

**UNIVERZA V LJUBLJANI
EKONOMSKA FAKULTETA**

SPECIALISTIČNO DELO

**PROJEKT IGER NA SREČO NA
INTERNETU**

Ljubljana, maj 2002

TOMAŽ DEŽELAK

Izjava

Študent Tomaž Deželak izjavljam, da sem avtor tega specialističnega dela, ki sem ga napisal pod mentorstvom prof. Tone Hrastelja in skladno s 1. odstavkom 21. člena Zakona o avtorskih in sorodnih pravicah dovolim objavo specialističnega dela na fakultetnih spletnih straneh.

V Ljubljani, dne 13.05.2002

Podpis:_____

Uvod	1
1 Zgodovina iger na srečo v Sloveniji	3
1.1 Predstavitev igralniško – zabaviščne dejavnosti	3
1.1.1 Igralniško zabaviščna dejavnost v svetu	3
1.1.2 Evropsko igralništvo včeraj in jutri	5
1.1.3 Ameriško igralništvo in razvoj igralniško – zabaviščne dejavnosti	6
1.1.4 Igralništvo drugod po svetu	11
1.1.5 Igralništvo v Aziji	11
1.1.6 Igralništvo v Avstraliji	12
1.1.7 Igralništvo v Afriki	12
1.1.8 Igralnice na otokih: Bahami, Karibski otoki itd.	12
1.1.9 Igralnice v srednji in južni Ameriki	12
1.1.10 Značilnosti igralniške panoge po svetu	12
1.2 Igralniško - zabaviščna dejavnost v Sloveniji	13
1.3 Zgodovinski razvoj zakonske ureditve prirejanja iger na srečo v Sloveniji	14
1.4 Pričakovani razvoj igralniško-zabaviščne dejavnosti in nevarnosti za zaustavitev razvoja	16
2 Elektronsko poslovanje kot nova priložnost v mednarodnih okvirih	17
2.1 Razmejitev interneta	17
2.2 Razvoj interneta	18
2.3 Elektronsko poslovanje, trgovina in internet v mednarodnem poslovanju	19
2.4 Vrste elektronskih trženjskih poti	21
2.4.1 Elektronske prodajalne	22
2.4.2 Forumi in diskusijske skupine	22
2.4.3 Elektronske konference	22
2.4.4 Oglasne deske	22
2.4.5 Elektronska pošta	22
2.5 Razširjenost interneta in elektronske trgovine	23
2.6 Določanje tržnih segmentov in izbiranje ciljnih trgov	24
3 Spletno igralništvo	24
3.1 Regulativa v svetu	26
3.2 Zakonodaja v Sloveniji	26
3.3 Prepovedna zakonodaja	27
3.3.1 Posebna ali splošna obstoječa zakonodaja	28
3.3.2 Predpisi proti operaterjem igralnih mest na internetu v ZDA	28
3.3.3 Predpisi proti ponudnikom internetских storitev	29
3.3.4 Omejevanje internetских iskalnikov	30
3.3.5 Prepoved oglaševanja	30
3.3.6 Omejevanje ponudnikov različnih storitev	30
3.3.7 Omejevanje igralcev	31
3.4 Avstralski model pravne ureditve	31

3.5 Evropski pristop k igranju po internetu	31
3.6 Sedanje stanje v Evropi	32
3.7 Direktive in priporočila EU	33
3.8 Problemi uveljavljanja in preiganja	33
3.9 Sodelovanje med izvršnimi oblastmi	34
4 Možnosti za reguliranje spletnega igralništva	35
4.1 Problem prepoznavanja identitete ponudnika	35
4.2 Problem preverjanja varnosti	36
4.3 Regulativa spletnega igralništva	36
4.3.1 Subjekti in objekti regulative	36
4.3.1.1 Koncesionarji	36
4.3.1.2 Računalniški sistemi	37
4.3.1.3 Sistem notranje kontrole	38
4.3.1.4 Licenciranje ključnih zaposlenih	38
4.3.1.5 Finančna kontrola	39
4.3.1.6 Hramba zapisov	39
4.3.1.7 Obravnavanje izpadov in drugih nepravilnosti	40
4.3.1.8 Banke	40
4.4 Drugi oziroma stranski regulativni ukrepi	40
4.5 Odnos do nereguliranega igranja po internetu	41
4.5.1 Blokiranje dostopa	41
4.5.2 Blokiranje na aplikacijskem nivoju	41
4.5.3 Blokiranje paketov	41
4.6 Nadzor regulatornih organov	42
4.7 Licence in zakonske omejitve	43
5 Predlog projekta E – igralnice v Sloveniji	44
5.1 Ravnanje projekta	44
5.1.1 Opredelitev projekta	44
5.1.2 Vrste projektov	44
5.1.3 Ravnanje poslovanja in ravnanje projekta	45
5.2 Planiranje projekta	46
5.2.1 Opredelitev planiranja	46
5.2.2 Opredelitev planiranja projekta	46
5.3 Kontrola projekta	47
5.3.1 Opredelitev kontrole	47
5.3.2 Opredelitev kontrole projekta	48
5.4 Možnosti izvedbe projekta spletne igralnice v Sloveniji	49
5.5 Temeljne zahteve pri izvedbi projekta	49
5.5.1 Zagotoviti poštenost prirejanja iger na srečo	50
5.5.2 Zaščita igralcev	50
5.5.3 Odgovorno igranje	51
5.5.4 Registracija igralca	51

5.5.5	SIGOV-CA	52
5.5.5.1	Prednosti SIGOV-CA	53
5.5.5.2	Slabosti SIGOV-CA	53
5.5.6	Varno igranje	53
5.5.6.1	Vstop v igro	54
5.5.6.2	Stava – igra – zaključek	54
5.5.6.3	Igralni kredit	54
5.5.6.4	Vplačila in izplačila	54
5.5.7	Požarni zid	55
5.5.7.1	Kaj lahko stori požarni zid	56
5.5.7.2	Česa požarni zid ne more storiti	56
6	Primer projekta	57
6.1	Rešitve bodočega koncesionarja	58
6.1.1	Brezplačno igranje	58
6.1.2	Igranje proti plačilu	58
6.1.3	Nakup žetonov	58
6.2	Tehnična rešitev grafičnega dela igre	58
6.2.1	Izbira FLASH grafičnega vmesnika	59
6.2.2	Zaščita sistema	59
6.2.3	Delovanje serverja	59
6.2.4	Omejena stava	59
6.2.5	Omejena dnevna poraba za nakup virtualnih žetonov	60
6.2.6	Preverjanje starosti igralca	60
6.3	Statistika in varovanje podatkov	60
6.3.1	Avtomatično nadziranje statistično neobičajnih dogodkov	60
6.3.2	Statistični zapis vseh iger	60
6.3.3	Sprotni vpogled v internetsko igralnico	61
6.4	Varnost plačila	61
6.4.1	Logaritem za izbiro (3 nivojski)	61
6.4.2	Dostop preko Siola	61
6.5	Nadzor koncesionarja	61
6.6	Najpogostejša vprašanja igralca pri igranju na internetu	61
6.6.1	Postopek nabave virtualnih žetonov oziroma kreditov	62
6.6.2	Varnost nakupa	62
6.6.3	Seznam igralcev	64
6.6.4	Plačilne kartice in plačilo	65
6.6.5	Davki	67
6.6.6	Digitalno potrdilo	67
6.6.7	Pregledi nakupov kreditov	67
6.6.8	Podatki o igrah	68
	Sklep	69

Literatura	71
Viri	73
Priloga	

Uvod

V sedanjem času se pojavlja vse več iger na srečo, le-te se pojavljajo v igralnicah kot tudi na svetovnem spletu. Pri izvajanju iger na srečo gre za enkratne procese, časovno omejene in ciljno usmerjene, za njihovo izvedbo angažirajo določene človeške in druge zmogljivosti, potrebna so določena finančna sredstva, ki se do končanja »igre« ne vračajo ali pa se neposredno sploh ne vrnejo. Ti procesi zahtevajo v tem omejenem času planiranje, organiziranje, vodenje in kontroliranje.

Prirejanje iger na srečo na igralnih napravah se bistveno ne razlikuje od dela v serijski in množinski proizvodnji. Vendar pa prirejanje iger na srečo pomeni neko specifično dejavnost, zato sta tudi organiziranje in kontrola samega procesa izvajanja drugačna. V serijski proizvodnji gre za planiranje in kontrolo stalno ponavljajočih se aktivnosti, v enkratni proizvodnji pa za planiranje in kontrolo enkratnih kompleksnih skupin dejavnosti. Prirejanja iger na srečo ne moremo povsem uvrstiti ne v prvo kot tudi ne v drugo skupino. Čeprav si dogodki sledijo v cikličnem ponavljajočem ritmu, so igre na srečo odvisne predvsem od sreče. Različni izidi posameznih iger se lahko predstavijo kot stalnica samo v daljšem časovnem razdobju in v nespremenjenih osnovnih pogojih. Vsak dogodek pri igranju na srečo je po svoji naravi enkraten, specifičen in ima posebno obliko organiziranja in kontrole. Na drugi strani pa lahko ugotovimo, da se - gledano razvojno - pojavlja vse več iger na srečo, ki v svojem bistvu pomenijo posamično proizvodnjo in jih organiziramo in kontroliramo na enak način.

V specialističnem delu se bom lotil proučevanja relativno novega pristopa k spreminjanju in prilagajanju današnjih iger na srečo. Obravnaval bom prirejanje iger na srečo na svetovnem spletu oziroma internetu.

O tej problematiki se v zadnjih letih precej govori in piše, predvsem v anglosaksonski literaturi, pri tem pa se pojavljajo tudi nekatere nejasnosti, že pri sami varnosti poslovanja in delovanja podjetij na svetovnem spletu.

Nastop podjetij, ki prirejajo igre na srečo, na svetovnem spletu je tudi zelo aktualna problematika, saj je veliko podjetij, predvsem v centralni Ameriki in sedaj tudi že v Evropi, ki omenjeno dejavnost aktivno izvajajo. Podjetja pa morajo hkrati upoštevati tveganje glede na kulturo igralcev.

V zadnjem desetletju so se pred podjetji, ki prirejajo igre na srečo, zaradi vedno hitrejših sprememb na trgih in globalizacije, pojavile nove zahteve po hitrejšem spreminjanju in prilagajanju. Podjetja vse bolj ugotavljajo, da obstoječi pristopi k postopnem spreminjanju in prilagajanju z manjšimi koraki niso več zadostni in da je potrebno v krajšem času narediti radikalnejše, celo revolucionarne spremembe v načinu poslovanja in na področju prirejanja iger na srečo.

Iz teh zahtev se je rodil pristop preoblikovanja prirejanja iger na srečo, za katerega vse več podjetij po svetu ugotavlja, da je ta način eden izmed nujnih zahtev oziroma odgovorov okolju.

Poudarek v specialističnem delu bo na vsebini prirejanja iger na srečo na svetovnem spletu, na pristopu, modelu in tudi načinu njegovega izvajanja.

Namen proučevanja organizacije in kontrole novega načina iger na srečo je prikazati, kako uskladiti aktivnosti podjetja, tako da bo čas trajanja iger čim krajši, da bi hkrati poskušali znižati potrebno število izvajalcev, obseg drugih poslovnih prvin in stroškov ter zagotovili nadzor. Namen je torej prispevati k obravnavi novega načina iger na srečo preko svetovnega spleta in podati obrazložitev omenjenih možnosti.

Glavna cilja specialističnega dela sta:

- Razčiščenje slike, pogleda na nov pristop poslovanja (svetovni splet) kot pristopa k spreminjanju prirejanja iger na srečo. Pri tem bom poskušal odgovoriti tudi na vprašanje, ali je oziroma v kolikšni meri je ta pristop res novost v poslovnem svetu igralništva.
- Postavitev programa za izpeljavo nastopa prirejanja iger na srečo na internetu. V slovenskem področju se je obstoječe podjetje, ki prireja igre na srečo odločilo, da se loti nastopa na svetovnem spletu.

V svojem specialističnem delu bom preko analize literature in drugih virov poizkušal ustvariti jasnejšo podobo in razumevanje prirejanja iger na srečo na sploh kot tudi na svetovnem spletu.

Proučevanje predstavljene vsebine bo tesno povezano z raziskovanjem teoretičnih spoznanj, ki so v literaturi pogosto oprta na primere iz prakse. Seveda se bom v delu v največji možni meri naslonil tudi na strokovno literaturo tujih in domačih avtorjev, ki so že v preteklosti ali pa v novejšem času objavili aktualne knjige, članke in prispevke na temo. Poleg teorije bo za izvedbo praktičnih vidikov v delo potrebno vključiti lastna praktična znanja in poznavanje poslovanja podjetja, konkretne informacije in podatke o podjetju, pridobljene iz analiz poslovanja, ter podatke, pridobljene v pogovorih z zaposlenimi in strokovnjaki s področja, v katero sodi podjetje.

Glede na navedene teme je delo razdeljeno na pet poglavij.

V prvem poglavju se bom lotil zgodovine iger na srečo v Sloveniji. Nato se bom posvetil problemu pričakovanega razvoja igralniško-zabaviščne dejavnosti in nevarnosti za zaustavitev razvoja. Predstavil bom obstoječo zakonodajo, ki ureja prirejanje iger na srečo v Sloveniji. Nadalje bom povezal razvoj igralništva drugod po svetu z značilnostjo igralniške panoge.

V drugem poglavju je predstavljen podrobnejši opis elektronskega poslovanja kot nove priložnosti v mednarodnih okvirih. Predstavljeni so razvoj interneta, elektronsko poslovanje kot nova priložnost v mednarodnih okvirih s podrobnejšim opisom uporabnikov ter vpliv interneta na trženjski splet.

V tretjem poglavju je opisano spletno igralništvo, podana je predstavitev virtualizacije igralništva, hkrati pa osvetlim tudi evropski pristop k igranju po internetu ter direktive in priporočila Evropske unije.

Četrto poglavje bom posvetil načinu izvajanja pristopa uravnavanja spletnega igralništva in vloge reguliranja. Opozoril bom na osnovne dejavnike značilnosti spletnega igralništva ter na nevarnosti, ki se pojavljajo v zvezi z identiteto igralca oziroma njegovega plačilnega sredstva. Naštel bom tudi nekaj problemov jamstva za izplačila, ki so se ali se še vedno pojavljajo pri omenjenem načinu poslovanja.

Sledili bosta poglavji, ki bosta zadevali samo jedro specialističnega dela. Predstavil bom Projekt e-igralnice v Sloveniji, načela in koncepte ter osnovno idejo. Prikazal bom značilnosti preurejenih procesov in spremembe, ki jih nov pristop prinese podjetju. Na koncu poglavja bom poizkušal podati opis nastopanja že obstoječih prirediteljev iger na srečo na internetu. V petem in šestem poglavju želim torej prikazati trenutno stanje prirejanja iger na srečo na svetovnem spletu v slovenskem prostoru.

V sklepu bom podal zaključne misli svojega specialističnega dela.

1 Zgodovina iger na srečo v Sloveniji

1.1 Predstavitev igralniško – zabaviščne dejavnosti

1.1.1 Igralniško - zabaviščna dejavnost v svetu

Igra je prostovoljno opravilo, ki se odvija po določenih pravilih, ena stran zmaguje in druga izgublja. Smisel igre je razvedrilo, zabava, razvoj telesa in duha in zadoščenje zmagovalca. Spremlja jo občutek napetosti in radosti ter zavest, da je igra nekaj drugega kot običajno življenje, ki ga označujeta racionalnost in delo. Že otroci se znajo brez posebnih navodil odraslih zaposliti v igri; igre, ki jih igrajo odrasli, pa so običajno umsko in telesno zahtevnejše od otroških. Ljudem je igra prirojena in znana od nekdaj. Antropologi razlagajo, da je to ena osnovnih človeških potreb. O tem pričajo tudi upodobitve in ohranjeni pripomočki za igre že iz starega veka. Kako je bila igra pomembna, npr. za Rimljane, pa nam dokazuje njihova zahteva: "Kruha in iger"! Igre so jim torej pomenile toliko kot vsakdanji kruh (Mihelič, 1993, str. 9).

Igre na srečo pa pomenijo poseben način razvedrila, kjer igralci stavijo na rezultat igre oz. dogodka, in to najpogosteje z denarjem. Takšne igre na srečo so: loterije, igre s kartami in kockami, stave na konjske dirke, boksanje in drugi športni dogodki. Dobitek je odvisen od sreče oz. naključja (čeprav igre zahtevajo tudi znanje, veščino in izkušnost), pa prav tveganje ob možnem dobitku pomeni za marsikoga neustavljivi izziv. Ta strast lahko vodi v zasvojenost, ki jo primerjamo z zasvojenostjo z mamili. Negativne posledice igranja na srečo so lahko tudi finančno uničenje posameznika, njegove družine ipd., nevarno pa je tudi, da dejavnost zaide pod vpliv organiziranega kriminala. Kot pozitivne lastnosti, ki jih imajo nekatere igre na srečo, pa lahko navedemo, da človeka mentalno razvijajo. Za igranje morajo imeti ljudje dober spomin in druge psihofizične sposobnosti. Neizpodbitno dejstvo je tudi, da igralništvo s svojimi dohodki skozi

turizem spodbuja ekonomski razvoj in da so davki od igralnštva precejšen dohodek za družbo (World Book, 1994).

Igre na srečo, pri katerih določi zmagovalca naključje, so skoraj enako stare kot človeška civilizacija. Ljudje so namreč od nekdaj poskušali predvidevati in napovedovati razne dogodke. Za prve predhodnike kock štejejo nartne koščice živali, ki jih je bilo mogoče kotaliti, prevračati, vrteti itd., in sicer segajo v 5. tisočletje p.n.št., prve kocke pa so iz obdobja sumerske civilizacije, ki je obstajala v času med 2.700 - 2.500 let p.n.š. Razne igre na srečo se omenjajo tudi v obdobju faraonov v Egiptu, za časa Homerja, potem Rimljanov; žreb pa navaja celo Janezov evangelij (križanje Kristusa). S prihodom barbarskih ljudstev in propadom zahodnorimskega cesarstva so bile igre na srečo v Evropi močno omejene. Šele v srednjem veku se je kockanje vnovič uveljavilo kot kvartopirstvo, in sicer se je z vzhoda širilo po celem svetu, čeprav koran obsoja igre na srečo. Beseda hazard je namreč arabskega izvora.

Organizirana igralniška ponudba, tj. družabni prostori, namenjeni igri, so obstajali že v stari Grčiji. Najprej so bili ti prostori vezani na centre za sprostitev in zdravstveno krepitev, namenjeni pa so bili predvsem premožnim slojem prebivalstva. S propadom starih kultur (Grki, Rimljani) je ta navada propadla. Prva novodobna igralnica je bila ustanovljena v Benetkah leta 1626. Kasneje so se igralnice ustanovljale še drugod po Evropi, na Daljnem vzhodu, v ZDA in na nekaterih otokih v Karibskem morju. V letu 1873 je npr. igralnica v Monte Carlu beležila povprečen dnevni obisk že 1.500 igralcev. To obdobje imenujemo »La belle Epoque (obdobje miru, razvoja in blagostanja). Prva svetovna vojna je povzročila zaprtje skoraj vseh igralnic, od katerih se večina po vojni ni več odprla. Italijanske štiri igralnice so bile odprte med obema vojnoma na podlagi Mussolinijevega dekreta, in te so se ohranile do danes. Za celotno obdobje obstoja igralništva je torej značilno, da je oblast hotela imeti odločilen vpliv nad to dejavnostjo in pobirati deleže od zaslužka. Do loterij, ki so bile običajno v državnih rokah in katerih dobički so se usmerjali v družbene namene, je bila prizanesljivejša. Prav zato so se posebne igre na srečo pogosto odvijale v t.i. ilegalnih igralnicah. Da bi države omejile njihove negativne vplive, so postopoma legalizirale tudi to dejavnost. Uvajale so jo predvsem v velike turistične centre z namenom pospeševati turizem, gospodarski razvoj ipd. Igralništvo v svetu je najbolj zaživelo šele v zadnjih 30-ih letih v ZDA (tu se je začela množična legalizacija igralništva), kjer so se ob igralniški ponudbi usmerili tudi v ponudbo raznovrstne zabave. Nova "igralniško-zabavišna" dejavnost je doživela pravi razcvet v Las Vegasu. Danes se igrajo igre na srečo predvsem v igralnicah, pomembne pa so tudi loterijske igre in športne stave (najpopularnejše so v ZDA - stave na več kot sto konjskih dirkališčih in drugih športnih prireditvah) (Eadington, 1999, str. 34).

Igre na srečo so torej skozi stoletja vedno ohranjale svoj čar. Razvoj tehnike je omogočil še več novih iger (video igre, internet ipd.), le-te pa so skupaj z drugimi oblikami zabave gotovo postale dostopne širšemu krogu ljudi in tako bo njihov razvoj neizbežen.

1.1.2 Evropsko igralništvo včeraj in jutri

Začetki novodobnih evropskih igralnic v Zahodni Evropi segajo v 17. in 18. stoletje, in sicer v prestolnice. V 19. stoletju so se igralnice razširile po vsej Evropi in se od takrat niso veliko spreminjale. Podobne so jim tudi igralnice na Daljnem vzhodu, ki so sicer obstajale že pred evropskimi. Za ta tip igralnic je značilno, da je njihova ciljna skupina vrhnji sloj prebivalstva. Igralnice so »klasične«, po videzu nespremenjene že vrsto let, grajene iz dragih materialov, vstop vanje je dovoljen le v večemi toaleti, njihovi prihodki na gosta so visoki, ponudba zajema predvsem igre na igralnih mizah itd. Razvoj teh igralnic je bil popolnoma drugačen od tistih na drugi strani oceana. Razlogi so v dejstvih, da je v Evropi veliko število narodov in državnih meja (težave s prenosom denarja čez državno mejo), da je bil vpliv religije in socializma močan ter da so se igralnice začele razvijati v prestolnicah, ki so jim dale »elitni« značaj.

Razlike med evropskim in ameriškim tipom igralništva povzemajo naslednje točke:

- evropski tip igralništva je do pred nekaj leti slonel predvsem na ponudbi iger na igralnih mizah, pri ameriškem tipu pa prevladujejo igralni avtomati že od samega začetka (najprej mehanski, nato elektromehanski in zdaj elektronski);
- v Evropi so igre na srečo v igralnicah dostopne elitnemu krogu prebivalstva, v Ameriki pa so dosegljive vsem, ne glede na socialno-ekonomsko raven posameznika;
- evropsko igralništvo je namenjeno skoraj samo igranju, hazardiranju, ameriške igralnice pa omogočajo preživljanje prostega časa vsem članom družine (tudi otroci in neigralci se lahko zabavajo ob dodatni ponudbi);
- strogo urejeno področje igralništva in nadzor s strani države v Ameriki je tudi v Evropi pospešil urejanje tega področja in zviševanje nivoja kakovosti;
- evropsko igralništvo je osemkrat bolj obdavčeno kot ameriško in zato ne ostane nič sredstev za reinvestiranje (Gennari, 1999, str. 26).

Tako imamo sedaj v Evropi 727 igralnic v dvaindvajsetih državah. V tabeli št. 1 so po posameznih evropskih državah prikazani število igralnic in njihovi skupni prihodki v letu 1999. Za vse države ni podatkov o prihodkih (zlasti vzhodnoevropske, ki pa so manj pomembne in imajo tudi nižje prihodke). Kot vidimo, veliko število igralnic ni merilo za velik igralniški prihodek države. Le-te so namreč različno velike in imajo različno ponudbo. To se izrazito pokaže v primerjavi prihodkov igralnih miz in avtomatov po državah. Tako primerjava za Francijo, Veliko Britanijo in Nemčijo kaže, da francosko igralništvo kar 88% vseh igralniških prihodkov realizira s pomočjo igralnih avtomatov (opazen trend amerikanizacije igralništva v Franciji v zadnjih letih, čeprav je ta država še nedavno prisegala na igre na igralnih mizah), pri ostalih dveh državah pa znaša ta vrednost le 53% - 56%. Iz tabele je razvidno, da sta ravno Velika Britanija in Francija najbolj zaželeni državi za igralce v Evropi.

Lahko sklenemo, da je v zadnjih letih vse bolj čutiti »ameriški stil« v razvoju evropskega igralništva. Stopnja in hitrost sprejemanja ameriškega stila igralništva sta različni po posameznih državah (najpogosteje sta odvisni od zakonodaje). Prihaja pa predvsem do naslednjih sprememb: prilagajajo se

množicam (ni več strogih omejitev za vstop, odprte so dlje časa in na privlačnejših krajih, nudi se dodatna zabava ipd.).

Tabela št. 1: Število evropskih igralnic in njihovi bruto prihodki v letu 1999

Država	Število igralnic	Skupni letni bruto prihodki v mrd ITL
Francija	171	2.950
Velika Britanija	117	1.418
Česka	53	/
Estonija	52	70
Nemčija	47	1.532
Rusija	43	/
Poljska	32	98
Bolgarija	31	/
Slovaška	28	/
Španija	27	423
Švica	19	270
Madžarska	16	/
Avstrija	12	398
Romunija	11	/
Nizozemska	10	613
Hrvaška	9	/
Grčija	9	564
Belgija	8	85
Portugalska	8	310
Slovenija	8	285
Danska	6	74
Italija	4	707
Monte Carlo	4	/
Finska	1	29
Luksemburg	1	/
SKUPAJ	727	/

Vir: Gennari: The Temples Of Gambling, 1999, str. 49.

1.1.3 Ameriško igralništvo in razvoj igralniško - zabaviščne dejavnosti

Najslavnejši predstavnik »ameriškega stila« igralništva je Las Vegas. Celotno mesto je ena sama igralnica oz. zabaviščni center. Kompleksi so moderni in namenjeni predvsem zabavi za vsakogar (danes je v Las Vegasu več zabaviščnih kot igralniških površin). Kdor v igralnicah igra, ima pijačo zastonj, registriranje gostov ni potrebno. Cene prenočevanja in prehranjevanja so neverjetno nizke, saj je namen ponudbe v Las

Vegasu, da ljudje trošijo za zabavo in ne za osnovne storitve. S tem tudi omogočijo vsem, da obiščejo Las Vegas. Za mnoge je Las Vegas »meka zabave«.

Če se ozremo v preteklost, ugotovimo, da so tudi v Ameriki že od sredine 17. stoletja delovale loterije, igralnice na rečnih ladjah, športne stavnice ipd. (konec 19. stoletja naj bi po Mississippiju plulo ca 2.000 ladij-igralnic) (Eadington, 1999, str. 16).

Prvi igralni avtomat je bil narejen leta 1894 in je takoj postal zanimiv za igranje na srečo. Tudi v Ameriki so namreč že zelo zgodaj obstajale nelegalne igralnice, ki so bile pogosto pod vplivom mafije. Prav zato so bile igre na srečo prepovedane. Nevada je bila obsojana, ko je leta 1931 prva ponovno legalizirala igralništvo. Ta država je tako postala raj za nezakonito dejavnost vse do leta 1969 (to je obdobje starih časov igralništva v Ameriki), ko je sprejela igralniški zakon in dovolila javnim podjetjem, da so postala koncesionarji. Njen vpliv se je hitro širil po svetu in povzročil spremembo nelegalnih igralnic oz. t.i. »beznic« v regulirano in močno kontrolirano igralništvo (čez leto dni v Veliki Britaniji, čez tri leta v Avstraliji itn.). Nelegalne igralnice oz. t.i. "beznice" po svetu (The Bahamas, The French Riviera, Saratoga Springs, Havana itd.) so v starih časih omogočale pridobivanje izkušenj v igralništvu, in to so bili pravi zametki igralnic, ki so se razcvetele po legalizaciji igralništva v posameznih državah.

V starih časih igralništva je povsod prevladovalo mnenje, da se posameznik lahko nauči igralništva le, če začne na dnu v smeri navzgor (uči se iger, dela v igralnici, opazuje goste itd.), šele čez deset ali dvajset let pa naj bi bila taka oseba usposobljena za vodenje igralnice. Organizacijska struktura je bila strma piramida - navodila so bila delegirana navzdol. Samo strogi vrh organizacijske piramide je imel vizijo, drugi pa so vedeli malo; zaželeno je bilo vedeti čimmanj. Igralci, ki so obiskovali takratne igralnice, so bili resni, zasvojeni igralci. Večinoma so bili moški, igralci na igralnih mizah in na igrah s kockami. Igralni avtomati in ruleta so bili namenjeni ženskam in novim igralcem.

