

# Virtualnost v praksi – spletno igralništvo

Massimo Manzin

Casino Portorož d.d., Obala 75/a, 6320 Portorož, Slovenija, e-pošta: massimo.manzin@casino.si

Z razvojem novih tehnologij, predvsem osebnih računalnikov in interneta, so se pojavile nove oblike trgovanja preko svetovnega spleta. Moč hitro rastočega globalnega trga je začela izkoriščati tudi igralniška industrija in ponudila svoje storitve v virtualnem prostoru - spletni igralnici. V prispevku obravnavamo značilnosti spletnega igralništva, njegovo ekonomsko rast in možnosti za nadaljnji razvoj v svetu ter priložnosti za razvoj v slovenskem prostoru. Ugotavljamo, da je ponudba igralniških storitev na svetovnem spletu za igralnice lahko dobra marketinška poteza in hkrati priložnost za razširitev njihove ponudbe ne samo na klasičnem trgu, ampak tudi v virtualnem prostoru.

**Ključne besede:** virtualnost, spletno igralništvo, spletna igralnica, spletna podpora strankam, spletne igre na srečo

## 1 Pojem spletne trgovine in virtualizacija globalnega trga

Raziskave kažejo (Sinclair et al., 2002; Malnar, 2004), da v povprečju četrtina prebivalstva v razvitem svetu vsakodnevno uporablja internet. Pri tem obstajajo razlike med posameznimi kontinenti oz. državami. V svetovnem merilu velja, da je Severna Amerika ena vodilnih na tem področju; medtem ko za Evropo velja, da je na njenem severu uporaba interneta bolj pogosta kot na jugu. Čeprav je v Sloveniji dostopnost do interneta omogočena kar 79% njenih prebivalcev, ga vsakodnevno uporablja le 21% ljudi.

Internet pa ni postal le globalni komunikacijski medij, ampak vse bolj postaja globalno orodje svetovne trgovine, ki si vse bolj prizadeva, da bi svoje storitve prodajala tudi na virtualnem trgu. Pri tem so spletni trgovci prišli do nekaterih ugotovitev; ena najpomembnejših je gotovo ta, da je na virtualnem trgu mnogo lažje prodajati digitalne proizvode in storitve kot pa klasične. Raziskave tudi nakazujejo na trend povečanja porabe na globalnem virtualnem trgu, od leta 2005 do 2006 naj bi narasla za 35% (Sinclair et al., 2002).

Ugotovitve spletnih trgovcev in moč hitro rastočega globalnega trga je s pridom uporabila tudi igralniška industrija ter pred približno desetimi leti začela ponujati svoje storitve v virtualnem prostoru. Avtorji si niso enotni v tem, katero leto lahko štejemo kot leto prvega pojavljanja igralniških vsebin na internetu; tako nekateri navajajo leto 1995 oz. leto 1996, ko naj bi bila ustanovljena prva internetna stran. So si pa avtorji enotni v tem, da je v letu 1999 začelo skokovito naraščati število internetnih ponudnikov igralniških storitev, število internetnih igralcev pa je naraslo na več kot 32 milijonov v letu 2001 (Cabot, 2001; Dandurand, 1999; Janower, 1996). Avtorji tako za

obdobje v letih 2000 do 2002 navajajo, da je bilo dejavnih okoli 1500 internetnih naslovov (Eadington, 2004) oz. celo 1800 takšnih naslovov (Sinclair et al., 2002), čeprav obenem poudarjajo, da je njihovo dejansko število nemogoče natančno določiti, saj jih veliko hitro preneha s svojim delovanjem.

Z naraščanjem števila internetnih ponudnikov igralniških storitev se začnejo razvijati ustrezne informacijske rešitve in podporne dejavnosti, ki omogočajo bolj privlačno, kredibilno in stranki (igralcu) prijazno ponudbo. Spletne igralnice, ki na svoji strani že ob vstopu igralcu na vidnem mestu ponujajo možnost vzpostavitve stika in neprekinjeno pomoč štiriindvajset ur dnevno, s tem dokazujejo, da so resne ponudnice spletnih iger na srečo. Ravno spletna podpora strankam oz. igralcem je pomemben razlikovalni element in konkurenčna prednost med spletnimi igralnicami.

