogočala razvoj igralništva.

Ne glede na razvoj 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 o razvoju igralništva v Sloveniji.

Literatura:

Baider, S., (2009): Plaza Centers increases holding in Hungarian project, dostopno prek: http://archive.globes.co.il/searchgl/Plaza%20Centers%20increases%20holding%20in%20Hungarian%20project_h_hd_2L34nCZKqDLmnC30mD3Cs3CtBcXqRMm0.html (14. avgust 2009).

Caillois, R., (2003): *Igre in ljudje, Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*, (ur. Janez Strehovec), Ljubljana: Študentska založba.

Chhabara, R. (2008): Responsible gaming – Viva Las Vegas of the east, Dostopno prek: <http://www.ethicalcorp.com/content.asp?ContentID=6061> (9. september 2008).

Cohen, M., (2008): Macau becomes a not so sure bet, dostopno prek: http://www.atimes.com/atimes/China_Business/JI03Cb01.html (10. oktober 2008).

Collins, P., (2003): *Gambling and the Public Interest*, London: Praeger Publisher.

Davis, B., in Lockwood, A., (1995): *Food & beverage management: selections of readings*, Oxford: Bateworth-Heinemann.

Graff, R., (2008): Macau hit by visa restrictions on Chinese gamblers, dostopno prek: <http://news.future-of-travel.org/?p=1338> (17. oktober 2008).

Hard Rock International Announces Plans for Hard Rock Hotel and Casino Hungary, dostopno prek: <http://www.reuters.com/article/pressRelease/idUS125828+26-Jun-2009+PRN20090626> (12. avgust 2009).

Harrah's Partners with El Reino to Develop a Caesars Resort in Spain, dostopno prek, http://www.hotel-online.com/News/PR2005_4th/Nov05_HarrahsSpain.html (24. avgust 2009).

<http://www.liebertonline.com/doi/pdf/10.1089/glr.2008.12406?cookieSet=1> (12. avgust 2009).

Huizinga, J., (2003): *O izvoru kulture v igri, Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*, (ur. Janez Strehovec), Ljubljana: Študentska založba. 7–138.

Is Hungary's "Eurovegas" legit, or just a big shell game?, Dostopno prek: <http://www.realdeal.hu/20080527/is-hungarys-eurovegas-legit-or-just-a-big-shell-game> (8. avgust 2009).

Konečnik, M. (2003): Opredelitev, vrste in kooperativne funkcije turistične destinacije, *Organizacija*, let. 36, št. 5, 320–326.

Laws, E., (1995): *Tourist destination management: issues, analysis and policies*, London: Routledge.

Leong, A. M. W., (2007): Macau MICE Tourism With a Closer Review of The Las Vegas and Atlantic City Experiences, *Journal of Macau University of Science and Technology*, let. 1, št. 2, 55–70.

Luin, D., (1998): *Igralniški turizem, Management v turizmu 2*, (ur. Jože Florjančič, Jože Jesenko in Margareta Benčič), Kranj: Moderna organizacija, 91–127.

McCartney, G., in Nadkarni, S., (2008): Institute For Tourism Studies Macao, SAR Heritage versus Gaming: Odds on winning a piece of the tourist pie, dostopno prek: <http://www.nottingham.ac.uk/ttri/pdf/conference/Glenn%20McCartney.pdf> (8. avgust 2009).

Mihalič, T., (1997): *Turistična podjetja - poslovanje in ekonomika turističnih agencij in gostinskih podjetij*, Ljubljana: Ekonomska fakulteta.

Ministrstvo za gospodarstvo Republike Slovenije: Direktorat za turizem, (2006): Razvojni načrt in usmeritve slovenskega turizma 2007–2011 (RNUST), Dostopno prek: http://www.mg.gov.si/fileadmin/mg.gov.si/pageuploads/turizem/Microsoft_Word_-_RNUST_2007-2011-popravki_10.7.2006-za_na_splet-1.pdf (28. julij 2008).

Nevada Gaming Commission and State Gaming Control Board, Dostopno prek: <http://gaming.nv.gov/taxfees.htm> (12. avgust 2009).

Pao, W. J., (2004): Recent Developments and Prospects of Macao's Tourism Industry, Dostopno prek: http://www.amcm.gov.mo/publication/quarterly/Oct2004/Macao_en.pdf (10. oktober 2008).

Parmley, S., (2009): Six of the 11 Existing Atlantic City Casino Hotels Are in Bankruptcy or Threatened with It, Four Glitzy New Resorts Planned Are Now, at Best, on Hold, *The Philadelphia InquirerMcClatchy-Tribune Regional News*, 15. 2. 2009.

Pessanha L., (2008): Gaming Taxation in Macau, *Gaming Law Review And Economics*, let. 12, št. 4.

Prašnikar, J., Janez, J., Knežević C. L., in Makovec, B. M., (2004): Inovacije v turizmu: destinacijski management v Portorožu, Razvojnoraziskovalna dejavnost ter inovacije, konkurenčnost in družbena odgovornost podjetij, *Finance*, Ljubljana. 383–406.

Raspor, A., Sikošek M. in Manzin M. (2008): *Zakonska ureditev spletnega igralništva kot posledica njegovega razvoja*. 27. Mednarodna konferenca o razvoju organizacijskih znanosti: Znanje za trajnostni razvoj.

Regulation of Gambling, dostopno prek:
<http://www.library.ca.gov/CRB/97/03/Chapt6.html> (12. avgust 2009).

Report on the European Las Vegas in Spain (Los Monegros, Aragon): Gran Scala project, dostopno prek:
<http://www.gamblingweblog.com/2007/12/14/report-on-the-european-las-vegas-in-spain-los-monegros-aragon-gran-scala-project/> (8 avgust 2009).

Sheng, S. in Cheng, TJ, (2009): Macao's Gambling industry at a crossroads, dostopno prek:
<http://209.85.229.132/search?q=cache:79aFEOyorCQJ:www.eai.nus.edu.sg/BB457.pdf+gambling+revenue+filetype:pdf&cd=72&hl=en&ct=clnk>.

Stratton, D. (2008): Nevada gaming revenues slip for eighth straight month, dostopno prek:
<http://www.gamingtoday.com/industry-news/story.bv?storyid=18403> (10. oktober 2009).

The Center for Business and Economic Research University of Nevada, Las Vegas, dostopno prek: <http://cber.unlv.edu/snoutlk.html> (10. oktober 2009).

Tkalčič, M., (2002): *Geografski prostor in turistična politika, Prospects of applied geography / [Drugi Melikovi geografski dnevi]*, Portorož - Portorose, 27. in 28. september 2002), Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za geografijo. 73–74.

Top 25 Frequently Asked Questions, dostopno prek:
<http://www.hoteldesigns.co.uk/library/1221087600/2007Top25Questions.pdf> (3. avgust 2009).

Trans World Corporation Announces a Mega Casino License Tender Award to Its Subsidiary in Hungary, dostopno prek: <http://www.direktbroker.de/news-kurse/details/International-News/Casino+-+Trans+World+Corporati/20463652> (28. avgust 2009).

Turistična zveza Slovenije, (2001): Gostoljubnost v turizmu. Dostopno prek:
<http://www.turisticna->

zveza.si/doc/misel/GOSTOLJUBNOST%20V%20TURIZMU-10.doc (8. februar 2008).

Vladimir Putin gambling law banishes Russian casinos to Siberian exile,
dostopno prek:
<http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/europe/article6612860.ece>
(8. avgust 2009).

Yu, L., (1999): *The international hospitality business: management and operations*, Oxford: The Haworth Hospitality Press.

Igranje iger na srečo med študentsko populacijo Univerze v Ljubljani

Gambling among students in University of Ljubljana

Milan Krek¹

Tina Korač²

Zala Kumše³

Povzetek:

Igre na srečo so prisotne tudi v populaciji slovenskih študentov. Raziskovali smo pogostnost igranja iger na srečo med študenti ljubljanske univerze. V zadnjih 12 mesecih je 20 % študentov igralo loto, 8,1 % igre na srečo v kazinoju in 5 % športne stave. 56,7 % verjame informacijam, ki jim jih posredujejo starši, in 47,8 % verjame informacijam, ki jim jih posredujejo prijatelji. 14,2 % študentov pozna vsaj eno osebo, ki ima probleme zaradi iger na srečo. Najbolj učinkovita preventiva iger na srečo so po mnenju študentov predavanja (52,8 %), oglaševanje v medijih (48 %) in delavnice (45,9 %).

Abstract:

Gambling is also present in the population of Slovenian students. We studied the frequency of gambling among students of the University of Ljubljana. Over the past 12 months, 20 % of students play lotto, 8.1 %

¹ Dr. Milan Krek je direktor ZZV-ja v Kopru.

² Tina Korač je študentka Medicinske fakultete v Ljubljani.

³ Zala Kumše je študentka Medicinske fakultete v Ljubljani.

gambling in casino and 5 % of sports betting. (56.7 %) believe to the information about the dangerous of gambling supplied by the parents, and (47.8 %) believes to the information, supplied by the friends. 14.2 % of students know at least one that has problems because of gambling. The most effective prevention of gambling, according to student are lectures (52.8 %), advertising in the media (48 %) and workshops (45.9 %).

Uvod:

Igre na srečo so preplavile nekatere države, med katere sodi tudi Avstralija, kjer letno obrnejo preko 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 preko računalnikov. Zato postajajo igre na srečo vse bolj tudi javno 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).

Igre na srečo so v vseh državah EU-ja zakonsko regulirane. Zakonodaja na tem področju ni poenotena na nivoju EU-ja. Tako ima vsaka država po svoje urejeno to področje. Reklamiranje iger na srečo je v nekaterih državah omejeno ali celo prepovedano, v drugih državah

pa dovoljeno (European Commission, 2006). Študija, ki je bila narejena med mladostniki v starosti od 12 do 18 let v Luisiani 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 (tabela 1).

Tabela 1. Delež študentov, ki so igrali posamezne igre na srečo vsaj enkrat na teden ali pogosteje

Igra na srečo	Delež študentov
Športne stave	12,5 %
Karte	10,5 %
Loto	9,4 %
Videopoker	5,2 %
Bingo	5 %

Vir: *Psychiatric services*, 2000 (Westphall, 2000)

51 % študentov, ki je igralo igre na srečo tedensko, je tudi tedensko uživalo alkohol ali prepovedane droge pogosteje kot neigralci. 71 % študentov, ki so igrali igre na srečo, so navedli, 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 (Westphall, 2000).

Študija med 3.237 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 so bile "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). Na Univerzi v Kanadi (Ontario) so spremljali 1.200 študentov. Ugotovili so, da jih 77,2 %, ki so že igrali igre na srečo, ni imelo problemov z igrami na srečo. 0,9 % teh, ki so igrali igre na srečo, pa je razvilo patološko odvisnost od iger na srečo. 21,9 % pa jih je kazalo srednje oziroma lažje probleme zaradi iger na srečo. 49,4 % jih je že igralo loto, 38,7 % je že uporabljalo igralne avtomate v kazinoju, delež študentov, ki so igrali ostale igre, je razviden iz tabele 2.

Tabela 2. Delež študentov, ki so že igrali posamezno igro na srečo

Igra na srečo	Delež študentov
Loto	49,4 %
Avtomati v kazinojih	38,75 %
Bingo	12,9 %
Karte	11,1 %
Športne stave	10 %
Kazino igralne mize	11,1 %
Konjske dirke	7,5 %
Internet	0,7 %

Vir: *Journal of gambling Issues*, 2007 (Adams, 2007)

Študija primerjave igranja iger na srečo med različnimi univerzmi je pokazala, da bližina kazinoja vpliva na povišanje deleža študentov, ki

igrajo igre na srečo (Adams, 2007).

V študiji, v kateri so raziskovali odnos do igranja iger na srečo na velikem vzorcu 16.948 študentov 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 poiskusili 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, 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 SOGS testa so ugotovili, da ima 6 študentov težave z igrami na srečo. Trije pa so bili že patološki igralci (Westerman, 2009).

Študija, ki je bila narejena v ZDA na skupini 1.007 študentov, ki so bili povprečno stari 21,4 leta, je pokazala, da sta socialna mreža in socialna podpora sovrstnikov pomembni pri razvoju patološkega igranja iger na srečo. Osebe, ki so imele močno socialno podporo, so bile bistveno poredkeje vključene v igre na srečo kot osebe, ki niso imele ugodne socialne podpore. Od 1.007 sodelujočih študentov jih je v svojem življenju že igralo igre na srečo 89,1 %. Največ jih je že igralo loto (69,7 %) in karte za denar (62,2 %). Igre na srečo je igralo na igralnih avtomatih 48,2 % študentov in 43,3 % jih je že stavilo na športnih stavah. 8,9 % je razvilo patološko obliko igre na srečo (Weinstok, 2008). Na univerzi v ZDA so skušali na 184 študentih ugotoviti razloge za igranje iger na srečo. Največ študentov se je odločilo igrati igre na srečo zaradi možnosti po večjem zaslužku. Takoj za željo po denarju je sledila želja po ugodju, ki ga igralci iger a srečo doživljajo ob igranjih na srečo. Na tretje mesto se je uvrstilo razburjenje ob igranjih na srečo.

Potem pa sledijo razlogi glede na izbiro igralcev iger na srečo po naslednjem vrstnem redu: druženje z ljudmi, preživljanje prostega časa, želja po zmagi, tveganje ob igri na srečo, izogibanje problemom, nadomeščanje izgubljenega denarja (Neighbors, 2002). Raziskava, ki so jo naredili v Kanadi na reprezentativnem vzorcu študentov s štirih univerz, je vključeval 585 oseb s povprečno starostjo 21,7 let. 28 % jih sploh še ni igralo iger na srečo. Študentje so izhajali iz različnih študijskih smeri in so bili enakomerno porazdeljeni med študijske letnike. V zadnjih šestih mesecih jih je igralo igre na srečo 72,1 %. Delež študentov, ki je igralo ostale igre na srečo, pa je razviden iz tabele 3.

Tabela 3: Delež študentov, ki je igralo posamezne igre v zadnjih 6 mesecih

Igra na srečo	Delež študentov
Vsaj eno igro	72 %
Loterijo	44 %
Igralni avtomati	29 %
Cazino	26 %
Športne stave	17 %
Bingo	8 %
Konjske dirke	7 %

Vir: *Journal of Gambling Studies*, 2002 (Neighbors, 2002)

Največji delež študentov je že igral loto in igre na srečo na igralnih avtomatih.

Ko so ocenili stopnjo zasvojenosti študentov z igrami na srečo, po metodologiji CPGI (Canadian problem gambling index), so ugotovili, da je bilo samo 1,4 % patoloških igralcev. Stopnja zasvojenosti študentov z igrami na srečo in delež študentov glede na stopnjo zasvojenosti z igrami na srečo je viden iz tabele 4 (Williams, 2006).