V zadnjih 30-ih letih je namreč v Ameriki zacvetelo "komercialno igralništvo". Iz nezakonite industrije je nastala industrija modernih zabavišč - igralnice so se razširile po vsej državi. To je bilo opazno tudi na Wall Streetu in Main Streetu. Do velike spremembe je prišlo zlasti leta 1978, ko so se na vzhodni obali v Atlantic Cityju odprle nove igralnice in je Nevada izgubila monopol. To je ameriškemu igralništvu postavilo dokončno obliko in mesto - novo igralniško-zabaviščna dejavnost. Večalo se je število igralnic tudi na rečnih ladjah, na indijanskih ozemljih, zlasti po letu 1989. Do tega leta je bilo igralništvo zakonito le v Nevadi in New Jerseyu, v letu 1999 pa so bile igralnice dovoljene že v tridesetih državah ZDA. Igralniška industrija v Ameriki je tako konec 20. stoletja postala ena najhitreje rastočih, kjer so bili zaslužki skoraj tako veliki kot v filmski industriji, število obiskov v igralnicah pa je bilo primerljivo s številom udeležencev na tekmah ameriškega nogometa, koncertih ipd. V letu 1989 je bilo tako izven Nevade 53 igralnic in njihov letni prihodek je znašal 2,8 mrd USD, Nevada pa je imela skoraj 5 mrd USD prihodkov (Eadington, 1999, str. 31).

Povprečna letna stopnja rasti vseh igralniških prihodkov ZDA je v letih 1992 - 1996 močno narasla in znašala 15% (prihodki so v tem obdobju narasli z 9,7 mrd USD na 17,2 mrd USD). Večino teh prihodkov so ustvarili in še vedno ustvarjajo igralni avtomati. Tolikšen porast prihodka pa je zasluga predvsem igralnic na rečnih ladjah, saj je imelo igralništvo v Las Vegasu v letih 1992-1996 povprečno stopnjo rasti prihodka 4%-5%, igralništvo v Atlantic Cityju pa 4%. Tabela št. 2 kaže igralniške prihodke (casino gaming revenues) ZDA v letih 1992 in 1996 po posameznih državah (podatki ne vključujejo prihodkov na ozemljih, kjer živijo Indijanci - rezervatih).

Tabela št. 2: Igralniški prihodki (casino gaming revenues) v letih 1992 in 1996 v milijonih USD v ZDA

Država	Leto 1992		Leto 1996		Ind.96/92
	Milioni USD	%	Milioni USD	%	
Nevada	5.864	60	7.427	43	127
New Jersey (Atlantic City)	3.216	33	3.825	22	119
Mississippi (rečne ladje)	122	1	1.862	11	/
Lousiana (rečne ladje)	/	/	1.212	7	/
Illinois (rečne ladje)	226	2	1.132	7	/
Missouri (rečne ladje)	/	/	571	3	/
Colorado	180	2	412	2	/
Iowa (rečne ladje)	70	1	395	2	/
Indiana (rečne ladje)	/	/	372	2	/
South Dakota	40	1	43	0	108
SKUPAJ	9.718	100	17.250	100	

Vir: Eadington: The business of gaming: Economic and Management Issues, 1999, str. 30.

Kot je razvidno iz tabele 2, so konec leta 1996 v ZDA igralnice obstajale v desetih državah (brez upoštevanja igralnic na indijanskih ozemljih). Las Vegas in Atlantic City sta kot glavna centra igralniške dejavnosti pomenila kar dve tretjini vsega prihodka. Njun tržni delež je kljub vsemu v letih 1992 - 1996 padel za 28 odstotnih točk, in to prav zaradi hitre rasti igralnic na rečnih ladjah. Igralnice so danes v posameznih državah po velikosti zelo različne - mini igralnice so predvsem v Coloradu in South Dakoti, srednjih velikosti so večinoma v Las Vegasu in take so tudi na vseh rečnih ladjah, največje pa so v Atlantic Cityju. Prav tu je bila leta 1990 zgrajena največja igralnica, in sicer Taj Mahal z 10.800 m² površine (Eadington, 1999, str. 16). Za Atlantic City torej velja oligopolna tržna struktura - malo velikih igralnic. V

letu 1996 so znašali povprečni prihodki dvanajstih igralnic v Atlantic Cityju 316 mio USD, kar je skoraj desetkrat več, kot so znašali povprečni prihodki igralnic v Las Vegasu (32 mio USD). Tudi če primerjamo zgoraj omenjene povprečne prihodke igralnic v Atlantic Cityju s povprečnimi prihodki le devetnajstih velikih igralnic v Las Vegasu (72 mio USD), so povprečni prihodki prvih več kot štirikrat večji. Nasprotno od Atlantic Cityja pa za Las Vegas velja, da ima ta država 229 manjših igralnic in le 30 (13% vseh) velikih igralnic, ki ustvarijo 60% vseh prihodkov. Večje tematske igralnice s hoteli so v Las Vegasu gradili od leta 1989 naprej - The Mirage, Luxor, Monte Carlo, New York New York, Stratosphere, Treasure Island, Bellagio, Paris, Venetian, The Excalibur (Circus Circus) s 4.000 sobami, MGM Grand v letu 1993 s 5.000 sobami itd. Letno se kapacitete (igralniške in hotelske) povečajo za ca. 10.000 mest. Do leta 2003 napovedujejo že izgradnjo novega kompleksa, ki bo kopija Titanika (igralnica z velikim hotelom). V Las Vegasu je namreč potreba po hotelih velika, saj je to turistično mesto. Zasedenost hotelov je 90%, cene sob znašajo le 52 USD in pomenijo skoraj 20% vseh prihodkov (Eadington, 1999, str. 37). In kakšno je bilo stanje kapacitet Las Vegasa v letu 1997? V Nevadi so v tem letu znašali skupni prihodki že 7,6 mrd USD. Število igralnic je bilo 280, število igralnih avtomatov 200.000, igralnih miz 5.800, vseh zaposlenih pa 221.000 (Cabot, 1999, str. 57). Mesto Las Vegas, ki je sredi puščave in v katerem živijo predvsem igralniški delavci, pa je najhitreje rastoče mesto v ZDA. Las Vegas torej ostaja prvi po inovacijah in razvoju. Razloge za hitrejšo rast lahko pripišemo tudi dejstvu, da to zabavišče posluje v okolju z nižjimi stroški kot Atlantic City. Slednji je bil tudi neprestano obdan s hudo konkurenco (npr. rečne ladje, igralništvo na indijanskih ozemljih). Vseeno pa je tudi Atlantic City za obiskovalce nekaj posebnega - lociran je ob morju, vseh 12 igralnic je skupaj, igralnice so zelo velike, hotelskih kapacitet je v Atlantic Cityju ca. 9.000 (Las Vegas je imel leta 1997 že 105.000 sob). Ta kraj realizira 30 mio. obiskov letno. To je raj za enodnevni turizem, čigar tržišče predstavljajo velika mesta (New York, New Jersey, Pennsylvania...). Večino realizacije (70%) predstavljajo igralni avtomati in nanje igrajo predvsem ženske, med tednom so obiskovalci tega zabavišča v glavnem starejši od 55 let. V letu 1997 je bilo v Atlantic Cityju 12 igralnic s 35.200 igralnimi avtomati in 1.450 igralnimi mizami, prihodki pa so znašali 3,9 mrd USD (Eadington, 1999, str. 80).

Las Vegas je danes najbolj znano in dinamično igralniško – turistično področje na svetu. Leta 1983 ga je npr. obiskalo 12,3 mio ljudi, leta 1993 pa že 23,5 mio ljudi (Eadington, 1999, str. 45). Letna rast obiska je torej znašala 9% oz. vsako leto ca. 1 mio obiskovalcev več. Kar 85% vseh obiskovalcev je Američanov (večinoma prebivalcev Kalifornije). V teh desetih letih se je spremenil tudi profil obiskovalcev Las Vegasa. Do premikov je prišlo v obisku žensk, ki so v letu 1993 že pomenila večino (51%). Prišlo je do socio-demografskih sprememb obiskovalcev te destinacije, sprememb v obnašanju, porabi itd. Najpomembnejši premiki v povpraševanju so bili naslednji (Eadington, 1999, str. 47):

- poraslo je število samskih obiskovalcev (ločenih, ovdovelih);
- poraslo je število upokojencev;
- poraslo je število starejših od 65 let (v letu 1995 ima že 30% gostov nad 60 let);
- poraslo je število visoko izobraženih, hkrati pa tudi neizobraženih;
- poraslo je število Aziatov;

- povečalo se je število tujih obiskovalcev (manj obiskovalcev iz zahodne Amerike), povečalo se je število novih obiskovalcev;
- padla je povprečna poraba na obiskovalca, saj se je zmanjšal delež igralcev, ki so obiskovali Las Vegas;
- povečala se je pogostnost obiskov (z 2,1 na 2,5 na leto);
- zmanjšala se je povprečna dolžina bivanja v Las Vegasu (s 4,5 na 3,1 noči);
- zmanjšala se je najpogostejša doba bivanja s 3 na 2 noči;
- povečal se je delež obiskovalcev, ki potujejo z družinami (s 6% na 8%);
- povečala se je povprečna velikost družbe, ki pride v Las Vegas (z 1,8 na 2,9 osebe);
- povečalo se je povpraševanje družin po ponudbi v Las Vegasu;
- število, mlajših od 21 let (z 21 leti je dovoljen vstop v igralnice), ki so leta 1993 obiskali Las Vegas, je bilo kar 1,7 milijona (7% vseh obiskovalcev).

Ker se v Las Vegasu zavedajo, da ponudba ne sme sloneti izključno na raziskavah o kupčevih potrebah in pritožbah, temveč mora biti cilj kreirati tudi novo ponudbo, ki bi zadovoljevala kupčeve latentne potrebe, so z investicijami maksimalno izpolnili pričakovanja kupcev. V desetih letih so povečali število igralniških površin za 94%, sob za 64%, igralnih avtomatov za 71%, igralnih miz za 20%, igralniški kapital za 158%, celotne prihodke za 183%, število zaposlenih za 92%, ROI se je povečal za 14%, ROE za 17% itd. (Eadington, 1999, str. 45). Las Vegas sedaj predstavlja svetovni center igralništva, velikih kongresov, srečanj, zabave, rekreacije, filmov, muziklov idr. Zadovoljuje torej potrebe različnih skupin ljudi (kongresnikov, turistov, igralcev, družin idr.), to pa vodi v vedno bolj osredotočene in prilagojene marketinške programe. Razmišljajo o vlaganjih skupaj z državo in o graditvi pravih tematskih parkov. Da bi ohranili rast tudi v prihodnje, neprestano iščejo nove priložnosti in izzive. Las Vegas se namreč neprestano spreminja glede na spremembe v okolju. Ker je večina njegovih kupcev prav domače prebivalstvo, so analizirali spremembe v potrošnji le-tega in ugotovili, da bodo izdatki za igralništvo v naslednjih 5-10 letih še naprej ena najhitreje rastočih sestavin končne potrošnje prebivalstva (na njihovem obstoječem trgu). To dokazujejo naslednja dejstva (Eadington, 1999, str. 27):

- povečujejo se izdatki za osebno porabo v ZDA in od te porabe najbolj naraščajo izdatki za storitve - zdravstvene, rekreacijske (s 5% celotne porabe v letu 1950 na 9,3% v letu 1994, padajo pa izdatki za prehrano);
- narašča delež izdatkov za igralništvo v izdatkih za rekreacijo in prosti čas (zaradi staranja prebivalstva), v letu 1956 so znašali izdatki za igralništvo 0,8% celotne porabe za rekreacijo, danes pa 4,3% - če vključimo še izdatke za loterijo, se odstotek povzpne na 8,4%;
- prebivalstvo se stara in zmanjšuje se rast prebivalstva;
- močna rast v prihrankih igralniške dejavnosti zaradi ekspanzije legalizacije igralništva in naraščanja udeležbe privatnega sektorja v tej dejavnosti;
- visoko napovedljivi, nadpovprečni zaslužki v tej panogi;

- rast tržnega potenciala in sposobnost udeležbe v rasti novih trgov - možnost za agresivno rast Las Vegasa;
- ugodne bilance uspeha in podpovprečni stroški kapitala.

Poleg Las Vegasa in Atlantic Cityja kot glavnih igralniških središč so seveda igralnice tudi v drugih državah ZDA, nimajo pa vse enakega stila. V Kaliforniji npr. obstajajo že od leta 1850 mali igralni saloni in danes je v celotni Kaliforniji čez 200 igralnih klubov. Gradijo se sicer tudi večje, luksuzne igralnice. Veliko držav dovoljuje igralnice v rezervatih za Indijance, na rečnih ladjah, križarkah ali pa drugod, z namenom povečevati sklade v dobrodelne in humanitarne namene. V ostalih državah pa so glavne nosilke iger na srečo loterije, konjske stave in rečne ladje. Stave na dirkališčih in loterije so sedaj dovoljene v tri četrt državah v ZDA. Po prihodkih iz loterijskih iger dosegajo ZDA prvo mesto na svetu, in sicer so v letu 1999 vsi prihodki znašali 37,3 mrd USD (Cabot, 1999, str. 97).

1.1.4 Igralništvo drugod po svetu

Kanada je pionir v igralništvu, ki je zgradila svoje igralništvo okrog koncepta o dobrodelnih namenih te dejavnosti. Igralnice ima v vseh provincah, neke v stilu Las Vegasa komercialne igralnice (Nova Scotia, Quebec, Ontario idr.), druge pa kot dobrodelne igralnice. Dobrodelne organizacije namreč lahko zaprosijo za dovoljenje in nato delujejo kot prave igralnice (npr. poletni otroški tabor). Do leta 1970 so bile v Kanadi prepovedane vse igre na srečo. V letu 1970 so najprej dovolili loterijsko dejavnost, z letom 1985 pa so bile dovoljene tudi igre na srečo v igralnicah.

1.1.5 Igralništvo v Aziji

Dejstvo je, da so najboljši igralci Kitajci, Japonci in drugi vzhodnjaki, ker za igre na srečo zapravijo najvišje vsote. Čeprav vzhodne države oz. vse prevladujoče religije s tega območja prikazujejo igralništvo kot prekletstvo, tamkajšnji prebivalci strastno igrajo. Zakonitih igralnic je na teh območjih malo, vzhodnjaki pa zato »podpirajo« igralnice na zahodu. Razen na Filipinih in v Macau (portugalska enklava v Hongkongu, ki je pravi igralniški raj od leta 1850) je igralništvo na vzhodu strogo kontrolirano ali prepovedano. V Indiji so razširjene loterije, konjske stave in igralni avtomati v hotelih s petimi zvezdicami. Japonci so lastniki nekaterih igralnic v ZDA, »top rated quality players« pa igrajo le v tujini. Tudi na Japonskem je igralništvo zelo prisotno. Odvija se na avtomatih v 18.000 igralnih halah. Samo kot primerjavo naj navedem, da je v ZDA na vsakega 400. prebivalca en igralni avtomat, na Japonskem pa imajo en igralni avtomat na vsakih trideset prebivalcev (Cabot, 1999, str. 28). Ti igralni avtomati (po vsej državi jih je 4 milijone) prinesejo ca. 32 mrd USD letnega prihodka, kar znaša skoraj toliko kot prihodki vseh loterijskih iger na srečo v ZDA.

1.1.6 Igralništvo v Avstraliji

Od leta 1973, ko imajo v tej državi igralništvo, je bilo ustanovljenih 1.500 manjših igralnic (skupno imajo 66.000 avtomatov). Tu so prisotne tudi loterije in stave (Cabot, 1999, str. 102).

1.1.7 Igralništvo v Afriki

Polovica držav dovoljuje igralništvo, vse igralnice pa slonijo na tujih obiskovalcih. Pomembnejše igralnice so na severu Afrike (Egipt, Tunizija, Maroko) in na jugu v Južnoafriški republiki (Sun City).

1.1.8 Igralnice na otokih: Bahami, Karibski otoki itd.

Problem je v neenakomerni zasedenosti teh igralnic - zasedenost je visoka v sezoni (od decembra do aprila) in slaba v ostalih mesecih (Cabot, 1999, str. 109). Obiskovalci bivajo tu povprečno sedem dni in ne prihajajo na te otoke zaradi igralništva (takih je 20%, saj je tu problem že menjava valute).

1.1.9 Igralnice v srednji in južni Ameriki

Tu je igralništvo še precej neurejeno. Upravljajo ga igralniške družbe iz drugih držav. Seveda pa so tu pomembne tudi loterije, stave idr.

1.1.10 Značilnosti igralniške panoge po svetu

Igralništvo je imelo vedno negativno konotacijo. Veliko ljudi še vedno verjame, da je igranje nesprejemljivo vedenje in je zato ta dejavnost nemoralna. Igralništvo naj bi preusmerjalo pozornost ljudi z dela na igranje na srečo oz. na »zaslužek z lahkoto«. Države strogo kontrolirajo to dejavnost, da bi preprečile kriminal in ta industrija je zato že od nekdaj ena najintenzivneje reguliranih na svetu. V starih časih so bili gostje igralnic naivneži, izprijenci, zaposleni v tej industriji pa nemoralneži, danes pa so to visoko usposobljeni ravnalci. Razvija se igralniški know-how in ne le denar, tudi izkušnje si igralniški ravnalci izposojajo iz letalskih družb, zavarovalništva, bank, trgovin, zabaviščnih dejavnosti idr. Danes sloni vodenje igralnic na strateškem planiranju, analizah donosnosti, sistemu zasledovnja potreb kupcev, fokusnih skupinah, kvantitativnih analizah, direktnem marketingu, znanstvenih analizah itd. Sodobni ravnalci v igralništvu so oboroženi z znanjem s področij človeških virov, strateškega planiranja, tržnega segmentiranja, »feasibility« analiz itd.

Osnovni vir razvoja igralniške industrije so nove enote in ekspanzija obstoječih enot. Življenjska doba produkta je torej izredno kratka in investiranje je nuja. Izdatki za investicije so ogromni in neprestani, profitne stopnje pa zelo visoke. V nekaterih vodilnih korporacijah (Circus Circus, Hilton Mirage...) so kazalci uspešnosti naslednji (povprečne letne stopnje):

- rast prihodkov 13,3%,

- delež dobička v prodaji 6,1 %,
- ROE 10,8% (Eadington, 1999, str. 67).

Konkurenca je zelo ostra in zahteva vedno nove inovacije, diferenciacijo produktov in hitro prilagajanje spremembam v povpraševanju. V prihodnje bodo preživel le tisti, ki se bodo hitro odzivali na spremembe. K temu odzivanju pa pripomorejo veliko množični mediji, množična zabava, množični informacijski sistemi, globalna konkurenca, strateške povezave, globalni premiki kapitala, računalniško podprte odločitve, oblikovanje celovite kakovosti, dinamični trgi, diferenciacije, reinženiring, trženje podatkovnih baz (informacije o interesih igralca omogočajo, da pripravijo pravo ponudbo za goste), iskanje pravih promocijskih sredstev (kako prav nagraditi dobre, lojalne obiskovalce ipd.). Konkurenca na področju zabave oz. prostega časa je namreč vedno ostrejša in dražja.

Igralniška industrija ima visoke vstopne ovire (licence, dovoljenja, kapital, know-how itd.), zato si obstoječe igralnice prizadevajo za nove licence (lobirajo). Država za ta dovoljenja pobira licenčnine, davke in druge takse, ki pa so zelo različno urejeni v posameznih državah, kar pomeni različne možnosti za razvoj te dejavnosti (npr. v Nevadi so igralnice najmanj obremenjene - le 6% od razlike med vplačili in izplačili igralnic) (Cabot, 1999, str. 78).

1.2 Igralniško - zabavišna dejavnost v Sloveniji

Sodobno igralništvo v Sloveniji se je začelo z letom 1964, ko je bil odprt Casino Portorož, naslednje leto pa igralnica na Bledu. Namenjena sta bila predvsem turistom - tujim obiskovalcem, nizko obdavčeni dobički pa so se vlagali v razvoj turistične infrastrukture tega območja. Do velikih premikov je prišlo po letu 1984, ko je podjetje HIT iz Nove Gorice odprlo prvo igralnico Park ob italijanski meji. Sledila je izjemna rast tega podjetja s konceptom ameriške zabavišno-igralniške ponudbe. Tudi to podjetje je reinvestiralo visoke dobičke in odprlo še štiri igralnice (največja je bila igralnica Perla v Novi Gorici, zgrajena leta 1993). Igralniška panoga je do leta 1994 za lastni razvoj namenila skoraj petino prihodkov, od takrat pa je ta dejavnost na slovenskem stagnirala. Tranzicijski in lastninski proces ni potekal tako, da bi dejavnost lahko izrabila tržne možnosti. Ob dejstvu, da ni posodabljala, dopolnjevala in širila svoje ponudbe, je izgubljala konkurenčno prednost in hkrati pridobivala veliko domačo in tujo konkurenco. Brez zakonskih omejitev je zraslo veliko število igralnih salonov - ti za svoje poslovanje niso potrebovali licenc.

Danes je na področju prirejanja posebnih iger na srečo v Sloveniji zaposlenih preko 2.000 ljudi (Interni podatki Urad RS za nadzor prirejanja iger na srečo, 2001). Koncesije za opravljanje te dejavnosti ima pet koncesionarjev: HIT, d.d., Nova Gorica (igralnice: Park, Perla, Kranjska Gora, Rogaška Slatina in Otočec), Casino Portorož (igralnice Portorož, Lipica in Čatež), Casino Maribor (igralnici Maribor in Moravci), Casino Ljubljana (igralnica Ljubljana) in Casino Bled (igralnica Bled).

Prihodki iz posebnih iger na srečo kot razlika med vplačili in izplačili dobitkov so v letu 1999 za celotno panogo v Sloveniji znašali 32,7 mrd SIT oz. 3,3% več kot v predhodnem letu (Interni podatki Urad RS za

nadzor prirejanja iger na srečo, 2001). Ta porast je najnižji med vsemi predhodnimi letnimi stopnjami rasti. Vzrok za najvišjo rast prihodkov v letu 1994 je odprtje največje slovenske igralnice Perla v Novi Gorici. V skupnih prihodkih je v vseh letih zaznati znatnejše povečevanje prihodkov iz igralnih avtomatov. Njihov delež je v vseh prihodkih za leto 1997 npr. znašal 48%, v letu 1999 pa že 55%. Temu ustrezno pada delež prihodkov s klasičnih igralnih miz. Kar 90% slovenskih igralniških prihodkov je realiziranih na zahodni meji Slovenije, tri četrtine vseh prihodkov pa realizira podjetje HIT Nova Gorica. Tabela št. 3 vsebuje podatke o skupnih prihodkih iz posebnih iger na srečo ter obisku slovenskega igralništva.

Tabela 3: Ocena prihodkov iz posebnih iger na srečo in obiski slovenskega igralništva v obdobju 1991 – 1999

Leto	Prihodki (mrd SIT)	% rasti	Št.obiskov v 000	% rasti
1991	4,3		928	
1992	8,8	105,2	1.387	49,6
1993	11,1	26,3	1.849	33,3
1994	11,7	42,0	2.344	26,8
1995	19,0	20,8	2.456	4,8
1996	23,2	22,1	2.547	3,7
1997	27,5	18,6	2.544	-0,1
1998	31,6	15,2	2.477	2,6
1999	32,7	3,3	2.229	-11,1

Vir: Strategija razvoja igralništva v Sloveniji 1997

1.3 Zgodovinski razvoj zakonske ureditve prirejanja iger na srečo v Sloveniji

Poglejmo si zgodovino razvoja prirejanja iger na srečo v naših krajih. V stari Avstriji je država izključno pravico oziroma privilegij za prirejanje loterije genovskega tipa oddajala v zakup. Od 4. decembra 1761 do 31. marca 1770 je zakupil to pravico Ottavio, grof di Cataldo. Njegovim prireditvam so konkurirali srečolovi s tobačnicami in galanterijo, zato jih je Marija Terezija 31. marca 1769 prepovedala. S patentom 17. marca 1770 je privilegij pridobil Andre Baratta in njegova družba. Pravila in način izvajanja loterije so podrobno določili.

Cesar Jožef I. pa je očitno presodil, da bi bilo dobro dohodek od loterije genovskega tipa vmiti pod neposredno državno okrilje. Ko se je Baratti iztekal zakup, je cesar 21. oktobra 1787 na Dunaju določil, da bo prepustil nadaljevanje te loterije posebni komorni direkciji na Dunaju, ki naj bi vodila loterijo za račun državne blagajne. V kasnejšem obdobju cesar Jožef II. v splošnem zakonu o zločinih in njihovem kaznovanju iz leta 1787 hazardnih iger ni obravnaval (Mihelič, 1993, str. 23).

Kazenski zakonik cesarja Franca II. iz leta 1803 je omenjal igre na srečo med raznovrstnimi goljufijami v zvezi z uporabo ponarejenih kock in kart pri igri (iz tega lahko sklepamo, da so bile nekatere oblike kartanja in kockanja dovoljene) (Mihelič, 1993, str. 23).

V času od 1848 do 1918 avstrijsko kazensko pravo ni odstopalo od starejšega: grozilo je s kaznijo za igranje vseh hazardnih iger na srečo ter tistih, ki so jih prepovedovali posebni predpisi. Kazni niso zadele le igralcev, ampak tudi tiste, ki so dali na voljo prostor za to dejavnost. Denarna kazen, od katere je denucinantu pripadala tretjina, je bila za tuje prestopnike poostrena z dodatno kaznijo izгона iz države. To pravo je obravnavalo tudi goljufije s ponarejenimi kockami in kartami (Mihelič, 1993, str. 23).

Po prvi svetovni vojni je profesionalno ukvarjanje z igrami na slepo srečo po Kazenskem zakoniku Kraljevine Jugoslavije spadalo pod kaznivo dejanje delomrznosti, skupaj s potepanjem, vlačugarjenjem in beračenjem. Kršitelj je bil kaznovan z zaporom do enega leta. Z denarno kaznijo ali ob ponovnem prekršku z zaporom in odvzemom pravice do obratovanja (trajnim ali začasnim) je bil kaznovan pomočnik pri igranju na srečo, to je bil lastnik, najemnik kavane, krčme ali drugih prostorov, v katerih so se igre na srečo prirejele. Sodbe, ki so obravnavale take kršitve, so bile objavljene v časopisu. Zakonodaja je obravnavala tudi loterije. Za prirejanje loterije je bilo potrebno soglasje zakonodajalca. Igranje v inozemskih loterijah je bilo prepovedano, ker ni bilo dovoljeno posedovati inozemskih srečk (Mihelič, 1993, str. 24).

Po drugi svetovni vojni je jugoslovansko ministrstvo za finance 28. avgusta 1946 določilo naj se prirejanje loterij in drugih iger na srečo, tombol in podobno, opravlja le v humanitarne in kulturno-prosvetne namene. Odobriti ga je morala pristojna oblast. Temeljni državni zakon o igrah na srečo je bil objavljen leta 1962 (Uradni list FLRJ, št. 16/62). K igram na srečo je prišteval loterije, tombole, športne napovedi, loto in druge igre, katerih končni izid ni bil odvisen od znanja in spretnosti udeležencev, ampak od naključja ali kakega negotovega dogodka. Šlo je za igre, kjer so imeli udeleženci možnost zadeti dobitke v denarju, stvareh ali denarju in v stvareh. Prirejanje takih iger naj bi služilo pridobivanju finančnih sredstev za socialno-humane, kulturno-prosvetne in telesnovzgojne namene in za oglaševanje.

Zakon je bil delno spremenjen leta 1965 (Uradni list SFRJ, št. 16/65). Poslej so republike smele dovoljevati delovnim organizacijam, ki so opravljale gostinske storitve ali so se že ukvarjale s prirejanjem kulturno-zabavnih prireditev, da prirejajo posamezne igre na srečo tudi v kak drug namen. Septembra istega leta (1965) je stopil v veljavo slovenski zakon o igrah na srečo (Uradni list SRS, št. 29/65). V prvem členu je navajal, kdo izdaja dovoljenja gospodarskim organizacijam za prireditve nagradnih natečajev in srečolovov za gospodarsko reklamo ter drugim družbenim in pravnim osebam za prireditve loterije in tombole. Sredi sedemdesetih let so bile prireditve za gospodarsko reklamo deležne kritike, saj naj bi bile v nasprotju z zakonom o zatiranju nelojalne konkurence. Zakon je od 2. do 11. člena obravnaval posebne igre na srečo. K tem igram je zakon prišteval: roulette, chemin de fer, baccara simple, baccara tout va, trente et quarante, blac jack 21, boule in igre na slot machines. Z namenom pospeševati turizem je dovoljeval prirejanje takih iger delovnim organizacijam, ki so opravljale gostinske storitve ali pa so se ukvarjale s prirejanjem kulturno-zabavnih prireditev. Igra je potekala v tuji valuti, jugoslovanskim državljanom pa sodelovanje pri takih igrah ni bilo dovoljeno. Igralnica je morala biti organizirana kot samostojna, ločena enota, vključena v gostinsko posloplje. V njene prostore je vodil poseben vhod, kjer je

bil zagotovljen nadzor nad vstopajočimi. Da si je kraj pridobil pravico za obratovanje (največ ene) igralnice, je moral zadostiti strogim merilom: v sodobnih gostinskih obratih je moral imeti na voljo vsaj 1000 ležišč za oddajanje turistom, v zadnjih treh letih pred izdajo dovoljenja za odprtje igralnice pa je moralo povprečno prenočiti vsaj 200.000 tujih gostov na leto. Celotna zasnova tega zakona o igrah na srečo temelji na tem, da se ta dejavnost opravlja kot »stranska« dejavnost ob turistični dejavnosti.

