

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MANAGEMENT KOPER
Dodiplomski visokošolski strokovni študijski program Management

Diplomska naloga

RAVNANJA LJUDI NA PODROČJU IGER NA
SREČO

Mentor: dr. Tonči A. Kuzmanić

KOPER, 2006

DUŠAN BEVČAR

POVZETEK

V diplomski nalogi je poudarek na povezavi igre in igralcev. V uvodnem delu je predstavljena igra v najširšem pomenu besede, njen vpliv na kulturo ter različni pogledi nanjo. Predstavljeni so različni tipi igre in njihove značilnosti. Večji del diplomske naloge je namenjen opredelitvam iger na srečo, njihovemu razvoju skozi zgodovino ter razlikam med ameriškim in evropskim pojmovanjem iger na srečo. Obravnavali smo psihološko podobo igralca iger na srečo, vpliv igre na srečo na igralca ter kakšne tipe igralcev poznamo. Posvetimo se igri na srečo v ožjem pomenu besede, obravnavamo matematične verjetnosti pri posameznih igrah na srečo, ki so najpogosteje prisotne v evropskih igralnicah. V zadnjem delu so predstavljeni dejavniki, ki vplivajo na uspešnost poslovanja igralnice ter trenutni trendi, ki jih sodobni managerji uporabljajo pri upravljanju igralnic.

Ključne besede: igralništvo, igre na srečo, hazard, prednost hiše, osnovna strategija, odvisnost, zasvojenost, kompulzivnost

SUMMARY

The thesis concentrates on the interaction between games and players. The introductory part presents games in the broadest meaning of the word, their impact on culture, and some views of them. The author then presents different types of games and their main characteristics. The major part of the thesis is dedicated to the games of chance, their definitions and historical development, as well as differences between American and European approach to them. The next chapter deals with the psychological profile of persons engaging in games of chance, and the most common types of gamblers. The author then discusses the so called special games of chance and their mathematical probabilities, typical of European casinos. The last part is about critical success factors for casinos and the latest trends in casino management.

Key words: gaming, gambling, gamble, house advantage, basic strategy, dependence, addiction, compulsive

UDK 794.9:613.8(043.2)

VSEBINA

1	Uvod	1
2	Igra	3
2.1	Hazard.....	3
2.2	Igre na srečo.....	3
2.3	Igra (splošno).....	4
2.3.1	Definicija igra pri Huizingi:	4
2.3.2	Definicija igre pri Cailloisu:	4
3	Tip človeka – igralca iger na srečo	7
3.1	Zgodovina iger na srečo	7
3.1.1	Začetki	7
3.1.2	Prelomi (veliki premiki, veliki dogodki)	8
3.1.3	Oblikovanje sodobne igralnice	9
3.2	Psihološka podoba igralca	15
3.2.1	Psihološki vidik igranja na srečo	17
3.2.2	Hazard.....	17
3.2.3	Hazarder.....	18
3.2.4	Odvisnost in zasvojenost	19
3.2.5	Patološki hazard.....	19
3.2.6	Profesionalni igralci.....	21
4	Igre na srečo	25
4.1	Igra v ožjem pomenu besede	25
4.1.1	Opisi najpogostejših iger na srečo	25
4.1.2	Teorija iger	27
4.1.3	Temeljni zakoni verjetnosti	30
4.2	Poslovna plat igre na srečo	31
4.2.1	Merjenje uspešnosti v igralnici.....	31
4.2.2	Igralniški interier	37
4.2.3	Tržne niše v igralništvu	38
5	Zaključek	41
6	Priporočila za prakso	43
	Literatura	45
	Viri	46

1 UVOD

Igra je že od nekdaj sestavni del življenja, igra se majhen dojenček, otrok v odraščanju in nenazadnje se v življenju igramo vsi. Kot vse stvari se je tudi igra skozi zgodovino razvijala ter doživljala različne spremembe. Kmalu pa se igra spremeni, ko se ji doda element tekmovalnosti. Takrat se v človeku zbudijo drugačni občutki in igra dobi nek drugačen pomen. Igra začne vplivati na igralca, v igro se začne vlagati in pričakuje se določene koristi od pozitivnega izida. Tako nastanejo igre na srečo, kjer se pokažeta za človeka dve novi dimenziji, in sicer psihološko vzburljenje in materialni dobitki. Pričakovanje izida igre na srečo in ob tem še materialnih koristi lahko nemočnega človeka hitro spremeni in igranje se sprevrže v hazard. Glede na obnašanje in pristop igralcev do iger na srečo ločimo več vrst igralcev, od priložnostnih igralcev do odvisnikov z igrami na srečo.

Igre na srečo se v svetu v različnih kulturah obravnavajo zelo različno. V muslimanskem svetu je strogo prepovedano ukvarjanje s tovrstnimi dejavnostmi, druge pa jih delno ali v celoti dopuščajo ter spodbujajo. V zahodni civilizaciji, ki je pretežno krščanska (katoliška in protestantska), so igre na srečo kljub nasprotovanju cerkvenih oblasti v veliki meri dovoljene. Civilne oblasti skušajo na različne načine nadzorovati in uravnavati igranje na srečo, nekje so igre na srečo v domeni držav, spet drugje se z njimi ukvarjajo lokalne oblasti, največkrat pa se države odločajo za koncesijski način podeljevanja pravic za prirejanje iger na srečo.

V zgodovini sta se izoblikovala dva značilna modela igralništva: ameriški in evropski, vse bolj pa v zadnjem času prihaja v veljavo ameriški pogled, ki je usmerjen v najširše množice igralcev, vse bolj pa temelji na kakovosti dela, tako pri izvajanju iger na srečo kot pri ukvarjanju z gosti. Novi prijemi v igralništvu so potrebni že zaradi konkurence, ki se v tem delu Evrope zelo hitro razvija, in, ker še vedno velja rek, da so vse igralnice od znotraj bolj ali manj enake, edino, kar jih loči, so ljudje oziroma zaposleni, morajo sodobni managerji največ truda posvetiti ukvarjanju z ljudmi, tako z gosti kot z zaposlenimi.

Formula za uspeh v igralništvu vsebuje konstanto, kot je izračunana matematična verjetnost vsake igre, za uspešno delovanje pa je zelo pomembno delovanje v smeri treh važnih spremenljivk: povprečne stave, časa igranja gostov in števila dogodkov.

V diplomski nalogi me je najbolj zanimal odnos igra–igralec, kakšen vpliv ima igra na igralca in obratno, kje so meje razumskega igranja na srečo, kaj je za igralniški posel pomembno, da s povečanjem zaslužka ne posežemo preveč v socialni status igralcev ter da se igralniški produkt prodaja le kot eden izmed elementov celovite turistične, zabaviščne in kulinarčne ponudbe.

Pri tem sem si pomagal s prebiranjem predvsem ameriške igralniške literature in z več kot dvajsetletnimi izkušnjami v igralništvu.



2 IGRA

Igra je, kar se človeka tiče, stara kot kultura sama, če pa upoštevamo živalski svet, ugotovimo, da je igra celo starejša kot kultura. Igra je bila, kljub svoji imaginarnosti oziroma oddaljenosti od resničnega sveta, vedno temeljna sestavina življenja. Johan Huizinga v svoji razpravi »Homo ludens« (Človek, ki se igra) (Huizinga, Caillois in Fink 2003) govori o povezanosti igre in kulture ter trdi, da spada igra med temelje kulture kot sestavina številnih življenjskih področij, kot so umetnost, znanost, jezik, pravosodje ter vpliva na šege, da v nekem smislu celo oblikuje vojno (vojne igre). Igra je svobodna dejavnost, ki spodbuja iznajdljivost in pospešuje razvoj civilizacije.

Igra se je nedvomno razvila iz potrebe po razvedrilu ter telesnem in duševnem sproščanju. Že v najstarejših kulturah se igra pojavlja kot težnja po izživetju odvečne svobode in moči.

Igre so se že v davni ločevale na igre, pri katerih je izid odvisen od umskih sposobnosti (šah), od sreče (Ruleta) in od obeh dejavnikov skupaj.

2.1 Hazard

Negotovost izida in pričakovanje zmage (ali zmagovalca) doda igri še dodaten čar. Tako je bilo že v davni. Kmalu se zato pojavi materialna plat igre, kar pa ni vedno pogojeno z denarno oziroma materialno dobrino. Včasih je moral poraženec opraviti vnaprej določeno dejavnost.

Zmaga in dobiček kmalu postaneta ključna dejavnika igre, pojavljati se začnejo prve stave na izid, najbolj tipične so konjske stave, loterija in podobno.

Beseda »hazard« izvira iz arabščine (az-zahr)¹, kar pomeni kockanje, danes pa se pod to besedo pojmuje slepo usodo – priložnost, naključje, srečo.

2.2 Igre na srečo

Igre na srečo so igre, pri katerih je izid odvisen predvsem od sreče, o dobičku ali izgubi odločata predvsem naključje in usoda, v manjši meri pa sposobnost in znanje igralca. Klasične igre na srečo so predvsem Ruleta, kockanje (craps), Baccarat, igre s kartami (Black Jack, Poker ...) ter loterija.

Igre na srečo imajo na človeka posebne psihološke učinke tako pri izgubah kot pri dobitkih in kaj kmalu lahko strast preide v neobvladljivo odvisnost. Kdor se je kadarkoli soočil z igranjem iger na srečo, ve, kakšni so občutki pri igranju.

Zelo lepo in nazorno je občutke opisal Dostojevski v svojem delu »Srečelovec«. Sam je na lastni koži doživel ta občutek in ugotovil, da je igra na srečo strast, ki se ji le težko odpoveš, ko te prevzame (Dostojevski 1991).

¹ Monografija: Casino' Portorož Portorose 1913, 1964, 1972, 1994; Turistično podjetje Portorož, 1995

2.3 Igra (splošno)

2.3.1 Definicija igra pri Huizingi:

Huizinga v svojem delu »Homo lunds« (Huizinga, Caillois in Fink 2003) pravi, da je vsaka igra svobodno dejanje, kajti vsaka igra, ki je zapovedana, ni več igra. Po njegovem je igra nekaj, kar je zunaj procesa neposrednega zadovoljevanja potreb in želja. Igra ta proces prekinja in ga popestri ter s tem postaja del življenja. Igra je časovno omejena, ima svoj konec, nadaljevanja in ponovitve, prav tako pa je tudi prostorsko omejena, saj poteka v nekem določenem prostoru, ki je lahko materialen ali pa izmišljen. Pomemben dejavnik igre je tudi napetost in negotovost izida, ki se najbolj odrazi pri športnem tekmovanju in pri kockanju.

2.3.2 Definicija igre pri Cailloisu

Caillois je šel še nekoliko dlje in je v svojem delu »Igre in ljudje« (v Huizinga, Caillois in Fink 2003) igri dodal še materialne koristi, ki jih igralci pričakujejo od igre. Te vrste iger so stave in igre na srečo, torej dirkališča, loterije, igralnice. V določenih primerih je igra preprosto namenjena določenim dobičkom ali izgubam igralcev, ki z izzivanjem sreče sproščajo svoja čustva in strasti. Nasproti igralcem pa so seveda prireditelji iger na srečo, ki jim igra ne pomeni užitka, temveč jim prinaša dobiček, kajti za njih dela zakon velikih števil, ki bo pojasnjen v četrtem poglavju.

Caillois je igro definiral kot dejavnost (ibidem, 148–149), ki je:

- *svobodna*: če bi igralca vanjo prisilili, bi igra izgubila svojo naravo privlačnega in veselega razvedrila,
- *ločena*: omejena z natančnimi in vnaprej določenimi časovnimi in prostorskimi mejami,
- *negotova*: njen razplet ne sme biti določen, rezultati pa ne vnaprej doseženi; igralcu mora biti omogočena prostost in uporaba iznajdljivosti,
- *neproduktivna*: ne proizvaja dobrin, prvin ali bogastva, v določenem krogu ljudi mora po koncu igre biti položaj enak začetnemu,
- *urejena s pravili*: jasna, dosledna in edino veljavna pravila,
- *fiktivna*: posebna zavest o drugotni realnosti ali odkriti nerealnosti glede na običajno življenje.

Razvrstitev iger

Caillois (ibidem, 151–193) predlaga razvrstitev iger na štiri poglavitne vrste glede na vlogo ključnih dejavnikov, ki pogojujejo izid.

Agon: (nogomet, šah, frnikole) pri teh igrah prevladuje vloga tekmovanja oz. bojevanja. Tekmovalci si z različnimi strategijami prizadevajo premagati nasprotnika, v poštev pridejo sposobnosti, kot so hitrost, vzdržljivost, moč, spomin, spretnost, iznajdljivost ...

Alea: latinsko pomeni to kockanje. Pri tej vrsti iger gre predvsem za zmago nad usodo in ne nad sotekmovalcem, izid pa je odvisen zgolj od sreče in igralec na izid nima nikakršnega vpliva. Igre na srečo so tipično človeške igre, saj tu pride zelo malo do izraza iznajdljivost, vse je bolj ali manj odvisno od sreče, poglavitno vlogo pa ima pri tem denar oz. vložki v igro.

Mimicry: igranje vlog, predstava, maskiranje. Začne se že v otroštvu pri oponašanju starejših, najbolj značilni pa sta gledališka predstava in dramska igra. Za razliko od drugih vrst iger je tu podana skoraj popolna svoboda izražanja brez podrejanja brezpogojnemu in natančnemu pravilom.

Ilinx: vrtoglavica, krč, trans ali omotico, ki sunkovito izniči realnost. V to skupino spadajo igre, ki temeljijo na ustvarjanju vrtoglavice, začasnega krča, transa oz. panične naslade in vsaj za trenutek prekinejo realnost.

Alea: tu se človek zanaša na vse, razen na sebe; odpoved dobri volji v korist tesnobe in pasivnega pričakovanja odločitve usode.

Seveda se igra lahko izrodi, ko igralec poskuša na razne načine spremeniti potek igre v svojo korist, bodisi v okviru pravil ali z nepoštenimi ukanami.

Prvi se sicer drži pravil igre, vendar pričakuje izide v svojo korist, zato mu igra ni več v užitek, ampak se z njo obremenjuje, postane mu obveznost, kmalu pa tudi strast in nazadnje obsedenost in vir tesnobe.

Druga vrsta so goljufi, ki sicer živijo v svetu igre – oni se namreč delajo, da igrajo. S svojim ravnanjem ne smejo izstopati od ostalih, saj jim v nasprotnem grozi odkritje in izločitev iz igre.

Pri igrah na srečo se igra izrodi, ko igralec ne spoštuje več naključja, ampak vključi v igro vraževerje. Dejansko hoče vnaprej napovedovati izid igre in izključi naključnost, prepusti se občutkom, sanjam, »srečnim« številkam ipd. V svetu so zato poznani kot največji hazarderji narodi, ki vraževerju priznavajo veljavo. Med njimi so vsekakor tudi Italijani, ki vsako leto porabijo na milijone evrov za napovedovanje usode in igre na srečo.