## 2 Opredelitev iger na srečo

Igra na srečo vključuje vsako aktivnost, v kateri oseba – igralec nekaj stavi ali zastavi. Na splošno velja, da se stava uresniči takrat, ko igralec tvega del zneska za rezultat ob negotovem dogodku, kar pomeni, da igralec nima vpliva na končni rezultat oz. je dogodek pretežno odvisen od sreče. V tujini ločijo med različnimi igrami na srečo, med njimi prednjačijo zlasti športne stave, različne vrste loterij in igranje iger (gaming), kar je skupen pojem za igre, ki v pretežni meri vključujejo element sreče, v manjši meri pa element večine igralca, ki lahko zmanjša izpostavljenost igralca tveganju in poveča verjetnost zmage.

V Sloveniji ureja področje prirejanja iger na srečo Zakon o igrah na srečo, v nadaljevanju ZIS (Ur.l RS, št. 27-1254/1995). ZIS navaja, da so igre na srečo igre, pri katerih imajo udeleženci za plačilo določenega zneska ena-

ke možnosti zadeti dobitke, izid igre pa je izključno ali pretežno odvisen od naključja ali kakšnega negotovega dogodka. ZIS ločuje med dvema skupinama prirejanja iger na srečo: v prvo skupino uvršča igre kot so loterije, tombola, srečelov in podobno; v drugo skupino pa prišteva posebne igre na srečo, kot so igre s kroglico, kartami, kockami in podobno, ki so v skladu z mednarodnimi standardi. Posebne igre na srečo sme kot svojo dejavnost prirejati le delniška družba s sedežem v Republiki Sloveniji, ki je za svojo dejavnost pridobila ustrezno koncesijo.

Pojem spletnega igralništva je, tako kot pojav sam, relativno nov in izhaja večinoma iz angleškega govornega področja. Tako v tuji literaturi zasledimo naslednje izraze za igranje preko svetovnega spleta: »online gambling«, »internet gambling« ali »casino gaming on the internet«. V slovenščini najdemo za takšno dejavnost poimenovanje »spletno igralništvo«.

Naj opozorimo še na to, da v angleški literaturi zasledimo še druga poimenovanja, ki se navezujejo na pojem »online« ali »internet gambling« in so tesno povezani s poslovanjem spletnega igralništva. Naj naštejemo le nekatere: »online betting firms«, »internet-gambling sites«, »online gambling web sites«, »internet gambling industry«, »internet gambling operators«, »internet gaming product«, »online gambling services«, »internet gaming market«, »internet virtual casino« in podobno. Za lažje razumevanje bomo uporabljali pojme, ki so neposredno povezani s poslovanjem spletnega igralništva, in sicer: spletna igralnica, spletni igralec, spletna podpora strankam oz. igralcem, spletna vplačila/izplačila, spletne igre na srečo in spletni račun igralca.

### 3 Značilnosti spletnega igralništva

#### 3.1 Opredelitev spletnega igralništva

Spletno igralništvo označujejo trije dejavniki: elektronsko poslovanje, storitvena organizacija s področja igralništva in potrošnik oziroma kupec igralniških storitev. ZIS v svojem besedilu uporablja za tovrstno dejavnost izraz »prirejanje iger na srečo preko interneta, oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev« (Ur.l RS, št. 27-1254/1995). O spletnem igralništvu govorimo takrat, ko se ključne dejavnosti, značilne za igre na srečo, ki se sicer odvijajo v klasični igralnici, odvijajo s pomočjo svetovnega spleta v virtualnem prostoru.

Spletno igralništvo je tesno povezano z elektronskim poslovanjem, saj predstavlja kompleksno informacijsko rešitev in razvojem interneta, ki je osnovni pogoj za njegov obstoj in nadaljnji razvoj. Začetki virtualnih iger na srečo segajo v začetek osemdesetih let prejšnjega stoletja, ko so začele najprej le med »izbranimi«, ki so imeli ustrezno opremo, krožiti preproste računalniške igre. Z razvojem osebnih računalnikov, širitvijo njihove uporabe ter izpopolnjevanjem računalniške grafike, so se razvile tradicionalne računalniške igre in odprle pot ideji o razvoju računalniških iger na srečo, kjer se lahko igra tudi za denar. Razvoj interneta in njegova relativno poceni uporaba

sta omogočila uresničitev ideje o igranju na srečo v virtualnem prostoru (Cabot, 2001). Pri tem velja opozoriti na to, da je uporaba telekomunikacijskih sredstev v sodelovanju z ustrezno tehnologijo še pred pojavom interneta odigrala pomembno vlogo v razvoju virtualnih iger na srečo. McMillen (2003) tako navaja, da je bilo v 60-ih letih prejšnjega stoletja v Združenih državah Amerike že razvito sprejemanje stav na daljavo s pomočjo telefona.

