

UNIVERZA V LJUBLJANI
EKONOMSKA FAKULTETA

DIPLOMSKO DELO

**POVPRAŠEVANJE PO IGRAH V IGRALNICAH IN IGRALNIH SALONIH V
SLOVENIJI**

Ljubljana, avgust 2008

ANJA BRICELJ

IZJAVA

Študentka Anja Bricelj izjavljam, da sem avtorica tega diplomskega dela, ki sem ga napisala pod mentorstvom dr. Jelene Zorič in dovolim objavo diplomskega dela na fakultetnih spletnih straneh.

V Ljubljani, dne _____

Podpis:

KAZALO

UVOD	1
1 Predstavitev igralništva	2
1.1 Vrste in oblike iger na srečo	2
1.2 Cene in določanje cen v igralništvu	4
1.3 Posledice iger na srečo	5
1.3.1 Koristi od igralništva	6
1.3.2 Negativne posledice igralništva	7
2 Pregled igralništva v Sloveniji	11
3 Pregled študij povpraševanja po igrah na srečo	14
4 Ekonometrična ocena funkcije povpraševanja po igrah v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji	18
4.1 Specifikacija modela	18
4.2 Empirični rezultati in razlaga regresijskih koeficientov	20
SKLEP	22
LITERATURA IN VIRI	24

KAZALO TABEL

Tabela 1: Velikost in struktura porabe za igre na srečo domačih prebivalcev	13
Tabela 2: Primerjava povprečne porabe gostov med letoma 2001 in 2006.....	13
Tabela 3: Pregled vrednosti spremenljivk uporabljenih v analizi	20
Tabela 4: Ocena funkcije povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji v letu 2006.....	21

UVOD

V sodobni družbi se igralništvo vse bolj razvija kot del turistične in zabaviščne ponudbe. Današnji igralniško-zabavišni centri ne ponujajo zgolj čistega igralniškega produkta, pač pa so obiskovalcem na voljo različne oblike zabave in sprostitve. Ti centri nudijo tudi nastanitev, vrhunske koncerte, prvovrstno kulinarično ponudbo ter ostale storitve za popestritev prostega časa. V svetu narašča tako povpraševanje po sodobnih turistično igralniških storitvah kot njihova ponudba. Kot vsaka druga dejavnost pa tudi igralništvo ni izjema in prinaša tako pozitivne kot negativne posledice.

V Sloveniji igralništvo predstavlja najbolj razvit turistični proizvod. Slovenija je v devetdesetih letih prva v Evropi razvila ameriški tip igralništva, pri katerem je igralnica odprt zabavišni prostor, čeprav ni razvila ustreznih podjetniških in drugih regulacijskih mehanizmov, ki ustrezajo takšnemu načinu turistične ponudbe. Ima pa na tem področju še vedno konkurenčne prednosti in zato predstavlja turistično priložnost (Kovač, 2002, str. 33). V Sloveniji je leta 2007 delovalo 13 igralnic in 33 igralnih salonov. Letno obiše slovenske igralnice okrog 4,3 milijona gostov, ki ustvarijo preko 200 milijonov evrov prometa, pri čemer večina igralniške potrošnje prihaja iz tujih trgov (Zagoršek et al., 2007, str. 32-39). Slovenska igralniška industrija je izrazito izvozna dejavnost, najbolj vezana na italijanski trg, ki pa bo v naslednjih letih razvil svojo igralniško ponudbo. Nova igralnica v Benetkah že predstavlja pomembno konkurenčno omejitev. Najpomembnejša igralniška ponudba je koncentrirana predvsem na obmejnem pasu (Italija, Avstrija in transportne poti), drugod pa je podrejena drugi turistični ponudbi (Kovač, 2002, str. 33).

Namen diplomske naloge je predstaviti trg igralništva v Sloveniji ter s pomočjo ekonometričnega modela preučiti faktorje povpraševanja po igrah na srečo v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji.

V prvem poglavju bom predstavila značilnosti trga igralništva, katere vrste in oblike iger na srečo obstajajo ter kako poteka določanje cen v tem sektorju. Izjemno pomembne so tudi posledice igralništva, zato bom v to poglavje vključila kratek pregled koristi in negativnih posledic igralništva.

Drugo poglavje prikazuje pregled igralništva v Sloveniji, in sicer velikost in strukturo trga ter nekatere druge značilnosti.

Sledi tretje poglavje, v katerem bom na kratko predstavila nekaj študij povpraševanja po igrah na srečo. Povzela bom glavne značilnosti oziroma vsebino študij, navedla vzorce, na osnovi katerih so bile raziskave izvedene, spremenljivke, ki so jih avtorji uporabili v svoji raziskavi, ter podala rezultate in glavne ugotovitve, do katerih so prišli.

V empiričnem delu diplomske naloge bom na osnovi multivariatne regresijske analize ocenila funkcijo povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih v igralnicah in igralnih salonih, v letu 2006 v Sloveniji. Cilj diplomskega dela je tako ugotoviti ključne dejavnike, ki vplivajo na povpraševanje, kvantificirati njihov vpliv ter predstaviti pomen rezultatov.

V sklepnem poglavju podajam glavne ugotovitve diplomskega dela.

1 Predstavitev igralništva

Igralništvo je v zadnjem desetletju doživelo velik vzpon, tako v Sloveniji kot tudi drugod po svetu. Predstavlja namreč novo obliko zabave in popestritev turistične ponudbe, hkrati pa zaradi visokih dajatev predstavlja za državo dodaten vir prihodkov. Vse manj je zadržkov glede igralništva, vedno več držav podpira razvoj te dejavnosti in zato se počasi povsod legalizira.

Igre na srečo se v večini jezikov imenujejo hazard. Beseda je arabskega izvora in pomeni predvsem slepo usodo, naključje, srečo. Hazardiranje pomeni, da se igralec ne upira negotovosti v igri, še več, da namenoma prepusti naključju odločitev v igri ali raznih drugih tveganih dejavnosti. Beseda hazard je tako močnejša od izraza igra na srečo. Igre na srečo razumemo kot dokaj nedolžno aktivnost, z izrazom hazard pa povezujemo tudi pogubnost iger na srečo. Izraz hazard zajema torej širši pomen, zato so ga začeli tudi pogosteje uporabljati. Bistvo iger na srečo je pričakovanje dobička. Napetost, pričakovanje, negotovost, možnost sreče pa ljudem predstavljajo vrsto zabave (Gizycki & Gorny, 1972, 13-15).

Dejavnost igralništva je namenjena zadovoljevanju potreb ljudi po igri, zabavi in sprostitvi ter vzpostavljanju ravnotežja med napetostmi, ki jih prinaša vsakdanje življenje. Zaradi spremembe življenjskega sloga ter načina preživljanja prostega časa so predsodki do iger na srečo čedalje manjši, zato je igralniška dejavnost sledila trendom in je poskušala približati produkt čim večjemu številu igralcev. Tako se je igralništvo, ki je bilo v preteklosti namenjeno in dostopno elitnemu krogu ljudi, spremenilo v dejavnost, namenjeno sprostitvi in zabavi širokega kroga ljudi. Državi pa igralništvo danes predstavlja pomemben vir prihodka in gonilne sile razvoja turistične dejavnosti (Prašnikar, Pahor & Knežević, 2005, str. 2).

1.1 Vrste in oblike iger na srečo

Glede na vrsto igre lahko razdelimo v dve veliki skupini (Zakon o igrah na srečo, 2003):

- klasične igre na srečo, kamor uvrščamo:

- številčne loterije,
- loterije s trenutno znanim dobitkom,
- kviz loterije,
- tombole,
- lota,
- športne napovedi in stave,
- srečelove in druge podobne igre;

- posebne igre na srečo, ki obsegajo:

- igre, ki jih igralci igrajo drug proti drugemu (chemin de fer, poker),
- igre s kroglico (francoska ruleta, ameriška ruleta, bouille),
- igre z igralnimi kartami, ki se igrajo proti igralnici (black jack, punto banco, mini punto, caribbean poker, 30/40, red dog),
- igre s kockami (craps, tai sai),
- igre na igralnih panojih (bingo, keno, big wheel, toto),
- igre na igralnih avtomatih,
- stave.

Klasične igre na srečo navadno prireja nekaj velikih operaterjev, večinoma v nacionalni lasti, priložnostno pa tudi številna društva in dobrodelne ustanove. V večini držav je najpopularnejša igra Loto in njej podobne igre. V nekaterih državah, kot je na primer Velika Britanija po pomembnosti prevladujejo športne stave, še posebej na konjskih dirkah. Športne stave so tudi najbolj uveljavljena klasična igra na internetu (Zagoršek, Jaklič, Zorič, Hribernik & Vahen, 2007, str. 7).

Posebne igre na srečo se ponavadi prirejajo v igralnicah, lahko pa tudi v drugih zabaviščnih objektih, kot so na primer bari, dirkališča, lokali z video igrami itd. Pri tem glede na prostor igranja razločimo več tipov prirediteljev glede na velikost, usmerjenost, dostopnost ter delež dodatne turistične ponudbe (Reith, 2006, str. 29):

1.) Destinacijske igralnice oziroma turistično-igralniški centri so največkrat locirani v precejšnji oddaljenosti od glavnih mest. Poleg igralniških dejavnosti vključujejo celovito ponudbo drugih oblik zabave, ki lahko obiskovalcem popestrijo prosti čas in so ravno zaradi tega zelo privlačni za turiste.

2.) Igralniško-zabaviščni centri se prav tako ne nahajajo v neposredni bližini gosteje naseljenih območij. Usmerjeni so predvsem v turiste in enodnevne obiskovalce iz širšega območja, ponujajo pa integriran produkt za goste, različne oblike sprostitve in zabave. V Sloveniji sta taka primera igralnici Park in Perla v Novi Gorici.

3.) Čiste igralnice so namenjene predvsem igranju, v ponudbi je le na voljo malo dodatnih storitev. Običajno se nahajajo v okolici večjih krajev in so pretežno usmerjene v lokalne prebivalce.

4.) Bari in zabavišča z igrali so gostinski in zabaviščni objekti, ki nudijo tudi igre na igralnih avtomatih. Običajno so locirani v bližini mest ali v mestih, so lahko dostopni in usmerjeni v lokalno prebivalstvo. V Sloveniji so prepovedani, saj lahko močno pripomorejo k razvoju problematičnega igralništva.

5.) Internetne igralnice ponujajo čisti igralniški produkt. So izjemno lahko dostopne, ravno zaradi tega in nekaterih drugih značilnosti so pogosto povzročiteljice problematičnega igranja. Številne so locirane v davčnih oazah in zato niso izpostavljene strogi regulativi in visoki obdavčitvi. S tega vidika lahko cenovno konkurirajo obstoječim (zemeljskim) igralnicam (Zagoršek et al., 2007, str. 8).

Današnja gibanja kažejo, da igralni avtomati vse bolj izpodrivajo klasično igranje s krupjeji. Razlogov za to je več. Igra na igralnih avtomatih je hitrejša (večja frekventnost dogodkov) in zato bolj zanimiva. Stroški za prireditelja pa so nižji. Poleg tega se igre na avtomatih večinoma igrajo z nižjimi vložki in so zato dostopnejše večjemu številu igralcev. Pomembno je tudi, da je možen večji nadzor (Finance, 2007, str. 34). Po drugi strani pa je prednost klasičnih iger na srečo široka dostopnost plačilnih mest ter razmeroma visoki zneski glavnih dobitkov. Vzrok tolikšne priljubljenosti igralnih avtomatov je verjetno tudi v tem, da igralcu ni potrebno imeti posebnega znanja in razumevanja pravil iger in da ima kljub majhni verjetnosti možnost zadeti visok dobiček (Pretnar, 2005, str. 7). Močno konkurenco pa predstavlja internetno igralništvo.

Igralništvo, ki se je razvilo po svetu, v grobem delimo na dva koncepta, in sicer na **ameriški** in **evropski** tip igralnic. Evropske igralnice so namenjene ožjemu krogu ljudi, premožnejšim, dobro situiranim, torej višjemu sloju, medtem ko so ameriške namenjene širši množici. Evropsko igralništvo je tudi bolj obdavčeno kot ameriško in je v večji meri omejeno z zakoni. Za evropski model je značilno, da je do nedavnega temeljil na igrah na igralnih mizah oziroma

živih igrah in ponuja čisti igralniški produkt. Za razliko od evropskega pa pri ameriškem igralništvu prevladujejo igralni avtomati. Za ameriško igralništvo je značilno, da ponuja zelo diverzificirano ponudbo, poleg samih iger na srečo je na voljo še bogata spremljevalna ponudba, ki ponuja gostom različne vrste zabave in razvedrila.