Tabela 4: Delež študentov glede na stopnjo ogroženosti za razvoj odvisnosti od iger na srečo

Stopnja zasvojenosti	Delež študentov
Patološki igralci	1,4 %
Zmerno tveganje za zasvojenost	6,2 %
Nizko tveganje za zasvojenost	16,9 %
Neproblematični igralci	47,4 %
Neigranci	27,9 %

Vir: *Journal of gambling issue*, 2006 (Williams, 2006)

Raziskave na področju genetike kažejo tudi povezavo med igrami na srečo in genetskim materialom. Tako je pri nekaterih osebah, ki imajo ustrezno genetsko sestavo, mogoče večje tveganje za razvoj odvisniškega vedenja kot pri drugih (Slutske, 2000). Na to kažejo tudi raziskave, ki ugotavljajo pri uporabnikih drog tudi pogostejšo uporabo iger na srečo ter pri igralcih iger na srečo pogostejšo uporabo drog.

Po podatkih slovenske raziskave je v letu 2008 igre na srečo vsaj enkrat igrala približno tretjina prebivalstva. Podobno kot v drugih državah tudi v Sloveniji prevladujejo klasične igre na srečo, kamor uvrščamo loterijo, hitre srečke, športne stave in druge klasične igre. Najbolj priljubljeni so nakupi loterijskih listkov, za kar se je vsaj enkrat letno odločilo skoraj 30 odstotkov prebivalcev Slovenije. V isti raziskavi, ki so jo na splošni populaciji izvedli leta 2008 na Fakulteti za uporabne družbene študije v Novi Gorici, so ugotovili, da so najbolj priljubljeni nakupi loterijskih listkov, za kar se je vsaj enkrat letno odločilo skoraj 30 odstotkov prebivalcev Slovenije. Precej manj razširjeno je igranje tako imenovanih posebnih iger na srečo – to so igre na igralnih avtomatih v igralnem salonu ali igralnici ter igranje t. i. živih iger v igralnicah, kot so ruleta s krupjejem, igre s kartami in

kockami. Poleg teh pa najdemo še igre, katerih igranje je najtežje spremljati: igranje iger na srečo za denar prek interneta, pa tudi igranje iger za denar s prijatelji izven igralnice. Tovrstne igre niso zelo pogoste, a jih je vseeno vredno upoštevati, še posebno zaradi dejstev, da se v največji meri izmikajo vsaki državni regulaciji in da utegnejo biti – kot še posebno velja za igre preko interneta – v močnem porastu, zlasti med mlajšimi generacijami. Pri populaciji, ki igra igre na srečo, gre v večji meri za moške, mlade, srednje izobražene, razvezane in samske osebe. Ob tem naj še posebej izpostavimo problematiko mladih. Če ima po tej študiji hujše probleme z igranjem v Sloveniji komaj 0,14 odstotka starejših od 55 let, velja to med mladimi do 30 let za kar 1,68 odstotka. Po eni strani je lahko to povezano samim življenjskim slogom mladih, po drugi strani pa lahko predstavlja tudi znanilca novega odnosa do iger na srečo, ki bo te ljudi v večji meri zaznamoval tudi v kasnejših letih (Makarovič, 2009).

Raziskava

Raziskava, ki smo jo študenti izvedli med študenti Univerze v Ljubljani, ima značinnost presečne študije. Temeljni cilj raziskave je bil pridobiti podatke o pogostnosti igranja posameznih iger na srečo med študenti Univerze v Ljubljani. Raziskava je bila izvedena v okviru širše raziskave o zdravju študentov Univerze v Ljubljani iz zadnjih letnikov. Študentje so poleg vprašalnika o demografskih podatkih naključno prejeli še enega izmed petih vprašalnikov, ki so obravnavali splošno zdravstveno stanje, duševno zdravje, spolnost, motnjo hranjenja ter uporabo drog in iger na srečo med študenti. Vsak je lahko izbral enega izmed naštetih vprašalnikov. Na vprašanje o drogah in igrah na srečo je odgovorilo 521 naključno izbranih študentov, ki so prišli na redni obdobjni zdravstveni pregled. Dva študenta (0,4 %) sta obiskovala tretji letnik, 328 (63 %) študentov je bilo vpisanih v četrti letnik, v peti letnik

je bilo vpisanih 41 (7,9 %) študentov in v šesti letnik le en študent. Absolventov je bilo 149 (28,6 %). Med njimi je bilo 164 (31,5 %) študentov in 357 študentk. Anketiranje je potekalo med 12. 5. 2008 in 16. 10. 2008.

Izpolnjevanje vprašalnikov je potekalo elektronsko preko računalnikov. Uporabljali smo Lime survey program, ki je prosto dostopen na svetovnem spletu s prosto licenco. Program smo pred izvajanjem raziskave preiskusili skupaj s poznavalcem programskih jezikov in ga priredili našim potrebam, kjer je bilo to potrebno. Študentje so na vprašalnik odgovarjali anonimno v sobah, kjer je bil vedno prisoten eden izmed izvajalcev raziskave.

Vprašalnikov, ki niso bili izpolnjeni v celoti, nismo vključili v analizo podatkov raziskave. Podatke smo obdelali s pomočjo statističnega paketa SPSS for Windows.

Pregled rezultatov raziskave

Najprej smo spraševali študente, ali so v zadnjih 12 mesecih že igrali igre na srečo in katere igre na srečo so igrali. Od 521 sodelujočih študentov je v zadnjih 12 mesecih kockalo za denar 7 (1,4 %) anketiranih. Od teh je le ena oseba kockala za denar večkrat na teden. 6 oseb pa je kockalo za denar manj kot enkrat na teden. Športne stave je igralo v zadnjih 12 mesecih že 26 (5 %) vprašanih študentov in študentk. Trije (11,5 % od vseh, ki so stavili) so stavili športne stave večkrat na teden.

Od skupaj 521 sodelujočih v raziskavi jih je v zadnjih 12 mesecih že 42 (8,1 %) igralo igre na srečo v kazinojih. Enkrat ali večkrat na teden pa so 4 osebe igralo igre v kazinojih ali 9,5 % od vseh, ki so v zadnjih 12 mesecih igrali igre na srečo v kazinojih.

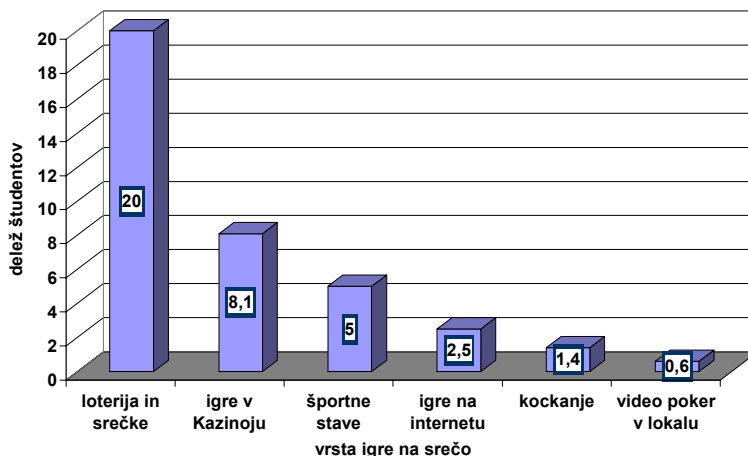
104 osebe ali 20 % od vseh sodelujočih v raziskavi je v zadnjih 12 mesecih igralo loto ali hitre srečke. Od tega jih je 5 (4,8 %) igralo te igre večkrat na teden.

Videopoker v lokalih so v zadnjih 12 mesecih igrali le trije študentje. Eden je videopoker v lokalu igral večkrat na teden.

V zadnjih 12 mesecih je igre na srečo na internetu igralo 13 (2,5 %) anketiranih študentov. Dva sta igrala igre na srečo na internetu enkrat ali večkrat na teden.

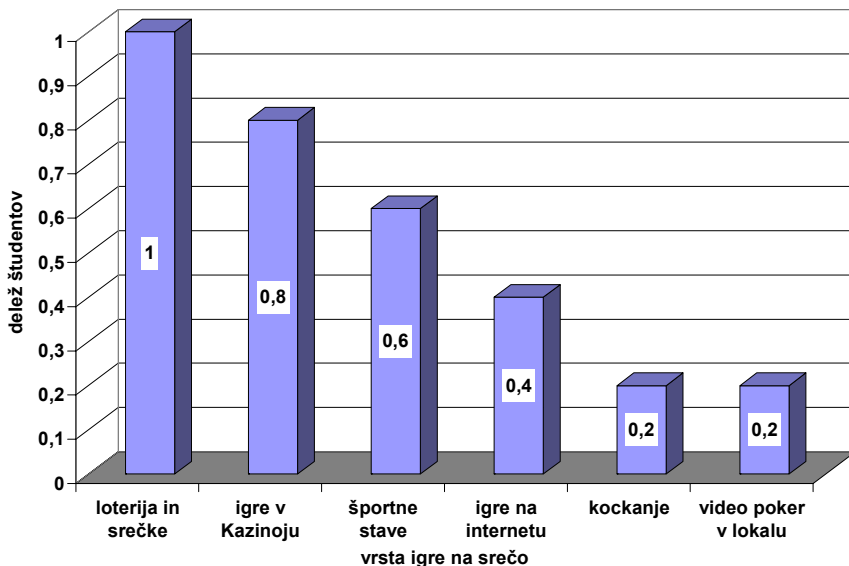
Podrobnejši grafični pregled nad deležem študentov, ki so v zadnjih 12 mesecih že igrali posamezno igro na srečo, nam pokaže, da so najpogosteje igrali igre na srečo preko loterije in srečk, sledijo jim igre na srečo v kazinoju, športne stave in igre na internetu (graf 1).

Graf 1: Delež študentov, ki so v zadnjih 12 mesecih igrali posamezno igro na srečo N = 521.



Delež tistih, ki so igrali igro na srečo enkrat ali večkrat na teden, je bistveno nižji od deleža študentov, ki so igrali igre v zadnjih 12 mesecih. Vendar pa jih je med temi največji delež igral loto in srečke, potem po deležu sledijo igre v kazinoju in športne stave, igre na internetu in kockanje. Najmanj jih je igralo videopoker v lokalnih (graf 2).

Graf 2: Delež oseb, ki so igrale posamezno igro na srečo enkrat ali večkrat na teden



Zaupanje v informacije, ki jih dobijo študentje o nevarnostih, ki so povezane z igrami na srečo

Študentje so prejeli informacije o nevarnostih igranja iger na srečo od različnih oseb in različnih medijev. V anketi smo jih spraševali, v kolikšni meri verjamejo posameznikom in raznim medijem, ko jih informirajo o nevarnostih iger na srečo.

Od 521 anketiranih študentov jih 281 (53,9 %) verjame staršem, 194 jih le delno verjame staršem in 46 (8,8 %) ne verjame staršem, ko jim govorijo o nevarnostih iger na srečo. Ženske verjamejo staršev v bistveno višjem deležu (59,4 %) kot moški (42,1 %).

Od 521 študentov jih 43 (8,3 %) ne verjame prijateljem, ko jim govorijo o nevarnostih iger na srečo. Delno verjame prijateljem 229 (44 %) študentov in 249 (47,8 %) popolnoma verjame prijateljem, ko jim razlagajo o nevarnostih iger na srečo.

Med 521 študenti jih 51 (9,8 %) ne verjame sošolcu, da so igre na srečo nevarne. Delno verjame sošolcu, da so igre na srečo nevarne 267 (51,2 %) anketiranih in popolnoma verjamejo sošolcu 203 (39 %) anketiranih študentov.

47 (9 %) jih ne verjame bratu in sestri, da so igre na srečo nevarne. Delno verjame bratu ali sestri 231 (44,3 %) anketirancev in popolnoma verjame 243 (46,6 %) anketirancev. Ženske veliko bolj zaupajo bratu in sestri (51,5 %) kot moški (36 %).

Informacijam v dnevnem časopisju, v katerih piše o nevarnostih iger na srečo, ne verjame 63 (12,1 %) anketiranih. 297 (57 %) le delno zaupa dnevnemu časopisju ter 161 (30,9 %) popolnoma zaupa časopisju, ko pišejo o nevarnostih iger na srečo. Ženske v večjem deležu (35 %) zaupajo časopisnim informacijam kot moški (22 %).

63 (12,1 %) anketiranih študentov ne verjame informacijam o nevarnosti iger na srečo, ki so posredovane preko televizije. 296 (56,8 %) le delno verjame informacijam, ki so bile posredovane preko televizije. Informacijam, ki so bile posredovane preko televizije, zaupa le 162 (31,1 %) anketirancev.

64 (12,3 %) študentov sploh ne verjame informacijam o nevarnostih iger na srečo, ki jih dobijo na svetovnem spletu. Delno verjame tem informacijam 310 (59,5 %) študentov in popolnoma verjame tej obliki informacij 147 (28,2 %) študentov.

Profesorju sploh ne verjame 54 (10,4 %) študentov, delno jim verjame 264 (50,7 %) študentov in popolnoma jim verjamejo 203 (39 %) študenti.

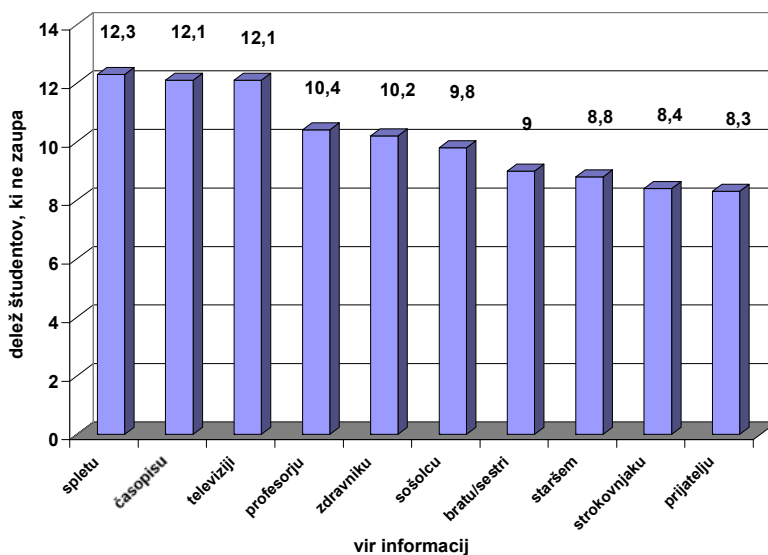
Strokovnjaku svetovalcu ne verjame 44 (8,4 %) študentov, delno jim verjame 187 (35,9 %) študentov in popolnoma verjame informacijam strokovnjakov 290 (55,7 %) študentov.

Zdravniku ne verjame 53 (10,2 %) študentov, delno verjame zdravnikom, ko jim dajejo informacijo o nevarnostih iger na srečo 229 (44 %) študentov. Popolnoma pa verjame zdravniku 239 (45,9 %) študentov. 12,8 % moških in 9 % žensk sploh ne verjame zdravnikovim informacijam. Popolnoma pa verjame zdravniku 49,9 %

žensk in 37,2 % moških.