Pravila

Vsaka igra ima svoja pravila, ki se jih morajo igralci držati ter so brezpogojno zavezujoča in ne dopuščajo nikakršnega dvoma. Vsako odstopanje od pravil je lahko za igralca usodno. Najmanj, kar ga lahko doleti, je, da ga soigralci izločijo, ker uničuje osnovno značilnost igre, iluzijo namreč.

Posebna kategorija igralcev, ki se kar pogosto pojavlja pri igrah na srečo, so goljufi, ki se ne držijo pravil igre ter poskušajo na nepošten način skozi igro pridobiti določene koristi, ki jim ne pripadajo. Ti »igralci« se pri igri obnašajo, kot da se držijo pravil, vendar tvegajo, da jih odkrijejo, in tega se še kako zavedajo.

Dobitek

Nagrada za uspeh pri igri je lahko materialne narave (pokal, lovorov venec, šopek rož, določena vsota denarja in podobno) ali zgolj ustna pohvala za dobro opravljeno delo ali storitev.

»Bistvo igralske drže je tveganje, nejasna možnost dobička, negotovost izida in napetost.« (Huizinga, Caillois in Fink 2003, 49)

Caillois v svojem delu »Igre in ljudje« dodaja še igre na srečo, katere izidi oz. pričakovanja so materialne koristi. Pri igri gre praktično za premeščanje lastnine, ne pa za proizvodnjo dobrin, kjer je zaradi raznih stroškov lastnikov oz. prirediteljev dobiček vedno manjši kot vložek.

3 TIP ČLOVEKA – IGRALCA IGER NA SREČO

Nedvomno lahko ugotovimo, da so bile igre na srečo prisotne v vseh časih in v vseh kulturah. V naši družbi, ki temelji na vrednoti dela kot trpljenja, je igranje na srečo močan magnet, ki ustvarja iluzijo lahkega zaslužka brez velikega naprezanja.

Posameznik vidi v igri rešitev svojih problemov ali potreb, sanja o velikih dobitkih in o lagodnem življenju, ki bi mu jih ti prinesli izven in brez trpljenja ob delu.

Možnosti za igranje iger na srečo je v današnjem času veliko in stalno naraščajo tako po številu kot po različnosti iger. Poleg iger, ki so prisotne v igralnicah, poznamo še razne loterije, v zadnjem času pa močno naraščajo športne stave ter igranje preko interneta. Igralec iger na srečo se je skozi zgodovino spreminjal, kot so se spreminjale igre same.

3.1 Zgodovina iger na srečo

Igre na srečo so posebna zvrst iger, kjer je odločujoč dejavnik za izid predvsem sreča oziroma naključje, ne pa znanje in sposobnosti. Seveda obstajajo igre na srečo, pri katerih si z znanjem igralci lahko povečajo možnosti za dobitek (npr.: Poker, Black Jack ...). Pri pokru tako najdemo profesionalne igralce, ki z igranjem služijo svoj vsakdanji kruh. Seveda so tu potrebne sposobnosti, kot so spomin, hitrost preračunavanja možnosti, matematične sposobnosti, poznavanje teorije iger itd. Pri Black Jacku pa se pojavljajo tako imenovani števeci kart, ki s štetjem visokih in nizkih kart ter s spremenljivimi stavami skušajo pridobiti prednost pred igralnico oziroma čim bolj zmanjšati teoretično prednost igralnice.

3.1.1 Začetki

Prazgodovina: koščice raznih živali so uporabljali že pred 7000 leti in jih lahko štejemo za predhodnike kock. Najstarejše kocke pravih oblik so bile sumerske in iz doline reke Ind iz obdobja 2700 do 2550 pred našim štetjem (Grandjouan 1969).

V antičnem obdobju oziroma v Iliadi (povzeto po Mihelič 1993, 19) je omenjen žreb, ki je določil Ajasa, da se pomeri s Hektorjem, omenjena je stava, ki jo je predlagal Idomeneus Ajasu ob konjski dirki ter tudi kockanje.

V Svetem pismu je omenjeno žrebanje za Kristusova oblačila, sicer pa so najverjetneje Rimljani bili kar vneti igralci, saj se iz tega obdobja omenjajo razne loterije in žrebanja dobitkov ob različnih priložnostih. Znan je Cezarjev vzklik po prehodu čez reko Rubikon: »Kocka je padla,« antični Grki so s kockami tako žrebali kot kockali, znan je tudi pregovor iz tega obdobja: »Kocke bogov so vedno obtežene.«

V srednjem veku tovrstnih iger ni bilo na pretek, vnovič se je uveljavljalo kockanje, prek Sicilije pa se je razširilo kvartopirstvo najverjetneje iz Kitajske, kjer naj bi igrali karte že v 12. stoletju.

Največ »zaslug« za širitev imajo trgovci in udeleženci v križarskih vojnah. Ekspanzija igranja kart se začne v trenutku, ko se igranje preseli iz dvorov in salonov

med navadne ljudi. V 14. stoletju se začne zgodovina igranja kart v Evropi, stoletje kasneje nastajajo igralna pravila, v 16. stoletju pa so karte že zelo podobne današnjim (povzeto po Mihelič 1993, 19-24).

3.1.2 Prelomi (veliki premiki, veliki dogodki)

V novem veku se igranje kart nevzdržno širi, v Ljubljani začnejo igrati po kavarnah, kjer je kot prvi omenjen kavarnar Dominik Moralla v letu 1712, konec stoletja pa je v Ljubljani že pet kavarn z igralnimi sobami. V novem veku se v Genovi začne igranje loterije po rimskem vzorcu, ki se kmalu razširi po Italiji ter ostali Evropi

V Avstro-ogrski monarhiji je bilo hazardiranje do 1. svetovne vojne prepovedano, prav tako je bilo prirejanje in sodelovanje v igrah na srečo kaznivo dejanje v stari Jugoslaviji med obema svetovnim vojnama. Po drugi svetovni vojni se dovoli prirejanje loterij, tombol in ostalih iger na srečo v humanitarne in kulturno prosvetne namene z dobitki v blagu. Leta 1962 začne veljati Temeljni državni zakon o igrah na srečo, kjer se dovoljuje prirejanje in igranje iger, katerih izid je odvisen le od naključja in sreče udeleženca. Dobitki so se lahko izplačevali v denarju ali blagu, prirejanje takih iger pa je služilo pridobivanju sredstev za humane, kulturne in vzgojne namene ter za gospodarsko reklamo.

Leta 1965 lahko posamezne republike tedanje Jugoslavije izdajajo dovoljenja za prirejanje iger na srečo gostinskim podjetjem. Takrat se prvič v naši zakonodaji omenjajo posebne igre na srečo, kot so roulette, chemin de fer, baccara simple, baccara tout va, trente et quarante, black jack, 21, boule in igre na igralnih avtomatih. Merila za odpiranje igralnic so bila zelo stroga, v Sloveniji sta pogojem zadostovala le dva kraja, in sicer Bled in Portorož kot turistična kraja z dovolj prenočitvenimi kapacitetami. Našim državljanom je bilo igranje posebnih iger na srečo strogo prepovedano.

Prvo igralnico na jugoslovanskih tleh so odprli leta 1962 v Opatiji, čez dve leti pa ji je sledila prva igralnica v Sloveniji, in sicer v Portorožu, leta 1965 pa še igralnica na Bledu. V sedemdesetih letih je igralnica delovala tudi v Ljubljani, najprej v hotelu Slon in kasneje v hotelu Lev, vendar so jo zaradi poslovne nepravilnosti kmalu zaprli in jo v začetku devetdesetih let ponovno odprli v prostorih tedanjega hotela Kompas (povzeto po Mihelič 1993, 49-57).

Leta 1984 odpre podjetje HGP Gorica v sodelovanju s portoroškim Casinò-jem v novogoriškem hotelu Park igralnico. Kmalu izplačajo partnerje iz Portoroža in preidejo na lastno pot po vzoru ameriškega igralništva. Iz toge evropske naravnosti v pojmovanju igralništva, kjer je igranje posebnih iger na srečo v domeni višjega družbenega sloja, igre na srečo približajo najširšemu krogu prebivalstva Temne hladne igralne salone, kamor vstopiš le v obleki s kravato, za igranje pa moraš imeti precej denarja, zamenjajo odprti igralni prostori z živahno glasbo, kjer je igranje le del zabave. Igra in zabava se odvijata po široko dostopnih cenah, vstop v igralnico je dovoljen tudi igralcem v športnih oblačilih. Množično uvajanje igralnih avtomatov naleti na izreden

odziv pri igralcih, na oddelku igralnih miz se pojavljajo nove igre, kot so Punto Banco, Carribean poker in Kolo sreče. Igralnico obiskujejo tako študentje kot upokoјenci, delavci in tovarnarji, trgovci in podjetniki, praktično postane igralnica kraj za zbiranje zabave željnih iz vseh družbenih slojev. Obisk se stalno večja, zato se v letu 1993 odpre še druga igralnica v Novi Gorici v nekdanjem hotelu Argonavti z imenom Perla.

3.1.3 Oblikovanje sodobne igralnice

Skozi zgodovino sta se izoblikovali dve značilni tradiciji pogleda na igralništvo: ameriška in evropska. Evropsko igralništvo je bilo že od začetka namenjeno predvsem bogatejšemu sloju prebivalstva, zato je bilo dolga leta za večino ljudi nedostopno. Vstopnica v evropske igralnice je bila dolga leta polna denarnica, vanje so lahko vstopale le premožne in znane osebnosti, za večino povprečnežev pa so bile igralnice prepovedana tema. Za evropske igralnice je veljalo, da se je v njih igralo za večje vsote denarja, namenjene pa so bile zgolj za igranje iger na srečo. Ameriške igralnice so bile čisto nasprotje evropskim, igranje so dovoljevale praktično vsakomur, stave so bile dostopne tudi revnejšim. Vsakršen poizkus preprečevanja iger na srečo je v ZDA prinesel val ilegalnega igranja, zato so ameriške oblasti najprej v Nevadi in v New Jerseyu, kasneje pa po vsej državi dovoljevale odpiranje igralnic. V ameriških igralnicah je igranje iger na srečo le del celovite zabavne ponudbe, igralnice se gradijo kot zabaviščna središča z določeno tematiko. Igralce privabljajo z različnimi nastopi svetovno znanih osebnosti iz sveta glasbe, športa, gledališča itd., igra sama je le sestavni del celovite ponudbe zabave in sprostitve.

Evropska tradicija

Evropska tradicija igralništva se začne v Benetkah v začetku 17. stoletja, kjer so že poznali igro s 36 rdečimi in črnimi števkami (govori se, da je bila igra poznana že mnogo prej na Kitajskem in v Indiji, vendar ni pisnih dokumentov) z imenom Ruleta. Leta 1626 so oblasti v Benetkah dovolile odprtje t. i. »casa pubblica« (javna zgradba, ljudska hiša) predvsem zato, da bi naredili red pri igranju in s pravili zaščitili igralce, prav tako pa so si oblasti zagotovile udeležbo pri dobičku igralnice. V tem času so zaradi različnih namenov obiskovalci igralnice uporabljali maske, kar so izkoristili razni goljufi in tatovi. Zaradi kaosa in neobvladljivega položaja so mestni senatorji leta 1774 zaprli igralnico v Benetkah in s tem se za nekaj časa prekine organizirano igranje v prostoru sedanje Italije (Cattedra 1991, 18–20).

Ravno v tem času pa v belgijskem turističnem kraju Spa odprejo prvo igralnico oziroma casinò (s poudarkom na zadnjem zlogu, kajti beseda v italijanščini pomeni nered, pa tudi ime za javno hišo). Igralnica je bila postavljena v razkošno palačo, kamor so lahko zahajali le gostje iz višjih slojev z debelo denarnico, medtem ko revnejši niso imeli vstopa. Pravila so določala, katere igre se lahko igrajo v igralnici, ki je bila lahko odprta le 12 ur na dan.

Kmalu se začnejo odpirati igralnice tudi po drugih turističnih krajih, predvsem termah po Evropi, npr. v Baden Badnu, Bad Homburgu in drugod. V te tako imenovane katedrale oziroma templje za igre so začeli zahajati le najmogočnejši in najbogatejši predstavniki takratnega višjega evropskega sloja.

V Franciji je leta 1837 kralj Louis Philippe ukazal zapreti vse igralnice na ozemlju tedanje Francije in šele leta 1933 se ponovno uradno dovoli igranje rulete v državi, kjer je bila pravzaprav njena domovina.

V Italiji še danes velja dekret, ki ga je predpisal Mussolini in ki prepoveduje igranje hazardnih iger na območju Italije, razen na štirih lokacijah, kjer imajo mestne oblasti lahko v posesti igralnice, ki spadajo pod njihovo pristojnost. To so igralnice v Benetkah, Saint Vincentu, San Remu in Campione.

V Veliki Britaniji je po stoletjih prepovedi spet dovoljeno igranje iger na srečo, vendar le v klubih, kamor se lahko vpiše vsakdo, vendar mora prej položiti določeno vsoto denarja ter čakati vsaj 48 ur na odobritev vstopa v klub.

Leta 1856 odpre francoski finančnik Francois Blanc s pomočjo Karla III, ki je zaskrbljen za usodo kneževine, v Monte Carlu mogočno igralnico, ki kmalu postane svetovna prestolnica hazarda. Tu se začnejo zbirati bogataši z vsega sveta, leta 1873 je na primer obiskovalo igralnico v Monte Carlu povprečno 1500 igralcev na dan (Cattedra 1991, 24–30).

Poteza, ki si jo je izmislil prav Blanc, ko je ruleti odvzel eno ničlo in s tem avtomatsko povečal možnosti za dobiček igralcev za 50 odstotkov, je bila genialna marketinška poteza, s katero je konkurentom prevzel velik del igralcev.

Po vzoru Monte Carla so se igralnice iz termalnih turističnih krajev preselile v obmorska mesta, predvsem na Azurno in atlantsko obalo, kamor so kmalu začeli prihajati poleg Evropejcev tudi bogati Britanci, pa tudi Američani. Predvsem Azurna obala je bila (in je še) magnet za petičneže z obeh strani Atlantika. Tu so se zbirale znane osebnosti iz sveta filma, glasbe, razni tovarnarji ter predstavniki plemiških rodbin z vsega sveta. Igralnice so bile seveda videti kot pravi templji, konstruirali pa so jih sami znani svetovni arhitekti, npr. znani arhitekt Lehman, ki je v majhnem kraju Dieppe v Normandiji skonstruiral mogočno igralnico, ki jo je poimenoval Palais de la Mer, kamor so prihajali igralci iz Velike Britanije, da so si potešili željo po igranju, ki je bilo v njihovi domovini prepovedano (Cattedra 1991, 30–35).

