

**UNIVERZA V LJUBLJANI
EKONOMSKA FAKULTETA**

DIPLOMSKO DELO

**VPLIV E-IGRALNIŠTVA NA
PROBLEMATIČNO IGRANJE**

Ljubljana, januar 2007

DARKO JURIC

IZJAVA

Študent DARKO JURIĆ izjavljam, da sem avtor tega diplomskega dela, ki sem ga pisal pod mentorstvom doc. dr. Huga Zagorška, in dovolim objavo diplomskega dela na fakultetnih spletnih straneh.

V Ljubljani, dne 29.1.2008

Podpis: _____

KAZALO:

1	UVOD	1
2	CILJ IN NAMEN DIPLOMSKEGA DELA.....	2
3	E-IGRALNIŠTVO KOT GOSPODARSKA DEJAVNOST	3
3.1	Opredelitev e-igralništva.....	3
3.2	Zgodovina razvoja e-igralništva.....	4
3.3	Analiza sedanjega stanja e- igralnštva	4
3.3.1	<i>Ekonomski vidik</i>	4
3.3.1.1	EU.....	4
3.3.1.2	Pregled slovenskega e-igralništva	6
3.3.2	<i>Pravni vidik</i>	8
3.3.2.1	EU.....	8
3.3.2.2	Pravna ureditev e-igralništva v Sloveniji	10
3.4	Bodoči razvoj e-igralništva	12
3.4.1	<i>Nove tehnologije</i>	13
3.4.2	<i>Zakonodajna regulativa</i>	15
3.4.3	<i>Fiskalna politika do e-igralništva</i>	16
4	POJEM PROBLEMATIČNEGA IGRANJA.....	17
4.1	Opredelitev problematičnega igranja	17
4.2	Problematično igranje kot javno-socialni problem	19
4.3	Dejavniki, ki povzročajo problematično igranje.....	20
4.4	Problemi stroškovnega ovrednotenja problematičnega igranja	21
4.4.1	<i>Družbeni in zasebni stroški</i>	21
4.5	Druga področja, na katera problematično igranje vpliva	23
4.5.1	<i>Učinki na produktivnost</i>	23
4.5.2	<i>Padec cenovne vrednosti nepremičnin</i>	23
4.5.3	<i>Infrastruktura</i>	23
4.6	Načini za pomoč problematičnim igralcem	24
4.6.1	<i>Preventivni sistem</i>	24
4.6.2	<i>Kurativni sistem</i>	25
4.7	Metodološki problemi preučevanja problematičnega igranja	26
4.8	Ocena prisotnosti problematičnega igranja.....	27
4.8.1	EU.....	27
4.8.2	Slovenija	27
5	ANALIZA VPLIVA E-IGRALNIŠTVA NA PROBLEMATIČNO IGRANJE	29
5.1	Odnos med e-igralništvom in »zemeljskim« igralništvom v povezavi s problematičnim igranjem	29
5.2	Dejavniki, ki povezujejo e-igralništvo s problematičnim igranjem	30
5.2.1	<i>Dostopnost</i>	30
5.2.2	<i>Finančna zmožnost</i>	31

5.2.3	<i>Privlačnost</i>	31
5.2.4	<i>Frekventnost uporabe</i>	31
5.2.5	<i>Dolžina trajanja aktivnosti</i>	32
5.2.6	<i>Moč, potencia igranja</i>	32
5.2.7	<i>Cikličnost</i>	32
5.2.8	<i>Igralčeve značilnosti</i>	32
5.2.9	<i>Interaktivnost, simulacija</i>	33
5.2.10	<i>Asocialne komponente</i>	33
5.3	Korelacija z drugimi oblikami tveganega vedenja in odvisnosti	33
5.4	Pregled dosedanjih študij, raziskav in analiz s področja internetnega ter problematičnega igralništva	33
5.5	Prisotnost problematičnega igranja pri internetnih igralcih	35
5.5.1	<i>Problemi zaznavanja in transparentnosti pojava</i>	35
5.5.2	<i>Odnos med internetno odvisnostjo in problematičnim igranjem</i>	37
5.6	Možne rešitve v e-igralništvu v povezavi s problematičnim igranjem	37
5.6.1	<i>Splošni ukrepi</i>	38
5.6.2	<i>Usmerjeni ukrepi</i>	38
6	SKLEP	39
	LITERATURA	41
	VIRI	42

1 Uvod

Problematično igranje je tako sodelovanje pri igrah na srečo, ki povzroča resne negativne učinke za igralca samega, njegovo ožjo družbo in širšo družbeno skupnost (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 2).