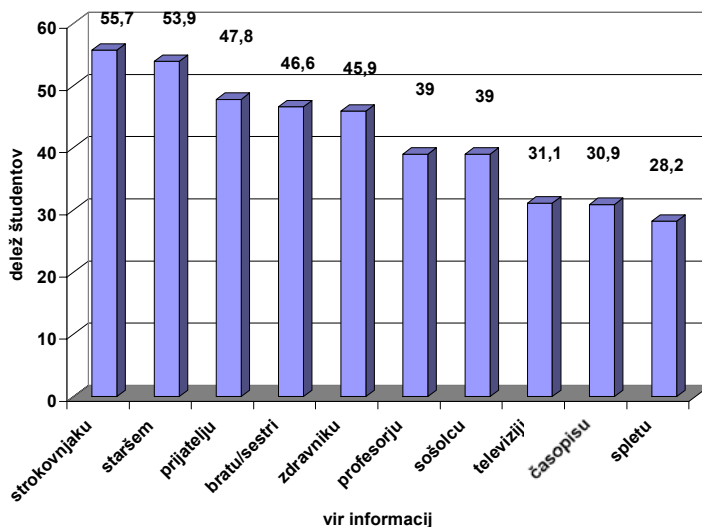
Študentje imajo največje nezaupanje do medijev (televizija in časopisi). Najmanjše nezaupanje glede informacij o igranju na srečo, ki odsvetujejo igre na srečo, pa izražajo prijateljem in staršem (graf 3).

Graf 3: Delež študentov, ki ne zaupajo posameznim virom informacij o nevarnosti igranja iger na srečo



Študentje v različnih deležih popolnoma verjamejo posameznim posrednikom informacij o nevarnosti igranja na srečo. Najbolj verjamejo strokovnjakom (55,7 %), staršem 53,9 % in prijatelju (47,8 %). Najmanj pa zaupajo informacijam, ki jim jih posredujejo na spletu (28,2 %), medijem, kot so časopis (30,9 %) in televizija (31,1 %) (graf 4).

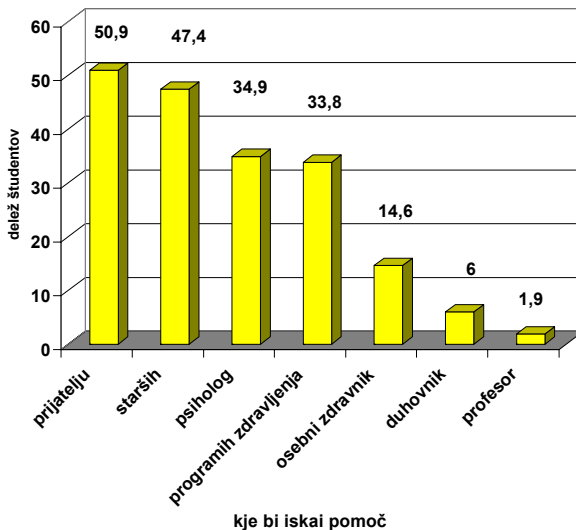
Graf 4: Delež študentov, ki popolnoma verjame posameznemu viru informacij



Iskanje pomoči zaradi težav povzročenih z igrami na srečo ?

Študente smo vprašali, kje bi poiskali pomoč, če bi imeli težave z igrami na srečo. Pri tem smo jim dali na izbiro različne oblike pomoči. Pri osebnem zdravniku bi iskalo pomoč v primeru, ko bi imeli težave zaradi iger na srečo, 76 (14,6 %) anketiranih. Prijatelju bi se zaupalo 265 (50,9 %) anketiranih. Pri starših bi iskalo pomoč 247 (47,4 %) študentov. V programih zdravljenja odvisnosti bi poiskalo pomoč 176 (33,8 %) študentov. Duhovniku bi se zateklo po pomoč 31 (6 %) študentov, ki bi imeli težave zaradi odvisnosti od iger na srečo. K psihologu bi odšlo po pomoč 182 (34,9 %) študentov, ki bi imeli težave zaradi iger na srečo. Profesorju bi se zaupalo 10 (1,9 %) študentov. Eden bi iskal pomoč pri partnerki, eden pri psihoterapevtu in eden na banki, verjetno zato, da bi rešil denarne težave (graf 5).

Graf 5: Delež študentov glede na to, kje bi poiskali pomoč, če bi imeli težave zaradi iger na srečo



Zakaj igrajo študentje igre na srečo ?

Študentje igrajo igre na srečo iz različnih razlogov. Ker je bilo vprašanje zaprtega tipa, smo jim izbirno ponudili že vnaprej. Od 521 študentov jih je igre na srečo igralo že 130 ali 25 %. Od tega jih je 78 (63,4 %) začelo igrati igre na srečo zaradi radovednosti. 34 (27,6 %) jih je začelo igrati igre na srečo zaradi želje po velikem in hitrem zaslušku. 9 (7,3 %) jih je začelo igrati igre na srečo, ker te igre igrajo tudi njihovi prijatelji. Eden je začel igrati igre na srečo, ker je imel osebne probleme in drugi, ker se je bal, da bi ga izključili iz družbe, v kateri so igrali igre na srečo.

Delež študentov, ki že ima probleme zaradi igranja iger na srečo

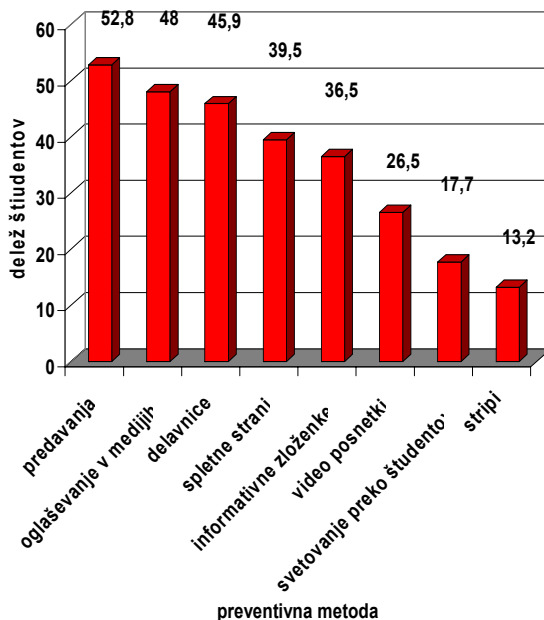
74 (14,2 %) vprašanih je odgovorilo, da poznajo vsaj 1–5 takih študentov, ki že imajo težave zaradi igranja iger na srečo. Več kot pet takih, ki imajo težave zaradi iger na srečo, pa poznata samo dva študenta. Ta podatek kaže na to, da so igre na srečo med študenti

prisotne morda bolj, kot smo si predstavljali pred raziskavo.

Preventivne aktivnosti pred odvisnostjo od iger na srečo

Največje število študentov – 275 (52,8 %) – je bilo mnenja, da je najboljša oblika preventive iger na srečo predavanje. 250 (48 %) jih meni, da je lahko preventiva uspešna s pomočjo oglaševanja v medijih. 239 (45,9 %) študentov meni, da je dobra preventiva s pomočjo delavnic. Najmanj so študentje podprli svetovanje s strani posebej usposobljenih študentov (17,7 %) in izobraževanje preko stripov (13,2 %).

Graf 6: Delež študentov glede na to katera oblika preventive je za njih najboljša



Diskusija in zaključek:

Prikazana študija je ena izmed redkih tovrstnih študij v Sloveniji. S študijo nam je uspelo prikazati, da je problematika iger na srečo prisotna tudi med študenti Univerze v Ljubljani. Med študenti so prisotne vse igre na srečo, ki so aktualne v sedanjem slovenskem trenutku. Raziskava Fakultete za uporabne družbene študije v Novi Gorici je v letu 2008 tudi izvedla študijo pojavnosti iger na srečo med splošno populacijo in tudi ugotovila, da se je v zadnjem letu okoli 30 % prebivalcev že srečalo z igrami na srečo. V naši študiji smo ugotovili, da so študentje v veliki večini začeli igrati igre na srečo zaradi radovednosti, ker so jim bile igre kot take všeč in zanimive, ter zato, ker so se tudi sami hoteli preiskusiti v sreči. 27,6 % jih je začelo igrati igre na srečo, ker je želelo zaslužiti večje vsote denarja, in 7,3 % jih je začelo igrati igre na srečo zaradi družabnosti, saj so igre na srečo igrali tudi njihovi sovrstniki. Tako lahko vidimo, da razlog za začetek igranja iger na srečo ni enoznačen in da študentje ne igrajo le zaradi zaslužka, ampak da jim igre na srečo pomenijo tudi pomemben družabni dogodek, kjer se družijo s prijatelji. Največji delež študentov je v zadnjem letu dni igral loto. Delež tistih, ki so loto igrali vsaj enkrat na teden, pa je zelo nizek (1 %). Še nižji je delež tistih, ki so igrali vsaj enkrat tedensko igre na srečo v kazinojih (0,8 %), kar lahko posredno pomeni, da je tistih študentov, ki so v nevarnosti, da bi razvili odvisnost od iger na srečo, v tem trenutku še zelo malo. Vendar pa ne smemo zanemariti dejstva, da jih relativno velik delež igra igre na srečo in da imajo kot taki večje tveganje, da razvijejo kasneje sindrom odvisnosti od iger na srečo. Ker je pri vsaki igri na srečo prisotna tudi nevarnost razvoja odvisnosti od iger na srečo, bi morali večjo pozornost posvetiti tudi izobraževanju študentov o nevarnostih iger na srečo in posameznim preventivnim metodam, ki bi vzpodbujale vedenje, ki ne pelje v odvisnost. Študija Fakultete za uporabne družbene študije iz Nove Gorice ugotavlja, da je tveganje za razvoj patološkega igranja med mladimi večje kot med starejšo populacijo in

ugotavlja, da je po eni strani lahko to povezano s samim življenjskim slogom mladih, po drugi strani pa lahko predstavlja tudi znanilca novega odnosa do iger na srečo, ki bo te ljudi v večji meri zaznamoval tudi v kasnejših letih (Makarovič, 2009). V naši študiji nismo uporabljali metodologije SOGS, zato nismo mogli oceniti deleža patoloških igralcev.

Študentje verjamejo najbolj informacijam, ki jim jih posredujejo strokovnjaki (55,7 %), starši (53,9 %), prijatelji (47,8 %), bratje in sestre (46,6 %) ter zdravnik (45,9 %). Veliko manj zaupajo informacijam, ki jih pridobijo iz drugih virov, med katerimi so tudi različni mediji.

V državi, kjer se vse bolj razvija tudi igralništvo in kjer raziskave že kažejo na konkretne posledice, ki se lahko pojavijo kot stranski produkt razvoja igralništva, je treba vzpostaviti ustrezne preventivne programe, ki bi seznanjali študente o nevarnostih iger na srečo in programe, ki bi lahko tudi pomagali študentom, ki so že razvili odvisnost od iger na srečo in pri tem tudi smiselno vključiti v preventivo starše, zdravnike in prijatelje, katerim očitno naši študentje verjamejo. Na tem področju bi se moral razviti aktiven preventivni pristop k celotni populaciji študentov, kot tudi ciljno usmerjena preventiva, ki bi zajela predvsem študente, ki že imajo težave zaradi iger na srečo. Slednja skupina študentov očitno obstaja, saj je 14 % študentov ocenilo, da poznajo vsaj enega kolega ali kolegico, ki že ima težave zaradi iger na srečo. Poleg preventivnih aktivnosti pa bi morali v naši državi uvesti tudi ustrezne oblike zdravljenja odvisnosti od iger na srečo, ki bi zajele tiste osebe, ki so razvile odvisniško vedenje in potrebujejo pomoč, da bi se uspele rešiti, še boljše ozdraviti, odvisnosti od iger na srečo, ki je ravno tako zapleteno obolenje, kot so vse oblike odvisnosti, in potrebuje širši družbeni odgovor na različnih družbenih nivojih in različnih strok. Samo zdravstveni pristop ni dovolj, zato je treba oblikovati širši konsenz, ki omogoča uspešno soočenje družbe s pojavom in nudi ustrezno pomoč posamezniku, ki jo potrebuje.

Literatura:

Adams GR, Sullivan AM, Horton KD, Menna R, Guilmette AM. A study of difference in Canadian university student's gambling and proximity to casino. *Journal of Gambling Issues* 2007; 19. Dostopno na internetu: <http://www.camh.net/egambling/issue19/adams.html>.

European Commission. Study of gambling services in the internal market of European Union. Final report. Lausanne: Swiss Institute of Comparative Law, 2006: 4–53. Dostopno na internetu: http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study1_en.pdf

Johansson A. *General risk factors for gambling problems and the prevalence of pathological gambling in Norway*. Doctoral thesis. Trondheim: Norwegian University of Science and technology Faculty of medicine, 2006.

Makarovič M.. Za večino neškodljiv vir zabave. Ljubljana. *VITA* 2009: 3–5.

Marshall D. Gambling as a public health issue: The critical role of the local environment. *Journal of Gambling Issues* 2009; 23. Dostopno na internetu: <http://www.camh.net/egambling/issue23/05marshall.html>

Neighbors C, Lostutter TW, Cronce JM, Larimer ME. Exploring College Student Gambling Motivation. *J Gambl Stud* 2002; 18(4): 361–370.

Proimos J, DuRant RH, Pierce JD, Goodman E. Gambling and other risk factor behavior among 8th- to 12th-Grade students. *Pediatrics* 1998; 102: 1–6.

<http://psychservices.psychiatryonline.org/cgi/content/abstract/51/1/96>

Slutske WS, Eisen S, True WR, Lyons MJ, Goldberg J, Tsuang M. Common Genetic Vulnerability for Pathological Gambling and Alcohol Dependence in Men. *Arch Gen Psychiatry* 2000; 57: 666–673.

Williams RJ, Connolly D, Wood RT, Nowatzki N. Gambling and problem gambling in sample of university students. *Journal of Gambling Issues* 2006; 16: 1–14.

Weinstock J, Petry NM. Pathological Gambling College Student's Perceived Social Support. *J Coll Stud Dev*. 2008; 49(6): 625- 632. Dostopno na internetu: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2747522/>

Westerman GH, Elsasser GN, Kavan MG. Dental Student Experiences with Gambling: A Survey of Attitudes, Exposure, and Impact. *J Dent Educ* 2009; 73(8): 934-941. Dostopno na internetu: <http://www.jdentaled.org/cgi/content/abstract/73/8/934>

Westphal JR, Rush JA, Stevens L, Johnson LJ. Gambling behavior of Louisiana students in grades 6 through 12. *Psychiatric services* 2000; 51(1): 96-99.