Pred prvo svetovno vojno je takratna aristokracija in buržoazija živela na veliki nogi. Kljub grozeči moriji, ki je v naslednjih letih terjala na milijone žrtev, se je denar trošil na razne načine, predvsem za igro, mondano zabavo, hrano. Bila je to zlata doba, ko so se monarhije zdele nesmrtnne in nedotakljive, važna je bila samo zabava, zato so to dobo imenovali »Belle Epoque« in so bili to za igralništvo zares zlati časi. Skoraj brez pomena je poudarjati, da sta bili zabava in igra namenjeni samo bogatašem in višjim slojem, da za manj premožne ni bilo prostora. Igralništvo je bila domena višjega sloja in

je to v neki meri čutiti v evropski igralniški tradiciji še dandanes. Igre na srečo so bile za večino prebivalstva nedostopne in za navadnega človeka tabu tema.

Evropske države imajo do igralništva zelo različne poglede, celo znotraj posameznih držav prihaja do različnih lastniških struktur, kot na primer v Nemčiji. V Italiji so lastniki igralnic občine, v Franciji so igralnice v domeni hotelirskih družb, medtem ko so pretežni lastniki igralnic v Avstriji banke (povzeto po Luin 2000, 1–3).

Evropska igralniška politika je precej bolj konzervativna od ameriške zaradi močnega vpliva liberalnejšega protestantizma. Denar, pridobljen iz igralniške dejavnosti, je ponavadi namenjen razvoju turizma in vzdrževanju kulturne dediščine.

Značilne igre v evropskih igralnicah

V evropskih igralnicah srečamo značilne igre na srečo, ki so tu že od nekdaj. Značilni predstavnik evropske tradicije je prav gotovo Blancova »prirejena« ruleta z enojno ničlo, ki se ji je prijelo tudi ime evropska (francoska) ruleta. Od ameriške inačice se razlikuje v tem, da ima na vrtečem kolesu 37 števil (od 0 do 36) in, ker se dobiček izplača 36 krat, je čisti dolgoročni dobiček igralnice $1/37$, kar zneso 2,7 %. Ruleta je skozi stoletja postala najpopularnejša igra v evropskih igralnicah prav zaradi te »prednosti« za igralca. Za evropsko igralništvo je značilna francoska ruleta, ki je drugod po svetu skoraj ne najdemo. Zanj je značilno, da vsi igralci igrajo z enakimi vrednostnimi žetoni, igra sama pa poteka precej počasneje od igre na ameriški ruleti. Najbolj priljubljena igra s kartami je Black Jack (ajnc, enaindvajset, sette e mezzo), kjer igralci igrajo proti igralnici, skušajo pa se približati seštevk 21 (ne smejo ga preseči) in s tem premagati seštevka kart dilerja. Med tradicionalne evropske igre spada še Chemin de fer, ki je inačica ameriške igre Baccarat, kjer igralci igrajo proti igralcem, namenjena pa je predvsem finančno močnejšim gostom. Podobna tej igri je tudi igra Punto Banco, kjer je zmagovalna kombinacija kart višji seštevka dveh ali treh kart, pri čemer je najvišji seštevka kart 9 (figure imajo vrednost 0, as ima vrednost 1).

Tradicija evropskega igralništva se skozi stoletja le počasi spreminja, še vedno so evropske igralnice v domeni bogatejših ljudi, vstop je še vedno dovoljen le v kravatah in suknjičih za moške ter v večernih toaletah za ženske. S to tradicionalno evropsko miselnostjo se po eni strani štiti šibkejši sloj ljudi, da ne bi zapravljali že tako skromnih zaslužkov, po drugi strani pa se v večini igralnic dovoli v tako imenovanih »privejih« igra z zelo visokimi vsotami. Bistvo evropskega igralništva je, da so igralnice namenjene igranju, in to predvsem tistim, ki imajo veliko denarja, vse ostale spremljevalne dejavnosti pa so v ozadju dogajanja.

Ameriška tradicija

Amerika je kot za mnoge reči raj na zemlji tudi za igralce iger na srečo. Še v časih »divjega zahoda« se je igralo v pivnicah – saloonih in mnogi so izgubljali premoženja, pa tudi svoja življenja v takratnih beznicah, kjer se je pogosto igralo brez pravil in je

veljal zakon močnejšega oz. hitrejšega. V tistem času so igralnice delovale tudi na parnikih, ki so pluli po Missisipiju. V začetku 20. stoletja je bilo takih parnikov že preko dva tisoč, zato so oblasti posredovale na pobudo javnega mnenja, ki je bilo nastrojeno proti takim, večinoma nelegalnim igralnicam. Igralnice so prešle v roke kriminalnih združb, ki so zaradi prepovedi igranja odpirale ilegalne igralnice ter na lahek način služile. Te združbe so bile večinoma italijanskega ali kitajskega izvora in so imele nadzor nad celotnim ilegalnim igranjem na srečo, športnimi stavami, prostitucijo in v času prohibicije tudi nad proizvodnjo in prodajo alkohola. Po končani prohibiciji se legalizira tudi igranje na srečo, najprej v Nevadi, kasneje še v državi New Jersey. Za odpiranje igralnic v Nevadi sta bila pomembna dva velika dogodka, ki sta se zgodila konec leta 1929. Prvi je tako imenovani »Black Tuesday« 29. oktobra, padec borze in začetek gradnje tedaj največjega jeza na svetu »Hoover Dam« (www.library.ca.gov; History of Gambling in the United States). Država je v legalizaciji igralništva videla možnost za popolnitev prazne blagajne. V igralnicah so bile dovoljene nekatere vrste iger na srečo, še vedno pa so bile prepovedane športne in konjske stave.

Za začetnika moderne dobe igralništva v Las Vegasu se šteje znani gangster Benjamin Siegel, ki so ga imenovali Bugsy. Oblasti, ki niso mogle zaježiti nelegalnega igranja, so dovolile izgradnjo igralnic v puščavi Nevade in tako leta 1946 Bugsy odpre prvi hotel-casinò z imenom Flamingo. Denar za investicijo je prišel predvsem iz mafijskih vrst, iz Čikaškega sindikata, ki ga je vodil Al Capone, med sovlagatelji pa so bili še Lucky Luciano, Frank Costello in drugi, skratka cvet tedanjih gangsterjev v Ameriki. Vstop v igralnice je dovoljen praktično vsem, edini pogoj za igranje je polnoletnost. V nekaj letih zraste ob ulici, imenovani Strip, pravo igralniško središče z več deset hotel-casinòji, bistvo uspeha pa je ponudba zabave in spektaklov, igralništvo postane samo del ponudbe. Novost ponudbe v Las Vegasu in kasneje tudi v Atlantic Citiju so igralni avtomati, ki kmalu postanejo hit in se iz Amerike razširijo tudi v Evropo.

Organizirani kriminal se počasi umakne iz Las Vegasa in si najde nove vire zaslužka na drugih področjih, predvsem v trgovanju z drogo.

Igralniško mesto Las Vegas pa raste vedno bolj in bolj, turistov, ki bi si želeli ogledati svetovno Meko igralništva je iz leta v leto več, skoraj ne mine leto, ne da bi v mestu odprli kakšen nov hotelsko-igralniški kompleks. Značilnost hotelsko-igralniških kompleksov je, da so skoraj vsi tematsko opredeljeni, v mestu se dan in noč vrstijo spektakli in nastopi svetovno znanih osebnosti. Čas in kraj tu dejansko izgubita pomen, neprestano se nekaj dogaja, noč je enaka dnevu in obratno. Gostov, ki obišejo mesto v puščavi, je približno dva milijona na teden, kar je enako letošnjemu obisku vseh francoskih in italijanskih igralnic skupaj!

Značilne igre v ameriških igralnicah

Najbolj popularni igri v ameriških igralnicah sta Black Jack in Craps. Black Jack je igra s kartami, pri kateri igralec igra proti igralnici, približati pa se mora seštevku 21. V Ameriki se igralci držijo strategije igranja Black Jacka v veliko večji meri kot pri nas, zato je igra v Ameriki za igralnice manj donosna, po drugi strani pa zelo igrana, kar je pač večja prednost za igralnice. Teoretična prednost igralnice pri Black Jacku zelo niha in se v nekaterih primerih obrne celo v korist igralca, zato so posamezne odločitve igralcev za igralno mizo bistvenega pomena v dolgoročnem smislu.

Craps je najpopularnejša igra s kockami v Ameriki, je zelo dinamična igra z nešteto kombinacijami, odvisna pa je od seštevka kock, ki jih mečejo igralci.

Punto Banco tudi tu nastopa v treh različicah maks, midi in mini.

Baccarat je igra, podobna igri Punto Banco, običajno se igra za večje vsote in jo najdemo predvsem v privejih.

Posebno poglavje predstavlja igra Poker, ki doživlja v zadnjem času neverjeten vzpon. Igra, pri kateri igrajo igralci med seboj, pozna več izpeljank, igra se lahko tako za majhen kot tudi za zelo velik denar. Igra se tudi izven igralnic v klubih, vse večjo veljavo pa dobivajo turnirji, ki jih organizirajo praktično po vsem svetu. K popularnosti igre prispeva v zadnjem času igranje na svetovnem spletu.

Tu imamo še dve različici igralniškega pokra, in sicer Caribbean Stud Poker in Let It Ride, kjer se igro lahko popestri še z dodatkom progresivnih Jack Potov.

V ameriških igralnicah zasledimo še celo vrsto azijskih iger, npr. Red Dog, Sic Bo, Pai Gow Poker in druge.

Značilna igra je tudi Kolo sreče ali Big Six Wheel, vendar je to bolj igra za zabavo kot za resno igralniško igranje.

Keno je igra, podobna naši tomboli oz. bingu, in je igra bolj za spremljevalce kot za prave igralce.

Seveda ne smemo mimo slots ali igralnih avtomatov, ki so bistveni del ameriških igralnic. Pravzaprav ni ameriške igralnice brez igralnih avtomatov. Če imamo na eni strani igre na igralnih mizah, ki so skozi stoletja doživeli le malo sprememb, so na drugi strani igralni avtomati, ki spremembe doživljajo praktično iz dneva v dan. Industrija z igralnimi avtomati doživlja v zadnjem času neverjeten napredek, izumljajo se nove in nove igre, ki jih igralci dobesedno obožujejo.

Kot vidimo, je v ameriških igralnicah nešteto različnih iger, ki so namenjene raznovrstnim igralcem in zabave željnim gostom. Igralniška ponudba je samo ena izmed možnosti za zabavo in sprostitev, ki je je tako v Las Vegasu in Renu v Nevadi kot v Atlantic Cityju v izobilju.

Združevanje obeh tradicij

Evropska igralniška tradicija se le težka spreminja, mnoge igralnice še vedno vztrajajo pri klasičnih metodah, ki pa počasi, a vztrajno spreminjajo svojo podobo.

Klasična usmeritev prinaša vedno manj dobička, klasične igre na igralnih mizah se vse manj igrajo. Novogoriško podjetje HIT je že konec osemdesetih let spoznalo, da je za uspeh treba vpeljati ameriški način razumevanja igralniškega posla. Kmalu po odprtju igralnice v hotelu Park so se ločili od dotedanjih partnerjev iz Portoroža ter ubrali svojo filozofijo razvoja igralništva, ki je predstavljala v tistih časih revolucijo v odnosu do igralniškega posla ne le v Sloveniji, ampak tudi v tem delu Evrope. Šele čez nekaj let je dobila posnemovalce v igralnici v avstrijskem Veldnu ob Vrbskem jezeru, v francoskih Biaritzu in Deauvillu ter kasneje še v igralnicah na Nizozemskem.

Z vpeljevanjem ameriških metod v naš prostor so v začetku imeli kar nekaj nasprotnikov, ki so napovedovali skorajšnji propad podjetja, saj so menili, da ameriških metod dosedanja igralci ne bodo sprejemali. Kmalu se je pokazalo, da so se nasprotniki zmotili, kajti razvoj igralniškega podjetja iz Nove Gorice je šel strmo navzgor. Igralniški gostje, tu so v prvi vrsti Italijani, so bili nad spremembami navdušeni, obisk in s tem dobiček se je stalno povečeval. Uvedba večjega števila igralnih avtomatov, Binga, Pokra in drugih iger je popestrila ponudbo igralniških kapacitet, hkrati z igralniško ponudbo pa se je razvijala tudi koncertna in kulinarčna ponudba, ki sta postali nepogrešljivi del celotne ponudbe. Igralništvo in z njim povezana zabava sta postali dostopni praktično vsakomur, edini pogoj je polnoletnost. Namesto togih pravil oblačenja so tu gostje lahko oblečeni v športna oblačila, igra postane dostopna najširšemu krogu obiskovalcev, saj se minimalne stave precej znižajo, cena dodatne kulinarčne ponudbe je konkurenčna, koncerti in prireditve so brezplačni, vrstijo se razna žrebanja nagrad in še nešteto raznih ugodnosti, ki privabljajo veliko število obiskovalcev. Igra sama ni več najpomembnejša stvar, ampak je samo delček v mozaiku ponudbe, ki poteka v igralniško-zabaviščnih središčih in je vedno bolj prilagojena turistični igralniški porabi.

Od tradicionalne evropske igralniške tradicije ostane v igralnici le malo klasičnih iger. Ruleta ostaja evropska (z eno ničlo), nekatere igralnice zadržijo francosko ruleto in Chemin de fer (predvsem v privejih). Sodobna ponudba postaja vse bolj kompleksna in igra predstavlja le del te ponudbe.

Vse bolj pa se uveljavljajo nekatere nove igre, ki prihajajo predvsem iz Amerike. V zadnjem času se najbolj širi igranje Pokra, predvsem po zaslugi svetovnega spleta, saj je igranje na spletu v zadnjih letih doživelo neverjeten vzpon in poskrbelo za popularizacijo te igre. Hkrati pa je opazno veliko povečanje števila igralcev na igralnih avtomatih, ki se stalno obnavljajo. Moderna tehnologija omogoča vedno nove in nove vrste iger, zato sodobni managerji v igralnicah budno pazijo na razmerje med igranimi avtomati in igralnimi mizami, kajti le primerna kombinacija obeh prinaša uspeh.

Konkurenca je z zamudo, a vendarle prišla do spoznanja, da je treba v igralniškem poslu preiti na nova razmišljanja ter uvesti v tradicionalno evropsko igralništvo precej novosti, ki jih sicer v svetu že izvajajo.

V letu 2000 tako v Benetkah odstopijo iz tradicionalnih okvirov in odprejo podružnično igralnico v Mestrah, ki ima nekaj novega ameriškega pridiha. Tako se tudi v evropsko miselnost počasi, a vztrajno prikrade ameriški duh in glede na trenutne trende bo tega premikanja v bodoče še precej več.