1.2 Cene in določanje cen v igralništvu

Denarno vplačilo za sodelovanje v igri na srečo se imenuje **stava** (»bet«). Pri igrah v igralnicah in igralnih salonih je to lahko v obliki postavitve žetona na ustrezno mesto na mizi rulete, v obliki vstavitve žetona v igralni avtomat itd. Stava ni enaka ceni igre. Je pa višina potencialnega dobitka ponavadi povezana z višino stave (Zagoršek et al., 2007, str. 9).

Celotni znesek stav (»handle«) je zmnožek povprečne višine zneska stave in števila stav (Eadington, 1999, str. 177). Dejanski znesek, ki ga igralec izgubi oziroma prihodek operaterja (»win«) je enak znesku vseh stav igralca, zmanjšanim za znesek dobitkov igralca oziroma izplačil igralnice. Dejanski prihodek je lahko v poljubnem igralnem nizu (na kratek rok) pozitiven ali negativen (Eadington, 1999, str. 177). Na kratek rok oziroma pri majhnem številu stav je odvisen od naključja. Na dolgi rok oziroma pri velikem številu stav, pa je zaradi delovanja zakona velikih števil, prihodek odvisen od statističnih lastnosti posamezne igre.

Teoretični prihodek igralnice pri določeni igri, ki izvira iz njenih statističnih značilnosti in ga izrazimo v odstotkih je **prednost hiše** (»house advantage«). To je cena, ki jo igralec plača v povprečju, na primer za stavo v vrednosti enega evra oziroma delež, ki ga operater dobi od stave za en evro. Je negativno povezana z odstotkom vračanja pri posamezni igri (Zagoršek et al., 2007, str. 9). Pri evropski ruleti lahko na primer igralec stavi na 37 številčnih polj (od 0 do 36). V primeru zadetka dobi znesek, ki je enak 36-kratniku stavljenega zneska. Prednost hiše torej znaša $1/37$ oziroma 2,70%, pri vsakem krogu igre igralnica v povprečju dobi 2,70% zneska vseh stav. Za večino iger v igralnih salonih se prednost hiše lahko izračuna z verjetnostno analizo igre, včasih v povezavi s strategijami igralca.

Znesek stave ni enak ceni igre. **Cena igre** je ponavadi izražena v odstotkih stave in predstavlja znesek, ki ga mora igralec plačati za to, da sodeluje v igri oziroma stavi preostanek zneska. Pri igralniških igrah lahko na kratek rok zelo niha, na dolgi rok pa je enaka prednosti hiše. V tem primeru govorimo o pričakovani oziroma teoretični ceni (Zagoršek et al., 2007, str. 10). Pri igralnih avtomatih je teoretični odstotek vračanja mogoče nastaviti. Če ima igralni avtomat 98% odstotek vračanja in vanj vstavimo žeton v vrednosti enega evra, lahko v povprečju pričakujemo, da bomo z vsako igro izgubili 2 centa, kar je cena igre. 98 centov pa predstavlja čisto stavo, ki povečuje sklad za dobitke igralnega avtomata.

Veliko iger v igralnih salonih in igralnih avtomatov se lahko uvrsti med t.i. »**fixed odds games**«, pri katerih zaradi fizikalnih, mehaničnih ali elektronskih postopkov skupaj z izplačilnim shemami, igralec ne more spremeniti prednosti hiše. Na dolgi rok igralci kot skupina izgubijo fiksen delež celotnih stav. Sem spadajo igre, ki vključujejo stave na obrat kolesa, kot sta ruleta in kolo sreče, stave na met kocke in včasih stave na deljenje kart, na primer bakarar (Eadington, 1999, str. 178).

Nekatere igre na srečo v igralnicah vsebujejo elemente strategije, kar pomeni, da igralec lahko s svojimi strateškimi odločitvami glede višine stave vpliva na prednost hiše. Blackjack in caribbean poker sta primer namiznih iger strateških razsežnosti. Video poker in njegove različice pa so primer igralnih avtomatov z možnostjo uporabe določene strategije, v smislu, da se lahko igralec odloča bodisi v teku igre bodisi spreminja višino stave, ko se spremeni položaj v igri (Eadington, 1999, str. 178).

Posameznik lahko ceno za posamezno igro določi šele naknadno oziroma ex post. Povprečna dejanska cena za udeležbo pri igri je enaka:

$$P = 1 - \frac{\text{"win"}}{\text{"handle"}} = \frac{\text{vsota vseh stav} - \text{vsota vseh dobitkov}}{\text{vsota vseh stav}} = 1 - \frac{\text{vsota vseh dobitkov}}{\text{vsota vseh stav}} \quad (1)$$

pri čemer vsota vseh stav pomeni vplačila, vsota vseh dobitkov pa izplačila igralnice. Giblje se lahko od 100% do minus neskončno (Zagoršek et al., 2007, str. 10). Če igralec stavi na primer en evro in zadane jackpot, prireditelj plača igralcu in je cena torej negativna. Če pa igralec stavi en evro in izgubi, je za to igro plačal toliko kot je stavil in je cena zato 100%. Dejanska cena je tem bližje pričakovani, tem dlje igralec igra oziroma več stav naredi.

Pričakovana (teoretična) cena igre igralcem pogosto ni znana. Igralnice ne objavljajo odstotka vračanja igralnih avtomatov. Pri nekaterih igrah na mizi ter pri klasičnih igrah na srečo je odstotek vračanja običajno znan oziroma je prednost hiše ponavadi znana ali je to mogoče izračunati, vendar pogosto igralcem ni jasno dostopen ali jim ni povsem znan pomen tega podatka. Kljub temu pa je cena izrednega pomena. Posebej v igralništvu, kjer sta intenziteta in frekventnost ponavljanja iger visoki, cena določa dolžino trajanja zabave in igralniške izkušnje. Igralec bo razmeroma nezadovoljen, če bo prehitro porabil ves denar namenjen za igro, zato cena igre ne sme biti previsoka. Igralec bo lahko igral dalj časa, se dlje zabaval, nižja kot bo cena. V obeh primerih bo v povprečju porabil enako vsoto denarja, le da bo pri nižjih cenah zabava trajala več časa (Zagoršek et al., 2007, str. 10).

Teoretično vrednost igralca igralnice lahko določijo na podlagi karakteristike igre, prednosti hiše, hitrosti igre, višine povprečne stave ter povprečne frekvence in trajanja igre s strani posameznega igralca, in sicer z zmnožkom teh dejavnikov.

1.3 Posledice iger na srečo

V splošnem je težko določiti pozitivne in negativne vplive igralništva za določeno regijo. Prvič zato, ker so poleg otipljivih stroškov in koristi, pomembni tudi neotipljivi, to so nemerljivi stroški, in drugič zaradi tega, ker ni vedno povsem jasno, katere posledice so nastale izključno zaradi prisotnosti igralnice in katere so bile posledica nečesa drugega.

Velikost tako pozitivnih kakor tudi negativnih ekonomskih vplivov igralništva je odvisna od razmerja med lokalnimi obiskovalci, ki prihajajo iz proučevanega območja, in tujimi, ki bivajo izven njega. Če je igralništvo pretežno izvozno usmerjeno, se pravi, če prevladujejo tuji igralci, so pozitivni ekonomski učinki veliki, negativni pa majhni, saj tujci z igranjem prinašajo v državo nov denar, ki stopi v obtok v domačem gospodarstvu in povzroča multiplikativne učinke. V primeru domače usmerjenega igralništva pa so pozitivni ekonomski učinki majhni, negativni pa precejšnji. V tem primeru se pojavi predvsem redistributivni učinek in ne ustvarjanje vrednosti, saj igralci porabijo denar, ki bi ga prej namenili za druge oblike zabave, za igranje. Igralništvo v slednjem primeru torej raste na račun drugih dejavnosti (Zagoršek et al., 2007, str. 16).

Poudariti je treba, da imajo lahko igralnice različne vrste vplivov glede na tip, njihovo velikost, lokacijo in lokalni trg. Le malo raziskav upošteva to dejstvo, zato tudi v nadaljevanju predstavljam vplive igralništva na splošno.

1.3.1 Koristi od igralništva

Glede koristi, ki jih prinaša igralniška dejavnost, so si avtorji bolj enotni. Eadington (1999, str. 186-188) deli koristi od igralništva na tri področja. Prvo je igralčev užitek in njegova zabava ob tej izkušnji, dobitke pa šteje za objektivno korist. Naslednje področje predstavljajo obljube glede novih delovnih mest, spodbude investiranju, razvoj turizma, ekonomski razvoj, ponovna oživitev mesta in tako dalje. Kot tretjo koristnost od legalizacije igralnic pa opredeljuje dodatni vir prihodka za državni proračun. Večina drugih avtorjev navaja enake koristi.

Dejavnost prirejanja iger na srečo je primerljiva z drugimi storitvenimi dejavnostmi. Predstavlja **obliko sprostitev in zabave**, ponuja torej določeno korist. Potrošnik zato povprašuje po tej dobrini in je zatorej pripravljen zanjo plačati. Koristi, ki jih občuti posameznik pri potrošnji določene igre na srečo, so sestavljene iz subjektivne koristnosti, to predstavljajo zabava, občutek vznemirjenja in druženje, ter objektivne koristnosti, kamor štejemo dobitke in nagrade, ki so na dolgi rok negativne in predstavljajo ceno igre. Koristi morajo biti večje od cene, da obiskovalec dobrino troši. Potrošniški presežek, ki ga izračunamo kot razliko med rezervacijsko ceno in ceno, ki jo potrošnik dejansko plača, mora biti pozitiven (Zagoršek et al., 2007, str. 11).

Igralništvo naj bi imelo pozitivne učinke na **gospodarski razvoj**. Ta argument je eden izmed pglavitnih, ki govori v prid igralništvu. Gospodarski razvoj pomeni povečanje prihodkov in splošne blaginje, ki vodi do povečanih koristi vseh članov družbe. O ekonomskem razvoju lahko govorimo tedaj, ko obiskovalci večinoma prihajajo iz drugih držav, ponavadi jih je največ iz sosednjih, saj le v tem primeru pride do neto priliva denarja. V nasprotnem primeru, ko so gostje igralnice pretežno domačini, pride le do redistribucije dohodka. Goriška regija je po proizvodni, ustvarjenem v gostinstvu in turizmu, rahlo nad slovenskim povprečjem, vendar daleč pod obalno-kraško regijo, v drugih javnih skupnih in osebnih storitvah, kamor spada tudi igralništvo, pa ustvari prek 8% BDP, s čimer prekaša slovensko povprečje za kar 5 odstotnih točk. Kljub temu BDP na prebivalca v tej regiji ni pretirano visok (Prašnikar et al., 2005, str. 25, 30).

Zmanjšanje brezposelnosti je naslednja korist, ki jo lahko prinese igralništvo. Na kratek rok igralniška dejavnost res poveča stopnjo zaposlenosti, kako se to obnese na dolgi rok pa ni dokazano. Dolgoročno bi se verjetno v odsotnosti igralnice v lokalni skupnosti razvile druge gospodarske dejavnosti, ki bi nudile prebivalcem delovna mesta. Kratkoročno povečanje števila zaposlenih še ne pomeni gospodarskega razvoja. O tem bi lahko govorili le, če bi igralnice izplačevale večje dohodke in bi se zaradi tega povečala blaginja zaposlenih. V občini Nova Gorica igralništvo neposredno zaposluje več kot 10% delovno aktivnega prebivalstva. V tej občini je bil učinek igralnice na stopnjo zaposlenosti prisoten tudi na dolgi rok. Po podatkih iz maja 2005 je Nova Gorica na drugem mestu po stopnji zaposlenosti, od slovenskega povprečja je stopnja brezposelnosti nižja za skoraj 30%. Visoke plače zaposlenih v igralništvu so odraz neugodnih urnikov, razmeroma visoke donosnosti in likvidnosti, plače pa se lahko zaradi demonstrativnega učinka povečajo tudi v okolici igralnice. Povprečna bruto plača je od slovenskega povprečja višja za skoraj 13%, raven plač je od goriških višja le v ljubljanski regiji. Na osnovi tega je moč sklepati, da igralništvo pozitivno vpliva na blaginjo prebivalcev (Prašnikar et al., 2005, str. 26-33).