Prisotnost iger na srečo med dijaki v regiji Koper

Gambling among students in region of Koper

Milan Krek¹

Povzetek

Leta 2008 je bila v regiji Koper na 926 dijakih izvedena anonimna raziskava, ki je zajela problematiko iger na srečo med mladimi. Povprečna starost anketirancev je bila 15,26 let. Največ dijakov je že imelo v svojem življenju izkušnje z lotom (38 %). 20,2 % je že igralo za denar biljard, 19,7 % jih je že igralo športne stave, 11,7 % karte, 10,4 % igre na srečo preko interneta, bingo 6,6 % in videopoker 5,8 % srednješolcev, tombolo (5 %) in kockanje (3,8 %). Igre na srečo so bile bistveno bolj prisotne med moškimi. Pogosteje so igrali igre na srečo dijaki s poklicnih šol. Mreža pomoči v Sloveniji še ni vzpostavljena. Preventivni programi so v slovenskem prostoru še zelo redki. Treba je začeti sistematično spremljati pojav in vzpostavljati mreže pomoči za igralce iger na srečo, ki imajo težave. Pri tem ima pomembno vlogo tudi šolski sistem, ki predstavlja pomemben prostor, kjer se lahko izvaja splošna preventiva.

¹ Dr. Milan Krek je direktor ZZV-ja v Kopru.

Abstract

The anonymous survey was conducted on 926 students in the region of Koper in the year 2008. The average age of participants was 15,26 years. Most students already have a life experience with loto (38%). 20.2% has already played for money biliard, 19.7% had already played sports betting, 11.7% cards, 10.4% gambling online, bingo 6.6% and 5.8% of secondary school students videopoker, bingo (5%) and (3.8%) played cube. Gambling were significantly more present among men. More frequent were played games students from vocational schools. Networking support in Slovenia has not yet been established. Prevention programs in the field of gambling in the Slovenian are very rare. It is necessary to begin systematic monitoring of the phenomenon and create a network of support for gambling players who have a problems. The school system are playing an important role as a place where general prevention activities can running on.

Uvod

V sodobnem svetu opažamo hiter porast števila zasvojenih z igrami na srečo. Kliniki, epidemiologi in drugi strokovnjaki opažajo hiter porast števila zasvojenih z igrami na srečo tudi med mladostniki. Zaradi hitrega razvoja tehnologije in velikega napredka medmrežja postajajo igre na srečo vse bolj dostopne tudi mladostnikom, zato je tudi vse več možnosti za igre na srečo in vse več odvisnih od iger na srečo (Messerlian, 2004: 3–6). Glede obravnave same problematike je Slovenija v nekoliko drugačnem položaju kot nekatere druge države EU-ja: ko so se na Fakulteti za uporabne družbene študije v Novi Gorici (FUDŠ) prvi v Sloveniji lotili resnično sistematičnega in celovitega raziskovanja tega področja, so z zaskrbljenostjo spoznali, da so v svojih prizadevanjih veliko preveč osamljeni. Ugotavljali so, kako se problem iger na srečo po eni strani podcenjuje, po drugi strani pa obravnava kot tabu, o katerem naj bi se čim manj govorilo, še manj pa raziskovalo (Makarovič, 2009: 3–5). Pomembna oblika pomoči odvisnim od iger na srečo je pomoč preko foruma na svetovnem spletu. Teh forumov se pogosto poslužujejo igralci iger na srečo na svetovnem spletu. Študije so pokazale, da forumi lahko pomembno pomagajo odvisnim od iger na srečo pri reševanju problemov, ki so nastali zaradi igranja iger na srečo (Wood, 2009). Način promocije iger na srečo lahko pomembno vpliva na odnos mladostnikov do iger na srečo. Pri njih lahko vzpodbudi lažne upe, da so igre na srečo dober način za nenadno obogatitev ter lahko pridobljen užitek in zabava. Zato je treba paziti, kako se promovira igre na srečo, in pri tem upoštevati, da je treba zaščititi mladostnike, da bi prvi stik z igrami na srečo prestavili v obdobje odraslosti. Mladi so pogosto izpostavljeni promociji iger na srečo preko televizije in interneta. Študije so pokazale, da vse te promocije pomembno vplivajo na odločitev mladostnikov, da začnejo z igrami na srečo, preden bi se sicer vključili v odrasli dobi. Zato je pomembno, da so reklame za igre na srečo predvajane na televiziji v terminih, ko ni več programa za mlade.

Organizatorji iger na srečo pogosto sponzorirajo razne športne klube in različne športne prireditve, kar seveda posredno promovira igre na srečo med mladimi. Predvsem pa je treba v državi sprejeti posebno regulacijo, ki omejuje oglaševanje iger na srečo (Monaghan, 2008: 252–274). Med mladostniki je vse bolj prisotna spletna oblika iger na srečo, ki jim je blizu, saj so mlajše generacije veliko bolj seznanjene s sodobnimi elektronskimi mediji in znajo z njimi veliko bolje delati kot starejši ljudje. Zaradi vse večje pojavnosti iger na srečo med mlajšo populacijo postajajo igre na srečo vse bolj pogost razlog za različne težave, vključno z razvojem bolezni odvisnosti od iger na srečo. Ocenjuje se, da naj bi imelo 4–8 % mladih v starosti od 12 do 17 let že težave zaradi iger na srečo. Raziskave tudi kažejo, da je pojavnost težav zaradi iger na srečo večja med mladostniki kot med odraslo populacijo, kjer se giblje od 1 do 3 %. Igre na srečo in težave zaradi iger na srečo so lahko povezane tudi z resnimi duševnimi motnjami, kot sta depresija in povečana suicidalnost med mladimi (Messerlian, 2004: 3–6). Med tveganja za razvoj odvisnosti iger na srečo lahko uvrstimo tudi spol igralca, saj se ugotavlja, da sta pogostost igranja in delež igralcev iger na srečo večja med moškimi. Dostopnost do iger na srečo povečuje tudi tveganje za igranje iger na srečo ter tveganje za razvoj odvisnosti od iger na srečo. Študija med odraslimi je pokazala, da sta najbolj nevarni igri na srečo za razvoj odvisnosti od iger na srečo ravno loto in igranje na igralnih avtomatih. Delež patoloških igralcev se glede na različne pogoje v posamezni državi giblje od 1 do 2 % v Evropi, Kanadi in ZDA, 3 % na Novi Zelandiji in 7 % v Avstraliji. Študija je pokazala, da je večina (57,5 %) mladih v starosti 12–18 let občasno igrala igre na srečo. 17,6 % mladih ni nikoli igralo igre na srečo, 24,9 % pa jih je igralo igre na srečo vsak teden. Študija je pokazala, da je bilo med njimi 1,76 % patoloških igralcev iger na srečo, ki so že razvili odvisnost od iger na srečo. 3,46 % mladih je bilo rizičnih igralcev in 5,22 % je bilo problematičnih igralcev iger na srečo (Johansson, 2006). Na harwardski medicinski šoli so naredili primerjalno študijo med srednjimi šolami v njihovem okolišu glede na

to, ali imajo izdelane akcijske načrte za soočenje s problematiko alkoholizma in igranja iger na srečo med svojimi dijaki. Vse šole (117 šol) so imele izdelane in pripravljene raznovrstne strategije soočenja s problematiko pitja alkoholnih pijač. Imele so tudi različne oblike preventive in napotitve dijakov na zdravljenje odvisnosti od alkohola. Le 22 % šol pa je imelo izdelane strategije soočenja z igrami na srečo. Programe so vzpostavljale šole z namenom, da preprečijo pitje alkoholnih pijač in igranja iger na srečo, ter da uspešno usmerijo dijaka, ki je imel težave s pitjem alkohola in igranjem iger na srečo, v ustrezno obliko pomoči in zdravljenja (Shaffer, 2005: 1-2). Igranje iger na srečo ne pušča škodljivih posledic samo na neposrednem udeležencu – igralcu iger na srečo, ampak se prenaša tudi na ostale člane družine. Tako so v študiji, ki je zajela 3.483 oseb, ugotovili, da je 3,5 % oseb navedlo, da njihov svojec porabi vse več denarja za igre na srečo. Hkrati je 2,9 % oseb navedlo, da jim svojec laže, koliko denarja porabi za igre na srečo (Wenzel, 2008: 412). Študija, ki je primerjala med seboj izobraževalne ustanove glede na delež študentov, ki so že igrali igre na srečo, je ugotovila, da je bilo na univerzah, kjer so bili v neposredni bližini tudi igralni saloni in kazinoji, bistveno večji delež takih študentov, ki so že igrali igre na srečo. Tovrstna izkušnja je pomembna usmeritev za graditelje izobraževalnih ustanov, ki ne smejo postavljati izobraževalnih ustanov v neposredni bližini salonov ali kazinojev ter ravno tako naj se ne bi gradilo igralnih salonov in kazinojev v neposrednji bližini izobraževalnih ustanov. Ugotavljali so tudi, da se je v nekaterih primerih razvilo sodelovanje med kazinoji in igralnimi saloni ter izobraževalnimi ustanovami. Igralni saloni in kazinoji so finančno podpirali aktivnosti šol, hkrati pa so na ta način prikrito oglašali svojo dejavnost med študenti (Adams, 2007: 19). Odvisnost od iger na srečo ima vse karakteristike bolezni odvisnosti, kot jih najdemo pri odvisnosti od prepovedanih drog. Pogosto so ljudje odvisni tako od iger na srečo kot od prepovedanih drog. Patološko igranje iger na srečo je 2-10-krat bolj pogosto med uporabniki prepovedanih drog kot med ostalim prebivalstvom.

Raziskovalci predpostavljajo, da gre tudi za podobne genetske spremembe tako pri igrah na srečo kot pri odvisnosti od prepovedanih drog in alkohola. Pri razvoju odvisnosti od prepovedanih drog pride do sprememb v istih predelih centralnega živčnega sistema kot pri razvoju odvisnosti od iger na srečo. Med odvisnimi od iger na srečo so diagnosticirali bistveno večje število duševnih motenj kot med osebami, ki niso razvile odvisnosti od iger na srečo (Potenza, 2002: 721–723). V izobraževalnih ustanovah se vse pogosteje srečujejo tudi s problematiko, ki je vezana na igre na srečo. Strokovnjaki predlagajo, da se v takem primeru čim prej izvede izobraževanje učencev, dijakov, študentov in profesorjev ter ostalih, ki so zaposleni v učni ustanovi. Le tako omogočimo, da zaposleni čim prej odkrijejo osebo, odvisno od iger na srečo, ter tudi ustrezno ukrepajo in nudijo pomoč zasvojeni osebi. Znanje, ki ga pridobijo na izobraževanju, pa lahko s pridom uporabijo pri izvajanju splošne preventive med zaposlenimi in med učenci, dijaki ali študenti (Shaffer, 2000: 93–101). Leta 2008 je bila izvedena tudi raziskava o tveganem vedenju na slovenski populaciji. Po podatkih raziskave Fakultete za uporabne družbene študije v Novi Gorici (FUDŠ) je v letu 2008 vsaj enkrat v življenju igrala približno tretjina prebivalstva. Podobno kot v drugih državah tudi v Sloveniji prevladujejo klasične igre na srečo, kamor uvrščamo loterijo, hitre srečke, športne stave in druge klasične igre. Najbolj priljubljeni so nakupi loterijskih listkov, za kar se je vsaj enkrat letno odločilo skoraj 30 odstotkov prebivalcev Slovenije. Precej manj pa je v Sloveniji na podlagi raziskave FUDŠ razširjeno igranje tako imenovanih posebnih iger na srečo – to so igre na igralnih avtomatih v igralnem salonu ali igralnici ter igranje t. i. živih iger v igralnicah, kot so ruleta s krupjejem, igre s kartami in kockami (Makarovič, 2009: 3–5). Čeprav imamo zaenkrat še majhno število teh igracev, je treba v prihodnosti zaradi zelo goste mreže igralnic, predvsem na južnem in severnem primorskem območju, računati tudi na to, da se bo število uporabnikov povečalo. V Sloveniji najdemo še igre, katerih igranje je najtežje spremljati: igranje iger na srečo za

denar prek interneta, pa tudi igranje iger za denar s prijatelji izven igralnice. Podatki nam nadalje pokažejo, da se po podatkih SOGS testa, ki ga je izvedla FUDŠ, k problematičnem igranju nagiba 1,45 odstotka anketirancev, še dodatnih 0,64 odstotka pa ima hujše problem z igrami na srečo oz. jih lahko označujemo kot patološke hazarderje. Ob tem moramo izpostaviti razliko med relativnim in absolutnim obsegom problema. Delež igralcev rulete, ki imajo probleme z igrami na srečo, je tako relativno velik, saj ima hujše probleme več kot 12 odstotkov ljudi, ki igrajo to vrsto igre na srečo. Ker pa je ljudi, ki igrajo ruleto, v celotni populaciji malo (manj kot odstotek), je absolutno število ljudi, ki igrajo ruleto in imajo hkrati probleme z igrami na srečo, izredno majhno. Obratno razmerje med relativnim in absolutnim najdemo seveda pri klasičnih igrah na srečo. Med igralci lota je »samo« 1,03 odstotka takšnih, ki imajo hujše probleme z igranjem. Toda, ker igra lota štiridesetkrat toliko ljudi kot ruleto s krupjejem, je v absolutnih številkah takih, ki igrajo lota in imajo probleme z igranjem, znatno več kot pa tistih, ki igrajo ruleto in imajo probleme z igranjem (Makarovič, 2000: 3–5). Glede na starostno strukturo in spol pa je treba poudariti, da gre pri tem v večji meri za moške, mlade, srednje izobražene, razvezane in samske osebe. Ob tem je raziskava FUDŠ še posebej izpostavila problematiko mladih. Če ima hujše probleme z igranjem komaj 0,14 odstotka starejših od 55 let, pa je med mladimi do 30 let takih kar 1,68 odstotka (Makarovič, 2009: 3–5).

Raziskava

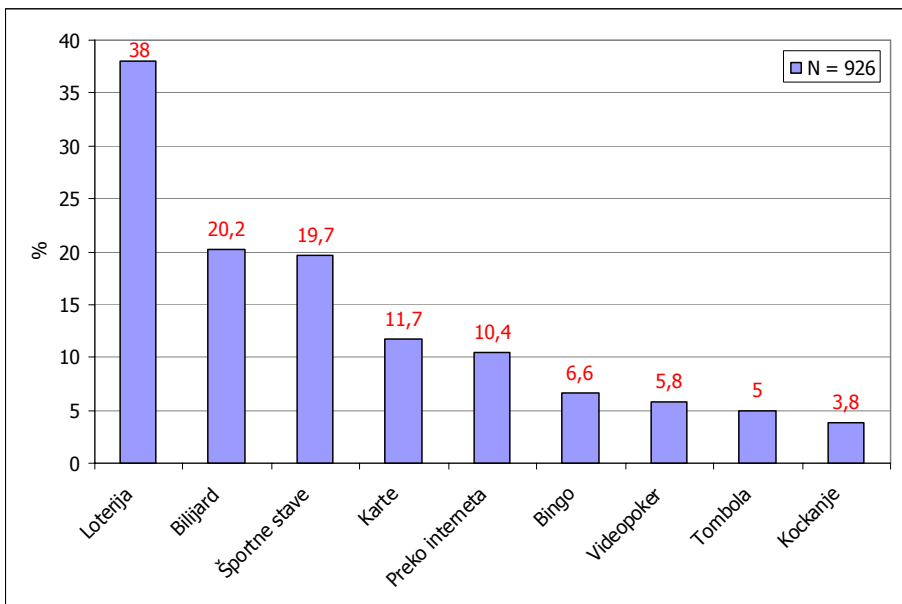
V letu 2008 smo na Zavodu za zdravstveno varstvo Koper izvedli presečno raziskavo med srednješolci v zdravstveni regiji Koper (regija Koper) z namenom, da ugotovimo kolikšen delež srednješolcev je že igral igre na srečo. V regiji Koper je v tem obdobju živel 141.154 prebivalcev, od katerih je bilo v starostni skupini od 15 do 19 let 7.798

oseb. V letu 2008 je na opazovanem območju delovalo 11 igralnih salonov in dva kazinoja. V povprečju je gravitiralo na en igralni salon 12.832 oseb in na en kazino 70.575 oseb. Hkrati lahko ugotovimo, da je bilo v povprečju na en igralni salon na 708 prebivalcev iz starostne skupine od 15 do 19 let in en kazino na 3.899 mladostnikov. Ker se večina prebivalcev v starosti 15–19 let nahaja v srednješolskih izobraževalnih ustanovah, smo zato s pomočjo ravnateljev srednjih in poklicnih šol v januarju 2008 v regiji izvedli presečno študijo z namenom, da ugotovimo, ali so srednješolci v regiji Koper že vključeni v igre na srečo. V študijo je bilo vključenih 926 oseb. Od teh jih je bilo 460 (49,7 %) moškega spola in 466 (50,3 %) ženskega spola. V povprečju so bili stari 15,26 let, ker smo se usmerili samo v anketiranje dijakov prvih letnikov srednjih šol. Anketo so izvajali za to posebej usposobljeni anketarji. Anketa je bila anonimna in retrogradno ni bilo mogoče identificirati osebe, ki je odgovarjala na vprašanja.