Švica, ki je do konca prejšnjega stoletja skoraj prepovedovala igre na srečo, je leta 1999 sprejela nov igralniški zakon, ki dovoljuje gradnjo velikih igralniških središč, in si v svoji strategiji zastavila cilj postati najmočnejša evropska igralniška velesila (www.casino.ch).

3.2 Psihološka podoba igralca

V življenju je človek nenehno postavljen pred odločitve, zato se vsak prej ali slej sreča s tveganjem, ko se odloča za neko stvar. Hazarder je do neke mere vsak človek, saj se mora življenju nenehno odločati in s tem tvega, da dobi ali izgubi. Hazarder oziroma igralec na srečo igra zaradi različnih vzgibov, potreb in vzrokov. Poznamo legalne in nelegalne igre na srečo. Nekatere so za družbo koristne, ker prinašajo določene koristi oz. dobičke, druge pa so take vrste, ki jih hoče pač družba zatirati in ljudi odvracati od igranja.

Branko Gradišnik (1993, 15) prikazuje tri modele, ki pojasnjujejo kockarsko prisilo:

1. psihoanalitični model, kjer je motivacija hazardiranja podzavestna,
2. operantno kondicioniranje, kjer je za nastanek kompulzije potrebna nenehna krepitev,
3. klasično kondicioniranje, kjer je potreba po optimizaciji vznburjenja ob postopnem višanju dražljajskega praga.

Hazarder v svojem početju išče potešitev svojih potreb. Hazarderstvo lahko preide v odvisnost podobno kot odvisnost od alkohola ali drog, vendar ima nekatere samosvoje značilnosti. Za odvisnost od iger na srečo je v prvi vrsti potreben denar, ki ga je najprej treba zaslužiti, da bi ga pozneje lahko uporabljal za igranje. Eno je, če si igralec zaigra svoj prisluženi denar, huje pa je, ko si denar za igranje začne izposojati ali celo uporabljati nelegalne poti, da bi do denarja sploh prišel. Proti hazarderju dolgoročno igra čas, kajti igre na srečo delujejo na principu verjetnostnega izračuna, ki je dolgoročno vedno proti igralcu. Tu igralec trči na nepremagljivo oviro. Bodisi da hoče igralec povrniti izgubljeni denar (teče za srečo!) ali pa povečati že dobljenega, se v končni fazi znajde v izgubljenem položaju, kajti zakon velikih števil oz. verjetnostni izračun deluje proti njemu, a kaj, ko so občutki, tako pri izgubi kot pri dobitku, za hazarderja važnejši.

Razlika med moškimi in ženskami je pri igranju na srečo kar precejšnja. Moški se raje lotevajo iger kot, so Ruleta ali Craps, kjer je dinamika igre hitrejša, dogodki so vezani na padec kroglice ali kombinacije kock, igralci se tu zdijo kot delavci, ki bi si služili denar s postavljanjem žetonov na igralna polja. Še posebej pa so moški dovzetni

za igranje športnih stav, saj tam združujejo koristno (zaslužek?) s svojim poznavanjem (znanje?) športnih dogodkov.

Ženske igralko so bolj umirjene in si za igranje rajši izbirajo mirnejše igre, kot je Black Jack, ali pa posedajo pri igralnih avtomatih in uživajo v igrah z manjšimi vložki in vsaj v večini niso podvržene pretiranemu hazardiranju.

Poznamo več vrst igralcev na srečo, od priložnostnih igralcev pa do patoloških primerov, vendar je prav Branko Gradišnik (1993, 17–18) lepo porazdelil igralce v skupine in jih poimenoval: ovce, zajedavce in grabežljivce.

1. V prvo skupino sodijo *priložnostni igralci*, ki se z igro srečajo bolj ali manj naključno, o igri ne vedo skoraj ničesar, še manj pa o matematiki in psihologiji iger. Ti običajno stavijo manjše vsote, za igranje porabijo le določeno minimalno vsoto denarja. Največkrat pridejo v igralnico iz drugih razlogov, kot so obisk koncerta, obisk restavracije ali pa jih v igralnico pripelje nekdo, ki je v njej že bil. To so za igralnico potencialni novi igralci in od njihovega počutja pri prvem obisku je odvisno, ali se bodo še vrnili.
2. V drugi skupini so *izkušeni igralci*, ki igro odlično poznajo, ne verjamejo pa, da verjetnostni račun dela proti njim in še vedno sanjarijo o velikih dobitkih oz. o sistemih, kako bi prevarali sebe in igro. Ponavadi ti igralci ne izbirajo sredstev, ko skušajo priti do zelenega cilja, to pa je premagati igro
3. V tretjo vrsto pa sodijo tako imenovani *sistemisti ali sistemarji*, ki so prepričani, da obstaja sistem za zmagovanje pri igrah na srečo. To so posebna vrsta ljudi, ki pogosto trdijo svoje in za izgubo krivijo dealerja, ki je žogico zavrtel oziroma zmešal karte, izmišljujejo si razne zgodbe, najpogostejši izgovor na ruleti je, da je vse prirejeno, zato igralci nikoli ne dobijo. Taki igralci ponavadi delajo tako igralnicam kot igralcem škodo, največkrat se spravijo na igralce z veliko denarja in jim »svetujejo«, kako naj igrajo, od igralcev včasih tudi prosjačijo za denar itd.
4. V četrti skupini so igralci, ki se na igro zelo dobro spoznajo in bi jih imenoval *profesionalci*. Poznane so jim prednosti in slabosti igre in igralcev in to s pridom izkoriščajo sebi v prid. Ti igralci se ponavadi ne ozirajo na ostale igralce, zelo dobro pa poznajo psihologijo igralcev ter imajo bogato znanje in spretnosti za igranje. Ti igralci igrajo v igralnicah predvsem Poker, njihova strategija pa je premagati nasprotnika. Veliko ljudi se že profesionalno ukvarja z igranjem pokra in jim je to edini vir dohodka, najboljšim seveda ne primanjkuje denarja in na račun ostalih igralcev zelo dobro živijo.
5. V zadnjo skupino pa bi razvrstil igralce, ki si hočejo dobitok oz. zmago pridobiti na nepošten in nelegalen način, te pa bi imenoval *goljufi ali prevaranti*. Ti igralci pogosto ne izbirajo načina, kako bi preslepili druge igralce in igralnico ter se s tem okoristili. V bistvu so to prikriti igralci, ki igrajo vlogo poštenega

igralca, vendar pa sami ali s pomočjo sodelavcev iščejo načine za pridobitev koristi na nepošten način.

3.2.1 Psihološki vidik igranja na srečo

Veliko število igralcev oziroma obiskovalcev igralnic igra na srečo zaradi zabave, nekateri pa z igro hočejo celo zaslužiti oziroma povečati prihodke, kaj kmalu pa te navade preidejo lahko v odvisnost od iger na srečo.

»Izgubite vsako upanje, vi, ki vstopate,« je star Dantejev rek, ki velja v igralniških krogih in se ga strastni oziroma kompulzivni igralci ne zavedajo ali se ga nočejo zavedati. Taki igralci vztrajajo v igri tudi, ko izgubijo večje vsote denarja in jih izguba denarja ne odvrne od igre. Izraz hazarder ima negativen prizvok, zato se v svetu vse bolj uporablja besedo igralec, kjer se hazarder skriva za besedo, ki ima zelo širok pomen in ne zveni negativno. V angleškem jeziku besedo »gambling« vse pogosteje zamenjujejo z besedo »gaming«, zanimivi so tudi prevodi naslova romana ruskega pisatelja Dostojevskega, kjer se pojavljajo kot »The Gambler«, »Kockar«, »Hazarder«, »Srečelovec« in »Igralec«.

V romanu spoznamo, kakšen vpliv ima igra na igralca, in pisatelj je to izkusil na lastni koži. Opisuje občutke ob zmagi in pri izgubi denarja, cilj mu je hitro obogateti na račun igranja na srečo, to pa ga nazadnje pahne v revščino in si sam ne more več pomagati. Občutki pri igri so mu bolj pomembni kot ljubezenska čustva. Tu pravzaprav vidimo, kako lahko igra spremeni človeka (Dostojevski 1991).

3.2.2 Hazard

Beseda hazard ima več pomenov. Glede na kulturni in zgodovinski vidik lahko zanjo podamo več definicij. V zahodni kulturi pomeni hazardirati staviti določeno vsoto denarja na nekaj, kar ima negotov izid, in pričakovati zmago oziroma povečati začetni vložek. Iz definicije hazard ponavadi izločimo čustva in tveganje, ki ni vezano na denarno stavo (npr.: skok s padalom, dogovoriti se z dekletom za zmenek ...), sklepanje zavarovalnih polic, investiranje na borzi, odpiranje novega podjetja itd.

Hazardiranje ali igranje na srečo je igra, kjer je izid odvisen predvsem od sreče oziroma naključja, veliko manj ali nič od znanja ali sposobnosti igralca. Značilno za igre na srečo je, da je izid znan v kratkem časovnem razdobju in da je glavni namen igranja povečati začetni vložek denarja.

Beseda hazard v širšem pomenu besede pomeni tudi sprejemanje določenih odločitev, pri katerih ne poznamo ozadja.

Med igre na srečo spadajo igre s kockami, s kartami, ruleta in igralni avtomati, ki jih srečamo v igralnicah, ter druge igre, kot so športne stave, loterije, Loto, Bingo in podobne, ki pa niso nujno igralniške igre.

Igre na srečo lahko delimo tudi še na:

- igre, pri katerih je izid popolnoma odvisen od naključja oziroma sreče, igralec na izid ne more vplivati, pri igri na dolgi rok lahko igralec pričakuje gotovo izgubo (ruleta, karibski poker, kolo sreče ...),
- igre, pri katerih lahko igralec s svojimi sposobnostmi oziroma znanjem vpliva na izid igre, na dolgi rok lahko igralec računa na pozitiven izid oziroma dobiček (poker, Black Jack, športne stave ...).

Igranje na srečo ločimo tudi glede na to:

- kaj vlagamo v igro (denar ali materialne dobrine),
- koliko vlagamo v igro,
- predvidljivost izida (vpliv igralca ali ne),
- pričakovana vrednost izida (pozitivna ali negativna matematična vrednost).

Igre na srečo v zahodni civilizaciji uravnavajo državni zakoni in jih kot take nadzoruje država. Vsaka od držav pač določa, katere igre na srečo dovoljuje in pod kakšnimi pogoji, tako da se pristop od države do države močno razlikuje. Nekatere države imajo igralnice v svoji lasti oziroma pod svojim nadzorom s podeljevanjem koncesij (Nizozemska, Avstrija, Slovenija), druge dovolijo odpiranje igralnic lokalnim skupnostim (Italija), nekatere, kot Francija, pa dovoljujejo odpiranje igralnic hotelskim oziroma turističnim podjetjem.

Islamske države strogo prepovedujejo igranje na srečo, kar v precejšnji meri izvira iz njihove vere. Tudi katoliška vera ne odobrava igranja na srečo, vendar razen v Italiji nima večjega vpliva na igralništvo.

3.2.3 Hazarder

Poznamo dva večja tipa hazarderjev:

- *iskalci akcije, močnih emocij* – te vrste igralci v bistvu iščejo akcijo in vznburjenje, večinoma so to aktivni igralci, običajno moškega spola, igrati začnejo v zgodnjem življenjskem obdobju, pri zmagi zahtevajo veliko mero samo upoštevanja,
- *iskalci izhoda iz tesnobe* – ti igralci z igranjem bežijo pred težavami v realnem življenju, večinoma so to pasivni igralci, običajno ženskega spola, nizka stopnja samo upoštevanja, igrati začnejo kasneje (običajno po neki neprijetni izkušnji), so treznejši igralci, pri izgubah se pojavljajo občutki krivde, sramu in jeze.

O hazardu in zasvojenosti z igrami na srečo se v zadnjem času mnogo govori tudi pri nas, nekateri posamezniki pa so tudi začeli z znanstvenimi pristopi k temu vprašanju. V Združenih državah Amerike se s problemi odvisnosti od iger na srečo ukvarjajo različne organizacije, kot na primer organizacija »Gamblers Anonymous« (www.gamblersanonymous.org), ki deluje že celih petdeset let. Sicer pa je problem igranja na srečo v Združenih državah Amerike zares velik, saj se sami Američani imenujejo

»narod hazarderjev«. Po podatkih iz leta 1998 se z igranjem na srečo ukvarja več kot 60 odstotkov vseh odraslih prebivalcev (Isaacs 2001, 2).

Vsota vseh vložkov pri igranju legalnih iger na srečo je preko 600 milijard dolarjev letno, medtem ko se še enkrat toliko denarja obrne pri nelegalnih igrah. Američani stavijo praktično na vse, od izidov na košarkarskih tekmah do pasjih bojev, igranje pokra doma, igranje backgammona za denar itd.

Največji problem pa predstavljajo nelegalne stavnice, proti katerim se oblasti neuspešno borijo. Vsaka prepoved prinese nelegalno početje (spomin na prohibicijo je še vedno živ), hazarder pa le težko zdrži brez igre in to s pridom izkoriščajo organizatorji nelegalnih stavnice. Hazarderjem ta način igranja prinaša ogromne neobdavčene dobičke, organizatorji jim posojajo denar za igranje, stave so manjše kot v legalnih stavnica, hkrati pa jim organizatorji obljublajo večje dobitke.

Hazardiranje lahko prištejemo k obsesivno-kompulzivnim motnjam, kjer je igralec na eni strani obseden z mislijo, da mora igrati, po drugi strani pa ga napetost sili v nerazumsko vedenje, da mora igrati naprej in pokriti izgubo.

3.2.4 Odvisnost in zasvojenost

Odvisnost (angl. dependence) je stanje, ko nekdo nadaljuje s svojo aktivnostjo ne glede na zdravstvene, psihološke, relacijske, družinske ali socialne težave. Psihološka odvisnost se nanaša na psihološke simptome, povezane s hrepenenjem, fizična odvisnost pa se nanaša na toleranco in prilagoditev organizma kronični potrebi.

Zasvojenost (angl. addiction) bi lahko opredelili kot ponavljajočo se potrebo po igranju (periodično ali kronično). Tak igralec ima velike težave pri prenehanju ali zmanjševanju igranja in odločno vztraja pri igranju, ne glede na posledice. Zasvojenost je v bistvu bolezen, ki prizadene človekovo telo, odnose z ljudmi in sposobnost za produktivno življenje (www.cpha.org).

3.2.5 Patološki hazard

Igranje iger na srečo se lahko izrodi, če igralec izgubi nadzor nad samim seboj. Prvi znaki problematičnega igranja so, da igralec začne igrati nad svojimi denarnimi zmožnostmi, igra vedno bolj pogosto, vedno več časa preživi v igralnicah ter se začne vesti neobičajno, za izgubo so krivi vsi, razen njega samega.