Pojem spletnih iger na srečo ni omejen le na ponudbo posebnih iger na srečo, ampak vključuje tudi ponudbo različnih vrst loterij, tombol in stav. Predvsem slednje so igre, ki so si pravzaprav prve utrle pot v virtualni prostor; posebne igre na srečo so svoje mesto v njem našle šele kakšno leto ali dve za njimi in so začele svoj vzpon doživljati komaj danes, ko je sprejemanje najrazličnejših stav v virtualnem prostoru že dodobra razvito.

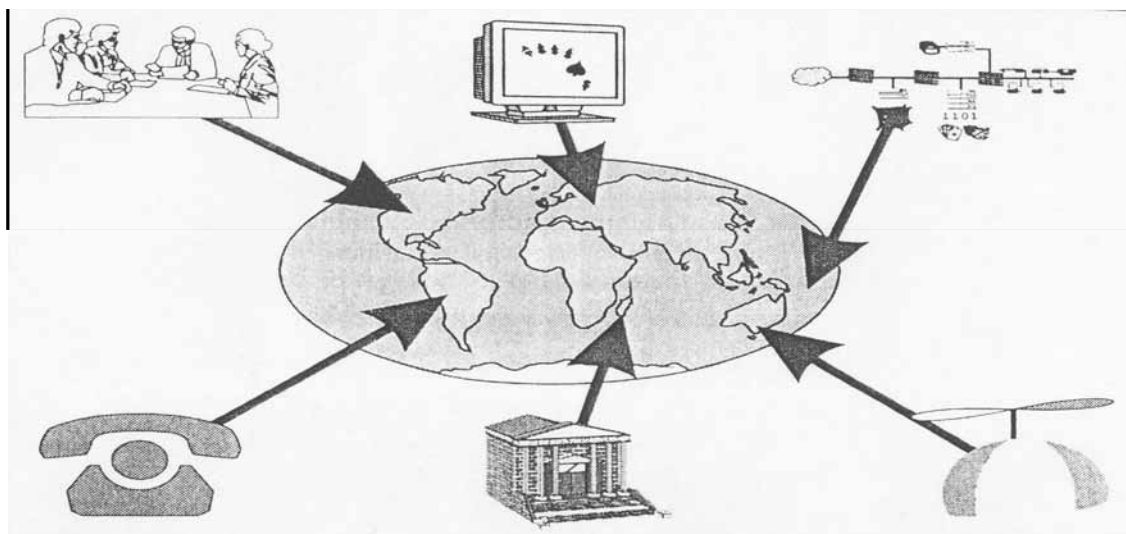
Za uresničitev ideje o spletni igralnici potrebujemo ustrezno tehnologijo, ki predstavlja kompleksno informacijsko rešitev. V osnovi potrebujemo na strani spletne igralnice oz. ponudnika spletnih iger na srečo zmogljivejši strežnik z vgrajeno programsko opremo in ustrezne podporne dejavnosti, ki so medsebojno logično povezane tako, da ustvarjajo enoten in celovit sistem. Na strani spletnega igralca pa potrebujemo računalnik, opremljen s programsko opremo, ki omogoča dostop in brskanje po spletu ter podpira grafično zahtevnejše programe. Povezava med obema stranema je svetovni splet kot virtualni medij med igralnico in igralcem.



Slika 1: Primer virtualizacije klasičnih iger na srečo

V praksi pa povezave niso tako enostavne, vsaj na strani ponudnika virtualnih iger ne. Avtorji (Cabot, 2001; McMillen, 2003) navajajo, da številne spletne igralnice poslujejo tako, da imajo svoj sedež, strežnike za igro in centre za izvajanje podpornih aktivnosti nameščene na različnih lokacijah ne samo znotraj ene države, ampak običajno v več državah širom po svetu. Kot je razvidno iz slike 3 (Cabot, 2002) je lahko v eni državi lociran sedež spletne igralnice z njenim vodstvom, v drugi strežniki za igro, v tretji državi se izvaja podpora in svetovanje spletnim igralcem, v četrti so nameščene institucije, ki izvajajo plačilni promet, nadzor se opravlja v peti državi, tehnična podpora pa v šesti.

