

2014

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MANAGEMENT

DIPLOMSKA NALOGA

DIPLOMSKA NALOGA

KLEMEN MARINIČ

KLEMEN MARINIČ

KOPER, 2014

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MANAGEMENT

Diplomska naloga

TRADICIONALNO IN SPLETNO IGRALNIŠTVO V
SLOVENIJI – ŠTUDIJA PRIMERA

Klemen Marinič

Koper, 2014

Mentor: izr. prof. dr. Andrej Bertonec

POVZETEK

Podjetje Hit iz Nove Gorice je podjetje, ki ima, na področju Slovenije in tudi tujine, dolgoletno uspešno tradicijo tradicionalnega igralništva. Leta 2004 se je z željo po pridobitvi novih igralcev oz. ponuditi svojim (potencialnim) strankam čim bolj raznoliko ponudbo začelo ukvarjati tudi s ponujanjem iger na srečo preko spleta. Razvojni projekti spletnega igralništva v Hitu opredeljujejo cilj, da naj bi spletno igralništvo do leta 2018 doseglo 10 % bruto realizacije celotnega podjetja. Na drugi strani je pri podjetju v okviru tradicionalnega igralništva (še zmeraj) močno prisotna težnja po izgradnji mega igralniško zabavišnega centra, ki bi ponudbo tradicionalnega igralništva pripeljal do najvišje možne mere. Kot glavno grožnjo razvoju tako tradicionalnega kot spletnega igralništva v podjetju navajajo okorno zakonodajo in visoke koncesijske dajatve. Kljub perspektivnosti spletnega igralništva in njegovem razvoju, bo tradicionalno igralništvo tudi v prihodnosti obdržalo svoj vodilni položaj, predvsem zaradi zagotavljanja celostne igralniške izkušnje.

Ključne besede: tradicionalno igralništvo, spletno igralništvo, koncesijske dajatve, mega igralniški zabavišni centri, Hit Nova Gorica.

SUMMARY

Hit Nova Gorica has a long and successful tradition in gaming sector in Slovenia and abroad as well. In 2004 company set up online casino, as main goal of business was to attract new customers. Company's strategic objective for online casino is to reach 10 % of gross gaming yield of the company until 2018. On the other hand, company still strives to build a large entertainment centre, which will help to offer advanced traditional gaming experience for different target segments. The main threat to both kinds of gaming (traditional and online) is still restrictive legislation and high rate of concession fees. Despite online gaming is being prospective sector, traditional gaming will remain its prime position in Hit mainly because it enables integrated gaming experience which customers seek and appreciate.

Keywords: traditional gaming, online gaming, concession fees, mega gaming entertainment centres, Hit Nova Gorica.

UDK: 794.9(497.4)(043.2)

VSEBINA

1	Uvod	1
1.1	Opre delitev problema in teoretičnih izhodišč	1
1.2	Namen in cilji diplomske naloge.....	2
1.3	Predvidene metode za doseganje ciljev	2
1.4	Predpostavke in omejitve diplomske naloge	3
2	Opre delitev osnovnih pojmov in razvoj igralništva.....	4
2.1	Osnovni pojmi	5
2.2	Razvoj igralništva skozi čas	7
3	Tradicionalno igralništvo	12
3.1	Primerjava med evropskim in ameriškim tipom igralništva	12
3.2	Analiza vplivov tradicionalnega igralništva.....	13
3.2.1	Negativni vplivi igralništva.....	14
3.2.2	Pozitivni vplivi igralništva.....	14
4	Spletno igralništvo	17
4.1	Razvoj spletnega igralništva.....	19
4.2	Regulacija spletnega igralništva.....	21
4.3	Analiza vplivov spletnega igralništva	23
4.3.1	Ekonomske posledice razvoja spletnega igralništva.....	24
4.3.2	Druge posledice razvoja spletnega igralništva.....	25
4.4	Primerjava med tradicionalnim in spletnim igralništvom	27
5	Tradicionalno in spletno igralništvo v podjetju Hit	28
5.1	Tradicionalno igralništvo v podjetju Hit	32
5.2	Spletno igralništvo v podjetju Hit	34
5.3	Analiza stanja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit in njuna primerjava.....	35
5.3.1	Konkurenčna pozicija tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit	36
5.3.2	Strategija razvoja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit	37
5.3.3	Slabosti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit.....	37
5.3.4	Prednosti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit	38
5.3.5	Izzivi/priložnosti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit	39
5.3.6	Nevarnosti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit.....	39
5.3.7	Trženjska orodja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit.....	41
5.3.8	Ciljni segmenti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit.....	42
6	Sklep.....	43

Literatura	47
Priloge	51

PONAZORILA

Slika 1: Čisti poslovni izid skupine Hit.....	30
Slika 2: Število zaposlenih v Hit (31. 12. 2012).....	31
Preglednica 1: Osnovna bruto realizacija od iger na srečo v letu 2012	31
Preglednica 2: Število obiskov igralnic skupine Hit (v tisočih).....	32
Preglednica 3: SPIN analiza tradicionalnega igralništva v podjetju Hit.....	44
Preglednica 4: SPIN analiza spletnega igralništva v podjetju Hit.....	44

KRAJŠAVE

CRM	Customer Relationship Management (upravljanje odnosov s strankami)
ECA	European Casino Association
FMCG	Fast-moving consumer goods
SPIN	slabosti, prednosti, izzivi, nevarnosti
ZDA	Združene države Amerike

1 UVOD

V uvodu bomo opredelili problem in teoretična izhodišča, namen in cilje diplomskega dela, metodologijo in predpostavke ter omejitve diplomskega dela.

1.1 Opredelitev problema in teoretičnih izhodišč

Igre na srečo imajo izredno dolgo zgodovino, že v pradavnini so ljudje uporabljali določene pripomočke (najprej iz narave, potem so si jih oblikovali sami), s pomočjo katerih so napovedovali izide določenih dogodkov ali/in situacij. Igre, katerih rezultat je bila posledica naključja in ne igralčevih sposobnosti, je mogoče zaznati že na začetku človeške civilizacije. Pri teh igrah so uporabljali večinoma kocke in kosti (Mihelič 1993, 17). Z razvojem so se tudi načini igranja in pripomočki spremenili, že v 14. stoletju je tako na območju Evrope mogoče zaslediti igralne karte, ki so prišle iz arabskega sveta in predstavljajo osnovnega predhodnika današnjih igralnih kart (Thompson 2001).

Sodobne igre na srečo je mogoče razumeti kot igro, kjer ljudje v določeno igro vložijo denar ali druge materialne dobrine in to z namenom, da začetni vložek povečajo ali pa, da imajo od končnega rezultata kakšno drugo korist. Bistveno pri opredeljevanju iger na srečo je, da končni rezultat ni povezan z vplivom igralca (Dunstan 1997; Manzin 2005).

Zaradi velike priljubljenosti iger na srečo pri ljudeh je prirejanje te aktivnosti kmalu postalo dobičkonosna poslovna praksa. Tako lahko igralništvo opredelimo kot organizirano prirejanje iger na srečo na določenem prostoru in je v sodobnosti vezano na številne oblike oz. možnosti: igralniška dejavnost lahko tako poteka na lokacijah z manjšimi ali večjimi storitvenimi zmogljivostmi in kot samostojna dejavnost ali pa kot obsežna turistično-gostinska dejavnost (Reith 2002, po Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008).

Posebno prelomnico pa na področju igralništva prinaša razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije. Tehnologija je omogočila selitev storitev in poslovanja na svetovni splet in igralništvo v novo nastalih pogojih ni bilo nobena izjema. Že samo z vidika lahke dostopnosti do spletnega igralništva je rast tega segmenta logična. Kljub temu pa ima tradicionalno igralništvo določene prednosti in zato so nekateri prepričani (Luin 2002), da je spletno igralništvo le komplementarna dejavnost in da tradicionalnega ne more nadomestiti. Ne glede na posebne prednosti tradicionalnega igralništva ne smemo zanemariti podatka, da spletno igralništvo predstavlja največji tržni delež dejavnosti na spletu. Ocena Evropskega združenja casinojev (European Casino Association) je, da trenutni prihodek (razlika med vložki in dobički) od spletnih stav v Evropi znaša med 12 in 16 milijard evrov, kar je za dvakrat več kot znaša prihodek t. i. »land based« casinojev. Vendar pa je pri spletnem igralništvu treba pripraviti posebne poslovne strategije in pravno-formalne ureditve, saj je ta dejavnost z vidika varnosti izjemno problematična (European Casino Association 2013).

V pričujoči diplomski nalogi smo raziskali, predstavili in primerjali tradicionalno in spletno igralništvo v Sloveniji. Opredelili smo osnovne pojme s področja igralništva in predstavili zgodovinski razvoj igralništva po svetu in v Sloveniji. Opredelili smo tradicionalno in spletno igralništvo in vplive, ki jih prinašata. Natančneje smo obravnavali podjetje Hit, d. d. (v nadaljevanju Hit) ter raziskali vlogo tradicionalnega in spletnega igralništva v navedenem podjetju. Študija primera podjetja Hit se zdi smiselna, saj gre za največje igralniško podjetje v Sloveniji, ki je tudi edino, ki je legalni nosilec koncesije za spletne igre na srečo. V diplomski nalogi smo strategije razvoja tradicionalnega in spletnega igralništva predstavili, raziskovali in analizirali na izbranem podjetju. Na primeru izbranega podjetja smo tradicionalno in spletno igralništvo primerjali.

1.2 Namen in cilji diplomske naloge

Namen diplomske naloge je na podlagi sistematičnega pregleda domače in tuje strokovne literature raziskati in preučiti tradicionalno in spletno igralništvo in ju primerjati, in sicer na primeru podjetja Hit.

Cilji diplomske naloge:

- v teoretičnem delu raziskati zgodovino razvoja tradicionalnega in spletnega igralništva na splošno v svetu in v podjetju Hit in analizirati vplive obeh vrst igralništva na različna področja,
- v empiričnem delu analizirati in interpretirati pomen in vlogo tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit,
- na osnovi ugotovitev podati predloge za strateški razvoj tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit.

1.3 Predvidene metode za doseganje ciljev

Pri izdelavi diplomske naloge smo uporabili več različnih raziskovalnih metod, ki se bodo med seboj dopolnjevale.

V teoretičnem delu smo za opisovanje dejstev, stvari in procesov uporabil metodo deskripcije, s katero smo predstavili razvoj in pomen spletnega in tradicionalnega igralništva. Ugotovitve smo strnili v celoto z metodo sinteze, z deduktivno metodo pa na osnovi splošnih opredelitev ter znanj in izkušenj opredelili posamezne konkretne zaključke. Z metodo kompilacije, ki omogoča predstavitev teoretičnih dognanj, smo predstavili in preučili literaturo ter vire domačih in tujih avtorjev in relevantnih mednarodnih organizacij posvečene vsebinam igralništva.

V empiričnem delu smo analizirali ključne koncepte, pomen in vlogo, ki jih intervjuvanci pripisujejo pomenu in razvoju spletnega in tradicionalnega igralništva v izbranem podjetju

(Hit). Metoda zbiranja podatkov je bila intervju, in sicer dva individualna intervjuja ter analiza dokumentov. Intervju smo opravili z vodjo E-igralništva in vodjo razvoja v podjetju.

Metoda analize podatkov je bila metoda analize vsebine (Easterby-Smith, Thorpe in Lowe 2005, 148). Intervjuji so bili snemani in po njih narejeni prepisi (transkripti), tekst je bil kodiran, kategoriziran, analiziran in interpretiran. Z metodo komparacije (Dimovski idr. 2008) smo glede na analizo in interpretacijo dobljenih podatkov opravili zaključni del diplomske naloge v obliki sklepa.

1.4 Predpostavke in omejitve diplomske naloge

Predpostavljamo, da:

- je uvajanje in razvoj spletnega igralnštva ena od nujnih strategij za poslovanje podjetja v prihodnosti,
- se je izbrano podjetje odločilo za ponudbo spletnega igralnštva zaradi razvoja informacijsko-komunikacijske tehnologije in zaradi vse več konkurenčnih spletnih igralnic,
- tradicionalno igralnštvo ima določene prednosti, zaradi katerih spletno igralnštvo tradicionalnega ne more nadomestiti v celoti.

Omejitve diplomskega dela:

- vsebinska omejitev je relativno omejen nabor teoretičnih prispevkov z navedenega področja raziskave, ki ga je mogoče tolmačiti tudi kot rezultat razmeroma kratkega časa dosedanje obravnave navedenih vprašanj in ozek krog strokovnjakov, ki so se doslej poglobljeno ukvarjali z navedeno tematiko v Sloveniji,
- metodološka omejitev je povezana z vrsto raziskave. Posploševanje ni možno, saj gre za študijo primera, so pa ugotovitve lahko pomembne za oblikovanje strategije izbranega podjetja.

2 OPREDELITEV OSNOVNIH POJMOV IN RAZVOJ IGRALNIŠTVA

Ker se v pričujočem delu ukvarjamo predvsem s spletnim igralništvom, je v prvi vrsti treba opredeliti osnovne pojme. Treba je razumeti, kaj koncept igralništvo sploh zajema, kako je igralništvo regulirano v Sloveniji in drugje po svetu. V prvem delu drugega poglavja se torej ukvarjamo predvsem z definicijami. Ker pa je za opredelitev in razumevanje igralništva, kot ga poznamo danes nujno poznavanje njegov razvoj skozi čas, se v drugem delu poglavja ukvarjamo z zgodovinskim pregledom razvoja iger na srečo oz. igralništva.

Igro na srečo lahko opredelimo kot dejavnost ljudi, ko sodelujejo v neki igri z namenom, da si pridobijo neko korist (lahko denar ali kakšno drugo korist) (Dunstan 1997). Podobno igre na srečo razume Binde (2005, 2), ki pravi, da gre pri igrah na srečo za določen vložek (v obliki denarja ali drugih materialnih dobrin) na rezultat določene igre ali dogodka, pri čemer je cilj pridobiti dodatna materialna sredstva oz. dobiti povrnjen vložek. Manzin (2005, 577) pri tem dodaja, da igralec pri igrah na srečo na končni rezultat nima nobenega vpliva. Rezultat iger na srečo, že kot samo ime pove, je odvisen od naključja (sreče), ne pa sposobnosti, znanja posameznikov, ki v tej igri sodelujejo (Mihelič 1993, 15).

Če opredeljujemo igre na srečo, je nujno opredeliti tudi samo igro. Z antropološkega vidika jo lahko opredelimo kot dejavnost človeka, s katero se želi zabavati, veseliti in je vezana na človekov prosti čas (Huizinga 1938, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 2).

Raziskave v ZDA so pokazale, da v igrah na srečo v večji meri sodelujejo mlajši iz urbanih območij, ki se deklarirajo za katolike. Če opazujemo značilnosti igre na srečo med spoloma, pa je mogoče trditi, da tako moški kot ženske sodelujejo v igrah na srečo na podobni ravni, le da se razlikujejo igre, ki jih igrajo v večji meri moški ali ženske (Dunstan 1997). Če je v preteklosti sodelovanje v igrah na srečo in zahajanje v igralnice predstavljalo predvsem zabavo za višji sloj, se je v zadnjih desetletjih to spremenilo – lahka dostopnost in posledično nižji vložki so pritegnili tudi ljudi iz nižjih slojev (Luin 2003, 45).

Ob tem se pojavlja vprašanje, zakaj ljudje sodelujejo v igrah na srečo. Enostavno zaradi tega, ker z igro zadovoljujejo določene potrebe (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 23). Vendar pa Binde (2005, 22) ugotavlja, da igranje na srečo ni univerzalna dejavnost – sicer zadovoljuje določene potrebe, vendar bi te potrebe lahko enako učinkovito zadovoljila tudi kakšna druga dejavnost. Zato poudarja, da je igranje na srečo družbeni, kulturni in ekonomski konstrukt, preko katerega se zaradi njegove fleksibilnosti porazdeljuje bogastvo.

Težnja po igranju na srečo je lahko biološkega vzroka, hkrati pa gre za specifične kulturne (religiozne) in zgodovinske okvire, ki so privedli do tega, da je v določenih družbah igranje na srečo bolj razširjeno. Pomembno pa je upoštevati tudi psihološke značilnosti. Vzroki za igranje so zelo raznoliki (Luin 2003, 45):

- želja po adrenalinu,

- izzivanje sreče/usode,
- dolgčas,
- druženje v specifičnem okolju, ki ga ponuja igralnica/igralni salon,
- težnja po dokazovanju,
- igranje kot rešitev za druge življenjske težave,
- prepričanje v dobiček,
- konkretni zaslužek,
- značilnosti zasvojenosti.

Potrebe, ki jih posameznik zadovoljuje, so različne in brez dvoma lahko trdimo, da je vzrokov za igranje skoraj toliko, kot je sodelujočih v igrah na srečo. Kljub temu pa slovenski igralci na srečo kot glavne razloge za igranje navajajo željo po dobitku, zabavo, sprostitvev in radovednost. V letu 2008 je bilo tako zabeleženo, da je v loteriji igralo okoli 30 odstotkov odraslih Slovencev, v igralnici pa sta igrala okoli 2 odstotka (Macur idr. 2008, po Vlada Republike Slovenije 2010, 52).

2.1 Osnovni pojmi

Ko govorimo o igrah na srečo, jih v grobem lahko razdelimo v dve veliki skupini (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 11–13):

- Klasične igre na srečo predstavljajo loto in loterijske igre, stave, igre z različnimi srečkami in tombola. Za Slovenijo je značilno, da klasične igre na srečo v največji meri organizirajo subjekti, ki so v državni lasti, deloma jih organizirajo tudi razna društva, dobrodelne ustanove. Katera klasična igra na srečo predstavlja v določenem prostoru glavni tržni delež, je v največji meri odvisno od kulture. Tako je npr. v številnih državah igranje lota daleč najbolj razširjeno, medtem ko je drugje izredno močna tradicija športnih stav (npr. konjske dirke v Veliki Britaniji), ki se predvsem v zadnjem času v veliki meri selijo na internet. Za igralce so klasične igre na srečo manj privlačne, predvsem zaradi svoje nižje frekventnosti, nižjih dobitkov in tudi zaradi manjše možnosti za dobiček.
- Posebne igre na srečo so v svojem bistvu igralništvo, saj gre za igre na srečo, ki se odvijajo na igralnih mizah ter na igralnih avtomatih. Posebne igre na srečo so tako omejene na specifičen prostor, kjer se odvijajo (igralnice, igralni saloni, bari ipd.). Za igralce so posebne igre na srečo bolj zanimive ne samo zaradi višine in verjetnosti dobička, pač pa tudi zaradi tega, ker ponujajo širok spekter zabavnih aktivnosti.

Collins (2003, po Raspor in Petrič 2010, 34) igralništvo opredeljuje kot aktivnost, kjer minimalno dva objekta stavita določeno vrednost in ob tem upata, da bosta pravilo napovedala izid in si s tem vplačano vrednost povečala. Igralništvo torej v sodobnem pomenu dva objekta ločuje na igralca in na organizatorja iger na srečo.

Hkrati pa je igralništvo vezano na prireditveni prostor in ga zato lahko opredeljujemo glede na značilnosti lokacije oz. prostora, kjer se odvija. Reith (2002, po Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 12) je tako ločila:

- destinacijske igralnice – večje igralnice s spremljevalno turistično-gostinsko ponudbo,
- igralniško-zabaviščne centre – gre prav tako za razširjeno ponudbo igralništva in sprostitve,
- čiste igralnice – v svojo ponudbo vključujejo samo najožjjo igralniško storitev,
- bari z igralnimi avtomati – gre za lokacije, ki se prvotno ukvarjajo z gostinsko ponudbo, kot dodatek pa gostom ponujajo igralne avtomate,
- internetne igralnice – posamezniku ponujajo golo igralniško izkušnjo. Zaradi lahkega dostopa do igranja, hitre rasti ter pogostega delovanja v davčnih oazah spletne igralnice predstavljajo hudo konkurenco »klasičnim« igralnicam.

Analiza prihodkov od iger na srečo glede na vrsto iger na srečo kaže, da so od leta 2000 do leta 2003 igralnice v Sloveniji dosegale več kot 73 odstotkov bruto prihodkov, z okoli 15 odstotki so sledile loterije, okoli 8 odstotkov pa so dosegali igralni avtomati. Leta 2003 so se razmere začele obračati: loterije so ohranile svoj 18 odstotni delež prihodkov, medtem ko so prihodki igralnic padli na 51 odstotkov, na kar 31 odstotkov pa je zrasel delež prihodkov v igralnih salonih (kamor so se vključili tudi igralni avtomati). Igralni saloni so torej v petih letih močno povečevali svoje prihodke, kar kaže na močno izboljšanje konkurenčnega položaja igralnih salonov v primerjavi s slabšanjem položaja igralnic. Vendar nadaljnje analize kažejo, da je rast bruto prihodkov igralnih salonov v skoraj ekskluzivni meri posledica rasti prihodkov novoustanovljenih salonov, medtem ko starejši saloni beležijo padec prihodkov. Pogosto je sicer igralne salone nemogoče označiti kot nadomestek igralnicam. Lahko jih razumemo kot prvo stopnjo v igralniškem procesu: igralci pogosto najprej obiskujejo salone, šele nato prestopijo v igralnice. Posledično je tudi klientela igralnic in salonov precej različna: igralci v igralnici so bolj lojalni, medtem ko gre pri salonih bolj za priložnostne igralce, ki igrajo samo, ko jim to dopuščajo razmere (Šušteršič in Drašček 2010, 7–9, 12,18, 19)

Luin (2005, 14) igralniško dejavnost razdeli v tri sklope, in sicer na:

- turistično igralniško – zabaviščne centre;
- igralniške centri namenjene predvsem domačim urbanim obiskovalcem, ki nudijo predvsem igralniške avtomate,
- spletno igralništvo.

Glede na tip igralniške organizacije Zagoršek, Jaklič in Zorić (2008, 13) ter Luin (2005, 14) ugotavljajo, da imata pozitivne vplive na gospodarstvo predvsem prva dva tipa igralniških organizacij, torej destinacijske igralnice in igralniško-zabaviščni centri. Drugi tipi igralnic lahko pomenijo večje tveganje za višje stopnje problematičnega igralništva, hkrati pa imajo manjše vplive na fiskalne kazalce, saj v manjši meri privabljajo igralce iz tujine.

Luin (1998, 41) ugotavlja, da so se turistične zahteve gostov v zadnjem času spremenile in da gostje pričakujejo čim bolj raznoliko ponudbo. Ravno iz tega vidika je povpraševanje večje po igralniško-zabaviščnih storitvah, ki človekove potrebe po zabavi zadovoljijo na več področjih.

Za Slovenijo bi lahko rekli, da je na področju prirejanja iger na srečo oz. igralništva nekoliko specifičen trg. To lahko trdimo vsaj za področje posebnih iger na srečo, ki jih težko delimo oz. razvrstimo na podlagi zgoraj omenjenih kriterijev. Zato je mogoče reči, da se v Sloveniji posebne igre na srečo delijo zgolj na igre na srečo, ki se odvijajo v igralnicah in na igre na srečo, ki se odvijajo v igralnih salonih. Saloni niso omejeni samo s prepovedjo prirejanja »živih« iger na srečo, temveč so omejeni tudi na maksimalno 200 igralnih avtomatov. Niso pa ne igralni saloni ne igralnice omejeni pri organizaciji spremljajočih turističnih dejavnosti (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 13).