Ko kompulzivni igralec prestopi točko oziroma mejo, začne škoditi sam sebi in okolici, poslabšajo se odnosi s partnerji, družino, sodelavci in prijatelji, za pridobitev denarja za igranje išče nedovoljene načine, izgubi službo, bankrotira, pojavi se depresija, zaradi problemov z igranjem pomisli tudi na samomor. Tem igralcem pravimo patološki igralci oziroma patološki hazarderji.

Dr. Andrej Pišec iz Centra za preprečevanje in zdravljenje odvisnosti v Mariboru² pravi, da je patološko hazardiranje stalno in ponavljajoče se neprilagojeno vedenje in ta proces deli na tri stopnje:

1. stopnja zmagovalca – igralca občasni dobitki zaslepijo in mu zbudijo upe o čedalje večjih dobitkih, zato z igro nadaljuje;
2. stopnja izgubljanja – igralec izgublja, izposoja si denar, laže okolici, izgubi službo;
3. stopnja obupanosti – hazard uide igralčevemu nadzoru, pojavi se občutek krivde, sramu in depresije, igralec ogroža svojo psihofizično in osebno integriteto, spusti se v kriminalna dejanja, hoče si priigrati izgubljeni denar, spreminja se njegov življenjski stil in obnašanje, trdno verjame v svoje zmožnosti ter ne more živeti brez igranja.

Dr. Bernard Špacapan³, ki se v Gorici (Italija) ukvarja z zdravljenjem raznih oblik zasvojenosti, opisuje značilne znake, kako prepoznati rizičnega igralca iger na srečo. Problematični igralec počasi izgublja nadzor nad igranjem, igra nad svojimi denarnimi zmožnostmi, na vsak način si hoče povrniti izgubljeni denar, spreminja se njegov življenjski stil in obnašanje, trdno verjame v svoje zmožnosti ter ne more živeti brez igranja.

Prehod od normalnega do patološkega igralca se kaže v tem, da igralec porabi vse več časa in denarja za igranje, vse manj je sposoben sprejemati izgubo denarja, želja po vračilu izgube je vse večja, kljub morebitni želji po prenehanju nadaljuje z igranjem, pojavljajo se prve socialne in družinske težave.

V Združenih državah Amerike deluje organizacija »Gamblers anonymous« (www.gamblersanonymous.org) po vzoru anonimnih alkoholikov, kamor so vključeni nekdanji odvisniki od iger na srečo. Organizacija pomaga vsem, ki imajo težave z igranjem, zato je na njihovi spletni strani objavljen vprašalnik z dvajsetimi vprašanji, kjer si lahko vsak posameznik poišče odgovor na vprašanje, ali je kompulzivni igralec in ali lahko (če želi), preneha z igranjem.

Vprašalnik:

1. Ali igrate med delovnim časom?
2. Ali se zaradi igranja kregate v družini?
3. Ali hazard vpliva na vaš ugled?
4. Ali imate po igranju občutek krivde?
5. Ali igrate zato, da bi dobili denar za povračilo dolgov?
6. Ali vam igranje zmanjšuje delovne sposobnosti in ambicije?
7. Ali želite priigrati nazaj vaš izgubljeni denar?

² Dr. Andrej Pišec iz Centra za preprečevanje in zdravljenje odvisnosti Maribor (www.ustanova-odsevseslisi.si)

³ Prosojnice s predavanja, jesen 2005 (Nova Gorica)

8. Ali vam dobitok sproži impulz za še večje dobitke?
9. Ali igrate naprej tudi, ko ste že vse izgubili?
10. Ali ste si kdaj izposodili denar za igranje?
11. Ali ste kdaj kaj prodali za denar za igro?
12. Ali uporabljate dobljeni denar za vsakdanje potrebe?
13. Ali igranje zbuja brezskrbnost pri vas in vaši družini?
14. Ali vedno igrate dlje, kot ste načrtovali?
15. Ali igrate, da bi pozabili na skrbi in težave?
16. Ali kdaj razmišljate o nelegalnih dejanjih za pridobitev denarja za igro?
17. Ali zaradi igranja slabo spite?
18. Ali vam razočaranje in frustracije pomenijo motiv za nadaljevanje igranja?
19. Ali ste kdaj proslavljali dobitok tako, da ste nadaljevali z igranjem?
20. Ali kdaj pomislite na samodestruktivnost in samomor zaradi igranja?

Patološki igralci odgovorijo pritrdilno na vsaj sedem vprašanj, vsi ostali, ki odgovorijo na nekaj vprašanj pritrdilno, so že potencialni patološki hazarderji.

3.2.6 Profesionalni igralci

Pri igrah, kot so ruleta, Caribbean poker, Kolo sreče, Chemin de Fer in Craps, je izid odvisen predvsem od sreče, znanje igralcev pri teh igrah nima skoraj nikakršnega vpliva na izid igre. Poznamo pa tudi igre na srečo, pri katerih je mogoče z znanjem in tehniko nekoliko izboljšati odstotek teoretične verjetnosti v prid igralcu. Takšni igri sta na primer: poker, kjer izkušene igralce imenujemo profesionalci, in Black Jack, kjer se pojavljajo števc kart.

Profesionalni igralci pokra (www.professional-poker.com)

Najstarejši profesionalni igralci pokra so bili sleparji, ki so z uporabo raznih metod obirali naivne soigralce. V začetku 19. stoletja se je poker igral brez menjave kart, okoli 1850 pa se pravila začenjajo spreminjati, uvedejo se »slepe« karte, vse bolj prihaja do izraza »blefiranje«, dodatno menjavanje kart omogoči več možnosti za sleparjenje, hkrati pa pri pošteni igri prihaja v poštev čim boljše znanje igralca. Sleparjenje pri pokru kmalu naleti na nasprotnike. Znani so primeri, ko igralce polijejo s katranom in posujejo s perjem, v mnogih primerih pa jih celo linčajo. Poker je igra, ki zahteva v prvi vrsti veliko znanja, igralec pa mora imeti tudi sposobnost opazovanja soigralcev, biti mora potrpežljiv in čakati na priložnost.

Poznamo dve vrsti profesionalnih igralcev pokra, in sicer turnirske igralce in igralce za denar. Profesionalnih igralcev pokra, ki igrajo samo na turnirjih, je precej manj kot igralcev za denar, saj je možnost dobitka kljub precej manjšemu vložku izredno majhna, konkurenca pa izredno močna. Zadnji trije zmagovalci turnirjev »World Series of Poker« niso bili profesionalni igralci pokra.

Čeprav se poker v tradicionalni obliki igra že 200 let, pa v zadnjem času dobiva neverjetne razsežnosti predvsem po zaslugi medmrežja. On-line poker se na medmrežju pojavi leta 1998, čez dve leti pa začnejo s ponudbo on-line turnirjev. Prvi zmagovalec postane Chris »MoneyMaker« Cinderella, ki je za 40 dolarjev vpisnine prejel prvo nagrado v vrednosti 2,5 milijona dolarjev.

Da postaneš profesionalni igravec pokra, moraš poleg znanja imeti še nekatere druge sposobnosti, kot so opazovanje okolice, psihologija igralcev, poznavanje govorice telesa in druge.

Pravih profesionalnih igralcev pokra je v svetu malo, večina se jih s pokrom ukvarja za dodaten zaslužek ob normalni zaposlitvi. Višina zaslužkov je odvisnih od znanja igralcev, denarnih zmožnosti, hrabrosti in seveda sreče. Profesionalni igralci pokra se ne bojijo pomanjkanja sreče, bojijo se predvsem sprememb na področju igranja on-line pokra. Ker je njihov dobiček povezan z vedno novimi igralci, obstaja bojazen, da ostanejo brez dela, če bi se v bodoče zaradi zakonskih sprememb zmanjšalo število novih igralcev. Zato mnogi odlični igralci pokra ne postanejo profesionalci, temveč igrajo poker ob normalni zaposlitvi.

Števci kart

Štetje kart je prvi opisal Dr. Edward O. Thorpe v knjigi »Beat the Dealer«⁴, kjer je opisal način, kako lahko z določeno tehniko štetja visokih in nizkih kart izkušen igravec premaga igralnico. Sistem temelji na štetju visokih in nizkih kart, visoke karte, še posebej asi, predstavljajo prednost za igralca, medtem ko so nizke karte prednost za igralnico. Višje karte predstavljajo prednost za igralca, ker povečujejo možnost »Black Jacka«, ki se običajno plačuje 3 za 2, prav tako pa ja večja možnost zmage v primeru delitve in podvojitve igralčeve stave. Karte manjših vrednosti povečujejo možnost, da bo igravec premagal dilerja. Sistem ne zahteva dobrega spomina, ampak se s posebno tehniko seštevanja in odštevanja pride do določenih ugotovitev, ali je v ostanku kart več visokih ali več nizkih kart.

Kartam z vrednostjo 2 do 6 prištejemo +1, kartam z vrednostjo 10 (od 10 do kralja) in asom odštejemo -1, karte z vrednostjo 7, 8 in 9 imajo vrednost 0.

Štetje kart zahteva izredno poznavanje osnovne strategije igre Black Jack, sposobnost hitrega seštevanja in odštevanja točk ter sposobnost koncentracije. Tehnika štetja kart je zelo zahtevna, zato ocenjujejo, da je v svetu le okoli 100 igralcev, ki bi s svojimi sposobnostmi lahko bistveno vplivali na potek igre. Števci kart ne spadajo med sleparje, saj za pridobivanje dobička ne uporabljajo nobenih nedovoljenih pripomočkov, izkoriščajo le svoje sposobnosti in znanje. Vseeno pa morajo biti igralnice sposobne prepoznavanja te igralce ter se z različnimi tehnikami in metodami boriti proti njihovi uspešni igri.

⁴ Dr. Edward O. Thorpe v knjigi »Beat the Dealer« 1966

Metode in tehnike, ki jih igralnice uporabljajo proti števcem kart, so:

- povečevanje števila snopičev kart (6 ali celo 8 snopičev),
- rezanje polovice ali več kart,
- motenje igralcev (ponujanje pijače, kratki priložnostni pogovori ...),
- usposobljeno osebje,
- višji minimum / manjši maksimum,
- uporaba avtomatskih mešalcev kart.

Števci kart so posebna vrsta igralcev, običajno premožnejši, zato se igralnice večinoma ne odločajo za prepoved vstopa takim igralcem. Prav dejstvo, da je v svetu le malo sposobnih števcem kart, je razlog, da igralnice takim igralcem običajno dovolijo vstop, vendar jih osebje nato ves čas nadzoruje.

4 IGRE NA SREČO

Igre na srečo zavzemajo pomembno mesto v ekonomiji in vsakdanjem življenju različnih ljudstev, stalna prisotnost razmerja med tveganjem in dobičkom pa pri tem vzbuja še večji vtis, igre na srečo so igre za denar (Caillois 2003, 142–143).

Pri igrah na srečo se ne proizvajajo nove dobrine, pač pa gre pri teh igrah preprosto za premeščanje dobrin od enega igralca k drugemu oziroma od igralca k igralnici in obratno.

4.1 Igra v ožjem pomenu besede

V tem delu se osredotočimo le na igre, ki se najpogosteje pojavljajo v evropskih igralnicah. Najpopularnejša igra v Evropi je še vedno Ruleta, in to različica z eno ničlo, sledi ji Black Jack in Caribbean poker ter Punto Banco in Chemin de Fer. Posebno poglavje predstavlja Poker, ki dosega v zadnjem času neverjeten razmah, predvsem po zaslugi internetnega igranja in popularizacije igre na spletu.

4.1.1 Opisi najpogostejših iger na srečo

Igre na srečo so v glavnem igre, pri katerih na izid vpliva zgolj sreča, ne pa znanje igralca. Igre na srečo delimo na igre v igralnicah, športne stave, loterije in igre preko interneta. V tem poglavju se bomo osredotočili predvsem na igre na srečo, ki se pojavljajo v evropskih igralnicah. Pri nekaterih igrah na srečo, kot so Black Jack, Poker in Punto Banco, si lahko igralci s svojim znanjem nekoliko povečajo možnosti dobitkov, še vedno pa je sreča odločujoči dejavnik.

Ruleta

Igra se izvaja z barvnimi žetoni, vsak igralec ima svojo barvo, zato je nadzorovanje na teh mizah enostavnejše. Vrednost žetonov si izbere vsak igralec sam, najmanjšo in največjo stavo pa predpiše prireditelj.

Evropska ruleta vsebuje številke od 1 do 36 ter številko 0. Številka 0 je zelene barve, 18 številok je rdeče barve, 18 črne, prav tako je 18 številok neparnih in 18 številok parnih.

Igralec s polaganjem žetonov na igralno mizo postavlja različne kombinacije: na polno številko, na dve številki (»konj«), na tretjino, četrtino in šestino, lahko pa stavi na »enostavne šanse«, kot so ducat, kolone, rdeče-črno, par–nepar, prvih ali zadnjih osemnajst številok.

Prednost igralnice (»House Advantage«) pri tej igri je 2,7 %.

V evropskih igralnicah je Ruleta najbolj priljubljena igra, kar pa ne velja za ZDA, kjer je zaradi dodane številke (00) prednost hiše 5,26 %, kar za igralce ni privlačno.

Black Jack

Pri tej igri skuša igralec doseči večji seštevek od croupierja, ne sme pa preseči vrednosti 21. Igra se lahko izvaja z enim, z dvema ali s šestimi kompleti kart, vrednost igralnih kart je zapisana na vsaki karti (figure so vredne 10), pri asu je vrednost 1 ali 11 točk, odvisno do situacije.

Prednost igralnice («House Advantage») je pri tej igri zelo različna, v največji meri pa je odvisna od izurjenosti igralcev. Igralci, ki igrajo po tako imenovani »basic strategy« osnovni strategiji, lahko prednost igralnice s 5 % do 10 % znižajo na 0 % do 0,5 %. Dodatno pa znižajo prednost igralnice ali celo prednost postavijo v svojo korist tako imenovani števec kart.

Igra je med igralci evropskih igralnic dokaj priljubljena, medtem ko je v ZDA popularnost te igre zelo velika.

Caribbean poker

Ta igra je različica igre Poker, ki se je prvič pojavila na Arubi v Karibskem morju, po prihodu v ZDA v začetku devetdesetih let pa se je neverjetno razmahnila po vsem svetu. Pri podjetju HIT so razvili svojo različico te igre in jo poimenovali »HIT progressive Poker«.