Spletne igralnice torej delujejo globalno, tako s tehničnega kot organizacijskega vidika. S tehničnega vidika



Slika 2: Globalne povezave spletne igralnice

je sicer razumljivo, da deluje globalno, saj lahko spletno igralnico obišče kdorkoli s svetovnega spleta, po organizacijski strani pa je njeno globalno delovanje vsaj na prvi pogled nerazumljivo. Vzrok takšni »organizacijski globalnosti« gre iskati v zakonodaji posameznih držav, ki urejajo področje spletnega igralništva. Zakonodaja je po večini nedorečena, predvsem s stališča podeljevanja licenc za prirejanje iger na srečo preko spleta. Dovoliti ali ne dovoliti spletno igralništvo je dilema v marsikateri državi; v Združenih državah Amerike, igralniško najbolj razviti državi, pa je celo prepovedano. Kot navaja Cabot (2001) dovoljujejo spletno igralništvo naslednje države: pet držav Avstralije, St. Kitts in Nevis, Nepal, Liechtenstein, Tasmnija, St. Vincent, Južna Afrika, Isle of Main, Honduras, Grenada, Finska, Ekvador, Dominikanska republika, Curacao, Kostarika, Antigua in še nekatere druge. Vendar pa se, kot navaja Cabot, razmere spreminjajo, saj so marsikaterere države že predlagale predpise, ki bi urejali igranje preko svetovnega spleta. Zaradi nedorečenosti ali prepovedi igranja preko spleta se zato večina ponudnikov spletnih iger na srečo odloči, da svoj sedež ustanovi v državah, ki dovoljuje igranje preko spleta, ostale dejavnosti, ki niso prepovedane, pa izvaja v drugih državah.

### 3.2 Primerjava spletnega in klasičnega igralništva

Proces igranja v spletni igralnici se razlikuje od igranja v klasični igralnici, čeprav posnema nekatere njene prvine. Najbolj značilna podobnost med spletno in klasično igralnico je ponudba iger na srečo. Tako kot klasična igralnica, ki ponuja posebne igre na srečo, kot so poker, ruleta, Black jack in igranje na igralnih avtomatih, tako poskuša spletna igralnica z visoko kakovostno grafiko ter posebnimi svetlobnimi in zvočnimi efekti posnemati vse omenjene posebne igre na srečo. Težnja po čim bolj pristnem posnemanju klasične igralnice gre celo v to smer, da posku-

ša z animacijo posnemati prostor in osebe v njej. Spletni igralec potrebuje za igranje računalnik z ustrežno programsko opremo in dostop do interneta. Po tem, ko igralec izbere svojo spletno igralnico, ima dve možnosti: igranje za denar ali brezplačno igranje. V primeru brezplačnega igranja lahko igralec vnese svoje osebne podatke (in ima potem možnost prejeti katero izmed brezplačnih nagrad), ali pa igra anonimno in nima možnosti prejeti nagrade. Brezplačno igranje, spletne igralnice ga imenujejo tudi vadbeni način igranja, je lahko dober način za spoznavanje in preizkušanje iger, ki jih ponuja spletna igralnica, predvsem pa je dobra marketinška poteza klasičnih igralnic (Dandurand, 1999).

Spletna igralnica si prizadeva v ponudbi iger na srečo čim bolj približati klasični igralnici, vendar pa na osnovi nekaterih značilnosti, ki veljajo tako za eno in drugo definiramo določene razlike. Ali jih lahko imenujemo prednosti ali slabosti bodo pokazale nadaljnje raziskave. Najpomembnejše razlike med spletno in klasično igralnico prikazujemo v preglednici 1.

## 4 Razvoj spletnega igralništva v tujini in v Sloveniji

### 4.1 Stanje v tujini

Spletno igralništvo se je začelo razvijati z razvojem interneta in njegovo množično uporabo ob koncu drugega tisočletja. Vendar pa njegovega razvoja ne gre pripisati zgolj razvoju tehnologije, temveč tudi dejstvu, da sta razmah interneta in njegova uporaba v gospodinjstvih omogočila obiskovanje igralnice kar iz domačega naslonjača, kar je marsikaterega potencialnega igralca spremenilo v realnega in s tem razširilo trg igralniških storitev. Trg igralnice tako ni več odvisen od zemeljskih razsežnosti, ki so običajno geografsko omejene na peščico držav, ampak se razširi v neomejene razsežnosti, ki jih ponuja virtualni trg,