Prav tako igralniški sektor v Sloveniji zaznamuje tudi dejstvo, da prilivi prihajajo v izredno velikem deležu iz tujine (več kot 95 %), kar pomeni, da ne gre zgolj za redistribucijo domačega kapitala, posledično so vidne koristi v širši regiji, ki lahko poleg osnovne igralniške ponudbe omogoči tudi številne druge turistične storitve (Luin 1998, 40).

Država igre na srečo regulira zaradi gospodarskega razvoja, ustvarjanja novih delovnih mest, pridobivanja sredstev za proračun, povečevanja turističnih prihodkov, pravnega varstva potrošnikov, vpliva na razvoj drugih gospodarskih segmentov, težnje po preprečevanju prevelike (ekonomske) moči posameznih struktur, težnje po preprečevanju nepravilnosti v igralništvu in zaradi težnje po manjšanju negativnih posledic, ki jih lahko igralništvo prinese na celotno družbo. Ker igralništvo, ki se usmerja k domačim obiskovalcem, ne producira investicij v gospodarstvo, država v večji meri teži k regulaciji igralništva takšne vrste. Odnos države do igralništva je lahko (Luin 1998, 42):

- država igralništvo prepove,
- država igralništvo dovoljuje, vendar se ne spušča na področje njegove regulacije,
- država postavi minimalne standarde za regulacijo igralništva – igralništvo organizirajo zasebni lastniki, ki državnim institucijam na redni ravni zagotavljajo poročila o poteku igralništva – značilen prototip takšnega igralništva je organizacija igralništva v Nevadi v ZDA,
- država natančno opredeljuje igralniško dejavnost, vendar so igralnice v zasebni lasti,
- država sama je organizator igralniške dejavnosti. Tipičen primer takega stanja so loterije.

2.2 Razvoj igralništva skozi čas

Natančno opredeliti letnico začetka igralništva je nemogoče. Gre namreč za dejavnost, ki je človeštvo spremljala od vsega začetka, čeprav so bile oblike zgodnjega igralništva od sodobnih radikalno različne. Nova orodja, ki so se razvijala skupaj s civilizacijo, so ljudje ves

čas poskušali izkoriščati. Ne samo za same igre na srečo, pač pa tudi za to, da bi napovedovali rezultate iger na srečo in si s tem povečali možnost za dobiček.

Predmoderne oblike iger na srečo so močno povezane z religijskimi praksami. Raznorazni religijski voditelji, vrači, so za napovedovanje prihodnosti in/ali za povezovanje z nadnaravnimi močmi uporabljali pripomočke, ki so bili podobni sedaj znanim igralniškimi kockam. Prve oblike kock je mogoče zaslediti pri Hebrejcih, omembo kock je mogoče zaslediti v stari zavezi Svetega pisma. Poleg kock Sveto pismo pogosto omenja tudi uporabo neke vrste loterijskih srečk, s katerimi so npr. izžrebali vojake, ki so šli v borbe. Ker Sveto pismo neposredno igranja na srečo ne obsodi, so se razvili različni vidiki glede igranja na srečo: igranje na srečo lahko razumemo kot sam proces divinizacije, na drugi strani pa so nekateri prepričani, da je takšno ravnanje (torej igranje na srečo) opravičljivo samo in zgolj v okviru iskanja boga, ne pa za osebne dobičke. Uporabo kock je potem mogoče zaslediti skozi zgodovino (npr. v srednjeveški Evropi). V 14. in 15. stoletju so v Evropo iz arabskega sveta prišle igralne karte in postale bolj priljubljene kot kocke. Za razliko od krščanstva številne druge religije (islam, hinduizem, budizem, šintoizem) igralništva in iger na srečo ne odobravajo, zato tudi igralništva v tem delu sveta v večjem obsegu ni mogoče najti (Thompson 2001, 318–320, 323).

Ker spletno igralništvo predstavlja eno izmed oblik igralništva, ki je v tem področju znana in dostopna šele z razvojem informacijsko-komunikacijske tehnologije, je za samo razumevanje koncepta igralništva nujno razumevanje razvoja samega igralništva v Evropi in tudi svetu.

Na slovenskem prostoru se zapisi o igrah na srečo nanašajo na srednji vek, ki takšno početje bolj ali manj obsoja (npr. tržaški, koprski in piranski statut), vendar so pri igrah na srečo kljub temu številni sodelovali in kljub prepovedi je igranje na srečo v naslednjih stoletjih samo še raslo, ljudje so igrali v raznih gostilnah in kavarnah. V Ljubljani lahko tako govorimo o prvi igralnici v letu 1779, ko je kavarnar Luschina dobil pravice za družabne prireditve, med katere je spadala tudi ureditev dveh igralnih sob. Vendar pa so odloki vladarjev na tem področju v 18. in 19. stoletju nadaljevali precej strogo ureditev (težnje po prepovedi) iger na srečo (Mihelič 1993, 25–27, 34–37).

Za uradni začetek igralništva v Evropi lahko štejemo leto 1530. V prvi vrsti je v tem času šlo za t. i. blagovno loterijo, ko so bili dobički vezani na konkretne izdelke. Denarno loterijo oz. denarne dobičke znotraj loterije pa so zabeležili okoli leta 1630 na območju današnje Genove. Vendar je ob tem treba opozoriti, da takšno loterijo razumemo kot klasično igro na srečo. Druga vrsta iger na srečo so t. i. posebne igre na srečo, katerih glavna značilnost je, da se prirejajo v posebnih prostorih, torej v igralnicah. O pojavu igralnic lahko govorimo v 17. stoletju. Velikost prve zgodovinsko izpričane igralnice v Benetkah je bila tudi za današnji čas presenetljiva: imela je 20 dvoran in kar 70 igralnih miz. Pojav prve igralnice v Benetkah ni naključje: lokacija je bila izbrana na podlagi geografsko-ekonomskih značilnosti. Benetke so bile namreč v tistem času središče gospodarskega poslovanja, kjer so se srečevali številni

trgovci iz vsega sveta. Vendar pa je tudi takšen razcvet poslovanja naletel na konec: leta 1774 je beneški dož igralnico dal zapreti, saj je lahek dostop do igralništva veliko število Benečanov pahnil v finančne težave (Luin 2004a, po Besednjak 2009, 15). Kljub uradnemu zaprtju igralnice pa so podjetni Benečani kaj kmalu našli način, kako se hazardiranju ponovno predati: začeli so se srečevati v manjših zasebnih prostorih, ki so jih imenovali *casini*. *Casini* pa niso bili samo prostori za igre na srečo, ampak so na splošno predstavljali prostor (tudi nemoralnih) zabav (Besednjak 2009, 15). Sam izraz kazino, ki ga uporabljamo še danes, torej izvira iz 18. stoletja.

Uradnega igralništva pa beneška prepoved ni popolnoma izbrisala, ampak se je uradno preselilo na območje zahodne Evrope. Veliki igralniški dogodki so se odvijali v belgijskem mestu Spa, kjer so kot prvi uradni primer kombinirali igralniški in zdraviliški turizem. V Spaju je bil organiziran tudi posojilni sistem. Novi prelom pa predstavlja francoska buržoazna revolucija, s katero so se na območju Francije zaprle vse igralnice, tudi tista v Spaju. Igralništvo pa je ponovno našlo pot preživetja – preselilo se je v nemške igralnice. Posebej izstopa igralnica v Wiesbadnu. Prav ta igralnica je v polni meri prikazala dobičkonosnost igralništva, saj je slovela po luksuzni opreми. Povezovanje igralništva s turizmom oz. njegovimi drugimi vejami je mogoče opaziti tudi na primeru igralnice v Baden Badnu – poleg igralnice so obiskovalci lahko obiskali tudi širše poznano gledališče. Pomembnejšo letnico za sodobni sistem igralništva predstavlja leto 1840, ko so se v igralnicah namesto kovancev začeli uporabljati žetoni, ki se uporabljajo še danes (Luin 2004b, po Besednjak 2009, 16).

Na območju Evrope glavno igralniško središče predstavlja Monte Carlo, v katerem pa se je igralništvo začelo razvijati okoli leta 1860, razvoj v Monte Carlu je bil hiter in že leta 1873 so zabeležili tudi do 1500 igralcev na dan. V 20. stoletju se je razvoj igralništva v Monte Carlu nekoliko ustavil, saj so premožnejši gostje svoj prosti čas začeli preživljati z drugimi športi (npr. tenis) (Luin 2004b, po Besednjak 2009, 16–17).

Za konkretno slovensko okolje je pomembnejše obdobje pred prvo svetovno vojno, ko so v Portorožu ustanovili društvo »Casino des Entranges«, katerega namen je bil spodbujati druženje gostov zdravilišča in s tem prirejati zakonsko dovoljene igre. Profesionalno prirejanje iger na srečo je bilo sicer prepovedano vse do obdobja po drugi svetovni vojni, ko so jugoslovanski zakoni dopuščali takšno aktivnost, vendar zgolj v humanitarne in izobraževalno-kulturne namene. Do spremembe je prišlo z zakonom iz leta 1965, ko je bilo prvič dovoljeno prirejati igre na srečo v zabavni namen (Mihelič 1993, 46–49).

Razvoj igralništva v Združenih državah Amerike je bil močno podvržen kulturnim razlikam med zgodnjimi prebivalci. V osnovi je šlo, če ne upoštevamo prvotnih prebivalcev ZDA Indijancev, za delitev na puritance in Angleže. V 17. stoletju so puritanci, ki so v ZDA želeli vzpostaviti nov sistem boljših vrednot, prepovedali ne samo igranja na srečo, pač pa tudi npr. ples in petje. Na območjih Angležev so določene igre na srečo sprejemali. Vendar so se kmalu pojavile prve moralne obsodbe igranja na srečo, ki naj bi povzročilo različne težave

angleških kolonij v ZDA. Vendar pa so oblasti kmalu spoznale, da lahko igre na srečo pomenijo tudi reševanje nekaterih finančnih težav. Različne oblike iger na srečo (predvsem loterijske oblike) so se skozi čas razvijale, o prvih oblikah igralnic v ZDA pa lahko govorimo v zgodnjem 19. stoletju, ko so obstajale različne gostilniške hiše, ki so nudile tudi igre s kockami in/ali kartami. Na začetku 20. stoletja, ko se je v ZDA razvila velika gospodarska kriza, so številni igralništvo ponovno prepoznali kot orodje za rast gospodarstva (Dunstan 1997).

Skozi analizo razvoja igralništva lahko sklenemo, da se je igralništvo kmalu začelo povezovati s turizmom. Igralci so imeli namreč dobro finančno ozadje, kar so prepoznali organizatorji igralništva in tako ustvarili pogoje za večjo dobičkonosnost in zadovoljevanje potreb različnih življenjskih stilov.

Skozi razvoj igralništva je mogoče zaslediti, da so se na globalni ravni razvile nekatere specifične igralniške destinacije, ki predstavljajo na določen način prototipe igralništva. Igralništvo je kljub temu izredno specifično področje, saj ga v veliki meri opredeljujejo kultura, ekonomija, politični in ostali družbeni dejavniki okolja, v katerem deluje (Raspor in Petrič 2010, 30–31).

Z vidika nujenja celovitih igralniških storitev Raspor in Petrič (2010, 35) ugotavljata, da v Evropi ni mogoče zaslediti celovitega igralniškega produkta. Medtem ko na drugih celinah izraziteje izstopajo Las Vegas, Macao in Atlantic City.

Razvoju Las Vegasa kot trenutno najbolj znane igralniške destinacije je na začetku 19. stoletja botrovala izgradnja železniške proge, ki je povezovala takratno naselbino z rudarskimi območji. Las Vegas lahko razumemo kot začetnika sodobnega igralništva. V Las Vegasu so igralništvo legalizirali leta 1931, začetne investicije v igralništvo pa so bile med drugim povezane tudi z mafijskimi vložki. V sredini 20. stoletja se je igralništvo v Las Vegasu hitro in močno začelo širiti tudi na spremljajoče dejavnosti – vlaganje v razvoj tehnologije je pomenil uspeh kongresnega turizma. Kongresna dejavnost je v Las Vegasu leta 2005 predstavljala kar 16 odstotkov obiskovalcev, vlaganje v ta segment pa naj bi se nadaljevalo tudi v prihodnje. Las Vegas lahko torej zaradi široke ponudbe razumemo kot sistem ekonomije, ki ga sestavljajo turizem, igralništvo, sejemska dejavnost, konvencije ter v vedno večji meri tudi trgovina na drobno. Celovit razvoj igralništva med drugim omogoča tudi ugodna obdavčitev (Raspor in Petrič 2010, 35–37).

Druga svetovno pomembna igralniška destinacija je prav tako v ZDA, in sicer gre za Atlantic City. Na razvoj igralništva v tem mestu je vplivala klientela (zdravniki, odvetniki), ki so se konec 19. stoletja zbirali v svojih poletnih rezidencah v Atlantic Cityu. Posledično so se začeli pojavljati zabavišni objekti. Po drugi svetovni vojni je uspeh Atlantic Citya hudo upadel, upad je še povečal odločitev prebivalcev zvezne države New Jersey leta 1974, da ne želijo legalizacije igralništva. Leta 1976 je sicer prišlo do razvoja igralništva zgolj na območju

samega mesta Atlantic City, kar je pomenilo hitro odpiranje casinojev. Na prelomu stoletja/tisočletja so v Atlantic Cityu zabeležili nov padec prihodkov od igralnštva, vendar so se mestne oblasti odločile vlagati v dejavnost in tako so dosegli novo revitalizacijo (Raspor in Petrič 2010, 38–39).

Edina pomembnejša igralniška destinacija izven ZDA in Evrope je kitajski Macao, kjer se je legalizacija igralnštva začela že v sredini 19. stoletja. Kljub temu pa o dejanski liberalizaciji igralnštva lahko govorimo šele v 21. stoletju, ko sta bili koncesiji razdeljeni na dva organizatorja. S tem dejanjem je hitro začelo rasti število igralnic. Globalna gospodarska kriza se pozna tudi pri padanju prihodkov v Macau, vendar pa je dolgoročni cilj destinacije Macao, da po obsegu igralniške ponudbe postane azijski Las Vegas. Strokovnjaki (Pao 2004, po Raspor in Petrič 2010, 42) opozarjajo na nevarnosti pretiranega zgledovanja Macaa po Las Vegasu in predlagajo, da bi moral Macao v svojo igralniško ponudbo v večji meri vnesti svoje lastne zgodovinske (portugalsko-kitajske) posebnosti. Za razliko od ameriških igralnic je obdavčitev igralnštva v Macau precej visoka, kljub temu pa je prednost relativno ugodna delovna sila (Raspor in Petrič 2010, 40–43).

Z vidika sodobnega igralnštva v Evropi (tudi v Sloveniji) je na njegov razvoj korenito vplivala liberalizacija vrednot, načel. V zadnjih desetletjih pa tudi pojav velikih zahodnih (predvsem ameriških) igralniških korporacij, katerih težnja je bila tudi širitev na nove trge (Eadington 1998; Sallaz 2006, po Zagoršek in Jaklič 2009, 21). Za Slovenijo je značilno, da je igralniška industrija ena izmed najhitreje rastočih industrij, saj je bila v letu 2006 vredna 489 milijonov evrov, kar je za 88 odstotkov več kot v letu 2001 (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, po Zagoršek in Jaklič 2009, 29). Od skupnega igralnštva je levji delež (72 odstotkov) prometa ustvarilo igralnštvo v casinojih, preostanek je bil zabeležen na loterijah in stavah (Zagoršek in Jaklič 2009, 29).

3 TRADICIONALNO IGRALNIŠTVO

V prejšnjem poglavju smo igralniško storitev ločili na podlagi tipa organizacije oz. podjetja, ki ponuja igralniško dejavnost. Vendar pa lahko tip igralništva ločujemo tudi na podlagi značilnosti iger, ki se v takem prostoru odvijajo. V splošnem lahko govorimo o evropskem in ameriškem tipu igralnic.

Če igre na srečo razumemo kot vlaganje sredstev pri napovedovanju določenega rezultata (Binde 2005, 2; Dunstan 1997), potem je pri tradicionalnem igralništvu značilno, da je povezava med igralcem in organizatorjem igre na srečo neposredna oz. da poteka v realnem prostoru in času.

3.1 Primerjava med evropskim in ameriškim tipom igralništva

Igralnice, ki spadajo v evropski tip, so v večji meri namenjene višjemu oz. premožnejšemu sloju ljudi. Tudi igre se v večini odvijajo na igralniških mizah in gre torej za t. i. žive igre. Na drugi strani pri ameriškem tipu igralništva gre za igralništvo, ki je namenjeno širši množici ljudi, v veliki meri ga spremlja sočasna turistično-gostinska ponudba – restavracije, glasbene in druge prireditve, kulinarčna ponudba. Za razliko od živih iger pri evropskem tipu igralništva se v okviru ameriškega igralništva večinoma igre odvijajo na igralnih avtomatih (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 13).

Razlikovanje med evropskim in ameriškim tipom igralništva je v grobem mogoče razdeliti na podlagi vrste iger, značilnosti igralcev, namena iger, ponudbe in obdavčitve. Na podlagi tega je mogoče evropski tip igralništva razumeti kot igre, ki se igrajo na igralnih mizah, igrajo pa jih v nekoliko večji meri ljudje iz višjega socialnega razreda, deloma tudi turisti. Namen je zgolj igranje samo, zato je tudi ponudba okrnjena – temelji na igranju in ne na spremljajoči gostinsko-turistični ponudbi. Za evropski tip igralništva je značilna visoka obdavčitev. Na drugi strani je ameriško igralništvo namenjeno širokemu krogu ljudi, ki so se prišli v igralnico zabavat in preživljati svoj prosti čas na različne načine. Samo igranje na srečo tako spremlja raznolika ponudba, obdavčitev pa je nižja kot pri evropskem tipu igralništva. Glavni tip igranja je pri ameriškem tipu igralništva igranje na igralnih avtomatih. V Evropi je v 90. letih 20. stoletja zaznati vedno večje približevanje ameriškemu tipu igralništva: v težnji po privabljanju dodatnih gostov se je igralniška ponudba razširila tudi na spremljajočo dejavnost (Prašnikar, Pahor in Knežević 2005, 3–4). Luin (2000, po Prašnikar, Pahor in Knežević 2005, 4) ugotavlja, da je ameriški tip igralništva nekoliko bolj vznemirljiv in privlačen za ljudi, saj omogoča manjše vložke, hkrati pa se z igranjem na igralnih avtomatih izogne nezaželenim in nepredvidljivim vplivom iz okolice. Za dobitke ali izgube je tako kriv sam, zato rezultat igranja dojema bolj kot posledica njegove lastne usode. Ameriško igralništvo z igralnimi avtomati je bolj privlačno tudi za organizatorje igralništva, saj so stroški pri tem tipu igralništva manjši.

3.2 Analiza vplivov tradicionalnega igralništva

Vplivi igralništva (oz. vplivi katerekoli ekonomske poslovne dejavnosti) se zrcalijo na dveh ravneh (Eadington 1998, 55):

- vplivi na potrošnike, koristnike določenega produkta oz. storitve in
- vplivi na deležnike (lastniki, zaposleni, država), ki imajo od poslovanja ekonomske koristi.

Hkrati pa je treba upoštevati, da so sami vplivi igralništva zelo raznoliki, saj so odvisni od samega tipa igralniških storitev, lokacije, državnih regulacij, strukture trga (Zagoršek in Jaklič 2009, 23).

Luin (2005, 13–14) ugotavlja, da Slovenija ni ves čas dojemala igralništva kot enega izmed ključnih turističnih segmentov, ki prinaša pozitivne koristi za slovensko gospodarstvo. Sprememba naj bi se zgodila šele s sprejetjem Strategije slovenskega turizma 2002–2006, ki je prvič prepoznala potencial igralniškega turizma za dolgoročni razvoj. Luin pa je kritičen do koncesijskih dajatev, ki jih državi plačujejo organizatorji igralniških dejavnosti državi. Struktura teh dajatev je namreč takšna, da zaradi progresivne koncesijske lestvice, ki pomeni visoke davčne obremenitve, igralniška podjetja ne morejo več v dodaten razvoj turistične dejavnosti vlagati toliko, kot bi bilo treba. Zaradi tega je z vidika doseganja pozitivnih markoekonomskih kazalcev nujno, da se igralništvo usmeri na tuje trge. Do sedaj je za slovensko igralništvo značilno, da z vidika doseganja pozitivnih makroekonomskih kazalcev deluje optimalno, saj je delež tujih igralcev v slovenskem igralništvu na samem svetovnem vrhu.

Ker je za pozitivne učinke (predvsem) na makroekonomske in splošne gospodarske značilnosti potrebno razvijati igralniški turizem namenjen tujim gostom, pa se zdi smiselno omeniti ključno vlogo države pri doseganju teh ciljev. Ker država namreč podeljuje koncesije za igralniška podjetja, je smiselno, da se osredotoči na širjenje števila koncesij za morebitne (nove) večje igralnice, pri tem pa manj pozornosti posveča manjšim igralnicam (npr. barom z avtomati), saj večje igralnice s spremljajočo ponudbo lahko privabijo bistveno več tujih gostov.

Pozitivni makroekonomski rezultati z večanjem števila koncesij za igralne salone se za državo kažejo zgolj na eni ravni – povečajo se fiskalni prilivi za državo. Na drugi strani pa so možnosti razvoja celotnega gospodarstva manjše. Poleg tega naj bi igralni saloni predstavljali večjo možnost za pojav patološkega igranja, kar dolgoročno ponovno pomeni konkretne stroške za državo (Luin 2003, 45).

V splošnem je mogoče vplive igralništva ločiti na pozitivne vplive ali koristi ter na negativne vplive ali stroške. V nadaljevanju oboje analiziramo.

3.2.1 Negativni vplivi igralnštva

Analize, ki se ukvarjajo z značilnostmi igralnštva kot glavni (in pogosto tudi edini) negativni vpliv, ki ga prinaša igralnštvo, navajajo stroške, ki nastanejo zaradi problematičnega igralnštva (Grinols 2004; Collins in Lapsley 2003; Walker 2003, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 20).

Stroške, ki nastanejo zaradi problematičnega igranja, je mogoče razdeliti v dve skupini:

- stroški posameznika – stroški, ki jih krije posameznik sam (Markandya in Pearce 1989, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 20),
- družbeni stroški – stroški, ki jih zaradi posameznikovega problematičnega igranja krije celotna družba (Markandya in Pearce 1989, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 20–21). Collins in Lapsley (2003, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 21) družbene stroške razdelita še naprej v otipljive in neotipljive – prve je mogoče izmeriti (npr. zmanjšanja delovna storilnost zaradi problematičnega igranja, stroški zdravljenja odvisnosti od igranja, stroški povzročeni zaradi kriminalnih dejanj ipd.), medtem ko so neotipljivi stroški vezani na zmanjšano kakovost življenja, na višje stopnje stresa ipd.

Glede na samo značilnost stroškov, ki nastanejo zaradi problematičnega igranja, je mogoče opredeliti naslednje negativne posledice (problematičnega) igralnštva (Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 23–25):

- rast kriminala,
- ločitve in razpadi družin,
- poslovni finančni stroški,
- osebni finančni bankroti,
- samomorilnost,
- drugi stroški.