Igra se z enim snopičem kart, igralci igrajo proti igralnici, pri tem morajo imeti boljše kombinacijo kot delilec. Kombinacije kart so podobne kombinacijam pri klasičnem pokru, od enega para do kraljeve lestvice. Plačilo dobitka je povezano s kombinacijo kart delilca, ki mora za izplačilo igralcem imeti najmanj kombinacijo as in kralj. Poseben dodatek pri tej igri je »progresiva«, kjer igralec lahko dodatno stavi na dobitek »Jack Pot«. Stava na to igro znaša običajno 1 €, dobitek pa je odvisen od akumulirane vsote in lahko doseže zelo visoke vsote.

Prednost igralnice je pri tej igri večja od 5 %, klub temu je igra (predvsem zaradi visokih dobitkov »Jack Pot«) zelo popularna tako v Evropi kot v ZDA.

Pri nas poznamo to igro pod imenom »Hit Draw Poker«, ki jo je razvilo podjetje HIT, najprej za svoje potrebe, kasneje pa tudi za prodajo.

Punto banco (Baccarat)

Če je pri Black Jacku magična številka 21, je pri tej igri to številka 9. Najboljša kombinacija (seštevek) dveh ali treh kart je 9, vrednosti kart so izpisane na kartah, figure imajo vrednost 0, as ima vrednost 1.

Igralec lahko stavi na tri različne možnosti: Banco, Punto ali neodločen izid, kjer je izplačilo 8 za 1. Pri dobitku Punto ali Banco je plačilo 1 za 1 s tem, da se dobitku Banco odbije 5 % za takso.

Igra se s šestimi snopiči kart.

Igra velja v ZDA za prestižno igro in se izvaja običajno v prostorih za igre z večjimi limiti, v Evropi (zlasti v Italiji) pa je popularnejša različica igre »Chemin de fer«.

Chemin de fer

Pri tej igri igrajo igralci med seboj. Igralec, ki ima banko, tudi deli karte, banka pa potuje od igralca do igralca, ko ta izgubi ali banko proda. Igralnica pri tej igri pobira 5 % takse od bankirjeve zmage.

Igra velja med evropskimi igralci za prestižno, igra se s šestimi snopiči kart, pravila pa so precej podobna pravilom igre Punto Banco.

Poker

Igra izvira iz ZDA, poznamo pa več različic, od katerih so najbolj poznane Texas Hold`Em, Omaha, Seven Stud Poker in Telesina.

Pri vseh različicah igrajo igralci med seboj, igralnice igro samo organizirajo in jo izvajajo ter od tega pobirajo od igralcev takso.

Priljubljenost in igranost igre v zadnjem času močno narašča predvsem zaradi medmrežja.

Igra je mešanica znanja, sreče in psihologije. Igralec ima pri tej igri največji vpliv na izid, največji mojstri Pokra pa od igre lahko zelo dobro živijo (finančno seveda).

4.1.2 Teorija iger

V tem poglavju so predstavljene matematične osnove, ki so nujno potrebne za razumevanje delovanja iger na srečo. Verjetnosti, možnosti in provizije so osnove, na katerih je zasnovana igralniška industrija. Igralniški managerji morajo poznati matematične osnove pri posamezni igri za uspešno poslovanje igralnic (Hannum in Cabot 2005).

Verjetnost

Igre na srečo temeljijo na verjetnostnem računu, kar pomeni, da ima vsak igralec dolgoročno enake možnosti za zmago pri igri, kjer ni treba imeti posebnega znanja ali spretnosti. Igralec je torej že v startu v podrejenem položaju in proti igralnici dolgoročno nima nobenih možnosti. Kot so različne vrste igralcev, je tudi možnost dobitkov različna glede na pristop do iger. Pri občasnem igralcu se število ponovitev dogodkov precej bolj zavleče kot pri kompulzivnem igralcu. Čas ni tako pomembno dejstvo, kot je ponavljanje dogodkov. Igralnica je v tem pogledu v ogromni prednosti pred posameznikom, saj je število dogodkov na njeni strani. Verjetnostna teorija nam pove, da se bo dogodek dolgoročno in v povprečju zgodil, ne pove pa nam, kdaj točno se bo zgodil.

Druga velika značilnost verjetnostnega računa je, da je vsak naključni dogodek neodvisen od prejšnjih in bodočih dogodkov. Če se je na primer desetkrat ponovila rdeča številka, še ne pomeni, da je sedaj več možnosti, da bo izšla črna številka. V igralnicah je pogost pojav »lovljenje« številke ali sektorja številke in brezglavo

vztrajanje pri tem, igralci pa imajo pogosto fiksne ideje o tem, katera številka ali sektor sledi številki, ki je izšla.

Pri evropski in francoski ruleti je na kolesu 36 števil plus ničla, torej 37 števil. Izplačilo dobitka na ruleti je 36 proti 1 (za en dobitni žeton na polni številki igralnica izplača 35 žetonov plus dobitni žeton!), zato znaša prednost igralnice $1/37$ od 100, kar znese 2,7 % od igranega denarja. Prednosti igralnice pri različnih igrah precej nihajo in so pri igrah, kjer lahko igralci s svojimi odločitvami vplivajo na potek igre, lahko celo v prid igralcem. Tak primer je recimo igra Black Jack z enim snopičem kart (One Deck Black Jack), kjer se z doslednim upoštevanjem strategije (legalna metoda) ali s štetjem kart (na pol legalna metoda) tehtnica nagne na stran igralca.

Seveda je to izračun, ki deluje dolgoročno in je praktično skrit v ozadju, čeprav ga poznajo vsi, ki se vsaj malo spoznajo na igre na srečo, in ga prireditelji običajno ne reklamirajo. Je nekakšna taksa oziroma davek za stroške, ki jih ima prireditelj. Seveda to ni edini prihodek za igralnice, je pa dolgoročno zanesljiv.

Pri ruleti je ostanek oziroma dobiček okoli 20 % in če k temu dodamo še napitnino, ki je po naši zakonodaji del realizacije, dobimo okoli 25 % učinkovite mesečne realizacije; pri Black Jacku znaša približno 27 %, pri Hit Draw Pokru pa okoli 30 % itd.

Matematična verjetnost

Za vse igre na srečo velja matematična verjetnost dobitkov, saj zakon velikih števil deluje dolgoročno v prid prireditelja in seveda v škodo igralca. S pravili izplačil in možnosti dobitkov so si prireditelji v prvi vrsti zagotovili dobiček na dolgi rok ali, kot nekateri to imenujejo, davek oziroma takso za prirediteljeve stroške.

Kako deluje matematična verjetnost, lahko vidimo iz najbolj enostavnega primera kovanca, kjer imamo pri metu dva možna izida (tretji, da se kovanec zaustavi na robu, je skorajda neverjeten, zato ga v tem primeru zanemarimo) in je možnost 50 % glava in 50 % grb. Možnosti sta torej dve in obe v enakem razmerju, toda pri manjšem številu metov nam matematična verjetnost ne zagotavlja enakega števila izidov enega in drugega, dolgoročno s povečevanjem števila metov pa se razmerju močno približamo.

Matematična verjetnost je v tem primeru:

$$(0,5)(1 \text{ €}) + (0,5)(-1 \text{ €}) = 0$$

Matematična verjetnost je v tem primeru enaka, v primeru ponavljanja metov se tudi na dolgi rok možnost enega ali drugega izida ne spremeni, zato lahko rečemo, da je igra poštena, saj so možnosti obeh izidov enake.

Če predpostavimo, da za pravilno ugotovljen izid določimo plačilo $3/2$, kar pomeni, da za vsako stavo 1 € plačamo 1,5 €, se naša matematična verjetnost spremeni:

$$(0,5)(1,5 \text{ €}) + (0,5)(-1 \text{ €}) = +0,25$$

Matematična verjetnost se zdaj spremeni, in sicer znaša 25 % v korist igralca, kar pomeni, da bi igralec lahko v stotih ponovitvah zaslužil 25 €.

V standardnem snopiču kart, ki se uporabljajo v igralnicah, so štirje asi in če iz snopiča potegnemo eno karto, je možnost, da izvlečemo asa 4/52 oziroma 1/13, torej imamo 7,7 % možnosti, da izvlečemo prav asa. Možnosti, da povlečemo iz snopiča karto z barvo pika je torej 13/52, kar znese 25 %, da povlečemo črno karto pa 26/52 oziroma 50 % možnosti.

Pri evropski Ruleti z eno ničlo je matematična prednost igralnice 2,7 %, kako pridemo do tega rezultata, je razvidno iz naslednjih primerov:

Na Ruleti na primer stavimo na rdeče, kar pomeni, da je plačilo v primeru, če bi se kroglica ustavila na rdeči številki, ena za ena. Vseh številk na ruleti je 37, od tega jih je 18 črnih, 18 rdečih in ničla, zato je verjetnost, da bi padla prav rdeča številka 1 : 37.

$$18/37 - 19/37 = -1/37 \text{ (kar znese } -0,027 \text{ ali } -2,7 \%)$$

Enako velja, če stavimo na kolono, kjer imamo možnost izida 12/37 oziroma 32,43 % in, ker je izplačilo dobitka 2 za 1, velja:

$$3 \times 32,43 \% = 97,3 \%$$

(razlika do 100 % je »prednost hiše« 2,7 %, ki velja za evropsko Ruleto).

Če na primer stavimo na polno številko in za izplačilo morebitnega dobitka pričakujemo 35 žetonov plus žeton na številki, pridemo spet do enakega rezultata matematične verjetnosti v prid igralnice:

$$(1/37)(35) + (36/37)(-1) = 35/37 - 36/37 = -1/37$$

(kar znese -0,027 ali -2,7 %).

Negativni predznak pomeni prednost za igralnico (house advantage, prednost hiše, delež hiše) in posledično izgubo za igralca. Pri evropski Ruleti pomeni prednost hiše vedno 2,7 %.

Pri ameriški Ruleti, ki ima poleg 37 številk še dvojno ničlo, torej 38 številk, se delež v korist hiše drastično poveča in znaša 5,26 %.

Primer izračuna za ameriško Ruleto, kot je bil narejen za evropsko Ruleto, torej stavimo na rdečo številko. Vseh številk je v tem primeru 38, od tega jih je 18 rdečih, 18 črnih ter ničla in dvojna ničla, zato je verjetnost, da bo padla kroglica na rdečo številko 2 : 38:

$$18/38 - 20/38 = -2/38$$

(kar je enako - 0,0526 ali -5,26 %).

Na ameriški Ruleti je prednost hiše in posledično izguba igralca 5,26 %.

To je eden glavnih razlogov, zakaj ni sistema, ki bi premagal Ruleto: serija negativnih verjetnosti je dolgoročno enaka vsakemu individualnemu izidu in deluje vedno v prid prireditelju in posledično v škodo igralcu.

4.1.3 Temeljni zakoni verjetnosti

V knjigi » Practical Casino Math« (Hannum in Cabot 2005, 11–14) so opisani štirje osnovni zakoni verjetnosti. Za vse zgoraj navedene primere velja, da je možnost izida za vse primere enaka. Možnosti vseh 52 kart, da bodo izvlečene, so enake, prav tako imajo vse številke na Ruleti enake možnosti za izid.

Za boljše razumevanje delovanja igralniške matematike so na razpolago štirje osnovni zakoni verjetnosti:

1. Možnost dogodka je vedno med 0 in 1
Če ima dogodek možnost izida 0, pomeni, da je možnost izida nemogoča, če pa ima možnost izida 1, velja, da se bo dogodek zagotovo zgodil. Bolj kot je možnost izida blizu enke, večja je možnost izida, in obratno, bližje kot je ničli, manjša je možnost izida.
2. Vsota možnosti, da se dogodek zgodi in da se dogodek ne zgodi, je enaka 1
Če imamo na primer 25 % ($13/52$) možnosti, da iz snopiča povlečemo karto z oznako pik, imamo po drugi strani 75 % ($1 - 13/52$), da ne povlečemo karte z oznako pik.
3. Seštevanje dogodkov
Predpostavimo, da iz naključno izbrane karte iz snopiča pričakujemo karto barve srca ali pika, se možnost izida sešteje. $13/52 + 13/52 = 26/52$ (50 %). To pravilo velja za medsebojno izključujoče dogodke (če povlečemo srce, ne moremo istočasno povleči tudi pika).
4. Multipliciranje dogodkov
To pravilo se deli na dva dela, in sicer na med seboj neodvisne in med seboj odvisne dogodke.
Kot primer neodvisnega dogodka naj omenimo dilemo, kakšna je možnost, da se na Ruleti ponovi rdeča številka?
Možnost, da se rdeča številka na ruleti ponovi deset krat zapored, je:

$$(18/37)^{10} = 0,0007425 \text{ ali } 1 \text{ proti } 1.347$$

Ta izračun velja, ko so dogodki med seboj izključujoči – ko pade rdeča številka, ne more istočasno pasti tudi črna!

Kot primer med seboj odvisnih dogodkov naj navedem dilemo, kolikšna je možnost, da iz snopiča kart povlečemo zapored tri ase?

Možnost, da iz snopiča 52 kart povlečemo zapored tri ase, je:

Najprej imamo v snopiču vseh 52 kart in povlečemo asa, nato nam ostane le 51 kart in povlečemo drugega asa in tako naprej.

Možnost, da izvlečemo zaporedoma tri ase, je:

$$(4/52) \times (3/51) \times (2/50) = 0,000181 \text{ ali } 1 \text{ proti } 5.525$$

Dogodki so med seboj povezani, vsak naslednji dogodek je odvisen od prejšnjega in zmanjša se število asov v snopiču, hkrati pa se zmanjša tudi skupno število kart.

V teh pravilih spoznamo osnovno razliko med Ruleto in Black Jackom, ki sta dve najpogostejši igri v naših igralnicah. Pri Ruleti je možnost ponovitve rdečih števil neodvisna od predhodnih dogodkov, možnost izida je vedno enaka. Pri Black Jacku pa so dogodki med seboj odvisni, vsak naslednji dogodek je odvisen od predhodnih dogodkov. Z vsakim dogodkom se namreč zmanjšuje število kart v kartniku, kar izkušeni igralci oziroma tako imenovani »števcji kart« izkoriščajo sebi v prid ter zmanjšujejo prednost hiše.

4.2 Poslovna plat igre na srečo

Čedalje večja konkurenca na področju igralništva zahteva nove prijeme za pridobivanje novih igralcev ter istočasno za ohranjanje obstoječih. V tem poglavju bodo opisani najpomembnejši postopki merjenja uspešnosti igralnice, ugotovili pa bomo tudi, kateri dejavniki vplivajo nanje. V svetu obstaja kar nekaj literature, ki obravnava poslovanje igralnic, po mojem mnenju sta med najpomembnejšimi: »Casino operations management« (Kilby, Fox in Lucas 2005) in »Casino math« (Hannum in Cabot 2005). Avtorji so podrobno obdelali igralniško matematiko ter povezavo »mehkega« in »trdega« dela za uspešno poslovanje igralnic.