Koristi zaradi bližine so najbolj vidne, ko se na neko območje uvede prva igralnica. S tem se posameznikom, željnim igranja približajo možnosti zabave in sprostitev, njihovo zadovoljstvo je tako večje, premakne se na višjo indiferenčno krivuljo. Ker lahko potrošniki sedaj igralnico obiščejo večkrat letno, je verjetno poraba na en obisk manjša. Raziskave kažejo, da imajo

povprečni igralci največje koristi od igralnic, če so locirane v krogu 50 km od kraja prebivališča (Prašnikar et al., 2005, str. 26).

Bole in Jere (2004), ki sta preučevala trg igranja na igralnih avtomatih na primorsko-kraškem področju, ugotavljata, da le ta ni cenovno elastičen in da igra bistveno vlogo lokacija igralnice. Avtorja v študiji ugotavljata, da se z vsako minuto vožnje z avtomobilom delež potencialnih gostov iz Italije zmanjša za 2%, iz Slovenije pa za 6%. V primeru odprtja novih igralniških kapacitet priporočata, da so od obstoječih oddaljene vsaj enajst do dvaindvajset minut vožnje z avtomobilom.

Tudi **povečanje in zmanjševanje prihodkov in davkov** je lahko posledica igralništva. Igralnice so pomemben generator prihodkov lokalnih skupnosti in države. Igralniška dejavnost je obdavčena bolj kot ostale dejavnosti, navadno zanjo veljajo posebne dajatve za igre na srečo, zato v splošnem velja, da uvedba nove igralnice poveča celotno količino pobranih davkov. Država pa je tista, ki je upravičena do največjega deleža ekonomskih rent, ki nastanejo z omejevanjem ponudbe storitev iger na srečo (Zagoršek et al., 2007, str. 17). Poleg tega prispevajo igralnice k poslovanju drugih podjetij iz spremljajočih dejavnosti (Pahor, 2005, str. 5). Dajejo namreč posel številnim podjetjem, na primer dobaviteljem, in tako povečujejo njihove dobičke. Za regijo, v kateri se nahaja igralnica, je z vidika multiplikacije optimalno, da so dobavitelji pretežno iz te regije, da se dobički ne odlivajo drugam. Včasih pa igralnice povzročajo tudi zmanjšanje dobičkov ostalim ekonomskim subjektom ali celo njihov propad. K temu največ prispeva učinek kanibalizacije. Ponavadi se dobički ostalih subjektov niti ne povečajo niti ne zmanjšajo (Prašnikar et al., 2005, str. 26).

Včasih avtorji omenjajo kot **druge koristi** igralniške dejavnosti tudi promocijo lokalne skupnosti, povečevanje cen nepremičnin, izboljšanje kakovosti življenja prebivalstva. Omenja se tudi povečanje prihodkov od turizma, vendar je ta učinek prisoten le v krajih, kjer turizem predhodno ni bil razvit, v turistično razvitih regijah pa prevladuje redistributivni učinek (Prašnikar et al., 2005, str. 27).

1.3.2 Negativne posledice igralništva

Družbeni stroški oziroma negativni vplivi igralništva so večinoma povezani s patološkimi oziroma odvisnimi in problematičnimi igralci, povečano obremenitvijo infrastrukture ter z negativnimi spremljevalnimi pojavi igralništva oziroma turizma nasploh (Zagoršek et al., 2007, str. 16). Raziskave v Združenih državah Amerike so pokazale, da je približno 2,4% odrasle populacije, ki živi v oddaljenosti 50 milj od igralnice, odvisnih od iger na srečo, ali ima probleme z igralništvom, v večini zahodnih držav z razvito igralniško industrijo pa se ta številka giblje med 0,6 in 3% (Reith, 2006, str. 21). Za Slovenijo še ni natančnih podatkov o stanju ali gibanju stopnje problematičnega igranja. Zagoršek et al. (2007, str. 22) ocenjujejo, da je trenutna stopnja razširjenosti problematičnega igranja pod 1%, pričakujejo pa, da se bo ta številka zaradi naglega razvoja internetnega igralništva in večje usmerjenosti v domače trge, v naslednjih petih letih podvojila. Pahor (2005, str. 12) pa je v svoji študiji o vplivu igralništva na družbeno in gospodarsko okolje v Novi Gorici na osnovi pogostosti obiska v igralnicah v Novi Gorici prišel do zaključka, da se s tem problemom sooča od 2 do 4% lokalnih prebivalcev.

Problematično igranje je definirano kot ponavljajoče se impulzivno vedenje izven nadzora in ki povzroča težave v družinskih, osebnih in poklicnih odnosih (Swiss institute for comperative law, 2006, str. 1443). To je raven igranja, ki si je posameznik ne more več privoščiti.

Za skupine v slabšem družbenem položaju, ki so izkusile revščino, nezaposlenost, in stanovanjske probleme in z nižjo stopnjo izobrazbe ter nižjim družinskim dohodkom, je bolj

verjetno da bodo trpele negativne posledice porasta igralništva. Znotraj teh skupin so moški, samski in stari manj kot trideset let, bolj nagnjeni k problematičnemu igranju. Poleg tega je za problematične igralce bolj verjetno, da imajo probleme z alkoholizmom, drogami in cigareti. Ti posamezniki morda ne zapravijo več denarja za igralništvo v absolutnem smislu, ampak porabijo večji del svojega dohodka relativno glede na premožnejše (NORC, 1999, Reith, 2006, str. 58).

Opazovanja kažejo, da se tveganje za razvoj problematičnega igralništva poveča, če (Swiss institute for cooperative law, 2006, str. 1450):

- so igre venomer na doseg,
- nudijo pogoste dobitke,
- nudijo visoke nagrade,
- dovoljujejo visoke vloške,
- dovoljujejo uporabo kreditov,
- so igralnice locirane tam, kjer je velika verjetnost, da bodo ljudje igrali nagonsko, impulzivno, ter
- se poleg samih iger na srečo ljudem ne predstavi tudi spremljajočega javnega izobraževalnega programa o igrah, ki osvešča javnost o nevarnosti igralništva in kako se ji izogniti.

Reith (2006, str. 24) tem značilnostim, ki naj bi pripomogle k razvoju problematičnega igralništva, dodaja še elemente spretnosti oziroma percepcijo spretnosti ter ustvarjanje občutka, da bi posameznik »skoraj zadel«.

Tem kriterijem ustrezajo igre na igralnih avtomatih, igre za mizami ter internetno igralništvo. Pri teh igrah je tudi največ problematičnih igralcev (Reith, 2006, str. 24).

Poleg strukturnih značilnosti iger k razvoju problematičnega igranja prispeva tudi dostopnost iger na srečo, kar ne pomeni zgolj število igralnih enot na nekem območju. Pojem dostopnost določa več dejavnikov. Upošteva se tudi oddaljenost, odpiralni čas, omejitve pri vstopu, javni prevoz, možnost parkiranja ter splošna lokacija (Reith, 2006, str. 27).

Igralnice so najmanj dostopne, če so locirane na območjih, kamor se morajo posamezniki voziti z avtom ali uporabiti javni prevoz, bodisi izven mesta, kot je najpogosteje, bodisi v mestno jedro, kot je značilno za Veliko Britanijo. Več časa in truda posameznik porabi, v smislu planiranja in dejanskega prispetja do igralnice, da lahko igra, manj je možnosti, da bo igral nagonsko, impulzivno (Reith, 2006, str. 27). Ravno obratno velja za internetno igranje in igralne avtomate v barih, zato ti povzročajo največ impulzivnega igranja. National Opinion Research Centre (v nadaljevanju NORC, 1999, str. 28) je z analizo stotih občin v ZDA v letih 1980 in 1997 ugotovil, da je lokacija igralnice v radiju 50 milj (približno 70 kilometrov) povezana s približno enkrat večjo razširjenostjo patološkega igranja v primerjavi z večjo oddaljenostjo.

Avtorji si glede opredelitve in merjenja družbenih stroškov rahlo nasprotujejo. Najbolj pogosto so omenjeni stroški za gospodarstvo, vplivi na zaposlitvena razmerja, kriminal, razdori družin, osebni propadi, samomori, stroški zdravljenja odvisnikov ter nekateri drugi.

Igralništvo v prvi vrsti predstavlja **stroške za gospodarstvo**. Eden izmed mehanizmov preko katerega lahko igralništvo prinese negativne posledice je, da posameznik izgubi preveč denarja glede na njegov dohodek, njegove finančne zmožnosti in/ali njegovo premoženje. Druge nezaželene posledice pa so, da nekdo poizkuša igrati ob neprimernem času na neprimernih

mestih. Rezultat bi bil lahko manjša delovna učinkovitost in dodatni stroški za delodajalca, izguba delovnega mesta, izguba zaslužka in zanašanje na programe socialne pomoči. Študije o patoloških igralcih in zdravljenju so pregledale različne potencialne učinke na delovnih mestih in se omejile na ožje vidike, kot so zamujanje ali izostanek z dela z namenom, da bi posameznik igral, tudi igranje na delovnem mestu, širši vplivi pa zajemajo izgubo delovnega mesta in nezaposlenost. Iz teh podatkov bi se dalo oceniti stroške, vendar bi lahko dobili nepravo sliko, kajti delavci lahko zamujajo ali izostajajo z dela tudi iz drugih razlogov ali uporabljajo delovni čas za osebne namene. S tega vidika je torej težko oceniti stroške igralništva. Podatki iz Združenih držav so pokazali, da imajo patološki igralci, ki so bili zaposleni v prejšnjih 12 mesecih, značilno večjo možnost za izgubo službe, in sicer 13,8% v primerjavi s 4% za povprečne igralce. Ni pa sistematičnih znakov, da bi problematični igralci v primerjavi s sicer enakimi posamezniki zaslužili manj, ali da bi bila stopnja nezaposlenosti zanje višja. Stroški, pomembni za družbo, pa so tudi stroški zdravljenja odvisnikov. Upoštevajoč našete stroške, ki jih povzročajo problematični in zasvojeni igralci, je NORC izračunal, da znašajo povprečni letni stroški na patološkega igralca \$1.200 na leto, na problematičnega pa \$715 (NORC, 1999, str. 43-52).

H gospodarskim stroškom spadajo tudi stroški »**kanibalizacije**«. Ta izraz pomeni prevzem prihodkov s strani igralnic ali igralnih salonov drugim podjetjem. Igralnice lahko posebej z otvoritvijo del svojih prihodkov ustvarijo na račun drugih ekonomskih subjektov kot so igralnice, restavracije, ponudniki turističnih izletov v okolici, prodajalci spominkov itd. (Prašnikar, 2005, str. 24). Pri izračunu koristi domačega igralništva je zaradi tega učinka potrebno zmanjšati prihodke, dodano vrednost in število zaposlenih, ki jih ustvarja igralništvo, za izgubljene prihodke, nižjo dodano vrednost ter manjše število zaposlenih v drugih podjetjih. Tudi če se izkaže, da so tako izračunane koristi minimalne, se dodatno ne sme zanemariti, da so so se zaradi večje izbire in pestrosti ponudbe povečale koristi za potrošnike (Zagoršek et al., 2007).

Velikokrat prevladuje prepričanje, da igralništvo povzroča različne vrste **kriminala**. Raziskave, večinoma iz Velike Britanije, pa kažejo, da ta povezava ni tako enostavna. Po eni strani nekateri trdijo, da če igralnice povečujejo problematično igranje in problematično igranje povečuje finančne težave, potem bodo ljudje, ki trpijo za finančnimi težavami, v kriminalu videli pot do rešitve svojega problema in kot način financiranja igranja. Dokazuje se tudi, da bi lahko velika količina denarja, ki se obrača v igralnicah, privabila organiziran kriminal, pranje denarja in korupcijo. Po drugi strani pa se domneva, da bi igralnice lahko zmanjšale stopnjo kriminala. V nasprotju z večino drugih ekonomskih dejavnosti, igralništvo prispeva k svoji lastni ureditvi in nadzoru: v igralnicah se ukvarjajo z varnostjo, ki zagotavlja njihovo lastno nadzorovano okolje, in pregledujejo obiskovalce zoper znane prestopnike. Poleg tega nekateri argumentirajo, da če igralnice povečujejo stopnjo zaposlenosti, bodo lokalni prebivalci bolj preskrbljeni in tako manj nagnjeni h kriminalu (Reith, 2006, str. 48).