3.2.2 Pozitivni vplivi igralnštva

Podobno kot smo pri negativnih učinkih igralnštva ločili posameznikove in družbene stroške, so tudi koristi lahko individualne ali družbene. Pri posameznikovih koristih gre predvsem za izboljšanje njegovega materialnega položaja zaradi zaslužka z igranjem. Pri družbenih koristih gre za veliko bolj kompleksen sistem, ki pa je v splošnem povezan z ekonomsko-gospodarskim napredkom, ki ga omogoča igralniška dejavnost in zajema številna področja:

- Ekonomski razvoj – gre za povečanje dobičkov, ki pa se v igralnštvu zaznajo v največji meri, če je igralnštvo izvozno usmerjeno. Tuji igralniški gostje namreč omogočajo prihodke, ki so pri domačih zgolj redistribuirani (Grinols in Omorov 1996; Rayan in Speyrer 1999; Thompson 1996; Thompson in Quinn 2000, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 25).

- Večanje stopnje zaposlenosti – z odpiranjem igralnic in njihovo rastjo se večja tudi število ljudi zaposlenih v igralništvu.
- Koristi zaradi bližine – ameriška raziskava (Grinols 2004, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 25) je pokazala, da se z odprtjem igralnice ne samo večja zadovoljstvo posameznikov, ki so zadovoljni, da imajo lahko potešeno potrebo po igranju v bližnji okolici, ampak da se večajo tudi koristi lokalne (regionalne) skupnosti.
- Povečanje dobičkov – zaradi vzpostavitve igralnice imajo številne finančne koristi tudi podizvajalci in drugi poslovni partnerji, ki sodelujejo z na novoustanovljeno igralnico (Grinols 2004, po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 26).
- Ostale koristi – širjenje prepoznavnosti okolice, rast cen nepremičnin (Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 27).

Koh 2004 (po Zagoršek in Jaklič 2009, 36) zgoraj naštetim makroekonomskim koristim od igralniških centrov dodaja:

- zmanjšanje stroškov zaradi »pobega« domačih igralcev v tuje igralnice,
- povišanje dohodkov v državno blagajno zaradi več pobranih davkov.

Igralniški analitiki in raziskovalci (Grinols 2004; Grinols in Omorov 1996; Thompson 1996 po Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 27) so si edini, da so na dolgi rok koristi od igralništva večje kot stroški oz. negativni vplivi. Gre predvsem za to, da se na dolgi rok tudi manjša igralnica pogosto razvije v igralniški center, ki ponuja raznolike igralniške in spremljajoče storitve. S tem se privabljajo večinoma tuji gostje, igralništvo je torej izvozno usmerjeno, rastejo cene nepremičnin in dolgoročna stopnja zaposlenosti v določenem okolju, kar privede do višanja fiskalnih kazalcev.

Analiza ekonomskih in splošnih družbenih kazalcev na širšem območju Nove Gorice, kot lokacije, kjer je v Sloveniji igralništvo daleč najbolj razvito, kaže, da na goriškem območju ni mogoče zaznati višjega bruto družbenega proizvoda, ki bi bil posledica razvite igralniške dejavnosti. Je pa na drugi strani na tem območju mogoče zabeležiti podpovprečno stopnjo brezposelnosti in višji povprečni delež občinskega proračuna na prebivalca, kar je posledica koncesijskih dajatev, ki jih mestni občini Nova Gorica zagotavlja podjetje Hit. Na drugi strani analiza negativnih posledic nastanka in razvoja igralništva za konkretno širše območje Nove Gorice kaže, da se je število kaznivih dejanj sicer v obdobju od leta 1996 do 2004 povečalo, vendar izrazito manj kot v preostali Sloveniji, zato za Novo Gorico ni mogoče potrditi, da je igralništvo povišalo stopnjo kriminalitete. Prav tako za območje Nove Gorice v navedenem obdobju ni mogoče statistično značilno opredeliti rasti števila ločitev v primerjavi z ostalo Slovenijo. Ne samo, da empirični rezultati kažejo, da igralništvo na Goriškem ne prinaša bistvenih negativnih vplivov, tudi lokalne interesne skupine (predstavniki Hita, občine, gospodarstva itd.) izražajo stališče, da igralništva na tem področju ne bi smeli opustiti. Sodelujoči v raziskavi se strinjajo, da je edini negativni vidik razvoja igralništva rast problematičnega igranja. Podobno kot interesne skupine pozitivne vplive igralništva v večji

meri, kot negativne opredeljujejo tudi lokalni prebivalci občine Nova Gorica (Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 31–34, 39, 41, 44, 46, 61).

4 SPLETNO IGRALNIŠTVO

Za razvoj spletnega igralništva je moral biti izpolnjen v prvi vrsti zgolj en kriterij: razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije. Ker je ta tehnologija praktično neomejena, je tudi sam razvoj spletnega igralništva izjemno hiter in zato tudi težko sledljiv, nadzorovan. Spletne igre na srečo se pojavljajo v obeh segmentih: tako v klasičnih igrah na srečo (npr. spletni loto), kot v posebnih igrah na srečo (spletno igralništvo).

Informacijsko komunikacijska tehnologija je omogočila s tehnološkega vidika, da se igre na srečo prirejajo tudi preko svetovnega spleta. Nujna predpostavka za spletno igralništvo pa je tudi težnja igralniških podjetij, da širijo svoje trgovanje. Svetovni splet je tako omogočil globalno in s tem mednarodno poslovanje tudi na področju igralniških storitev. Omogočanje spletnega igralništva je smiselno, saj naj bi raziskave kazale, da je splet učinkovito prodajno orodje za prodajo digitalnih storitev/proizvodov. Spletno igralništvo se od tradicionalnega razlikuje zgolj po tem, da se igre namesto v klasični igralnici odvijajo v virtualnem prostoru, saj spletne igralnice poskušajo v čim večji meri ponuditi vzdušje, okolje (s pomočjo računalniškega oblikovanja), ki bi v čim večji meri povzelo okolje resničnih igralnic (Manzin 2005, 577, 578, 579–589).

Spletno igralništvo je mogoče opredeliti kot igre na srečo, ki potekajo preko specifičnih telekomunikacijskih naprav, ki omogočajo dostop do spleta (torej osebni računalniki, mobilni telefoni ipd.). Ker je trg spletnega igralništva težko nadzorovati, je praktično nemogoče oceniti njegov dejanski obseg. Švicarski inštitut za mednarodno pravo je leta 2006 podal oceno, da naj bi spletno igranje na srečo predstavljalo okoli 5 odstotkov vsega igranja na srečo. Od tega polovica prometa prihaja preko stavniških iger, druga polovica pa preko igralništva (poker). Inštitut je ocenil, da naj bi spletno igranje na srečo do leta 2009 raslo s 40-odotno letno rastjo (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 126–127). Ker gre za nekoliko starejše ocene in ker je informacijsko-komunikacijski trg prav v zadnjih nekaj letih (npr. z razvojem pametnih telefonov in številnih aplikacij) dosegel izjemen razvoj, sklepamo, da je dejanska rast deleža spletnih iger na srečo občutno višja, kot so jo leta 2006 napovedali v Švici.

Poleg selitve spletnega igralništva na mobilne telefone je v zadnjih letih mogoče zaznati še en trend pri spletnem igranju – precej iger na srečo je mogoče igrati tudi preko različnih socialnih omrežjih, pri čemer izstopa predvsem igra Bingo (KPMG International 2010).

Pred šestimi leti (leta 2008) je po statistikah v spletnih igrah na srečo sodelovalo okoli pol odstotka Slovencev, ki so na mesec za tovrstne igre porabili 35 evrov. Od teh spletnih igralcev naj bi imelo v Sloveniji približno 10 odstotkov težave z razumnim igranjem, oz. kažejo znake problematičnega igranja spletnih iger na srečo (Macur idr. 2008, po Vlada Republike Slovenije 2010, 52). Glede na mednarodne podatke je mogoče reči, da v spletnem igralništvu v nekoliko večji meri sodelujejo moški, stari nekaj čez 30 let, ki v povprečju na spletu igrajo na tedenski ravni (Wood 2007, 498).

Za Slovenijo je še zmeraj v veliki meri značilen dokaj negativen pogled na igralništvo. Prav razvoj spletnega igralništva pa lahko pripomore k spremembi stališč. Razširjena ponudba spletnih iger na srečo lahko namreč pomaga, da se Slovenci znebijo predsodkov do igralništva na splošno, hkrati lahko spletne igralnice promovirajo tradicionalne igralnice, kar lahko v najširši možni meri pripomore k rasti prometa od igralništva. Hkrati pa na drugi strani spletno igralništvo prinaša dve resni težavi, ki lahko pripomoreta k še bolj negativnemu odnosu: nevarnost pri denarnih transakcijah in otežena prepoved igranja na spletu mladoletnim. Prednosti spletnega igralništva so številne: enostavna dostopnost, igra se s pravim denarjem, igralec lahko izbira med številnimi igrami, igralec ni omejen z odpiralnim časom igralnic, igralec ohranja zasebnost, zato je lahko bolj sproščen, dodatni stroški so minimalni (Manzin 2005, 580–582). Kljub temu pa se zdi, da je prav posebno okolje resničnih igralnic tisto, ki v človeku pogosto spodbudi željo po igranju. Sploh če posameznik obišče igralniško-zabavišni center primarno zgolj zaradi druge storitve, je verjetnost, da se bo vključil v igro, toliko večja.

Ker je v zadnjih letih aktualna razprava o posledicah ekonomsko-gospodarske krize, je ta situacija vplivala tudi na dožemanje igralništva. Želje po igranju so ostale, zato je v trenutnem neugodnem gospodarskem položaju pomembna prednost spletnega igralništva tudi njegova cenovna dostopnost. Mihelič (1993, 16) ugotavlja, da je sicer značilno, da se v času gospodarske krize, v igre na srečo v večji meri vključujejo ljudje z nižjimi prihodki, saj si z igrami na srečo obetajo izboljšati svoj materialni položaj. Nasprotno: v času gospodarske rasti je igranje na srečo bolj značilno za finančno boljše preskrbljene.

V ZDA so spletni igralci kot glavne razloge za spletno igranje navajali priročnost takšnega igranja, zabavo, udobnost, možnost za dobiček in anonimnost (American Gaming Association 2006, po Wood 2007, 498).

Čeprav igralci navajajo nekatere prednosti spletnega igranja, pa je treba opozoriti, da jih veliko navaja tudi številne težave, ki jih spletno igranje prinaša (Wood 2007, 499–501):

- Nepravilne poslovne prakse organizatorjev – zaradi manjše možnosti regulacije spletnega igranja si prireditelji lahko dovolijo nekatere manj poštene poslovne prakse (npr. neizplačilo dobičkov). Prav ta dilema je pogosto prisotna pri odločitvi za neigranje na spletu.
- Nepravilne prakse igralcev – igralci ne zaupajo drugim igralcem, saj menijo, da so drugi igralci (že) iznašli strategije, kako goljufati med spletnimi igrami.
- ustvarjanje lažnih računov posameznikov, ki nimajo dovoljenja za igranje preko spleta (npr. mladoletni, zaposleni pri organizatorjih ipd.).
- Večanje deleža problematičnega igranja.
- Pomanjkanje odgovornih igralniških praks – spletne igralnice zaradi manjše stopnje regulacije manj truda vlagajo v npr. nadzorovanje mladoletnih igralcev, preprečevanje problematičnega igranja.

Spletno igralništvo je spremenilo logiko predvsem velikih igralniško-zabavišnih centrov: igralništvo namreč s spletom prihaja k igralcu. Vendar pa je igralništvo še vedno dejanje, ki je močno povezano z željo po druženju, po neposrednem tekmovanju. Zato predstavlja tradicionalno igralništvo določene vrednosti, ki jih spletno ne more zadovoljiti. Spletno igralništvo ima kvečjemu velik potencial pri promociji tradicionalnega igralništva, saj lahko pridobijo kredibilnost, če organizirajo tudi tradicionalno igralništvo. Cilj države, ki se razvoja igralništva loteva strukturirano z razvojnimi cilji, je potemtakem v večji meri razvoj tradicionalnega igralništva. Če država želi z igralništvom krepiti zgolj svoje fiskalne kazalce pa je logično tudi investiranje v spletno igralništvo. Prav zaradi tega je smiselno razvoj spletnega igralništva peljati sočasno z razvojem oz. nadgradnjo tradicionalnega (Luin 2002, 5–6).

Da lahko spletno igralništvo sploh poteka, morajo biti izpolnjeni trije kriteriji: vzpostavljeno mora biti spletno oz. elektronsko poslovanje, obstajati mora organizator igralniških dejavnosti in uporabnik igralniških storitev. Spletno igralništvo pa ni globalno samo zaradi tega, ker lahko ponudnik iger svoje storitve ponuja igralcem z vseh koncev sveta, pač pa tudi zato, ker ima lahko ponudnik svoje organizacijske komponente (tehnologijo potrebno za izvajanje spletnih iger na srečo) locirane za geografsko povsem ločenih lokacijah (Manzin 2005, 578).

Gledano na splošno, se igre na srečo na spletu lahko delijo v pet večjih skupin (KPMG International 2010):

- športne stave,
- spletni poker,
- casino spletne igre (npr. igralni avtomati),
- spletni bingo,
- spletna loterija.

Ker pa je igranje na srečo tudi kulturno specifično (v določenih državah so bolj aktualne nekatere vrste iger, ki v drugih niso tako zanimive), je po slovenski kategorizaciji spletne igre na srečo z vidika značilnosti mogoče klasificirati v dva tipa spletnega igralništva na srečo (Manzin in Biloslavo 2008, 97):

- igre na srečo ali casino spletno igranje in
- spletne stave (npr. športne stave).

4.1 Razvoj spletnega igralništva

Zaradi težkega nadzora nad samim spletnim igralništvom je težko določiti konkreten začetek obstoja spletnega igralništva. V literaturi in analizah se pojavlja letnica 1996, ko je bila ustanovljena prva internetna stran. Konkretna sledljiva ponudba spletnih igralniških storitev pa je začela silovito naraščati po letu 1999. Leta 2001 je bilo zabeleženih že več kot 30 milijonov posameznikov, ki so sodelovali v spletnem igralništvu (Cabot 2001; Dandurand

1999; Janower 1996, po Manzin 2005, 577) in več kot 1500 spletnih strani, ki so ponujale spletne igre na srečo (Eadington 2004, po Manzin 2005, 577). Z rastjo števila ponudnikov spletnega igralništva si vsak ponudnik želi pridobiti konkurenčno prednost pred drugimi. Takšna prednost se v največji meri kaže kot strukturiran in strateško načrtovan stik z uporabnikom (npr. kot stalna možnost pomoči uporabnikom), saj se s tem izraža kredibilnost in večja stopnja varnosti, ki je za spletne igralce velikega pomena (Manzin 2005, 577).

Gledano globalno lahko, kot začetek spletnega igranja na srečo, določimo leto 1994, ko je majhna karibska država Antigva in Barbuda ustanovila prosto trgovinsko območje, ki je ameriškim ponudnikom stav omogočila sprejemanje konjskih in drugih športnih stav preko telefona. Kot drug mejnik je mogoče navesti razvoj programske opreme za stave, ki jo je prav tako v sredini 90. let prejšnjega stoletja razvijalo podjetje Microgaming. Tudi tretji ključni mejnik pri razvoju spletnega igralništva je bil povezan s samo tehnologijo: leta 1995 je podjetje CryptoLogic razvilo komunikacijski protokol, ki je omogočil spletne denarne transakcije. Prve spletne igralnice sicer niso temeljile na stavah za resnični denar. To je bilo prvič izpeljano leta 1996, ko je spletni casino v Antigvi prvi začel sprejemati denar. Kmalu so sledile tudi druge spletne stavnice. Do konca leta 1996 je tako že okoli 15 spletnih stavnic omogočalo stave za denar. V prvi vrsti je šlo za športne stave in stave na tekme živali. Leta 1998 pa je bilo prvič na spletu omogočeno igranje pokra. Priljubljenost igranja te igre na spletu je hitro rasla, posebej s posebnim turnirjem: World Series of Poker, ki so ga v ZDA predvajali na televiziji, na turnirju pa so lahko sodelovali tudi igralci, ki so se v tekmovanje kvalificirali preko spletnega igranja. Po športnih stavah in pokru so se na splet selile tudi številne druge igre na srečo: bingo, loterija, druge igre s kartami ... S številom ponujenih iger je raslo tudi število ponudnikov. Leta 2006 so zabeležili okrog 2.500 spletnih strani, ki so omogočale spletno igranje na srečo. Večinoma gre za zasebne lastnike spletnih igralnic, katerih prihodke od spletnega igralništva je težko natančno določiti. Leta 2005 je bila podana ocena podjetja Christiansen Capital Advisors, da so prihodki od spletnih iger na srečo znašali okoli 12 milijard ameriških dolarjev. Od tega največ prihodkov ustvarjajo spletne športne stave, igre v spletnih casinojih in spletno igranje pokra (Wood 2007, 491–494). Leta 2006 je bila dana ocena, da bodo prihodki od spletnega igranja dosegali na letnih ravneh okoli 20 odstotno rast (Stewart 2006, 2). Za leto 2012 je bila podana ocena, da bodo prihodki na račun spletnih iger na srečo znašali okoli 30 milijard dolarjev (KPMG International 2010).

Manzin in Biloslavo (2008, 96) ugotavljata, da je za spletne igre mogoče reči, da so se prvič pojavile na spletu leta 1995, ko se je na spletu pojavil Interactive Casino Inc. Do leta 1999 je število spletnih casinojev naraslo na kar 250 (Wood in Williams 2007, po Manzin in Biloslavo 2008, 96).

Ne glede na dejstvo, ali so ponudniki spletnega igralništva »samostojni« organizatorji oz. organizirajo samo spletne igre na srečo ali gre za ponudnike, ki jim spletno igranje predstavlja samo »podaljsek« tradicionalnega igralništva, je strateški marketinški pristop k spletnemu

igralništvu nujen. Za uspešno poslovanje vsakega ponudnika spletnih iger na srečo je torej bistvenega pomena dobro poznavanje trga, konkurentov, ciljnih segmentov in tržnih priložnosti (Dandurand 1999, 25).

Ker je spletno igranje v veliki meri odvisno od informacijsko-komunikacijske tehnologije, je precej težko napovedati, v katero smer se bo v prihodnosti razvijalo. Kljub temu pa je mogoče s precej veliko verjetnostjo trditi, da gre pri spletnem igranju za tip igranja, ki bo v prihodnosti precej rastlo, večji organizatorji bodo težili k še večjemu tržnemu deležu preko konsolidacij (RSeconsulting 2006, po Wood 2007, 502). Rast pa se bo izražala tudi preko rasti na geografskih področjih, kjer v preteklosti ni bilo tako značilno (npr. v Aziji), med segmentom potrošnikov, ki so v preteklosti predstavljali manjšino igralcev (npr. ženske, starejši) in preko novih informacijsko-komunikacijskih tehnologij (npr. mobilni telefoni). V veliki meri pa je v prihodnosti pričakovana bolj okorna zakonodaja glede prirejanja spletnih iger na srečo, s čimer se bo sam proces organizacije tudi olajšal, kar bo privedlo do večjega števila igralcev (Wood 2007, 502–503).

Rast spletnega igranja je posledica treh dejavnikov:

- enostavni dostop (Jepson 2000; Keller 1999; Kish 1999, po Watson idr. 2004, 209),
- veliko število potencialnih igralcev – potencialni igralci so vsi, ki imajo dostop do interneta (Watson idr. 2004, 209),
- majhni stroški, ki so potrebni za vzpostavitev spletne igralnice (Hoffman 1999; Mark 2003, po Watson idr. 2004, 209).

Prav stroga zakonodaja, ki gre bolj v smeri prohibicije, se je izkazala kot ena izmed največjih groženj za razvoj spletnega igranja. Globalno gledano pa lahko razvoj spletnega igranja ogrozi tudi slabša tehnologija na določenih področjih sveta in pomanjkanje interesa investicijskih struktur (Dandurand 1999, 20–21).

4.2 Regulacija spletnega igranja

Po slovenskem formalno-pravnem vidiku spletne igre na srečo ne spadajo v kategorijo posebnih iger na srečo (igranja), pač pa gre zgolj za poseben način prirejanja takšnih iger. Zaradi take kategorizacije država ne podeljuje posebnih koncesij za prireditelje spletnih iger na srečo, pač pa podeli le splošne koncesije, v okviru katerih lahko poslovni subjekt prireja tudi spletne igre na srečo. V okviru Evropske unije so tiste države, kjer se podeljujejo ločene koncesije za prirejanje spletnih iger na srečo, ki jih Vlada Republike Slovenije imenuje tudi igre na daljavo, le Malta, Francija in Italija, Stališče Vlade RS je glede prirejanja spletnih iger na srečo takšno, da je treba zadovoljiti povpraševanje domačih igralcev in da na podlagi tega trenutno ni treba širiti ponudbe spletnega igranja na srečo. Uradno lahko izvajalec spletnih iger na srečo v Sloveniji v svojo spletno ponudbo vključi le tiste vrste iger, ki jih ponuja tudi sicer (torej v nevirtualnem segmentu). Država v tem vidi prednost, saj z izkušnjami v realnem

svetu prireditelj pridobi tudi večje zaupanje igralcev (Vlada Republike Slovenije 2010, 34–35).

Kot že rečeno, so spletne igre na srečo zaradi hitrega razvoja informacijsko-komunikacijske tehnologije podvržene hitremu vzponu. Pravzaprav gre za vrsto iger na srečo, ki v skupnem segmentu raste najhitreje. Leta 2008 so v državah Evropske unije spletne igre na srečo predstavljale 3 do 5 odstotkov tržnega deleža. Države prirejanje spletnih iger na srečo težko nadzorujejo, tudi zaradi tega, ker lahko ponudniki teh iger na srečo delujejo v okviru davčnih oaz. Države bi zato morale težiti k sprejetju ustrezne regulative, ki bi spletne igre na srečo usmerjalo v primerni meri (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, x). Posledično so strategije držav pri regulaciji spletnega igralništva izredno raznolike: nekatere države dovoljujejo spletno igranje določenih iger, spet druge pa prepovedujejo, nekatere prepovedujejo oz. onemogočajo, da bi njihovi državljani dostopali do spletnih iger, ki so pozicionirane v drugih državah (npr. Nizozemska), spet druge prepovedujejo igranje njihovih državljanov na domačih straneh (npr. Avstralija). Posebej omejeno oz. prepovedano je spletno igralništvo v ZDA (Wood 2007, 495–496).

S širšega gospodarskega vidika je mogoče opredeliti, da morajo biti igre na sreče regulirane tako, da se igralniška ponudba razvija sočasno in na isti kakovostni stopnji kot ostala turistična ponudba, da je ponudba zanimiva za tuje goste, da ponujene igre na srečo minimizirajo možnost pojava problematičnega igralništva ter tako, da država iz naslova iger na srečo dobi optimalno stopnjo davčnih sredstev (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 6). Na podlagi tega lahko sklepamo, da prirejanje spletnih iger na srečo v zelo majhni meri lahko zadovolji kriterijem, ki so potrebni za optimalno regulacijo prirejanja iger na srečo.