Preglednica 1: Značilnosti spletnega in klasičnega igralništva

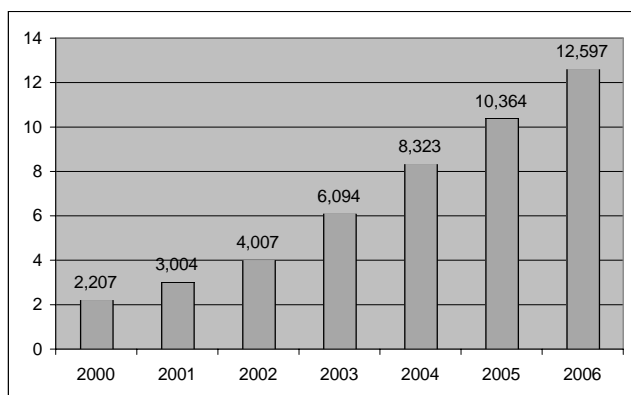
| Značilnosti  | Spletna igralnica   | Klasična igralnica   |
|--|---|--|
| Jezik  | Možna je uporaba več jezikov.   | Običajno posluje v enem jeziku.  |
| Uporaba valut  | Možna je uporaba različnih valut v odvisnosti od države, iz katere prihaja igralec.   | Običajno posluje z eno valuto.   |
| Uporaba plačilnih sredstev   | Širok nabor plačilnih sredstev, uporaba različnih vrst plačilnih kartic.  | Običajno plačilno sredstvo je gotovina in omejen nabor uporabe plačilnih kartic.   |
| Uporaba denarja  | Spletni igralec igra s pomočjo vrednosti pravega denarja (ob vstopu mu denarja ni potrebno zamenjati za žetone).  | Igralec mora denar obvezno zamenjati za žetone.  |
| Oblačilne zahteve  | Ne postavlja nobenih zahtev, igrate lahko od kjerkoli, oblečeni kot se vam zdi.   | Ima svoje zahteve in pravila o oblačenju igralcev, neprimerno oblečenim igralcem ne dovoli vstopa.                                     |
| Možnost brezplačnega igranja                                       | Zelo velika, običajno vedno v ponudbi, predvsem kot dodatni pritegovalni element.   | Zelo majhna, le ob posebnih priložnostih.  |
| Nabor iger   | Zelo velika izbira iger.  | Omejena izbira iger.   |
| Stroški, ki spremljajo igranje                                     | Vključuje le stroške uporabe interneta.   | Vključuje stroške prevoza, namestitve in prehrane.   |
| Navodila/pomoč igralcem  | Nudi pomoč po telefonu, faksu, elektronski pošti; ponuja natančna navodila glede pravil iger in načina igranja.   | Običajno ne nudi dodatne pomoči igralcem pri razlagi pravil iger.  |
| Zasebnost igralca  | Popolna zasebnost; ni snemanja s kamerami, registracije z osebnim dokumentom.   | Zasebnost je zagotovljena le nazven; znotraj igralnice gosta lahko snemajo s kamerami, obvezna je identifikacija z osebnim dokumentom. |
| Varnost igralca  | Ni nevarnosti, da je igralec okraden in podobno.  | Obstaja možnost, da igralca ob prihodu ali odhodu (izven igralnice) okradejo.  |
| Moteči dejavniki (močne luči, glasni zvoki, številna ogledala,...) | Ima manj motečih dejavnikov, zgoj računalniško grafiko in zvoke.  | Ima več dejavnikov, ki pa so sestavni del vsake klasične igralnice.  |
| Atmosfera, počutje igralcev  | Ker ni tekmovalnega vzdušja, je igralec lahko bolj sproščen.  | Tekmovalno vzdušje od igralcev zahteva večjo na petost.  |
| Dostopnost   | Dostop je možen kadarkoli 24 ur na dan, 365 dni v letu; od kjerkoli, kjer obstaja možnost internetnega dostopa.   | Dostop (vstop) je možen le v času obratovanja igralnice.   |
| Osebni občutki igralcev  | Jih ni zaznati, igrajo lahko tudi tisti, ki so običajno zelo sramežljivi in v klasično igralnico ne bi nikoli vstopili; ni bojzani, da bi vas kdo videl in ocenjeval. | Obstaja možnost, da bi vas kdo videl in ocenjeval, zato sramežljive osebe običajno ne obiskujejo igralnice.                            |
| Enakost igralcev   | Ni razlikovanja igralcev glede na pripadnost, spol, kupno moč,...   | Obstaja razlikovanje med igralci, predvsem glede na kupno moč.   |
| Stroški poslovanja   | Običajno nižji kot v klasični igralnici, manjši so predvsem stroški dela in opreme.   | Običajno zelo visoki, predvsem so visoki stroški dela, opreme, zgradb,...  |

in je odvisen zgolj od sposobnosti igralnice, kako hitro in v kakšnem obsegu ga bo lahko zavzela. Z njegovo širitvijo so se začele razvijati nove marketinške in prodajne priložnosti.