Z uveljavitvijo ustave v letu 1974 je urejanje dejavnosti prirejanja posebnih iger na srečo prišlo v celoti v republiško pristojnost. Konkretna ustavna podlaga za sprejetje takšnega zakona v SR Sloveniji je bila podana v določbah 7. točke prvega odstavka 321. člena Ustave SR Slovenije, po kateri se je z republiškim zakonom urejalo tudi igranje na srečo. V skladu z navedeno ustavno določbo je bil v letu 1980 sprejet nov zakon o igrah na srečo (Uradni list SRS, št. 32/80), ki je urejal problematiko prirejanja iger na srečo, ki je bila prej predmet obravnave raznih posebnih zakonov. Ta zakon se je z dopolnitvami (Uradni list SRS, št. 29/86) smiselno uporabljal tudi po osamosvojitvi, vse do sprejetja zakona o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 27/95). Danes je v veljavi nov zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 75/01), ki temeljiteje opredeljuje igralniško dejavnost.

1.4 Pričakovani razvoj igralniško-zabaviščne dejavnosti in nevarnosti za zaustavitev razvoja

Igralniška industrija se v zadnjih letih sooča z novimi izzivi. Iztekajo se zlata leta elektronske tehnologije igralnih avtomatov, ki so pred leti izpodrivali žive igre na igralnih mizah. Pojavlja se povpraševanje po storitvah, ki bodo nudile več zabave. Grožnjo pomenijo tudi alternativne ponudbe iger na srečo - internet omogoča nastajanje virtualnih igralnic in posega v globalni trg. Ta oblika igranja na srečo je lahko za igralnice tudi prednost, saj bodo stroški tako nižji. Takšno igralništvo se lahko uvede s pomočjo novih igralnic, že obstoječih igralnic ali pa kot popolnoma novo ponudbo. Dostopno je vsakomur, kjerkoli in kadarkoli. Predstavlja pravo tržno nišo za globalno igralniško industrijo. Igralnice bodo na ta način lahko izbirale ciljne trge, določile profile kupcev, in to podprle s posebnimi marketinškimi prijemi. Igralci preko interneta namreč že pomenijo nov ciljni trg.

Za leto 2002 napovedujejo že za 11 mrd USD prometa in 170 mio gostov od posebnih iger na srečo preko interneta (Eadington, 1999, str. 36).

Tudi družbe, ki so se ukvarjale s klasičnimi igrami na srečo (npr. loterije) so začele izkoriščati nove tehnološke možnosti. Temu je sledil uspeh lota, enalotta, binga (mreža v Italiji). Igralni terminali so sedaj skoraj povsod: v barih, restavracijah, trgovinah, postajališčih itd. In opazno je nadaljevanje razvoja v tej smeri - v Evropi predvsem v Italiji, Nemčiji in Angliji.

Igralništvo bo preživelo in se razvijalo le kot zabaviščna atrakcija. Pomembna je namreč sinergija med igralništvom in neigralniškimi dejavnostmi. Igralnice se bodo morale vedno bolj truditi, da bodo v svoje prostore privabliale množice gostov in da bodo sledile specifičnim željam posameznikov. Za dosega tega cilja se bodo morale odpovedati visokim profitnim stopnjam - investirati bodo morale v mnoge dejavnosti,

ki bodo same zase nizko donosne in bodo pokrivalle le stroške, pritegnile pa bodo množico igralcev na igralnih avtomatih in mizah. Skupni dobički bodo torej kratkoročno padali, ustvarjenih pa bo veliko novih delovnih mest in davkov za državo.

2 Elektronsko poslovanje kot nova priložnost v mednarodnih okvirih

Priča smo izjemnim dogodkom na področju računalništva, informatike in komunikacij. Hiter razvoj teh področij je prinesel kar nekaj novih tehnologij. Med njimi je tudi internet.

Internet je medij prihodnosti, ponuja ogromne tržne možnosti in daje trženju nove dimenzije. Komercialna raba interneta še ni v celoti izoblikovana. Marketinška orodja, ki so na voljo pri običajnih omrežnih storitvah, se še razvijajo, vendar pa ni več dvoma, da bo v bližnji prihodnosti internet v sodobnem tržno usmerjenem podjetju zasedal pomembno mesto.

Predstavitveno besedilo podjetja, cenik, napoved novih izdelkov in naslov elektronske pošte postanejo dostopni poslovnem, gospodinjam in računovodjem, torej vsem, ki so priključeni na internet. Zadošča nekaj klikov z miško in vsakdo, ki ima osebni računalnik, modem in telefonski priključek, lahko kadarkoli in od kjerkoli v dobri minuti poišče želene informacije.

Razlog za izjemni razmah interneta, ki smo mu lahko priča dandanes, je zelo otipljiv, trenutno je to relativno najcenejši globalni komunikacijski medij. To pa je v dobi globalne ekonomije še kako pomembno. Spremembe, ki jih internet prinaša v poslovanje podjetij in naše vsakdanje življenje, močno presegajo tiste, ki so jih prinesli radio, telefon in televizija hkrati.

2.1 Razmejitev interneta

Internet je velikansko omrežje računalnikov. Nudi nam različne storitve, ki jih lahko uporabljamo na svojih računalnikih. Ti računalniki npr. izdajajo dokumente ali organizirajo forume za komunikacijo z ljudmi. Zato lahko internet definiramo na dva načina:

- Internet je obsežno računalniško omrežje, na katerega lahko vsakdo priključi svoj računalnik ter
- Internet je ogromna množica ljudi, povezanih v omrežje.

Internet je svetovno računalniško omrežje, s katerim si več milijonov uporabnikov računalnikov po svetu izmenjuje in deli podatke. Več sto tisoč računalnikov, povezanih na internetu, vsebuje ogromne količine podatkov, ki so nam zmeraj in povsod na voljo. Do svetovnih virov imamo dostop doma, v službi in celo na potovanju. Kjerkoli ste povezani z internetom, si lahko z istim postopkom ogledate, kaj je spravljeno v

računalniku v Ameriki, Italiji ali v vašem rodnem kraju. Internet torej ni omrežje računalnikov, temveč omrežje omrežij, ki brez omejitev izmenjujejo informacije. Vsako omrežje na internetu je samostojno, za vsa pa je značilno, da z internetom komunicirajo z istim omrežnim jezikom.

Tudi Kotler razlikuje med elektronsko trgovino (e-commerce) in internetom (Kotler, 2001, str. 325). Prvo opredeljuje kot EDI, uporabo faksov in elektronske pošte v poslovnih transakcijah, uporabo ATM, terminalov EPOS, pametnih kartic, ki pospešujejo plačila, in uporabo interneta ter storitev on-line. Navedeno poteka v virtualnem oziroma navideznem prostoru (market space) v nasprotju s stvarnim ali fizičnim prostorom (market place).

2.2 Razvoj interneta

Namen tega poglavja je spoznati razvoj interneta v svetu od njegovih začetkov do danes.

Predhodnik interneta je bilo omrežje ARPANET, ki je nastalo v okviru projekta ministrstva za obrambo ZDA leta 1969. Glavna cilja sta bila preizkus zasnove robustnega omrežja ter vzpostavitev povezave med ministrstvom za obrambo in izvajalci vojaških raziskav, med katerimi je bilo tudi veliko univerz. ARPANET je bil na začetku majhno omrežje, ki je povezovalo tri računalnike v Kaliforniji in enega v zvezni državi Utah, vendar je hitro prekrilo celotno celino.

Ker je bil ARPANET res velika uspešnica, se mu je želelo pridružiti vse več univerz. Zaradi tega je postalo upravljanje pretežko, zato so ga razdelili na dva dela:

- MILNET, ki je povezoval vojaške institucije ter
- novi, okleščeni ARPANET, ki je povezoval civilne institucije.

Omrežji sta ostali povezani, saj je način izmenjave podatkov ali mrežni protokol, imenovan IP (internetni protokol), ostal nespremenjen. Prav zato, ker vsa omrežja, vključena v internet, uporabljajo protokol IP, si lahko medsebojno izmenjujejo sporočila. Četudi sta takrat obstajali samo dve omrežji, je protokol IP omogočal vključitev tisoč in več dodatnih omrežij.

Nanadoma je bilo v ARPANET-u na vsakem mestu vključenih po več sto računalnikov, namesto prejšnjih dveh ali treh. Še več, ker je bila vsaka od novih delovnih postaj zmogljivejša od celotnega tipičnega več uporabniškega sistema iz 70. let, je prenos podatkov v ARPANET-u naraščal proti kritični točki, ko se je nekaj moralo zgoditi.

Zunaj ZDA se je internet širil bodisi prek državnih agencij bodisi prek komercialnih ponudnikov. Prve mednarodne povezave so bile vzpostavljene med ZDA, Veliko Britanijo in Norveško leta 1973, danes pa so v internet povezane skoraj vse države. Izraz internet se je prvič pojavil leta 1982, ko je vladna agencija ZDA DARPA objavila internetni protokol (IP).

Pravo rast prometa in uveljavitev tudi v poslovnem svetu pa sta internetu zagotovila šele razvoj in uporaba svetovnega spleta (WWW - Word Wide Web) in spletnega brskalnika ali brkljalnika (Web Browser), ki je standardni vmesnik med spletom (računalnikom) in uporabnikom. Spletni protokol ali standardni postopek za prenos hiperteksta ali hiperbesedila preko interneta (HTTP - Hypertext Transfer Protocol) je bil najprej razvit in poskusno uporabljen leta 1989 v Švici, v evropskem centru za praktično raziskovanje (CERN). Protokol je bil nadgrajen kasneje z grafičnim vmesnikom in jezikom HTML (Hypertext Markup Language) za označevanje hipertekstnih dokumentov oziroma za ustvarjanje dinamičnih povezav znotraj dokumenta ali med dokumenti. Hipertekst lahko opredelimo kot besedilo, ki se preko izpostavljenih besed oziroma "vročih mest" povezuje z novo vsebino. Le-ta lahko predstavlja novo hipertekstno besedilo, slikovni ali zvočni zapis, ...

Na ta način je bil internet opremljen tudi s spletnim brskalnikom, ki deluje v grafičnem okolju (torej ne več v znakovnem, kar je bila značilnost preteklega obdobja ekranskih terminalov) in omogoča tudi netehničnim uporabnikom enostavno uporabo in komuniciranje. Imenoval se je Mosaic in je bil v letu 1993, kar je še posebej pomembno, na voljo vsem brezplačno. Na njegovi osnovi sta bila kasneje razvita trenutno največ uporabljena konkurenčna proizvoda Netscape Navigator in Microsoftov Internet Explorer.

Po letu 1993, ko so odpadle še zadnje ovire za splošno in neomejeno uporabo interneta, lahko zasledimo njegovo skokovito rast v smislu števila strežnikov, domen in števila uporabnikov. Danes je v največje računalniško omrežje povezanih preko 170.000 manjših omrežij in približno 541 milijonov uporabnikov (2002, <http://www.nua.net>).

Tabela št. 4: Razvoj števila priključkov na svetovnem spletu

Leto	Število priključkov (v mio)
1995	16
1996	36
1997	70
1998	124
1999	176
2000	353
2001	490
2002 (februar)	541

VIR: <http://www.nua.net>

2.3 Elektronsko poslovanje, trgovina in internet v mednarodnem poslovanju

Prišli smo do najpomembnejše značilnosti interneta, in sicer: porabniki ali kupci, in ne ponudniki, so tisti, ki dajejo pobudo in nadzorujejo interakcijo. Danes je nastopil preobrat s klasičnega push trženja, ki je

praviloma potekalo na množičnih trgih, k hull trženju izdelkov in storitev, prilagojenih skupinam porabnikov ali celo posameznikom (Jurše, 2000, str. 19).

Nekatere splošne prednosti interneta, ki veljajo tudi za trženje on-line, so z vidika uporabnikov predvsem (Jurše, 2000, str. 20-21):

- udobnost, saj je dostop 24-urni,
- primerjanje informacij olajšuje izbor,
- manj nevšečnosti s prodajalci,
- hitrost v pridobivanju ponudb,
- želja po anonimnosti itd.

Številne prednosti interneta, ki še posebej veljajo za mednarodno poslovanje, in izmed katerih so naslednje (Jurše, 2000, str. 20-21):

- hiter, učinkovit in racionalen vstop na svetovne trge,
- izboljšanje prodajne odzivnosti ne glede na čas,
- preprosto in ažurno prilagajanje ponudbe kupcem,
- nižje institucionalne ovire za izvozni marketing (carine),
- zmanjšanje vpliva in pogajalske moči distributerjev,
- preprosto eksperimentiranje (novi trgi, novi kupci itd.).

Elektronsko prisotnost v omrežju dosegajo ponudniki na naslednje načine:

- z nakupom prostora v okviru komercialnih storitev on-line tretjih,
- prek drugih spletnih strani,
- s postavitvijo lastnih spletnih strani, ki so lahko splošne, trženske ali za posebne vrste izdelkov in storitev,
- spletne strani se lahko postavijo tudi za posamezne priložnosti, npr. za rabljene in sicer odvečne izdelke,
- za velike in stalne stranke, kakor tudi za lastne gospodarske enote v tujini, bodo podjetja organizirala posebne spletne strani.

Razlikujemo naslednji dve funkciji interneta (Backhaus et al., 2000, str. 147-149):

- internet kot komunikacijski instrument in
- samostojni virtualni trg za dobrine, ki se lahko dostavijo neposredno prek njega.

V splošnem lahko uporabo interneta v podjetju danes razdelimo v nekaj skupin (Jaklič, Štemberger, 1996, str. 5):

- pridobivanje podatkov (informacij) za lažje poslovno odločanje,
- izmenjava podatkov in informacij ter komunikacija znotraj podjetja,
- trženje oglasnega prostora na internetu (primer: www.kabi.si),

- nakup in prodaja izdelkov in storitev (primeri: www.amazon.com , www.cdnow.com),
- poslovno sodelovanje in sklepanje partnerstva s ponudniki svojih storitev na internetu,
- komuniciranje s potrošniki,
- poprodajne aktivnosti, pomoč uporabnikom, vzdrževanje (primer: www.mobitel.si),
- avtomatizacija pisarniškega poslovanja,
- opravljanje finančnih storitev preko interneta (primer: www.skb.net),
- delo na daljavo ...

Kot drugačno gledanje lahko delimo uporabnost interneta v podjetju v dve glavni skupini, in sicer v zunanje (tržno) in notranje delovanje (German - Blažič, 1996, str. 18).

Za notranje delovanje ponuja model interneta raznovrstna orodja za izmenjavo informacij, za sodelovanje, za skupinsko delo in razvoj ter podporo delovni sili.

Pri zunanjem delovanju lahko podjetje z uporabo interneta in njegovih orodij na splošno stori naslednje:

- Vzpostavi takojšen stik s potrošniki. Komunikacija poteka s pomočjo elektronske pošte, poštnih seznamov ali preko svetovnega spleta. Elektronska komunikacija s potrošniki je pomembna pri zagotavljanju hitrega odziva pri obveščanju o izdelkih in storitvah in pri prodaji izdelkov oz. storitev z uporabo elektronskega poslovanja.
- Sodeluje s poslovnimi partnerji preko izmenjave elektronske pošte in datotek.
- Sodelovanje pri skupnih akcijah, razvojnih projektih, izpeljavi skupnih nastopov na sejnih, razstavah in skupnem založništvu je veliko cenejše in hitreje z uporabo elektronske pošte kot s klasičnim načinom komunikacije.
- Promovira podjetje s pošiljanjem informacij natančno določenim ciljnim skupinam z določenim interesom. Informacija je na ta način neposredna in usmerjena v natančno določen segment trga oz. specifično tržno nišo.
- Objavlja informacije, kot so: "on line" katalogi, poročila in drugo objavljeno na domačih straneh svetovnega spleta. Informacija je pri tem zmeraj ažurna in veliko cenejša.
- Pripravi in izvede elektronsko trgovino, ki omogoča nakupovanje neposredno preko interneta.
- Podjetje ima dostop do širokega spektra virov in informacij, dosegljivih na internetu.

2.4 Vrste elektronskih trženjskih poti

Tržniki lahko izpeljejo elektronsko trženje na sledeče načine: da ustvarijo elektronsko prodajalno, da sodelujejo na forumih (forums), v diskusijskih skupinah (news groups) oz. konferencah in na oglasnih deskah (bulletin boards). Prav tako lahko pripravijo elektronske oglase in uporabljajo elektronsko pošto (Jurše, 2000, str. 6).

2.4.1 Elektronske prodajalne

Zanimanje za internet pri naših podjetjih narašča iz dneva v dan, vse več se jih odloča za predstavitev svoje dejavnosti na internetu. Elektronska prodajalna ponuja naslednje možnosti:

- opise podjetja in njegovih izdelkov v besedi in sliki. Tisti, ki se pripravlja na nakup, lahko pritisne na katerikoli tekst ali ikono, če želi izvedeti več podrobnosti o določenem izdelku;
- katalog podjetja, ki pove, ali so izdelki na voljo in po kakšni ceni;
- novice podjetja, vključno finančna poročila, trenutne novice, nove izdelke in izboljšave, datume izobraževalnih tečajev in podobno;
- informacije o priložnostih za zaposlitev v podjetju; priložnost za pogovor z zaposlenimi;
- možnost naročiti, še preden se zapusti prostor.

2.4.2 Forumi in diskusijske skupine

Forum so skupine s posebnimi interesi (special interest groups, krajše SIGS) ali okrogle mize, na katerih razpravljajo poznavalci določenih področij. Običajno se posamezni forumi osredotočajo na natančno določene ozke teme. Diskusijske skupine omogočajo le razpravljanje, drugače od forumov, kjer potekajo tudi konference in imajo člani na voljo knjižnice datotek, ki jih prispevajo člani. Sodelovanje v forumih in diskusijskih skupinah omogoča komuniciranje z ljudmi, ki jih zanima določeno področje, in to na način, ki podjetju omogoča večjo vidnost in kredibilnost. Oglaševanje v forumih je običajno prepovedano (Jurše, 2000, str. 8).

2.4.3 Elektronske konference

Elektronska konferenca je internetova različica javnega seminarja ali govora. Pri konferenci imamo strokovnjaka - govornika in slušatelje, ki jih tema zanima in ki strokovnjaku zastavljajo vprašanja, na katere jim ta odgovarja.

2.4.4 Oglasne deske

Omrežna oglasna deska je storitev, ki prikazuje promocijska sporočila. Večina oglasnih desk se pokaže, ne da bi uporabnik interneta to v resnici želel. Podjetje lahko najame oglasne deske na svetovnem spletu ter na njih predstavi svojo dejavnost. Tudi če podjetje ni uporabnik interneta, lahko svoje izdelke in storitve reklamira prek oglasne deske na strežniku WWW, kupce pa usmerja na svoj faks, telefon ali poštni naslov.

2.4.5 Elektronska pošta

Elektronska pošta je osnovna zmožljivost interneta, hkrati pa tudi ena najuporabnejših. Elektronska pošta je v osnovi enaka običajni. Po njej se lahko pošilja tudi razne dokumente, napisane v Wordu (naročilnice...), slike, datoteke, programe,... Omogoča boljšo organizacijo dela, učinkovitejše poslovanje,

preprosto arhiviranje sporočil in nadaljnjo obdelavo podatkov, sprejetih z elektronskim sporočilom. Bistvena prednost je tudi hitrost njenega potovanja do naslovnika.

2.5 Razširjenost interneta in elektronske trgovine

Razširjenost interneta je po svetu zelo različna. Zelo velika je v ZDA in v Evropi, manj pa v nekaterih azijskih državah in še zlasti v Afriki. Večja sprejemljivost pri moškem delu populacije se počasi zmanjšuje. Zanj so dovezetnejše bolj izobražene osebe, kar je povezano z njihovimi veščinami, ter osebe, ki presegajo določen prag dohodkov, saj so potrebne naložbe. Vrzeli se še vedno kažejo pri starejših generacijah. Sprejemljivost interneta je prav tako večja v tistih državah, v katerih je razvita kataloška prodaja ali kjer deluje prodaja na daljavo. Trenutno naj bi internet uporabljalo približno 400 milijonov ljudi, vendar to ne pomeni, da izključno za poslovne namene. Zelo verjetno je, da je ta del celo v manjšini (Hrastelj, 2001, str. 244).

Od navedenega števila je sedaj kakih 25 odstotkov uporabnikov interneta v Evropi, ki nam je po sociodemografskih, kulturoloških in drugih vidikih ter gospodarskih povezavah najbližje. Ocenjujejo, da se poudarki uporabe interneta v poslovne namene po državah razlikujejo. Tako naj bi v Nemčiji prek njega pridobivali predvsem podatke o delnicah in drugih vrednostnih papirjih ter v bančništvu on-line, v Veliki Britaniji je opazna njegova uporaba v zvezi z organiziranjem potovanj, medtem ko je v Franciji prek interneta zanimivo pridobivanje podatkov o krajevnih ponudbah on-line, ki se nato uresničijo na tradicionalen način, z obiskom trgovine (Handelsblatt, 15. 5. 2001).

Zanimivi so sklepi raziskave (Hart et al., 2000, str. 962-968), ki je zajela 1099 maloprodajnih podjetij v Veliki Britaniji. Vsako izmed njih ima najmanj deset poslovalnic. Gre za podjetja, ki so najbližje porabnikom in verjetno najbolj kvalificirana ter tudi zainteresirana za uresničenje njihovih pričakovanj. Raziskava tega vzorca je pokazala, da:

- ima približno 31 odstotkov teh podjetij registrirane spletne strani,
- le 10 odstotkov jih uporablja, in to pretežno za enosmerne komunikacije,
- še manjši del, približno 9 odstotkov, uporablja interaktivno komuniciranje in
- le 3 odstotki teh podjetij imajo organizirano prodajo on-line.

Če navedem še nekaj podatkov za ZDA, ki naj bi veljali za leto 2000 (Business Week, Rethinking the Internet, marec 2001, str. 46-47). Kar 44 odstotkov Severnoameričanov je povezanih prek interneta, približno 5,3 odstotka BDP porabijo podjetja za računalnike in programsko opremo, ob tem pa kljub velikemu hrušču internetna podjetja realizirajo le en odstotek prodaje na drobno itd.

Veliko bolj je internet razširjen v medorganizacijskem trženju ali poslovanju. Spet smo pri napovedih. Kotler (2001, str. 325) ocenjuje, da bodo te transakcije v ZDA v letu 2003 dosegle vrednost 2800 milijard dolarjev. Gartner Group napoveduje za isto leto celo 3600 milijard dolarjev, medtem ko naj bi vrednost

internetne prodaje v širokoporabnem trženju znašala le 107 milijard dolarjev (Business Week, Rethinking the Internet, marec 2001, str. 51).

2.6 Določanje tržnih segmentov in izbiranje ciljnih trgov

Podjetje, ki se odloči poslovati na širšem trgu, kmalu spozna, da ne more oskrbovati vseh kupcev na tem trgu. Kupcev je bodisi preveč bodisi so prostorsko razpršeni ali pa se zelo razlikujejo v svojih zahtevah. Konkurenti so lahko v boljšem položaju, če oskrbujejo posamezne skupine kupcev na trgu. Namesto da podjetje konkurira povsod, bi moralo ugotoviti najprimemnejše segmente, ki jih lahko uspešno zadovolji. Jedro sodobne trženske strategije tvorijo segmentacija, izbor ciljnih trgov in analiza pozicije, kar ustvarja široko orodje za strateški uspeh na trgu.

Uporaba interneta in razširitev elektronskega poslovanja prispevata veliko k povpraševanju po »osrednjih« informacijskih strokovnjakih. Dodatno pa uporaba interneta ustvarja nove informacijske poklice, spreminja zahteve za nekatere neinformacijske poklice in dviga minimalno stopnjo zahtevnosti nekaterih del nižje zahtevnosti. Opazno je protislovje v vplivu informatike na ustvarjanje delovnih mest. Po eni strani informatika ukinja delovna mesta, po drugi pa jih ustvarja ali v veliki meri spreminja obstoječa (Gričar, 2000, str. 11).

Jasno je, da prelom s starim in korak v novo organizacijsko kulturo največkrat lahko izpeljejo mlajši ali novi člani organizacije, saj so manj obremenjeni s staro kulturo in njenimi pojavnimi oblikami. Uvajanje poslovanja preko interneta pomeni pomemben prelom pri načinu poslovanja, s prehodom iz klasične oblike na sodobnejšo. Prehod hkrati pomeni tudi, da vodstvo podjetja zaupa v spremembe in da daje možnosti in priložnosti mlajšim sodelavcem, ki vidijo današnji svet v drugačni luči.

3 Spletno igranje

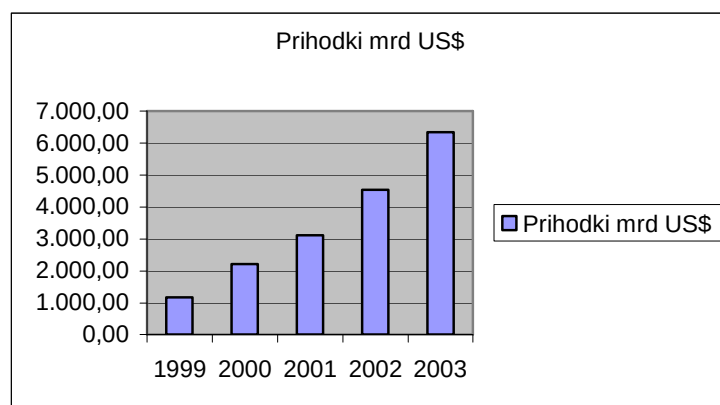
Igre na srečo po internetu, ki so predmet te obravnave, se nanašajo na igralno aktivnost, ki vključuje igre, podobne igram v igralnicah, loterije, tombolo ter stavljenje na izide športnih dogodkov, ki se opravlja s pomočjo računalnikov in ki po internetu prihajajo do lokacij na svetovnem spletu, namenjenih igranju. Korenine razvoja internetnega igranja segajo v leto 1995, ko se je odprla prva stran z igranjem. V letu 1996 je bilo 15 internetnih prirediteljev, nato pa sledi izjemen razvoj z letom 1999, ko jih lahko zasledimo že 650. Število internetnih igralnic se do novembra 2001 praktično podvoji, saj naj bi jih bilo v tistem obdobju že 1300. Na podlagi podatkov ugotavljamo, da se je število igralcev po internetu s 6.9 milijona v letu 1997 povečalo na 14.5 milijona v letu 1998, v letu 1999 na 21 milijonov ter v letu 2000 na 32 milijonov (Cabot, 2001, str. 54).

Tabela št. 5: Možni in pričakovani prihodki iz posebnih iger na srečo na svetovnem spletu v obdobju 1999 – 2003

Leto	Prihodki mrd USD
1999	1.167,0
2000	2.207,5
2001	3.119,0
2002	4.546,6
2003	6.346,3

Vir: Cabot, 2001, str. 88

Graf št. 1: Prihodki iz posebnih iger na srečo na svetovnem spletu v obdobju 1999 – 2003



Vir: Cabot, 2001, str. 88

Prvi mednarodni simpozij o zakonski ureditvi in menedžmentu igranja po internetu je bil novembra 1997 v Washingtonu. Na njem so prišli do izraza trije različni pristopi, ki ostajajo še danes:

- avstralski pristop, ki močno podpira igranje po internetu, vendar na osnovi licenc, regulacije in obdavčitve;
- evropski pristop, ki se nagiba k dovolitvi igranja po internetu, ki je nadzirano in omejeno na rezidente posamezne države;
- ameriški pristop, ki teži k temu, da igranje po internetu ni zaželeno in da ga je potrebno prepovedati.

V nadaljevanju so posamezni pristopi podrobneje osvetljeni, tako s pravne kot regulatorne in nadzorne strani.

3.1 Regulativa v svetu

Obstajata dva neodvisna razloga za ureditev igranja po internetu. Negativni razlog je, da je igranje po internetu že prisotno in da bo, tudi če se ga prepove, prepoved težko učinkovito in praktično udejaniti. Pozitivni razlog je, da je ureditev veliko boljša alternativa kot neurejenost. Ureditev lahko do neke mere pripomore k rešitvi zaščite potrošnikov in javnosti, prispeva k proračunu (davki, takse, druge dajatve) in ponuja druge ekonomske ugodnosti.

Države, ki imajo zakonodajo, ki dovoljuje licence tudi za razširitev igranja po internetu, so: pet dežel Avstralije, Tasmanija, St. Vincent, St. Kitts in Nevis, Južna Afrika, Nepal, Liechtenstein, Kalmzka Rusija, Isle of Main, Honduras, Grand Turk, Grenada, Finska, Ekvador, Dominikanska republika, Dominika, Curacao, Kostarika, Kukovi otoki, Gibraltar, Barbados, Armenija, Antigua in še nekatere druge. Ob toliko državah, ki dovoljujejo igranje po internetu, je zadosti zakonodaje, ki podpira igranje po internetu. Največja ovira za vzpostavitev zaupanja potencialnih potrošnikov igranja po internetu je verjetno dejstvo, da takega igranja ni urejala nobena država, ki ima že dolgo igralniško zgodovino ter zanesljivo in učinkovito ureditev tradicionalnih igralnic in stavnic na športne izide. To pa se spreminja, saj so nekatere zakonodaje - zlasti avstralskih držav - sprejele ali predlagale predpise, ki ob dovoljenju igranja po internetu, poskušajo tudi urejati tako igranje na verodostojen in učinkovit način (Cabot, 2001, str. 58).