Zagoršek, Jaklič in Zorić (2008, 127–130) trdijo, da sta za spletno igranje v največji meri značilna izmuzljivost tega segmenta in njegova nalezljivost. Pri izmuzljivosti se ta oznaka seveda nanaša na ločenost same ponudbe in povpraševanja, ki onemogoča določenemu subjektu (državi), da bi lahko regulirala igralništvo s svojimi pravnimi strukturami. Prav zaradi tega so spletne igre na srečo za igralce zelo privlačne: organizatorji se izognejo plačevanju visokih davkov od organizacije iger, s tem pa samo igranje postane zanimivejše za igralce, saj omogoča večje in/ali pogostejše dobitke. Posredno se z neizvajanjem regulative spletnega igranja manjšajo pozitivni učinki na določeno gospodarstvo in višajo možnosti problematičnega igranja. Ker je nesmiselno pričakovati, da bi spletno igralništvo ukinili, je najboljša možnost, da se ponudniki spletnih iger na sistemski način vključijo v pravno strukturo, ter se ta zakonska struktura vsaj na ravni Evropske unije izenači, saj bodo organizatorji le na ta način v različnih državah delovali pod enakimi pogoji (npr. ista davčna stopnja). Tako se bo spletno igralništvo lahko strateško razvijalo v najboljši možni meri za vse vpletene. Če se izmuzljivost spletnega igranja osredotoča predvsem na ekonomsko področje, pri nalezljivosti govorimo o privlačnosti spletnega igranja, ki se med potrošniki hitro širi, predvsem zaradi svoje lahke dostopnosti. Spletno igranje je z razvojem

informacijsko-komunikacijske tehnologije mogoče praktično vedno in povsod. Hkrati raznolika ponudba iger omogoča, da lahko praktično vsak najde igro, ki ga zanima. Na tej točki je treba omeniti vlogo države – da bi se država izognila odtekanju kapitala zaradi večanja igranja na spletu in večanju možnosti problematičnega igranja, ki ga splet predstavlja, je nujno potrebno jasno in strateško določiti pravno-formalne okvire, znotraj katerih naj se »klasično nespletno« igranje na srečo odvija. Slovenijo na področju spletnega igranja na srečo zaznamuje posebnost, da naj bi večina igralcev najprej poskušala igrati na spletu, potem pa naj bi se vendarle odločila igranje pravi igralnici ali igralnem salonu. Spletno igranje na srečo v tem pogledu torej v Sloveniji naj ne bi predstavljalo neposredne grožnje klasičnim nespletnim igram na srečo. Ker pa pri nas ne obstaja natančna študija tega segmenta, je dejansko stanje za zdaj še nemogoče oceniti.

V Sloveniji strategijo razvoja iger na srečo pripravlja država. Leta 2010 je tako uradno izdala dokument z naslovom »Strategija razvoja iger na srečo v Sloveniji« Država tako določa, da igre na srečo potekajo v okviru Zakona o igrah na srečo, igre na srečo pa lahko izvajajo samo organizacije, ki jim država podeli koncesijo za takšno dejavnost. V okviru te razprave se pojavljajo tudi argumenti za organizirano ponudbo spletnih iger na srečo v Sloveniji. Eden glavnih argumentov je, da formalno-legalna organizacija spletnih iger na srečo zmanjšuje možnost za nelegalno spletno igralništvo. Drugi argument se navezuje na izvajanje prostega igralniškega trga. Tretji argument za spletno igralništvo z vidika Vlade RS pa je zmanjšanje deleža financ, ki odteka v tujino (Vlada Republike Slovenije 2010, 4, 23).

Konkretno v Sloveniji igre na srečo ureja Zakon o igrah na srečo, ki je bil nazadnje dopolnjen v juniju 2014. Glede spletnega prirejanja iger na srečo zakon med drugim določa, da lahko spletne igre na srečo prirejajo samo organizatorji s koncesijo za posebne igre na srečo in ustreznim aneksom h koncesijski pogodbi (Zakon o igrah na srečo, 3.a člen), če spletne igre na srečo prireja poslovni subjekt brez ustrezne koncesije, lahko sodišče ponudniku internetnih storitev naloži prepoved ali omejitev dostopa do spletnih strani, kjer igre potekajo (Zakon o igrah na srečo, 107.a člen).

Spletno igralništvo je težko nadzorovati in še težje prepovedati zaradi dejstva, da gre za mednarodno aktivnost. Različne države imajo torej svoje pravne vidike in regulacije, zato ga je nemogoče prepovedati, saj prepoved v eni državi ne more onemogočiti dostopa do spletnih igralnic iz drugih držav (Clarke in Dempsey 2001, 131). Poleg tega bi bilo mogoče prepoved dostopa do vseh spletnih igralnic razumeti kot omejevanje svobode oz. pravice do informacij in kot onemogočanje načela prostega pretoka informacij.

4.3 Analiza vplivov spletnega igralništva

Razumljivo je, da ima igralništvo poseben vpliv na različna področja. Na eni strani lahko vplive preučujemo kot dejavnike, ki vplivajo na razvoj ekonomsko-gospodarske sfere, na

drugi strani pa ima igralništvo in njegov razvoj vpliv tudi na ostala družbena področja. V nadaljevanju razprave se najprej dotikamo ekonomskih razsežnosti spletnega igralništva, kasneje pa tudi drugih družbenih.

4.3.1 Ekonomske posledice razvoja spletnega igralništva

Brez dvoma je že na prvi pogled jasno, da uspešno poslovanje igralniških podjetij (bodisi klasičnih, bodisi tistih, ki prirejajo spletne igre na srečo) pomeni najširše gledano tudi pozitiven učinek na razvoj gospodarstva.

Luin (1998, po Macur in drugi 2008, 21) ugotavlja, da je igralništvo bistven element slovenskega turizma. In dodaja, da poleg neposrednega vpliva igralništva na gospodarstvo, igralništvo posredno vpliva tudi na investicije dobičkov od igralništva v druge gospodarske segmente.

Ekonomski učinki prirejanja iger na srečo se lahko ovrednotijo na dva načina. V primeru, da je davčna stopnja od iger na srečo visoka, potem gre za fiskalno gospodarsko politiko, kjer so davki od igralništva namenjeni predvsem splošnemu javnemu sistemu. V primeru, da pa so davki nizki, je posledica predvsem v privabljanju dodatnega kapitala in v bolj regionalnem razvoju (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, iv).

Na podlagi različnih študij vpliva igralništva na ekonomsko okolje je mogoče trditi, da imajo na pozitiven razvoj gospodarstva občutno večji vpliv tiste vrste iger na srečo, ki so usmerjene predvsem v pridobivanje tujih gostov. S tem se namreč v veliko večji meri prispeva tudi k rasti druge turistično-gostinske panoge (npr. preko nočitev). Ekonomski učinki od domačih igralcev so nižji in so v največji meri vezani zgolj na davke, ki jih država dobi preko organizatorjev iger na srečo (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 23). Na podlagi tega lahko trdimo, da je z razvojem spletnega igralništva prišlo do situacije, ko sama igralniška dejavnost vedno manj vpliva na gospodarsko-ekonomske kazalce.

Upoštevač finančne investicije, ustvarjanje novih delovnih mest in pobiranje davkov spletno igralništvo prinaša manj pozitivnih učinkov. Ti učinki so še posebej manjši v državah, kjer je delež spletnih igralcev visok, države pa nimajo zabeleženih prirediteljev spletnega igralništva oz. je teh organizatorjev malo (Eadington in Collins 2009, 67).

Na drugi strani pa je predvsem za tujino mogoče zaznati, da so se z razvojem spletnega igralništva pojavili številni pozitivni vplivi na makroekonomske kazalce. Dandurand (1999, po Manzin 2005, 581) ob tem navaja primer Las Vegasa, ki je s ponudbo spletnega igralništva pridobil tudi igralce, ki (tudi zaradi geografskih omejitev) drugače v igralništvu ne bi nikoli sodelovali. S tega vidika so lahko pozitivni učinki spletnega igralništva večji tudi zaradi omejenosti kapacitet v tradicionalnem igralništvu, ki jih v spletnem praktično ni (Ferguson 2000, po Manzin 2005, 581). Spletno igralništvo prav tako beleži številne (zasebne)

investicije, saj investitorji prepoznavajo, da spletno igralništvo raste hitro, da nima kompliciranih pravno-formalnih omejitev in da je za vzpostavitev spletnega igralništva potrebnih veliko manj stroškov (McMillen 2000; McMillen 2003, po Manzin 2005, 581).

Kljub temu pa skupna finančna politika Evropske unije dovoljuje, da posamezna članica EU določenim organizatorjem spletnih iger na srečo prepove delovanje na svojem ozemlju. Prav spletne igre na srečo so tisti segment iger na srečo, ki je podvržen največjemu omejevanju. Nekatere države članice so namreč spletno igranje na srečo prepovedale, močno omejile ali pa koncesijo za prirejanje spletnih iger na srečo podelile samo državnim in/ali neprofitnim organizacijam. Pri omejevanju se države EU sklicujejo predvsem na večjo možnost za problematično igranje, ki naj bi ga spletno igralništvo prinašalo (Vlada Republike Slovenije 2010, 19–22).

Pri vplivih spletnega igralništva na ekonomske kazalce je treba omeniti specifično značilnost ponudnikov spletnega igralništva: kljub izjemnemu številu ponudnikov je med njimi le malo vsebinskih razlik, ponujene igre so bolj ali manj enake. Gre za stanje t. i. popolne konkurence, ko je malo verjetno, da bi določen konkurent izstopal, tudi po tem, da bi na dolgi rok ustvarjal izjemen profit, ki ga konkurenti ne bi mogli doseči. Posledica je, da na trg vstopa vedno več ponudnikov, kar niža cene storitev, saj je cena edini možen razlikovalni faktor med številnimi ponudbami. Posledično je težnja organizatorjev nižanje produkcijskih oz. organizacijskih stroškov. Spletno igralništvo tako postane blago široke potrošnje. Številni ponudniki se želijo izogniti položaju popolne konkurence in množične potrošnje preko vlaganja v drago promocijo, s čimer želijo ohraniti potrošnike. Tipi promocije so raznoliki, vendar pa je mogoče na področju spletnega igralništva zaslediti tri glavne marketinške strategije: ponudba brezplačnega igranja; iskalni marketing; oglaševanje na drugih (neigralniških) spletnih straneh. Kljub temu pa te marketinške strategije naj ne bi bistveno pripomogle k večanju zvestobe igralcev. Zvestoba igralcev si v največji meri pridobijo spletne igralnice, ki ponujajo tudi tradicionalno igralništvo ter imajo daljšo in zato bolj kredibilno zgodovino (Eadington 2004, 214–215).

Sklenemo lahko torej, da ima igralništvo posredne in neposredne vplive na razvoj gospodarstva.

4.3.2 Druge posledice razvoja spletnega igralništva

Če z vidika ekonomskih posledic razvoja (spletnega) igralništva govorimo predvsem o prednostih (razvoj gospodarstva, dobiček, rast števila zaposlenih), pa glede na družbene posledice, ki jih razvoj igralništva prinaša, pogosto lahko govorimo tudi o negativnih vidikih te gospodarske panoge. Ker je z nastankom in razvojem spletnega igralništva možnost igranja na srečo postala veliko bolj enostavno dostopna, lahko sklepamo, da so se tudi posledice igralništva na situacijo v družbi povišale.

Igralništvo samo se že vrsto leto spopada s številnimi stereotipi, ki so vezani predvsem na problem morebitne zasvojenosti z igrami na srečo, ki med drugim vpliva na večje stopnje alkoholizma, samomorilnosti, zakonskih razvez in drugih nesreč ter rasti stopnje kriminala (npr. prometne nesreče) (Macur in drugi 2008, 15). Po podatkih poročila APC iz leta 1999 naj bi bilo med rednimi igralci kar 15 odstotkov problematičnih in patoloških igralcev (Macur in drugi 2008, 81).

Ko govorimo o splošnih družbenih posledicah, ki jih ima lahek dostop do igralništva za posameznike, je seveda mogoče trditi, da bi te negativne posledice, navedene zgoraj, lahko enostavno odpravili: z uradno zakonsko prepovedjo igranja iger na srečo. Vendar strokovnjaki in poznavalci značilnosti iger na srečo opozarjajo, da bi morebitna prepoved iger na srečo lahko pomenila še več negativnih posledic, saj bi posamezniki igralništvo najverjetneje uporabljali na nelegalen način (Macur in drugi 2008, 16).

Ko se pripravljajo strategije razvoja igralništva in posebej spletnega igralništva, je treba upoštevati različne posledice, ki jih ima igralništvo tako na gospodarstvo kot na širšo družbo. Da poslovni subjekt lahko računa na dobro poslovanje in na sodelovanje predvsem lokalne skupnosti, morajo biti pozitivni učinki igralništva na različne segmente višji kot stroški, ki jih igralništvo prinaša. Zavedati pa se moramo dejstva, da spletno igralništvo poteka v večji meri v zasebnosti posameznikovega vsakdanjega sveta, zato je težko objektivno in realno presoditi, kdaj pride do morebitne zasvojenosti, saj za dejanski obseg igranja ve samo igralec sam, pogosto stopnja vpletenosti v spletno igralništvo ni znana niti igralčevi najožji družini. Macur in drugi (2008, 149) celo omenjajo, da naj bi spletne igre na srečo predstavljale glavnino zasvojenosti od iger na srečo. Zagoršek, Jaklič in Zorić (2008, v) pa temu dodajajo, da naj bi delež problematičnega igralništva zaradi hitrega razvoja spletnega igralništva zrasel za 1 odstotno točko (iz 1 % na 2 % problematičnih igralcev). Vendar pa je treba omeniti, da je mogoče z določenimi strategijami (izobraževanje, posebne storitve pomoči za igralce) tudi negativne učinke razvoja igralništva minimizirati (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, 31). Problematično igranje je na spletu toliko bolj pereč problem, saj zasebnost igranja od doma onemogoča nadzor nad samim igranjem (Scharf in Corrin 2002, po Watson idr. 2004, 210).

Ker so skoraj povsod igre na srečo vsaj deloma regulirane s strani države, je cilj, da se regulacija izvaja na tak način, da so pozitivni učinki na gospodarstvo višji od negativnih posledic na družbo (npr. zasvojenost) (Zagoršek, Jaklič in Zorić 2008, iii–iv).

Vendar pa gledano z vidika družbe višanje deleža problematičnih igralcev zaradi enostavnosti dostopa do spletnega igranja ni edini negativni vidik, ki ga prinaša razvoj spletnega igralništva. Omeniti je potrebno tudi manjšanje priložnosti za nova delovna mesta. Spletno igralništvo namreč v izrazito manjši meri ustvarja nova delovna mesta (Clarke in Dempsey 2001, 127).

Sklenemo lahko, da hitrega razvoja spletnega igralništva vendarle ne moremo opredeliti kot glavnega krivca za morebitno rast deleža problematičnega igralništva. Ker svobodni trg deluje praktično na globalni ravni, je možnosti, da se razvijejo negativne prakse, neomejeno. Kot že omenjeno je pri razvoju in lažji dostopnosti do igralništva, ki jo je splet prinesel, pomembno, da regulatorji in v prvi vrsti organizatorji spletnega igralništva poskrbijo tudi za preventivne oz. kurativne programe, ki bodo poskrbeli, da bodo učinki spletnega igralništva čim bolj pozitivni tako za gospodarstvo kot za posameznika in posledično družbo.

4.4 Primerjava med tradicionalnim in spletnim igralništvom

Če igralce v tradicionalnih casinojih razumemo kot primarne igralce, je smiselno raziskati, kakšne so možnosti, da se del tradicionalnih igralcev preusmeri tudi na spletno igralništvo.

Raziskava med 369 tradicionalnimi igralci oz. obiskovalci casinojev je pokazala, da več kot 93 odstotkov tradicionalnih igralcev ne igra na spletu. Glavni razlog za večje odločanje za obisk tradicionalnih casinojev je njihova neposredna geografska bližina (Manzin in Biloslavo 2008, 104). Ker gre za podatke za Slovenijo, je moč sklepati, da gre za specifičen rezultat, ki bi se v tujini hitro pokazal za obratnega. Zaradi majhnosti Slovenije je namreč dostopnost tradicionalnih casinojev na visoki ravni.

Drugi glavni razlog za obisk tradicionalnih igralnic je želja po druženju. Na tretjem mestu pa se pojavlja želja po dodatni zabavi, ki jo nudijo casinoji. Razlog za izogibanje spletnim casinojem je tudi strah pred zlorabo osebnih podatkov. Če igralci vendarle igrajo preko spleta, to počnejo večinoma med tednom (od ponedeljka do četrta), prav tako so višine stav na spletu nižje kot v resničnih igralnicah. Višji vložki so lahko tudi posledica posebnega vzdušja, ki ga resnična igralnica omogoča, saj velik delež respondentov, ki so že igrali na spletu, izraža mnenje, da jih je celotna izkušnja spletnega igranja pustila precej ravnodušne. Kljub temu je mogoče spletne casinoje opredeliti kot konkurenčne tradicionalnim casinojem, saj delujejo v smeri večanja tržnega deleža. Če je rast deleža spletnega igralništva realnost, bodo morali tradicionalni casinoji razviti strategije, da bodo spletne igralce privabili tudi v realno igralnico. Na drugi strani bodo spletne igralnice morale narediti napredek v tehnologiji, da bodo igralcem ponudile tisto, kar pri spletnem igranju najbolj pogrešajo: možnost druženja s soigralci (Manzin in Biloslavo 2008, 104–110).

5 TRADICIONALNO IN SPLETNO IGRALNIŠTVO V PODJETJU HIT

Z vidika nastanka in razvoja podjetja Hit, je treba razumeti dinamiko nastanka in razvoja igralništva na slovenskem in s tem tudi na goriškem področju.

Tudi na goriškem področju je bilo igralništvo že v preteklosti povezano s turistično dejavnostjo. Konec 18. stoletja je zabeležen obstoj igralnice Casiono dei Nobili. Že ime samo pove, da je igralnica poskrbela za zabavo posameznikov iz visokih družbenih razredov. V poznejših letih so na širšem območju sedanje Nove Gorice zabeležili še dve pomembnejši igralnici: leta 1837 so ustanovili Casino di Societa, sledil je še Casiono del Teatro. Večinoma so igralnice iz 18. in 19. stoletja ostale odprte do 1. svetovne vojne. Obdobje od prve svetovne vojne do sredine 60. let 20. stoletja je predstavljalo praktično neobstoj igralniške dejavnosti na goriškem območju in tudi slovenskem območju. Za Slovenijo prelomnico za sodobno razumevanje igralništva predstavlja leto 1964, ko je bil ustanovljen Casino Portorož. Do leta 1984 je casino v Portorožu skupaj s casinojem Bled predstavljal ključna igralca v igralniški branži. Delovala sta v sklopu turistične ponudbe izključno tujim gostom, s čimer to obdobje razumemo kot obdobje elitističnega igralništva. V drugem obdobju (med letoma 1985 in 1993) je za slovensko igralništvo značilna hitra širitev te dejavnosti, saj so zabeležili obstoj desetih igralnic. V tem obdobju se je igralništvo umaknilo svojemu elitističnemu konceptu, kar je predvsem posledica vdora t. i. ameriškega koncepta igralništva v takratne slovenske igralnice. Tako je igralništvo postalo namenjeno širšemu krogu ljudi. V to obdobje spada tudi začetek igralništva v okviru podjetja Hit. Hit je bil ustanovljen leta 1984, njegovo glavno poslanstvo pa je bila širitev igralniške dejavnosti med čim bolj raznoliko prebivalstvo. To je Hitu uspevalo ravno zaradi t. i. ameriškega igralništva, ki je temeljilo predvsem na igralnih avtomatih. Vodstvo Hita je podjetje začelo kmalu voditi samostojno. Hit pa ni bil novost samo zaradi igralniških avtomatov, temveč tudi zaradi novega pristopa pri trženju igralniških storitev. Po letu 1997 pa se je slovensko igralništvo začelo razvijati strateško. Novo prelomnico predstavlja leto 2002, ko se je monopol Hita deloma prekinil z ustanovitvijo številnih manjših zasebnih igralniških salonov. Vendar pa z vidika raznolike ponudbe, ki jo igralnice nudijo, igralni saloni pa ne, Hit ostaja poleg Casina Portorož glavni akter na področju slovenskega igralništva (Luin 2004a in Luin 2004b, po Besednjak 2009, 17–20).

Prav Hit lahko označimo kot podjetje, ki je na slovenska tla pripeljalo ameriški tip igralništva – njegov cilj je bil privabiti čim večje število raznolikih gostov in jim ponuditi čim bolj raznoliko turistično ponudbo (Prašnikar, Pahor in Kneževič 2005, 5).

Hit je podjetje, ki glede na svojo organiziranost spada med podjetja, ki prirejajo posebne igre na srečo, gre torej za igralniško dejavnost, ki se odvija v igralnicah in v igralnih salonih.

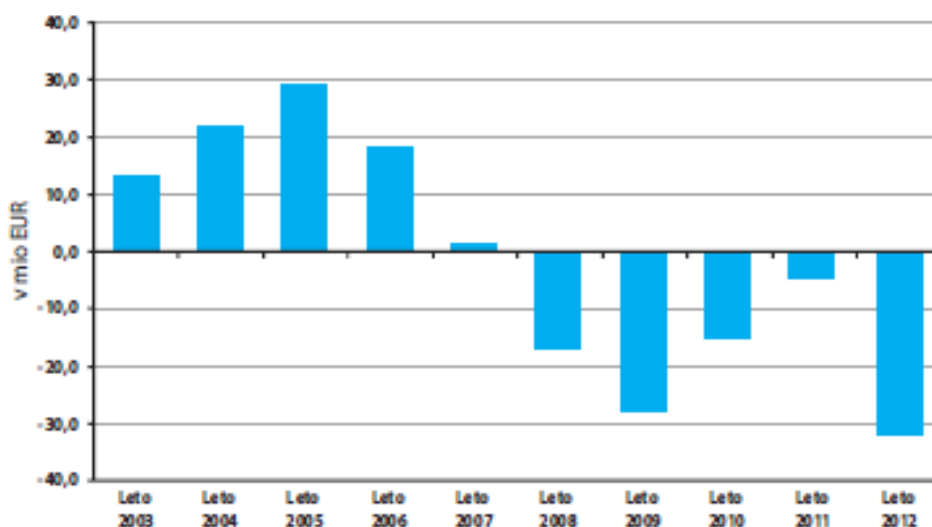
Vlada Republike Slovenije je z dokumentom »Strategija razvoja iger na srečo v Sloveniji« igralniško dejavnost razdelila v štiri skupine. Igralniška dejavnost se tako lahko odvija v mega igralniško-zabaviških centrih, ki morajo poleg klasične igralniške opreme (igralne mize,

igralni avtomati) ponujati tudi neigralniške storitve (prenočišča, kulinarično ponudbo, centre dobrega počutja ipd.); igralniško-zabavišni centri so manjši mega zabavišni centri, saj morajo ponujati zgoraj naštetе storitve, le da v manjšem obsegu; v grand casinojih, ki poleg igralniških storitev imajo še manjše prenočitvene, zabavne in gostinske zmogljivosti. Igralniško dejavnost pa tvorijo še igralnice, ki nudijo samo igralniško storitev in gostinsko storitev (Vlada Republike Slovenije 2010, 33–34).