Številni strokovnjaki (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 2) se strinjajo, da obstajajo mnogi medsebojno povezani in odvisni dejavniki, ki prispevajo k razvoju problematičnega igranja. Za dva zelo ključna dejavnika veljata:

- dostopnost iger na srečo in
- strukturne značilnosti oz. privlačnost posamezne igre.

Igre na srečo, ki ustrezajo obravnavanim kritičnim dejavnikom, so predvsem igre na elektronskih igralnih avtomatih ter *internetno oz. e-igralništvo* (klasične in posebne igre na srečo). Še posebej e-igralništvo in hiter razvoj novih širokopasovnih telekomunikacijskih poti bistveno olajšujejo ter povečujejo dostopnost iger na srečo in hitrost igranja. S tem tovrstno igralništvo neposredno vpliva na kategorijo problematičnega igranja – pripomore k njegovemu nastanku in spodbuja odvisnost od iger na srečo. Diplomsko delo bo raziskalo in opredelilo prav te odnose med e-igralništvom in problemi problematičnega igranja.

Za svoje analize in sklepe bo delo med drugim uporabljalo različne analize in študije s področja e-igralništva ter problematičnega igranja. Kljub temu da nekateri kakovostni viri obstajajo, pa gre vendarle za dokaj neraziskano in netransparentno področje igralništva tudi v svetovnem merilu.

Problematika nepoznavanja in netransparentnosti je še toliko bolj očitna v Sloveniji. Slovenci nimamo nobenih kakovostnih in ažurnih podatkov o prisotnosti ali obsegu internetnega igranja. Domači strokovnjaki (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 90) ocenjujejo, da je internetno igranje precej razširjeno med populacijo mlajšo od 35 let. Pri tem se kaže vzorec, da posameznik najprej začne igrati na internetu, po določenem obdobju izključnega igranja na internetu pa se napoti tudi v igralnice in igralne salone. Isti strokovnjaki menijo, da je s tega vidika internetno igralništvo trenutno komplementaren in ne konkurenčen produkt obstoječim storitvam igralnic in igralnih salonov.

Kljub temu da zgornje trditve zelo verjetno držijo, pa gre na tem področju še vedno zgolj za špekulativna razmišljanja. Velja opomniti tudi na dejstvo, da so povezave internetnega igranja s problematičnim igranjem še toliko manj raziskane kot posamezni področji posebej. Ker analiz praktično ni, je zelo težko izdelati projekcije bodočega razvoja internetnega oz. e-igranja in problematičnega igranja, še posebej v njunem medsebojnem odnosu.

Pri izdelavi diplomskega dela bo uporabljena deskriptivna metoda s študijem domače in tuje literature oz. virov:

- študij knjižnih virov in literature,
- študij elektronskih virov, elektronske literature in baz podatkov,
- uporaba opravljenih domačih in tujih študij ter analiz,
- analitično vrednotenje zbranih podatkov.

Strukturo diplomskega dela bodo tvorili trije vsebinsko zaokroženi deli:

- Opredelitev e-igralništva (igranje na daljavo, ang. »remote gambling«).
- Opredelitev problematičnega igranja (ang. »problem gambling«).
- Analiza vpliva e-igralništva na problematično igranje.

2 Cilj in namen diplomskega dela

Cilj diplomskega dela je opredeliti in čim bolj natančno predstaviti vzročno-posledične povezave med e-igralništvom kot hitro naraščajočem in razvijajočem se segmentu igralništva ter pojmom problematičnega igranja kot socialnim problemom.

Obravnavanje odnosa med e-igralništvom in problematičnim igranjem bo dalo širši vpogled na pozitivne in negativne strani t.i. »igralništva na daljavo« (ang. remote gambling), še posebej v neposrednem odnosu s problematičnim igranjem, ki se v sodobni družbi obravnava kot vse bolj resen družbeno-socialni problem.

Namen diplomskega dela je na osnovi pregleda strokovne literature in virov, analize obstoječega stanja in trendov na področju e-igralništva pojasniti in opredeliti vpliv le-tega na nastajanje in spodbujanje problematičnega igranja.

Glede na to, da je problem problematičnega igranja obstajal že dolgo pred prihodom ustreznih telekomunikacijskih kanalov, je namen diplomskega dela ugotoviti, v kolikšni meri in na kakšen način sodobni elektronski načini igralništva (predvsem internetno igranje) doprinesejo k nastajanju, razvoju in povečanju problematičnega igranja.