V študijah, ki kažejo povečanje kriminala v okolici igralnic, se ne more natančno vedeti, ali je igralništvo spodbudilo kriminal ali se je preprosto s povečanjem števila obiskovalcev na tem območju povečalo število ljudi, ki bi lahko potencialno zagrešili kriminalno dejanje, ali postali žrtev le tega. Težko je torej razločiti med učinkom igralništva in učinkom povečanega števila turistov (Reith, 2006, str. 48).

Za National Gambling Impact Study Commission (v nadaljevanju NGISC), je NORC (1999) v letih 1990-1997 analiziral stopnje kriminala v skupnostih oddaljenih 50 milj ali manj in ugotovil, da vpliv igralnic ni bil statistično značilen za kriminal. Po njihovem mnenju to ne pomeni, da ne obstaja nobena povezava med igralništvom in kriminalom, ampak le, da tudi če obstaja kriminal, povezan z igralnicami, so bili vplivi premajhni, da bi se povezava pokazala

kot statistično značilna in/ali pa so mogoče na dolgi rok v nasprotni smeri delovali drugi učinki. NORC je tako prišel do zaključka, da so občine z igralnicami prav tako varne kot tiste brez njih (NGISC, 1999, str. 7-14). NORC (1999, str. 47) tudi navaja, da je bila ena tretjina patoloških in problematičnih igralcev nekoč aretirana ali zadržana s strani policije. Naraslo naj bi število manjših kriminalnih dejanj, kot so na primer tatvine, kar bi bilo lahko posledica večjega števila turistov, število nasilnih kriminalnih dejanj in kriminala na cestah, pa naj bi ostalo nespremenjeno.

Podobno v Prašnikar et al. (2005, str. 39-41) ugotavljajo, da se je število kaznivih dejanj v mestni občini Nova Gorica v zadnjem desetletju več kot potrojilo, vendar je to povečanje precej manjše od povprečnega povečanja v Sloveniji. Prav tako se je nadpovprečno povečalo nasilje. Stopnja gospodarskega kriminala pa se je zmanjšala. Število obravnavanih kaznivih dejanj na 1000 prebivalcev v Novi Gorici je praktično v vseh kategorijah manjše kot drugod po Sloveniji, z izjemo kaznivih dejanj v povezavi z mamili, kar je verjetno posledica bližine meje. Ni torej dokazov, da bi se zaradi prisotnosti igralnic povečala stopnja kaznivih dejanj.

Razdori družin so naslednji povzročitelj družbenih stroškov zaradi odvisnosti od igralništva. Stroški kot posledica razdorov družin so predvsem stroški procesa ločitve ter stroški, ki jih zaradi iger na srečo povzroča odvisni igralec družini. Zasvojeni z igralništvom si pogosto izposojajo denar od bližnjih, kar posredno lahko povzroča družbene stroške, podobno kot na primer kraja (Prašnikar et al. 2005, str. 23). Nevšečnosti in psihološke stroške, ki jih zasvojeni igralci povzročijo v odnosih s soljudmi, pa so seveda nemerljive (NORC, 1999, str. 54).

Povečano število razdorov družin v Novi Gorici je povezano predvsem z razdori družin zaposlenih v igralniški dejavnosti. Te naj bi bile posledica neugodnih delavnikov, ki otežujejo družinsko življenje. Trend ločitev v Novi Gorici ne odstopa od splošnega trenda v Sloveniji. Ni torej dokazov, da bi igralništvo povzročilo večje število razdorov (Prašnikar et al. 2005, str. 41).

Poleg dolgov, ki jih odvisnik od igralništva ne poravnava, predstavljajo sodni stroški, ki jih povzročijo **osebni propadi**, družbene stroške. V ZDA se je v letih 1980 do 1998 število osebnih propadov povečalo za skoraj štirikrat. Skoraj 19% patoloških igralcev in 10% problematičnih je napovedalo denarni polom, nasproti 10,8% in 6,3% ljudi s podobnimi osebnostnimi značilnostmi (NORC, 1999, str. 46).

Veliko študij je pokazalo, da so zasvojenca bolj nagnjena k **samomoru** od povprečja celotnega prebivalstva. Australian Productivity Commission (1999) ugotavlja, da se zaradi igranja iger na srečo zgodi od 50 do 400 samomorov na leto. 9% problematičnih in 60% igralcev na zdravljenju je priznalo, da je razmišljalo o samomoru.

Med **ostale stroške** spadajo stroški, povezani z zmanjšanjem vrednosti premoženja prebivalstva. Cene nepremičnin lahko zaradi hrupa in prometa, ki ga povzroči izgradnja igralnice, pade. Pod ostale stroške avtorji pogosto uvrščajo tudi stroške regulacije igralniške dejavnosti (Prašnikar et al., 2005, str. 25).

Na različne načine je mogoče iz te dejavnosti izluščiti čim več pozitivnih posledic, na primer s primerno obdavčitvijo, pa tudi minimizirati negativne učinke. Proti problematičnemu igranju se tako na primer v Hitu že leta borijo s sistemom prepovedi in samoprepovedi, ki problematičnim igralcem onemogoča vstop v vse Hitove igralnice. Vstop si omejijo ali onemogočijo gostje sami ali pa njihovi bližnji (Finance, 2007, str. 33).

2 Pregled igralništva v Sloveniji

Slovensko igralništvo ima dolgo tradicijo. Prva slovenska igralnica je bila odprta leta 1964 v Portorožu in kaj kmalu so ji sledile ostale. Te igralnice so se nahajale v turističnih območjih in bile namenjene izključno bogatim tujim obiskovalcem. Lokalno prebivalstvo ni imelo vstopa v igralnice. Leta 1984 je družba Hit d.d., temelječa na ameriškem konceptu igralništva, s svojim vstopom spremenila ponudbo iger na srečo. Nadalje so leta 2000 mali podjetniki dobili pravico do odprtja manjših različic igralnic, tako imenovanih igralnih salonov, ki so agresivno vstopili na trg in zajeli tako domače kot tuje obiskovalce in si hitro pridobili pomemben tržni delež (Zagoršek & Jaklič, 2007, str. 10).

Slovenska zakonodaja loči dva tipa igralniških objektov, in sicer navadne igralnice in igralne salone. Vsak igralni salon, ki se mora nahajati v označenem turističnem območju v okviru turistične infrastrukture, ima lahko le med 50 in 200 igralnih aparatov, prirejanje živih iger pa v njih po slovenski zakonodaji ni dovoljeno. Za igralnice omejitve glede števila igralnih avtomatov ni. Poleg tega pa se v igralnicah prirejajo tudi žive igre (Urad za nadzor iger na srečo, 2006).

Koncesijo za prirejanje iger na srečo podeljuje Ministrstvo za finance, natančneje Urad RS za nadzor prirejanja iger na srečo. Koncesija za prirejanje iger na srečo se lahko dodeli delniški družbi, ki je registrirana za opravljanja dejavnosti posebnih iger na srečo. Koncesija velja največ deset let. Po preteku te dobe se lahko podaljša, lahko večkrat, vsakokrat za pet let. Za vsako dodeljeno koncesijo, pa mora koncesionar plačevati koncesijsko dajatev (Zakon o igrah na srečo, 2003). Ta znaša približno 25% bruto igralniškega produkta za igralne mize in 35% za igralne avtomate. 47,8% koncesijskih dajatev gre regiji, 47,8% državi, 2,2% dobrodelnim organizacijam ter 2,2% je namenjenih za razvoj športnih dejavnosti (Swiss institute for comparative law, 2006, str. 1334).

Koncesionar mora poskrbeti za organiziran avdio video nadzor in recepcijsko službo, tako da je zagotovljen nadzor nad igralci. Voditi mora tudi posebno evidenco o obiskovalcih, ki vsebuje osnovne podatke za identifikacijo oseb, vpisati mora vsakega, ki vstopi v igralnico. Obisk je dovoljen zgolj gostom, ki so stari najmanj 18 let. Za vsako vrsto posebnih iger na srečo morajo biti tudi navodila v slovenščini in še najmanj dveh drugih tujih jezikih in morajo biti igralcem venomer na voljo (Zakon o igrah na srečo, 2003).

V strategiji za boljše razvito igralništvo v Sloveniji, ki je bila sprejeta leta 1997, je opredeljeno, da je sodobno igralništvo sestavni del celovite slovenske turistične ponudbe. Predvideva tudi, da bodo turistične organizacije postale 20-odstotni lastnik sedanjih igralniških družb, ne predvideva pa vstopa tujega kapitala. Sprejeta strategija razvoja igralništva tudi predvideva, da bo slovensko igralništvo še naprej v čim večji meri izvozno usmerjeno (Luin, 2000).

V Sloveniji je v letu 2007 poslovalo šest igralniških družb, ki so pridobile koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnicah. To so Hit Nova Gorica, Casino Portorož, Casino Ljubljana, Casino Bled, Casino Maribor in Casino Kobarid. V registru koncesionarjev je trenutno registriranih 13 igralnic in 33 igralnih salonov.

Vodilni operater v Sloveniji je družba Hit d.d., ki je v državni lasti. V lasti ima pet igralnic, med njimi so tri največje v državi. Največji dve sta Perla in Park v Novi Gorici in sta usmerjeni pretežno na italijanski trg. Družba Hit je izvozno usmerjena, saj 90% od 1,5 milijonov turistov, ki letno obiše njene igralnice, prihaja iz tujine (Swiss institute for comparative law, 2006, str.

1333). Njen tržni delež je sicer velik, vendar počasi, a konstantno upada. Tako se je s 75% leta 2001 zmanjšal na 54% leta 2006 (Zagoršek et al., 2007).

Družba Hit je pričela s pogajanji z eno izmed največjih igralniških družb Združenih Držav Amerike Harrah's Entertainment glede skupnega 750 milijonov evrov vrednega projekta o izgradnji igralniško-zabavišnega centra, ki naj bi se postavil v bližini Nove Gorice, v bližini meje z Italijo (Zagoršek & Jaklič, 2007, str. 15). Ministrstvo za finance je bilo mnenja, da projekt sledi sodobnim svetovnim trendom turizma in razvoja dejavnosti iger na srečo ter ponuja celovito turistično ponudbo, vključno z nastanitvijo, gostinsko ponudbo, zabavnimi, športnimi, kulturnimi in kongresnimi programi ter igrami na srečo. Raziskave in izkušnje drugih držav so pokazale, da daje takšna oblika igralniške ponudbe največje pozitivne ekonomske učinke. Tovrstna dejavnost je namenjena turistom, ki se v turistično-zabaviščnem centru zadržijo več dni. Tak projekt naj bi izredno povečal obseg turistične dejavnosti v regiji in prispeval k turistični prepoznavnosti. Tudi zaradi tega razloga je ta oblika turistične ponudbe zanimiva za Slovenijo. Projekt je prav tako upošteval usmeritve, ki so navedene v Strategiji razvoja Slovenije (2005), ki med ključne razvojne prioritete uvršča konkurenčno gospodarstvo in hitrejšo gospodarsko rast, ki se dosega tudi s pospeševanjem nosilnih storitvenih dejavnosti, med katere spada tudi turizem (Ministrstvo za finance, 2007), vendar je Hit na začetku aprila 2008 obvestil Harrah's, da odstopa od nadaljnjega sodelovanja. Družbi sta ugotovili, da ne bo mogoče najti ustrezne rešitve za interese obeh partnerjev. V Hitu napovedujejo, da projekt turističnega mesta kljub temu ostaja ključen razvojni projekt (Majnardi, 2008).

Konec leta 2001 je v Sloveniji operiralo 3.022 igralnih avtomatov, večina od teh je bila nameščena v igralnicah. Konec leta 2006 se je število povečalo na 6.694 avtomatov, kar predstavlja 120% povečanje v preučevanem obdobju oziroma 17% povprečno letno rast. Število igralnih avtomatov v igralnih salonih že presega število igralnih avtomatov v igralnicah. V številu igralnih miz, ki so lahko postavljene samo v igralnicah, ni prišlo do bistvenih sprememb, v obdobju 2001-2006 se je povečalo s 234 na 259. Če upoštevamo, da ena igralna miza v povprečju predstavlja 6 igralnih mest, en igralni avtomat pa eno, je celotno število igralnih mest v slovenskih igralnicah konec leta 2006 znašalo 4.793 (Zagoršek et al., 2007, str. 31).