Začetki podjetja Hit segajo v leto 1984, ko so se združili TOZD Gostinstvo Nova Gorica (hotel Sabotin), TOZD Park in TOZD Gostinstvo Rožna Dolina v enotno podjetje HGP Gorica. V podjetju je bilo prvotno zaposlenih 310 ljudi. V hotelu Park je bila še istega leta (torej leta 1984) odprta prva igralnica Roulette Salon, ki pa je delovala v sodelovanju s portoroško igralnico. Leta 1986 se je podjetje preimenovalo v Delovno organizacijo Hit. Črke novega imena nakazujejo, glavne dejavnosti, s katerimi se Hit ukvarja, in sicer hotelirstvo, igralništvo in turizem. Leta 1989 se je Delovna organizacija Hit preoblikovala v podjetje Hit in odprla igralnico v Rogaški Slatini. Družba Hit, d. o. o., se je leta 1990 vpisala v sodni register. V prihodnjih letih se je podjetje aktivno ukvarjalo z odprtjem in prenovo številnih gostinskih, namestitvenih, storitvenih, servisnih in tudi športnih objektov. V smislu igralnic so prelomnico predstavljala prva leta v 90. letih. Leta 1991 je namreč Hit, d. o. o., odprl kar dve igralnici, in sicer Kranjski Gori in v Tolminu. Zadnje so sicer čez 2 leti zaprli. Leta 1992 je sledilo odprtje igralnice na Otočcu, ki pa je prenehala delovati čez sedem let. Leto 1993 pa je prineslo za podjetje korenito spremembo, saj je bil odprt zabavišni center Perla. Posebnost Perle je bila v tem, da je bila za slovenski in tudi evropski prostor takrat prvi igralniško-zabavišni center, torej je ponudila storitve tako s področja igralništva kot s področja ostalih zabavnih storitev. Naslednja leta so za Hit predstavljala tako uspeh zaradi Perle, hkrati pa so se pojavile težave zaradi afer, neugodne davčne zakonodaje in blokade investicij. Leta 1998 se je Hit preoblikoval v delniško družbo. Konec 90. let in v začetku novega stoletja je Hit sicer ustanavljal nove družbe, preko katerih je upravljal številne igralnice, predvsem na območju bivše Jugoslavije, vendar pa je bil prisiljen številne odprodati. Investicijsko je pomembnejše leto 2005, ko se je Hit z ameriško družbo Harrah's Entertainment začel dogovarjati o izgradnji mega zabavišnega centra, vendar pa so dogovori propadli zaradi neuskladitve pravic o upravljanju in zaradi neprimerne davčne zakonodaje, ki je Slovenija ni pravočasno prilagodila. Pomembnejšo investicijo v Sloveniji je za Hit predstavljala leta 2007 ustanovljen zabavišni center Mond v Šentilju. Uspeh Hita je v veliki meri dopolnilo tudi prevzetje casinoja Larix v Kranjski Gori. Z vidika spletnega igralništva je za Hit pomembno leto 2010, ko je družba pridobila italijansko koncesijo za prirejanje iger na srečo na spletu. Nastala je spletna igralnica HitStars.it. Casino Kobarid pa je na trgu ponudil prvo slovensko spletno igralnico HitCasinos.si. Širjenje Perle se je nadaljevalo tudi v letu 2010, ko so prav tam odprli enega izmed največjih t. i. poker roomov v Evropi (Hit b. l.).

Hit se danes zaveda, da je osredotočanje samo na igralniško dejavnost za zadovoljevanje potreb sodobnega potrošnika premalo, zato želi vlagati v spremljajočo dejavnost tudi v

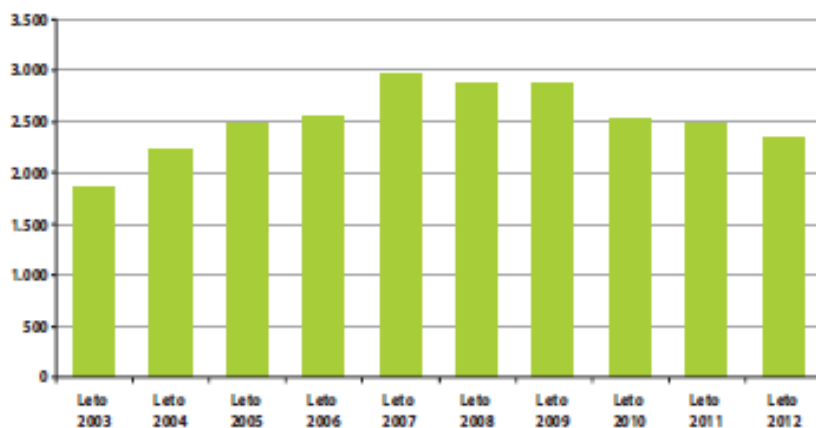
prihodnje. Zato je cilj podjetja, da gradi zaupanja vreden odnos z gosti in da odnose z gosti strateško upravlja. Ob tem pa podjetje ne želi pozabiti na zaposlene in zato s strateškim razvojem izpolnjuje tudi njihove potrebe. Podjetje je tako pripravilo strategijo razvoja za obdobje 2012–2020, v okviru katere je ohranilo slogan poslanstva podjetja »*Soustvarjamo doživetja in priložnosti*«. Hit se zaveda novih tržnih priložnosti in zahtev, zato omenjena strategija vključuje tudi pospešen razvoj spletnega igralništva, hkrati pa se bodo usmerili na krepitev storitev v Kranjski Gori, Črni gori in na Goriškem. Posledice gospodarske krize čuti tudi podjetje Hit in ob tem poziva Vlado RS, da prilagodi Zakon o igrah na srečo in Zakon o davku od iger na srečo. Le prilagoditev koncesijskih dajatev in davčnih sistemov namreč lahko igralništvu pomaga pri strateškem razvoju v času neugodnih gospodarskih razmer (Hit 2012, 23–24).



Slika 1: Čisti poslovni izid skupine Hit

Vir: Hit 2012, 3.

Iz zgornje slike je jasno razvidno, da je leto 2008 prineslo korenite spremembe za poslovanje družbe Hit. Če je do vključno leta 2007 družba poslovala z dobičkom, je bil leta 2008 zabeležen negativni poslovni izid. Izguba podjetja je namreč takrat znašala okoli 18 milijonov evrov. Izguba se je leta 2009 se povečala, medtem ko je leta 2011 padla na okoli 5 milijonov evrov. Negativni trend pa se je izraziteje pokazal spet leta 2012, ko je prišlo do čiste izgube visoke več kot 30 milijonov evrov.



Slika 2: Število zaposlenih v Hit (31. 12. 2012)

Vir: Hit 2012, 3.

Gospodarska kriza je pomenila tudi precejšnje spremembe pri številu zaposlenih v Hitu, saj je leto 2008 in v še večji meri leto 2009 pomenilo začetek padanja števila zaposlenih. Ta trend se je nadaljeval tudi v 2012, ko je skupno število zaposlenih bilo 2390. Leta do 2007 so pomenila konstanto rast števila zaposlenih.

Preglednica 1: Osnovna bruto realizacija od iger na srečo v letu 2012

	Leto 2012	Delež (v %)
Hitove igralnice	137,2	81,3
Igralnica Aurora	5,4	3,2
Igralnica Maestral	11,9	7,1
Igralnica Coloseum Club	3,1	1,8
Igralnica Kristal	5,8	3,4
Igralni salon Larix	5,2	3,1
Skupaj	168,7	100,0

Vir: Hit 2012, 12.

Skupna bruto realizacija od iger na srečo v letu 2012 je znašala 168,7 milijona evrov, kar je za 8 odstotkov manj kot v letu 2011. Daleč največji delež je k realizaciji prineslo poslovanje Hitovih igralnic (več kot 81 odstotkov). Z dobrimi 7 odstotki je po realizaciji na drugem mestu Igralnica Maestral v Črni gori. Igralnica Kristal v Umagu je leta 2012 prinašala še 3,4 odstotke bruto realizacije, vendar se je Hit v letu 2014 iz Kristala umaknil. 3,2 odstotka realizacije je prinesla Igralnica Aurora v Kobaridu, 3,1 odstotka pa igralnica Larix v Kranjski Gori, medtem ko je igralnica Coloseum Club v Sarajevu pomenila slaba 2 odstotka bruto realizacije od iger na srečo v letu 2012. Zaradi lastniških sprememb pričakujemo v letnem poročilu za 2013 številne spremembe pri podatkih o bruto realizaciji od iger na srečo.

Preglednica 2: Število obiskov igralnic skupine Hit (v tisočih)

	Leto 2012	Delež (v %)
Hitove igralnice	1.384	78,1
Igralnica Aurora	85	4,8
Igralnica Maestral	62	3,5
Igralnica Coloseum Club	88	5,0
Igralnica Kristal	74	4,2
Igralni salon Larix	78	4,4
Skupaj	1.771	100,0

Vir: Hit 2012, 14.

Tudi število obiskovalcev v Hitovih igralnicah in salonih je v letu 2012 v primerjavi z 2011 padlo za 8 odstotkov. Skupaj so v 2012 našteali 1.771. 000 obiskov. Družba Hit padec obiska pripisuje zaostrenim gospodarskim razmeram (padec kupne moči, višanje brezposelnosti) ter nastopu konkurence: širitev spletnega igralništva in odpiranje novih (manjših) igralnih salonov.

Rezultati o številu obiskovalcev in o realizaciji v času po nastopu gospodarske krize nasprotujejo ugotovitvam Darje Mihelič (1993, 16), ki pravi, da v času krize tudi revnejši sloji bolj uporabljajo igralništvo. Kljub temu pa je smiselno upoštevati, da je gospodarska kriza kompleksen pojem in njenih učinkov ne gre razlagati enoznačno. Nižanje števila obiskovalcev je (verjetno) tudi posledica zapiranja/prodaje igralnic. Igralci se verjetno selijo v druge igralnice (tudi na splet). To povezavo bomo raziskali v nadaljevanju.

Konec leta 2012 in v začetku leta 2013 je podjetje zabeležilo izredno slabe poslovne rezultate, saj se je še naprej nadaljeval trend gospodarske krize. Padec obiskanosti pa je mogoče pripisati tudi povečani konkurenci, zlasti na italijanskem trgu, ki se zaradi boljših obdavčitvenih standardov lažje uporablja agresivnejših marketinških prijemov (Hit 2014a). Hit mora zaradi tega uporabljati močnejše upravljane odnosa s strankami (CRM).

Skupino Hit trenutno tvori sedem igralniško-zabavišnih centrov, en turistični resort, ena igralnica, dva igralna salona, enajst hotelov, ena potovalna agencijo in kongresni centri z 2000 sedeži (Hit b. 1.).

5.1 Tradicionalno igralništvo v podjetju Hit

Hit trenutno sestavljajo naslednje igralniške lokacije (Hit b. 1.):

- Perla Casino & Hotel v Novi Gorici,
- Park Casino & Hotel v Novi Gorici,
- Casino Drive-in, igralni salon v Šempetru pri Gorici,

- Korona, Casino & Hotel v Kranjski Gori,
- Casino Larix, igralni salon v Kranjski Gori,
- Aurora, Casino & Cabaret v Kobaridu,
- Casino Fontana v Rogaški Slatini,
- Mond, Casino & Cabaret v Šentilju,
- Coloseum Club v Sarajevu,
- Maestral, Resort & Casino v Budvi.

Hit v okviru svojega tradicionalnega oz. t. i. »land based« igralništva ponuja gostom naslednje igre:

- Ameriška ruleta – krupjeju se izročijo bankovci ali vrednostni žetoni, on pa jih zamenja v barvne žetone. Vsak igralec igra z drugačno barvo žetonov in si tudi določi vrednost igralnega žetona. Ob koncu igre krupje zamenja barvne žetone v vrednostne, ki jih igralci na blagajni zamenjajo za gotovino. Barvni žetoni se ne smejo prenašati na druge mize. Igralci lahko izbirajo med tako imenovanimi enostavnimi stavami ali posebnimi igrami. Igralec lahko stavi ali se bo žogica na cilindru ustavila na določeni številki, na določeni barvi, na določenem stolpcu, določeni tretjini, ali na sodi ali lihi številki, na določenem sektorju. V igralnicah so igralcem na voljo tri različne rulete, in sicer: francoska ruleta, ki ima 36 številčk in enojno ničlo, prednost igralnice je 2,7 %; ameriška ruleta, ki ima 36 številčk in enojno ter dvojno ničlo; prednost igralnice je 5,4 %, kot lahko hitro opazimo je pri ameriški ruleti prednost igralnice bistveno večja, to pa zaradi tega, ker ima ta ruleta dvojno ničlo in mešanica med ameriško in francosko ruleto: ta ruleta ima ameriški cilinder s 36 številčkami in enojno ničlo, tako kot pri francoski ruleti je prednost igralnice 2,7 % (Casino Perla b. l.; Petrič 2005, 11).
- Blackjack – blackjack je najbolj razširjena igra na igralnih mizah v igralnicah. Za igro blackjack se uporabi šest snopičev kart (312 kart). Krupje podeli igralcu dve odkriti karti, eno pa sebi. Igralčeve karte naj bodo čim bližje kombinaciji 21, ne smejo pa je presežati. Če vsota podeljenih kart ni dovolj blizu številki 21, lahko igralec kliče dodatne karte. V vsakem primeru mora igralec klicati karte, dokler ne preseže številke 11. Igralec zmaga stavo, če tvori višji seštevek, kot ga ima krupje (Casino Perla b. l.).
- Baccarat ali punto banco – bistvo te igre je uganiti, na katerem polju (na puntu ali na bancu) se bo vsota kart najbolj približala številu 9 ali ga celo izenačila. Krupje podeli prvo in tretjo karto na punto, drugo in četrto pa na banco. V nekaterih primerih mora krupje podeliti še največ po eno karto na obe polji. Pri dobitkih na punto igralnica ne pobira provizije, pri dobitkih na banco pa igralnica pobere 5 % provizije, ker je možnost dobitka na bancu nekoliko večja. Poznamo dve različici te igre, in sicer mini in midi punto banco (Casino Perla b. l.; Petrič 2005, 12).
- Craps – craps se igra na ovalni mizi z visokimi robovi, igralci izberejo dve od petih kock, ki jim jih ponudi krupje. Kocke morajo biti označene s pikami od 1 do 6, ki morajo biti

- urejene tako, da je seštevek pik na diametralno nasprotnih ploskvah vedno 7. Plačilna razmerja se spreminjajo od 33-1 do 1-1. Prednost hiše je 2,5 % (Petrič 2005, 12).
- Poker – pri pokru igralci tekmujejo med sabo in ne proti igralnici. Cilj igralcev je, da z danimi kartami skušajo sestaviti čim boljše kombinacijo ali pa z danimi kartami prelisičiti nasprotnike. Poznamo več vrst pokra najbolj priljubljena med igralci pa je zvrst texas holdem no limit. Poleg texas holdem poznamo še igre omaha, razz, 7card stud ter 8 high or low. Posebna vrsta pokra je tudi igra horse, kratice te igre nam povejo, da je to igra, ki je sestavljena iz vseh zgoraj omenjenih iger. Pri pokru poznamo turnirsko igro in cash game igro. Razlika med tema dvema igrama je v igralnih žetonih, saj se turnir igra s turnirskimi žetoni, ki sicer nimajo nobene denarne vrednosti, cash game se igra z vrednostnimi žetoni, te žetone igralci lahko zamenjajo na blagajni za denar, ko končajo igrati. Ena izmed razlik je tudi ta, da je na turnirju za mizo največ 10 igralcev, pri cash game igri pa je lahko največ 9 igralcev. Pri igri cash game igralnica pobira provizijo, ki lahko znaša 5 % ali 10 %, odvisno od višine slepih stav (Pokerstars b. l.).
 - Igralni avtomati – igralni avtomati so sodobne elektronske naprave. Za igro na igralnih avtomatih igralci ne potrebujejo krupjeja, soigralcev in tudi predhodnega znanja. Igralni avtomati delujejo na principu naključnega dobička. Poznamo dve vrsti igralnih avtomatov, in sicer avtomate, kjer se igralec po začetku igre ne more več strateško odločati ter avtomate, kjer so take odločitve še mogoče. Igra se odigra tako, da pritisnemo na tipko spin reels ali potegnemo ročico na igralnem avtomatu, kar povzroči vrtenje reelov. Igra je odigrana, ko se reeli ustavijo na določeni poziciji, izid igre pa je odvisen od dobitne kombinacije. V Sloveniji je zakonsko določeno, da morajo igralni avtomati vračati najmanj 90 % denarja (Petrič 2010, 10; Casino Joker b. l.).

Specifična značilnost slovenskega igralništva je sestava gostov, saj je več kot 90 % gostov v slovenskih igralnicah tujcev. Prav to značilnost v podjetju Hit razumejo kot pomemben pozitivni vpliv podjetja oz. njegovega dela tradicionalnega igralništva. Predvsem tuja struktura gostov pomeni, da so storitve podjetja predvsem izvozne, kar prinaša za državo prihodek. Drugi pozitivni vpliv, ki ga široka ponudba tradicionalnega igralništva prinaša je prav tako prednost za širšo družbo, gre pa za ustvarjanje novih delovnih mest, ki jih obstoj in razvoj igralnic prinaša za širše območje. Kot tretji pomemben pozitivni učinek tradicionalnega igralništva je potrebno omeniti pridobivanje dodatnega posla za dobavitelje Hita.

5.2 Spletno igralništvo v podjetju Hit

Hit spletne igre na srečo ponuja na spletni strani hitstars.it. Vplačevanje stav poteka preko različnih plačilnih poti, najbolj pogosta pa so plačila s kartico MasterCard, Visa kartico in preko Skrilla. Spletne igre, ki jih igralnice ponujajo, se ne razlikujejo od tistih iger, ki jih lahko dobimo v igralnicah, tudi pravila so povsem enaka. Nekatere spletne igralnice ponujajo

»live« igre z direktnim prenosom iz igralnice. V Hitovi spletni igralnici lahko igramo igre, kot so spletni poker, kjer za nadzor poteka igre skrbi program, isto velja za igre black jack, punto banco ter ruleto. Ruleto pa lahko igramo tudi v živo preko prenosa iz igralnice Perla, to pomeni, da se stave vložijo preko interneta, potem živi krupje zavrti ruleto. Vsi dobitki so regulirani preko spletnega sistema. V Hitovi spletni igralnici lahko igramo tudi športne stave, bingo ter igre na različnih igralnih avtomatih (Hitstars, b. l.).

Hit se je s spletnim igralništvom uradno začel ukvarjati leta 2004, ko je ustanovil podjetje Hit Interactive N. V. s sedežem na nizozemskih Antilih, preko katerega je vodil spletno igralnico HitStarDust. Hit Interactive je leta 2007 prešel v mirovanje oz. je naknadno prenehal poslovanje zaradi zahtev Italije. Če je podjetje Hit želelo zadostiti vsem zahtevam za pridobitev italijanske koncesije, je bilo treba ugasniti obstoječe podjetje. Na italijanskem trgu je Hit začel poslovanje spletne igralnice januarja 2008. Podjetje je za koncesijo, ki omogoča ponujanje iger prek spleta v Italiji, plačalo 350.000 evrov. Igre trenutno potekajo na strežnikih v Italiji. Hit pa plačuje provizijo za igre, ki znaša med 10 in 15 % bruto realizacije. Trenutno v Hitovi spletni igralnici beležijo okoli 2000 igralcev.

V podjetju kot glavni pozitivni učinek, ki ga je prineslo spletno igralništvo, navajajo nova delovna mesta, ki so nastala s ponudbo spletnega igralništva, predvsem gre za nova delovna mesta za posameznike z visoko izobrazbo s področja informatike, računalništva in spletnega marketinga.

5.3 Analiza stanja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit in njuna primerjava

Oprelitev trenutnega položaja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit je mogoča le ob predhodni določitvi specifičnih točk oz. značilnosti v poslovanju podjetja. Tako je za natančno razumevanje položaja tradicionalnega in spletnega igralništva v izbranem podjetju treba poznati konkurenčno pozicijo specifičnega segmenta (tradicionalnega in spletnega igralništva) ter, kakšne strategije podjetje sprejema za razvoj obeh vrst igralništva. Ob tem so pri strategijah razvoja pomembna tudi trženjska orodja, ki jih podjetje uporablja za širjenje storitev. Posledično je za strateški razvoj poslovanja treba tudi natančno določiti ciljne skupine ali segmente storitev. Na podlagi opredelitve strateškega razvoja in konkurenčne pozicije spletnega in tradicionalnega igralništva je mogoče opredeliti ključne prednosti, slabosti, nevarnosti in priložnosti obeh vrst igralništva v podjetju. Omenjene značilnosti so določene na podlagi opredelitev zaposlenih v podjetju Hit, s katerima sta bila opravljena intervjuja.

Analiza polstrukturiranih globinskih intervjujev v nadaljevanju razprave predstavlja empirični del naloge, s katerim teoretska dognanja glede stanja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit preverjamo na empirični ravni. Intervjuja sta potekala s predstavnikoma

podjetja, ki sta neposredno vpletena v strateške procese razvoja tradicionalnega in spletnega igralništva. Analiza intervjujev temelji na osnovnem vprašanju celotnega dela: kakšna sta pomen in vloga tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit ter ali razvoj obeh vrst igralništva poteka komplementarno. Intervjuja sta bila izvedena v živo vodjo E-igralništva in vodjo razvoja v podjetju. Intervjuja sta potekala sočasno in sta bila izvedena 31. julija 2014. Oba intervjuja skupaj sta trajala približno uro in pol. Intervjuja sta bila snemana. Po opravljenih intervjujih je sledila transkripcija. Sledilo je kodiranje teksta in kategorizacija. V nadaljevanju diplomskega dela navajam svojo analizo in interpretacijo obeh intervjujev (priloga 1 in priloga 2).

5.3.1 Konkurenčna pozicija tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit

Analiza poslovanja igralniških podjetij, ki so včlanjena v ECA (European Casino Association) kaže, da so v zadnjih letih števila zabeležila velik padec prometa, kar je v največji meri posledica splošne gospodarsko-ekonomske krize, ki je imela velik vpliv tudi na igralniško dejavnost. Posebej je padec prihodkov od igralništva evidenten v Grčiji, Italiji in na Portugalskem. V primerjavi z omenjenimi državami, kjer je igralniška dejavnost oz. njeni prihodki močno v upadu, je podjetje Hit v konkurenčno boljši poziciji, saj ga gospodarska kriza ni prizadela v tako močni meri. Manjši padec prometa v tradicionalnem igralništvu je deloma tudi rezultat višanja tržnega deleža s prevzemanjem/ustanavljanjem podjetij izven Slovenije. Izboljšanje konkurenčne pozicije tradicionalnega igralništva ovira slovenska zakonodaja, saj le-ta predpisuje visoke davke in koncesionarske dajatve. Na konkurenčno pozicijo podjetja vplivajo tudi položaj v lokalnem okolju. In v primeru podjetja Hit je mogoče opaziti izboljšanje stališč lokalnega prebivalstva oz. večje odobravanje obstoja igralniških storitev na širšem območju Nove Gorice. Lokalna skupnost je igralništvo začela povezovati z gospodarskimi priložnostmi in novimi zaposlitvami. Glede na izpostavitve Grčije, Italije in Portugalske kot držav, ki beležijo izrazit padec prihodkov od igralništva, je mogoče sklepati, da je gospodarska kriza dejavnik, ki v izraziti meri prispeva k položaju igralništva. Grčija, Portugalska in Italija so namreč države, ki so se tudi na splošno v Evropi soočale z največjimi težavami zaradi gospodarske krize.