4.2.1 Merjenje uspešnosti v igralnici

Za merjene uspešnosti v igralnici managerji uporabljajo različna orodja. Najpomembnejši kazalci so vsota vsega igranega denarja (Handle), vsota zamenjanega denarja (Drop), dobitok (Win), delež dobitka glede na količino igranega denarja ter napitnina, ki pa je odvisna od zadovoljstva igralcev, prijaznosti osebja, višine stav itd. (povzeto po Kilby, Fox in Lucas 2005).

»Handle« (vsota vsega igranega denarja)

Handle – igrani denar je celotna vsota denarja, ki ga igralec stavi oziroma odigra in je odvisen od igralčeve akcije. V principu se zaigrani denar izračuna po naslednji formuli:

$$\text{igrani denar} = \text{hitrost igre} \times \text{povprečna stava} \times \text{čas igranja}$$

Hitrost igre je odvisna od števila dogodkov, kot so število metov žogice ali kock in število delitvenih krogov pri igrah s kartami, na uro.

Povprečna stava pomeni, koliko igralec povprečno stavi na posamezno igro.

Čas igranja je igralčev aktivni čas igranja pri posamezni igri.

Primer: igralec igra na evropski Ruleti 1,5 ure in povprečno stavi 100 € na posamezno igro.

$$\text{handle} = 40 \text{ metov/uro} \times 100 \text{ €/met} \times 1,5 \text{ ure} = 6.000 \text{ €}$$

Ocenjena vrednost igralčeve igre je v tem primeru 6.000 € in posledično teoretični zaslužek igralnice je v tem primeru:

$$\begin{aligned} \text{teoretični zaslužek} &= ha \text{ (prednost hiše)} \times \text{handle} \\ &= 2,70 \% \times 6.000 \text{ €} \\ &= 162 \text{ €} \end{aligned}$$

»Drop« (vsota zamenjanega denarja)

Drop je celotna vsota denarja, ki so ga igralci zamenjali v igralnem dnevu. Razlika med dropom in handlom je v tem, da je handle teoretično izračunana vsota igranega denarja pri posamezni igri, medtem ko je drop količina zamenjanega denarja pri posamezni igri, ki pa ni nujno bila odigrana.

Primer: igralec A zamenja 500 € denarja v žetone in odigra 300 iger s povprečno stavo 50 €, torej je njegov handle (teoretično zaigrani denar) 15.000 €, medtem ko je njegov drop (zamenjani denar) znašal 1.000 €.

Igralec B prav tako kupi za 500 € žetonov, vendar odigra le pet iger po 50 € ter odide od igralne mize. Njegov handle znaša 250 €, medtem ko je drop enak kot pri igralcu A, torej 1.000 €. Igralec lahko preostale žetone odigra pri drugi igralni mizi, kjer bo vrednost dropa enaka 0, ali pa jih zamenja pri blagajni v denar (Hannum in Cabot 2005).

»Win«

Pri igralnih mizah je win ostanek, ki je razlika med dropom (zamenjanim denarjem na igralni mizi) in ostankom začetne dotacije igralne mize.

$$\text{win} = \text{drop} - (\text{začetna dotacija žetonov} + \text{dodatna dotacija} - \text{končno stanje žetonov})$$

Dejavniki, ki vplivajo na delež wina, so (ibidem):

- prednost hiše (ha),
- napake pri izplačilih in menjavah,
- kraje in prevare igralcev,
- kraje in prevare zaposlenih,

- znanje igralcev,
- dogovarjanje gostov pri igrah s kartami,
- usposobljenost osebja.

»Hold«

V prejšnjem poglavju smo obravnavali matematične verjetnosti, kjer je bilo dokazano, da je na primer pri Ruleti matematična prednost hiše 2,7 %. Zmotno je mnenje, da je dobiček, ki ga ustvari Ruleta, samo 2,7 %. To je sicer zagotovljena dolgoročna prednost igralnice, ni pa resnično merilo za izračun donosnosti igralnice. Igralnice za izračun uspešnosti uporabljajo tako imenovani izračun ostanka (angleški izraz »hold«), ki je delež oziroma koeficient med ustvarjeno realizacijo (angl. »win«) in igranim denarjem (angl. »drop«). Angleški izrazi so se ohranili in se uporabljajo tudi pri izračunih znotraj naših igralnic.

$$\text{hold \%} = \text{win} / \text{drop} \times 100$$

Ta formula se uporablja torej za merjenje uspešnosti oziroma za izračun, koliko denarja je ostalo igralnici glede na igrani denar. Za igrani denar (»drop«) se šteje ves denar, ki je bi zamenjan oziroma odigran na igralni mizi. Za Ruleto se vrednost holda giblje okoli 18 % do 20 % in je instrument, ki ga igralnice uporabljajo za planiranje in nadziranje uspešnosti igralnih miz. »Hold« je merodajen seveda na daljši rok, nikakor pa ne operiramo z njim na enodnevnih ali celo nekajurnih rezultatih. Če izstopa v negativnem smislu, je to znak za anomalijo in na podlagi tega se ponavadi ukrepa⁵. Premajhen »hold« je lahko tudi signal za morebitne nepravilnosti v poslovanju, ki so lahko objektivne narave (napaka pri cilindru rulete) ali subjektivne narave (sleparjenje, kraja, prevara ...). V ameriških igralnicah je praksa, da »drop« (zamenjani denar pri igralni mizi), ki ga dosežejo tako imenovani »high rollerji« oziroma najmočnejši igralci, v statistiki vodijo posebej. Na ta način dobijo jasnejšo sliko dejanskega stanja, kar še posebej velja za manjše igralnice, kjer močnejši igralci s svojo igro odstopajo od povprečja (ibidem).

Hold je vezan na delo dilerjev in gostoljubnost igralnice. Usposobljeni dilerji in prijazno osebje pogojujejo visok delež holda v igralnici. Za igralnico je zelo pomembno, da izloči tako imenovani jalov čas (klepetanje osebja, čakanje gosta pri mizi ...), ko se pri igralni mizi ne dogaja nič, in poveča število iger na uro ter istočasno obdrži ali celo poveča čas igranja gosta in povprečno stavo igralca.

Dodatni vplivi na hold (ibidem):

- HA igre in izkušnost igralca pri igrah s kartami,

⁵ Ugotavlja se vzroke za manjši "hold": pravilnost izvajanja predpisanih postopkov, spoštovanje delovnih in organizacijskih navodil, tehnična ustreznost igralniških naprav in pripomočkov ...

- izkoriščenost igralne mize,
- večji dobitki in izgube (high rollers),
- prenos žetonov (dnevna in nočna izmena, iz ene igre na drugo ...),
- umetni drop (ustvarja padanje holda).

»House advantage« (prednost hiše)

»House advantage« je matematično zagotovljen ostanek ali dobiček, ki ostane prireditelju igre na srečo zaradi pravil izplačevanja. HA je najpogosteje uporabljeni indikator vrednosti posamezne igre oziroma stave. Managerjem pove, koliko odstotkov od igranega denarja lahko dolgoročno pričakujejo. Prednost hiše pri evropski Ruleti je 2,70 %, kar pomeni, da od odigranih 1.000.000 € v enem letu lahko pričakujejo 27.000 € realizacije.

- *Ruleta*
Pri evropski Ruleti je izračunani HA 2,70 % ($1/37 = 0,0270$)
- *Six Deck Black Jack*
Pri Black Jacku se teoretični HA spreminja glede na pravila, ki jih postavlja posamezna igralnica. Za HIT-ove igralnice (www.hit.si) (pravila, ki so trenutno v veljavi!) velja, da je teoretični HA približno 0,44 %, glede na strukturo gostov in njihovo znanje pa je ocenjeni HA približno 2,5 %. V HIT-ovih igralnicah je več kot 90 % gostov Italijanov, ki so za razliko od ameriških manj izkušeni igralci Black Jacka oziroma precej odstopajo od »Perfect Basic Strategy« in si s tem slabšajo igralno pozicijo. Povprečen igralec Black Jacka igra v povprečju 1,5 % slabše od osnovne strategije.
- *One Deck Black Jack*
Pri tej igri je teoretični HA enak 0,01 %, medtem ko je ocenjeni HA 1,5 % zaradi razlogov, omenjenih v prejšnjem poglavju (ibidem).
- *Double Deck Black Jack*
Teoretični HA je tu nekoliko višji in znaša 0,63 %, dejanski HA pa znaša 1,85 % (ibidem).
- *HIT Draw Poker*
Pri tej igri je teoretični HA 5,47 %, če igralec igra po osnovni teoriji (basic strategy), kar pomeni, da ima igralec približno 50 % iger par dvojk ali več. Delež se z upoštevanjem perfektne strategije lahko zmanjša na 5,22 %, vendar je perfektna strategija pri tej igri za povprečnega igralca prezapletena (ibidem).
- *Punto Banco*
Pri tej igri je teoretični HA odvisen od igralčeve odločitve, ali igra na polje Punto (1,36 %) ali na polje Banco (1,17 %). Razlika je v 5 % proviziji na zmago na polju Banco (ibidem).

- *Midi Punto Banco*

Igra je podobna igri Punto Banco z razliko, da se pravila nekoliko razlikujejo (odločitev pri seštevku 5 prvih dveh kart je v domeni igralca), dodatna stava pri tej igri je stava na izenačen rezultat. Teoretični HA za stavo na polje Punto je 1,24 %, za stavo Banco 1,06 % ter 14,50 % za stavo na izenačen rezultat (ibidem).

V HIT-ovih igralnicah uporabljamo za izračun HA pri igri Punto Banco povprečni odstotek 1,25 %.

Število dogodkov⁶

Število dogodkov je zelo pomembna postavka v formuli teoretičnega wina, odvisna je od usposobljenosti zaposlenih in obremenitve igralnih miz. Z optimalnim številom igralcev na igralno mizo (približno trije igralci na igralno mizo) in z ustrezno usposobljenimi in motiviranimi dilerji dosežemo pravo razmerje med potrebami in željami igralcev ter zahtevami delodajalca.

Število dogodkov na igralnih mizah v igralnici Park je v letu 2005 znašalo v povprečju:

- Ruleta: 39,
- Black Jack: 70,
- One Deck Black Jack: 50,
- Double Deck Black Jack: 55,
- Hit Draw Poker: 40,
- Punto Banco: 110,
- Midi Punto Banco: 90.

Število dogodkov oziroma hitrost izvajanja igre je zelo pomembna postavka pri izračunu deleža holda.

Dejavniki, ki vplivajo na hitrost izvajanja igre, so naslednji:

- usposobljenost osebja,
- število igralcev pri igralni mizi,
- zadovoljstvo igralcev,
- minimum igralne mize,
- lokacija igralne mize,
- marketing,
- pravila.

⁶ podatki so povzeti iz sistema TDI v IZC Park

»Theoretical win« (teoretična prednost igralnice)⁷

Izračun ostanka oziroma holda je statistični pripomoček za merjenje uspešnosti igralnih miz, za izdelavo letnih načrtov realizacije, za nadzorovanje poslovanja igralnih miz in podobno.

Prednost hiše (»theoretical win«) je neločljivo povezana s pravili iger, ki so v pristojnosti igralnice, načina izplačil in matematične verjetnosti posamezne igre.

Formula, ki pojasni, kateri dejavniki vplivajo na izračun ostanka (»holda«), je naslednja:

$$\text{Hold} = (\text{povprečna stava} \times \text{čas igranja} \times \text{število iger na uro} \times \text{matematična prednost hiše}) / \text{igrani denar (drop)}$$

Glavni dejavniki in njihov vpliv na uspešnost »holda«:

1. *Povprečna stava*: je vsota denarja, ki jo igralec vloži v igro, igralec z višjo stavo ima seveda v vseh pogledih prednost, saj se z višino stave vpliv na zaslužek močno poveča.
2. *Čas igranja*: je za igralnico zelo važen element, ki vpliva praktično na vse ostale dejavnike v formuli. Z daljšim časom igranja se uresničuje matematična prednost igralnice, zato je za gosta zelo važno, kako se ob mizi počuti, ali je osebje prijazno, važna je postavitev igralne mize, minimum stav na igralni mizi in pravila igre.
3. *Število dogodkov na uro*: tu ima zelo važno vlogo izurjenost osebja, igra mora biti tekoča, ne sme biti tako imenovanega »nekoristnega časa«, ki slabo vpliva tako na število dogodkov kot na počutje igralca.
4. *Izurjenost zaposlenih*: igralnica mora stalno skrbeti za izurjenost zaposlenih, igra mora v vseh primerih potekati tekoče, zaposleni pa morajo biti seznanjeni z njihovim vplivom na uspešnost formule. Še posebej pride do izraza izurjenost zaposlenih pri igrah, kjer lahko igralci vplivajo na izid (npr. Black Jack z enim snopičem kart).
5. *Število igral*: v igralnici mora biti zagotovljeno primerno število igralnih miz, kajti izkušnje kažejo, da je optimalno število igralcev na igralno mizo tri in ne več. Če je za igralno mizo preveč igralcev, se igra upočasni, igralci se ne počutijo udobno, zato je treba pravočasno ukrepati, bodisi z odpiranjem novih igralnih miz ali pa z uravnavanjem minimumov na obstoječih igralnih mizah.
6. *Minimum in maksimum*: z uravnavanjem minimumov na igralnih mizah poskrbimo za nemoten potek igre, z večjim minimumom se poveča tako masa igranega denarja (drop) kot napitnina, ki je po našem zakonu del realizacije igralnih miz.

⁷ Practical Casino Math; Hannum R., Cabot A.

7. *Prijaznost do gostov*: »Igralnice so povsod enake, kar jih loči, so ljudje,« je pregovor, ki kroži med igralniškimi delavci v Novi Gorici že od začetka pred več kot dvajsetimi leti. V zadnjem času se v našem podjetju največ ukvarjamo s pristopom do gostov in z načini dela z njimi. Gostje, ki se v igralnici dobro počutijo in ki so dobro in kakovostno postreženi, se bodo radi vrnili, pri vsakem obisku pa se bodo dlje zadrževali.
8. *Marketing*: skrbeti je treba za stalno pridobivanje novih gostov, z marketinškimi akcijami je treba osvajati nova območja (kakor čudno se to sliši), kajti konkurenca se stalno povečuje in zasičenost trga je treba nekako nadomestiti.

Vse zgoraj naštetu, in verjetno še marsikaj, vpliva na uspešnost poslovanja igralnice. Igralnice se ne smejo zanašati zgolj na prednosti, ki jih prinaša matematična verjetnost, ampak morajo ogromno truda in sredstev vložiti v dejavnike, ki vplivajo na uspešnost poslovanja. Vsekakor mora biti med igranim denarjem (dropom) in ravno ponudbe korelacija, povečan obisk igralcev ustvarja večjo igranost, hkrati pa visoka raven ponudbe ustvarja večji obisk. Neposredne povezave med ostankom (holdom) in ravno ponudbe sicer ni, vsekakor pa z večanjem obiska in igranosti ustvarjamo pogoje za dolgoročno uspešnost igralnice.