Rezultati raziskave

Največ dijakov je že imelo v svojem življenju izkušnje z lotom (38 %). Za denar je biljard že igralo 20,2 % anketiranih dijakov, 19,7 % jih je že igralo za denar športne stave, 11,7 % jih je že igralo karte za denar, 10,4 % jih je že igralo igre na srečo preko interneta. Bingo je igralo že 6,6 % srednješolcev in videopoker 5,8 % srednješolcev. Najmanj jih je že igralo tombolo (5 %) in kockanje (3,8 %). Vsekakor je pomembna ugotovitev, da je relativno visok odstotek petnajsetnikov že bil vključen v igre na srečo, kjer se je igralo za denar (slika 1).

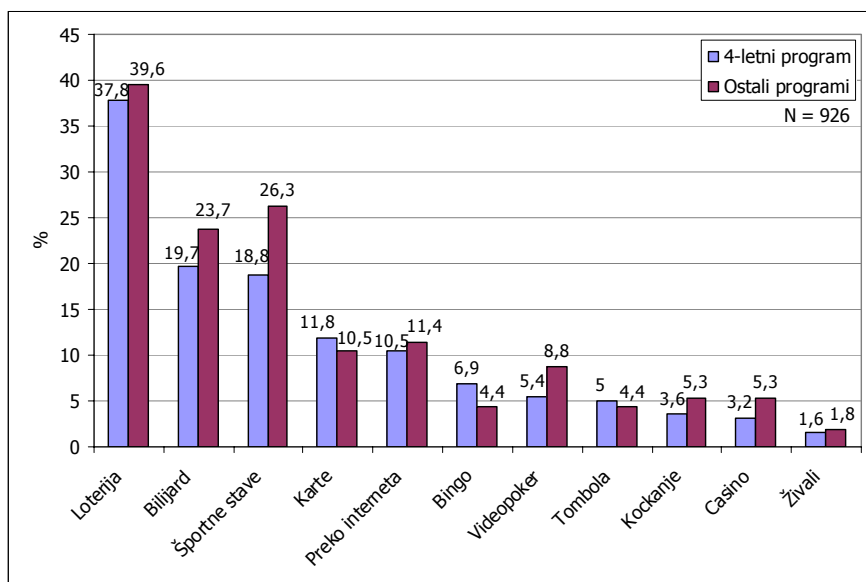
Slika 1. Delež dijakov (%), ki so v svojem življenju že igrali igre na srečo, dijaki 1. letnikov regije Koper, 2008



Izobraževalni program dijakov, ki igrajo igre na srečo

Primerjava deleža dijakov, ki so že igrali igre na srečo za denar, med izobraževalnimi programi pokaže, da je večji delež takih, ki so že igrali igre za denar, med dijaki, ki so bili vpisani v dvoletne in triletno programe izobraževanja. Delež dijakov, ki so igrali igre na srečo in so bili vpisani v štiriletni program, je večji samo pri igrah na srečo, kot so karte, bingo in tombola (slika 2).

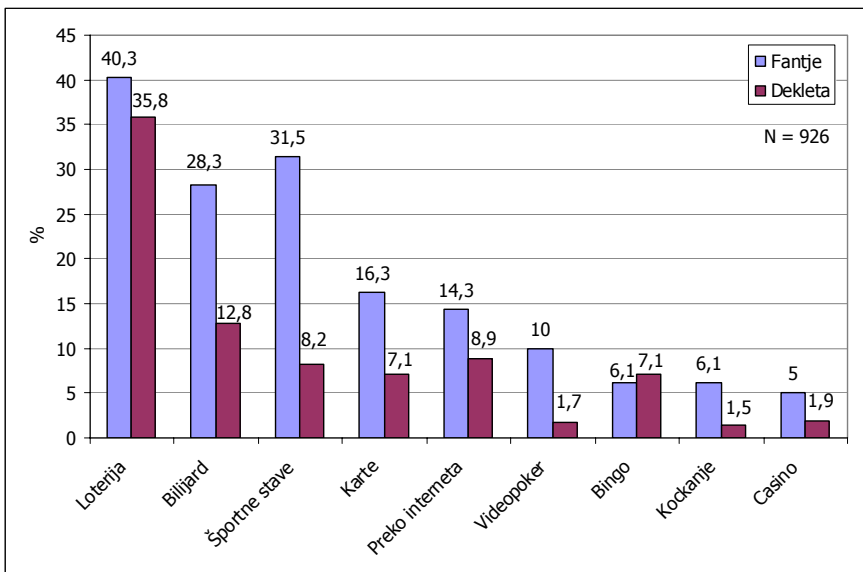
Slika 2. Delež dijakov (%), ki so v svojem življenju že igrali igre na srečo, po vrsti izobraževalnih programov, dijaki 1. letnikov regije Koper, 2008



Spol dijakov, ki igrajo igre na srečo

Na splošno bi lahko rekli, da so igre na srečo bolj prisotne med fanti kot med dekleti. Večji delež med dekleti smo zaznali le pri igri bingo, pri ostalih igrah pa je delež fantov, ki so že igrali igre na srečo za denar, bistveno večji od deleža deklet (slika 3).

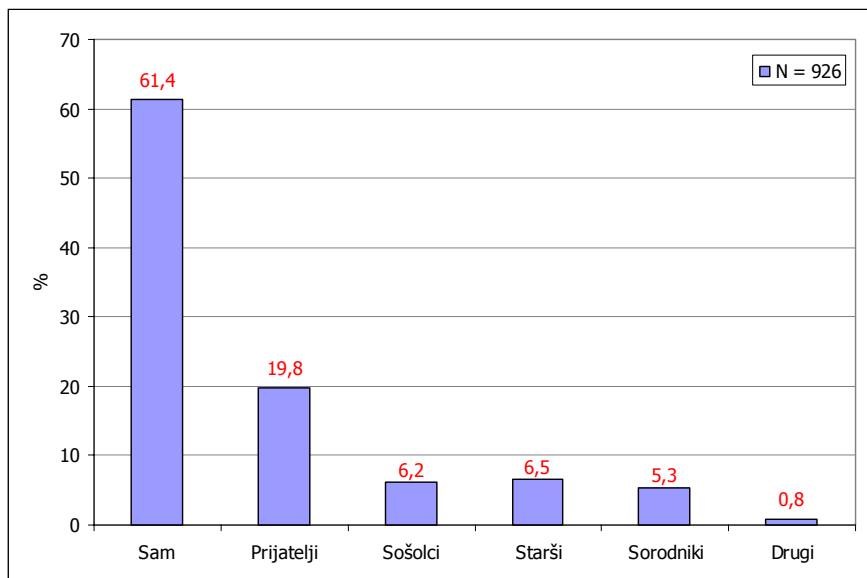
Slika 3. Delež dijakov (%), ki so v svojem življenju že igrali igre na srečo, po spolu, dijaki 1. letnikov regije Koper, 2008



Kdo je dijake vpeljal v svet iger na srečo?

Večina dijakov je v svet iger na srečo vstopila na lastno pobudo in se je za to sama odločila. Takih dijakov je bilo kar 61,4 %. 19,8 % dijakov je vstopilo v svet iger na srečo s pomočjo prijateljev. 6,2 % dijakov je začelo igrati igre na srečo na pobudo sošolcev in 6,5 % na pobudo staršev. Sorodniki pa so motivirali za igro na srečo 5,3 % dijakov (slika 4).

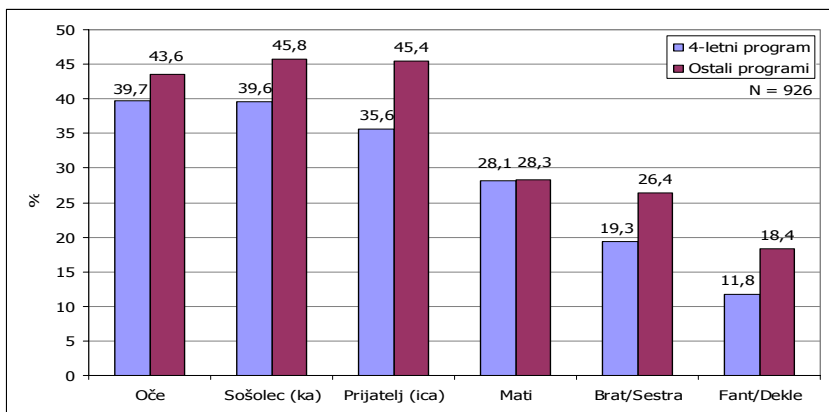
Slika 4. *Pobudniki dijakov za igre na srečo, dijaki 1. letnikov regije Koper, 2008*



Vključenost bližnjih oseb dijakov v igre na srečo

Pri tem vprašanju smo skušali opredeliti, v kakšnem okolju živijo dijaki glede na vključevanje njihovih najbližjih oseb v igre na srečo. Največ dijakov je navedlo, da so že igrali igre na srečo njihovi očetje (42,2 %). Matere so v bistveno manjšem deležu igralle igre na srečo (28,1 %). Ugotovili smo, kako visok je delež sošolcev, ki so že igrali igre na srečo. Po oceni dijakov je imelo izkušnje z igrami na srečo že 40,4 % njihovih sošolcev. 37 % njihovih prijateljev je že bilo vključenih v igre na srečo. 20,1 % dijakov je navedlo, da so v igre na srečo že bili vključeni tudi njihovi bratje in sestre. 12,6 % pa je imelo fanta ali dekle, ki je že igralo igre na srečo. V primerjavi med dijaki iz štiriletnega programa in dijaki iz dvoletnega ali triletnega programa lahko ugotovimo, da dijaki iz dvoletnega in triletnega programa živijo v veliko bolj tveganem okolju za razvoj igranja iger na srečo kot dijaki iz štiriletnega programa. Praviloma imajo dijaki iz dvoletnega in triletnega programa bistveno večji delež očetov, prijateljev, sošolcev in partnerjev, ki so že igrali igre na srečo, kot dijaki iz štiriletnega programa (slika 5).

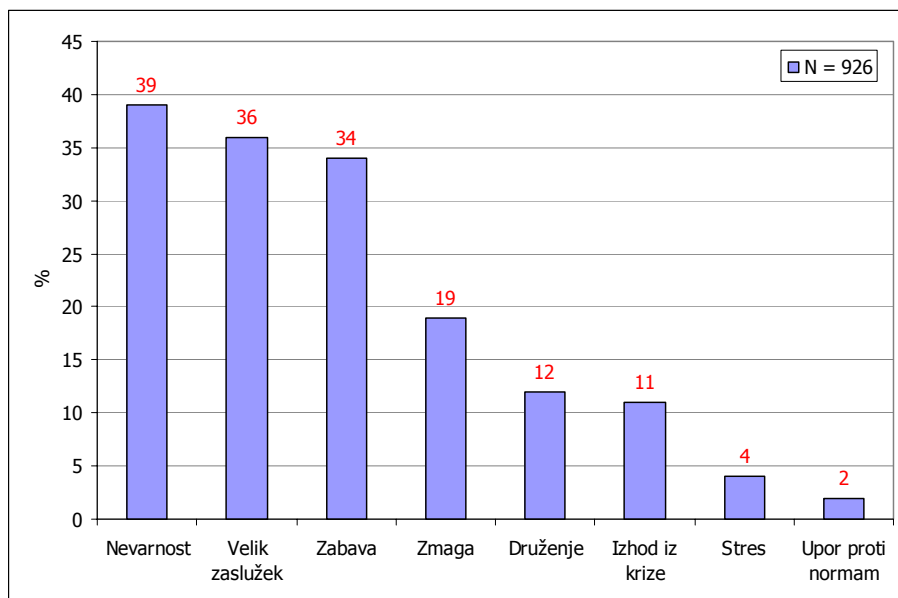
Slika 5. Delež dijakov (%), katerih bližnje osebe so že imele izkušnjo z igrami na srečo, po vrsti izobraževalnih programov, dijaki 1. letnikov regije Koper, 2008



Kako vidijo mladi igre na srečo?

Pri vprašanju, kako vidijo igre na srečo dijaki, so lahko izbrali več možnosti. Največ dijakov (39 %) je odgovorilo, da vidijo v igrah na srečo veliko nevarnost. Takoj za njimi pa sledita skupini dijakov, ki vidita v igrah na srečo velik zaslužek (36 %) ali pa zabavo (34 %). 19 % dijakov meni, da je pomembna zmaga v igri na srečo. Zmaga daje zadovoljstvo in predstavlja pomembno nagrado. 12 % dijakov vidi v igrah na srečo predvsem druženje. 11 % dijakov meni, da so igre na srečo izhod v krizi. Da so igre na srečo stres, meni 4 % dijakov, ter da so igre neke vrste upor mladostnikov obstoječim normam, meni 2 % dijakov (slika 6).

Slika 6. *Pogled dijakov na igre na srečo, dijaki 1. letnikov regije Koper, 2008*



72 % dijakov je v svojem življenju že imelo možnost, da bi igrali igro

na srečo za denar. Vendar jih je 64 % odgovorilo, da ne bi igrali igre na srečo za denar, če bi imelo to možnost. Večina dijakov (41,6 %) meni, da njihovi starši nimajo stališča do iger na srečo. 35,6 % dijakov ni vedelo za stališče staršev glede iger na srečo. 15,2 % dijakov ve, da njihovi starši ne podpirajo iger na srečo in 7,3 % dijakov ve, da njihovi starši podpirajo igre na srečo svojih otrok. 4 % dijakov je navedlo, da že ima probleme z igrami na srečo in 7,5 % je navedlo, da je imelo težave z igrami na srečo v preteklosti. 16 % tistih dijakov, ki so že igrali igre na srečo, so bili že opozorjeni od drugih oseb, da naj prenehajo s temi dejanji. Če bi imeli težave zaradi iger na srečo, bi jih večina (68 %) poiskala pomoč pri starših, pri prijateljih bi poiskalo pomoč 19 % dijakov in pri zdravniku le 1,6 % dijakov.