Najprej so priložnost zaznale klasične igralnice, saj jim je internet ponujal večje možnosti za zaslužek. Tako Dandurand (1999) navaja, da je možnost igranja preko spleta pritegnila v igralnice povsem nove igralce, ki prej nikoli niso igrali v klasični igralnici, ali je klasične igralce "spremenila" v virtualne, ali pa je preko spleta omogočila geografsko bolj oddaljenim igralcem obisk igralnice na primer v Las Vegasu. Internet je tako klasičnim igralnicam ponudil preoblikovanje in razširitev njihove osnovne, klasične ponudbe na ponudbo spletnih storitev. čeprav slednja predstavlja le manjši delež v strukturi celotne igralniške ponudbe, je njihova rast vendarle zelo visoka (Hiller in Cohen, 2002). Tako na primer lahko spletne igralnice v enem mesecu obišče približno 300 milijonov ljudi, klasične igralnice v Las Vegasu pa le 3 milijoni (Ferguson, 2000). Ob tem naj poudarimo, da so svoje marketinško in prodajno priložnost zaznala in začela izkoriščati tudi podjetja, ki niso neposredno povezana z igralništvom, ter začela sodelovati s ponudniki spletnih iger na srečo. McMillen (2000, 2003) tako navaja naslednje dejavnike, ki so spodbudile investitorje za vlaganje v spletne igralnice:

- spletni trg igralniških storitev je hitro rastoči trg, ki omogoča visoke zasluzke,
- za vstop na trg spletnega igralništva je malo zakonskih omejitev, predvsem v državah, ki so v t.i. "off-shore" conah,
- stroški izgradnje spletne igralnice so v primerjavi s stroški izgradnje klasične igralnice nizki.

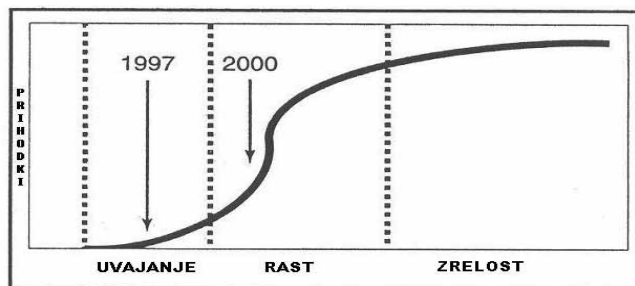
Tudi drugi avtorji navajajo, da je trg spletnih igralnic hitro rastoči trg, ki prinaša visoke dobičke. Njihova realizacija se iz leta v leto povečuje, avtorji pa ocenjujejo, da bo v letu 2006 dosegla že 12,5 milijard dolarjev na letni ravni. Gibanje realizacije spletnih igralnic po posameznih letih prikazuje graf 1 (Sinclair et al., 2002).



Graf 1: Gibanje realizacije spletnih igralnic v svetu po posameznih letih (v milijardah dolarjev)

Njihove ugotovitve dopolnjujejo ugotovitve Danduranda (1999), ki je v svoji raziskavi ugotovil, da spletno igralništvo v svojem življenjskem ciklu prehaja iz začetne faze razvoja v fazo rasti, ki se bo v prihodnje še strmo

vzpenjala. Dandurand tudi ugotavlja, da se je trg spletnih igralnic komaj začel komercializirati, njihovi potencialni uporabniki pa se z njihovim produktom šele spoznavajo. Na sliki 3 prikazujemo življenjski cikel spletnih igralnic.



Slika 3: življenjski cikel spletnih igralnic

## 4.2 Stanje v Sloveniji

Za Slovenijo lahko trdimo, da je spletno igralništvo, vsaj kar se tiče ponudbe iger na srečo, šele v fazi uvajanja. Ponudba slovenskih igralnic na področju spletnih storitev je skromna. Po obisku njihovih spletnih strani lahko ugotovimo, da je novogoriška igralnica edina igralnica, ki svoje storitve ponuja tudi na svetovnem spletu.