4.2.2 Igralniški interier

Za uspešno poslovanje igralnic sta zelo pomembna tudi notranja oprema in videz igralniških prostorov. Arhitekturni elementi in postavitve igralniške opreme so bistvenega pomena za igralčevo izbiro igral ter za igranost. Eden največjih svetovnih strokovnjakov za projektiranje igralnic je Bill Friedman (Friedman 2000), ki je v svoji knjigi »Designing Casinos to Dominate the Competition« opravil raziskavo v 81 največjih igralnicah v Nevadi in prišel do zaključkov, kaj je bistveno za vračanje in zadrževanje gostov v igralnicah. Rezultate je analiziral ter izpostavil trinajst načel, ki pozitivno ali negativno vplivajo na obisk, izbiro igral in igranost v posameznih igralnicah.

Trinajst Friedmanovih načel igralniškega designa (ibidem):

1. *Prostorsko razdeljena igralnica*
Igralnica naj bi bila razdeljena na več manjših območij, ki igralcem omogočajo zasebnost.
2. *Igralniška oprema čim bliže vhodu*
Igralniška oprema naj bo postavljena čim bližje vhodu, da se gost takoj sooči z igro.
3. *Omejeno vidno polje*
Kratek pogled v globino je potreben za raziskovanje prostora in ustvarjanja zasebnosti.

4. Postavitev igral v obliki labirinta
Postavitev igral v tako celoto, ki ne razkrije vsega, ustvarjanje ozkih kratkih poti, ki pogosto spreminjajo smer ter ustvarjanje manjših izoliranih igralnih območij.
5. Jedrnat in preobljuden »layout« igralniške opreme
S kombinacijo ozkih prehodov in hodnikov ter z natrpano igralniško opremo ustvarjamo zasebna igralna območja.
6. Organizirana postavitev igralniške opreme v kombinaciji s fokusnimi točkami
Igralniška oprema mora biti postavljena tako, da obiskovalci takoj ugotovijo, kje so in katera je najboljša pot do zelene točke.
7. Ločena sedeča igralniška in neigralniška oprema
Neigralniška sedeča oprema (bife, restavracija ...) naj bi bila ograjena in ločena od glavnih igralniških predelov.
8. Nizek strop
Nizek strop omogoča boljše počutje igralcev.
9. Igralniška oprema kot dekor
Igralniška oprema mora biti najpomembnejši okras igralnice, ostala oprema mora biti manj vpadljiva.
10. Preprosta notranja tematika
Preprosta notranja tematika v kombinaciji z zunanjo podobo močno vpliva na igro in obisk.
11. Glavne poti, ki poudarjajo igralniško opremo
Glavne poti naj usmerjajo pozornost gostov v igralno opremo, vodijo naj jih v igralna območja.
12. Obiskovalčevo zaznavanje notranjosti igralnice
Obiskovalčevo zaznavanje igralniške notranjosti je pomembnejše od njene realnosti, možne so tudi razne iluzije, ki izboljšajo igralniško okolje.
13. Različnost postavitve interierja
Kompleksno igralniško okolje ustvarja različna igralniška okolja, ki zadovoljujejo večje število gostov; gost poišče sebi primerno okolje in ne zamenja igralnice.

4.2.3 Tržne niše v igralništvu

Konkurenca v igralništvu v ZDA neustavljivo narašča. Do devetdesetih let prejšnjega stoletja so bile igre na srečo dovoljene le v državah Nevada in New Jersey, po sprostitvi igralniških zakonov pa se je začela neustavljiva ekspanzija igralniške in zabaviščne industrije. Danes že skoraj tri četrtine držav v ZDA dovoljuje odpiranje

igralnic, zato je postala konkurenca na tem področju izredno huda. Las Vegas in Atlantic City sta dolga leta delovala praktično brez konkurence in se jima za obisk in ukvarjanje z gosti ni bilo treba posebej truditi. Z odpiranjem novih igralnic po vseh ZDA pa se je začel boj za goste oziroma igralce.

V Evropi se je konec prejšnjega stoletja na igralništvo začelo gledati precej drugače. Podjetje HIT je bilo med prvimi v Evropi, ki je poskušalo prenesti izkušnje iz ZDA na tradicionalna evropska tla in uspelo. Združevanje zabave in iger na srečo je bila uspešna formula za uspeh in kmalu so tudi drugod po Evropi začeli s podobnimi razmišljanji. Najbolj vneto so se zabaviščnega igralništva lotili v Švici, kjer so s spremembo igralniške zakonodaje in enotno strategijo na tem področju odprli novo poglavje v igralništvu v državi (do tedaj je bilo igralništvo v Švici skoraj prepovedano, dovoljevali so le nekatere manj pomembne igre, kot npr.: »Boulle«). V letu 2000 je beneška igralnica odprla podružnično igralnico v Mestrah, kar je še danes edina izjema, v sicer zelo konzervativni državi, kar se igralništva tiče.

Novi trendi v igralništvu zahtevajo vse več ukvarjanja z ljudmi, tako z gosti kot z zaposlenimi. V preteklosti se je osebje v igralnicah usposabljal samo za izvajanje postopkov (deljenje kart, vrtenje žogic, menjanje denarja, izplačevanje ...), zelo malo ali nič pa za delo z gosti. Dilerji in vodje miz so imeli zelo malo stikov z gosti, komunikacija je bila omejena zgolj na delo pri igralni mizi, vse probleme in stike z gosti so vzdrževali inšpektorji⁸.

V zadnjih dveh letih se je pristop do gostov bistveno spremenil. S pozornostjo in prijaznostjo do gostov se je vzdušje v igralnicah precej spremenilo. Dilerji in vodje miz niso zgolj servisno osebje, ampak postajajo vse bolj vključeni v ustvarjanje prijetnega vzdušja v igralnici. Svoboda v odnosu do strank se pozna pri igralčevem počutju, igralci ostajajo dalj časa, pogosteje se vračajo, zadovoljstvo gostov je ključ do uspeha. Sodobni delavci v igralnicah postajajo vse bolj del zabavne ponudbe, igralništvo postaja le sestavni del v mozaiku ponudbe.

⁸ Inšpektor je oseba, ki organizira ali izvaja nadzor nad procesi v igralnici.



5 ZAKLJUČEK

Diplomska naloga z naslovom »*Ravnanja ljudi na področju iger na srečo*« obravnava odnose med igro in igralcem skozi zgodovino. Govori o tem, kaj je tisto, kar človeka prisili, da se igra. Poseben poudarek v tej nalogi je namenjen predvsem igram na srečo, opisan je njihov razvoj skozi zgodovino, od najstarejših časov pa do danes. Prikazano je, kako so se igre na srečo razvijale v dveh različnih okoljih oziroma na dveh različnih kontinentih in kako je sploh prišlo do dveh različnih smeri v razvoju igralništva – ameriški in evropski koncept. V zadnjem času prihaja do združitve obeh modelov, v kar so managerji v sodobnih igralnicah prisiljeni zaradi spremenjenih zahtev igralcev in zaradi vedno hujše konkurence na igralniškem področju. V drugem delu naloga obravnava igralce iger na srečo, vrste igralcev in kako jih prepoznavamo. Poznavanje psihologije igralcev, njihovih potreb in zahtev je bistvenega pomena za uspešno poslovanje igralnic. Teoretične osnove iger na srečo so bile do nedavnega malo poznane oziroma so bile poznane samo osnovne ugotovitve in izračuni, ker temu segmentu v preteklosti niso posvečali preveč pozornosti. V zadnjem času pa se managerji intenzivno ukvarjajo s to tematiko, saj je za uspešnost poslovanja igralnic nujno čim boljše poznavanje teoretičnih in matematičnih izračunov posameznih iger na srečo. Na podlagi poznavanja teoretičnih izračunov laže upravljajo z igralnicami, hitreje odkrijejo morebitne nepravilnosti ter si pomagajo pri sestavi meril za ocenjevanje uspešnosti zaposlenih in igralnice kot celote.



6 PRIPOROČILA ZA PRAKSO

- Kljub dejstvu, da je konkurenca na področju iger na srečo vse hujša, pa odgovorni v igralnicah ne smejo pozabiti na človeško plat svojih igralcev. Prepoznavati morajo igralce in jim v primeru težav na področju odvisnosti od iger na srečo pomagati. Zmotno je namreč mišljenje, da »je polnoleten in ve, kaj dela,« in prepustiti igralce samim sebi. Patološki igralci lahko postanejo za igralnico slaba reklama, če jim osebje dovoli nadlegovanje ostalih igralcev, nenazadnje pa lahko taki igralci povzročijo tudi kakšno nepredvideno situacijo, ki vpliva na image same igralnice. Patološke primere igralcev je torej treba prepoznavati in jim pomagati.
- Igralnicam lahko naredijo ogromno škode sleparji in goljufi, zato morajo igralnice izpopolnjevati sisteme za odkrivanje in preprečevanje igranja takih igralcev. Takšni igralci povzročajo igralnicam tako materialno kot moralno škodo, zato je treba usposobiti osebje, da preprečuje takšna dejanja. Vodstvo igralnice mora v sodelovanju z video nadzorom skrbeti, da takšni igralci ne sleparijo tudi s pomočjo osebja, kar se je v praksi nekajkrat tudi že zgodilo⁹.
- Delo z ljudmi je najpomembnejši dejavnik, ki vpliva na uspešnost poslovanja igralnic. V principu so igralnice od znotraj skoraj enake, igre so si med seboj podobne, možnosti dobitkov prav tako, razlikujejo se le po zaposlenih. Prijazni in nasmejani zaposleni so pogoj za sproščeno vzdušje, ki bo igralca privabilo v tako igralnico in mu nudilo pogoje za dolgotrajnejše zadrževanje v njej. Vsi zaposleni se morajo truditi, da se bodo igralci prijetno počutili v njihovi igralnici, saj je to pogoj za uspešnost poslovanja, od katerega bodo imeli koristi prav vsi.
- Spremljanje svetovnih trendov prek publikacij in svetovnega spleta ter nenehno opazovanje konkurence so nujni pogoji za uspešnost. Igralniška industrija spada med hitro rastoče in razvijajoče se panoge, zato je vsako zaostajanje za konkurenco lahko pogubno. Z novostmi morajo biti seznanjeni vsi zaposleni, zato so potrebna nenehna izobraževanja, v katera naj se vključi kar najširši krog sodelavcev.
- Poznavanje teoretičnih osnov posameznih iger in princip njihovega delovanja morajo biti sestavni del izobraževanja vseh zaposlenih. Prav tako morajo biti zaposleni seznanjeni z vrstami igralcev in jih prepoznavati, še posebej to velja za problematične vrste, kot so patološki igralci in sleparji oziroma goljufi, ter poznati način in tehnike, kako ravnati s takimi igralci.
- Igralnice bi morale izvajati notranjo preventivo pri odkrivanju in preprečevanju patoloških oblik hazardiranja, to bi lahko izvajali s pomočjo izdelave in

⁹ Iz prakse so poznani primeri označevanja igralnih kart, mešanja igralnih kart brez mešanja (posebne spretnosti dealerjev), kraje igralnih žetonov in vnovčevanje s pomočjo igralcev ...

razdeljevanja brošur o nevarnostih pri igrah na srečo in o možnostih za nudenje pomoči, samoprejadi in ponovne vključitve ter usposabljanje zaposlenih za prepoznavanje takšnih igralcev.

LITERATURA

- Bellringer, P. 1999. *Understanding problem gamblers*. London: Free Association Books
- Caillois, R. 1967. *Les jeux et les hommes*. Pariz: Gallimard
- Cattedra, N. 1991. *The temples of gaming*. Milano: Monografie s.r.l.
- Conrad, D. 2004. *Conrad's corners*. Reno: Raving Consulting Company
- Dostojevski, F. 1991. *Srečelovec*. Ljubljana: Slovenska knjiga
- Friedman, B. 2000. *Designing casinos to dominate the competition*. Reno: The Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming College of Buisness Administration, University of Nevada
- Gizycki, J. in A. Gorny. 1972. *Človek in hazard*. Ljubljana: Mladinska knjiga
- Gradišnik, B. 1993. *Igre: volčje in ovčje: priročnik za hazarderje in proti njim*. Ljubljana: DZS
- Guerreschi, C. 2003. *Il gioco d'azzardo patologico*. Roma: Kappa
- Hannum, R. in A. Cabot. 2005. *Practical casino math*. Reno: Institute for the Study of Gambling & Commercial gaming, University of Nevada
- Huizinga, J. 1956. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinek pri Hamburgu: Rowohlt
- Isaacs, D. N. 2001. *You bet your life (the burdens of gambling)*. Lexington: The University Press of Kentucky
- Kilby, J., J. Fox in F. A. Lucas. 2005. *Casino operations management*. New Jersey: John Wiley & Sons
- McGurrin, C. M. 1992. *Pathological gambling: conceptual, diagnostic and treatment issues*. Sarasota: Professional Resource Press
- Mihelič, D. 1993. *Hazard*. Koper: Zgodovinsko društvo za južno Primorsko
1995. *Casino' Portorož Portorose 1913, 1964, 1972, 1994*. Turistično podjetje Portorož
- Huizinga, J., R. Caillois in E. Fink. 2003. *Teorije iger*. Ljubljana: Študentska založba
- Tamburin, J. H. 1996. *Reference guide to casino gambling*. Greensboro: Research Servises Unlimited
- Thorpe, E. O. 1966. *Beat the dealer: a winning strategy for the game of Twenty-One*. New York: Vintage Book Edition
- Tracy, M. 2001. *The casino management handbook*. Las Vegas: Preston
- Wagner, W. 1972. *To gamble or not to gamble*. New York: The World Publishing Company

VIRI

Dr. Bernard Špacapan, predavanje o zasvojenosti, jesen 2005

Dr. Andrej Pišec iz Centra za preprečevanje in zdravljenje odvisnosti Maribor

Mag. Dušan Luin, Igralništvo in EU. Evrobilten št. 15; 2000

ISIS, leto IX, številka 3; 1. marec 2005

Tednik Mladina, številka 23; 03.06.2006

www.casino.ch (spletna stran švicarskih igralnic)

www.cpha.org (internetna stran Canadian Public Health Association)

www.gamblersanonymous.org

www.hit.si

www.library.ca.gov (History of Gambling in the United States)

www.oagaa.org (The Oklahoma Association for Gambling Addiction Awareness)

podatki povzeti iz sistema TDI v IZC Park

www.urbino.net

www.ustanova-odsevseslisi.si

www.worldcasinodirectory.com

www.zzs-mcs.si (spletna stran Zdravniške zbornice Slovenije)

www.cpha.ca (spletna stran Canadian Public Health Association)

www.professional-poker.com