Diskusija in zaključek

Raziskava, ki je bila izvedena na vzorcu dijakov srednjih šol v zdravstveni regiji Koper v letu 2008, je pokazala, da dijaki igrajo igre na srečo, ter da bodo lahko razvili odvisnost od iger na srečo in potrebovali ustrezno pomoč. Še bolj pa je raziskava pokazala na nujnost čimprejšnjega ustreznega pristopa do samega pojava in preprečevanja škode zaradi iger na srečo, kar lahko naredimo le s hitrim in ustreznim strokovnim pristopom, za kar potrebujemo ustrezno izobražene strokovnjake in programe, ki se bodo načrtno ukvarjali s preprečevanjem odvisnosti od iger in zdravljenjem odvisnosti od iger na srečo tudi v Sloveniji.

Tveganje za igranje iger na srečo se povečuje s številom iger na srečo in dostopnostjo do iger na srečo. Glede na to, da so igralni saloni v naši regiji relativno na gosto posejani in da imamo v regiji dva kazinoja, neposredno čez mejo s hrvaško pa še enega, je seveda tveganje za razvoj bolezni odvisnosti v regiji Koper visoka. Poleg tega je treba

poudariti, da so zelo dostopne vsem, tudi mladim, tudi druge igre na srečo, kot so karte, šporne stave, loto in druge igre. Makarovič s FUDŠ-ja opozarja na resnost pojava in tudi na prisotnost patoloških igralcev, ki nujno potrebujejo ustrezno obravnavo.

Pomembno vlogo pri igranju iger na srečo igra vrsta posameznega programa srednješolskega izobraževanja. Dijaki, ki so bili vpisani v štiriletne programe, imajo v manjšem deležu izkušnje z igrami na srečo za denar kot dijaki, ki so bili vpisani v dvoletni in triletni program srednješolskega izobraževanja.

Rezultati naše raziskave so pokazali, da je med fanti bistveno večji delež igralcev iger na srečo kot med dekleti. Večino dijakov je v svet iger na srečo stopilo na lastno pobudo. Okoli 20 % pa so jih vpeljali v igro na srečo prijatelji. Zanimivo je, da so jih v igre na srečo vpeljali tudi starši in drugi sorodniki. Poznavanje nevarnosti iger na srečo je še slabo poznana v slovenskem prostoru, zato tudi starši očitno pospešujejo vstopanje svojih otrok v svet iger na srečo. Dokaj visok delež dijakov živi v okolju, kjer so igre na srečo prisotne tako pri starših kot pri bratih in drugih sorodnikih. Pomembno je tudi, da je bil relativno visok delež sošolcev že vključen v igre na srečo. Kar vse kaže na neko kulturo bivanja in vsakodnevnega žvljenja, v katerem igrajo igre pomembno vlogo tudi pri ljudeh (očetje, matere, sošolci itd.), ki imajo pomembno vlogo v odraščanju mladostnika. Dijaki menijo v relativno visokem odstotku, da so igre na srečo nevarne. Hkrati pa ugotavljajo, da lahko predstavljajo velik zaslužek, kar v storilnostni družbi, kakršna smo, ni zanemarljiv podatek. Igre na srečo predstavljajo dijakom zabavo in druženje ter zmago, kar bi lahko uvrstili tudi med tveganja za igranje iger na srečo. Izhod iz lastne krize vidi v igrah na srečo sicer samo 11 % anketiranih, vendar je to še posebej rizična skupina, saj išče v igrah na srečo rešitve, ki jih tam ni, in so ravno zaradi tega tudi v veliki nevarnosti, da razvijejo odvisnost od iger na srečo. Manjšina vidi v igrah na srečo svojevrstni stres in

upor mladih obstoječim normam predhodne generacije. Slednje sodi v čas odraščanja in iskanja osebne identitete vsakega posameznika. Večina dijakov pa le ne bi igrala iger na srečo za denar, čeprav bi imela za to možnost. Manjši delež dijakov (7,3 %) navaja, da njihovi starši podpirajo vključevanje otrok v igre na srečo. Večina pa meni, da starši ne podpirajo iger nas srečo pri dijakih. 4 % dijakov je navedlo, da že ima probleme z igrami na srečo ter 7,5 % je navedlo, da je imelo težave z igrami na srečo v preteklosti, zato ne smemo zanemarjati tega problema med mladimi, saj so igre na srečo prisotne med mladimi v tako veliki meri, da nekaterim že povzročajo težave. Le manjšina je bila zaradi igranja iger na srečo že opozorjena s strani vzgojiteljev, staršev, ali prijateljev. Večina ni bila opozorjena na nevarnost iger na srečo, kar lahko pomeni tudi, da imamo verjetno slabo organizirano splošno preventivno delo na tem področju in verjetno tudi slabo organizirano ciljno preventivo med tistimi, ki že igrajo igre na srečo. Večina dijakov bi poiskala pomoč pri starših in zanemarljiv delež pri zdravniku. Zdravnik očitno ni prepoznan pri dijakih kot strokovna oseba, ki lahko pomaga odvisnim pri težavah, ki jih povzroča odvisnost od iger na srečo. Zato je mogoče pričakovati obisk pri zdravniku šele tedaj, ko so razmere zapletene do te mere, da ni več mogoče najti rešitve v vsakodnevem okolju. To pa tudi pomeni, da imamo na terenu ljudi, ki potrebujejo pomoč, pa se v obstoječo mrežo javnega zdravja še ne zatekajo po pomoč in to nam daje verjetno začasno lažen občutek, da ta problem ni prisoten v takšni meri, kot dejansko je.

Igre na srečo so za večino vir zabave (Makarovič, 2009: 3–5), za manjšino pa so lahko igre na srečo vir hudih težav. Realno ni mogoče pričakovati, da se bodo igre na srečo ukinile, ker so del družbenega dogajanja že tisočletja. Zato bi morali v prihodnosti posvetiti več časa raziskovanju fenomena iger na srečo v slovenskem prostoru, izvajati redno presečne epidemiološke študije, uvajati splošne in usmerjene preventivne programe ter organizirati ustrezne programe zdravljenja

odvisnosti od iger na srečo, kajti igre na srečo so resna bolezen, ki potrebuje resen in strukturiran pristop k obolelemu, da vzpostavimo pogoje za rehabilitacijo in ureditev vsakodnevnega življenja ne samo obolelega, ampak tudi ožje in širše družine, izobraževalnega ter delovnega okolja. Pomembno vlogo pri preprečevanju odvisnosti od iger na srečo imajo zaposleni v izobraževalnih ustanovah. Treba jih je ustrezno dodatno izobraziti, da bodo lahko izvajali splošne preventivne aktivnosti in tudi usmerjeno preventivo. Ko pa odkrijejo osebo, odvisno od iger na srečo, morajo biti usposobljeni, da lahko hitro in učinkovito ukrepajo ter usmerijo osebo, odvisno od iger na srečo, v obravnavo v ustrezno ustanovo.

Literatura:

Adams GR, Sullivan AM, Horton KD, Menna R, Guilmette AM. A study of difference in Canadian university student's gambling and proximity to casino. *Journal of Gambling Issues* 2007; 19. Dostopno na internetu: <http://www.camh.net/egambling/issue19/adams.html>

Makarovič M.. Za večino neškodljiv vir zabave. Ljubljana. *VITA* 2009: 3–5.

Messerlian C, Byrne AM, Derevensky JL. Gambling, Youth and the Internet: Should We Be Concerned?. *Can Child Adolesc Psychiatr Rev* 2004; 13(1): 3–6. Dostopno na internetu: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2533814/>

Monaghan S, Derevensky J, Sklar A. Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues* 2008; 22: 252–274. Dostopno na internetu: <http://youthgambling.mcgill.ca/en/PDF/Publications/2008/Monaghan%20Derevensky%20Sklar.pdf>

Johansson A. *General risk factors for gambling problems and the prevalence of pathological gambling in Norway*. Doctoral thesis. Trondheim: Norwegian University of Science and technology, Faculty of medicine, 2006.

Potenza MN, Fiellin DA, Heninger GR, Rounsaville BJ, Mazure CM. Gambling. An Addictive Behavior with Health and Primary Care Implications. *JGIM* 2002; 17 (9): 721–732. Dostopno na internetu: <http://www3.interscience.wiley.com/cgi-bin/fulltext/120132738/PDFSTART>

Shaffer HJ, Donato AN, LaBrie RA, Kidman RC, LaPlante DA. The epidemiology of college alcohol and gambling policies. *Harm Reduction Journal* 2005; 2(1): 1–20. Dostopno na internetu: <http://www.biomedcentral.com/content/pdf/1477-7517-2-1.pdf>

Shaffer HJ, Forman DP, Scanlan KM, Smith F. Awareness of Gambling-Related Problems, Policies and Educational Programs Among High School and College

Administrators. *Journal of Gambling Studies* 2000; 16(1): 93–101. Dostopno na internetu: <http://www.springerlink.com/content/n40615x2643304n2/>

Wenzel Gro H, Øren A, Bakken IJ. Gambling problems in the family - A stratified probability sample study of prevalence and reported consequences. *BMC Public Health* 2008; 8: 412. Dostopno na internetu: <http://www.biomedcentral.com/1471-2458/8/412>

Wood RA, Wood SA. An evolution of two United Kingdom online support forums designed to help people with gambling issues. *Journal of Gambling Issues* 2009; 23. Dostopno na internetu: <http://www.camh.net/egambling/issue23/01wood.html>

Življenjski slog zaposlenih v igralništvu

Lifestyle among casino employees

Damir Karpljuk¹

Maja Meško²

Mateja Videmšek³

Povzetek

Namen pričujoče raziskave je bil analizirati življenjski slog zaposlenih v igralništvu, in sicer v Hitovi igralnici Park. V raziskavo smo zajeli 251 zaposlenih, od tega 47,4 % moških in 52,6 % žensk, v starosti od 18 do 58 let. Za pridobitev želenih podatkov smo uporabili anketni vprašalnik.

Ugotovili smo, da izmensko delo statistično značilno vpliva na ukvarjanje z redno telesno dejavnostjo. Ljudje, ki opravljajo le dopoldansko delo, so bolj redno športno dejavni in se s telesno dejavnostjo ukvarjajo organizirano. Drugi ljudje se s telesno dejavnostjo pogosteje ukvarjajo sami. Izmensko delo vpliva na človeški bioritem, zato ni presenetljivo, da ljudje z dopoldanskim časom lažje vnesejo športno dejavnost v svoj življenjski slog. Za ljudi, ki opravljajo dopoldansko delo, je tudi značilno, da ne kadijo. Redno športno dejavni

¹ Dr. Damir Karpljuk je izredna profesorica na Fakulteti za šport Univerze v Ljubljani.

² Dr. Maja Meško je asistentka in zaposlena na Kontrolni zračnega prometa Slovenije.

³ Dr. Mateja Videmšek je izredna profesorica na Fakulteti za šport Univerze v Ljubljani.

ljudje ne čutijo bolečin na delovnem mestu. Prav tako pogosteje bolje ocenjujejo svoje zdravstveno stanje kot neredno športno dejavni ljudje.

Ključne besede: igralništvo, igralniški delavci, življenjski slog, izmensko delo

Abstract

The purpose of this research was to determine participation in sport activity and their lifestyles of employees at the Hit Park Casino. The study included 251 employees, 47,4 % of them men and 52,6 % of them women, aged 18 to 58 years. A questionnaire was used to obtain the required data.

It was determined that working in shifts statistically influences how often one engages in physical activity. Individuals who only work mornings are more physically active and the engage in organized physical activity. Others engage in physical activity more often on their own. Working in shifts affects the human biorhythm. For this reason, it is not surprising that it is easier for those who work mornings to incorporate regular physical activity into their lifestyle. It is also characteristic for those who work days to be non-smokers. Individuals who are physically active on a regular basis do not experience pain at the workplace. They also evaluate their state of health better than those who are not regularly physically active.

Key words: gambling, casino employees, lifestyle, work shift

Uvod

V igralniški dejavnosti se poleg številnih dejavnikov, ki so vezani na pogoje dela, delovno uspešnost, odnose med vodstvom in zaposlenimi, med zaposlenimi med seboj, odnose do strank oz. gostov, pojavlja tudi prisotnost težjih delovnih pogojev, kamor uvrščamo tudi delo v različnih izmenah. Izmensko delo lahko na različne načine močno vpliva na počutje in zdravstveno stanje delavcev (Mlinar, 2007). Learthart (2000) ugotavlja, da se življenje izmenskih delavcev tako spremeni, da se posledice odražajo na gibalnem in duševnem počutju ter zdravju, kakor tudi na družbenem, družabnem in družinskem življenju posameznika (Learthart, 2000). Najpomembnejši so vplivi na biološke ritme, spanje, družinsko ter družabno življenje izmenskih delavcev. Mnogi delavci, ki delajo ponoči, zbolijo za psihosomatskimi boleznimi in duševnimi motnjami. Pomembno vlogo pri tem imajo kateholamini (adrenalin in noradrenalin), ki sledijo cirkadialnemu ritmu. Kateholamini dosežejo največjo koncentracijo med enajsto in petnajsto uro, najnižjo pa med triindvajseto in eno uro zjutraj (Bilban, 1999). Ta ritem se spremeni, če se spremeni ritem spanja, ki je predvsem moten pri delavcih, ki delajo ponoči. Pri njih pride tudi do deficita spanja. Pri delavcih, ki delajo ponoči, je moteno tudi prehranjevanje (Bilban, 1999).

Pri oblikovanju zdravega življenjskega sloga ne moremo mimo redne športne dejavnosti. Športna dejavnost je pozitivno povezana z zdravim načinom življenja, ker bistveno prispeva k ohranjanju, krepitvi in varovanju zdravja (Berčič, 2005 a) ter povečuje delovno storilnost (Bilban, 2002). Zdravi ljudje pomenijo za delovno organizacijo boljšo delovno storilnost (Pišot in Završnik, 2004). Pomembno je promovirati zdrav življenjski slog in ozaveščati ljudi o lastni odgovornosti za svoje zdravje in počutje (Mlinar, 2007). Promocija zdravja na delovnem mestu naj bo del celotne politike podjetja. Podjetje si mora prizadevati, da ohrani delavčevo gibalno in duševno

zdravje pred škodljivimi vplivi delovnega okolja in ga navajati na zdrav način življenja. Tako bo delavec lahko ohranil delovno sposobnost in zaposljivost vse življenje (Slejko, 2002). Dozdajšnja spoznanja kažejo, da se velik del zaposlenih zaveda pomembnosti športne dejavnosti (Berčič, 2005 b). Dejstvo je, da se bo zdrav delavec na zdravem delovnem mestu dobro počutil skozi celotno delovno obdobje, manj bo utrujen zaradi dela in posledično bo bolj količinsko in kakovostno produktiven (Berčič, 2005 b).