Podjetje Hit se zaveda, da je za razvoj podjetja pomembno, da se širi in investira tudi v spletno igralništvo. Glavni vzrok za vzpostavitev spletnega igralništva v Hitu je skrb za celostno ponudbo igralcem. Podjetje je želelo zagotoviti igranje, ki je neodvisno od odpiralnega časa oz. dogodkov v igralnicah. Saj je spletno igralništvo mogoče 24 ur dnevno. Hkrati je Hit želel izkoristiti vse prodajne poti. Ocene o trenutni bruto realizaciji spletnega igralništva v Hitu so različne, kljub temu pa je glavni strateški cilj zelo jasen: z novo platformo, ki jo je podjetje zagnalo avgusta 2014, naj bi do leta 2018 dosegli 10 % bruto realizacije celotnega podjetja. Skupna strategija razvoja igralništva v podjetju Hit vključuje razvoj v okviru štirih stebrov in spletni steber je eden izmed nosilnih.

5.3.2 Strategija razvoja tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit

Širša strategija razvoja, ki jo je podjetje Hit določilo za cilje razvoja na področju tradicionalnega igralništva, se je pokazala že leta 1993, ko je podjetje odprlo Perlo, ki je v slovenski igralniški prostor prinesla novost, saj je bila prvi igralniško-zabavišni center z raznoliko ponudbo. Perla je predstavljala strategijo podjetja, ki se ne želi osredotočati samo na igralništvo, ampak tudi na druge vrste zabave, z namenom, da se v kompleks privabi čim večje število obiskovalcev. Namen privabljanja obiskovalcev neigralniških dogodkov je bil, da se le-ti morebitno spremenijo tudi v igralce. Takšna strategija razvoja prinaša dodano vrednost tako obiskovalcem kot samemu podjetju. Hit si namreč z raznoliko ponudbo želi okrepiti in še izboljšati prepoznavnost. Se pa v Hitu zavedajo, da je za dolgoročen strateški razvoj bistvenega pomena ustvarjanje integriranega zabavišnega produkta, ki poleg igralništva in zabave ponuja tudi npr. trgovinsko dejavnost, športne dejavnosti, centre dobrega počutja. Smiselnost takšnega strateškega načrta so potrdile tudi številne študije. Zaradi gospodarske krize, ki je prizadela tudi igralniški sektor, je takšna investicija v tem trenutku nerealna. Zato gre strategija razvoja predvsem v smislu razvijanja samih produktov in v smeri izboljševanja uporabnikove izkušnje. Razvoj produktov poteka v skladu s svetovnimi standardi.

Kot že omenjeno, je načrt podjetja Hit, da spletno igralništvo v naslednjih štirih letih doseže 10 % bruto realizacije podjetja. Prihodnji razvoj spletnega igralništva bo odvisen predvsem od zakonodaje posamezne države. Spletno igralništvo ureja zakonodaja vsake države posebej, kljub temu pa se na območju Italije, Španije in Francije že kažejo težnje po recipročnem priznavanju licenc in koncesij. Takšno sodelovanje bi bilo v interesu tudi Hitu, saj bi pomenilo širjenje baze potencialnih igralcev. Ker raziskave kažejo, da v tujini velik del spletnega igralništva odpade na socialno igralništvo (igranje preko socialnih omrežij) in mobilno spletno igralništvo, je dolgoročni načrt Hita, da spletno igralništvo ponudi tudi v teh dveh oblikah.

5.3.3 Slabosti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit

Analiza slabosti, ki jih prinaša obstoj in razvoj tradicionalnega igralništva, se veže v največji meri na negativne posledice, ki jih ta dejavnost prinaša za podjetje. V splošnem lahko za družbo Hit opredelimo eno glavno slabost podjetja:

- Neobstoj mega zabavišnega centra – z izgradnjo mega zabavišnega centra bi podjetje Hit lahko privabilo nove goste. Mega zabavišni center namreč ponuja celovit igralniški produkt. Zato je Hit na tej točki v konkurenčno slabši poziciji.

Na drugi strani so trenutne slabosti spletnega igralništva v Hitu naslednje:

- Okrnjena ponudba spletnih iger – Hit na svojih spletnih straneh ponuja zgoraj omenjeni nabor iger, ki pa je v primerjavi s konkurenco nekoliko manjši in zato je drastičen porast novih igralcev v tem trenutku težko pričakovati.
- Pomanjkanje mobilne aplikacije – ker gredo trendi razvoja spletnega igralništva v hitro rast deleža spletnega igralništva preko mobilnih telefonov, je pomembna strateška slabost Hita, da nima razvite aplikacije, ki bi igranje preko mobilnih telefonov omogočala. Igranje preko mobilnih telefonov je postalo zanimivejše, ker velikost telefonov/zaslonov omogoča kakovostno uporabniško izkušnjo. Ocena družbe YStats, ki je izdala poročilo »Global Online Gambling and Betting Market 2014« je, da bo igranje preko mobilnih telefonov dosegla v letu 2018 18 milijard evrov prometa, igralcev preko mobilnih telefonov pa naj bi v tem letu bilo na globalni ravni kar 164 milijonov. Trenutni delež bruto realizacije mobilnega igralništva v okviru spletnega igralništva znaša 18 %, do leta 2018 naj bi zrasel na kar 44 %.
- Nefleksibilnost – ker je podjetje Hit veliko podjetje, se kaže manjša fleksibilnost pri strategijah spletnega igralništva. Hkrati pa zaradi državnega lastništva ni mogoče lastno formiranje obsega in načina spletnega igralništva.
- Onemogočen nadzor nad morebitnim problematičnim spletnim igranjem – ker spletno igralništvo v podjetju Hit poteka na ozemlju Italije, ne obstajajo podatki o naraščanju problematičnega igranja zaradi spletne ponudbe.

5.3.4 Prednosti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit

Kot glavne prednost tradicionalnega igralništva v podjetju Hit je mogoče navesti:

- Prepoznana blagovna znamka – Hit ima dolgoletno tradicijo, ponuja kakovostne in preverjene produkte, zato si je ustvaril lojalno bazo igralcev.
- Raznolika ponudba/obseg ponudbe – raznolika igralniška in spremljajoča zabavna ponudba zadovolji širok krog obiskovalce. Hkrati pa lahko pritegne nove, ki iščejo kompleksno igralniško storitev.
- Razvejane prodajne poti – hkratna ponudba tradicionalnega in spletnega igralništva je pomembna prednost, saj ob morebitnem pretoku igralcev promet ostaja znotraj istega podjetja.

Kot glavne prednosti podjetja Hit kot ponudnika spletnih iger na srečo pa lahko navedemo:

- Varnost spletnega igranja – ker gre pri Hitu za prepoznavno blagovno znamko z dolgoletno uspešno tradicijo, je to bistvena konkurenčna prednost podjetja glede spletnega igralništva. Igralci se lažje in posledično pogosteje odločajo za spletno igranje pri kredibilnih, poznanih ponudnikih.
- Povezljivost spletnega in tradicionalnega igralništva v Hitu – Hit ponuja sočasno vse kanale prodaje za določenega igralca. To pomeni, da lahko igralci zbirajo t. i. točke

zvestobe preko določenega kanala prodaje (bodisi spletnega, bodisi tradicionalnega) in jih brez omejitev uveljavljajo pri celotni Hitovi ponudbi.

5.3.5 Izzivi/priložnosti tradicionalnega in spletnega igralnštva v podjetju Hit

Glavni izziv tradicionalnega igralnštva v podjetju Hit je povezan s strateško usmeritvijo podjetja, ki vključuje izgradnjo kompleksnega integriranega zabavišnega centra. Izgradnja takšnega centra namreč predstavlja velik izziv za celotno gospodarstvo v regiji in tudi širše. Drugi pomembni izziv, ki se sicer v veliki meri povezuje s spletnim igralnštvom, pomemben pa je tudi na področju tradicionalnega igralnštva, je tehnološki razvoj. V tradicionalnem »land based« igralnštvu v Hitu se namreč tehnološki razvoj pozna predvsem pri vzpostavitvah iger na strežnikih pri igralnih avtomatih. Vpliv razvoja tehnologije pa je mogoče opaziti tudi pri opremi osebja v igralnicah. Kot tretjo priložnost, ki lahko pripelje do boljše strateške konkurenčne pozicije podjetja Hit je treba navesti privatizacijo, ki bi pomenila finančne investicije, ki bi omogočile strateški načrt gradnje mega zabavišnega centra.

Kot že omenjeno, gre svetovni razvoj spletnega igralnštva v dve smeri, ki jih lahko navedemo kot glavni priložnosti za nadaljnji razvoj spletnega igralnštva tudi v podjetju Hit:

- Socialno igralnštvo – družba YStats, ki je izdala poročilo »Global Online Gambling and Betting Market 2014« je ugotovila, da je socialno ali družabno igralnštvo v letu 2013 doseglo 2 milijardi evrov prometa. Najpomembnejši način unovčenja socialnih iger je t. i. freemium, kjer ponudnik igralcu omogoči brezplačno igranje osnovne verzije igre, za igro na naslednjih nivojih in razne dodatke ali personalizacijo pa je treba plačati. Gre za segment, ki se z naraščanjem uporabe socialnih omrežij še širi. Pri igranju preko družabnih omrežij je izziv ponudnika spletnih iger na srečo, da uporabnika dovolj motivira, da le-ta ne igra več samo za zabavo, ampak tudi za denar.
- Mobilno spletno igralnštvo – če bo razvoj spletnega igralnštva res šel v smeri 44 % deleža spletnega igralnštva na mobilnih telefonih, je za podjetje Hit nujno, da svoje spletno igralnštvo omogoči tudi preko tega prodajnega kanala.

5.3.6 Nevarnosti tradicionalnega in spletnega igralnštva v podjetju Hit

Nevarnosti tradicionalnega igralnštva v podjetju Hit niso same po sebi vezane na strukturo ali delovanje/poslovanje podjetja, ampak so vezane na regulacijo igralnštva, ki ga v Sloveniji določa država. Kot glavne nevarnosti tradicionalnega igralnštva je mogoče navesti:

- Visoke koncesijske dajatve in davki – Hit igralcem v tradicionalnih igralnicah težko ponudi dodano vrednost v obliki različnih bonusov. Na drugi strani pa je koncesijska politika države povzročila, da je slovensko tradicionalno igralnštvo precej nekonkurenčno. Tudi zaradi takšne politike je strategija podjetja Hit glede izgradnje

integriranega zabavišnega centra v tem trenutku nemogoča, saj investicije niso možne, ker je prihodek namenjen koncesijskim dajatvam. To potrjujejo tudi ameriške študije združenja American Gaming Association, ki dokazujejo, da višji igralniški davki pomenijo manj investicij in obratno.

- Podeljevanje koncesij številnim igralnim salonom – država je namreč kot lastnica igralnic izgubila velik delež igralcev, ki so se preselili v igralne salone, dobiček pa se je preusmeril na zasebne lastnike.
- Certificiranje igralnih avtomatov posebej za Slovenijo – dodatne stroške predstavlja zakonski akt, ki določa, da morajo biti vsi igralni avtomati certificirani posebej za Slovenijo. Stroški le-tega se prenesejo na Hit kot kupca, ki posledično ne more zagotoviti optimalnega širjenja produktov. Te nevarnosti bi Hit lahko odpravil ali vsaj omejil, če bi lahko upošteval nekatere mednarodne regulative.
- Slabše gospodarske razmere – zaradi slabših gospodarsko-ekonomskih razmer se je potrošnja igralcev precej spremenila. Ker gre pri igralništvu za dejavnost v prostem času, je igralci/potrošniki ne dojemajo kot nujno in zato si ji najlažje odpovejo.
- Zasvojenost z igrami na srečo / rast kriminala – raziskave kažejo, da naj bi bilo v povprečju 2 % ljudi, zasvojenih z igrami na srečo (vključene tudi zasvojenosti z s klasičnimi igrami na srečo). V podjetju Hit zasvojenost z igrami na srečo razumejo kot neizogiben spremljajoči pojav samega igralništva. Vendar pa ob tem opozarjajo, da naj bi se delež problematičnega igranja razlikoval pri zasvojenosti igralcev v salonih od deleža problematičnega igranja v igralnicah. V salonih naj bi bil tudi zaradi slabšega nadzora delež problematičnega igralništva višji kot v igralnicah. Zato v Hitu problematičnega igralništva ne dojemajo kot močno nevarnost, ki bi lahko škodila poslovnim procesom podjetja. Nevarnost predstavlja tudi morebitna rast kriminala povezana z obstojem zasvojenosti od iger na srečo. V podjetju Hit se zavedajo, da obstoj igralništva na določeni lokaciji lahko pomeni rast kriminala, ki je deloma posledica obstoja problematičnega igranja. Kriminal sicer lahko pomeni nevarnost za razvoj igralništva, vendar v Hitu ne zaznavajo, da bi bil to primer na širšem področju Nove Gorice. Hkrati je tudi strategija podjetja, da gostom omogočijo najboljšo igralniško izkušnjo, kar vključuje tudi zagotavljanje (fizične) varnosti za morebitne dobitnike velikih dobitkov. Morebiten pojav kriminala navadno ni rezultat samega obstoja igralništva, ampak gre za posredni pojav – do kriminala lahko pride zaradi večjega števila ljudi na določenem mestu, ne pa zaradi namena zbiranja teh ljudi.

Zasvojenost z igrami na srečo lahko v veliki meri povzročijo slabšanje percepcije igralništva med prebivalstvom, kar pa lahko prinese splošno poslabšanje stanja igralniškega sektorja na določenem območju.

Nevarnosti spletnega igralništva v podjetju Hit so v določeni meri enake nevarnostim tradicionalnega igralništva. Opredeliti jih je mogoče kot:

- Restriktivna zakonodaja – slovenska zakonodaja ni konkurenčna zakonodajam v drugih državah, saj zahteva, da je celotna programska in računalniška oprema fizično na lokaciji znotraj države, s čimer se manjša konkurenčnost ponudnika spletnih iger na srečo. Zakonodaja onemogoča svobodno razvijanje produktov spletnega igranja.
- Zagotavljanje varnosti – ker je spletno igranje težje regulirati kot tradicionalno, je varnost pri spletnem igranju težje zagotoviti. Slabša regulacija spletnega igranja lahko vodi v igranje mladoletnih ali problematičnih igralcev, in/ali ilegalne finančne transakcije, s čimer se lahko poslabša splošni standard v spletnem igranju. Kljub temu pa Hit varnost zagotavlja s certificiranimi spletnimi povezavami in natančno registracijo ob vstopu v spletno igralnico. Se pa pri spletnem igranju še zmeraj beleži večja stopnja nezaupanja kot pri tradicionalnem.
- Nelegalne spletne igralnice v tujini – ker v nekaterih državah obstajajo številne nelegalne spletne igralnice, je možen pretok igralcev, ki bi sicer igrali v slovenskih legalnih tradicionalnih in spletnih igralnicah na ilegalne, s čimer Hit izgublja na prometu.

5.3.7 Trženjska orodja tradicionalnega in spletnega igranja v podjetju Hit

Zaradi specifičnega produkta, kar igranje vsekakor je, so tržni prijemi v tem segmentu nekoliko drugačni kot pri trženju v t. i. FMCG segmentu. Izbrani tržni prijemi so predvsem posledica majhnega deleža prebivalstva, ki ga igranje zanima. Ker gre zgolj za okoli 10 % populacije, bi bila uporaba klasičnih množičnih medijev pri marketingu nesmiselna in ne bi imela učinka. Zato podjetje Hit pri trženju storitev tradicionalnega igranja uporablja predvsem strategije dodane vrednosti za že obstoječe igralce, saj jim le-ti predstavljajo potrebno kritično maso. Pomembno vlogo igra CRM (customer relationship management), s pomočjo katerega v podjetju natančno preučijo igralce in jim potem v pravem trenutku ponudijo dodano vrednost pri storitvah (vrednostne ponudbe, vabila na določene dogodke preko direktne pošte ipd.), kar zagotavlja, da se bodo v igralnico še vrnili. Klasično oglaševanje v podjetju uporabljajo v manjši meri. Medtem ko s sponzorstvi želijo graditi predvsem na imidžu blagovne znamke celotnega podjetja.

Kot omenjeno pri trženjskih orodjih tradicionalnega igranja, je treba pri igranju tržna orodja zaradi specifičnega produkta strateško izbirati. Še posebej je specifično trženje spletnega igranja. V Hit se tako v največji meri uporabljajo oglaševanja preko spletnih bannerjev, še posebej pa se osredotočajo na poslovno sodelovanje z afiliati-prodajnimi agenti, ki prek svojih spletnih strani privabljajo igralce v Hitovo spletno igralnico. Nove goste pa privabljajo tudi preko oglaševanja v njihovih hotelih.

5.3.8 Ciljni segmenti tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit

Ker je Hit podjetje, ki ga tvorijo številne igralnice in igralniški centri, se tudi tipičen obiskovalec igralnic razlikuje. Na splošno je mogoče reči, da je starost tipičnega igralca 55 let (v igralnici Perla nekoliko manj, v igralnici Park nekoliko več). Razlog za mlajšo strukturo gostov v Perli tiči v tem, da gre za zabavišni center z raznolikim programom, posledično je tudi obisk večji ob koncih tedna. Med igralnicami so tudi razlike glede namena igranja – v Perli tako povprečno igrajo igralci, ki ne igrajo z namenom, da bi z dobitkom rešili svoj finančni položaj.

Profil igralca spletnih iger na drugi strani ni enoten. Na eni strani v Hitu beležijo mlajšo populacijo pri spletnem pokru, medtem ko je starostna struktura pri drugih igrah precej raznolika in razpršena. Okoli 75 % spletnih igralcev je starih med 18 in 44 let. Če so nekoliko bolj tipični spletni igralci moški, pa ženske prevladujejo pri bingu. Italijanska raziskava »Oservatorio gioco online-Il gioco Online in Italia: tra maturita e innovazione« je pokazala, da se število odprtih računov za spletno igranje viša, predvsem na račun tega, da spletni igralec širi nabor iger, ki jih igra. Dve tretjini igralcev za igranje na spletu porabi manj kot 50 evrov na mesec. V največji meri igralci igrajo športne stave, sledijo spretnostne igre v turnirski obliki, poker, cash ter casino igre.

6 SKLEP

Težnja vsakega poslovnega subjekta je, da svojo dejavnost razvija, nadgrajuje in krepi svojo konkurenčno pozicijo. To pomeni, da mora podjetje razumeti številne dejavnike, ki obstajajo in ki (lahko) vplivajo na položaj podjetja. Eden izmed takšnih dejavnikov je obstoj in razvoj spletnega poslovanja, s pomočjo katerega številna podjetja širijo svoje prodajne poti. Eden izmed sektorjev, ki se ga je razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije močno dotaknil, je brez dvoma igralništvo. Igralnice so v težnji po pridobivanju novih igralcev širile svoje storitve na splet. Hkrati pa se je zaradi težkega nadzora pojavilo mnogo ponudnikov zgolj spletnih iger na srečo, ki delujejo bolj ali manj legalno.

Podjetje Hit iz Nove Gorice je podjetje, ki ima, na področju Slovenije in tujine, dolgoletno uspešno tradicijo tradicionalnega igralništva. Leta 2004 se je z željo po pridobitvi novih igralcev oz. ponuditi svojim (potencialnim) strankam čim bolj raznoliko ponudbo začelo ukvarjati tudi s ponujanjem iger na srečo preko spleta. Leta 2007 so podjetje, ki je bilo locirano na nizozemskih Antilih, ukinili in kasneje ustanovili spletno igralnico na področju Italije, s čimer so pridobili koncesijo za organiziranje iger na srečo v Italiji. Razvojni projekti spletnega igralništva v Hitu opredeljujejo cilj, da naj bi spletno igralništvo do leta 2018 doseglo 10 % bruto realizacije. Na drugi strani je pri podjetju v okviru tradicionalnega igralništva (še zmeraj) močno prisotna težnja po izgradnji mega zabavišnega centra, ki bi ponudbo tradicionalnega »land based« igralništva pripeljal do najvišje možne mere.

Položaj tradicionalnega in spletnega igralništva v podjetju Hit je mogoče strniti v SPIN analizi, ki opredeljuje slabosti, prednosti, izzive (priložnosti) in nevarnosti poslovne dejavnosti. SPIN metoda omogoča opredelitev notranjih prednosti in slabosti podjetja ter izzivov in nevarnosti, ki so posledica zunanjih dejavnikov (Biloslavo 2006, 72–73).

Na podlagi teoretičnih izhodišč in analize intervjujev s predstavnikom podjetja Hit (vodja razvoja v podjetju in vodja E-igralništva) je mogoče slabosti, prednosti, izzive in nevarnosti tradicionalnega igralništva v podjetju Hit opredeliti kot:

Preglednica 3: SPIN analiza tradicionalnega igralništva v podjetju Hit

<i>Slabosti</i>	<ul style="list-style-type: none">- neobstoj mega zabavišnega centra	<i>Prednosti</i>	<ul style="list-style-type: none">- prepoznana blagovna znamka- raznolika ponudba- razvejanje prodajne poti
<i>Izzivi</i>	<ul style="list-style-type: none">- izgradnja mega zabavišnega centra- privatizacija podjetja- tehnološki razvoj	<i>Nevarnosti</i>	<ul style="list-style-type: none">- visoke koncesije in davki- državne koncesije za igralne salone- posebno certificiranje avtomatov za slovenijo- zasvojenost z igrami na srečo / rast kriminala

Na drugi strani so slabosti, prednosti, izzivi in nevarnosti spletnega igralništva v podjetju Hit:

Preglednica 4: SPIN analiza spletnega igralništva v podjetju Hit

<i>Slabosti</i>	<ul style="list-style-type: none">- okrnjena ponudba spletnih iger- mobilna aplikacija ne obstaja- statičnost (majhna prilagodljivost)- onemogočen nadzor nad morebitnim problematičnim spletnim igranjem	<i>Prednosti</i>	<ul style="list-style-type: none">- varnost spletnega igranja- povezljivost spletnega in tradicionalnega igralništva
<i>Izzivi</i>	<ul style="list-style-type: none">- socialno igralništvo- mobilno spletno igralništvo	<i>Nevarnosti</i>	<ul style="list-style-type: none">- restriktivna zakonodaja- oteženo zagotavljanje varnosti- nelegalne spletne igralnice v tujini

Spletno igralništvo v Hitu ima trenutno še tako majhen tržni delež, da je težko oz. skoraj nemogoče govoriti o vplivih, ki ga je spletna ponudba imela na tradicionalno igralništvo. V podjetju Hit sicer opažajo pozitiven vpliv, ki ga je imela ponudba spletnega pokra na število igralcev pokra v igralnici. Spletni turnirji so namreč povzročili, da so si številni želeli doživeti realen občutek prave igralnice. Cilj oz. želja podjetja je, da bi se takšen trend pokazal tudi pri drugih igrah. V podjetju so mnenja, da ponudba spletnih igralnic ne bo zmanjšala interesa za tradicionalne igralnice, saj igranje v resnični igralnici prinaša številne koristi, predvsem v smislu druženja in specifičnega igralniškega okolja. Hkrati je za Hit izrednega strateškega pomena, da ponuja obe vrsti igranja: spletno in »land based«, saj s tem lahko spletne goste vabi v igralnice in obratno. Še posebej, če bo spletno igralništvo v Hitu v prihodnjih letih zares večalo svoj tržni delež z novimi igralci, je strateškega pomena, da je cilj podjetja jih privabiti tudi v igralnico. Strategija podjetja je torej komplementarni razvoj obeh oblik igralništva. Prav ta komplementarnost je jasno razvidna pri trenutni izgradnji kluba zvestobe

Privilege, ki bo v bližnji prihodnosti tesno povezal tradicionalno in spletno igralništvo v podjetju Hit.