V obdobju 2001-2006 je bila rast igralnih salonov znatno večja od rasti igralnic. Njihov tržni delež, izračunan kot razmerje med bruto letno realizacijo posameznega salona ter celotno bruto letno realizacijo igralništva, se je zvišal z 8,4% leta 2001 na 31,4% v letu 2006. Nekaj igralnih salonov se lahko po velikosti primerja s povprečnimi slovenskimi igralnicami, ali pa so celo večji od njih (Zagoršek et al., 2007, str. 33).

Igralnice in igralne salone je leta 2001 obiskalo 2,5 milijona gostov, leta 2006 pa 4,3 milijona. Delež tujih obiskovalcev se je zmanjšal s 84% na 71%, v absolutnem številu pa se je obisk tujcev povečal, in sicer z 2,1 milijona na 3,1 milijona. Igralnice so leta 2001 beležile 86% vseh obiskov, leta 2006 pa 53%. V obdobju 2001-2006 je povprečna letna rast števila obiskovalcev znašala 11,2%. Večino te rasti so prispevali igralni saloni. Igralnice zaenkrat še uspešno konkurirajo igralnim salonom in so uspelo ohraniti skupno število obiskovalcev, ni pa jim uspelo tega števila tudi povečati (Zagoršek et al., 2007, str. 32-33).

Ocenjuje se, da z ekonomskega vidika trg iger na srečo v Sloveniji ni zasičen, in sicer predvsem zaradi omejene ponudbe. Napovedi pa govorijo o tem, da se bodo nekatera območja, na primer Ljubljana, v treh letih temu pragu približala. S stališča družbene sprejemljivosti pa je trg že relativno zasičen (Finance, 2007, str. 32).

Igralniška dejavnost se v Sloveniji s 23,8% vsega turističnega priliva uvršča med pomembne izvozne dejavnosti. Med leti 2003 in 2006 je imelo 21 prirediteljev iger na srečo več kot 50% tujih obiskovalcev. Izvozno usmerjeni operaterji ustvarijo precej večji prihodek na obiskovalca kot uvozno usmerjeni. Pri tem so najuspešnejše izvozno usmerjene igralnice. Njihov prihodek na obiskovalca konstantno narašča. Upoštevajoč podatke o gibanju števila gostov je razvidno, da ta rast skoraj v celoti izvira iz povečane porabe na obiskovalca in ne iz povečanja števila obiskovalcev. Rast prihodkov izvozno usmerjenih salonov pa izvira predvsem iz povečanja števila obiskovalcev (Zagoršek et al., 2007, str. 35). Uvozno usmerjeni operaterji dosegajo v primerjavi z izvozno usmerjenimi precej nižje dohodke na obiskovalca. Prihodek domače usmerjenih igralnih salonov je leta 2001 zaradi odprtja novih salonov padel, sedaj pa vztrajno raste. Če se bo ta trend nadaljeval, bo leta 2009 povprečen prihodek na obiskovalca domače usmerjenih igralnih salonov in izvozno usmerjenih igralnih salonov enak (Zagoršek, et al., 2007, str. 36). Spreminjanje velikosti in strukture porabe za igre na srečo domačih prebivalcev od leta 2001 do leta 2006 je prikazano v Tabeli 1.

Tabela 1: Velikost in struktura porabe za igre na srečo domačih prebivalcev

Prihodki v mio EUR	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Loterija Slovenije	55,3	72,0	60,2	81,3	84,9	88,1
Športna loterija	14,9	18,2	19,3	25,1	33,8	51,5
Igralnice	16,6	19,8	20,9	22,0	26,0	24,2
Igralni saloni	8,4	10,5	13,9	26,0	35,6	45,3
Skupaj klasične igre	70,3	90,1	79,5	106,5	118,7	139,6
Skupaj posebne igre	25,0	30,3	34,8	48,0	61,7	69,5
Skupaj igre na srečo	95,2	120,5	114,3	154,5	180,4	209,1

Vir: Zagoršek et al., Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji, 2007, str. 39.

Pri izločitvi porabe na tujega obiskovalca na osnovi podatkov o bruto realizaciji in deležu tujih gostov pri posameznem koncesionarju v določenem mesecu, je razvidna poraba domačih obiskovalcev. Od leta 2001 se je znesek, ki so ga Slovenci porabili za igre na srečo, povečal za 113,8 milijonov evrov, pri tem je tržni delež igralnih salonov narasel na 22%, tržni delež igralnic pa se je zmanjšal na 12%. Povprečna domača poraba na prebivalca za igre na srečo se je med leti 2001 in 2006 hitro povečevala, in sicer po 17% povprečni stopnji rasti. Z 48€ leta 2001 se je povečala na 104€ leta 2006, od tega je približno 67% vsak povprečno porabil za klasične igre, eno tretjino pa je namenil igralništvu. Večina te rasti pripada igralnim salonom in stavam Športne Loterije (Zagoršek et al., 2007, str. 38-40).

Tabela 2: Primerjava povprečne porabe gostov med letoma 2001 in 2006

Poraba gostov v EUR		2001	2006
Povprečna poraba domačih gostov	IG	72	77
	IS	46	48
	Skupaj	61	55
Povprečna poraba tujih gostov	IG	83	109
	IS	42	59
	Skupaj	79	91

Vir: Zagoršek et al., Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji, 2007, str. 36-37.

V Tabeli 2 je prikazana primerjava povprečne porabe tujih in domačih obiskovalcev za leti 2001 in 2006. V proučevanem obdobju se je povprečna poraba domačih obiskovalcev znižala, kar je verjetno posledica povečanja števila obiskovalcev v igralnih salonih ter večjega deleža igralnih salonov pri izračunu skupne porabe. Povprečna poraba domačih gostov v igralnicah se

je povečala, pri igralnih salonih pa ta številka ni tako stabilna, saj so nanjo vplivali vstopi in izstopi nekaterih igralnih salonov, vendar se je načeloma tudi zvišala. Povprečna poraba tujih obiskovalcev se je zvišala (Zagoršek et al., 2007, str. 36-37).

Ugotovitve v tej isti študiji kažejo, da cena ni glavni dejavnik povpraševanja po igrah na srečo in da imajo precej večjo vlogo lokacija, privlačnost objekta, spremljajoča ponudba, prireditve in oglaševanje. V igralniški dejavnosti v Sloveniji prevladuje torej necenovna konkurenca. Kar je posledica tega, da cena ni odločilno dejavnik ponudbe in da cena igre na igralnih avtomatih potrošnikom ni jasno razvidna. Cene pa kljub povečani konkurenci in vstopom novih ponudnikov na trg rahlo rastejo (Zagoršek et al., 2007, str. 38).

3 Pregled študij povpraševanja po igrah na srečo

Na osnovi pregleda literature ugotavljam, da v preteklosti ni bilo izvedenih veliko študij povpraševanja po igrah na srečo v igralnicah. Nekaj izmed njih predstavljam v nadaljevanju. Študije bodo predstavljale osnovo za specifikacijo modela povpraševanja po igrah na srečo v Sloveniji, kar je predmet obravnave naslednjega poglavja.

Suits (1979) piše o povpraševanju po igrah na srečo, o elastičnosti povpraševanja, o povpraševanju po stavah na dirkah v ameriški državi Nevada, o stavah na konjskih dirkah ter o cenah, davkih in državnih prihodkih.

Avtor podaja opredelitev elastičnosti povpraševanja in krivulje povpraševanja in avtor poudarja, da se igre razlikujejo med seboj po mnogih značilnostih in imajo zato različno obliko krivulje povpraševanja. Za igre, po katerih je povpraševanje relativno elastično, velja, da bodo prihodki prirediteljev na srečo višji pri nižjih cenah.

Nato je predstavljen učinek znižanja davčne stopnje z 10% na 2% leta 1974 v Nevadi na vsoto zneskov stav in posledično na povpraševanje po stavah na konjskih dirkah. Na podlagi ugotovitve, da se je znesek stav in prihodek pobiralcev stav na dirkah povečal, Suits nadalje ocenjuje, da je elastičnost povpraševanja -1,64. Obstajajo ugibanja, da je to spodbudilo podjetja k ilegalnemu prirejanju iger na srečo.

V naslednjem delu tega članka so ocenjene tri funkcije povpraševanja po stavah na dirkah čistokrvnih konj med letoma 1949 in 1971. Prednost pri ocenjevanju elastičnosti povpraševanja po stavah na konjskih dirkah predstavlja dejstvo, da je verjetnost izgube določena z zakonom. Odvisna spremenljivka v modelu je realni znesek vseh stav na vseh dirkališčih v posameznem letu, deljen s številom prebivalcev v določeni državi. To predstavlja problem, posebej v manjših državah, saj so v število prebivalcev vključeni le rezidenti neke države, v znesku vseh stav pa so vštete stave tujih državljanov. Delno bi se dalo to napako odpraviti z uvedbo nepravne spremenljivke, ki bi imela vrednost 1, če se dirkališče nahaja v manjši državi, in vrednost 0 za ostale države. Ta popravek je dodan v tretjem modelu. Pojasnjevalne spremenljivke v tem modelu pa so dohodek na prebivalca, število dni, ko so bile prirejene dirke, v drugem modelu število dirkalnih dni, deljeno s številom prebivalcev v državi ter cena igre. Dohodkovna elastičnost je ocenjena na skoraj 1, kar pomeni, da povpraševanje poraste skoraj toliko kot dohodek. Dohodkovna elastičnost je nakazovala, da je povpraševanje po dirkah čistokrvnih konj dokaj elastično, vendar se je v tretjem, najzanesljivejšem modelu izkazala za precej nižjo. Povečanje števila dni dirkanja le malo pripomore k celotnemu znesku stav. Zadnji del članka govori o tem, da je vpliv znižanja davkov na dobičke precej odvisen od elastičnosti povpraševanja.

Thalheimer in Ali (1999) proučujeta povpraševanje po igralnih avtomatih na rečnih ladjah oziroma splavih in po igranju na konjskih dirkah, v obdobju 1991-1996. Vzorec je zajemal 24 rečnih ladij v zvezni državi Iowa, Illinois in Missouri in tri konjska dirkališča. Izvzeti so bili indijanski splavi. Skupaj so bila v vzorcu 103 opazovanja.

Model je zastavljen kot funkcija naslednjih spremenljivk: število dni obratovanja, dostopnost, cena igre na igralnem avtomatu, število igralnih avtomatov, število igralnih miz, vsiljena pravila s strani vlade (omejitve glede stav in vstopa in izstopa), število prebivalcev na tržnem območju ter dohodek na prebivalca v tej regiji. Poleg tega so upoštevani dejavniki povpraševanja konkurenčnih enot, in sicer: dostopnost potrošnikov iz matične regije do konkurenčnih rečnih ladij in konjskih dirkališč, cena igre na igralnem avtomatu na konkurentovi rečni ladji ali dirkališču, število konkurentovih igralnih avtomatov, dostopnost potrošnikov s svojega tržnega območja do konkurenčnih rečnih ladij z omejitvami glede stav, dostopnost do konkurenčnih indijanskih igralnic ter do konkurenčnih stavnic na konjskih dirkah. Kot odvisna spremenljivka nastopa celotni znesek stav na igralnih avtomatih.

Thalheimer in Ali ugotavljata, da se stave močno odzivajo na dostopnost do igralniške enote. Povprečni odstotek vračanja je leta 1991 znašal 89,4% in se do leta 1996 povečal na 93,6%. Cenovna elastičnost pa se je znižala z -1,5 na -0,9, kar nakazuje na to, da je cena blizu vrednosti, ki maksimira dobiček. Celotni znesek stav ali »handle« je neposredno povezan s številom igralnih avtomatov in obratno sorazmeren številu igralnih miz, kar nakazuje na to, da so igralne mize substitut igralnim avtomatom. Nanj prav tako pozitivno vpliva število dni odprtja v letu. »Handle« je sorazmeren številu prebivalstva in obratno sorazmeren dohodku na prebivalca na tem tržnem območju. Študija je tudi pokazala, da znižanje verjetnosti izgube (cene) pri konkurentih zniža stave v preučevanih rečnih igralnicah in na konjskih dirkališčih. Če se izboljša dostopnost do konkurenčnih rečnih igralnic, konjskih dirkališč ali indijanskih igralnic, se stave v proučevani igralnici zmanjšajo. Avtorja preučujeta tudi vladne omejitve in prideta do zaključka, da imajo negativen vpliv. Omejitve na posamezne stave in na znesek vseh stav, zmanjša »handle« za 41,4%, omejitve na vstop in izstop pa za 30,9%. Omejitve pri konkurenčnih operaterjih pa imajo pozitiven učinek.