3.2 Zakonodaja v Sloveniji

Osnovna ugotovitev v zvezi z možnostjo prirejanja iger na srečo preko interneta je, da Zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 27/95, 85/01; v nadaljevanju: ZIS), ki je temeljni predpis s področja iger na srečo, tovrstni način prirejanja iger na srečo ureja v 3.a členu.

Prvi odstavek 3.a člena ZIS se glasi: prirejanje iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev je dovoljeno le gospodarskim družbam, ki pridobijo koncesijo za trajno prirejanje klasičnih iger na srečo ali koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnicah.

Nesporno je, da sme v skladu s 55. členom ZIS posebne igre na srečo kot svojo dejavnost prirejati le delniška družba, ki ima sedež na območju Republike Slovenije, na podlagi koncesije. (Edina izjema je prirejanje posebnih iger na srečo na igralnih avtomatih z omejenim vložkom zunaj igralnic.) Torej bi tudi posebne igre na srečo preko interneta smeli prirejati le koncesionarji.

ZIS v delu, ki definira igre na srečo, govori o tem, kje in kako se prirejajo posebne igre na srečo. Po prvem odstavku 53. člena ZIS so posebne igre na srečo definirane kot igre, ki jih igrajo igralci proti igralnici ali drug proti drugemu na posebnih igralnih mizah s kroglicami, kockami, kartami, na igralnih panojih ali na igralnih avtomatih... Zakonsko določeni način prirejanja posebnih iger na srečo (na igralnih mizah, na igralnih panojih, na igralnih avtomatih) ne dovoljuje uporabe virtualnih igralnih naprav. Da bi zakonodajalec odpravil neskladje, ki se je pojavilo, je sprejel v okviru tretjega odstavka 3.a člena

naslednje besedilo: Podrobnejše predpise o načinu, pogojih, vrsti iger, obsegu prirejanja, nadzoru ter o drugih vprašanjih v zvezi s prirejanjem iger na srečo preko interneta in drugih telekomunikacijskih sredstev izda minister, pristojen za finance. Kar pomeni, da bi za uvedbo virtualnega igralništva v Sloveniji potrebovali podzakonski akt oziroma pravilnik, ki bi podrobneje urejal obravnavano področje. Brez sprejetja takšnega akta ostajajo nedorečena naslednja področja:

- Drugi odstavek 78. člen ZIS določa, da mora koncesionar organizirati avdio-video nadzor in recepcijsko službo tako, da je zagotovljen nadzor nad osebami, ki prihajajo v igralnico. Brez modifikacije te določbe (v smislu prilagoditve virtualnim igralnicam) bi bilo to zahtevo zelo težko izpolniti na ravni virtualne igralnice.
- Manj težav bi bilo z identifikacijo oseb po tretjem odstavku 78. člena ZIS, vendar bi bilo potrebno posebno pozornost nameniti spoštovanju starostnega minimuma iz 83. člena ZIS.
- Če bi bile dovoljene virtualne igralnice bi bilo potrebno določiti tudi koncesijsko dajatev za tovrstno prirejanje iger na srečo (vprašanje je namreč, če bi bila veljavna lestvica ustrezna) in nadzor s strani Urada RS za nadzor prirejanja iger na srečo.

3.3 Prepovedna zakonodaja

V nekaterih zakonodajah velja absolutna prepoved spletnega igralništva. Vendar je dejanska uveljavitev take prepovedi izredno otežena s številnimi tehničnimi težavami, zaradi katerih nastajajo zelo resni problemi pri nadzoru igranja, ki je dostopen preko ponudnikov zunaj zakonodajnega območja.

Prepoved je mogoče uveljavljati na »mehki« ali »trdi« način. Mehki način se omejuje na opozarjanje o nelegalnosti dejavnosti in na usposobljenost nadzornih organov, da zaznavajo, odkrivajo in preganjajo nelegalne dejavnosti. Zgolj opozarjanje na nelegalnost dejavnosti se je v mnogih primerih pokazalo za zelo omejeno, saj posamezniki hitro ugotovijo da je njihovo tveganje, da jih odkrijejo in kaznujejo, dejansko zelo majhno. K temu pripomore še dejstvo, da so igralci oziroma hazarderji že tako nagnjeni k tveganju. Tveganje zmanjšuje tudi opažanje, da so nadzorni uradi slabo seznanjeni z računalniško tehnologijo in nepripravljeni upravljati čas za relativno majhne kršitve v primerjavi s kriminalom realnega sveta in drugih spletnih sovražnikov, kot je npr. spletna otroška pomografija.

»Trdi« način bi pomenil uporabo sredstev spletne arhitekture in procesov, ki onemogočajo spletno igralništvo. Taka orodja in sredstva je težko ali nemogoče razviti. Razlog je v načinu delovanja interneta. Poskusi zapiranja pomografskih strani so se na primer izkazali za neučinkovite. Ugotoviti identiteto pošiljatelja sporočila in lastnika spletne strani je zares zelo težko. Spletni promet vsebuje malo ali nič podatkov o izvoru, razen t.i. »internet protocol« (IP) naslova. IP naslov pa je mogoče zakrivati na različne načine. Vsakič ko naslov IP številke zablokiramo, je mogoče uporabiti drugo; tehnike in orodja za uspešno zakrivanje oz. »maskiranje« IP naslovov pa so zlahka dostopni preko spleta vsakemu kolikor toliko večjemu uporabniku računalnika.

Druga plat te težave so tudi same aktivnosti, potrebne za blokiranje določene strani. Uporabnike je treba prisiliti, da uporabljajo ponudnika internetnih storitev (internet service provider - ISP), ki pa mora nadzirati promet skozi t.i. »proxy« strežnike, ki filtrirajo promet z določenih IP naslovov. Tako filtriranje skozi »proxy« strežnike bi imelo zelo velik vpliv na hitrost celotnega prometa preko mreže, strojna in programska oprema, potrebna za izvajanje blokad dostopov, pa bi bila občutno previsoka. V vsakem primeru bi se taki zaščiti lahko operaterji izogibali s pogostim menjavanjem spletnega naslova. Najti nov ali »maskiran« naslov pa spet zahteva ogromno časa in truda.

Še dodatne težave pa lahko pri poskusih blokiranja dostopov do posameznih strani nastanejo pri vprašanjih legitimnosti in legalnosti takih postopkov in v mnogih obstoječih zakonodajah lahko pomenijo nezakonito cenzuro.

3.3.1 Posebna ali splošna obstoječa zakonodaja

Večina zakonodaj že dlje časa prepoveduje vse oblike igranja, razen tistih oblik, ki so s predpisi posebej dovoljene. Te, kot tudi predpise o prekrških, bi se dalo uporabiti ob igranju po internetu. Vendar je večina teh predpisov splošnih, veljavnih že dlje časa in mogoče niso primerni za uporabo v današnji napredni tehnologiji. Uporaba teh predpisov lahko vodi do nezanesljivosti in pravdanja, ki lahko traja leta. Na tako situacijo opozarja tudi poročilo NGISC (National Gambling Impact Study Commission, katere ustanovitev je predlagal ameriški kongres leta 1996 in ki je po dveh letih delovanja junija 1999 izdala končno poročilo) pri uporabi obstoječe ameriške zakonodaje za prepoved igranja po internetu.

Zaradi tega večina zakonodaj, ki namerava igranje po internetu prepovedati, dopolnjuje obstoječe predpise ali vpeljuje nove, ki se neposredno nanašajo na uporabo najnovejših tehnologij. Zakonodaje se med seboj razlikujejo predvsem v tem, katere udeležence kaznujejo.

Povsem jasno je, da je igranje po internetu možno realizirati z aktivnim sodelovanjem večih udeležencev: operaterjev internetskih igralnih mest, ponudnikov internetskih storitev, ki omogočajo uporabnikom domačih računalnikov dostop do igralnih mest, internetskih iskalnikov, ki igralcem poiščejo internetska igralna mesta, reklamiranja internetskih igralnih mest, bank, ponudnikov kreditnih kartic in igralcev. Vsak od teh udeležencev je lahko potencialna tarča prohibicijskih predpisov.

3.3.2 Predpisi proti operaterjem igralnih mest na internetu v ZDA

Razlogi, da se predpisi usmerijo v prvi vrsti proti operaterjem internetskih igralnih mest in ne toliko proti igralcem, so bolj ali manj historične narave. Tipičen primer takih predpisov je Internet Gambling Prohibition Act 1999, ki je bil posredovan v obravnavo senatu združenih držav Amerike in ki je znan s kratkim imenom Kyl Bill po njegovem pobudniku senatorju Kyilu. Predlagani predpis je spremenjena in dopolnjena verzija predpisa, ki je bil predložen že leta 1997.

Temeljne značilnosti tega predpisa:

- Uporaba interneta ali drugega interaktivnega računalniškega servisa za stavljenje, sprejemanje stav, posredovanje stav ali pozivanje k stavljenju je za civilno ali pravno osebo nezakonita.
- Ukvarjanje z igralništvom je vsak posel, ki se ukvarja z igrami na srečo ali ki vključuje stavljenje, sprejemanje stav. Vključuje lahko eno ali več oseb, ki ga izvajajo, financirajo, vodijo, nadzirajo, usmerjajo ali posedujejo v celoti ali le del tega posla. Posel je bil ali še je v nepretrganem izvajanju več kot 10 dni oziroma je v kateremkoli 24-urnem obdobju poslovanja ustvaril 20000 USD ali več bruto prihodka.
- Kazenske sankcije - kazenska globa v znesku, ki je enak ali večji od zneska, ki ga je kršitelj prejel na račun stavljenja ali 20000 USD, zaporna kazen za štiri leta ali oboje.
- Možnost, da na zahtevo zveznih ali državnih ustanov ponudniki interaktivnega računalniškega servisa odstranijo grešna internetna mesta ali dostop do njih onemogočijo.

V ZDA urejajo igralniško zakonodajo posamezne države in v zvezi s to prakso so nekatere zvezne države že predlagale ali že celo sprejele predpise, ki zadevajo igranje po internetu. Najnovejše poročilo NGISC državam še vedno priporoča urejanje igralništva, vendar iz tega konteksta izvzema igranje po internetu, ki naj bi bilo urejeno na zveznem nivoju. Glede na to, da nekaj operaterjev že deluje na območju Združenih držav na osnovi dovoljenj posameznih držav, se v priporočilu zavzemajo za začasno zamrznitev stanja in prepoved širitve ponudbe. Vsi ti predpisi se nanašajo na operaterje znotraj države, ne rešujejo pa operaterjev izven države (izven območja veljavnosti predpisov). Formalno lahko sankcije tuje operaterje doletijo pri njihovem prihodu v državo.

3.3.3 Predpisi proti ponudnikom internetskih storitev

Po Kyllu Billu pomeni interaktivno računalniško storitev vsaka informacijska storitev, sistem ali programski dostop, ki uporablja javno komunikacijsko infrastrukturo ali ki deluje v mednarodni trgovini in nudi ali omogoča računalniški dostop uporabnikov do računalniškega strežnika, vključno s storitvijo ali sistemom, ki omogoča dostop do interneta. Ta definicija obsega tako ponudnike internetnih storitev kot tudi ponudnike on-line storitev.

Čeprav ponudniki internetnih in on-line storitev niso sami neposredni kršitelji, so pomemben člen, ki nudi možnost prekinitve povezave med operaterji iger po internetu in domačimi uporabniki. V osnovi so ti ponudniki logično nadaljevanje klasičnih telefonskih družb. Zanje v ZDA že dolgo velja predpis, da so dolžne odklopiti ali zavrniti stranko na podlagi obvestila pravnih oblasti, da se storitev uporablja oziroma da se bo uporabljala za prenos igralnih podatkov. Podobno predvideva tudi Kyl Bill za ponudnike internetnih in on-line storitev. Dodatna je ponekod tudi obveza, da na osnovno stran postavijo neposredno povezavo na stran, ki vsebuje informacijo o prepovedi igranja po internetu. Osebe ali organizacije, ki zavedno sodelujejo v nezakoniti dejavnosti pri igranju po internetu, so soodgovorne za te nezakonite dejavnosti (Minnesota). NGISC v svojem poročilu priporoča, če se bo igranje po internetu v ZDA prepovedalo, da se v prepise vključi tako odgovornost ponudnikov internetnih in on-line storitev, kot tudi

ponudnike brezžičnih komunikacij in vseh drugih, ki bi namerno ali nenamerno pospeševali igranje po internetu.

3.3.4 Omejevanje internetskih iskalnikov

Internetni iskalniki so programi, ki so dosegljivi preko ponudnikov internetnih storitev in ki omogočajo uporabnikom domačih računalnikov, da preko ključnih besed in besednih zvez najdejo na internetu želene spletne strani. Zaradi izredno velikega števila spletnih strani je njihova uporaba bistvena za komercialno preživetje večine ponudnikov. Uporabniki domačih računalnikov lahko pridejo do spletnih strani praktično le, če vidijo reklamo za to mesto, ki vsebuje ustrezno informacijo oziroma hipertekstno povezavo. Brez iskalnikov ali reklamiranja bi morali ponudniki komercialnih storitev - vključno s tistimi, ki ponujajo igranje po internetu - uporabiti dražje in manj uspešne načine reklamiranja (tiskano gradivo, pošiljanje na naslove, oglaševanje v drugih široko dostopnih medijih), da bi uporabnike domačih računalnikov obvestili o obstoju in naslovu njihovih spletnih strani, njihovih produktih in storitvah. Internetni iskalniki so, tako kot ponudniki internetnih storitev, nameščeni največkrat lokalno in tako primerni za izvajanje omejitev. Preko njih se lahko do določene mere omeji dostop do tujih igralnih mest. Obstoječa in predlagana zakonodaja v ZDA te možnosti še ne izkorišča.

3.3.5 Prepoved oglaševanja

Komercialni spletni ponudniki, tako kot večina poslovnih družb, potrebujejo za svojo uspešnost oglaševanje svojih produktov in storitev. Oglaševanje lahko vključujejo vse od tiskanega materiala, oglaševanja preko javnih medijev do drugih spletnih strani, ki vsebujejo hipertekstne povezave. Tudi oglaševanje je lahko tarča prepovedi. Tako kot pri vsakem omejevanju uporabe javnih medijev lahko omejitve zadevajo na ustavno zagotovljene pravice do svobode govora ipd. Po drugi strani se predpisi omejujejo na lokalne ponudnike, njihova uveljavitev je za tuje ponudnike enak problem kot za tuje operaterje igranja po internetu.

3.3.6 Omejevanje ponudnikov različnih storitev

Igranje po internetu je možno le, če obstaja tok denarja med igralci in operaterjem in verjetno tudi v obratni smeri. Instrument teh prenosov so ponudniki finančnih storitev, to je družbe, ponudnice kreditnih kartic, banke in druge družbe, ki ponujajo prenos denarja.

Ker so ponudniki finančnih storitev podležni zakonodaji in ker je njihovo število v primerjavi s ponudniki internetnih storitev, iskalnikov ali oglaševalnih agencij omejeno, je lahko njihova regulativa najučinkovitejši mehanizem za izpeljavo prepovedi igranja po internetu. NGISC v svojem poročilu eksplicitno priporoča zakonodajo za prepoved prenosov denarja (wire transfer) do znanih operaterjev igranja po internetu oziroma do bank, ki jih predstavljajo. Nadalje priporoča sprejem zakonodaje, ki onemogoča izterjavo dolgov, nastalih pri uporabi kreditnih kartic pri igranju po internetu.

3.3.7 Omejevanje igralcev

Stara verzija Gaming Prohibition Act-a (Kyl Bill 1997) je predvidevala denarno ali zaporno kazen ali celo oboje za vsakogar, ki je zavedno uporabil komunikacijska sredstva za oddajo ali sprejem stave, posredoval informacijo o stavljenju ali omogočil tistemu, ki oddaja, ali prejemniku sprejem denarja ali kredita kot rezultat stavljenja oziroma igranja. V novejši verziji predloga je to umaknjeno. Dejansko ugotavljanje prekrška in preganjanje igralcev zaradi igranja po internetu je povezano s številnimi pravnimi in praktičnimi ovirami.

3.4 Avstralski model pravne ureditve

Model take ureditve je Interactive Gambling (Player Protection) Act severnoavstralske države Queensland iz leta 1998. Ta dokument zasleduje naslednje cilje:

- ureditev in nadzor igranja (interaktivnega igranja) od doma, ki vključuje interaktivne igre, v katerih igralci sodelujejo preko interneta ali drugih telekomunikacijskih medijev,
- zaščito igralcev,
- postavitev temeljev za implementacijo sheme urejanja med različnimi zakonodajami za:
 - recipročno priznavanje licenc, dovoljenj in drugih administrativnih aktov,
 - urejanje in nadzor interaktivnega igranja v sodelujočih zakonodajah,
 - delitev davščin iz naslova interaktivnega igranja na pravičnih osnovah.

Ključni del dokumenta je namera po kooperativnem sodelovanju z drugimi zakonodajami pri regulaciji in nadzoru interaktivnega igranja. Pod sodelovanjem se razumeva sprejem komplementarnih predpisov in meddržavnih sporazumov. Na tej osnovi potem temelji vmitov tistega dela takse, ki ga zberejo licencirani operaterji države in ki pripada rezidentom sodelujoče zakonodaje. V bistvu zakonodaja Queenslanda spodbuja druge zakonodaje, da dovolijo igranje na krajih, ki jih vodijo njihovi licencirani operaterji. V zamenjavo pa jim posreduje takse, ki jih sicer ne bi realizirali, in brez pretiranih stroškov regulacije. Kar očitno manjka tej ureditvi, je zahteva, da se blokira dostop rezidentov tistih oblasti, ki ne dovolijo igranja po internetu. Teoretično kooperativne oblasti lahko delijo davke, medtem ko so oblasti, ki igranje prepovedujejo, prepuščene same sebi.

3.5 Evropski pristop k igranju po internetu

Evropa se je odločila za drugačno različico pristopa kot Avstralija. Ta različica odseva razmere v Evropi, kjer je v nekaterih državah klasično igralništvo že dolga tradicija, države so razmeroma neodvisne predvsem pri urejanju notranjih zadev, pa vendar združene oziroma v procesu združevanja v Evropsko unijo. V Evropi obstaja neformalna organizacija Gaming Regulators European Forum (GREF), ki združuje predstavnike regulatornih organizacij igralništva v Evropi. Ta organizacija se je konstituirala predvsem za izmenjevanje pogledov in informacij in za razpravljanje o politiki igralništva, po drugi strani pa s soglasjem članic predstavlja tudi skupno stično točko za druge v Evropi ali izven nje. Trenutno vključuje

predstavnike 18 evropskih držav. Pojav igranja po internetu je tudi to organizacijo prisilil, da je v zvezi s tem že maja 1998 v Helsinkih sprejela skupno izjavo članic. Kot združenje strokovnjakov za reguliranje igralništva ponuja ustreznim regulatomim telesom in vladam držav članic na nacionalni ali na avtonomni regijski ravni izjavo kot skupek priporočil dobre prakse.

GREF zastopa stališče, da je urejanje igranja zadeva posameznih držav, ki jo rešujejo v luči svojih posebnih socialnih, kulturnih in ekonomskih razmer. Vsaka vlada lahko na nacionalni ali na regijski osnovi presodi, ali dovoli igranje po internetu na svojem ozemlju, in če ga, v katerih oblikah in pod katerimi pogoji. Vsako tako odločitev naj bi druge zakonodaje spoštovale.

Teoretično kooperativne oblasti lahko delijo davke, medtem ko so oblasti, ki igranje prepovedujejo, prepuščene same sebi.

3.6 Sedanje stanje v Evropi

V posameznih evropskih državah je stanje naslednje (Cabot, 2001, str. 92):

- Švedska: za prirejanje iger na srečo po internetu se potegujejo trije operaterji. Koncesije še niso dobili, ker so še v postopku testiranja. Operaterji morajo biti iz neprofitne organizacije. Igre po internetu bodo omejene le na rezidente Švedske.
- Norveška: igre po internetu so omejene na njene rezidente.
- Španija: igre po internetu bodo dovolili, pri čemer razmišljajo o tem, da bi se držali GREF-ovih smemic.
- Finska: je v Evropi trenutno vodilna država za igranje po internetu (stave na športne dogodke, nacionalna loterija). Internet je zanje pomemben predvsem zaradi redke poseljenosti in nižanja stroškov operaterjev iger. Prirejanje iger je pri njih monopol države, in ne dovoljujejo privatnih operaterjev iger. Celotni dobiček namenjajo proračunu (zdravstvo, kultura, šport, brezposelna mladina, invalidi,...).
- Nemčija: izraža odklonilen odnos do igranja po internetu. Osnova za preganjanje je njihov zakon o medijih in komunikacijah.
- Avstrija: dovoljuje prirejanje iger na srečo po internetu.
- Švica: osnutek zakona vsebuje prepoved igranja po internetu, vendar ugotavljajo, da bo to težko izvesti. Razmišljajo o omejeni ponudbi loterije po internetu.
- Nizozemska: sodeluje tesno z Dansko, je med glavnimi iniciatorji GREF-ove izjave in se nagiba k nadziranemu igranju po internetu.
- Anglija: ni navdušena nad GREF-ovo izjavo. Njeni operaterji iger po internetu dovoljujejo igranje tudi rezidentom drugih držav, sicer pa ne nasprotujejo igranju po internetu.

3.7 Direktive in priporočila EU

Direktive in priporočila EU se neposredno ne nanašajo na pravno ureditev iger na srečo. Urejanje tega področja je prepuščeno članicam. Samostojno urejanje pa najmanj na področju najnovejše tehnologije, telekomunikacij, prostega pretoka blaga in kapitala in informacij, predvsem pa v luči elektronskega poslovanja in zaščite mladine zadeva na direktive in priporočila EU, ki pridejo še prav posebej do izraza pri igranju po internetu. Osnovo predstavlja Bangemannovo poročilo, v katerem je leta 1994 EU sprejela odločitev, da bo v naslednjih štirih letih popolnoma liberalizirala in odprla trg telekomunikacijskih storitev ter razbila državne monopole nacionalnih operaterjev. Naslednji korak je bil sprejem Bonnske deklaracije, ki so jo podpisale vse evropske države, poleg članic EU še vse pridružene članice in članice EFTE. S to deklaracijo so prostemu pretoku kapitala, blaga in ljudi, na katerem temelji Evropska unija, dodali še prost pretok informacij. Z njo se uveljavlja predvsem enotni prostor za elektronsko poslovanje ter vzpostavljajo mehanizmi za pretok drugih podatkov, vključno z osebnimi podatki. V pripravi je tudi direktiva o konvergenci digitalnih tehnologij, ki zaradi zabrisanih mej med radijem, televizijo, kabelskimi ponudniki in internetom posega tudi na to področje. Razmišlja se tudi o novi sistemski zakonodaji za demonopolizacijo tega področja. Sistem evropskih direktiv s področja informatizacijske družbe šele nastaja. Zaključeno je predvsem področje varovanja zasebnosti in liberalizacije telekomunikacij, za druga področja obstajajo predvsem delovne verzije direktiv, zelene knjige in priporočila, ki zadevajo varovanje podatkov (tudi šifriranja) in telekomunikacij (konvergence, elektronskega poslovanja, elektronskega podpisovanja, urejanje interneta). V letu 1999 je bila ustanovljena sekcija A4 Information Society Directorate General, ki se ukvarja specifično s politiko EU do podpore in kontinuiranega razvoja interneta in njegovih storitev. V domeno dela te sekcije sodi zanesljiva in vama uporaba interneta, kvaliteta ponudnikov internetских storitev, preganjanje kriminalnih aktivnosti in škodljive vsebine, zaščita intelektualne lastnine, zasebnosti in proste trgovine in razvoj elektronske demokracije. A4 naj bi identificirala, predlagala in sodelovala pri pravnih, regulatornih in političnih ukrepih, povezanih s ponudbo internetских storitev.

3.8 Problemi uveljavljanja in preganjanja

Igranje po internetu postavlja mnoga nova pravna vprašanja. Temeljno je vprašanje: 'Kje se igralna aktivnost odvija? Je to na kraju, kjer igralec pristopa do spletne strani in stavi? Je to kraj kjer se odvijajo finančne transakcije, to je, kjer se prenaša pravi ali virtualni denar med igralcem in ponudnikom igranja? Je to lokacija ponudnika igranja, to je, kjer je računalnik, ki servisira to spletno stran?

Internet pomeni kraj, kjer se srečujejo mnoge različne zakonodaje. V civilnih zadevah je rezident ene države lahko v drugi državi obtožen za kriminalno dejanje. Tako imajo operaterji, ne glede na to, kje so fizično prisotni in ki zavestno omogočajo igranje po internetu državljanom države, ki tega ne dovoljuje, zadosti stikov z zakonodajo in povzročajo škodo znotraj zakonodajnega področja, možnost da zapadejo preganjanju in kaznovanju. Če bo igranje po internetu v ZDA prepovedano, priporoča NGISC, da zvezna vlada napravi korake, da tuje vlade ne bi ščitile prirediteljev igranja po internetu, ki izkoriščajo ameriške državljane.

3.9 Sodelovanje med izvršnimi oblastmi

Globalna ekonomija in združevanje igralniške industrije rezultirata v igralniških družbah, ki podlegajo več zakonodajam. Tako igralniške družbe kot tudi regulatorji igranja imajo korist od izmenjave in uporabe informacij, ki so nastale na strani ene regulative in so zanimive za vse ostale. To znižuje med drugim tudi stroške igralniške industrije in zagotavlja, da ima regulativa vso informacijo, ki jo potrebuje za ustrezno izvajanje svojih funkcij. Konflikti med zakonodajami glede politike igranja po internetu vplivajo tudi na tako izmenjavo občutljivih informacij. Oblasti, ki prepovedujejo igranje po internetu, bodo manj dovzetne za sodelovanje z oblastmi, ki igranje dovoljujejo in licencirajo operaterje, ki ne upoštevajo prepovedi drugih. Po drugi strani pa se oblasti, ki licencirajo operaterje iger, lahko upirajo sodelovanju z oblastmi, ki preganjajo enega ali več njihovih koncesionarjev.

Koncesionarji morajo za pridobitev licence nuditi oblastem – nadzornim (regulatornim) organom, različne občutljive informacije. Ti skrbijo za zaupnost teh občutljivih podatkov, razen če pride do izjemnih razlogov za odstop od splošnih pogojev zaupnosti. V večini zakonodaj je taka izjema prenos občutljivih informacij do nadzornih organov igranja drugih oblasti. Med regulatornimi organi obstaja običajno dogovor, katere informacije se izmenjuje in kako se jih sme uporabiti. Pri igranju po internetu zaenkrat ni videti, da bi bilo potrebno sodelovanje na kakem drugačnem nivoju, kot poteka že doslej na temo klasičnih igralnic in stavnic. Edino možno izjemo lahko pomeni situacija, ki jo ponuja avstralski pristop (Queensland Gaming Act), ki predpostavlja meddržavne dogovore, ki jih bo potrebno skleniti na političnih in diplomatskih ravneh.

Če je predpostavka zelene kulture, da je okolje obvladljivo in da ga lahko, če hočemo, tudi spreminjamo, je ustrezna regulativa države pri tem ključnega pomena. Regulativa države, ugled in podoba podjetja oziroma prihodnjega koncesionarja so ustrezni, če uporabniki vanje verjamejo in jim sledijo, tako da se z njimi povezujejo.

Pojav globalizacije prinaša s seboj večjo konkurenčnost, manj ovir v trgovanju in hitrejši tehnološki razvoj. V globalnem okolju, ki je informacijsko zasnovano, postajata znanje in pridobivanje izkušenj kritični sestavini konkurenčnosti države. Od stopnje usposobljenosti ljudi je najbolj odvisna stopnja rasti informacijske izobraženosti. Nezačuden dostop do podatkov ter prenizka raven sistema izobraževanja bosta temeljna razloga za povečanje razlik med tistimi, ki imajo, in onimi, ki nimajo (Gričar, 1999, str. 18).

Že na tej ravni se mi vsiljuje misel, da je najboljši model obvladovanja in prirejanja iger na srečo preko interneta avstralski pristop. Menim, da bi morala država kot institucija podpirati razvoj internetnega igralništva, saj je to področje zelo perspektivno. Prihodnost omenjenega področja se ne kaže le v izjemnem razvoju interneta v zadnjih petih letih, ampak tudi v posledičnem preoblikovanju že obstoječih koncesionarjev. Koncesionarji, ki že prirejajo igre na srečo, bi se morali posledično preoblikovati tako kadrovske kot tudi miselno iz okostenelih "mastodontov" v podjetje z visoko izobraženimi sodelavci. Potrebno pa je poudariti, da prihodnost neizobraženih ne tolerira.

Cilj uvajanja internetskega igralništva ni torej le povečana koncesijska dajatev, temveč je posledica uresničevanja vizije podjetja na osnovi licenc, regulacije in korektne obdavčitve.