Klasične igralnice so v Sloveniji, še posebej tiste ob zahodni meji, na svoj trg iger na srečo vedno privabljale precejšnje število igralcev. To so bili in so še vedno v pretežni meri tuji gostje, predvsem Italijani, ki že tradicionalno obiskujejo slovenske igralnice. Slovenskih gostov je v njih bistveno manj, čeprav se v zadnjih petih letih stanje izboljšuje in ugotavljamo, da se vedno več Slovencev odloča za obisk igralnice. Vendar pa ugotavljamo tudi to, da Slovenci še vedno zelo slabo poznajo slovenske igralnice, kar je zagotovo dediščina iz polpretekle zgodovine, ko je bil obisk igralnice domačinom prepovedan. Zato se igralništvo v Sloveniji še vedno povezuje z deviantnimi dejanji, nemalo Slovencev pa ima do njega tudi odklonilen odnos.

Ob povezavi ugotovitev tujih avtorjev in ugotovitev o igralništvu v Sloveniji, lahko za Slovenijo predlagamo priložnosti, ki jih lahko izkoristimo v okviru razvoja spletnega igralništva:

- spletna ponudba iger na srečo lahko pripomore k večji popularizaciji iger na srečo, k njihovem boljšemu poznavanju in s tem zmanjševanju odklonilnega vedenja, kar lahko posledično vodi k večjemu obisku;
- spletna ponudba naj bo predvsem dobra marketinška poteza v smeri večanja prepoznavnosti igralnice in priložnosti, da se tudi ne posebej večji igralci seznanijo z igrami na srečo;
- možnostih za širitev tržnih priložnosti in s tem večji zaslužek posamezne igralnice, glede na to, da je trg spletne igralnice trg globalnih razsežnosti.

Ob možnostih za razvoj spletnega igralništva in priložnostih, ki se ob tem ponujajo tako v svetu kot v Sloveniji, ter priložnosti, ki jih ob tem ponuja, ne smemo pozabiti na vsaj dve večji nevarnosti, ki so se v tujini pokazale ob razvoju spletnih igralnic in ki se ju vsaj resni ponudniki spletnih iger na srečo dobro zavedajo: zagotavljanje

varnosti igralcev ob izplačilih/vplačilih denarja ter učinkovitemu omejevanju dostopa mladoletnikom do spletne igralnice. Pri tem gre za varovanje tako spletne igralnice kot tudi njenega igralca. Pri vplačilih oz. izplačilih gre za varnost pri virtualnih prenosih denarja s pomočjo kreditne kartice, medtem ko gre pri omejevanju dostopa za načine, kako otrokom čim bolj omejiti dostop do igranja. Kot navajajo avtorji (Tresniowski et al., 2003) le majhno število spletnih igralnic ponuja učinkovite mehanizme, ki bi otrokom prepovedali dostop do njih. Vendar pa je zagotavljanje varnosti na tem področju za resne ponudnike spletnih iger na srečo segment, ki se ga dobro zavedajo in poskušajo zato najti čimbolj učinkovite rešitve, ki jim zagotavljajo ne le varno poslovanje temveč tudi dvigujejo ugled njihovega poslovanja na virtualnem trgu.

## 5 Zaključek

Razvoj tehnologije in komunikacijskih sredstev je ponudil širše možnosti za poslovanje na večje razdalje in odprl drugačne tržne priložnosti. Zlasti razmah uporabe osebnih računalnikov in interneta je na tem področju odigral pomembno vlogo, saj je ustvaril popolnoma nov trg. S tem se je spremenilo klasično pojmovanje trga kot geografsko relativno omejenega prostora, saj se je trgovanje preselilo v globalni virtualni prostor, ki ni geografsko omejen. Nove priložnosti virtualnega trga so najprej začeli izkoriščati posamezni trgovci in prišli do nekaterih pomembnih ugotovitev, predvsem do tega, da je na virtualnem trgu mnogo lažje in učinkoviteje prodajati digitalne izdelke in storitve.

Njihove ugotovitve in priložnosti hitro rastočega virtualnega trga je kmalu spoznala tudi igralniška industrija in začela ponujati svoje storitve na svetovnem spletu. Spletno igralništvo se je začelo razvijati konec devetdesetih let prejšnjega stoletja, njegova rast se še vedno vzpenja. Po mnenju avtorjev se trenutno nahaja v fazi strme rasti. Pri tem igrajo pomembno vlogo ne samo velikost trga, ampak tudi stroški izgradnje spletne igralnice, ki so v primerjavi z izgradnjo klasične bistveno nižji. Za delovanje spletne igralnice namreč ne potrebujemo drage opreme in pomembne lokacije, ampak ustrezno programsko opremo, ki je nameščena na enem ali več strežnikih. Svojo priložnost so sprva zaznale klasične igralnice, ki jim je ponudba spletnih iger na srečo pomenila dopolnitev klasične ponudbe in spretno marketinško potezo. Kasneje pa se na virtualni trg spletnega igralništva vključijo tudi podjetja, ki z igralništvom nimajo neposredne zveze, in v takšnem poslovanju vidijo zase predvsem nove tržne možnosti.