Thalheimer in Ali (1995) sta izvedla še eno raziskavo, v kateri sta ugotavljala, kako na povpraševanje po stavah na konjskih dirkah in na udeležbo na dirkah vplivajo različni dejavniki. Raziskavo sta opravljala na dirkališčih River Downs in Lebanon Raceway v Ohiju ter na Turfway Park v Kentuckyju. Za slednje dirkališče je bila ocenjena le funkcija povpraševanja po stavah na dirkah. Namen študije je bil tudi ugotoviti razlike v odzivnosti povpraševanja po stavah na dirkah čistokrvnih konj, kamor spadata dirkališči River Downs in Turfway Park in odzivnosti povpraševanja po stavah na standardnih dirkah, kamor sodi Lebanon Raceway. Funkcije so bile ocenjene na podlagi letnih podatkov v obdobju 1960-1987.

V njunem modelu kot odvisna spremenljivka nastopa udeležba na prebivalca in vplačilo na prebivalca v odvisnosti od cene igre, kvalitete dirke in ostalih značilnosti tekme, kot je nočno dirkanje in spremembe postopkov upravljanja. Nadalje kot pojasnjevalne spremenljivke nastopijo osebni dohodek obiskovalcev, značilnosti substitutov, kot sta loterija in profesionalni športi na tem tržnem področju ter od števila dni, ko so se dirke odvijale.

Pri funkciji udeležbe so bili vsi koeficienti statistično značilni pri 10% stopnji značilnosti. V funkciji vplačil so imele tudi vse spremenljivke značilen vpliv pri stopnji značilnosti 10%, razen števila dni dirk in pa osebni dohodek. Po pričakovanih rezultati kažejo, da povečanje cene povzroči zmanjšanje tako zneska vseh stav na dirkah kot udeležbe na dirkah, s tem da je znesek stav za 1 bolj elastičen glede na ceno. Za obe odvisni spremenljivki je tudi značilno, da se povečata, ko naraste osebni dohodek obiskovalcev, in upadeta, ko dohodek preseže določeno

raven. Avtorja to povezujeta s stroškom potovanja, ki predstavlja izgubo potencialnega delovnega časa, z učinkom cene in učinkom dohodka. Prvi naj bi prevladoval pri nizkih osebnih dohodkih, drugi pa pri visokih. Kvaliteta dirk ima pozitiven in značilen vpliv. Dodatna kvalitetna dirka na dan bi povprečno povečala obisk Turfway Parka za 3,9%, River Downsa pa za 3,3%, znesek stav pa bi se na Turfway Parku povprečno povečala za 0,9%, na River Downsu in Lebanon Racewayu za 0,7%. Ta izračun kaže na to, da kakovostno dirkanje pritegne dodatne igralce, vendar ti stavijo manj kot redni obiskovalci. Prisotnost nacionalne loterije zniža obseg stav in udeležbo na dirkah, ko pa je enkrat prisotna, odzivnost stav in udeležbe na spremembe izplačil pri loteriji ni velika. Športni dogodki imajo velik negativen in približno enako močan vpliv na znesek stav in udeležbo na konjskih dirkah. Število dirkalnih dni na stave in udeležbo vpliva pozitivno. Razlike med vplivi na posameznih dirkališčih pa naj bi bile posledica različne dolžine sezon.

V Veliki Britaniji je oktobra 2001 prišlo do velikih sprememb v obdavčenju iger na srečo. **Paton, Siegel in Williams (2004)** preučujejo, kako je znižanje davkov na igre na srečo vplivalo na povpraševanje po njih. Skupaj oblikujejo štiri modele. Ločeno sta ocenjeni funkciji povpraševanja na podlagi mesečnih podatkov za celotno obdobje od aprila 1987 do januarja 2002 ter za obdobje, ko so bile naprodaj srečke za nacionalne loterije, to je od novembra 1994 do januarja 2002. Za vsako od njiju pa ločijo model, v katerem vključujejo tudi ostale oblike stav in model, v katerem so ostale oblike izključene.

Kot faktorje povpraševanja upoštevajo povprečno ceno stave, povprečno ceno igre v igralniškem sektorju, poleg tega vključujejo dodatne dejavnike, ki vplivajo na povpraševanje in časovni trend. Dodatni dejavniki obsegajo realne mesečne povprečne plače, stopnjo brezposelnosti ter dve nepravilni spremenljivki oziroma dva dogodka, ki sta zaznamovala igralniško dejavnost v proučevanem obdobju. Prva nepravilna spremenljivka se nanaša na mesec smrti princese Diane, druga pa na mesec, ko so se izvedle spremembe v zvezi z obdavčitvijo iger na srečo.

Glavna ugotovitev je, da je povpraševanje po igralništvu močno odvisno od sprememb v davčni zakonodaji. Koeficient je negativen in visoko značilen v vseh štirih modelih. Rezultati kažejo, da bo 50-odstotno znižanje davkov povzročilo 25-odstotno povečanje povpraševanja po stavah. Tendencia k dvigu prihodkov od stav se je kazala že pred uvedbo nižjih davkov. Sprememba obdavčenja pa je vplivala tudi na druge sektorje iger na srečo. Opazen je negativen trend za loterijska žrebanja. Nadalje ugotavljajo, da ima nepravilna spremenljivka za oktober 2001 pozitiven in statistično značilen vpliv v vseh različicah modela. Za celotno obdobje velja inverzna povezava med stopnjo nezaposlenosti in povpraševanjem in pozitivna odvisnost med plačami in povpraševanjem. Neznačilnost koeficienta nepravilne spremenljivke za nacionalno loterijo pa nakazuje, da ta ni imela velikega vpliva na dohodke od stav, le vpeljava žrebob ob sredah statistično značilno vpliva na zmanjšanje povpraševanja po stavah. Avtorji te študije dokazujejo, da imajo spremembe cen pri nacionalni loteriji pozitiven in značilen vpliv na povpraševanje po stavah, torej sta igralništvo in nacionalna loterija močna substituta.

Bole in Jere (2004) v svoji študiji analizirata trg igranja na igralnih avtomatih v Primorsko-kraški regiji, ki zajema igralne enote v Obalno-kraškem področju, Novi Gorici in Posočju. Igralnici v Kranjski Gori sta vključeni le kot del konkurence. Model povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih razlikuje igralnice od igralnih salonov in potencialno tržno območje v Sloveniji od tistega v Italiji.

Spremenljivke, ki so zajete v model, so naslednje: cene oziroma verjetnosti izgube, kvaliteta storitev (število igralnih avtomatov in lokacije), odložena vrednost odvisne spremenljivke, ki sta jo avtorja označila za zasvojenost (»navade«), število vikendov v mesecu, kupna moč

(razpoložljiv dohodek) ter slamnata spremenljivka za igralnico v Benetkah. Cene so definirane ločeno za lastne vrednosti in vrednosti pri konkurenci. Kupna moč je določna z dvema spremenljivkama, namreč bruto povprečnimi plačami v Sloveniji in Italiji. Odvisna spremenljivka v funkciji cen je definirana kot bruto dobiček na enoto bruto vplačil.

Cenovna elastičnost povpraševanja, lastna in križna, je v igralnicah visoko statistično značilna. Kratkoročna lastna elastičnost je $-0,46$, dolgoročna pa $-1,13$. Križna elastičnost je absolutno nižja in statistično značilna. Igralnice se s ceno še lahko učinkovito branijo pred konkurenčnimi, čeprav je razlika med lastno in križno elastičnostjo majhna. Na povpraševanje po igralnih salonih cena ne vpliva. Naslednja ugotovitev je bila, da saloni ne prevzemajo strank igralnic z ugodnejšimi cenami, ampak predvsem s povečevanjem števila igralnih avtomatov in izbiro lokacije. Izredno pomembna je lokacija vstopajočih igralnih salonov, kar kaže koeficient relativnega tržnega potenciala konkurenčnih igralnih salonov. Poslabšanje relativnega tržnega potenciala posameznega igralnega salona za 1% povzroči zmanjšanje njegovega obiska za več kot 2%. Z vsako dodatno minuto vožnje z avtomobilom se zmanjša delež potencialnih igralcev iz Italije za 2,6%, delež potencialni igralcev iz Slovenije pa za 6,1%. Ocenjena dostopnost je večja za potencialno območje v Italiji kot za ustrezno območje v Sloveniji.

Zagoršek et al. (2007) v študiji ocenjujejo povpraševanje po igranju na igralnih avtomatih v igralnih salonih in igralnicah na osnovi vseh stav, nato pa še na osnovi bruto realizacije, pri čemer ocenjujejo skupno funkcijo povpraševanja in ločeno funkciji domačega in tujega povpraševanja. Študija vsebuje še oceno povpraševanja po igri Loto in po športnih stavah. Osredotočila se bom samo na funkcijo povpraševanja po igranju v igralnih salonih in igralnicah, ki je bila ocenjena na podlagi 13 igralnic in 39 igralnih salonov iz celotnega območja Slovenije za obdobje 2001-2006.

Odvisna spremenljivka pri oceni povpraševanja po igranju na igralnih avtomatih je znesek vseh stav, kot pojasnjevalne pa so avtorji upoštevali naslednje: cena igre na igralnem avtomatu, neprava spremenljivka za ločevanje med igralnicami in saloni, delež tujcev v igralni enoti, število avtomatov v igralni enoti, tržni potencial, število obiskov v radiu 20 km okoli igralne enote, število vikendov v mesecu, število obiskovalcev v igralnici v Benetkah ter ostale oblike stav (Loto in športne stave).

Koeficient cene oziroma verjetnosti izgube se je izkazal za negativnega in statistično značilnega, torej cena negativno vpliva na povpraševanje. Povpraševanje po igrah na avtomatih je na kratek rok razmeroma cenovno neelastično. Število igralnih avtomatov, ki odraža kakovost ponudbe igralne enote vpliva pozitivno in statistično značilno na znesek vseh stav. Rezultati te študije so pokazali, da se ob povečanju igralnih avtomatov za 1%, znesek vseh stav v povprečju poveča za nekaj več kot 1%. Ta učinek je nekoliko izrazitejši pri tujih obiskovalcih. Tujci pa prav tako preferirajo igranje na igralnih avtomatih v igralnicah pred igranjem v salonih. Delež tujcev je pozitiven in značilen, vendar ne vpliva ravno močno na povpraševanje. Iz tega sledi, da ti porabijo za igranje nekoliko več denarja kot domači gostje. Tržni potencial, tako tuji kot domači, pozitivno in statistično značilno vpliva na povpraševanje. Bistvenega pomena za igralnice in igralne salone je lokacija, število prebivalcev iz matične regije in sosednjih regij. Obisk konkurenčnih igralnic v radiu 20 km ima pozitiven in statistično značilen vpliv na povpraševanje. Ugotovili so, da se obseg vseh stav poveča za 0,04-0,06%, če se skupno število obiskovalcev v konkurenčnih igralnih enotah poveča za 1%. Avtorji to razlagajo z učinkom grozdenja. To pomeni, da odprtje dodatne igralnice predstavlja večjo ponudbo na obravnavanem območju, s tem pritegne več obiskovalcev in tako se povpraševanje poveča. Prav tako ima statistično značilen pozitiven vpliv število vikendov v mesecu. Če je število vikendov za 1 večje, se povpraševanje poveča v povprečju za 7,7%. Ta vpliv je značilen zgolj za tuje obiskovalce. Kot so avtorji pričakovali, pa število obiskov v Benetkah negativno

in statistično značilno vpliva na celoten znesek stav. Povečanje obiska beneške igralnice za 1%, sproži zmanjšanje povpraševanja v slovenskih igralnicah v povprečju za 1,95%.