Kakovostno preživljanje prostega časa je velikega pomena za dobro počutje na delovnem mestu. Preprečuje preveliko izgorevanje pri delu in je potrebno za dobro biopsihosocialno ravnovesje posameznika, njegovo osebno rast in za razvoj ter preprečuje preveliko izgorevanje pri delu (Planinšek, 2001). Nekdo, ki je v prostem času dejaven, s tem vpliva na lasten življenjski slog. S tem, ko o neki osebi najprej rečemo, »da veliko časa namenja športu«, že nakažemo njen prevladujoči življenjski slog. Tako osebo uvrstimo med športno dejavne ljudi, za katere je značilno, da imajo več energije, so vitalnejši, bolje razpoloženi, imajo lepše oblikovano telo, bolje spijo, so močnejši, gibljivejši, spretnejši in odpornejši (Berčič, Sila, Tušak in Semolič, 2001). Športna dejavnost je pomemben dejavnik sodobnega življenjskega sloga. Ukvarjanje z rekreativnim športom sodi med pomembne sestavine kakovosti življenja posameznikov in prebivalstva nasploh (Berčič, 2003). Najnovejša priporočila za zdravju koristno vadbo so mišljena z vidika intenzivnosti in trajanja vadbe. Dokazano je, da že telesna aktivnost nizke intenzivnosti pripomore k zmanjšanju obolevnosti, zlasti pri kroničnih boleznih in umrljivosti (Ažman, 2005).

Pri ohranjanju in izboljšanju stopnje zdravja ima značilno vlogo že aktivnost, ki je manjša od aerobne vzdržljivosti, ki je potrebna za povečano sposobnost kardiovaskularnega sistema (Mišigoj Duraković, 2003). Raziskave so pokazale, da ima večina odraslih ljudi

raje vadbo nizke kot pa zmerne intenzivnosti. Vadba višje intenzivnosti privlači le majhen delež populacije (Ažman, 2005). Primerna mera ukvarjanja s športno dejavnostjo je od tri- do petkrat na teden od pol do ene ure (Karpljuk, Hadžić, Dervišević, Rešetar, Debevc in Videmšek, 2004).

V preživljanje prostega časa zaposlenega v igralništvu se, hoteli ali ne, zajedajo posamezni dogodki iz delovnega okolja, ki obremenjujejo posameznika in njegove bližnje, prispevajo pa tudi k različnim navadam ali razvadam. Da bi posameznik lažje prenašal številne obremenitve, je izrednega pomena njegov zdrav življenjski slog, ki naj vključuje tudi redno ukvarjanje s športno dejavnostjo, uravnoteženo prehrano pa tudi primerno razmerje med delovnimi obremenitvami in prostim časom.

Metode

Vzorec anketirancev

V raziskavo je bilo zajetih 251 zaposlenih v Hitovi igralnici Park, od tega 119 (47,4 %) moških in 132 (52,6 %) žensk, starih od 18 do 58 let ($M = 34,86$; $SD = 9,09$). Med zaposlenimi je 113 (45 %) samskih, od tega 68 žensk in 45 moških. Poročenih je 84 (33,5 %) ljudi, od tega 34 žensk in 50 moških. V izvenzakonski skupnosti živi 34 (13,5 %) ljudi, od tega 18 žensk in 16 moških. Razvezanih je 17 (6,8 %) ljudi, od tega 10 žensk in 7 moških. Ovdoveli so 3 ljudje, od tega 2 ženski in 1 moški.

Vzorec spremenljivk

Zaposleni v Hitovi igralnici Park so bili izprašani z anketnim vprašalnikom Športna dejavnost in življenjski slog zaposlenih v Hitu, igralnici Park (*Vprašalnik je dosegljiv pri avtorjih prispevka*). Vprašalnike smo razdelili vsem zaposlenim v Hitu, natančneje

v igralnici Park. Vprašalnik je izpolnilo 251 zaposlenih, kar predstavlja skoraj 80 % celotne populacije zaposlenih v igralnici Park, kar kaže, da gre za reprezentativen vzorec. Pred izpolnjevanjem so bili seznanjeni z vprašalnikom, poleg tega pa so bila vprašalniku priložena navodila za izpolnjevanje. Anonimnost je bila zagotovljena.

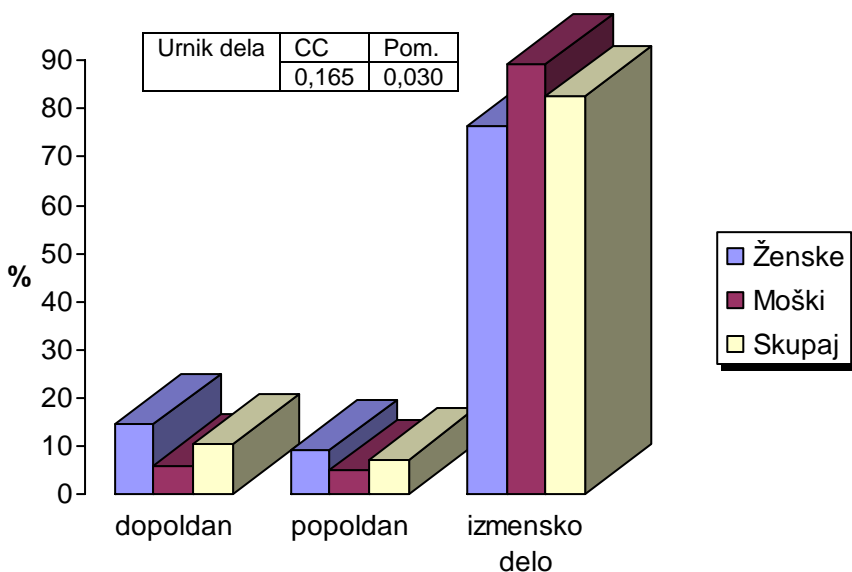
Metode obdelave podatkov

Za statistično analizo je bil uporabljen program SPSS – 15.0. Rezultati so predstavljeni tekstovno ter v obliki tabel in grafikona. Za obdelavo podatkov so bile uporabljene naslednje statistične metode: računanje osnovnih postopkov opisne statistike posameznih spremenljivk; χ^2 za ugotavljanje razlik med spoloma; enofaktorska analiza variance (ANOVA) za ugotavljanje razlik v gibalni dejavnosti in življenjskim slogom glede na urnik dela. Statistično značilnost smo preverjali na ravni 5 % tveganja ($p = 0,05$).

Rezultati

Zaposleni v Hitovi igralnici Park opravljajo delo tako v dopoldanskem in popoldanskem času kot tudi v izmenskem delovnem urniku (Slika 1). Dopoldansko delo opravlja 26 ljudi, od tega 19 (73 %) žensk in 7 (27 %) moških. Popoldansko delo opravlja 18 ljudi, od tega 12 (66,7 %) žensk in 6 (33,3 %) moških. Izmensko delo opravlja 207 ljudi, od tega 101 (48,8 %) ženska in 106 (51,2 %) moških. V urniku dela smo s hi kvadrat test ugotovili statistično značilno razliko ($p = 0,030$) po spolu, glede na ukvarjanju s športno dejavnostjo pa nismo ugotovili statistično značilnih razlik ($p = 0,679$).

Slika 1: Urnik dela



Za analizo podatkov smo uporabili analizo variance, saj so postavke v anketnem vprašalniku vsebovale ordinalne spremenljivke Likertove lestvice. Z analizo variance smo ugotovili statistično značilne razlike v življenjskem slogu glede na urnik dela (tabela 1) v spremenljivki pogostost kajenja ($p = 0,005$). Ugotovili smo, da ljudje, ki opravljajo dopoldansko delo, v večini ne kadijo, sledijo ljudje, ki opravljajo izmensko delo, ki pogosteje kadijo, in ljudje, ki opravljajo popoldansko delo, za katere je značilno še pogostejše kajenje. Izmensko delo ne vpliva na pogostost doživljanja stresa, pogostost uživanja alkoholnih pijač, pogostost uživanja tablet proti bolečinam, povezanost bolečin z delovnim mestom, zadovoljstvo s telesno težo in na ITM. V pogostosti ukvarjanja s športno dejavnostjo nismo ugotovili statistično značilnih razlik ($p = 0,219$) glede na urnik dela. Ugotovili smo, da se ljudje, ki

opravljajo dopoldansko delo, v povprečju ukvarjajo 2- do 3-krat tedensko s športno dejavnostjo. Tisti ljudje pa, ki opravljajo popoldansko in izmensko delo, se s športno dejavnostjo v povprečju ukvarjajo le enkrat tedensko.

Tabela 1: Razlike v življenjskem slogu glede na urnik dela

Življenjski slog	Urnik dela	N	M	SD	Min.	Max.	ANOVA	
							F	p
Pogostost doživljanja stresa	Dopoldan	26	2,73	1,041	1	5	0,125	0,883
	Popoldan	18	2,83	0,786	1	4		
	Izmenski	207	2,73	0,827	1	5		
	Skupaj	251	2,74	0,845	1	5		
Pogostost kajenja	Dopoldan	26	1,85	0,543	1	3	5,334	0,005
	Popoldan	18	1,39	0,502	1	2		
	Izmenski	207	1,81	0,538	1	3		
	Skupaj	251	1,78	0,545	1	3		
Pogostost uživanja alkoholnih pijač	Dopoldan	26	1,85	0,543	1	3	0,068	0,934
	Popoldan	18	1,83	0,514	1	3		
	Izmenski	207	1,87	0,470	1	3		
	Skupaj	251	1,86	0,479	1	3		
Pogostost uživanja tablet proti bolečinam	Dopoldan	26	1,42	0,504	1	2	0,227	0,797
	Popoldan	18	1,39	0,502	1	2		
	Izmenski	207	1,46	0,519	1	3		
	Skupaj	251	1,45	0,515	1	3		
Povezanost bolečin z delovnim mestom	Dopoldan	26	3,00	1,020	1	4	0,503	0,605
	Popoldan	18	2,78	0,647	2	4		
	Izmenski	207	2,83	0,856	1	4		
	Skupaj	251	2,84	0,860	1	4		
Zadovoljstvo s telesno težo	Dopoldan	26	1,81	0,694	1	3	0,079	0,924
	Popoldan	18	1,83	0,857	1	3		
	Izmenski	207	1,87	0,900	1	4		
	Skupaj	251	1,86	0,875	1	4		
ITM	Dopoldan	26	2,3846	0,63730	1,00	3,00	1,133	0,324
	Popoldan	18	2,1111	0,58298	1,00	3,00		
	Izmenski	206	2,2961	0,59648	1,00	4,00		
	Skupaj	250	2,2920	0,60015	1,00	4,00		

Legenda: N – število zaposlenih; M – povprečna vrednost; SD – standardna deviacija; Min. – minimalni rezultat; Max. – maksimalni rezultat; F – vrednost koeficienta F; p – statistična značilnost.

Z analizo variance smo ugotovili statistično značilne razlike v gibalni dejavnosti glede na urnik dela v spremenljivkah: mnenje ljudi o ukvarjanju z redno gibalno dejavnostjo ($p = 0,044$), način ukvarjanja z gibalno dejavnostjo ($p = 0,007$); v spremenljivki čas dnevnega skupnega sedenja v zadnjem tednu pa je nakazana tendenca k statistični značilnosti ($p = 0,071$). Urnik dela oz. izmensko delo statistično značilno vpliva na mnenje o ukvarjanju z redno gibalno dejavnostjo. Ljudje, ki opravljajo le dopoldansko delo, menijo, da so bolj redno športno dejavni, sledijo jim ljudje, ki opravljajo izmensko delo, ljudje, ki opravljajo popoldansko delo pa menijo, da se najmanj ukvarjajo z redno gibalno dejavnostjo. Ljudje, ki opravljajo dopoldansko delo, se z gibalno dejavnostjo pogosteje ukvarjajo organizirano. Ljudje, ki opravljajo izmensko ali popoldansko delo, se z gibalno dejavnostjo pogosteje ukvarjajo sami. Ljudje, ki opravljajo popoldansko delo, so tudi najpogosteje skupaj sedeli v zadnjem tednu, sledijo ljudje, ki opravljajo izmensko delo. Najkrajši čas sedenja smo ugotovili pri ljudeh, ki opravljajo dopoldansko delo. Urnik dela statistično značilno ne vpliva na pogostost ukvarjanja s športno dejavnostjo ljudi. Ugotovili smo, da se ne glede na urnik dela ljudje s športno dejavnostjo ukvarjajo občasno.

Razprava

V Hitovi igralnici Park opravljajo zaposleni pretežno izmensko delo; med njimi je le-teh kar 82,5 %, in več moških kot žensk. V dopoldanskem in popoldanskem času opravlja delo le manjši odstotek zaposlenih, med njimi pa prevladujejo ženske.

Fiziološko gledano je najprimernejši delovni čas med osmo in osemnajsto uro, z vmesnim počitkom, ki naj traja približno eno uro.

Tudi dvoizmensko delo ni ugodno, saj je treba vsak drugi teden menjati življenjski ritem. Še slabše pa je, če je delo triizmensko, ker se mora življenjski ritem menjati vsak teden (ali, kar je še slabše, vsak dan), pri čemer je navadno moteno spanje podnevi, pa tudi druge življenjske fiziološke funkcije. Izkušnje kažejo, da se nekateri lahko prilagodijo nočnemu delu, nekateri pa sploh ne, ker je nočno delo gibalni in duševni napor (Bilban, 1999). Težji delovni pogoji, kamor uvrščamo tudi delo v različnih izmenah, lahko na različne načine močno vplivajo na počutje in zdravstveno stanje delavcev (Mlinar, 2007). Learthart in Shirely (2000) ugotavljata, da se življenje izmenskih delavcev tako spremeni, da se posledice dela v izmenah odražajo na gibalnem in duševnem počutju ter zdravju, kakor tudi na družbenem, družabnem in družinskem življenju posameznika.

Tudi v pričujoči raziskavi smo ugotovili, da urnik dela statistično značilno vpliva na mnenje ljudi o ukvarjanju z redno gibalno dejavnostjo. Ljudje, ki opravljajo le dopoldansko delo, menijo, da so bolj redno športno dejavni, sledijo jim ljudje, ki opravljajo izmensko delo. Ljudje, ki opravljajo popoldansko delo, pa menijo, da se najmanj ukvarjajo z redno gibalno dejavnostjo. Dejavnost mora biti dovolj intenzivna, kar merimo po udarcih srca na minuto. Pri večjih intenzivnostih utripa srce hitreje, ker to od njega zahteva organizem (Karpljuk in Videmšek, 1999; Karpljuk idr., 2004). Z redno gibalno dejavnostjo zlasti načrtno izboljšamo delovanje srca, pljuč in skeletnega mišičja (Karpljuk, Dervišević, Videmšek, Bevc, Novak, Rožna in Štihec 2003). Za ohranjanje zdravja in varno ukvarjanje s športom je pomembna tista športna aktivnost, ki vključuje zmerne in ponavljajoče se ritmične dejavnosti velikih mišičnih skupin in udov. Pri tem so pomembne športne dejavnosti v mejah aerobne aktivnosti, pri kateri je dovolj le kisik za zadoščenje vseh energijskih procesov v organizmu (Karpljuk idr., 2003).