Na podlagi teoretičnih dognanj in empirične analize intervjujev s predstavnikoma podjetja Hit lahko predpostavki:

- uvajanje in razvoj spletnega igralništva je ena od nujnih strategij za poslovanje podjetja v prihodnosti,
- izbrano podjetje (Hit) se je odločilo za ponudbo spletnega igralništva zaradi razvoja informacijsko-komunikacijske tehnologije in zaradi vse več konkurenčnih spletnih igralnic.

potrdimo. Zaradi cilja po privabljanju čim širše množice ljudi, zaradi komplementarnega strateškega razvoja, cilja povezovanja obeh tipov igralništva in cilja rasti spletnega igralništva v prihodnjih letih je Hit pridobil predvsem na konkurenčnosti in tudi na prepoznavnosti.

Kljub izrednemu pomenu, ki ga za strateški razvoj podjetja nosi dobro razvito in konkurenčno spletno igralništvo, predstavniki podjetja Hit izražajo mnenje, da tradicionalno igralništvo ponuja nekatere prednosti, ki jih spletno ne more ponuditi (druženje, posebna atmosfera ipd.). Podobne so ugotovitve v splošnem sektorju igralništva. Na podlagi tega, lahko tretjo predpostavko: tradicionalno igralništvo ima določene prednosti, zaradi katerih spletno igralništvo tradicionalnega ne more nadomestiti v celoti, potrdimo.

Ob vsem zgoraj naštetem bi bilo smiselno omeniti t. i. »live casino« (neposredni prenos slike iz igralnice), ki predstavlja tisti vidik spletnega igralništva, ki lahko igralcu ponudi natančno tisto, kar številni omenjajo kot slabost spletnega igralništva: večji občutek igranja v živo. Hit je takšen »live casino« omogočil pred kratkim (5. 8. 2014), kar je nujna strateška odločitev. Tudi zaradi tega, ker igralec dobi večje zaupanje in zagotovilo, da gre za kredibilnega ponudnika spletne igre (torej za Hit).

Druga pomembna opazka analize spletnega in tradicionalnega igralništva je, da italijanski trg ostaja bistvenega pomena tudi pri razvoju spletnega igralništva v Hitu. Na to nakazuje dejstvo, da je Hit 2008 odprl spletno igralnico na italijanskem trgu in da so zaradi tega zaprli podjetje Hit Interactive N. V., ki je delovalo na nizozemskih Antilih.

Zadnja dogajanja na področju igralništva v okolici Slovenije se nanašajo na poslovne prakse v Hitovem največjem konkurentu Casino di Venezia. Občina kot lastnik igralnice se je odločila, da bo igralnico dala v najem za obdobje 30 let zasebnemu lastniku. Novi lastnik bo morebitno lahko strateško podjetje razvijal, tudi v smeri izgradnje mega zabavišnega centra. Takšen integriran produkt v neposredni bližini Nove Gorice bi za Hit predstavljal drastične posledice.

Glede na podatke, ki pravijo, da spletno igralništvo v Evropi ustvari približno dvakrat toliko prometa kot »land based« igralnice, gre za izredno hitro rastočo panogo, ki pa vendarle ne bo

uspela nadomestiti tradicionalnega igralništva, ki igralcu omogoča celostno doživetje igralniške zabave.

LITERATURA

- American Gaming Association. 2006. *Gambling and the Internet. AGA Survey of Casino Entertainment*. [Http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/sos/aga-sos-2006.pdf](http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/sos/aga-sos-2006.pdf) (30. 7. 2014).
- Besednjak, Tamara. 2009. *Zaposleni v igralništvu: življenje in delo sredi igre*. Ljubljana: Vega.
- Biloslavo, Roberto. 2006. *Strateški management in management spreminjanja*. Koper: Fakulteta za management.
- Binde, Per. 2005. Gambling Across Cultures. *International Gambling Studies* 5 (1/2): 1–27.
- Cabot, Anthony. 2001. *The Internet Gambling Report IV*. Las Vegas: Trace.
- Casino Joker. B. I. *Igralni avtomati*. [Http://www.casino-joker.si/](http://www.casino-joker.si/) (15. 7. 2014).
- Casino Perla. B. I. *Igralne mize*. [Http://www.thecasinoerla.com/index.php?id=slo&L=1243](http://www.thecasinoerla.com/index.php?id=slo&L=1243) (15. 7. 2014).
- Clarke, Roger in Gillian Dempsey. 2001. The Feasibility of Regulating Gambling on the Internet. *Managerial and Decision Economics* 22 (1/3): 125–132.
- Collins, Peter. 2003. *Gambling and the Public Interest*. London: Praeger.
- Collins, Peter in Helen Lapsley. 2003. The Social Costs and Benefits of Gambling: An Introduction to the Economic Issues. *Journal of Gambling Studies* 19 (2): 123–148.
- Dandurand, Lawrence. 1999. A Global Market Analysis of Casino Gambling on the Internet. *Gaming Research & Review Journal* 4 (2): 17–38.
- Dimovski, Vlado, Miha Škerlavaj, Sandra Penger, Pervez N. Ghauri in Kjell Grønhaug. 2008. *Poslovne raziskave = Business Research*. Harlow: Pearson.
- Dunstan, Roger. 1997. *Gambling in California*. Sacramento: California Research Bureau.
- Eadington, William R. 1998. Contributions of Casino-Style Gambling to Local Economies. *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 556 (1): 53–65.
- Eadington, William R. 2004. The Future of Online Gambling in the United States and Elsewhere. *Journal of Public Policy & Marketing* 23 (2): 214–219.
- Eadington, William R. in Peter Collins. 2009. Managing the Social Costs Associated with Casinos: Destination Resorts in Comparison to Other Types of Casino-Style Gaming. V *Integrated Resort Casinos: Implications for Economic Growth and Social Impacts*, ur. William E. Eadington in Meighan R. Doyle, 55–81. Reno: Institute for the Study of Gambling & Commercial Gaming.
- Easterby-Smith, Mark, Richard Thorpe in Andy Lowe. 2005. *Raziskovanje v managementu*. Koper: Fakulteta za management.
- European Casino Association. 2013. *55 Questions & Answers on Online Gambling*. [Http://www.europecasinoassociation.org/fileadmin/user_upload/pdf/Position_papers/20130408-ECA_WG2_-_55_Q_AND_A_FINAL.pdf](http://www.europecasinoassociation.org/fileadmin/user_upload/pdf/Position_papers/20130408-ECA_WG2_-_55_Q_AND_A_FINAL.pdf) (20. 7. 2014).
- Ferguson, Kevin. 2000. LV Dot-Com Adds New Element to Online Gaming – Live Action Video. *Las Vegas Business Press* 17 (24): 1.
- Grinols, Earl L. 2004. *Gambling in America: Costs and Benefits*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Grinols, Earl L. in J. D. Omorov. 1996. Who Losses When Casinos Win? *Illinois Business Review* 53 (1): 7–11.
- Hit. B. 1. *O družbi Hit*. <http://www.hit.si//index.php?id=1649&L=1243> (15. 7. 2014).
- Hit. 2013. *Letno poročilo*. Http://www.hit.si/uploads/media/LetnoPorocilo_2012.pdf (15. 7. 2014).
- Hit. 2014. *Kronološki razvoj družbe in skupine Hit*. Interno gradivo, Hit.
- Hit. 2014a. *Problematika obdavčitve igralniške dejavnosti*. Interno gradivo, Hit.
- Hitstars. B. 1. *Online Casinó*. <Https://hitstars.it/Defaults/47/Default.aspx> (15. 7. 2014).
- Hoffman, Maya. 1999. A Game of High Stakes Roulette: Credit Card Companies Cash in on Gamblers' Bad Luck. *The John Marshall Law Review* 32 (4): 1197–1223.
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo Ludens*. Amsterdam: Pantheon.
- Janower, Cynthia R. 1996. Gambling on the Internet. *Journal of Computer-Mediated Communication*. <Http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue2/janower.html> (15. 7. 2014).
- Jepson, Valerie. 2000. Internet Gambling and the Canadian Conundrum. *Appeal Review of Current Law and Law Reform* 6 (1): 6–13.
- Keller, Bruce. 1999. The Game's the Same: Why Gambling in Cyberspace Violates Federal Law. *Yale Law Journal* 108 (7): 1569–1609.
- Kish, Stevie A. 1999. Betting on the Net: An Analysis of the Government's Role in Addressing Internet Gambling. *Federal Communications Law Journal* 51 (2): 449–466.
- Koh, Winston. 2004. *An Integrated Resort – Casino for Singapore: Assessing the Economic Impact*. Singapore: Institute of Policy Studies.
- KPMG International. 2010. *Online Gaming: A Gamble or a Sure Bet?* <Http://www.kpmg.com/EU/en/Documents/Online-Gaming.pdf> (15. 6. 2014).
- Luin, Dušan. 1998. Igralništvo pomemben del slovenske turistične ponudbe. *Turistične novice* 5 (2): 40–42.
- Luin, Dušan. 2000. Slovensko igralništvo bo v EU imelo močno konkurenco. *Evrobilten* 15 (2): 8–9.
- Luin, Dušan. 2002. Elektronsko igralništvo in turizem. *Turistične novice* 9 (2/3): 5–6.
- Luin, Dušan. 2003. Prevlada fiskalnih ciljev nad gospodarskimi. *Turistične novice* 10 (1/2): 45–47.
- Luin, Dušan. 2004a. Večstoletna tradicija igralništva na Goriškem. *Turistične novice* 11 (4/5): 43.
- Luin, Dušan. 2004b. *Teksti s področja igralništva v Sloveniji*. Portorož: Visoka šola za turizem, Turistica.
- Luin, Dušan. 2005. Igralništvo in strategija slovenskega turizma. *Turistične novice* 12 (4/5): 13–17.
- Macur, Mirna, Matej Markarovič, Borut Rončević, Urban Vehovar in Klavdija Zorec. 2008. *Družbeni stroški igralništva v Sloveniji*. Nova Gorica: Fakulteta za uporabne družbene študije.
- Manzin, Massimo. 2005. Virtualnost v praksi – spletno igralništvo. *Organizacija* 38 (10): 577–582.

- Manzin, Massimo in Roberto Biloslavo. 2008. Online Gambling: Today's Possibilities and Tomorrow's Opportunities. *Managing Global Transitions: international research journal* 6 (1): 95–110.
- Mark, Roy. 2003. *Illegal Internet Gambling Thriving*. [Http://www.internetnews.com/ec-news/article.php/2114311/Illegal+Internet+Gambling+Thriving.htm](http://www.internetnews.com/ec-news/article.php/2114311/Illegal+Internet+Gambling+Thriving.htm) (15. 7. 2014).
- Markandya, Anil in David W. Pearce. 1989. The Social Cost of Addiction. *British Journal of Addiction* 84 (10): 1138–1150.
- McMillen, Jan. 2000. Online Gambling: Challenges to National Sovereignty and Regulation. *Prometheus* 18 (4): 391–401.
- McMillen, Jan. 2003. Online Gambling. V *E-commerce and Law*, ur. Forder Jay in Patrick Quirk, 405–445. Jacaranda: Wiley.
- Mihelič, Darja. 1993. *Hazard*. Koper: Zgodovinsko društvo za južno Primorsko.
- Petrič, Uroš. 2005. *Igre na srečo in internet*. Portorož: Turistica – Visoka šola za turizem.
- Pokerstars. 2014. B. 1. *Kako igrati*. [Http://www.pokerstars.eu/si/](http://www.pokerstars.eu/si/) (15. 7. 2014).
- Prašnikar, Janez, Marko Pahor in Ljubica Knežević. 2005. *Analiza vpliva igralniške dejavnosti na gospodarsko in družbeno okolje v občini Nova Gorica*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
- Pao, Jay W. 2004. *Recent Developments and Prospects of Macao's Tourism Industry*. [Http://www.amcm.gov.mo/publication/quarterly/Oct2004/Macao_en.pdf](http://www.amcm.gov.mo/publication/quarterly/Oct2004/Macao_en.pdf) (12. 7. 2014).
- Raspor, Andrej in Uroš Petrič. 2010. Igralniške destinacije v luči zgodovinskega razvoja. *Raziskave in razprave* 3 (1): 29–59.
- RSeconsulting. 2006. *A Literature Review and Survey of Statistical Sources on Remote Gambling*. [Http://www.globaljaya.net/secondary/IT/ITGS11/Shared%20Documents/RemoteGambling_RSeReport.pdf](http://www.globaljaya.net/secondary/IT/ITGS11/Shared%20Documents/RemoteGambling_RSeReport.pdf) (15. 7. 2014).
- Rayan, Timothy P. in Janet F. Speyrer. 1999. *Gambling in Louisiana: A Benefit/Cost Analysis*. Reno: Gaming Control Board.
- Reith, Gerda. 2002. *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*. London, New York: Routledge.
- Sallaz, Jeffrey J. 2006. The Making of the Global Gambling Industry: An Application and Extension of Field Theory. *Theory and Society* 35 (3): 265–297.
- Scharf, Michael P. in Melanie K. Corrin. 2002. On Dangerous Ground: Passive Personality Jurisdiction and the Prohibition of Internet Gambling. *New England Journal of International and Comparative Law* 8 (1): 19–36.
- Stewart, David O. 2006. *An Analysis of Internet Gambling and its Policy Implications*. [Http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/whitepapers/wpaper_internet_0531.pdf](http://www.americangaming.org/sites/default/files/uploads/docs/whitepapers/wpaper_internet_0531.pdf) (15. 7. 2014).
- Šušteršič, Janez in Matej Drašček. 2010. Razvoj trga iger na srečo v Sloveniji: so igralnice res samo žrtev igralnih salonov? *Raziskave in razprave* 3 (2): 3–23.
- Thompson, William. 1996. *An Economic Analysis of a Proposal to Legalize Casino Gambling in Ohio*. Las Vegas: University of Nevada.

- Thompson, William, N. 2001. *Gambling in America: An Encyclopedia of History, Issues, and Society*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Thompson, William in Frank Quinn. 2000. The Video Gaming Machines of South Carolina: Despairing Soon? *A Socio Economic analysis. Paper presented at the 11th International Conference on Gambling and Risk Taking, Las Vegas, NV.*
- Vlada Republike Slovenije. 2010. *Strategija razvoja iger na srečo v Sloveniji*.
[Http://www.mf.gov.si/fileadmin/mf.gov.si/pageuploads/zakonodaja/40534131342.pdf](http://www.mf.gov.si/fileadmin/mf.gov.si/pageuploads/zakonodaja/40534131342.pdf)
 (28. 6. 2014).
- Walker, Douglas M. 2003. Methodological Issues in the Social Cost of Gambling Studies. *Journal of Gambling Studies* 19 (2): 149–182.
- Watson, Stevie, Pearson Liddell, Jr., Robert S. Moore in William D. Eshee, Jr. 2004. The Legalization of Internet Gambling: A Consumer Protection Perspective. *Journal of Public Policy & Marketing* 23 (2): 209–213.
- Wood, Robert T. 2007. Internet Gambling: Past, Present and Future. V *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*, ur. Smith, Garry, David Hodgins in Robert Williams, 491–514. San Diego: Elsevier.
- Wood, Robert T. in Robert J. Williams. 2007. Problem Gambling on the Internet: Implications for Internet Gambling Policy in North America. *New Media & Society* 9 (3): 520–542.
- Zagoršek, Hugo, Marko Jaklič in Jelena Zorić. 2008. *Analiza in usmeritve glede primernega obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
- Zagoršek, Hugo in Marko Jaklič. 2009. Resort Casino Development and Its Linkage to National and International Tourism: A Slovenian Perspective. V *Integrated Resort Casinos: Implications for Economic Growth and Social Impacts*, ur. William E. Eadington in Meighan R. Doyle, 21–53. Reno: Institute for the Study of GAMbling & Commercial Gaming.
- Zakon o igrah na srečo (ZIN-B). *Uradni list RS*, št. 40/14.

PRILOGE

Priloga 1 Intervju A, intervju z vodjo razvoja v Hit

Priloga 2 Intervju B, intervju z vodjo E-igralništva v Hit

INTERVJU A

Kakšen je splošni načrt razvoja/nadgradnje tradicionalnega igralništva v Hit, d. d. ?

To je precej tako splošno in široko vprašanje. Mi smo že Perlo gradili s ciljem čim širše ponudbe in se nismo osredotočali samo na igralništvo, ampak tudi na druge vrste zabave, da smo dobili čim večje število obiskovalcev, ki so se lahko kasneje razvijali v igralce. Pa tudi tako postane sama igralnica oziroma blagovna znamka bolj znana. Zdaj smo še eno stopnjo naprej, ki je mi nismo v bistvu naredili in ki se uvaja po svetu... Kako bi rekel? Takšen integriran zabaviščni center, kjer je še večji poudarek recimo na nakupovanju, trgovini in še več. Vse temelji bolj na tej turistični komponenti, kot so wellness, bazeni in ta del seveda tudi potrebuješ, investicija pa je kar velika. Tako da zdaj je tudi s krizo prišel upad na italijanskem trgu in tega koraka nekako nismo uspeli narediti. Je pa bil to eden izmed logičnih korakov, ko smo delali študije. Tako da bi šlo za eno stopnico v razvoju. Drugače pa gre razvoj bolj v smislu produktov. Da se ves čas gleda, kaj je zanimivega po svetu in se prilagajamo. Tako na mizah kot na avtomatih z novimi produkti, ki se stalno pojavljajo in moramo biti aktualni z njimi.

Kakšna je konkurenčna pozicija tradicionalnega igralništva?

Mi smo član ECA, to je European Casino Association. Če gledamo celoten trg v Evropi, v zadnjih letih v klasičnem igralništvu prihodki padajo, najbolj so padli v Grčiji, na Portugalskem in Italiji, kjer je bila tudi največja kriza, kjer pa so bili pred tem med bolj uspešnimi in bolj razvitimi igralniškimi trgi. Če se primerjamo s konkurenco ... Kjer imamo tudi nekatere tržne deleže, smo mi v vseh letih, ko je trg padal, smo mi povečevali tržne deleže in smo manj padali od konkurence. Kar pomeni, da nismo slabo delali.

Katere nevarnosti prinaša tradicionalno igralništvo?

O tem je kar nekaj študij in člankov, ki sicer ne potrjujejo ravno tega. Tam nekje do 2 % ljudi je nagnjena k zasvojenosti. In tak delež se lahko kaže pri zasvojenosti od iger na srečo. S tem, da ni nič večji kot pri drugih zasvojenosti. Čim imaš igralništvo, boš imel tud nekako takšen delež. Ampak treba je pa povedati, da v tista 2 % spadajo vsi, ki so zasvojeni z igrami na srečo. Se pravi tudi klasične igre loto itd. V Sloveniji je še to značilno, da posebna večina ljudi, ki zahaja v igralnice, zahaja v igralne salone. Tako da recimo, da klasično igralništvo v Sloveniji proizvaja dosti manj zasvojenosti kot igralni saloni. Kar zadeva kriminal, pa so ameriške študije dokazale, da ni zaradi igralništva nič več kriminalitete. Včasih celo manj, ker tudi lokalna skupnost poskrbi za to, da je policija povsod in da deluje varno. Ker je tudi za nas važno, da se gost počuti varno, da četudi gre z dobitkom ven iz igralnice, da ga ne bo nekdo napadel. Druga stvar pa je, absolutno normalno, da če pride v mesto 10.000 dodatnih obiskovalcev, da se zgodi kakšno kriminalno dejanje. Mislim, da je FUDŠ naredila študijo in

Priloga 1

so ugotovili, da na območju Nove Gorice ni več kriminala. Podobno tudi v New Jerseyu – so ugotovili, da zaradi igralništva stopnja kriminala ni višja.

Katere glavne pozitivne lastnosti tradicionalnega igralništva bi navedli, z vidika Hita in z vidika gospodarstva?

Hit ima okoli 90 % tujih gostov, to pomeni, da gre za 90 % izvoza. Tako ga tretirajo tudi v statističnih kazalcih. To pomeni, da mi privabljam tuje goste, ne pa Slovence. In to je čisti dodaten prihodek za državo. In s tega vidika bi morali imeti tudi okolje takšno, da smo konkurenčni. Mi konkuriramo državam od koder prihajajo gosti. In enostavno - če mam višje davke... To se recimo tudi vidi na internetu, zakaj so .comi konkurenčni? Ker jim ni treba plačati 20 % davkov. Teh 20 % se lahko vrne gostom v obliki bonusa. In igralec bo šel igrati tja, kjer bo dobil več. In zdaj se je to začelo dogajati tudi nam: da igralci prehajajo drugam. Država mora razumeti, da je to čisti dodatni prihodek oz. izvoz. Sploh, ker so recimo v Italiji toliko znižali davke in dajatve. Imamo tabelo, v kateri primerjamo obdavčitev skozi leta. Kako se je gibala recimo od Benetk, ki so bile naš največji konkurent, in koliko je sedaj tam in kakšna je pri nas. Za občino in gospodarsko skupnost so pozitivne lastnosti, da dobivajo davek in koncesijsko dajatev. In ta številka je kar visoka. Včasih je ti pomenilo več kot 1 % državnega proračuna. Druga pozitivna posledica so potem zaposlitve. Predvsem z vidika multiaplikativnega učinka, ki ga ustvarja igralniška dejavnost. Študijo o multiaplikativnih učinkih je naredila Ekonomska fakulteta. Recimo, če igralec pri nas pusti 100 evrov, pusti še 2 evra zunaj igralnice. Vse skupaj bi rekel, da pusti tako 3 krat več v državi. Seveda, potrebno je upoštevati, koliko zaslužijo naši dobavitelji. Kar se tiče igralništva so torej investicije velike. Omeniti moram pa tudi še gradbeni sektor.

Katere pa so glavne negativne posledice?

Negativne? Zasvojenost trenutno v Sloveniji ni tako razširjena. To je vse odvisno, kako gledaš. Ko se je govorilo o projektu mega zabaviščnega centra s Harrah'som, so se vsi pritoževali, da se bo s tem razrasla kriminaliteta. Ampak moramo razumeti, da je to tudi z gospodarskega vidika velika priložnost. Imamo zagotovo zaradi tega v Novi Gorici nekaj več ljudi, tudi trgovine so bolj polne zaradi tega.

Kako vidite regulacijo tradicionalnega igralništva s strani Slovenije in EU?