4 Ekonometrična ocena funkcije povpraševanja po igrah v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji

Igre v igralnicah in igralnih salonih sodijo med posebne igre na srečo. To so igre na igralnih avtomatih in igralnih mizah, s to razliko, da se v igralnih salonih lahko prirejajo le igre na igralnih avtomatih. V tem delu z uporabo multivariatne regresijske analize ocenjujem funkcijo povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji za leto 2006 na osnovi mesečnih podatkov. Opazovana enota je igralna enota v posameznem mesecu. Funkcijo ocenjujem na podlagi 492 opazovanj za 41 igralnih enot, med njimi 12 igralnic in 29 igralnih salonov. Podatke sem pridobila od Inštituta za preučevanje igralništva na Ekonomski fakulteti v Ljubljani, ki jih je pridobil od Urada za nadzor prirejanja iger na srečo. Zaradi zaupnosti podatkov le-teh nisem dobila poimensko po igralnicah, zato so posamezne igralne enote le oštevilčene.

Na osnovi pregleda literature ugotavljam, da se med najpomembnejše dejavnike povpraševanja po igralništvu uvrščajo cena igre, cena substitutov, kakovost ponudbe, prisotnost konkurence, potrošnikove preference in njegov dohodek, kar bom ustrezno upoštevala pri specifikaciji modela povpraševanja v naslednjem razdelku.

4.1 Specifikacija modela

Funkcijo povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih sem opredelila na naslednji način:

$$\log HandleIA = a + b_1 IG + b_2 \log stIA + b_3 \log PIA + b_4 \log tujciR + b_5 IE20km + b_6 Dreg1 + b_7 Dreg2 + b_8 Dreg3 + b_9 vikendi + b_{10} \log BDPpc + e, \quad (2)$$

pri čemer kratice pomenijo naslednje:

HandleIA - celoten znesek vplačil v igralne avtomate oziroma »handle«

IG - neprava spremenljivka oziroma »dummy«, ki zavzema vrednost 1, če je igralna enota igralnica in vrednost 0, če je igralna enota igralni salon

stIA - število igralnih avtomatov v določeni igralni enoti

PIA - cena igre na igralnem avtomatu oziroma verjetnost izgube

TujciR - delež tujih obiskovalcev v igralni enoti

IE20km - število igralnic v radiu 20 km okrog proučevane igralne enote

Dreg1 - neprava spremenljivka, ki zavzema vrednost 1 v primeru, da se proučevana igralna enota nahaja v Goriški regiji in vrednost 0, če se ne nahaja v tej regiji

Dreg2 - neprava spremenljivka, ki zavzema vrednost 1 v primeru, da se proučevana igralna enota nahaja v Obalno-kraški regiji in vrednost 0, če se ne nahaja v omenjeni regiji

Dreg3 - neprava spremenljivka, ki zavzema vrednost 1, če se proučevana igralna enota nahaja v Gorenjski regiji ter vrednost 0 v nasprotnem primeru

Vikendi - število vikendov v mesecu

BDPpc - bruto domači proizvod na prebivalca v določeni regiji

e - slučajna napaka

V modelu sem upoštevala Cobb-Douglasovo obliko funkcije, kjer so vse spremenljivke logaritmirane. Da bi bila razlaga bolj smiselna, nisem logaritmirala števila igralnih enot ter števila vikendov v mesecu. Prav tako niso logaritmirane nepravne spremenljivke. Koeficienti spremenljivk, ki so v ocenjeni funkciji logaritmirane, izražajo elastičnosti in predstavljajo povprečno odstotno spremembo odvisne spremenljivke, če se neodvisna spremenljivka poveča za en odstotek. Regresijski koeficienti nepravilnih spremenljivk pa povejo, za koliko bolj se spremeni odvisna spremenljivka, če nepravna spremenljivka zavzame vrednost 1.

Kot odvisna spremenljivka v funkciji, ki meri obseg povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih, nastopa skupen znesek vseh stav na igralnih avtomatih oziroma »handle«. Ta podatek se torej nanaša le na igralne avtomate, zato je dejansko ocenjena funkcija po igranju na igralnih avtomatih. Regresijsko analizo sem izvedla še za alternativen model, kjer sem kot merilo obsega povpraševanja upoštevala število obiskovalcev.

Nepravna spremenljivka IG je bila v model vključena z namenom, da se razloči povpraševanje po igrah v igralnicah in igrah v igralnih salonih.

Število igralnih avtomatov v igralni enoti je merilo kakovosti ponudbe, zato je pričakovati, da bo vpliv na povpraševanje pozitiven.

Povprečna dejanska cena igre v posamezni igralni enoti je izračunana po formuli, predstavljeni na strani 5. Kot za vsako normalno dobrino se predvideva, da z naraščanjem cene in ob vsem ostalem nespremenjenem, obseg povpraševanja po tej dobrini pada. Cena dejansko pomeni verjetnost izgube. Večja kot bo torej verjetnost izgube, manjši bo obseg povpraševanja, pričakovani je torej negativen vpliv.

Smeri vpliva deleža tujcev na povpraševanje ne moremo vnaprej predvideti. Delež tujcev bo na povpraševanje vplival pozitivno, če bodo tujci igrali več kot domači obiskovalci. Na osnovi višjega BDP na prebivalca v sosednji Italiji in Avstriji, od koder prihaja tudi večina tujih obiskovalcev, je sicer pričakovati pozitiven vpliv deleža tujcev na povpraševanje.

Stopnjo konkurence predstavlja število igralnih enot v krogu 20 km. Pričakovati bi bilo, da igralnice v okolici prevzemajo igralce in tako prevzamejo del povpraševanja. Možen pa je tudi nasprotni učinek, da več igralnic v okolici povzroči dodatno povpraševanje in se povpraševanje po obstoječih igralnicah ne zmanjša. Nova igralna enota na trgu lahko vpliva s svojim vstopom tako, da se tržni deleži le porazdelijo in se zmanjša profitabilnost obstoječih operaterjev, lahko pa se zgodi ravno nasprotno in se zaradi večje privlačnosti, kot posledica bogatejše ponudbe na določenem območju, povpraševanje po igralništvu poveča. Kateri učinek prevladuje, bo razvidno iz ocene regresijskega koeficienta, ki kaže vpliv števila igralnih enot v krogu 20 km na znesek vseh vplačil.

Pričakovano je tudi, da je obseg povpraševanja odvisen tudi od tega, v kateri regiji se posamezna igralna enota nahaja. Pozitiven vpliv na povpraševanje naj bi imele obmejne regije, kjer se nahajajo tudi največje igralnice, zato sem v analizo vključila nepravne spremenljivke za goriško, obalno-kraško ter gorenjsko regijo.

Število vikendov v mesecu je izračunano kot povprečje števila petkov in števila sobot. Ljudje imajo ponavadi največ prostega časa za zabavo med vikendi, zato predvidevam, da število vikendov pozitivno vpliva na povpraševanje po igrah v igralnicah in igralnih salonih. Posebej to velja za igralnice, ki so locirane izven mestnih središč, saj vožnja pomeni strošek in dodatno porabo časa, kar si mnogi med tednom zaradi drugih obveznosti ne morejo privoščiti.

Zadnja obravnavana spremenljivka je bruto domači proizvod na prebivalca po regijah. Na povpraševanje namreč vpliva tudi dohodek oziroma standard igralcev. Pričakuje se torej, da višji kot je, bolj bodo ljudje povpraševali po igrah na igralnih avtomatih.

Opisne statistike, prikazane v Tabeli 3, kažejo, da so igralnice glede na skupen znesek vplačil precej večje od igralnih salonov, vendar največji saloni po velikosti presežejo nekatere igralnice. V igralnicah je v povprečju nameščenih skoraj trikrat več igralnih avtomatov kot v igralnih salonih. V povprečju igralnice obišče več tujih obiskovalcev, pri čemer je ta delež odvisen predvsem od bližine meja. Sklepamo tudi lahko, da tujci preferirajo igranje v bolj kakovostnih igralnih enotah in da poleg igranja iščejo tudi zabavo. Cene iger so v igralnicah povprečno malenkost višje, večja je tudi razlika med najvišjo in najnižjo ceno. Igralni saloni imajo malenkost močnejšo konkurenco v primerjavi z igralnicami.

Tabela 3: Pregled vrednosti spremenljivk uporabljenih v analizi

Spremenljivka	Vzorec	N	Povprečje	Minimum	Maksimum	Std. odklon
"Handle" (celoten znesek stav)	IG	144	3342553	126193	20662610	4444962
	IS	348	1134842	25859	11138440	1279681
	Skupaj	492	17881001	25859	20662610	2814721
Število obiskovalcev	IG	144	9380	1146	44556	10067
	IS	348	3151	241	10053	2410
	Skupaj	492	4974	241	44556	6455
Število igralnih avtomatov	IG	144	164	35	593	153
	IS	348	56	29	118	29
	Skupaj	492	88	29	593	99
Cena igre na igralnem avtomatu	IG	144	4,486	0,546	7,281	1,327
	IS	348	3,433	1,010	6,324	1,076
	Skupaj	492	3,741	0,546	7,281	1,249
Delež tujcev	IG	144	0,678	0,135	0,977	0,273
	IS	348	0,396	0,006	0,999	0,353
	Skupaj	492	0,478	0,006	0,999	0,356
število igralnih enot v radiu 20 km	IG	144	2,069	0	6	2,124
	IS	348	2,920	0	7	1,873
	Skupaj	492	2,671	0	7	1,986
Število vikendov	Skupaj	492	4,460	4	5	0,43
BDP na prebivalca v evrih - po regijah	Skupaj	492	14587	10218	21161	2789

Vir: UNIPS, 2006, lastni izračuni.

4.2 Empirični rezultati in razlaga regresijskih koeficientov

Ocene funkcije povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih v igralnicah in igralnih salonih izračunane z metodo najmanjših kvadratov (OLS) so navedene v Tabeli 4. Prikazane so ocene regresijskih koeficientov in pripadajoče ocene standardnih napak regresijskih koeficientov za dva modela, pri čemer pri prvem modelu kot odvisno spremenljivko upoštevam celoten znesek stav, v drugem modelu pa število obiskovalcev.

Statistična kvaliteta obeh modelov je zadovoljiva. Skoraj vsi ocenjeni regresijski koeficienti imajo pričakovan predznak in so visoko značilni. Ocenjeni determinacijski koeficient prvega modela je enak 0,866, kar pomeni, da je 86,8% variance zneska vseh stav na igralnih avtomatih pojasnjene z linearnim vplivom vseh neodvisnih spremenljivk v modelu. Podobno velja tudi za drugi model, kjer je ocenjeni determinacijski koeficient le malenkost nižji, in sicer znaša 0,852.

Med ocenjenimi regresijskimi koeficienti obeh modelov ni bistvenih razlik. Oba modela tako vodita do podobnih sklepov.

Tabela 4: Ocena funkcije povpraševanja po igrah na igralnih avtomatih v igralnicah in igralnih salonih v Sloveniji v letu 2006

	Povpraševanje (logHandleIA)	Povpraševanje (logObiski)
Spremenljivka	b (se(b))	b (se(b))
Konstanta	1,138 (0,638)	-0,790 (0,561)
IG	-0,236*** (0,029)	-0,031 (0,026)
logstIA	1,731*** (0,045)	1,371*** (0,040)
logPIA	-0,838*** (0,063)	-0,117* (0,056)
logTujciR	-0,136*** (0,028)	-0,199*** (0,025)
IE20km	-0,012 (0,009)	-0,001 (0,008)
Dreg1	0,306*** (0,044)	0,161*** (0,038)
Dreg2	0,054 (0,032)	0,120*** (0,028)
Dreg3	0,212*** (0,030)	0,198*** (0,026)
Vikendi	0,000 (0,020)	0,000 (0,017)
BDPpcEUR	0,498*** (0,153)	0,402*** (0,135)
R ²	0,866	0,852

*(**, ***) – značilno pri stopnji značilnosti $\alpha=0,05$ ($\alpha=0,01$, $\alpha=0,001$)

Vir: lastni izračuni.

Rezultati kažejo, da ima število igralnih avtomatov v igralni enoti pozitiven in statistično značilen vpliv na povpraševanje, kot je bilo predvideno. V primeru enoodstotnega povečanja števila avtomatov, se znesek vseh stav povprečno poveča za 1,73%, število obiskov pa za 1,37%.