Zaposleni v Hitovi igralnici Park, ki opravljajo le dopoldansko delo v službi, najmanj sedijo. S športno dejavnostjo pa se pogosteje ukvarjajo organizirano. Pričakovano je, da se ljudje, ki opravljajo dopoldansko delo, najlažje udeležujejo redne organizirane športne vadb. Le-te se najtežje udeležijo ljudje s popoldansko in triizmensko službo, saj se organizirana vadba izvaja ob istem času in dnevih preko celega leta, zaradi česar se jo zaposleni v turnusu težko udeležujejo. Na področju športne dejavnosti je najbolj cenjena redna in organizirana športna dejavnost, kjer gre za strokovno vodenje, to je varno načrtovano vadbo in zato primerjalno glede na učinke. Učinke vadbe je mogoče ugotavljati, analizirati in vrednotiti v vsakem delu rekreativnega vadbenega procesa, kar je tudi z vidika ohranjanja in pridobivanja zdravja cenjeno (Karpljuk idr., 2003; Bilban, 2004). Ljudje, ki so gibalno in športno-rekreativno dejavni, živijo v povprečju dve leti dlje kot gibalno manj dejavni (Šelb in Šemerl, 2003). Veliko je raziskav, ki so potrdile, da je športna dejavnost povezana z zdravim načinom življenja (Mlinar, 2007). Športna dejavnost je pomemben dejavnik sodobnega življenjskega sloga. Ukvarjanje z rekreativnim športom sodi med pomembne sestavine kakovosti življenja posameznikov in prebivalstva nasploh (Berčič, 2005 a).

Ugotovili smo, da ljudje, ki opravljajo dopoldansko delo, v večini ne kadijo. Pogosteje kadijo ljudje, ki opravljajo triizmensko in popoldansko delo, za katere je značilno še pogostejše kajenje. Mlinarjeva (2007) je ugotovila, da je med ženskami, ki opravljajo triizmensko delo, kar 32,5 % rednih in občasnih kadilk, med osebami kontrolne skupine, ki opravljajo dopoldansko delo, pa je teh 28,2 %. Ugotovitve nakazujejo, da osebe, ki opravljajo dopoldansko delo, živijo bolj zdrav življenjski slog. Nasploh bo potreben prehod k večji skrbi in odgovornosti posameznika za celovito zdravje in šele potem iskati vzroke za porušeno ravnovesje v družini, v ožjem delovnem in širšem družbenem okolju (Berčič, 2005 a). Zaposleni bi morali sprejeti spoznanje, da je biti zdrav in sodelovati pri doseganju boljšega zdravja,

pravica in dolžnost vsakega posameznika. Pri tem pa je treba poudariti, da ima vsak posameznik pravico in možnost izbire življenjskega sloga.

Literatura:

Ažman, Darja (2005): Gibanje je življenje - za vse življenje. V: Herman Berčič (ur.): *Šport starejših za danes in jutri: Strokovni posvet*. Ljubljana: Olimpijski komite Slovenije, Združenje športnih zvez, Odbor za šport, 15–18.

Berčič, Herman (2005 a): Ali se v slovenska podjetja vrača obdobje vlaganja v človekove vire, v športno rekreativno dejavnost, zdravje in delovno sposobnost zaposlenih. *Šport*, 53 (3), 33–39.

Berčič, Herman (2005 b): Kakovostno staranje je tesno povezano z rednim gibanjem in športno rekreativnim udejstvovanjem. V: Herman Berčič (ur.): *Šport starejših za danes in jutri: Strokovni posvet*. Ljubljana: Olimpijski komite Slovenije, Združenje športnih zvez, Odbor za šport, 5–11.

Berčič, Herman (2003): Stanje in perspektive razvoja športne rekreacije – športa za vse – v Sloveniji pred vstopom v Evropsko Unijo. V: Herman Berčič (ur.): *Zbornik 4. slovenskega kongresa športne rekreacije*. Terme Čatež: Prispevki in povzetki poročil, strokovnih predavanj in predstavitev 4. slovenskega kongresa športne rekreacije, 2–16.

Berčič, Herman, Tušak, Matej in Karpljuk, Damir (1999): *Šport v funkciji zdravja odvisnikov*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani. Fakulteta za šport.

Bilban, Marjan (1999): *Medicina dela*. Ljubljana: Zavod za varstvo pri delu.

Bilban, Marjan (2002): Promocija zdravja in njene možnosti za zniževanje bolniškega staleža. *Delo in varnost*, 47 (6), 308–314.

Bilban, Marjan (2004). Telesna aktivnost za ohranjanje zdravja in preprečevanje poškodb. V: Vladimir Smrkolj in Radko Komadina (ur.): *Gerontološka travmatologija*. Celje: Grafika Gracer, 295–316.

Karpljuk, Damir in Videmšek, Mateja (1999): The influence of an experimental endurance training programme on the heart rate values of 11 years old boys. V: Vojko Strojnik in Anton Ušaj (ur.): *Proceedings I. 6. sports*

kinetics conference. Theories of human motor performance and their reflections in practice. Ljubljana: Fakulteta za šport, 195–197.

Karpljuk, Damir, Hadžić, Vedran, Dervišević, Edvin, Rešetar, Vanja, Debevc, Uršula in Videmšek, Mateja (2004): Spremembe krvnega sladkorja pri diabetikih tipa 2 pod vplivom hoje in nekatera izhodišča vadbe za zdravje. *Šport 52/priloga*: (1), 37–43.

Karpljuk, Damir, Dervišević, Edvin, Videmšek, Mateja, Bevc, Slavko, Novak, Mare, Rožman, Franc in Štihec, Jože (2003): Pozitivni učinki aerobne vadbe pri odraslih v srednjem in starejšem življenjskem obdobju. V Herman Berčič (ur.): *Zbornik 3. Slovenski kongres športne rekreacije*. Otočec: Prispevki in povzetki poročil, strokovnih predavanj in predstavitev 3. slovenskega kongresa športne rekreacije, z mednarodno udeležbo, 165–174.

Learthart, Shirley (2000): Health effects of internal rotation of shifts. *Nursing Standard*, 47 (1), 34–36.

Mišigoj Duraković, Marjeta (2003): *Telesna vadba in zdravje. Znanstveni dokazi, stališča in priporočila zveze društev športnih pedagogov Slovenije*: Fakulteta za šport: Zavod za šport Slovenije: Zagreb: Kineziološka fakulteta.

Mlinar, Suzana (2007): *Športna dejavnost in življenjski slog medicinskih sester, zaposlenih v intenzivnih enotah kliničnega centra v Ljubljani*. Doktorska disertacija. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Pišot, Rado in Završnik, Jernej (2004): Vsebine gibalne/športne dejavnosti kot dejavnik celostnega razvoja in izobraževanja otrok, mladostnikov in odraslih. V: Liljana Zaletel-Kragelj, Zlatko Fras in Jožica Maučec-Zakotnik (ur.): *Tvegana vedenja povezana z zdravjem in nekatera zdravstvena stanja pri odraslih prebivalcih Slovenije. II. Tvegana vedenja*. Ljubljana: CINDI Slovenija, 55–60.

Planinšek, Irena (2001): Prosti čas medicinskih sester. V: Darinka Klemenc in Majda Pahor (ur.): *Medicinske sestre v Sloveniji*. Ljubljana: Zbornik člankov s

strokovnega srečanja z mednarodno udeležbo, Društva medicinskih sester in zdravstvenih tehnikov, 152-165.

Slejko, Liljana (2002): Promocija zdravja na delovnem mestu. *Delo in varnost*, 47 (6), 315–317.

Šelb Šemerl, Jožica (2003): Koristi gibalno športne dejavnosti za starejše. V: Herman Berčič (ur.): *Zbornik 4. slovenskega kongresa športne rekreacije*. Terme Čatež: Prispevki in povzetki poročil, strokovnih predavanj in predstavitev 4. slovenskega kongresa športne rekreacije, 55–60.

NAVODILA SODELAVCEM/**Instruction for writing papers:**

AVTORSKE PRAVICE

Vse pravice R&R so pridržane. Revija in članki so lahko širjeni in citirani le z navajanjem avtorja iz članka in revije. Znanstveni prispevki, objavljeni v R&R, so delo avtorjev in ni nujno, da predstavljajo ideje ali prepričanja uredniškega odbora revije. Odgovornost za spoštovanje avtorskih pravic v navedkih objavljenega članka je domena avtorja. Ob objavi članka v R&R avtorji avtomatično pripišejo avtorske pravice reviji. Vendar pa si avtorji zadržijo pravico za vnovično uporabo objavljenega materiala v drugi publikaciji, pod pogojem, da mine vsaj eno leto po objavi članka v reviji R&R.

Copyrights

All rights concerning R&R are reserved. Journal and Articles can be spread and cited only with information on author of article and journal. Articles published in the R&R are the work of individual authors and do not necessary represent ideas and believes of Editorial board of R&R. The responsibility for respecting copyrights in the quotations of a published article rests with the author(s). When publishing an article in R&R, authors automatically assign copyright to the journal. However, authors retain their right to reuse the material in other publications written or edited by themselves and due to be published at least one year after initial publication in R&R.

ČLANKI

Uredništvo sprejema v presojo za objavo izključno izvirna znanstvena besedila, ki še niso bila objavljena oziroma niso v recenzijem postopku v drugih revijah. Besedila z referencami in opombami naj bodo poslana po elektronski pošti v Wordovem dokumentu z 1,5

vrstičnim razmikom in pisavo Times New Roman. Vse strani besedila morajo biti obojestransko poravnane in zaporedno oštevilčene. Uredništvo si pridržuje pravico, da predlagani rokopis prilagodi skladno z zahtevami redakcije in standardov slovenskega ali angleškega jezika.

1. Besedila pošljite na elektronski naslov: ursa.sinkovec@urs.si
2. Zaradi dvostranskega anonimnega recenzentskega postopka naj prva stran vsebuje le naslov besedila brez imen avtorja. Ime in priimek avtorja, strokovni naziv, trenutna zaposlitev, celoten naslov prispevka, telefonska številka in elektronski naslov naj bodo izpisani na posebni naslovni strani.
3. Besedilu je obvezno priložiti povzetek in ključne besede v slovenskem in angleškem jeziku. Povzetki naj vsebujejo natančno opredelitev v nadaljevanju predstavljene teme in izpostavijo ključne zaključke. Povzetki ne smejo presegati 150 besed.
4. Znanstveni in strokovni prispevki naj praviloma ne presegajo 7000 besed.
5. Glavni naslov naj bo poudarjen in naj ne presega 100 besed. Vsi ostali naslovi naj bodo jasno vidni, poudarjeni in ločeni z eno vrstico presledka.
6. Opombe morajo biti v besedilu jasno označene z zaporednimi številkami skozi celotno besedilo. Opombe naj bodo pod besedilom.
7. Tabele morajo imeti jasno oznako (npr. Tabela 1: Naslov tabele) in naslove. Enako velja za slike in grafe.
8. Seznam literature naj bo naveden po abecednem redu priimkov avtorjev in letnice izdaje v prispevku uporabljenega gradiva, če gre za istega avtorja.
9. Oddano besedilo mora spremljati izjava avtorja, da besedilo še ni bilo objavljeno oz. ni v pripravi za tisk.

Articles

Papers are received on the understanding that they are not under consideration for publication elsewhere and have not already been

published. Manuscripts to be considered for publication should be submitted to the Editor via e-mail as a word document attachment. Article should be written in Times New Roman and 1,5 spacing. Pages should be justified and numbered. Editorial board keeps the right to adjust the language standards of Slovenian or English language.

1. Papers should be e-mailed to ursa.sinkovec@urs.si
2. Due to two sided anonymous peer-review procedure the first page should obtain only the title of the paper without the author's name. The name and surname of the author, affiliation and job position along with the title of the paper should be written together with telephone number and e-mail of the author at special page.
3. The paper must obtain the summary and key words in Slovenian and English language. Summary should contain exact description of topic presented and outline the key conclusions. Summary should not exceed 150 words.
4. Scientific and technical papers should not exceed 7000 words.
5. The main title should be in bold and should not exceed 100 words. The rest of the titles should be clearly visible, in bold and separated by one line spacing.
6. Footnotes should be clearly visible in the text and marked by sequential numbers through out the paper. Footnotes should be placed below the text.
7. Tables should be clearly marked (e.g. Table 1: the title of the table) and titled. The same goes for any kind of pictures or graphs.
8. The list of references should be arranged in alphabetical order of authors' surnames and year of publishing if the same author is cited in different publication.
9. The submitted paper should obtain the authors' statement on paper not being published or in any other peer review procedure.

RECENZENTSKI POSTOPEK

Uredništvo uporablja obojestransko anonimni recenzentski postopek. Avtor mora po potrebi vnesti recenzentove pripombe, preden vnovič odda prispevek. Uredništvo lahko brez zunanjega recenziranja zavrne objavo neustreznega članka.

Peer review procedure

The editorial uses both sided anonymous peer review procedure. Author must if needed take in consideration the reviewers notes before submitting the paper again. Editorial can, without the external peer review procedure discard the publishing of inadequate paper.

NAVAJANJE LITERATURE

Reference in literatura, navedeni v članku, morajo biti urejene na posebni strani in po abecednem redu. Pri tem mora avtor uporabljati naslednji način navajanja:

References and Citations

References and literature listed in article must be arranged on special page in alphabetical order. Authors must use following style of listing:

Knjiga: Priimek, Ime (leto izdaje knjige): *Naslov monografije: morebitni podnaslov.* Kraj izida: Založba.

Book: Surname, Name (published year): *Title of a book.* Place: Publisher.

Zbornik: Priimek, Ime (leto izdaje zbornika): Naslov prispevka v zborniku. V: Ime Priimek urednika (ur.): *Naslov zbornika.* Kraj izdaje: Založba, strani prispevka.

Citing chapter in the book: Surname, Name (year): Title of chapter. In: Name Surname (ed.): *Title of book.* Place: Publisher, pages of chapter.

Članek: Priimek, Ime (leto objave članka): Naslov članka. *Naslov revije.*
Številka, letnik revije:, strani članka v reviji.

Article in the journal: Surname, Name (year): Title of the article. *Title of the journal.* Vol: XXX, No.: 2, pages of article.

Internetni vir: Priimek, Ime (letnica): Naslov. URL: Internetni naslov,
(mesec, leto dostopa).

Internet source: Surname, Name (year): Title of text. Available at :
www:// (date of last access).

Založba Vega d.o.o.
Vega Press
Let. 3, Št. 1, Vol. 3, No. 1
2010

15,00 €

ISSN 1855-4148



9 771855 414007