4 Možnosti za uravnavanje spletnega igralništva

V četrtem poglavju želim predstaviti, katere parametre bi moral prihodnji internetski koncesionar uvesti, v okviru svojega prirejanja iger na srečo. Predstavljeni zahtevani parametri so plod izkušenj, pridobljenih pri inšpekcijskih nadzorih že obstoječih »zemeljskih« prirediteljih, preučevanju tujih obstoječih internetskih ponudnikov, strokovne literature in Zakona o igrah na srečo. Ker tako obstoječi koncesionarji kot tudi državni regulativni organi nimamo nobenih izkušenj s prirejanjem oziroma reguliranjem iger na srečo na internetu, se sklicujem na izkušnje, ki prevladujejo v svetu.

Spletno igralništvo je - poenostavljeno - virtualizacija predhodnih igralniških aktivnosti, hkrati pa resen izziv za regulatorje. Internetski medij bistveno poenostavlja dostopnost do igralnice, s tem ko aktivnosti prostorsko in časovno ne omejuje. To omogoča igralcu izogibanje lokalnim zakonskim regulativam oziroma njihovo preseganje. Razpršenost interneta je velik problem za nadzor igralniških dejavnosti, hkrati pa ponudniku obeta dva pomembna potencialna ekonomska učinka. Prvi je občutno hitrejše pokritje investicije, saj lahko le-ta v običajnem kazinu stane ogromno in zahteva veliko število zaposlenih, medtem ko je mogoče virtualni kazino vzpostaviti za manj kot odstotek investicije v klasičnega. Drugi potencial pa je povečanje možnosti škodljivih socialnih učinkov, ki izhajajo iz težavnosti ustreznega nadzora v kibernetičnem okolju.

4.1 Problem prepoznavanja identitete ponudnika

Za razliko od klasičnih spletna igralna mesta niso locirana na določeni točki in dostopna le preko oglasov in različnih informacij, temveč jih je mogoče poiskati praviloma kar preko spletnih iskalnikov, kot so www.yahoo.com ali www.lycos.com ali preko posebnih seznamov igralnic, ki jih je prav tako zlahka najti na spletu. Ko že enkrat pridemo do spletne strani, naletimo na problem transparentnosti. Spletna stran je lahko locirana kjerkoli na svetu in njen spletni naslov ne pove ničesar o fizični lokaciji računalniškega strežnika ali pomožnih strežnikov in njihovih operaterjih. Večini igralcev torej ni poznana država oziroma zakonodaja, pod katero spada ponudnik. Casino Australia <http://www.casinoaustralia.com> je na primer stran s podobami Sydneya, koal in avstralsko zastavo, vendar v resnici nima nobene zveze z Avstralijo. Spletni kazino je namreč lociran na Nizozemskih Antilih, upravlja pa ga ameriško igralniško podjetje.

Nekatere strani sicer olajšujejo problem prepoznavanja z objavljanjem ocen storitev in navajanjem podatkov o identiteti ponudnikov ter opozarjajo na morebitne zlorabe. Mnogi operaterji spletnih igralnic so fizično locirani daleč od svojih ciljnih strank, predvsem da bi se izognili zakonskim odgovornostim. Obstaja torej resno tveganje da taki ponudniki opravljajo poslovne dejavnosti, ki bi bile v večini sodobnih

držav sankcionirane in da lahko njihovi lastniki in zaposleni zlorablajo številke kreditnih kartic ali si prisvojijo vplačila. Ker je izdelava zelo prefinjenih spletnih strani danes tako preprosta, je izredno težko ugotoviti, kakšna zagotovila in jamstva dejansko obstajajo za storitve, ki jih ponuja ponudnik.

4.2 Problem preverjanja varnosti

Fizični nadzor spletne igralnice je omejen na zavarovanje lokacije strežnika in na nadzor zaposlenih operaterjev. Logično je mogoče nadzirati neoporečnost programske opreme, ki omogoča storitev, ustreznost hranjenja podatkov o igralnici in ustreznost pretoka podatkov med klientom in strežnikom. Znatno tveganje pomeni možnost manipulacije programske opreme v korist igralnice. Obstaja tudi nevarnost vdora hekerjev v interne sisteme on-line igralnice z namenom, da bi povečali svoje dobitke ali si prisvojili podatke o kreditnih karticah oz. osebne podatke igralcev. Nekatere strani podrobno opisujejo svoje sisteme logičnih kontrol in objavljajo druge informacije za prepričevanje igralcev o varnosti (npr. informacije revizijskih hiš, bank, nadzornih uradov ipd).

4.3 Regulatorna spletnega igralništva

4.3.1 Subjekti in objekti regulative

Nadzorni mehanizmi se lahko izvajajo tako med igralci kot ponudniki storitev. Najobičajnejša je starostna omejitev vstopa. Smiselno je tudi prepovedati vstop problematičnim igralcem (prevelikim zgubarjem ipd.). Možnost uspeha take regulative je sicer majhna, saj je zbiranje dokazov o določenih značilnostih preko interneta zelo oteženo, če ne celo nemogoče. Še dodatno pa skuša veliki, vplivni ter tehnično usposobljeni del internetne populacije onemogočiti različne internetne organizacije, da bi lahko zanesljivo identificirale naključne spletne obiskovalce.

Objekti regulative so v zakonsko urejenih državah naslednji:

- koncesionarji,
- računalniški sistemi,
- sistemi notranje kontrole,
- postopek licenciranja zaposlenih,
- postopek finančne kontrole,
- hramba zapisov,
- obravnavanje izpadov in drugih nepravilnosti,
- banke.

4.3.1.1 Koncesionarji

Igranje po internetu lahko opravljajo le koncesionarji, ki so za to pridobili ustrezno licenco. V specialističnem delu se ne bomo ukvarjali s splošnimi pogoji, ki jih morajo ti izpolnjevati, da pridobijo

licenco za opravljanje te dejavnosti. Omejili se bomo na pogoje, ki jih morajo izpolniti za izvajanje te dejavnosti na reguliran način. Ti pogoji so tudi najpomembnejši za operativne potrebe revizorjev, tako finančnih in računovodskih izkazov kot revizorjev informacijskih sistemov.

Poleg samega nadzora koncesionarjev mora imeti državni organ tudi možnost ukrepanja ob večjih kršitvah postopkov ali predpisov. Država pri prireditelju permanentno prevzema podatke o finančnem in logističnem delu poslovanja (zaradi obdavčitve) ter preverja izvajanje identificiranja.

S posebnimi metodami, kjer prireditelj ne more zaznati prisotnosti države, preverja izvajanje identifikacijskih in finančnih nadzornih funkcij. Smisel je predvsem v živem preverjanju (z dejanskimi identitetami oz. z dogovorjenimi virtualnimi identitetami), ali se ustrezno izvaja identificiranje igralcev.

4.3.1.2 Računalniški sistemi

Igranje po internetu se sme izvajati preko potrjenega odobrenega računalniškega sistema. Kot primer bom navedel višino stroškov v Avstraliji, ki se pojavljajo pri pregledu državnih organov prihodnjega internetskega prireditelja:

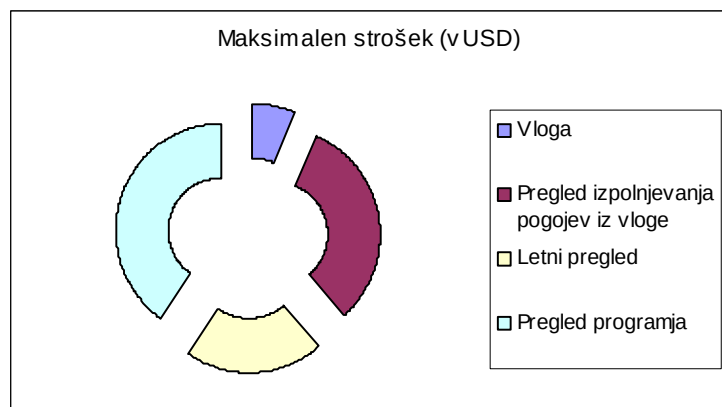
- strošek 5.000 – 20.000 USD za vložitev vloge za pridobitev koncesije;
- strošek 50.000 – 100.000 USD za pregled vloge oziroma za preveritev točnosti podanih podatkov,
- strošek 16.250 – 65.000 USD vsakoleten prispevek za pregled delovanja,
- strošek 125.000 USD ocene programja.

Tabela št. 6: Prikaz dajatev za pridobitev koncesije v Avstraliji

Vrsta dajatve	Maksimalen strošek (v USD)
Vloga	20.000
Pregled izpolnjevanja pogojev iz vloge	100.000
Letni pregled	65.000
Pregled programja	125.000
Skupaj	310.000

Vir: Cabot, 2001, str. 119

Graf št. 2: Prikaz dajatev za pridobitev koncesije v Avstraliji



Vir: Cabot, 2001, str. 119

4.3.1.3 Sistem notranje kontrole

Igranje se sme izvajati le pod nadzorom potrjenega sistema notranje kontrole, ki vključuje:

- sisteme obračunavanja, finančne postopke in sezname računov, administrativne sisteme in administrativne postopke, računalniško programsko in strojno opremo in standardne obrazce ter terminologijo;
- postopke in formule za izračunavanje odstotkov zadržane vrednosti, njihov izračun in preveritev;
- postopke in standarde za vzdrževanje integritete vseh podatkov in opreme, ki se uporablja pri izvajanju iger po internetu;
- postopke za beleženje in izplačevanje dobitkov, za vzdrževanje računov igralcev, za polaganje na račune in prenašanje z računov, postopke za delo s tujimi valutami in za beleženje vseh transakcij, ki se nanašajo na izvajanje iger;
- organizacijsko strukturo vodilnih in zaposlenih z jasno razvidnimi pristojnostmi in odgovornostmi;
- avtorizacijsko verigo, ki odraža razpršenost odgovornosti med zaposlene pri vseh procesih igranja, vključno z nadzorniki nižjih in višjih pristojnosti;
- ukrepi zaščite vseh podatkov, opreme in prostorov kjer, se nahajajo ali shranjujejo.

4.3.1.4 Licenciranje ključnih zaposlenih

Na ključnih mestih sme koncesionar zaposliti le osebje, ki ima za opravljanje svojega dela ustrezno licenco.

V postopku licenciranja zaposlenih za ključne funkcije je potrebno priložiti poleg kvalifikacijskih dokazil tudi dokazila o nekaznovanosti in finančnem stanju. Predložena zahtevana dokazila je potrebno preveriti s poizvedovalnim postopkom in če je potrebno zahtevati še dodatna dokazila ali pojasnila. Prosilcem se

lahko podeli začasna ali stalna licenca. Stalno licenco je potrebno obnavljati vsakih 5 let. Začasne licence se ne podaljšujejo. Stalne licence se lahko podaljšujejo. Nosilec licence lahko zapade preverjanju, če je licenco pridobil na upravičen način oziroma če je še lahko nosilec licence. To se opravlja, kadar je do licence zaposlenega prišlo s prevaro ali z napačnim prikazovanjem podatkov, kadar je nosilec licence spoznan za krivca v prekršitvenem postopku, če je varal in se lagal, proizvajal. Razpečeval in užival mamila, če se sumi, da ni več spodobna in primerna oseba za nosilca licence... Oseba, ki ji je bila licenca odvzeta, ne more zaprositi za drugo licenco prej kot leto dni po odvzetju.

4.3.1.5 Finančna kontrola

Finančna kontrola obsega zlasti:

- vodenje računovodskih evidenc, ki točno beležijo in opisujejo transakcije;
- hranjenje računovodskih evidenc na način, ki dovoljuje, da se po potrebi iz njih lahko pripravi resnične in poštene finančne oz. računovodske izkaze;
- da so finančni izkazi prikladni za revizijo in ustrezno revidirani;
- priprava letnih finančnih in računovodskih izkazov, obračuna poslovanja, bilance uspeha in bilance stanja;
- posredovanje finančnih poročil v potrjeni obliki;
- kaznovanje posredovanja pomanjkljivih, napačnih ali zavajajočih poročil;
- koncesionar mora vse račune v povezavi s prirejanjem iger po internetu voditi pri potrjeni finančni instituciji in vsi računi morajo biti potrjeni;
- uporaba računov je dovoljena samo za odobrene namene,
- koncesionar mora izvesti letno revizijo vseh poslovnih knjig, računov in finančnih izkazov v povezavi s prirejanjem iger po internetu, in sicer glede na skladnost s potrjenim kontrolnim sistemom in na lastne stroške;
- revizijo opravljajo pooblaščen revizorji;
- kopija revizijskega poročila se predloži tudi državni instituciji, ki podeljuje licence. Ta lahko po primernem času zahteva od operaterjev poročilo o zadevah, navedenih v revizijskem poročilu.

4.3.1.6 Hramba zapisov

Hrambo zapisov opredelimo, kot:

- zapise o igranju po internetu je potrebno hraniti pri operaterju ali na odobrenem kraju;
- zapisi se morajo hraniti najmanj 1 leto;
- brisanje teh zapisov je dovoljeno le z odobritvijo ustanove, ki podeljuje licence.

4.3.1.7 Obravnavanje izpadov in drugih nepravilnosti

Glede na to, da so razlogi za pojav neregularnosti (odpovedi) različni in so med drugim lahko tudi posledica namernega dejstevovanja igralca (npr. ob neželenem izidu igre), je potrebno natančno opredeliti pravila ravnanja ob odpovedih.

Smiselno je priporočiti takšne implementacije, ki izničijo namerne vplive igralčevih posegov na izid igre. S tem posredno dosežemo manjšo pogostost poskusov in raziskovanja. Igralni strežniki naj hranijo stanje igre v primeru prekinitve povezave oz. porušitve strežnika, tako da se ob ponovni vzpostavitvi povezave ali sistema igra nadaljuje od točke prekinitve, če je to možno. Sicer pa se smiselno igra zaključi (npr. po padcu kroglice na ruleti se morebitni dobiček prišteje k igralnemu kreditu ter zgenerira ustrezno sporočilo, ki ga igralec ob vzpostavitvi povezave ali sistema prebere). Če nadaljevanje igranja ni možno (npr. skupinske igre), je smiselno take prekinitve penalizirati (npr. izguba vložka v zadnjo igro), da bi preprečili namerne posege v igralni proces.

4.3.1.8 Banke

Regulacijo, nadzor, varnost in zanesljivost finančnih transakcij, ki izhajajo iz spletnega igralništva, je mogoče najučinkoviteje opravljati v povezavah s poslovnimi bankami. Ponudnik bi npr. odprl posebni bančni račun, na katerega bi igralci prenašali vložke s svojih bančnih računov preko uveljavljenih protokolov za spletne transakcije, obratno pa bi spletna igralnica opravljala tudi izplačila. Tehnična povezava med spletno igralnico in poslovno banko bi lahko omogočila zares varno in zanesljivo izvajanje finančnih transakcij.

Bistvene prednosti povezav spletnih igralnic s poslovnimi bankami bi bile naslednje:

- transparentnost poslovanja,
- varnost finančnih transakcij,
- možnost izredno hitrega pretakanja sredstev,
- omejitev vložka na razpoložljiva sredstva igralca,
- poenostavitev nadzora.

4.4 Drugi oziroma stranski regulativni ukrepi

Spletno igralništvo zajema številne povezane aktivnosti, ki jih je mogoče nadzirati. Te pomožne regulativne mehanizme je mogoče uveljaviti z regulacijo ponudnikov in odjemalcev storitev. Eden takih ukrepov bi bila regulacija dejavnosti ponudbe storitev, povezane s spletnim igralništvom, katerih poglavitni cilj je očitno spodubujanje spletnega igralništva. Primer tega bi bila npr. kriminalizacija ali strogi nadzor in regulacija odpiranja računov, na katere se lahko vplačujejo vložki oziroma na katere se lahko izplačujejo dobitki. Tak način pa ne bi bil enostaven, saj bi v obstoječem plačilnem sistemu, v katerem spletne igralnice uporabljajo klasične storitve prenosa denarnih sredstev, moral nadzorni organ poiskati povezave

med denanim tokom in igranjem preko spleta. Druga možnost bi bila npr. regulacija oglaševanja spletnega igralništva na spletu ali pa tudi klasičnih oblik oglaševanja. Pri tem je spletno oglaševanje spet izredno težko ustrezno nadzirati.

4.5 Odnos do nereguliranega igranja po internetu

V okoljih z zakonodajo, ki ureja igranje po internetu, je prav tako verjetno, da se bodo pojavili operaterji brez licenc in ponujali igre, ki niso potrjene in dovoljene. V teh primerih lahko regulacijske oblasti:

- blokirajo dostop do mest na internetu, ki jih posedujejo ti nelicenčni operaterji;
- kazensko preganjajo kršiteljev predpisov;
- ignorirajo kršitelje.

4.5.1 Blokiranje dostopa

Blokiranje dostopa se na internetu lahko izvaja na dveh nivojih:

- na aplikacijskem nivoju,
- na paketnem nivoju.

4.5.2 Blokiranje na aplikacijskem nivoju

Blokiranje na aplikacijskem nivoju (Web stran ali ftp) je primerno, kadar se ve, da je vsebina paketov, ki potujejo do določene lokacije na internetu (URL), ilegalna oziroma protizakonita. Realizirati se ga da pri ponudnikih internetnih storitev. V tem primeru so uporabniki vezani na internet preko proxy strežnika ponudnika storitev, ki vsako uporabnikovo zahtevo primerja z obstoječo "črno listo" naslovov in zahteve za lokacije na črni listi enostavno ignorira.

Realizacija tega je povezana s številnimi tehničnimi in netehničnimi težavami.

Tehnične težave vključujejo nestandardne načine naslavljanja, pogosto spreminjanje in preimenovanje glavnih strani, razne prikrivalne tehnike, alternativna imena, neželen učinek blokiranja na dovoljeno vsebino, nesposobnost blokiranja posameznih samostojnih blokov.

Netehnične težave vključujejo nesposobnost odkrivanja organizacij, ki pristopajo do interneta z lastnimi strežniki in ne preko ponudnikov internetnih storitev.

4.5.3 Blokiranje paketov

Blokiranje paketov se običajno izpelje na routerjih, ki usmerjajo potovanje paketov po internetu. Običajno routerji analizirajo le ciljni naslov sprejetega paketa in ga usmerijo na naslednje vozlišče, bliže k cilju. Lahko bi routerji preverjali tudi izvorni naslov, ki je običajno ravno tako v paketu. Izvorni naslov bi potem

lahko primerjali s "črno listo" prepovedanih izvorov in paketov, katerih izvorna адреса je na njej, enostavno ne bi posredovali naprej. Če večina problematičnih naslovov izhaja izven države, bi razmeroma učinkovito blokiranje lahko dosegli z implementacijo paketnega blokiranja na razmeroma majhnem številu ponudnikov mednarodnih dostopov (BSP-Backbone Service Providers).

Tudi ta način blokiranja je povezan s številnimi tehničnimi in netehničnimi težavami. Tehnične težave vključujejo nekritično blokiranje vseh paketov, kar ima lahko negativne posledice za elektronsko poslovanje, enostavnost izogibanja blokadi in nezadostnost sedanje tehnologije. Resne netehnične težave so, ker ves mednarodni (zlasti pa čezoceanski) promet ne poteka preko BSP, in bi rekonfiguracija routerjev za implementacijo blokiranja pomenila zanje dodatne operativne stroške in manjšo propustnost.

Učinkovitost katerekoli metode blokiranja je omejena.

4.6 Nadzor regulatornih organov

Ne glede na to, katera metoda blokiranja se uporabi, mora nekdo sestaviti, vzdrževati in distribuirati črno listo nezakonitih igralnih mest in zagotoviti, da ponudniki internetских storitev (ISP), oziroma mednarodnih dostopov (BSP) blokirajo mesta na listi. Da ponudniki internetских in drugih storitev izvedejo blokiranje dostopa do prepovedanih mest, je verjetno potrebna prisila v obliki predpisov. Težave pri tem nastopijo, kadar so ponudniki teh storitev zunanji.

Naloga je lahko zelo obsežna. Zahteva lahko redno opazovanje in prepoznavanje več sto ali tisoč igralnih naslovov ter spremljanje uspešnosti blokiranja več sto ponudnikov internetских storitev do teh naslovov. Na vsak način je to zelo groba metoda za cenzuriranje neželene vsebine. Da bi se preprečil dostop do strani z nesprejemljivo vsebino, se blokira dostop do celotnega spletnega naslova, vključno s stranmi, ki vsebujejo sprejemljivo vsebino. V Avstraliji so pred kratkim sprejeli podobne predpise, ki so usmerjeni predvsem proti pornografiji na internetu. V njih je dovoljena uporaba programov za blokiranje blokov neprimerne vsebine, ki pa se zaenkrat še ne nanaša na igranje po internetu.

Blokiranje dostopa seveda povzroči dodatne reakcije predvsem civilnih skupin, ki se zavzemajo za svoboden necenzuriran dostop in prosto odločanje posameznika, k čemu želijo pristopati in kaj smejo videti. Družbe se upirajo povečanim stroškom poslovanja in upočasnitvi transakcij. Smatrajo, da so ta tehnična bremena resne ovire razvoja informacijske ekonomije.

Poslovne in druge skupnosti sveta so soočene s pospešenimi spremembami, ki spremljajo hiter pojav resnično globalne ekonomije, pojava globalizacije. Porast neposredne mednarodne trgovine, integracija proizvodnje in distribucije ter tehnološki napredek otežujejo neodvisnim državam ohranjanje identitete in vzdrževanje njihovih družbenih vrednot. Igralništvo ni izjema v globalizaciji. Že zgodaj je pošta dovoljevala ljudem nakup loterijskih listkov drugih držav. Telekomunikacije so jim omogočile stavljenje kjerkoli. Prihod interneta pa je omogočil takojšnje interaktivno igranje kjerkoli na svetu.

4.7 Licence in zakonske omejitve

Spletno igralništvo je mogoče za razliko od popolne prepovedi regulirati preko licenc. S stališča zavarovanja uporabnikov storitev lahko lokalno licenciranje s strani lokalnih oblasti uporabnikov omogoči kakovostno zagotovilo, da je ponudnik zanesljiv. Stroške države pri tem je mogoče vgraditi v sistem obdavčevanja. Pri zakonodajah, ki že regulirajo klasično igralništvo na ta način, je potrebno razviti nove oblike nadzora predvsem nad programsko in strojno opremo. Prilagoditev zakonodaje za izdajo licenc spletnim igralnicam pa pomeni tudi znatno strokovno nadgraditev nadzornih kapacitet. Tudi če oba, igralec in ponudnik, delujeta v predpisanih okvirih, zahteva virtualizacija poslovnih operacij nove tehnike odkrivanja in raziskovanja, še zlasti ker spletne dejavnosti niso nujno vezane na fizični prostor in so popolnoma neodvisne od fizičnih obiskov igralnega prostora.

Intemetno igralništvo je tudi mednarodna dejavnost, in to še dodatno otežuje zakonodajne težave. Spoštovanje predpisov licenciranih ponudnikov ne zagotavlja zakonitega delovanja ponudnikov, ki so zunaj zakonodajnega območja, vendar so dostopni populaciji znotraj njega. Take dejavnosti je mogoče regulirati z meddržavnimi sporazumi ali z več meddržavnimi ali multilateralnimi pogodbami.

Tako kot pri davkih je tudi spletno igralništvo privedlo do nastanka igralniških rajev, kot so Nizozemski Antili in Dominikanska republika. Šele izkušnje igralcev bodo sčasoma pokazale, ali bodo ti raje prehajali k zanesljivejšim ponudnikom in ali bodo take rajske države uvedle določeno stopnjo regulative, da bi zvišale kakovost storitev in zadržale dejavnost na svojem ozemlju. Na takšno trenutno stanje v svetu bi morala Slovenija odgovoriti konkretno in agresivno, saj si tako majhna država ne more dovoliti stagnacije na področjih, ki so nova in neregulirana.

Slovenija je pod okriljem ministrstva za finance že leta 1997 izdelala Strategijo razvoja slovenskega igralništva, vendar paradoksalno, v njej internetsko igralništvo ni omenjeno niti z besedo. Če gledamo razvoj slovenskega igralništva skozi omenjeno strategijo, je igralništvo skupaj s strategijo zamrlo že leta 1997. Menim, da bi bilo nujno potrebno omenjeno strategijo preoblikovati oziroma jo napisati povsem v novem duhu. Kot osnutek predloga novega načina prirejanja iger na srečo bom v nadaljevanju specialističnega dela predlagal posamezne rešitve in svoje videnje prirejanje iger na srečo po internetu.

5 Predlog projekta E – igralnice v Sloveniji

5.1 Ravnanje projekta

5.1.1 Opredelitev projekta

Projekt je v literaturi in praksi deloma različno opredeljen, vendar gre za dopolnjujoče se opredelitve, v katerih različni avtorji poudarjajo določene vidike projekta.

Iz vsebinsko podobnih opredelitev lahko ugotovimo skupne značilnosti projekta. Poudariti moramo predvsem tri značilnosti:

- povezanost in prepletenost aktivnosti v podjetju,
- enkratnost aktivnosti projekta, običajno se v isti obliki ne ponavljajo,
- omejenost projekta glede na čas, poslovne prvine in stroške.

Pri vsakem projektu je potrebno poznati cilj projekta. Rekonstrukcija obstoječega obrata, proizvodnja in uvajanje novega izdelka na tržišče, izgradnja novega obrata, postavitve nove organizacije v podjetju, izdelava spletne igralnice ipd. so možni cilji projekta. Po opredelitvi cilja šele lahko določimo opravila oz. dejavnosti, ki jih je potrebno opraviti, da bi dosegli postavljeni cilj. Za izvajanje dejavnosti so potrebni ljudje z ustreznim znanjem, oprema in finančna sredstva, kar lahko na kratko imenujemo viri, ki pa so v večini primerov na voljo v omejenih količinah.

5.1.2 Vrste projektov

V podjetjih se pojavljajo različne vrste projektov. Projekte lahko razvrščamo na različne načine, v teoriji in praksi pa ni enotnih kriterijev niti njihove enotne razvrstitve.

Navedel bom samo nekatere kriterije in iz njih izhajajoče vrste projektov:

- Glede na predmet projekta ločimo projekte, katerih predmet je fizični objekt (npr. izgradnja mostu, montaža žerjava) in projekte, katerih predmet ni fizični objekt (npr. razvoj informacijskega sistema, planiranje nekega procesa).
- Glede na velikost in sestavo problema, ki ga rešuje, ločimo preproste in kompleksne projekte. Preprosti projekti so sestavljeni iz manj aktivnosti. Te aktivnosti med seboj niso tako prepletene kot v kompleksnih projektih. Potekajo v okviru nekega podjetja, za njihovo ravnanje so zadoženi linijski ravnalci ustreznih področij. Kompleksni projekt pa je dolgotrajen, rizičen, angažira veliko sredstev dela in zahteva posebnega ravnalca.
- Glede na način izvedbe projekta ločimo enkratne projekte in projektne procese. Enkratni projekti so tisti, ki se v poslovnih sistemih pojavljajo samo enkrat ali pa so redko izvajani na isti način. Projektne

procesi pa so projekti, ki se v poslovnih sistemih pojavljajo večkrat in stalno ter so si po načinu izvedbe podobni.

- Glede tveganja pričakovanega rezultata so projekti determinirani in stohastični. Determinirani projekti so projekti, ki imajo cilje, aktivnosti in so njihove medsebojne odvisnosti poznane v naprej, pred fazo izvajanja. Stohastični projekti pa so tisti, pri katerih izvedbe ni mogoče v naprej opredeliti, planirati v vseh elementih. Pri teh projektih ne obstajajo enolično določeni načini izvedbe, temveč se samo pričakujejo možne izvedbe z določeno verjetnostjo (Hauc, 1982, str. 55 - 57).

5.1.3 Ravnanje poslovanja in ravnanje projekta

Zaradi tehnične delitve dela, ki vodi v večanje produktivnosti in kvalitete ter v zniževanje stroškov, je potrebno usklajevanje tako razdeljenega dela, s tem pa usklajevanje ljudi, njihovih ciljev in interesov. To nalogo pa opravlja v podjetju ravnanje.

Ravnanje v podjetju opredelimo kot usklajevanje razdeljenega dela in kot proces planiranja, organiziranja, vodenja in kontrole (Rozman, 1994, str. 2).

V podjetju ločimo več ravni ravnanja. Klasiki ravnanja so obravnavali zlasti ravnanje celotnega podjetja in ravnanje poslovnih funkcij.

Vsako delo ravnamo, tako ravnamo tudi projekt. Izvedba posameznih aktivnosti projekta zahteva sodelovanje in povezovanje strokovnjakov iz različnih funkcijskih enot, zato se projekt razlikuje od organiziranosti stalnih enot v podjetju.

Rozman opredeljuje ravnanje projekta, kot (Rozman, 1994, str. 23):

- usklajevanje aktivnosti, dogodkov, rokov, zaposlenih in drugih poslovnih prvin ter finančnih sredstev;
- je odločanje o navedenih elementih;
- je planiranje, organiziranje, vodenje in kontrola projekta oz. njegovih delov, vendar z vidika celotnega projekta;
- je delegiranje zadolžitev, odgovornosti in avtoritete, začeto v naročniku projekta, ki je v podjetju pogosto glavni ravnatelj direktor podjetja.