Igralništvo je dejavnost, ki je regulirana na nivoju države in EU ne regulira igralništva tako kot kakšne druge dejavnosti. Edino skozi sodbe evropskega sodišča se lahko pokaže vpliv EU. Države želijo načeloma obdržati legalni status igralništva v svojih zakonodajah. Kar se pa tiče podeljenih koncesij za igralne salone, lahko rečemo, da je imela država napačno koncesijsko politiko. Država je bila namreč lastnica igralnic, hkrati pa je podeljevala koncesije zasebnim salonom. Saloni so sicer OK, saj se je z njimi trg povečal. Prišlo pa je do

prerazporeditve igralcev. Država je tako naredila škodo sama sebi, ker je kot lastnica igralnic preusmerila goste v zasebne salone, kjer so dobiček pobrali zasebni lastniki. Očitno je tudi država imela interes, da je to naredila. Naša težava pa je postala, da smo postali nekonkurenčni. Študija American Gaming Association je namreč pokazala, da višji kot so davki, bolj se igralništvo fokusira samo na igralništvo. Če so pa davki nižji, pride do širitve ponudbe, do številnih spremljajočih dejavnosti. Poleg tega pa je potrebno omeniti, da nižji kot so davki, več je zaposlovanja in investicij. Slovenija bi kot majhna država lahko pripravila konkurenčno zakonodajo in to tako, da bi privabila čim več tujih igralcev. To bi morali narediti, ker smo majhni in ker imamo pravico igralniško zakonodajo oblikovati po svoje. V preteklosti smo to znali izkoristiti, saj se je poznalo, koliko gostov smo dobili iz tujine. Zdaj pa ta delež upada. Se pa zdi, da je država nekoliko preveč komplicirano sestavila nekatere pravilnike in podzakonske akte. Npr. vse igralne avtomate in vso igralniško opremo je potrebno certificirati samo za Slovenijo. Ker gre za izredno majhen trg, so stroški tega seveda zelo visoki. In proizvajalci te stroške prenesejo na kupce. In potem Hit kot kupec nima celotnega spektra, npr. igralnih avtomatov, saj proizvajalec certificira tisto, kar ve, da bo lahko prodal v Sloveniji. Veliko bolje bi bilo, če bi upoštevali mednarodne standarde pri regulativi.

Kako bi opredelili okolje za razvoj tradicionalnega igralništva?

Kar se lokalnih razmer tiče, se zdi, da je prebivalstvo v zadnjem času začelo razumeti, da je igralništvo dejavnost, ki prinaša zaposlitve, dohodek in veliko več pozitivnih kot negativnih vplivov. Ko se je govorilo o projektu s Harrah's, je bilo razumevanja dosti manj. Ali pa so bili določeni nasprotniki toliko bolj glasni. Lokalna skupnost ima seveda tudi prihodke od našega poslovanja in temu deležu se noče odpovedati. Čeprav so razmere trenutno bistveno drugačne kot leta 2006 ali 2007, ko je bil Hit na vrhu. Zdaj imamo skoraj za 40 % nižje prihodke, čeprav so nadomestila za stavbno zemljišče sedaj enaka kot pred nekaj leti. Lokalna skupnost se temu deležu seveda noče odpovedati. Šele zdaj z nepremičninskim zakonom so nameravali to nadomestilo znižati. Ker pa zakon še ni sprejet, torej trenutno še ne bomo plačevali manj. Letos so sicer nadomestilo nekoliko znižali. Ampak pogovori so potekali zadnjih 5 let in se nismo mogli nič dogovoriti. Gospodarske razmere so trenutno pač takšne kot so. In seveda gospodarsko stanje oz. splošno stanje v ekonomiji vpliva na igralništvo. Zabava je mogoče tisti del, ki se mu ljudje lahko odpovejo, ker pač ni nujna. Pazljivost pri potrošnji se pozna tudi pri italijanskih gostih. Čeprav imajo sredstva, denar, se pogosto vprašajo, če ne bi tega denarja raje privarčevali. Sploh, če bo kriza še trajala. Poleg lokalnega okolja in gospodarskih razmer na razvoj igralništva bistveno vpliva tudi tehnološki razvoj. Sicer bolj na spletno igralništvo. Ampak tudi pri tradicionalnem se pozna tehnološki napredek. V igralnicah imamo recimo t.i. »server base« sisteme, kar pomeni, da igre niso več direktno na avtomatu, ampak so spravljene na enem strežniku in jih potem lahko poljubno prenašamo na avtomate. Vedno

Priloga 1

več je tudi mobilne tehnologije v igralnici, predvsem pri osebju, ki ima hitro na voljo razne podatke. Tehnologija omogoča spremljanje obnašanja gostov. Tehnologija je koristna in nam pomaga.

Kakšna trženjska orodja uporabljate za promocijo tradicionalnega igralništva?

»Land based« igralništvo se nekoliko razlikuje od ostalih potrošnih storitev kar se trženja tiče. Recimo, da okoli 10 % prebivalstva zanima igralništvo. V razvitih trgih se ta delež približa tudi 25 %. Igralništvo ni kot recimo pralni prašek ali pivo, kjer je skoraj celotno prebivalstvo ciljni trg. Tako da se v Hitu ne poslužujemo neke splošne promocije, saj bi s tem 90 % denarja zmetali proč. Zato se osredotočamo na goste, ki prihajajo v igralnico. Preučimo in ocenjujemo njihovo igro, potem pa jih tudi preko kanalov direktne pošte vabimo nazaj v naše igralnice, predvsem s pomočjo kakšnih vrednostnih ponudb, posebnih dogodkov. Sicer se v manjšem obsegu poslužujemo tudi klasičnega oglaševanja. Sponzorstev pa v Hitu zadnje čase ni veliko. Gre bolj za sponzorstvo v smislu donacij, za podporo mladim športnikom. Seveda s tem gradimo na dobrem imenu podjetja.

Kakšni so ciljni segmenti tradicionalnega igralništva?

Tukaj je razlika med tradicionalnim in spletnim igralništvom velika. Na področju tradicionalnega igralništva imamo igralca, ki je star povprečno 55 let, v igralnici Perla mogoče kakšni 2 leti manj, v Parku kakšni 2 leti več. Perlo obiskujejo nekoliko mlajši, ker je naravnana bolj kot zabavišni center s programom. Zraven tega je pozicionirana bolj za vikend igralce. Tudi cilj igranja v Perli je drugačen kot v Parku. V Perli so igralci rešili svoja eksistenčna vprašanja, svoje življenjske potrebe. Na tržnem smislu pa ciljne segmente delimo glede na porabo na letnem nivoju ali pa na nivoju enega obiska. Tako lahko recimo ocenimo, če lahko Hit kakšnemu gostu plača tudi karto za prevoz.

Ali je ustanovitev spletnega igralništva imela kakšen vpliv na tradicionalno igralništvo?

Naše spletno igralništvo ima trenutno še tako majhne prihodke, je tako nerazvito, tako da težko rečeno, da je imelo kakšen vpliv. Pozitiven vpliv obstoja spletnega igralništva je bilo sicer opaziti na segmentu pokra. S pomočjo spletnih turnirjev so si številni želeli igrati tudi v resnici, imeti karte v rokah. V podjetju upamo, da se bo takšen pozitiven vpliv pokazal tudi kje drugje. Nekateri sicer pravijo, da bo vpliv spletnega igralništva negativen, ker se bodo igralci iz igralnic selili na splet. Predvsem mladi. Ampak menim, da ima igra v živo poseben čar. Predvsem zato, ker omogoča tudi druženje.

Kakšen je strateški načrt razvoja tradicionalnega igralništva v Hitu?

Če bi imeli v Hitu neomejene finančne zmožnosti, bi naredili mega zabavišni center, ker mislimo, da je to edini resnični razvojni korak. Ker pa denarja ni, bo potrebno podjetje najprej privatizirati in potem iskati investitorje, ki bodo v takšni strategiji videli priložnost in to

uresničili. Menim, da Hit brez tega nekega bistvenega preskoka ne more narediti. To lahko primerjamo z trgovino: tudi tam se je potrošnja preselila v velike nakupovalne centre. Razvila se je ponudba na enem mestu, kjer gre za preživljanje prostega časa. Majhne trgovine pa so postale nekonkurenčne in bolj veliki kot so centri, več ljudi pritegnejo. Tudi iz malo širšega območja. In v igralništvu je situacija enaka.

Sevam zdi, da je tradicionalno igralništvo zanimivo tudi za goste spletnih igralnic?

Zagotovo. Če nekdo igra na spletu, bo želel pogledati, kako poteka igranje v živo. Če bo Hitu uspelo na spletu doseči določen tržni delež, bomo zagotovo morali poiskati kanale, kako te spletne igralce privleči v realno igralnico.

INTERVJU B

Kdaj se je Hit začel ukvarjati s spletnim igralskim svetom?

V letu 2004 se ustanovi Hit Interactive N.V. preko katerega vodi spletno igralnico HitStarDust.

Kakšne so bile največje prepreke za vstop na trg?

Nezaupanje ljudi, počasne internetne povezave, pošiljanje programa na CD-jih preko pošte.

Na kakšen način pridobivate nove igralce? Ali so marketinške strategije v Hitu različne za spletno in tradicionalno igralsko svetlo?

Preko oglaševanja z bannerji večinoma. Goste lovimo tudi v naših hotelih.

Koliko igralcev igra na straneh Hita?

Trenutno je ta številka okoli 2000.

Koliko prihodkov ustvari Hit s spletnim igralskim svetom?

Z novo platformo se načrtuje do leta 2018 doseči 10 % bruto realizacije podjetja.

Zakaj ste se v Hitu odločili za spletno igralsko svetlo?

Igralcu hočemo ponuditi vse možne kanale prodaje ter dostop do igre 24 ur na dan, ne glede na to kje se nahaja. Tako da je bila takšna ponudba smiselna in logična.

Kolikšni so bili vložki v spletno igralsko svetlo?

Trenutno igre potekajo na serverjih v Italiji, plačujemo pa provizijo za igre, ki znaša 10-15 % bruto realizacije. Za koncesijo, ki omogoča ponujanje iger prek spleta v Italiji, je Hit plačal 350.000 evrov.

Ali je ustanovitev spletnega igralskega sveta imela kakšen vpliv na tradicionalno igralsko svetlo?

Ne, ker je naša strategija komplementarnost, ne pa kompetitivnost med njima.

Kako zagotavljate varnost igralcev pri vplačilih in izplačilih?

Vse transakcije potekajo preko certificiranih varnih povezav.

Kako zagotavljate omejevanje dostopa mladoletnim?

Priloga 2

Že po zakonu se v igralnico ne more prijaviti mladoletna oseba. Ob registraciji nam mora poslati fotokopijo osebne dokumenta iz katerega razberemo letnico rojstva. Codice fiscale in tudi rojstvo v elektronskem obrazcu.

Kakšen je strateški načrt razvoja spletnega igralništva v Hitu?

Spletno igralništvo naj bi postal 4 steber razvoja in v 2018 dosegel 1 % bruto realizacije podjetja.

V katero smer se bo razvijalo spletno igralništvo v Evropi in kakšno v Ameriki?

Za enkrat poteka tok razvoja v Evropi v smeri zapiranja v lastne zakonodaje, vendar se že kažejo obrisi nove politike. Določene države so se začele dogovarjati o reciprociteti priznavanja licenc in koncesij, npr. Italija, Španija, Francija. V ZDA pričakujemo, da federalne regulative še dolgo ne bo, če sploh kdaj bo. Tako vse ostaja v domeni posameznih zveznih držav, ki pa imajo zelo različne poglede in pristope do te tematike. Tu imajo posebno mesto indijanska plemena, ki so na svojih teritorijih suverena in v določenih delih ne podležejo federalni ali lokalni zakonodaji. Omeniti je potrebno socialno igralništvo. YStats.com v svojem poročilu »Global Online Gambling and Betting Market 2014« objavljene marca 2014 pravi, da je družabno igralništvo v letu 2013 doseglo 2 milijardi evrov, od česar je na ZDA odpadlo 880 milijonov evrov, na Evropo 485 milijonov evrov, ter na Azijo 383 milijonov evrov. Najpomembnejši način unovčenja socialnih iger (angl. social mobile gaming) je t.i. freemium, kjer ponudnik igralcu omogoči brezplačno igranje osnovne verzije igre, za igro na naslednjih nivojih in razne dodatke ali personalizacijo pa je potrebno plačati. Advergaming je najnovejša verzija socialnih iger, kjer razvijalci iger v grafiko iger umestijo izdelke, logotipe oz. druge označbe tržnih znamk in ponudbe zainteresiranih podjetij. Pomembno je tudi mobilno spletno igralništvo (angl. mobile gaming), ki je z razvojem novih tehnologij, boljših in hitrejših telekomunikacijskih omrežij postalo vedno bolj privlačno za igralca. Velikost zaslonov mobilnih naprav se je povečala, ponudniki vsebin pa so igre prilagodili novi tehnologiji. YStats.com v svojem poročilu »Global Online Gambling and Betting Market 2014«, navaja, da bo bruto realizacija mobilnega spletnega igralništva rasla po letni stopnji 27 % in tako, po njihovih ocenah, dosegla v letu 2018 kar 19 milijard evrov. Število igralcev preko tega kanala prodaje naj bi raslo z letno stopnjo rasti 20 % in leta 2018 doseglo 164 milijonov uporabnikov. Delež ustvarjene bruto realizacije mobilnega spletnega igralništva v svetu naj bi z 18 % zrasel na 44 %.

Ali menite da bo spletno igralništvo v prihodnosti povsem nadomestilo tradicionalno igralništvo?

Absolutno ne. Ena najpomembnejših komponent igranja je socializacija. Ljudje, ki hodijo v igralnice zaradi zabave in druženja, ne bodo zamenjali zemeljske igralnice s spletno. In obratno. Vedno bolj bo prihajalo do mešanja igralcev, a klasično igralništvo bo ostalo.

Katere so prednosti in slabosti spletnega igralništva z vidika Hita in z vidika igralca?

Z vidika našega podjetja so glavne prednosti nova ponudba, ki smo jo vključili, saj to privablja nove goste. To je tudi prednost za igralce. Prednost za igralce je, da lahko na varen način igrajo na daljavo, saj je Hit prepoznana blagovna znamka. To je pomembna konkurenčna prednost Hita. Pomembno je tudi to, da ponujamo vse kanale prodaje: torej »land based« in spletno igralništvo. Posebej pa je pomembno to, da lahko naši igralci zbirajo točke zvestobe preko obeh kanalov prodaje. Tako smo privlačni za oba segmenta potrošnikov.

Slabost spletnega igralništva pa je pri nas predvsem to, da imamo precej okrnjeno ponudbo spletnih iger. In to, da še nismo razvili mobilne aplikacije. Trendi v svetu namreč grejo precej v smeri igranja preko aplikacij.

Kako bi ocenili svoj položaj če primerjamo spletno igralništvo v Hitu z drugimi spletnim igralnicami?

Naša konkurenčna slabost je slabša odzivnost zaradi velikosti podjetja in zaradi državnega lastništva moramo strogo spoštovati zakonodajo, ne smemo si privoščiti »hoje po robu«, saj bi takoj nastopile sankcije.

Se vam zdi da je spletno igralništvo zanimivo za goste tradicionalnih igralnic?

Če gledamo svetovne trende, potem lahko rečemo, da cca. 5-8 % igralcev, ki zahajajo v zemeljske igralnice, poskuša srečo tudi na spletu. Delež igralcev pokra je bistveno višji, spletni poker turnirji so namreč zares privabili v igralnice veliko število ljudi.

Ali ima spletno igralništvo kakšne pozitivne učinke na gospodarstvo, ki jih tradicionalno igralništvo nima?

Za neposredne bi lahko šteli število zaposlenih, še posebej višje izobraženih s področja informatike, računalništva in spletnega marketinga.

Ali je V Hitu z nastankom spletnega igralništva zaznati višje stopnje zasvojenosti z igrami na srečo?

Podatkov o tem ni, saj spletno igralništvo v podjetju Hit poteka na ozemlju Italije.

Ali je profil spletnih igralcev drugačen od tradicionalnih igralcev?

Profil igralca spletnih iger ni enoten; na eni strani imamo zelo mlado populacijo igralcev pokra, na drugi strani pa precej razpršeno demografsko strukturo pri ostalih igrah, 75 % v starosti 18-44 let. Pri bingu prednjačijo ženske. Glede na poročilo, ki ga je v aprilu objavila 2014 milanska Politecnica z naslovom »Oservatorio gioco online-Il gioco Online in Italia: tra maturita e innovazione« je bilo med vsemi uporabniki interneta 4,5 % takih, ki so v zadnje pol

Priloga 2

leta igrali tudi spletne igre na srečo. V letu 2013 je bilo v Italiji cca. 700.000 igralcev oz. 100.000 manj kot leto pred tem. Kljub temu se je število odprtih igralnih računov povečalo s 2,7 milijona v 2012 na 2,9 v letu 2013, kar pomeni, da ima vsak igralec odprte povprečno tri račune. Od tega je 23 % aktivnih računov, 21 % je »tihih« računov, to pomeni brez aktivnosti na igralnem računu 6 ali več mesecev. Demografska struktura kaže, da so igralci v veliki večini moški, 83 % v starostni skupini 25-44 let, ki živijo v centralni ali južni Italiji. Dve tretjini igralcev porabi za igro manj kot 50 evrov na mesec. Več kot polovica igralcev je aktivnih največ 3 mesece v letu, le 15 % je takih, ki so aktivni najmanj 9 mesecev. 68 % vseh igralcev, na mesečni ravni, igra le eno tipologijo iger, 25 % igra dve tipologiji, in le 10 % igra 3 tipologije. Največ jih igra športne stave, sledijo spretnostne igre v turnirski obliki, poker cash ter casino igre. Mesečno število igralcev je pri vseh tipologijah v upadu, razen pri casino igrah (+60 %). V zemeljskem igralništvu je demografska slika prav tako precej razpršena in zajema vse sloje prebivalstva.

Ali se vam zdi zakonodaja spletnega igralništva V Sloveniji bolj prijazna kot v tujini ali ne?

Slovenska zakonodaja s tega področja je zelo restriktivna in ne odseva razvoja na tem področju. Glavni problem so diktacije v zakonodaji (igre, sklopi iger) ter obveza, da je celotna računalniška in programska oprema fizično na lokaciji znotraj države.

Ali obstaja v tujini kakšna praksa spletnega igralništva, ki bi si jo želeli vpeljati tudi v Sloveniji?

Predvsem bi si želeli, da bi Slovenija postala bolj prilagodljiva glede zakonodaje. Če bi bila zakonodaja bolj fleksibilna, bi tudi svoje produkte spletnega igralništva lahko razvijali bolj svobodno.

Kakšna je konkurenčna pozicija spletnega igralništva?

Tudi spletno igralništvo je dobro pozicionirano. Spletno igralništvo v večini Evrope niti ni še regulirano, tako da se ocenjuje, da je še ogromno ilegalnega. In tam je potem vprašanje, koliko je tega prelivanja med »land based« oz. koliko procentov prometa oz. igralcev spletno ilegalno igralništvo vzame »land based« casinujem. Saj to je problem tudi v Italiji, niti AMNS ne zna ocenit koliko je bilo tega preliva. Na začetku so imele spletne igralnice končnico .com velik delež igralcev, vendar so bile ilegalne. Tako da so se igralci preselili na regulirane spletne igralnice. Potem pa se je leta 2011 začelo obračati, ko so ljudje splet začeli odhajati na .com. Organizatorji poskušajo zatemnjevati kar se da, ampak... Se pa na Švedskem ogromno pritožujejo glede spletnega igralništva. Spletno igralništvo ni legalno, ilegalno pa ni prepovedano. Tako da je precej dostopno in na Švedskem trdijo, da spletno igralništvo »land based« igralništvu pobere ogromno igralcev.

Katere nevarnosti prinaša spletno igralništvo?

Spletno igralništvo v Sloveniji pa zavzema tako zanemarljiv delež. Legalna je ta Hitova Kobaridova spletna igralnica. Kar se tiče pa Italije oz. naše strani Hitstars.it, tam pa je odvisno v katero strujo spadaš. Nekateri precej napihujejo, ampak jaz bi rekel, da imamo tam nekje 2 ali 3 odstotke zasvojenih.

Katere glavne pozitivne lastnosti spletnega igralništva bi navedli (z vidika Hita in z vidika gospodarstva)?

Kar se tiče spletnega igralništva, so pozitivna posledica za Hit osebni dohodki in zaposlitve, ki so prišle s spletnim igralništvom. In pa seveda dajatve. Ampak Hit dajatve plačuje v Italiji. Na slovenski strani pa plačujemo samo, kar je preko podjetja obdavčeno kot dobiček. Hitovo spletno igralništvo je torej samo posredno obdavčeno v Sloveniji.

Kako vidite regulacijo spletnega igralništva s strani Slovenije in EU?

Pri spletnem igralništvu je zakonodaja še tako zahtevna, da mora biti vsa oprema za spletno igralništvo locirana v Sloveniji. To pomeni vse serverje in ostalo tehnologijo. Kar je v nasprotju s tehnološkim razvojem, saj po novem serverji niso v vsaki državi posebej. Ima jih proizvajalec pri sebi, igralec samo dostopa do igre. Ker imamo takšno zakonodajo, smo tudi na tem področju nekonkurenčni.

Kako bi opredelili okolje za razvoj spletnega igralništva?

Na spletu so postale glavne mobilne aplikacije. Letos je ta segment zares narasel in prihodnje leto bo zagotovo še bolj. Bolj ko se bodo razvijala ta omrežja, bolj bo vsak koncesionar stremel k temu, da bo imel svojo aplikacijo in bo ponujal igre. To bo najbolj pomembno. Potem pa na drugem mestu je povezava spletnega igralništva in družabnih omrežji. Tukaj se sicer pojavljajo vprašanja, kako motivirati te igralce, ki za zdaj igrajo za zabavo. V svetu spletnega igralništva se postavlja pomembno vprašanje: kdo bo konvertirale te igralce iz »for fun« v »for money«. Če primerjaš, koliko igralcev igra na spletu in koliko jih igra družabne igrice, je tisti kos spletnega igralništva zelo majhen v primerjavi z drugim. Če ponudnik spletnega igralništva odšcipne samo majhen košček od družabnega igralništva in ga preliješ v spletno, mu lahko hitro uspe višati dobiček. Zanimivo pa je, da večina podjetij, ki se ukvarja z družabnimi igrami, poslujejo z izgubo. Tehnološki razvoj lahko omogoči povezavo »land based« in spletnega igralništva. Recimo, da proizvajalci avtomatov v vedno večji meri ponujajo spletne igre, da torej preslikavajo avtomate na splet. Številni poslovni prevzemi že nakazujejo na ta trend. Združujejo se torej podjetja, ki imajo opremo za klasične igralnice, s podjetji, ki urejajo platforme za splet oz. za socialna omrežja. Prihaja do združevanj in s tem do ponujanja celovitih produktov.

Se vam zdi, da je tradicionalno igralništvo zanimivo tudi za goste spletnih igralnic?

Priloga 2

Privilegij za igralce bi bil, če bi lahko na primer pridobivali točke tako v spletni kot v »land based« igralnici. Sploh zato, ker je malo tradicionalnih igralnic, ki imajo tudi spletne. Hit to ima oz. razvija in zato ima tudi močno konkurenčno prednost. Zato pričakujemo, da bodo igralci igrali na oba načina. Na primer: igralec ne bo mogel priti do igralnice, zato bo igral na spletu. Pridobil bo točke, ki jih bo lahko porabil recimo za brezplačno sobo v Parku ali Perli.