V Sloveniji je spletno igralništvo slabo razvito in se nahaja v fazi uvajanja. Njegov razvoj je smiseln predvsem z marketinškega stališča, saj lahko pomaga graditi večjo razpoznavnost klasičnih igralnic in zmanjševati nezaupanje, ki ga imajo prebivalci Slovenije do posebnih iger na srečo, seveda pa ne gre zanemariti tržnih priložnosti, ki jih globalni trg ponuja tudi slovenskim igralnicam.

Čeprav razvoj spletnih igralnic strmo narašča, menimo, da bodo v prihodnosti v ponudbi zabave in prostega časa klasične igralnice obdržale svoj prostor na trgu. Sled-

nje so namreč edine sposobne ponuditi resnično vzdušje igralniškega prostora in možnost medsebojnega druženja, ki ga spletna igralnica kljub izjemni grafiki in zvočnim učinkom ne bo zmogla nikoli ustvariti. Vendar pa bodo morale klasične igralnice za obstoj na trgu sprejeti izziv, ki jim ga s svojo tehnologijo predstavljajo spletne igralnice: izkoristiti novo priložnost za lastno promocijo in dopolnitev svoje ponudbe.

Pojav spletnega igralništva je zanimiv primer virtualizacije organizacij, tako v tujini kot v Sloveniji, saj ponuja veliko teoretičnih in praktičnih izzivov na področju nadaljnjega razvoja managementa v virtualnih organizacijah.

## Literatura

- Cabot, N.A. (2001). *The Internet Gambling Report IV.*, Trace Publications, Las Vegas, Nevada.
- Cabot, N.A. (2002). *The Internet Gambling Report V.*, Trace Publications, Las Vegas, Nevada.
- Dandurand, L. (1999): A Global Market Analysis of Casino Gaming on the Internet. *The Business of Gaming: Economic and Management Issues* (Eadington W. And Cornelius J., ed.), p. 91 – 112, Institute for the study of gambling and commercial gaming, College of Business Administration, University of Nevada, Reno.
- Eadington, W.R. (2004). The Future of Online Gambling in the United States and Elsewhere. *Journal of Public Policy & Marketing*, **2**(2), Fall 2004, 214-219.
- Ferguson, K. (2000). LV Dot-Com Adds New Element to Online Gaming – Live Action Video, *Las Vegas Business Press*, **17** (24). 1.
- Hiller, J. in Cohen, R. (2002). *Internet Law & Policy*. Prentice Hall: Upper Saddle River, New York.
- Janower, C.R. (1996). Gambling on the Internet, *Journal of Computer – Mediated Communication*, **2** (2), <http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue2/janower.html>, dostopno: 25.03.2005.
- Malnar, B. (2004) Evropska Družboslovna raziskava 2002 – Zaključno raziskovalno poročilo [<http://www.ris.org>]. (po možnosti dodajte še datum, kdaj ste dostopali do strani
- McMillen, J. (2003). Online Gambling. *E-commerce and Law* (Forder J. and Quirk P., ur.) 2nd Edition, str. 405 – 445, Wiley Jacaranda.
- McMillen, J. (2000). Online Gambling: Challenges to National Sovereignty and Regulation, *Prometheus*, **18** (4), str. 391 - 401.
- Sinclair et al. (2002). E-gambling: Wagering on the Internet, *River City Groups*.
- Tresniowski et al. (2003). Gambling Online, *People*, **60** (15), 119.
- Zakon o igrach na srečo (ZIS), Ur.l. RS, št. 27-1254/1995, št.101-4499/2003.

**Massimo Manzin** je diplomiral na Ekonomsko poslovni fakulteti Univerze v Mariboru in na Fakulteti za organizacijske vede Univerze v Mariboru. Podiplomski študij je nadaljeval na Ekonomski fakulteti na Univerzi v Ljubljani, kjer je uspešno zaključil specialistični in magistrski študij. Svoje izobraževanje nadaljuje na doktorskem študiju. Zaposlen je v družbi Casino Portorož kot izvršni direktor za igralništvo, sodeluje pa tudi z Univerzo na Primorskem, kjer na Fakulteti za management v Kopru kot asistent sodeluje pri predmetu Urejenost organizacije.