Za uspešen potek projekta mora biti vsak projekt in tudi vse aktivnosti v njem planirane, organizirane, kontrolirane in vodene. Dejavnosti planiranja, organiziranja, kontrole in vodenja projekta pa imenujemo ravnalne funkcije projekta.

Robbins prav tako kot Rozman opredeli ravnanje kot planiranje, organiziranje, kontrolo in vodenje, pri čemer v vodenje vključuje vodenje v ožjem smislu, motiviranje in komuniciranje (Robbins, 1984, str. 462). V nadaljevanju bo upoštevana delitev ravnanja na štiri ravnalne funkcije, vendar bom v svojem specialističnem delu dal poudarek predvsem planiranju in kontroli.

5.2 Planiranje projekta

5.2.1 Opredelitev planiranja

Če ne želimo dogodke prepuščati naključju, jih je treba na določen način planirati. Ravnanje si ne sme dovoliti, da bi bila njegova organizacija odvisna zgolj ali predvsem od naključij. Nasprotno, ena od osnovnih nalog je skrbeti, da bo organizacija dosegla svoje temeljne cilje, ki so trajnejši in ki jih ni mogoče dnevno prilagajati naključnim dogodkom v okolju.

Pri planiranju gre za miselni proces, proces razmišljanja o prihodnjih možnostih in nevarnostih za organizacijo. Sestavina tega procesa je tveganje. Ravnalci poskušajo tveganje na različne načine omejevati, ne morejo pa se mu povsem izogniti. Ravnalec mora vrednotiti alternativne možnosti, ki so organizaciji na voljo. Sprejemati mora določene odločitve, ki bodo imele posledice v prihodnosti.

Rezultat planiranja je plan, ki ima največkrat obliko napisanega dokumenta, v njem so navedeni planski cilji in naloge, njihovo zaporedje in roki za njihovo uresničenje.

Pri vsakem planiranju je potrebno računati z nepredvidenimi dogodki, ki se jih pri planiranju ni moglo predvideti, vendar vplivajo na planirane dogodke. Podjetje mora paziti, da se ti dogodki čimprej odkrijejo, ocenijo njihovi vplivi ter da se vplivi omilijo, kolikor se le da, posledice, ki nastanejo, pa se z intervencijo potrebnih služb odpravijo.

Torej bi planiranje lahko opredelili, kot (Rozman, 1993, str. 83):

- nepretrgano, sistematično in smotno zamišljanje prihodnjega delovanja;
- odločanje danes s posledicami v prihodnosti;
- smotna poraba dela, delovnih sredstev in delovnih predmetov;
- proces ocenjevanja poslovanja, predvidevanja okolja, določanje prihodnjega stanja poslovanja in poti za dosego le tega.

5.2.2 Opredelitev planiranja projekta

Projekt je celota aktivnosti povezanih med seboj. Planiranje je zamišljanje v naprej določenih aktivnosti. Zatorej planiranje zahteva uskladitev razlik upoštevaje cilje celotnega projekta.

Eden od pogojev uspešne izvedbe projekta je tudi skrbna priprava in izvedba projekta, ki naj omogoča pravočasno, kvalitetno in ekonomično izvedbo projekta.

Namen planiranja projekta je v uskladitvi aktivnosti, tako da bo čas trajanja projekta čim krajši. Pri tem pa poskušamo znižati potrebno število zaposlenih, potreben obseg sredstev in stroške.

S planom projekta se postavlja tehnologija izvedbe, kjer morajo biti vse aktivnosti opredeljene že pred začetkom projekta. To velja za njihov opis, trajanje, nosilce in njihovo odgovornost. Za dela, ki so specifična in jih izvajajo zunanji izvajalci, pa izdelajo plane sami izvajalci ali pa se izdelava plana izvede po teamskem načelu.

Pri samem poteku projekta moramo biti pozorni predvsem na:

- Potek mrežnega planiranja; Mrežno planiranje pomeni postavitev grafičnega modela projekta in njegovo usmeritev k ciljem: čim krajšem času trajanja projekta, čim manjši oz. čimbolj enakomerni zaposlenosti izvorov aktivnosti in / ali k čim nižjim stroškom projekta (Rusjan, 1999, str. 230).
- Listo aktivnosti. Projekt je sestavljen iz cele vrste aktivnosti, ki jih lahko prikažemo z listo ali spiskom aktivnosti. Lista aktivnosti vsebuje vse aktivnosti, ki jih potrebujemo za izvedbo projekta.
- Mrežni diagram; Vzporedno z izdelavo liste aktivnosti se pogosto oblikuje tudi mrežni diagram projekta, ki nam da pravo sliko o njegovi urejenosti in poteku.
- Časovni mrežni diagram. Najkvalitetnejše rešitve vsebuje časovni mrežni diagram, ki izvira iz dejavnostno orientiranih diagramov in združuje prikaz logičnega sosledja aktivnosti in časovnega poteka projekta (aktivnost je prikazana v obliki pravokotnika z dolžino, ki je premosorazmerna trajanju dejavnosti).
- Mrežna časovna karta. Je mrežni plan projekta, narisana na časovni skali. Običajno je osnova mrežne časovne karte časovni mrežni diagram.
- Planiranje stroškov projekta. Kadar želimo zagotoviti ekonomičnost izvajanja projekta, je pri planiranju treba upoštevati tudi stroške za izvajanje projekta.
- Planiranje poslovnih prvin v projektu. S planiranjem zmogljivosti projekta želimo uskladiti potrebne in razpoložljive zmogljivosti za izvajanje projekta ter hkrati zagotoviti, da bodo zmogljivosti pravočasno pripravljene za izvajanje dejavnosti.

5.3 Kontrola projekta

5.3.1 Opredelitev kontrole

Kontrola je neprestano odločanje z namenom, da bi izvedli plan (Rozman, Kovač, Koletnik; 1993, str. 254). Da bi bila kontrola uspešna, zahteva pripravljen plan in ustrezno organizacijo: nalogo, odgovornost in avtoriteto posameznikov, kajti le tako se ve, kdo je povzročil odstopanja in kdo bo odpravil posledice. Do odstopanj od zamišljenega prihaja zaradi različnih vzrokov:

- lahko gre za spremembe v okolju, ki pač niso takšne, kot smo si jih v času zamišljanja predstavljali;
- vzrok je lahko tudi v napačnem zamišljanju delovanja in rezultatov .

Podjetje mora odstopanja odkriti pravočasno. Zato mora vse, kar si je zamislilo, evidentirati, spremljati in hkrati primerjati s planiranim. Te primerjave nam pokažejo, ali podjetje planu sledi oz. od njega odstopa. Bistvena značilnost kontrole je, da odstopanja ne more preprečiti.

Kontrola, kontroliranje ali nadziranje je ravnalna funkcija, temeljna naloga le-te pa je zagotavljati poslovanje v skladu z zamišljenim. Z ukrepi ravnalci odpravljajo vzroke odstopanj, predvsem posledice teh vzrokov, ter vračajo poslovanje v planirano stanje. Planiranje in nadziranje se med seboj in z izvedbo nenehno prepletata in ju je pogosto težko ločiti.

Ravnalcem se v praksi zdi pomembnejše planiranje, ki je po njihovem mnenju dolgoročnejše usmerjeno. Vendar planiranje upošteva lahko le nekatere spremenljivke in zato temelji na večji ali manjši predvidljivosti okolja. Zato nujno prihaja do odstopanj. Medtem ko se kontrola ukvarja z že nastalimi težavami. Gre v bistvu za reševanje že nastalih problemov, kar daje vtis o večji konkretnosti. Gledano kratkoročno oz. nižje ravni ravnanja pa bolj poudarjajo kontrolo (Rozman, Kovač, Koletnik, 1993, str. 254-258).

5.3.2 Opredelitev kontrole projekta

S kontrolo projekta kontroliramo vse tisto, kar smo planirali, in sicer:

- izvajanje posameznih aktivnosti,
- doseganje planiranih rokov,
- doseganje števila zaposlenih in drugih virov,
- doseganje stroškov.

Osnova kontrole je ustrezna dokumentacija, le-to smatrajo člani projektne skupine pogosto za odvečno, vendar je v spremljanju projekta nujno potrebna. Vzroki, zaradi katerih prihaja do odstopanj od plana, so zlasti:

- neustrezno planiranje,
- spremembe v okolju,
- napake v izvajanju projekta.

Kontrola projekta na osnovi primerjave dejanske izvedbe s planirano ugotavlja, ali se izvajajo aktivnosti projekta v pravem zaporedju, v planiranem času, s planiranimi tvorci in stroški. Če pa ugotovi odstopanja, mora ustrezno ukrepati, da bi bil plan izveden. V primeru, da plana ni mogoče doseči, ga mora popraviti, tako da prispeva k izvedbi projekta v čim krajšem času, s čim manj zaposlenimi in drugimi tvorci in s čim manjšimi stroški.

Razlikujemo dva načina kontroliranja izvajanja aktivnosti projekta:

- periodična kontrola, s katero le delno sproti spremljamo izvajanje posamezne aktivnosti projekta;
- sprotna kontrola, ki nam omogoča, da sproti popravljamo ugotovljene odklone dejanskega izvajanja aktivnosti projekta od načrtovanega, in je značilna za operativno odločanje.

5.4 Možnosti izvedbe projekta spletne igralnice v Sloveniji

V Sloveniji so možnosti za postavitev spletne igralnice prav take kot povsod drugod po svetu. Seveda ob pogoju, da za to obstaja ustrezna zakonodajna regulativa, kar pa, kot smo videli v tretjem poglavju, naj, v Sloveniji ne bi predstavljalo ovir. Internetni protokoli res vsebujejo mnogo različnih in zelo pomembnih tehničnih težav za učinkovito nadziranje, a čeprav lahko spletna tehnologija še poslabša obstoječe negativne socialne vplive, popolna prepoved ne more biti niti razumna niti realno izvedljiva rešitev. Pametneje je verjetno legalizirati te dejavnosti že zato, da jim je mogoče postaviti vsaj bistvene zakonske okvire. Vladne službe za nadzor igralništva se morajo celoviteje zavedati potencialnih vplivov teh dejavnosti in se izobraziti o spletnih tehnologijah, procesih ter različnih možnostih reguliranja, ki se šele razvijajo.

Skušati uvesti nadzor nad tujimi ponudniki igralniških storitev in omejevati njihovo dostopnost našim državljanom je skoraj nemogoče. Tudi ob morebitnih povezavah z drugimi državami imajo taki poskusi lahko le zelo skromne učinke. Tehnične težave in ovire, ki nastanejo ob poskusih izpeljave prepovedi, so prevelike. Zato je še najbolj smiselno izdajati koncesije in učinkovito nadzirati domače ponudnike.

5.5 Temeljne zahteve pri izvedbi projekta

Ureditev on-line igranja je lahko podobno urejena kot pri klasičnih igralnicah. Zahteva lahko, da so operaterji internetnih igralnic in tudi ponudniki drugih z igranjem povezanih aktivnosti licencirani in predmet nadzora. Dodatno lahko zaupanje ojača vzpostavitev aktivne discipline in podvrženost neodvisnim regulatorjem.

Glavne točke so lahko:

- zagotovitev poštenost prirejanja iger na srečo,
- zaščito igralcev,
- odgovorno igranje,
- registracijo igralcev,
- varno igranje,
- ustrezni požarni zid.

Glede na globalno naravo igranja po internetu, ki je posledica globalne narave samega interneta, nudi najučinkovitejšo možnost urejanja le kooperativni pristop med posameznimi oblastmi. Za delovanje preko meja jurisdikcije velja razmisliti o medsebojnih sporazumih, skozi katere se lahko realizira vzajemno priznavanje licenciranih operaterjev interaktivnih iger, igralcev in produktov, vključno z delitvijo deleža takse in izmenjavo informacij.

5.5.1 Zagotoviti poštenost prirejanja iger na srečo

Vsak licenčni režim mora zasledovati interes javnosti z zagotavljanjem ustrezne ravni poštenosti, dostojanstva operaterjev in njihovih družabnikov. V postopku pridobivanja licence naj bi bili operaterji in njihovi družabniki predmet preverjanja in ocenjevanja njihove poštenosti tudi s strani izvora njihovih finančnih sredstev.

V spletnih igralnicah običajno navajajo zagotovila in pojasnila o načinu delovanja elektronskih iger, redkeje pa navajajo, npr. ime izdelovalca programske opreme oziroma spletno povezavo do tega izdelovalca.

Pri določanju ustreznosti lahko regulatorji sami določajo, koliko pozornosti posvetijo operatorjevim pristopom za omejevanje dostopa do igranja rezidentom, katerih oblasti prepovedujejo igranje po internetu. Regulatorji lahko zahtevajo, da njihov koncesionar podvzame razumne korake za blokiranje tovrstnih dostopov, ali pa dovolijo, da te prepovedne zakonodaje sprožijo pravdne postopke zoper koncesionarje. Po drugi strani lahko regulatorji ignorirajo dosegljivost licenciranih operaterjev od zunaj in pustijo prepovedujoče zakonodaje, da preganjajo kršitelje same. Tak pristop lahko zmanjša pripravljenost regulatorjev za sodelovanje tudi pri klasičnih igrah. Odnose lahko poslabša tudi dejstvo, da oblasti, ki dovolijo licencirano igranje po internetu, ne delijo socialnih in ekonomskih stroškov problemskih igralcev iz držav, kjer igranje po internetu ni dovoljeno.

5.5.2 Zaščita igralcev

Pri klasičnih oblikah igranja prizadeti igralci relativno lahko uveljavljajo svoje pravice pri operaterjih ali regulatorjih. Pri igranju po internetu so operaterji fizično lahko zelo oddaljeni od igralcev in regulatorjev. Zato zahteva zaščita igralca neposrednejši in predpisan pristop k urejanju igranja po internetu.

Interesi igralca se lahko zaščitijo s predpisovanjem ali odobritvijo kritičnih operativnih postopkov, z odobritvijo opreme in iger. Vpeljati je možno operativne kontrole glede vodenja računov igralcev, kako in kdaj je potrebno izplačati dobitke ipd. Od operaterjev, ki ne morejo zatrdno izkazati zmožnosti za izplačilo glavnih dobitkov iz obstoječih finančnih rezerv, se lahko zahteva predložitev garancije tretje stranke, ki ima te zmožnosti (finančnih institucij, starševskega podjetja).

Dodatno zaščito igralcev se lahko doseže z zahtevami, da so operaterji, sistemi notranje kontrole in oprema za igranje predmet potrditve s strani regulatornih institucij. Od operaterja se lahko zahteva, da prikaže učinkovitost sistema zaščite igralcev in da je sistem s strani regulatorjev mogoče učinkovito revidirati v smislu ugotovitve korektne stanja. Neupravičeno zadrževanje izplačil dobitkov igralcem mora biti visoko kaznovano. Dodatno zaupanje igralcev lahko vzbuja tudi prepoved igranja zaposlenih pri operaterju. Zaupanje se lahko poveča tudi, če so pravila igranja po internetu predmet odobritvenega

postopka in če se igranje lahko izvaja izključno v skladu z odobrenimi pravili. Pred odobritvijo igre se lahko regulatorno telo prepriča, da:

- igra ni taka, da bi igralcu dala napačna pričakovanja zaradi zmotnega prikazovanja dogodka;
- pravila igre niso nepoštena ali zavajajoča;
- so pravila igre dostopna igralcem in da igra poteka natanko po pravilih;
- igra statistično vrača igralcem najmanj navedeni minimum, razen če pravila igre jasno določajo drugačno razmerje.

5.5.3 Odgovorno igranje

Interaktivna narava igranja po internetu in raven dostopne računalniške inteligence ponujata možnost za vpeljavno "odgovornega igranja".

Posebna merila lahko vključujejo:

- da so igralci registrirani pri operaterju (ni priložnostnega igranja);
- da se registrirani igralci identificirajo operaterju,
- da morajo imeti registrirani igralci sredstva na svojih računih pri operaterju (igranje na kredit ni dovoljeno),
- da dostop mladoletnih ni dovoljen (za koncesionarja je registracija mladoletnega igralca prekršek),
- da obstajajo načini, da se igralci sami izključijo iz igranja v virtualni igralnici,
- da se igralci lahko s koncesionarji dogovorijo za osebni limit skupnega zneska, ki ga lahko stavijo, bodisi za celo leto ali za vsako igro ali na dan;
- da operaterji na svojih spletnih straneh objavijo povezave za reševanje igralske zasvojenosti.

5.5.4 Registracija igralca

Za vstop v klasično igralnico obstajajo kontrolni mehanizmi. Zavrnejo lahko npr. vsakogar, ki ni polnoleten ipd. Trenutno za preverjanje takih podatkov on-line ni na voljo res ustreznih orodij. Vendarle večina spletnih igralnic zahteva registracijo z vpisom različnih osebnih podatkov. Običajno zahtevajo ime, naslov, elektronsko pošto in kreditno kartico. Pogosto je pogoj polnoletnosti naveden v kratki izjavi, da je vstop mladoletnim prepovedan. To je zanimiv kontrast glede na ponudnike pornografskih strani, ki so razvile različne sisteme, ki onemogočajo vstop mladoletnim do njihovih strani. Verjetno je to posledica strožje zakonodaje za tovrstne kršitve. Druga prevladujoča značilnost je opomba, da je obiskovalec sam odgovoren za to, da preveri, ali je igranje v spletni igralnici dovoljeno v državi oziroma na zakonodajnem območju pod katerega spada, ali ne. Običajno v nadaljevanju navajajo, da ponudnik storitev spletnega igralništva za zlorabe ne odgovarja.

Podatkovne banke igralcev oziroma identifikacija igralca je torej gotovo eden najbolj problematičnih vidikov našega predmeta. Kolikor prireditelj zagotovi ustrezno identifikacijo, je mogoče na tem zgraditi večino vamostnih elementov. Najbrž je smiselno povezati identifikacijo igralca s pridobitvijo kredita in

njegovim izplačilom po končanem igranju. Prav gotovo pa to ni eno in isto. Identiteto je potrebno preverjati vsaj ob vsakem vstopu v igralni proces, če že ne za vsako igralno transakcijo (stava-igra-dobitek).

Kot identifikacijo je mogoče uporabiti:

- ustrezen običajni elektronski podpis (državni CA ali od države odobren CA);
- namenski elektronski podpis ali smiselno drugačen elektronski ID, ki ga izdaja koncesionar;
- elektronski ID ali podpis posrednika oz. upravljalca elektronskega denarja (Cyber cash, ...).

Program za igranje preko interneta bo vodil dnevno evidenco vseh igralcev in opravljenih nakupov žetonov in izplačil.

5.5.5 SIGOV-CA

SIGOV-CA je overitelj digitalnih potrdil na Centru vlade za informatiko, ki izdaja digitalna potrdila, za katera velja najvišja stopnja varovanja in načela t.i. močne enkripcije ter deluje v skladu z Zakonom o elektronskem poslovanju in elektronskem podpisu (Uradni list RS, št. 57/2000), Uredbo o pogojih za elektronsko poslovanje in elektronsko podpisovanje (Uradni list RS, št. 77/2000) in Politiko delovanja SIGOV-CA. Digitalna potrdila SIGOV-CA so namenjena uporabi v javni upravi, za izmenjavo podatkov z institucijami javne uprave in za dostop do podatkov, ki so v skrbništvu javne uprave.

SIGOV-CA izdaja štiri vrste digitalnih potrdil:

- službena osebna digitalna potrdila,
- osebna digitalna potrdila za pravne osebe,
- službena spletna digitalna potrdila,
- spletna digitalna potrdila za fizične in pravne osebe.

Vlada Republike Slovenije izdaja spletna digitalna potrdila, namenjena uslužbencem javne uprave in vsem fizičnim in pravnim osebam. Spletna digitalna potrdila se uporabljajo:

- za vsako spletno komuniciranje po protokolih SSL (Secure Sockets Layer) in TLS (Transport Layer Security),
- za varno pošiljanje elektronske pošte po protokolu S/MIME (Secure Multipurpose Internet Mail Extensions),
- v specifičnih aplikacijah, ki jih potrdi SIGOV-CA in upravitelj oz. skrbnik aplikacije oz. z njo povezane podatkovne baze.

Namen, delovanje in metodologijo upravljanja z digitalnimi potrdili, odgovornost SIGOV-CA, terminologijo ter varnostne zahteve, ki jih morajo izpolnjevati uporabniki ali drugi overitelji, ki želijo biti vključeni v infrastrukturo SIGOV-CA, definira politika delovanja SIGOV-CA.

5.5.5.1 Prednosti SIGOV-CA

Pri uvajanju vamega spletnega igralništva bi bilo zelo priporočljivo uporabljati potrdilo SIGOV-CA, saj bi s tem zagotovili naslednje bistvene elemente:

- varno izmenjavo podatkov,
- zanesljivost medsebojne identifikacije ponudnika in igralca,
- preprečavanje nepooblaščenih vstopov,
- verifikacijo aplikacije s strani države.

Tudi stroškovno bi bila taka odločitev smotna, saj bi s tem odpadla investicija v lastni CA-strežniški sistem.

5.5.5.2 Slabosti SIGOV-CA

Osnovna slabost takega sistema spletne igralnice je, da je sorazmerno zaprt in omejen na slovenski trg, kar gotovo ni cilj ponudnikov teh storitev. Učinkovito lahko regulira le odnos med rezidenti Slovenije in slovensko spletno igralnico. Sicer so protokoli in infrastruktura, ki podpirajo tovrstno zaščito, primerni tudi za prepoznavanje certifikatov drugih izdajateljev, vendar to pomeni, da je potrebno sklepati ustrezne dogovore z njimi, kar v kratkem časovnem obdobju verjetno ne bo lahko, saj države verjetno nimajo pretiranega interesa, da bi njihovi državljani igrali v naših igralnicah. Dolgoročno pa lahko verjetno pričakujemo sporazume o medsebojnem priznavanju varnostnih ključev med državami, verjetno še posebej znotraj Evropske unije.

Tak sistem pa tudi z ničemer ne more preprečevati slovenskim državljanom da igrajo v tujih igralnicah in vprašanje je, če bi bila tako velika zanesljivost dovolj velik dejavnik izbire.

5.5.6 Varno igranje

V fizičnem kazinu obstajajo zelo stroge oblike fizičnih in logičnih kontrol, ki pa jih je v virtualnem okolju mnogo težje uvesti. Možnost uvajanja fizičnih kontrol je zelo omejena, zato postanejo logične kontrole toliko pomembnejše. Ena glavnih skrbi igralca je varnost pri posredovanju osebnih podatkov, kot je številka kreditne kartice, ali v nekaterih redkejših primerih podrobnosti o bančnem računu. V mnogih primerih spletnih igralnic je varnost izmenjave podatkov na zelo nizki ravni. Le redke opozarjajo igralca, da z vpisom in klikom posreduje svoje podatke po nezavarovanem protokolu, čeprav druge objavljajo podrobne podatke o varnosti. Nekatere internetne igralnice na svojih straneh, še posebej lihtenštajnske, pa ne opisujejo le podrobno svojih zaščitnih protokolov, temveč navajajo tudi revizijske hiše in celo imena revizorjev, ki so verificali te protokole. Mogoče je, da so te dodatne informacije v glavnem posledica zahtev zakonodaje v državi izdajateljici licence, lahko pa gre za poskuse prepričevanja na zelo razširjenem in še naraščajočem tržišču.

5.5.6.1 Vstop v igro

Vstop v igro pomeni seznanitev s pravili igranja in postopki ob nepravilnostih. Glede na možne zlorabe igralnega sistema je potrebno zagotoviti, da je vsak igralec seznanjen s pravili igranja. Ne samo z igro kot takšno, ampak tudi z morebitnimi postopki oz. posledicami izpadov ali nedovoljenih posegov v igralni proces. Na ta način zavarujemo tako igralca kot prireditelja.

Igralec mora na ustrezen način potrditi seznanjenost s pravili igranja in postopki. Na portalih, ki omogočajo igranje več različnih iger, je potrebno ob menjavi iger ali podiger ponovno zagotoviti seznanjanje s pravili.

5.5.6.2 Stava – igra – zaključek

Igralni proces oziroma igra se začne z vplačilom, tako imenovano stavo v posamezno igro. Od trenutka do zaključka igre, izplačila morebitnega dobitka v kredit, poteka igra. Do zaključka igre veljajo pravila igre in pravila glede reševanje neregularnosti in sporov. Med neregularnosti štejemo:

- izpad komunikacijske povezave,
- izpad strežnika igre,
- pojav napake v logiki igre, ki onemogoči nadaljevanje s trenutno igro.

5.5.6.3 Igralni kredit

Za veliko večino implementacij prirejanja iger na srečo, na daljavo, je smiselno denarna sredstva obravnavati v samem igralnem procesu kot "igralni kredit". Obravnavanje je podobno kot v klasičnih igralnicah (npr. nakup žetonov ali kredita na igralni napravi). S tem dosežemo dvoje:

- igralec bo imel dober nadzor nad lastno porabo, saj je nakup igralnega kredita logično ločen od igralnega procesa in bo igralec dovolj natančno vedel, koliko je porabil;
- bančna transakcija prenosa denarja trenutno še vedno precej stane (časovno in denarno), zato najbrž ni smiselno za vsako stavo in dobitke izvesti transakcije skozi banko; hranjenje in vodenje igralnega kredita je najbrž smiselno izvesti pri nadzorniku in koncesionarju (podvojeno zaradi večje varnosti).

5.5.6.4 Vplačila in izplačila

Problem, ki zelo zaposluje tako nadzorne organe kot igralce, je problem poštenosti ponudnikov in varnosti za igralce. Posebna skrb velja seveda vprašanju, ali bodo dobitki res izplačani. Načeloma ponudniki spletnega igralništva ponujajo izplačila na račune kreditnih kartic in bančna nakazila, toda zaščita, ki jo igralec uživa v konvencionalni igralnici, spletnemu igralcu v večini primerov ni zagotovljena v enaki meri.

V klasičnem kazinoju igralec zamenja gotovino za žetone. Nekateri zakonodajci, npr. ACT (Australian Capital Territory) v kazinih prepovedujejo uporabo kreditnih in debetnih kartic. Celo bankomati morajo

biti postavljeni na določeni oddaljenosti od igralnic. Namen tega je, da omogoči igralcu čas za premislek o svoji odločitvi.

V virtualni igralnici je take ukrepe zelo težko predpisati, verjetno pa še teže uvesti. Na voljo so različne možnosti za plačilo, od katerih so najbolj razširjena plačila s kreditnimi karticami.

Igranje v tujih spletnih igralnicah navadno pomeni konverzijo valute. Na mnogih straneh manjka podatek o načinu obračunavanja tečaja in trajanju transakcije. Obstaja tveganje, da ponudnik izvede konverzije sebi v prid. Ne glede na načine, na katere potekajo transakcije, so logične kontrole v virtualnem svetu mnogo zahtevnejše kot pri klasičnem igralništvu, in bodo težko dosegle standarde kombiniranih fizičnih in logičnih kontrol, kot smo jih vajeni v realnem svetu.

Tveganja pri vplačilih so enako prisotna tudi pri izplačilih. Le nekaj strani npr. opozarja, da dobitki predstavljajo obdavčljivi vir dohodka in med temi večina samo opozarja igralca, da je dolžan sam ugotoviti ali ti prihodki podležejo davkom ali ne, in da ponudnik ne odgovarja za zlorabe.

5.5.7 Požarni zid

Kot smo že omenili, je požarni zid zelo učinkovit tip omrežne varnosti. V konstrukciji zgradbe je požarni zid narejen zato, da zadrži širjenje požara na druge dele stavbe. V teoriji služi internetni požarni zid podobnemu namenu: preprečuje, da bi se nevarnosti interneta razširile na naše notranje omrežje. V praksi pa je internetni požarni zid bolj podoben trdnjaskemu jarku srednjeveških gradov kot požarnemu zidu v moderni zgradbi. Služi mnogim namenom (Chapman D. Brent, Zwicky D. Elizabeth, 1995, str. 87):

- prepoveduje ljudem vstopanje na previdno kontrolirani točki;
- preprečuje napadalcem, da bi prišli bližje drugim obrambam;
- omejuje ljudem zapustitev sistema na previdno kontroliranih točkah.

Požarni zid interneta je najpogostejše instaliran na točki, kjer se naše zaščiteno notranje omrežje priključi na internet. Ves promet, ki prihaja z interneta ali odhaja iz notranjega omrežja, gre skozi požarni zid. In ker se to dogaja, ima požarni zid priložnost, da se prepriča, če je ta promet sprejemljiv. Kaj »sprejemljiv« pomeni požarnemu zidu? Pomeni, da, karkoli je narejenega: e-mail, prenos podatkov ali katerekoli specifične interakcije med specifičnimi sistemi, ustreza varnostni politiki okolja. Varnostne politike so različne za vsako okolje, nekatere so visoko omejitvene, druge precej odprte. Požarni zid je ločilec, omejevalec in analitik. Fizična implementacija požarnega zidu variira od okolja do okolja. Pogosto je požarni zid skupek strojnih komponent: usmerjevalnik, gostiteljski računalnik ali kakšna kombinacija usmerjevalnika, računalnikov in mrež s primerno programsko opremo. Obstaja kar nekaj načinov za konfiguracijo te opreme, konfiguracija bo odvisna od točno določene varnostne politike okolja, proračuna in vseh operacij.