Po pričakovanjih ima cena igre na igralnih avtomatih negativen in statistično značilen vpliv na obseg povpraševanja. Če se cena igre poveča za 1%, se bo znesek vseh stav v povprečju zmanjšal za 0,83%. Veliko bolj neelastično je število obiskovalcev. Pri enoodstotnem zvišanju cene se obisk povprečno zmanjša le za 0,117%.

Povpraševanje po igrah na igralnih avtomatih je v povprečju v igralnicah nižje kot v igralnih salonih, pri čemer je razlika značilna le v prvem modelu, kjer kot odvisna spremenljivka nastopa znesek vseh stav na igralnih avtomatih. Vzrok za to je lahko dodatna ponudba igralnic, ki poleg igralnih avtomatov vključuje tudi igralne mize in se posledično stave obiskovalcev razporedijo med igralne avtomate in mize. Na število obiskov vrsta igralne enote nima značilnega vpliva. Poleg tega pa je za proučevano obdobje značilen velik razmah

povpraševanja po igranju v igralnih salonih, ki je naraščalo znatno hitreje kot povpraševanje v igralnicah.

Nekoliko presenetljiv je rezultat o negativnem in statistično značilnem vplivu deleža tujcev v igralni enoti, tako na znesek stav kot na število obiskov. Ocenjen regresijski koeficient kaže, da se pri povečanju deleža tujcev za 1%, povpraševanje povprečno zniža za 0,14% oziroma 0,20%. Možen vzrok gre lahko iskati v velikem razmahu povpraševanja po igrah v igralnih salonih, ki je značilno za proučevano obdobje, pri čemer velja, da igralne salone obiskujejo predvsem lokalni prebivalci. Poleg tega je tudi možno, da tujci preferirajo igranje na igralnih mizah pred igranjem na igralnih avtomatih.

Število igralnih enot v radiu 20 km ima sicer negativen vpliv na povpraševanje, vendar ta vpliv ni značilen niti na povpraševanje v primeru zneska stav niti obiska. Na osnovi tega lahko sklepamo, da trg igralništva v Sloveniji še ni zasičen. Ocenjeni regresijski koeficienti nepravilnih spremenljivk za Goriško in Gorenjsko nakazujeta na to, da se ti dve regiji značilno razlikujeta od ostalih. Pričakovani znesek stav in obisk igralnic v teh dveh regijah je v povprečju višji glede na ostale slovenske regije. Za obalno-kraško regijo ta razlika ni značilna. Razlaga za to je po vsej verjetnosti bližina meje in tuje povpraševanje.

Vpliv števila vikendov v mesecu ni značilen. Tudi to je morda posledica hitre rasti igralnih salonov. Ti se nahajajo bližje mest ali v mestnih središčih in so tako bolj dostopni. Zaradi lažje dostopnosti ljudje vanje zahajajo tudi med delavnikom.

Kot je bilo pričakovano, višji BDP na prebivalca pozitivno in statistično značilno vpliva na skupen znesek stav. V primeru povečanja BDP na prebivalca v regiji za 1%, se bo obseg vseh stav v povprečju povečal za 0,50%, podobno velja tudi za število obiskovalcev.

SKLEP

Igralništvo se uvršča med posebne igre na srečo, ki obsegajo igranje na igralnih avtomatih in igralnih mizah ter se navadno prirejajo v igralnicah in drugih zabaviščnih objektih, kot so bari, dirkališča itd. Prireditelji se pri tem ločijo glede na prostor igranja, velikost, usmerjenost, dostopnost in pestrost dodatne ponudbe. Denarno vplačilo za sodelovanje v igri na srečo je stava in ni enako ceni igre. Cena igre predstavlja verjetnost izgube in pomeni znesek, ki ga mora igralec v povprečju plačati, da sodeluje v igri.

V današnjem času igralništvo vse bolj pridobiva na pomenu. Nekateri ga sprejemajo z navdušenjem, saj prinaša številne koristi, drugi, ki vidijo predvsem negativne posledice, ki jih prinaša problematično igranje, pa ga zavračajo. Med pomembnejšimi pozitivnimi učinki so gospodarski razvoj in zmanjšanje brezposelnosti, poleg tega pa igralnice zaradi visoke obdavčitve ustvarjajo nezanemarljive prihodke lokalnih skupnosti in državnega proračuna. Negativne posledice največkrat izvirajo iz problematičnega igranja, saj igralništvo lahko povzroča zasvojenost. Največji stroški igralništva so gospodarski. Ti nastanejo največkrat takrat, ko problematični igralec igra med delovnim časom. Posledice so manjša delovna učinkovitost, dodatni stroški za delodajalca, izguba delovnih mest in zanašanje na socialno pomoč. K tovrstnim stroškom spadajo tudi stroški zdravljenja zasvojenih igralcev in pa stroški »kanibalizacije« oziroma prevzemanje prihodkov s strani igralnic drugim podjetjem. Zaradi iger na srečo naj bi se povečalo tudi število osebnih propadov in samomorov, za povečanje stopnje kriminala in števila razdorov družin pa ni dokazov.

V Sloveniji se dejavnost igralništva v zadnjih letih hitro razvija. Letno število obiskovalcev narašča, viša pa se tudi povprečna poraba za igre na srečo in s tem prihodki operaterjev. Slovenci so leta 2006 za posebne igre na srečo skupaj porabili 69,5 milijonov evrov, povprečno 55 evrov na prebivalca. Razmahnilo se je predvsem število igralnih salonov, čeprav igralnice še vedno vodijo tako po številu obiskovalcev, količini obrnjenega denarja, deležu tujih obiskovalcev, kot tudi po ceni iger. V letu 2007 je tako operiralo že 13 igralnic, v katerih se prirejajo tako igre na igralnih mizah kot na igralnih avtomatih, in 33 igralnih salonov, kjer so dovoljene le igre na igralnih avtomatih. V načrtu je bilo tudi 750 milijonov evrov vredno megazabavišče v sodelovanju z ameriško družbo Harrah's Entertainment. Pogovori so propadli, ker podjetji nista našli rešitve glede upravljanja zabavišča, ki bi ustrezala obema.

V literaturi je moč zaslediti le peščico študij, ki ocenjujejo povpraševanje po posebnih igrah na srečo. V teh študijah avtorji ugotavljajo, da so bistveni dejavniki, ki vplivajo na povpraševanje, cena igre, kakovost ponudbe, stopnja konkurence, osebni dohodek obiskovalcev, število vikendov v mesecu, v nekaterih študijah pa je omenjen tudi vpliv dostopnosti in davčne zakonodaje. Izvedene študije so služile kot podlaga za specifikacijo funkcije povpraševanja po igrah v igralnicah in igralnih salonih, ki sem jo ocenila za Slovenijo, za leto 2006. Na osnovi ocenjene funkcije sem potrdila predvidevanja, da višanje cene negativno vpliva na celoten znesek stav in število obiskov v igralnicah, vpliv števila igralnih avtomatov, ki predstavlja kakovost ponudbe, pa je pozitiven. Presenetljivo ima delež tujcev negativen vpliv na povpraševanje po igranju na igralnih avtomatih. To je lahko posledica razmaha igralnih salonov v letu 2006, kamor zahajajo predvsem domači obiskovalci, ali pa tega, da tujci raje igrajo na igralnih mizah, ki jih najdemo v igralnicah. Povpraševanje je višje na Goriškem in Gorenjskem, kar lahko pripišemo večjemu deležu tujih obiskovalcev, saj gre za obmejni regiji z največjimi igralnicami. Na osnovi rezultatov analize ne moremo trditi, da število igralnih enot v krogu 20 km negativno vpliva na povpraševanje. Tudi število vikendov v mesecu ne vpliva na povpraševanje, kar je moč razložiti z naglo rastjo lahko dostopnih igralnih salonov, kamor obiskovalci lahko zahajajo tudi med tednom. Kot je bilo pričakovano, BDP na prebivalca v regiji pozitivno vpliva na povpraševanje po igrah na igralnih avtomatih. Med ocenami regresijskih koeficientov ni bistvenih razlik, če je povpraševanje merjeno s skupnim zneskom stav ali z obiski.

LITERATURA IN VIRI

1. Australian Productivity Commission. (1999). *Australian Productivity Commission finds that gambling is »beneficial«*. Najdeno 22.04.2008 na spletnem naslovu <http://www.wsws.org/articles/1999/sep1999/gamb-s10.shtml>
2. Bole, V. & Jere, Ž. (2004). *Trg igranja in igralnih avtomatih: Segment v Primorsko-kraškem področju*. Ljubljana: Ekonomski inštitut Prave fakultete.
3. Eadington, W. R. (1999). *The economics of casino gambling*. Journal of Economic Perspectives, 13(3), 173-192.
4. Prihodki prirediteljev so vsako leto večji. *Finance. Oglasna priloga* (2007, 26. september), 30-34
5. Gizycki J. & Gorny P. (1972). *Človek in hazard*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
6. Kovač, B. (2002). *Strategija slovenskega turizma 2002-2006*. Ljubljana: Ministrstvo za gospodarstvo. Vlada Republike Slovenije.
7. Luin, D. (2000). *Slovensko igralništvo bo v EU imelo močno konkurenco*. Evrobilten, (15), 2000.
8. Majnardi T. (2008, 3. marec). *Družbi Hit in Harrah's Entertainment končali pogovore o sodelovanju pri gradnji mednarodne turistične destinacije na Goriškem. Hitove novice*. Najdeno 04.08.2008 na spletnem naslovu <http://www.hit.si>
9. Ministrstvo za finance RS. (2007). *Vlada Republike Slovenije podpira projekt izgradnje turistično – zabavišnega centra na Goriškem*. Najdeno 12.05.2008 na spletnem naslovu http://www.mf.gov.si/slov/mediji/2007/2007-06-05_1.htm
10. NORC research team. (1999). *Gambling Impact and Behavior Study: Report to the National Gambling Impact Study Commission*: National Gambling Impact Study Commission.
11. NGISC. (1999). *Analysis of the Casino Survey. Report to the National Gambling Impact Study Commission*. University of Chicago.
12. Nyman, J. A. (2004). *A Theory of Demand for Gambles*. Minnesota: University of Minnesota.
13. Pahor, M. (2005). *Vpliv igralništva na družbeno in gospodarsko okolje v občini Nova Gorica*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
14. Paton D., Siegel D. S. & Williams L. V. (2004). *Taxation and the Demand for Gambling: New Evidence from the United Kingdom*. National Tax Journal, 57(4), 847-861
15. Prašnikar J., Pahor M. & Knežević L. (2005). *Analiza vpliva igralniške dejavnosti na gospodarsko in družbeno okolje v občini Nova Gorica*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta
16. Pretnar, S. (2005). *Analiza poslovanja igralnega salona Larix v obdobju 2001- 2003*. Diplomsko delo. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
17. Reith G. (2006). *Research on the Social Impacts of Gambling: Final Report*. Najdeno 20.07.2008 na spletni strani <http://www.scotland.gov.uk/socialresearch>
18. Suits D. B. (1979). *The Elasticity of Demand for Gambling*. Quarterly Journal of Economics, 93(1), 155-162.
19. Swiss Institute for Comparative Law. (2006). *Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union*. Final Report 2006.
20. Thalheimer R. & Ali M.M. (1995). *The Demand for Parimutuel Horse Race Wagering and Attendance*. Management Science, 41(1), 129-143.
21. Thalheimer R. & Ali M. M. (1999). *The Demand for Riverboat Gaming with Special Reference to Firm Location*. Working Paper 99-2. Department of Equine Business. Louisville: University of Louisville.
22. Zakon o igrah na srečo. (2003). *Uradni list RS* (št. 134/03 – uradno prečiščeno besedilo, 30. december 2003).

23. Zagoršek, H., Jaklič M., Zorič J., Hribernik A. & Vahen M. (2007). *Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji*. Inštitut za preučevanje igralnštva. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
24. Zagoršek, H., & Jaklič, M., (2007). *Resort Casino Development and its Linkage to National and International Tourism: A Slovenian Perspective*. Ljubljana: Faculty of Economics.
25. Urad Republike Slovenije za nadzor iger na srečo. (2006). Najdeno 22.05.2008 na spletnem naslovu <http://www.unips.gov.si>