Požarni zid je zelo redko posamezni fizični objekt, čeprav nekaj novejših komercialnih izdelkov poskuša vse stlačiti v eno samo škatlo. Običajno ima požarni zid več delov in nekateri od njih opravljajo lahko še

kakšno funkcijo več kot samo to v požarnem zidu. Četudi imamo požarni zid v škatli, ne bo lično ločen od okolja.

Primerjali smo požarni zid z jarkom srednjeveškega gradu, in kakor ta, tudi požarni zid ni neranjiv. Ne preprečuje pred ljudmi, ki so že znotraj, saj najbolje deluje, če je povezan z notranjimi obrambami. Požarni zid tudi ni brez svojih senčnih strani; zgraditev zahteva pomemben izdatek; trud in omejitve, ki jih postavljamo notranjim uporabnikom, so lahko večje neprijetnosti.

Kako lahko izkoristimo koristi interneta, ne da bi bili preplavljeni z slabostmi? Kot če bi se želeli voziti po avtocesti in ne plačevati cestnin, moramo previdno kontrolirati stik našega omrežja z internetom. Požarni zid je orodje za to in v mnogih situacijah je to samostojno, najučinkovitejše orodje za tako početje.

5.5.7.1 Kaj lahko stori požarni zid

Pomislimo na požarni zid kot na mašilno točko. Ves promet noter in ven mora iti mimo te enojne ozke kontrolne točke. Požarni zid nam omogoča velikansko moč za zaščito omrežja, ker omogoča koncentrirati naše varnostne ukrepe na to kontrolno točko, torej na točko, kjer se naše omrežje poveže z internetom.

Osredotočanje naše varnosti na ta način je učinkovitejše kot razširjanje varnostnih odločitev in tehnologij vse naokoli, poskušajoč pokriti posamezno vse temelje. Čeprav lahko implementacija požarnih zidov stane na desetisoče dolarjev, večina okolij smatra, da je koncentriranje najučinkovitejše strojne in programske opreme na požarni zid cenejša in učinkovitejša kot drugi varnostni ukrepi.

Ker gre ves promet skozi požarni zid, le-ta ustvarja dober prostor za zbiranje informacij o sistemskih in omrežnih uporabah in zlouporabah. Kot edini kraj dostopa lahko požarni zid zabeleži vse dogodke med zaščitenim in zunanjim omrežjem.

Včasih bo požarni zid delil eno področje omrežja od drugega. S takim početjem zadržimo probleme, ki napadajo eno področje, da bi se razširili skozi celotno mrežo. V nekaterih primerih bomo to storili zato, ker moramo enemu področju naše mreže bolj zaupati kot drugemu, in v drugih primerih, ker je eno področje občutljivejše kot drugo. Kakršenkoli je že razlog, prisotnost požarnega zidu omejuje škodo, ki ga lahko povzroči omrežni varnostni problem celotnemu omrežju.

5.5.7.2 Česa požarni zid ne more storiti

Požarni zidovi ponujajo imenitno zaščito proti omrežnim grožnjam, vendar niso celotna varnostna rešitev. Določene grožnje so izven kontrole požarnih zidov. Morali bi se domisliti še drugih načinov zaščite proti tem grožnjam z vključitvijo fizične varnosti, varnosti gostitelja in izobrazbo uporabnika v celoten varnostni načrt. Nekateri slabosti požarnih zidov:

- ne ščiti pred zlonamernimi notranjimi posamezniki,

- ne štiti pred povezavami, ki ne gredo skozi njega,
- ne štiti pred popolnoma novimi grožnjami,
- ne štiti pred virusi.

Internetne igralnice se razlikujejo od fizičnih, že obstoječih igralnic. Internetni prireditelji so v svetu večinoma majhna, prodoma in agresivna podjetja v zasebni lasti, ki svoje delo pojmujejo skrajno pragmatično – “kar lahko zaslužiš danes, ne odlašaj na jutri”. Vprašati se moramo, ali bodo z uvajanjem novega načina igranja prizadete že obstoječe igralnice? Odgovor na omenjeno vprašanje ne more biti absoluten, vendar lahko z veliko gotovostjo trdim, da se odliv gostov iz obstoječih fizičnih igralnic ne bo pojavljal. Pri že obstoječih koncesionarjih je večinska igralniška populacija sestavljena iz starejše starostne strukture in je kot taka večinoma računalniško nezaveščena. Nov način prirejanja iger na srečo bo kvečjemu lahko prinesel nov, mlajši val igralniških zasvojenцев, trenutno zavzetih z igrami na srečo, pri internet ponudnikih, iger na srečo na strežnikih, ki so v tujini. Z gotovostjo torej lahko trdim, da bo posledično država, skozi dovolitev in obenem obdavčitev, dobila nov vir prihodkov.

6 Primer projekta

V okviru šestega poglavja bom opisal, kako bi že obstoječi koncesionar in hkrati prihodnji internetni prireditelj lahko rešil posamezna vprašanja, ki sem jih izpostavil, kot nujno potrebno rešljive parametre, že v prejšnjih poglavjih, in njihovo implementacijo. Izpeljane rešitve so podane preko vprašalnika, ki je bil narejen, kot sestavni del prihodnje ponudbe in sklopa same igre ter so plod lastnega raziskovalnega dela. Vprašanja, ki so podana kot najosnovnejša, pomagajo igralcem in koncesionarju rešiti najosnovnejše dileme.

Pogosto zastavljena vprašanja bodo pri koncesionarju v treh jezikih, in sicer v:

- slovenščini,
- italijanščini in
- angleščini.

V mojem specialističnem delu bodo vprašanja v slovenščini, poudariti pa je potrebno, da so zaradi obežnosti razdeljena na več področij.

6.1 Rešitve prihodnjega koncesionarja

6.1.1 Brezplačno igranje

Vsi obiskovalci strani bodo imeli prost vstop do iger. Obiskovalec bo lahko igro igral tudi brez uporabe kreditne kartice. V tem primeru bo edini dobitnik, ki ga bo lahko prejel, brezplačni promocijski material. Pogoji za prejemanje promocijskih nagrad bo, da igralec vnese svoje osebne podatke. Ti so potrebni zato, da bo lahko igralec s svojim dokumentom na sedežu ene od igralnic koncesionarja dvigne dobljene promocijske nagrade.

6.1.2 Igranje proti plačilu

Uporaba kreditne kartice in vnos osebnih podatkov bosta neizogibna če bo igralec želel kupiti igralne žetone, ki mu bodo omogočali dobivanje pravih denarnih nagrad. To pomeni, da bo kreditna kartica služila le kot sredstvo za nakup žetonov. Program bo igralce pred nakupom žetonov opozoril, da se dobitki izplačujejo le imetniku kreditne kartice. Možnosti izplačila, ki se bodo pojavile:

- v prvi fazi bo izplačilo možno le na sedežu koncesionarja in
- igralec bo lahko žetone prihranil za naslednjo igro.

O postopku izplačila nagrade pa se bodo igralci lahko odločili ob koncu igre. Osebni prevzem bo lahko seveda opravil le imetnik kreditne kartice, ki se bo moral identificirati z osebnim dokumentom.

6.1.3 Nakup žetonov

Igralec se bo lahko takoj po prihodu na internetno stran prijavil, tako da bo vnesel svoje podatke in podatke o kreditni kartici, s katero bo želel izvesti plačilo. Sledilo bo preverjanje kreditne kartice, ki bo trajalo približno 5 sekund. Ko bo preverjanje podatkov na kartici in plačilnih sposobnosti igralca končano, bo igralec lahko kupil virtualne žetone. Z nakupom le-teh se bo na serverju operaterja začel voditi igralčev igralni račun oziroma V-RAČUN. Ta se bo vodil ves čas igranja. Ob koncu igranja bo igralec lahko zahteval izplačilo ali pa se bo odločil, da svoj denar pusti na igralnem računu, kjer ga bo počakal do naslednjega igranja.

6.2 Tehnična rešitev grafičnega dela igre

Za izdelavo iger na internetu se uporabljajo zelo različne tehnologije. Večina jih zahteva dodatno nalaganje programov na uporabnikov računalnik. Najbolj razširjen in hiter sistem je uporaba FLASH - a. SHOCK - WAVE in drugi podobni sistemi zahtevajo zelo zapleteno namestitev.

6.2.1 Izbira FLASH grafičnega vmesnika

Prav zaradi želje po tem, da bi bila igra dostopna čim širšemu krogu uporabnikov, bo igra napisana v FLASH - u. Prednost je v tem, da si igralci igre ne naložijo na svoj računalnik, temveč jo igrajo, tako da grafični del igre poteka na računalniku igralca (v Flash grafičnem vmesniku), sama igra pa se odvija na serverju, ki je pri koncesionarju.

6.2.2 Zaščita sistema

Pri zaščiti sistema je pomembno predvsem to, da se bo onemogočil neposreden stik s serverjem in samim programom - igro. S tem ko se igra odvija na serverju, na katerega ni direktnega dostopa, je sistem zavarovan pred možnimi vdori v program. Na trgu je večina programov - iger zasnovanih, tako da jih igralec najprej naloži na svoj računalnik. Igra se nato odvija na igralčevem računalniku. S tem ko se igri omogoča, da se naloži na zunanji računalnik, je zelo izpostavljena zlorabam in vdorom. V našem primeru bo igralec med igranjem zato stalno neposredno povezan s serverjem, ki nadzira dobitke, vplačila in izplačila. Povezava s serverjem je možna v zelo omejenem obsegu, kar onemogoča vdor. Server namreč ne bo imel internetskega vhoda. Edini neposredni dostop do serverja je terminal pri koncesionarju.

6.2.3 Delovanje serverja

Server bo deloval tako, da se bo za vsakega igralca, ki se bo prijavil na igro, zagnala igralna rutina, ki bo spremljala vplačila, izplačila in izvajala igro. Server bo hkrati skrbel tudi za to, da bodo vse igre zabeležene v arhivu in se bodo hranile 30 dni.

6.2.4 Omejena stava

Operater bo lahko v nastavitvah omejil tudi posamezno stavo. Omejitev stave bo lahko različna glede na parametre, vezane na igralca. Parametri, vezani na igralca, bodo naslednji:

- država stalnega prebivališča,
- država, iz katere je bila vzpostavljena internetska povezava do internetske igralnice,
- čas članstva v klubu internetnih igralcev,
- znesek, ki ga je igralec do sedaj porabil,
- dosedanji dobitki.

Glede na to, da bo igralec v procesu igranja nujno identificiran, bo mogoče postaviti omejitve glede višine stave in vrste iger določiti vsakemu igralcu posebej. V postopku pridobivanja igralnega certifikata lahko tako npr. pravkar prijavljenemu igralcu dovolimo igranje "za zabavo" z virtualnim (podarjenim) kreditom, ki pa ga po končanem igranju ne bo mogel dobiti izplačanega.

6.2.5 Omejena dnevna poraba za nakup virtualnih žetonov

Poleg najvišje stave bo koncesionarju omogočeno, da v programu nastavi, kakšen je najvišji možni znesek, ki ga sme posamezni igralec porabiti v roku 24 ur oziroma v enem dnevu. O tem znesku bo igralec opozorjen takoj na začetku z obrazložitvijo, da gre za varnostni ukrep, ki onemogoča, da bi ga tretja oseba z ukradeno kartico oškodovala za večje zneske. Igralec bo o tem, da se bliža zgornji dovoljeni meji vsote, ki jo sme dnevno porabiti, seznanjen že med igro. Največji možni znesek, ki ga sme dnevno porabiti igralec, bo nastavljal koncesionar.

6.2.6 Preverjanje starosti igralca

Starost oziroma polnoletnost igralca se bo preverila na osnovi podatkov, ki bodo vneseni s kreditno kartico. To je do danes tudi edini način, s katerim se na svetovnem spletu preverja starost uporabnikov e-storitev, dovoljenih le polnoletnim osebam.

6.3 Statistika in varovanje podatkov

Koncesionar bo zagotovil varovanje osebnih in finančnih podatkov kot tudi podatkov o igralnem procesu. Varovanje bo izvedeno z vidikov:

- zaupnosti podatkov (prepovedan prenos nepooblaščenim),
- konsistence podatkov (back-up).

6.3.1 Avtomatično nadziranje statistično neobičajnih dogodkov

Program bo imel vgrajene še dodatne varnostne sisteme, ki bodo sprožili alarm (obvestijo osebo, pooblaščenca za nadzor) ter onemogočili igranje, kolikor bo prišlo do statistično neobičajnih situacij. Neobičajne situacije so naslednje:

- da se v zelo kratkem času iz istega IP (identifikacija računalnika) prijavi zelo veliko različnih uporabnikov;
- da se v zelo kratkem obdobju pojavi veliko različnih uporabnikov iz iste države;
- da se eden od uporabnikov prijavi k igranju v zanj zelo neobičajni uri ali pa v uri, ki je statistično malo verjetna za dosedanji profil igralca.

6.3.2 Statistični zapis vseh iger

Koncesionarjev računalnik bo vodil evidenco vseh igralcev. Zato ne bo prihajalo do zlorab, imena in osebni podatki bodo kodirani. To pomeni, da bo vsak igralec zaveden pod posebno šifro, kar onemogoča, da bi lahko nepooblaščenca oseba pri preverjanju zapisa o igrah podatke povezala z imeni igralcev. Pri morebitnemu raziskovanju zlorab bodo ti podatki dostopni le pooblaščenim osebam.

6.3.3 Sprotni vpogled v internetsko igralnico

Program bo tako nadzornemu organu kot koncesionarju omogočal, da v realnem času oziroma neposredno nadzirata dogajanje v virtualni igralnici. Na voljo bodo podatki o številu trenutno prijavljenih igralcev, koliko žetonov je kupil posamezni igralec, koliko je igral, koliko dobil in koliko izgubil, država, iz katere je povezan na splet ter mesto, kjer ima prijavljeno stalno prebivališče.

6.4 Varnost plačila

Plačila se bodo izvajala preko programa transakcij podjetja EON. Varnost bo zagotavljala 128-bitna koda.

6.4.1 Logaritem za izbiro (3-nivojski)

Poleg osnovnega algoritma za naključni izbor števil pri ruleti in algoritma za igralne avtomate bosta dodatno vnesena dva motilna elementa. Prvi bo vezan na čas dostopa, drugi pa na številko. Tako bo prišlo do dodatnega popačenja naključja in zato bo nemogoče ponoviti nabor in s tem predvideti igro.

6.4.2 Dostop preko Siola

Zanesljivost in hitrost dostopa bo jamčil SIOL-ov server. SIOL je namreč kot hčerinsko podjetje Telekoma Slovenije vezan s tujino preko vodov z visoko podatkovno prepustnostjo, kar zagotavlja izjemne hitrosti prenosa podatkov. Ravno tako ima SIOL izjemno zanesljiv računalniški sistem, kar bo zagotavljalo še dodatno učinkovitost delovanja. Hkratno možnost dostopa bo imelo več kot 3000 igralcev. Upoštevajoč enoumno obiskanost različnih spletnih strani po svetu, bo to število obiskov zelo težko doseči.

6.5 Nadzor koncesionarja

Nadzor nad koncesionarjem bo izvajal nadzorni organ, ki bo imel 24-urno tehnološko nadzorno funkcijo. Nadzor bo avtomatiziran z neodvisno implementacijo logike preverjanja (glede na implementacijo sistema pri prireditelju). Glede na nek časovni zamik bo smiselno preverjati zaporedja relevantnih dogodkov in na osnovi analize vzorcev izločiti odstopanja in jih natančneje preveriti.

6.6 Najpogostejša vprašanja igralca pri igranju na internetu

V nadaljevanju svojega specialističnega dela bodo predstavljeni vprašanja in odgovori ter rešitve možnih dilem na način, kot bi lahko bili izpeljani pri prihodnjem koncesionarju.

6.6.1 Postopek nabave virtualnih žetonov oziroma kreditov

- Prvi nakup: Kolikor bo uporabnik kupoval prvič ali bo plačeval z drugo plačilno kartico, bo določil plačilno kartico, s katero želi plačati izbrano število kreditov iz seznama kartic, ki jih sprejema igralnica. Uporabnik bo vnesel številko plačilne kartice. Določil datum poteka plačilne kartice, ki je označen na njej.
- Uporabnikov ponovni nakup: Če je uporabnik v igralnici že igral je svoje osebne podatke že shranil v register kupcev, zato bo izbral tipko "Uporabi moje osebne podatke". V odprto okno vpisal uporabniško ime in geslo. Po vpisu uporabniškega imena in gesla se bodo njegovi podatki avtomatično prenesli v polja "Vnos mojih podatkov".
- Naročanje kreditov: V naročilnici bo uporabnik preveril izbrano količino kreditov, ki jih bo želel kupiti. Naročilnici bo lahko dodajal nove kredite s klikom na tipko "Nadaljujem z nakupi". Po potrditvi tipke se bo uporabnik vmil v igralnico, kjer bo lahko nadaljeval z nakupi. Po vsakem dodajanju izdelkov v naročilnico bo potrebno za osvežitev podatkov potrditi tipko "Uporabi moje shranjene podatke".
- Plačilno sredstvo: Kolikor je uporabnik v igralnici že kupoval in so podatki o njegovi plačilni kartici shranjeni za prihodnje nakupe, mu številke iste plačilne kartice ne bo potrebno ponovno vnašati, ker bo le ta varno shranjena v registru kupcev.
- Če kreditov v naročilnici iz kateregakoli razloga uporabnik ne bo želel kupiti, bo to potrdil s tipko "Pobriši naročilnico in me vmi v igralnico", kjer bo lahko ponovno izbral kredite.
- Ko bo uporabnik preveril naročilnico s krediti za nakup, izbral plačilno sredstvo ter potrdil tipko za preračun izvedenih sprememb, bo moral potrditi tipko za nakup "Kupim sedaj".

6.6.2 Varnost nakupa

- Ali bo kupovanje kreditov prek interneta varno?

Koncesionar je želel vzpostaviti najboljše varnostne ukrepe, zato so zasebni in finančni podatki (plačilne kartice in načini plačevanja) zaščiteni. Našel bom načine zaščite:

- o podatki na kartici so zaščiteni z varnostno kodo (enkripcijo) že v uporabnikovem računalniku, še preden jih pošlje preko interneta,
- o način zaščite z varnostno kodo je zanesljiv in varen,
- o neutemeljen in razširjen strah o kraji plačilne kartice se je pojavil zaradi slabe obveščenosti medijev, ki širijo govorice, ne da bi preverili resnična dejstva.

- Kako bodo zaščiteni podatki plačilne kartice pri našem koncesionarju?

Sistem spletnega naročanja bo sprejemal podatke samo od brskalnika z vgrajeno zaščito podatkov. Ti brskalniki bodo namreč zakodirali podatke, ki jih bodo pošiljali, z uporabo spletnega protokola, ki se imenuje "Secure Socket Layer" (SSL). Ta bo premešal podatke in s tem preprečil, da bi jih kdo prebral.

Celotno spletno naročanje, ki bo vključevalo podatke o kupcih, naslove, načine plačevanja in podatke plačilne kartice, bo zaščiteno z uporabo tehnologije SSL. To pomeni, da bodo uporabnikovi podatki zaščiteni z varnostno kodo in varnostnimi ukrepi, še preden bodo poslani z njegovega računalnika.

Uporabnik bo poiskal ikono s sličico ključa oz. ključavnice v oknu svojega brskalnika in s tem preveril, ali je spletno naročanje zaščiteno s tehnologijo SSL.

Poleg tega bodo uporabnikovi podatki plačilne kartice ostali v zaščiteni podatkovni bazi koncesionarjevega sistema spletnega naročanja. Tako bo lahko s pomočjo koncesionarjevega sistema uporabnik nakupoval večkrat in kolikor dolgo bo želel, saj bodo vsi osebni podatki vamo spravljene v sistem in zaščiteni s številnimi varnostnimi ščiti in kodami.

- Kako varno bo zares varno?

Nobena zaščita z varnostno kodo ni popolnoma varna pred vdorom v sistem, pa naj bo to kak računalniški gorečnej ali organizacija, ki ima na voljo zadosti sredstev in časa. Količina časa in denarja se povečujeta premo sorazmerno z dolžino ključa, ki je uporabljen za zaščito podatkov. Za algoritem zaščite z varnostno kodo (enkripcijo), ki ga bo uporabljal koncesionar (uporabljal bo enako tehnologijo kot vojaške protiobveščevalne enote, ki ščitijo tajne prenose podatkov), je potrebno ogromno časa in sredstev, kar je že samo po sebi odlična zaščita.

Pri nasilnem vdoru v sistem morajo vlomilci uporabiti nešteto možnih kombinacij bitov v ključu (navadno je ključ v obsegu več deset do tisoč bitov) in zapletene matematične izračune, ki vzamejo ogromno časa, preden odkrijejo pravi ključ. Če zamenjamo 39-bitni ključ s 40-bitnim, se čas izračuna in sredstev podvoji, če želi vlomilec razbiti kodo. Daljši ključi potrebujejo tudi dlje časa za odkodiranje sporočila, tako da se varnost in hitrost prenosa podatkov vedno ujemata. Kode, ki jih uporabljajo za izstrelitev jedrskega orožja, imajo 1024-bitni ključ. Ključi, ki varujejo podatke plačilne kartice in spletno poslovanje, pa so 40-bitni, kar je popolnoma zadovoljivo. Večina brskalnikov podpira 40-bitno tehnologijo SSL, strežniki pa celo do 128-bitno.

Da boste lažje razumeli povezavo med biti in dolžino ključa, bom podal razlago. Najprej morate vedeti, da je "bit" binarno število v osnovnem dvojiškem sistemu števil. Tako 10-bitni ključ pomeni število 2 na deseto potenco (2^{10}). 2^{10} je priročno matematično število, saj lahko 2 zmnožimo desetkrat ($2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$), kar je enako 1024. Z 10-bitnim ključem dobimo pravilno število po tisočkratnem ugibanju. 40-bitni ključ je število od ene do bilijon, zato bi za iskanje pravilnega ključa verjetno morali preskusiti več kot bilijon kombinacij, pa še nekaj milijard več, kar presega vsako še tako veliko srečo na loteriji.

6.6.3 Seznam igralcev

- Kdo bo uporabljal uporabnikove osebne podatke?

Ne glede na to, da se bo uporabnik prijavil, bo koncesionar večino podatkov z naročilnice (podatke o načinu plačila, elektronski naslov, ne pa podatkov o njegovi plačilni kartici) poslal v tisto področje prirejanja iger na srečo, ki je v sistemu spletnega naročanja odgovoren za dostavo kupljenih kreditov. Sistem spletnega naročanja bo te podatke uporabljal le za učinkovito in pravilno spletno naročanje, razkril pa jih bo lahko samo zakonsko pristojnim posameznikom ali institucijam. Koncesionar, ki bo vključen v sistem, posameznikom ne bo posredoval podatkov o igralcu.

- Ali se bo moral uporabnik virtualne igralnice nujno prijaviti, če bo želel kupiti kredite?

Da.

- Kako se bo uporabnik prijavil in hkrati kupil kredite?

Do prijavnega obrazca bo uporabnik prišel s klikom gumba "Vpis v register" na vrhu strani ob vstopu v igralnico.

Izpisal se bo prijavni obrazec, v katerega bo uporabnik vpisal ime, naslov in elektronski naslov. Odločiti se bo moral tudi za uporabniško ime in geslo. Oba sta neodvisna od uporabniških imen in gesel, ki jih uporabljate v drugih sistemih (npr. pri poštnem predalu elektronske pošte). Če se bo odločil za uporabniško ime in geslo, ki ju uporablja že kje drugje, si bo moral zapomniti, da za to povezavo ve le sam. Nova uporabniška imena ali gesla, ki jih bo uporabnik izbral oz. zamenjal v drugih sistemih, torej ne bodo delovala tudi pri obravnavanem sistemu spletnega igranja.

Uporabnik bo moral vtipkati tudi podatke za varnostni ščit, ki mu bo v prihodnosti omogočal spremembo uporabniškega imena in gesla. Za večjo varnost bo izbral vprašanja z odgovori, ki niso preveč očitna in jih ni lahko uganiti. Primer takega vprašanja: "Kako je ime sosedovemu psu?" ali "Kako je bilo ime mojemu prvemu kužku?"

Prihodnji uporabnik bo moral pozorno prebrati navodila za vpis vsakega polja. Tako bo moralo uporabniško ime in geslo vsebovati najmanj osem znakov, ki morajo biti tako črke kot številke. Njegovo uporabniško ime, geslo in odgovori na vprašanja v varnostnem ščitu bodo razlikovale velike in male črke, zato si bo uporabnik moral zapomniti, kje je uporabil ene in druge.

Ko bo uporabnik vnesel vse podatke, bo kliknil "Shrani podatke" na koncu obrazca. Če je kakšno izmed polj izpolnil nepravilno, bo moral napako popraviti in spet klikniti "Shrani podatke".

Po sprejemu prijavnih podatkov ga bo koncesionar vprašal po uporabniškem imenu in geslu. Potrebno bo vtipkati uporabniško ime in geslo, ki ju je izbral pri prijavi.

Ob koncu se bo vmil k naročilnici, kjer bo v ustreznih poljih že izpisan njegov prijavi podatek. Nakup bo zaključil z izbiro načina plačila, ki ga bo potrdil s tipko "Preračunaj po izvedenih spremembah" ter nato kliknil na gumb "Kupim sedaj" na koncu naročilnice.

- Če uporabnik še ne bo končal z nakupovanjem, kako se bo lahko vmil v vhod v igralnico in si ogledal še druge igre?

Na koncu strani z naročilnico bo kliknil "Nadaljujem z nakupi" in vmil se bo na spletno stran s ponujenimi igrami. Če bo želel igrati še kakšno drugo igro, jo bo izbral.

- Čemu bo služila tipka "Nadaljujem z igro" ?

"Nadaljujem z igro" bo omogočala igranje drugih iger. S potrditvijo tipke se bo igralec iz naročilnice vmil v igralnico, kjer bo lahko izbral nove igre. Ob vnitvi v naročilnico bo potrebno za osvežitev podatkov klikniti tipko "Uporabi moje shranjene podatke".

- Čemu bo služila tipka "Odstrani"?

Ko bo igralec napolnil naročilnico z izbranim številom kreditov ter potrdil tipko "Preračunaj po izvedenih spremembah", se bo v naročilnici prikazalo število izbranih kreditov po posameznih vrednostih. Če se igralec z določenim zneskom v naročilnici ne bo strinjal, ga bo lahko izbrisal s tipko "Odstrani". Za ponovni preračun naročilnice bo potrebno ponovno potrditi tipko "Preračunaj po izvedenih spremembah".

6.6.4 Plačilne kartice in plačilo

- Zakaj se bo uporabniku izpisalo opozorilo "Plačilo zavrnjeno"?

Več razlogov je, zakaj se bo uporabniku izpisalo to opozorilo. Glavni med njimi so:

- o Naslov plačnika, ki ga je uporabnik vpisal v naročilnico, ni enak naslovu na kartici, ki jo je uporabil kot plačilno sredstvo. Preveriti bo moral, ali se naslova ujemata. Izplačilo bo v nasprotnem primeru pri preverjanju z ukrepi proti zlorabam zavrnjeno. Taka zaščita varuje lastnika kartice proti zlorabam v primerih, ko je kartica ukradena ali izgubljena.
- o Številka kartice je napačna. Preveriti bo moral številko in pri morebitnem ponovnem vpisu številke naj ne bi uporabljal vezajev, pomišljajev ali presledkov med številkami.
- o Datum veljavnosti kartice je napačen. Ujemati se mora z datumom na kartici.
- o Plačilni kartici je potekla veljavnost. Uporabnik bo preveril datum na kartici, če morda ni potekla veljavnost kartice.

- o Plačilna kartica je preklicana ali prijavljena kot ukradena. Pri banki, ki je kartico izdala, bo potrebno preveriti, če je račun še veljaven.
 - o Uporabnik je presegel limit ali pa bi s tem plačilom presegel limit na svojem računu. Pri banki, ki je kartico izdala, mora preveriti, kakšno je stanje na računu.
 - o Če je uporabnik vpisal pravilne podatke in je stanje na računu plačilne kartice v okviru dovoljenega, pa se še vedno izpisujejo opozorila o zavrnjenem plačilu, so se morda pojavile motnje na zvezi z bančnim sistemom potrjevanja izplačil, ki začasno ovirajo poslovanje.
- Zakaj naročilnica ni sprejela uporabnikove plačilne kartice?

Uporabnik bo moral najprej preveriti, če ni morda uporabil presledkov, pik, pomišljajev ali drugih znakov pri vnosu števil. Čeprav so na veliki večini kartic številke odtisnjene v skupinah po štiri in je med njimi presledek, jih v vpisno polje spletne naročilnice uporabnik ne sme vpisati na enak način. Navajam primer pravilnega in napačnega vnosa števil:

1234432156788765 pravilno
 1234 4321 5678 8765 napačno
 1234-4321-5678-8765 napačno
 1234.4321.5678.8765 napačno

Potem bo uporabnik preveril, če je izbral pravilno ime kartice (MasterCard, VISA itd.). Če ni izbral pravilnega imena, igralnica ne bo sprejela vnesene številke. Vsaka plačilna kartica ima namreč določeno zaporedje števil in sistem bo takoj odkril napako.

- Zakaj bi se uporabniku lahko nenehno pojavljalo opozorilo o napačnem plačilu, če bo želel uporabiti plačilno kartico podjetja?

Če je prihodnji igralec uporabnik partnerske kartice in je stanje na njegovem računu v okviru dovoljenega, je verjetno vnesel v naročilnico napačni naslov plačnika računa. Naslov plačnika se mora ujemati z naslovom obvestil o prometu s kartico, ki jih dobiva. Veliko število partnerskih kartic ima vnesen uporabnikov domači naslov in ne naslov podjetja. Če je vnesel naslov podjetja kot naslov plačnika, obvestila o prometu s kartico pa dobiva na dom, bančna storitev preverjanja naslova ne bo potrdila izplačila z njegovega računa. Taka zaščita varuje lastnika kartice proti zlorabam v primerih, ko je kartica ukradena ali izgubljena.

V primerih, ko dobiva obvestila o prometu s kartico računovodski oddelek v njegovem podjetju, mora preveriti, če je naslov pravilen (poštni predal ali ulična številka računovodskega oddelka se morda ne ujemata z njegovim službenim naslovom).

Če je vpisal pravilne podatke in je stanje na računu plačilne kartice v okviru dovoljenega, vendar pa se mu bodo še vedno izpisovala opozorila o zavrnjenem plačilu, so se morda pojavile motnje na zvezi z bančnim sistemom potrjevanja izplačil, ki začasno ovirajo poslovanje.

- Ali bodo obstajali še kakšni drugi načini plačevanja, če uporabnik nima ali ne bo želel uporabiti svoje plačilne kartice?

Ne.

6.6.5 Davki

- V kakšnem primeru bo moral igralec plačati davek?

Po veljavni slovenski zakonodaji igralcu ni potrebno plačati davka.

6.6.6 Digitalno potrdilo

- Kaj je digitalno potrdilo?

Digitalno potrdilo je spletna stran, ki bo poslana na uporabnikov brskalnik s pomočjo storitve spletnega naročanja in bo vsebovala podatke o njegovem nakupu kreditov. Vsebovala bo številko naročilnice, seznam naročenih vrednosti kreditov in skupni znesek. Če bo želel uporabnik potrdilo obdržati, ga bo moral shraniti, preden bo zaprl spletni brskalnik, oz. ga bo moral poslati na drugo spletno mesto. Potrdilo bo lahko shranil tako, da ga bo natisnil na papir, ali pa bo stran shranil med "zaznamke" ali "priljubljene" strani. Potrdilo bo lahko prenesel na svoj računalnik v roku 30 dni.

6.6.7 Pregledi nakupov kreditov

- Kaj bo omogočal "Pregled nakupov"?

Ko se bo uporabnik prijavil na sistem spletnega naročanja, bo postal prijavljen igralec (registriran uporabnik) z dostopom do "pripomočkov" za upravljanje svojega računa v sistemu. Koncesionar bo imel priključne, brskalne in z geslom zaščitene pripomočke, ki bodo omogočali upravljanje in uporabo prijavnih podatkov in zapisov o nakupih.

Mednje spadajo:

Podatki o nakupih: so zapisi ali izjave o nakupih, ki jih bo uporabnik opravil s pomočjo sistema spletnega naročanja. Imenovali jih bomo "bistri zapisi" (Smart Statements), saj bo lahko uporabnik izbral med vrsto podatkov, v katerih bodo zbrani različni zapisi (vse od dnevnih do mesečnih in letnih). Prikazoval bo nakupe kreditov po dnevih, številke naročilnic, zneske in stanje naročil. Uporabnik bo lahko izbral

katerokoli naročilo s povzetka nakupov in "se sprehodil" po natančnih podatkih, ki ga bodo obveščali o tem, koliko in kako je plačal.

- o Urejevalnik podatkov o igralcih: uporabniku bo omogočal vnašanje sprememb imena in priimka, naslova, telefonske številke in naslova elektronske pošte.
 - o Urejevalnik gesla: uporabniku bo omogočal spreminjanje gesla.
 - o Urejevalnik varnostnega ščita: uporabniku bo omogočal, da bo uredil in dodal zaščitno vprašanje in niz odgovorov kot varnostni ščit poslovanja. Sestavljen bo iz vprašanja, ki si ga bo uporabnik izmislil in na katerega bo znal odgovoriti samo on. Vedno, ko bo želel uporabiti varnostni pripomoček pri dodajanju pomembnih podatkov (npr. v urejevalniku gesla ali virtualni denarnici), bo moral mimo varnostnega ščita, tako da bo vpisal pravilni odgovor na vprašanje, ki si ga je zastavil že prej. Nanizal bo lahko več vprašanj in odgovorov kot dodatno zaščito. Sistem bo samodejno izbral zastavljena vprašanja pri vsakem vstopu vanj, tako da bo moral četudi bi kdo po naključju uganil odgovor, imeti srečno roko tudi pri vseh drugih odgovorih, kar pa je seveda malo verjetno.
 - o Virtualna denarnica: bo elektronska "denarnica", ki bo vsebovala ime, številko, datum veljavnosti in naslov plačnika za več različnih plačilnih kartic, ki jih bo lahko izbral ob nakupu kreditov. Dodal bo lahko tudi posebne naslove posameznim karticam, da jih bo lažje razlikoval med seboj (npr. Janezova visa, Janina visa, službeni eurocard itd.).
- Zakaj v uporabnikovih podatkih o nakupih kreditov ne bo vseh opravljenih nakupov, ki jih bo elektronsko shranil?

Potem ko se bo uporabnik prijavil na sistem in nakup shranil med podatke o nakupih kreditov, bo moral izbrati gumb "Uporabi moje shranjene podatke" na vrhu naročilnice, zato da ga bo sistem prepoznal kot prijavljenega igralca. Nato bo moral vnesti svoje uporabniško ime in geslo in shranjeni podatki bodo samodejno izpolnili naročilnico. Ko bo naročilo poslal, bo samodejno zabeleženo med osebnimi podatki o nakupih.

6.6.8 Podatki o igrah

- Kako bo lahko igralec dobil podatke o različnih igrah, ki jih bo koncesionar ponujal?

Če bo želel uporabnik izvedeti kaj več o različnih igrah ali podigrah, se bo moral vnesti na spletno stran igralnice in poiskati povezave, ki ponujajo več informacij. To bo lahko uredil, tako da bo kliknil na ikono posamezne igre, ki jo bo želel igrati in sledila bo predstavitev zelene igre.

Sklep

Ni dvoma, elektronsko poslovanje je med nami.

Prispevek v mojem specialističnem delu vsebuje pogled na implementacijo prirejanja internetских iger na srečo, ki naj bi se na podlagi vladne strategije razvoja igralništva in zahtev prirediteljev zakonsko regulirala v bližnji prihodnosti. V okviru prispevka sem želel predvsem izpostaviti nove izzive, ki jih uvedba internetских iger na srečo prinaša.

Za pravi razmah poslovanja iz naslova prirejanja iger na srečo na internetu manjkata vsaj dva pogoja. Prvi pogoj je varen prenos denarja in drugi je zagotovilo izlačila priigranega dobitka. Marsikdo bi se ob tem vprašal, kje je tretji pogoj, torej kje je pošteno prirejanje iger na srečo? Če sem pošten, menim, da so internetски igralci tisti razred igralcev na srečo, ki jih ta parameter ne zajema najbolje. Ker pa trenutno s tehnologijo, s katero je zgrajen svetovni splet, še ni mogoč varen prenos podatkov po javnih zvezah, se pravi razmah svetovnega igralništva še ni pričel. Krivec za to je protokol HTTP, ker prenaša podatke v nešifrirani obliki, zato so vidni v vseh vmesnih postajah. Res je sicer, da lahko podatke kodiramo, preden jih "dobi v roke" HTTP, vendar morata v tem primeru strežnik in odjemalec podpirati kodiranje. Težava ni v tehnologiji, ampak v standardih, ker trenutno še ni enega samega priznanega standarda za varen prenos podatkov po internetu.

Internet daje podjetjem nove tržne priložnosti in nov pristop k trženju. Nastaja nova generacija poslovnežev in ponudnikov novih storitev interneta. Če želi biti podjetje uspešno, se mora stalno prilagajati spremembam na trgu. Podjetja morajo neprestano iskati nove priložnosti, širiti obstoječe dejavnosti in razvijati nove, s katerimi zapolnijo tržne vrzeli.

Zelo dobre možnosti za transparentno in varno spletno igralništvo bi bile lahko predvsem v povezavi projektov v razvoju, ki se odvijajo na ministrstvu za informacijsko družbo, pri vprašanju finančne varnosti pa v povezavi s poslovnimi bankami. Vzpostavitev sistema na takih osnovah bi zagotavljala visoko varnost in transparentnost poslovanja.

Ob pisanju predlog za regulativo internetского igralništva, bi bilo zgolj prepisati iz regulative držav, ki imajo internetско prirejanje iger na srečo dovoljeno oz. urejeno, gotovo nekritično. Najbrž pa veliko razlogov za drugačno ureditev v našem ne obstaja. Upoštevati bi bilo smiselno kvečjemu našo majhnost glede na omejitve pretiranega administriranja in dejstvo, da je internet ponudba šele na začetku svojega razmaha.

Menim, da je ob tem zelo težko napisati sklep, ker smo pravzaprav šele na začetku. Igranje po internetu je in bo dejstvo, saj mu ne moremo izogniti. Glede na velik interes za tovrstno prirejanje posebnih iger na

srečo in glede na dejstvo, da se igre na srečo preko interneta v veliki meri pojavljajo tudi v slovenskem prostoru, bi kazalo to področje čimprej urediti. Pri tem je najprej potrebna strateška odločitev države, ali se bo država zopet uklonila interesom večjih in enostavno dovolila prirejanje internetskega igralnštva le v omejenih okvirih. Omejene okvire lahko prikažemo kot težnje večjih držav v Evropi, da bi koncesionarji prirejali igre le v matičnem jeziku, kar posledično pomeni omejitve teh iger le na rezidente posamezne države. Pri omenjenem načinu omejitve je razlika očitna pri angleško govorečih narodih. Vsakdo, ki pozna igralništvo, se zaveda dejstva, da je to ekonomski samomor.

Če se zakonodajalec odloči omejiti prirejanje iger na srečo le na rezidente, si lahko podamo naslednjo sliko. Kritična masa, ki bi bila nujno potrebna za rentabilnost takšnega prirejanja, je zelo teoretična, vendar pa jo lahko primerjamo z drugimi segmenti svetovnega spleta. V ZDA je bilo že leta 1995 8 milijonov uporabnikov, a do pravega razcveta e-poslovanja kar ni in ni prišlo. Do razmaha je prišlo šele leta 1997, ko se je število uporabnikov povzpelo nad 50 milijonov. V Angliji so do kritične mase prišli v letu 1999, ko se je število uporabnikov povzpelo na številko 10 milijonov. Na Irskem, kjer živi dvakrat več prebivalcev kot Sloveniji, razvitost pa je podobna, je 400.000 uporabnikov, kritično mejo pa ocenjujejo nekje pri 600.000 uporabnikih. Kaj to pomeni za Slovenijo z 2 milijonoma prebivalcev in 300.000 uporabniki, je težko napovedati.

Poleg števila uporabnikov interneta je pomembna tudi njihova stopnja e-aktivnosti oziroma kolikšen del uporabnikov interneta je aktivnih v smislu e-poslovanja, kar pomeni, da opravljajo on-line nakupe. V Sloveniji se stopnja e-aktivnosti giblje nekje pri 10 odstotkih (10% uporabnikov interneta aktivno sodeluje pri elektronskem poslovanju), pa tudi v drugih evropskih državah je podobno (Irska, Italija, Avstrija). V najbolj razvitih državah je ta odstotek precej višji, v Angliji je, na primer, 20 odstotkov internetskih uporabnikov tudi e-aktivnih, v ZDA pa je ta številka še precej višja in se giblje nekje pri 50 odstotkih.

Če sklenem, naj bodo igre na srečo preko interneta dovoljene ali prepovedane, zakonodajalec mora zavzeti stališče. Menim pa, da bi bilo potratno in nerazumno, če bi se Slovenija odločila omejiti svoje internetske ponudnike, ki bodo želeli prirejati igre na srečo na svetovnem spletu, le na eno tržišče, torej Slovenijo. Pri takšnem načinu urejanja bi postal svetovni splet enostavno preoblikovan v omejeni svet.

Literatura

1. Backhaus K., Bueschen J., Voeth M.: Internationales Marketing, Schaeffer & Poeschel, Stuttgart, 2000.
2. Barnett John H., Wilsted D. William: Strategic Management: concepts and cases. Boston : PWS-Kent Publishing Company, 1988. 930 str.
3. Cabot N. Anthony, William N. Thompson, Andrew Tottenkan et al.: International Casino Law. Reno, Nevada : University of Nevada, Institution for the Study of Gambling And Commercial Gaming, 1999. 649 str.
4. Cabot N. Anthony: The Internet Gambling Report IV. Las Vegas, Nevada : Trace Publications, 2001. 426 str.
5. Chapman D. Brent, Zwicky D. Elizabeth: Building Internet Firewalls. Sebastopol : O'Reilly & Associates, Inc., 1995. 212 str.
6. Eadington R. William, Judy A Cornelius: The business of gaming: Economic and Management Issues. University of Nevada : Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming, Reno, Nevada, USA, 1999. 468 str.
7. Gennari Giorgio Litta: The Temples of Gambling (guide to the casinos of Europe). Milano : Gagriele Paludi, 1999. 414 str.
8. Gričar Jože et al.: Zbornik posvetovanja. Kranj : Moderna organizacija, 1999. 104 str.
9. Gričar Jože et al.: Zbornik posvetovanja. Kranj : Moderna organizacija, 2000. 95 str.
10. Hart C., Doherty N., Chadwick E: Retailer Adoption of Internet: Implication for Retail Marketing, European Journal of Marketing, 2000, št. 8.
11. Hauc Anton: Organiziranje projekta. Zagreb : Informator, 1982. 231 str.
12. Hrastelj Tone: Mednarodno poslovanje v virtincu novih priložnosti. Ljubljana : GV založba, 2001. 338 str.

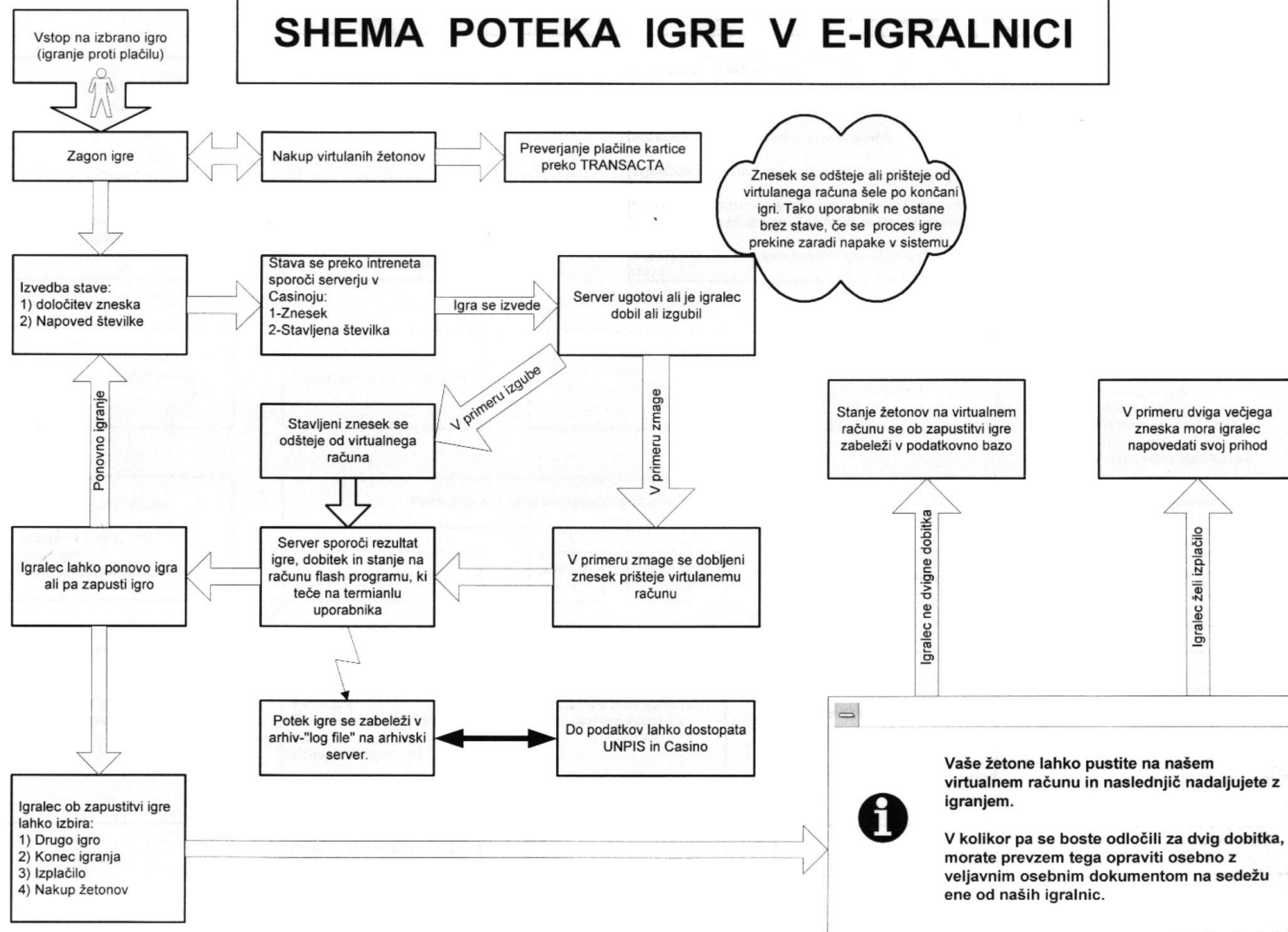
13. Indihar-Štemberger Mojca, Jaklič Jurij: Informacijski sistem v univerzitetnem okolju. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 1996. 8 str.
14. Jerman-Blažič Borka: Internet. Ljubljana : Novi Forum, 1996. 87 str.
15. Jurše M.: Internet kot strateški izziv za management mednarodnega marketinga na pragu 21. stoletja, magistrski študij, Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2000. 74-84 str.
16. Kotler P.: A Framework for Marketing Management, Prentice Hall, New Jersey, 2001.
17. Mihelič Dalja: Hazard. Koper : Zgodovinsko društvo za južno Primorsko. 1993. 276 str.
18. Robbins P. Stephen: Management Concepts and Practices. New Yersey : Prentice Hall Inc., Englewood Cliffs. 1984, 575 str.
19. Rozman Rudi, Kovač Jure, Koletnik Franc: Management. Ljubljana : Gospodarski vestnik, 1993. 312 str.
20. Rozman Rudi: Ravnanje (management) projekta. Ljubljana : CISEF, 1994. 25 str.
21. Rusjan Borut: Management proizvodnje. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 1999. 296 str.

Viri

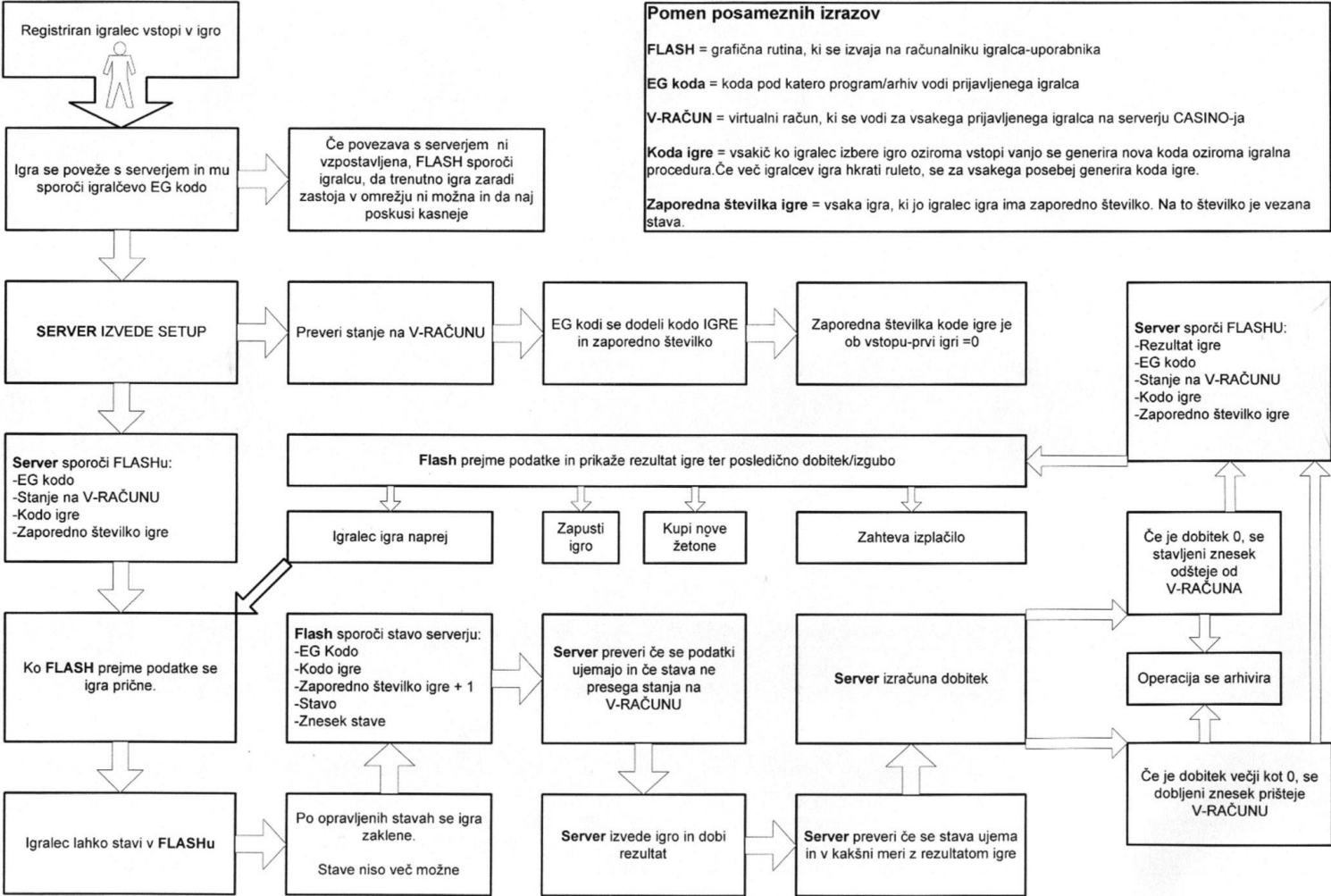
1. Business Week, 2001
2. GREF: Draft position statement on gambling on the internet, 1998
3. Handelsblatt: letniki 1999-2001
4. Interni podatki Urada RS za nadzor prirejanja iger na srečo
5. NGISC Report, ZDA, junij 1999
6. Pravilnik o uporabi igralnih avtomatov zunaj igralnic, Ur. l. RS št. 67/97
7. Report to the international association of gaming regulators, 1999
8. Strategija razvoja igralništva v Sloveniji 1997
9. The Europa world year book, 1994
10. Uredba o pogojih za elektronsko poslovanje in elektronsko podpisovanje, Ur. l. RS 77/00
11. Zakon o elektronskem poslovanju in elektronskem podpisu, Ur. l. RS št. 57/00
12. Zakon o gospodarskih družbah, Ur. l. RS št. 30/93
13. Zakon o igrah na srečo, Ur. l. FLRJ št. 16/62
14. Zakon o igrah na srečo, Ur. l. SFRJ št. 16/65
15. Zakon o igrah na srečo, Ur. l. RS št. 32/80
16. Zakon o igrah na srečo, Ur. l. RS št. 85/01
17. Zakon o varstvu osebnih podatkov, Ur.l. RS št. 59/99
18. <http://www.casinos-online.ws/casinoratings/payouts.html>
19. <http://www.belterraresortcasino.com/security.html>

20. <http://www.belterraresortcasino.com/aboutus/privacy.html>
21. <http://www.casinos-online.ws/casinoratings/interview.htm>
22. <http://www.gaming-casino.com/security.html>
23. <http://www.igcouncil.org>
24. <http://www.gbgb.org.uk/intemetgambing.htm>
25. <http://www.wheretobet.com/>
26. <http://placeyourbet.net/topsites/>
27. <http://www.bingobugle.com/>
28. <http://www.kabi.si>
29. <http://www.cdnw.com>
30. <http://www.amazon.com>
31. <http://www.skb.net>
32. <http://www.mobitel.si>
33. <http://www.casinoaustralia.com>
34. <http://www.nua.net>
35. <http://www.sigov-ca.gov.si>

SHEMA POTEKA IGRE V E-IGRALNICI

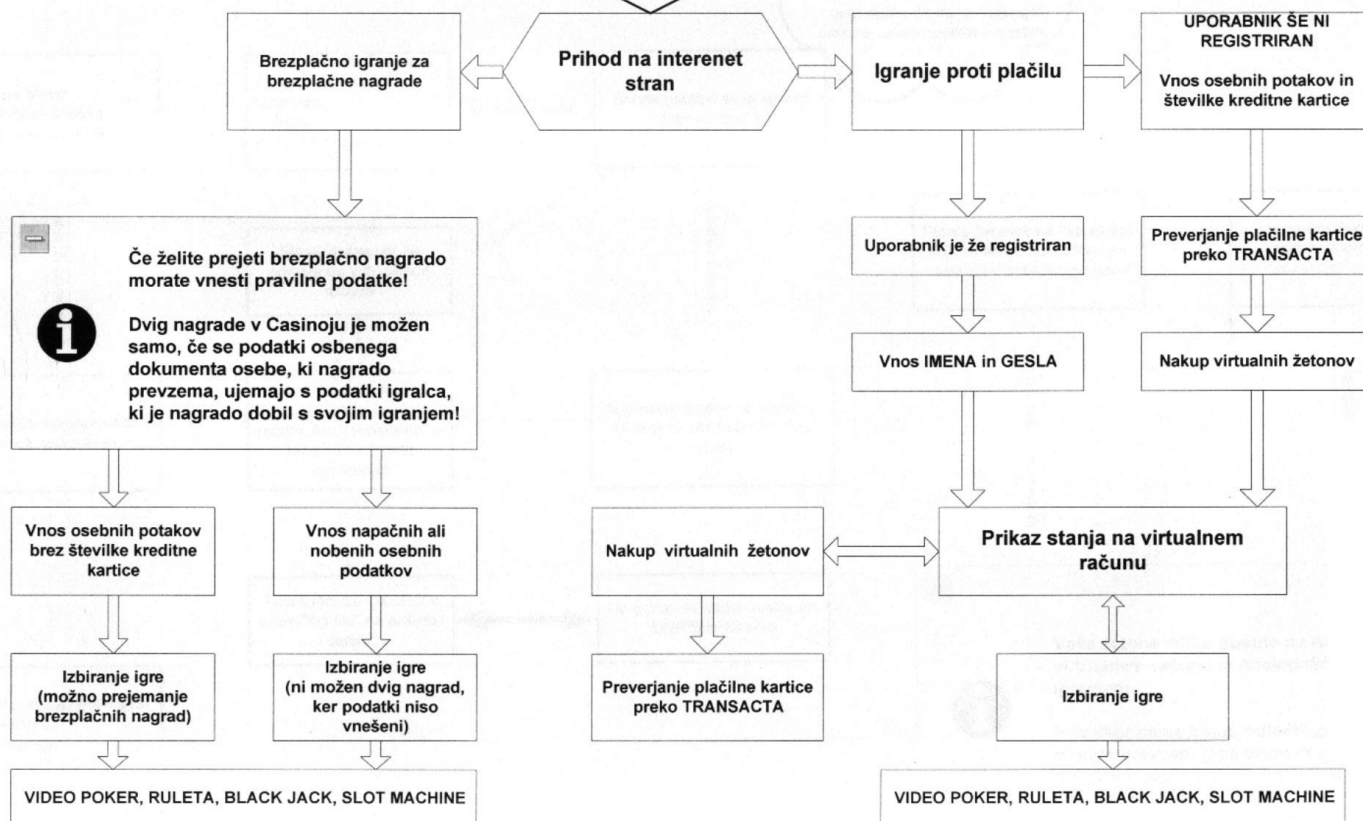


SHEMA PROCEDURE PROGRAMA E-IGRALNICA



SHEMA VSTOPA V E-IGRALNICO

WWW.CASINO-LIPICA.COM
WWW.CASINO-PORTOROZ.COM
WWW.CASINO-LIDO.COM



SHEMA POVEZAV E-IGRALNICE