3 E-igralništvo kot gospodarska dejavnost

3.1 Opredelitev e-igralništva

Pod pojmom »e-igralništvo« bomo razumeli t.i. »igranje na daljavo« (angl. remote gambling), ki je najbolj široka opredelitev za sodobne oblike udeleževanja iger na srečo preko različnih elektronskih medijev. Pod obema pojmomoma razumemo vse oblike igranja iger na srečo, tako klasičnih kot posebnih, ki se izvajajo preko interneta ali drugih telekomunikacijskih naprav (npr. mobilnih telefonov). *Igranje na daljavo* bomo v besedilu včasih enačili s pojmom *internetno igranje*, saj bo poudarek na internetnih igrah na daljavo. Na tem mestu velja še posebej poudariti, da bomo v nadaljnjem besedilu pod pojmom e-igralnica oz. e-igralništvo imeli v mislih tako spletne športne stavnice kot tudi spletne igralnice s posebnimi igrami na srečo.

Internetne oz. spletne igralnice so relativno nova oblika igralniške ponudbe in ponujajo čisti igralniški produkt. Njihova prednost je lahka dostopnost v vsakem trenutku, nizki vstopni stroški, ena ključnih slabosti pa je potencialno visoka nalezljivost problematičnega igranja. Številne svetovne internetne igralnice so locirane v davčnih oazah. Zaradi »off-shore« lokacij večinoma niso podvržene strogi regulativi ter močnim obdavčitvam posameznih držav, na ozemlja katerih sicer s svojo e-igralniško ponudbo posegajo. S tega vidika lahko prepričljivo cenovno konkurirajo obstoječim (zemeljskim oz. klasičnim) igralnicam in so hkrati tudi precej manj transparentne. Zaradi vsega navedenega je v praksi zelo težko prepovedati takšno vrsto igranja na daljavo oz. preko interneta, zato predstavlja internetno igranje eno od hujših groženj suverenosti države na področju urejanja iger na srečo ter hkrati zelo močan signal za nujnost harmonizacije regulative in zakonodaje na tem področju v okviru celotne EU (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 5).

»Bojevanje proti internetnemu igralništvu je neučinkovito in nesmiselno. Izziv za regulacijo je, kako ga čim bolje integrirati v institucionalni in regulativni okvir države« (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 5).

Zaradi težav pri spremljanju in reguliranju je zelo težko ustrezno oceniti velikost igralniškega e-sektorja in njegov nadaljnji razvoj. Po ocenah Švicarskega inštituta za mednarodno pravo iz leta 2006 naj bi internetni igralniški sektor v EU predstavljal med 3% in 5% celotnega EU trga iger na srečo. S pomočjo ankete med internetnimi ponudniki igralništva so avtorji švicarske študije ugotovili, da približno 50% prihodkov internetnih podjetij prihaja iz naslova športnih stav, preostanek pa večinoma iz igralniških iger ter internetnega pokra (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1508).

Internetno igranje je najhitreje rastoči sektor v dejavnosti prirejanja iger na srečo. Ponudniki internetnih igralniških storitev ocenjujejo, da bodo v obdobju do leta 2010 rasli s 40% povprečno letno stopnjo (Zagoršek, Jaklič, Zorič, str. 87-90). Večina, skoraj dve tretjini

igralcev, sodi v starostni razred 18-35 let, slaba tretjina jih je v starostnem razredu 36-55 let. Tudi ti statistični podatki kažejo na izredno rast in močan pomen internetnega igranja v prihodnjih letih.

3.2 Zgodovina razvoja e-igralništva

Igre na srečo preko interneta se nanašajo na igralno aktivnost, ki vključuje igre, podobne igram v igralnicah, loterije, tombolo ter stavljenje na izide športnih dogodkov. Igralna aktivnost se opravlja s pomočjo računalnikov, uporabniki preko internetnih povezav prihajajo do lokacij na svetovnem spletu, namenjenih igranju. Poleg interneta postajajo vse bolj pomembne tudi druge oblike e-igralništva (mobilna tehnologija, iTV), vendar se bomo v tem delu osredotočili predvsem na internetne igre na srečo, ker je ta tehnologija med vsemi omenjenimi prisotna najdalj časa in je bilo na tem področju narejenih največ raziskav. Rezultati in ugotovitve se lahko delno aplicirajo tudi na ostale oblike e-igralništva.

Korenine razvoja internetnega igralništva segajo v leto 1995, ko se je odprla prva spletna stran z igralništvom. V letu 1996 je bilo 15 internetnih prirediteljev, nato pa je sledil izjemen razvoj do leta 1999, ko jih je bilo že 650. Število internetnih igralnic se je od leta 1999 do konca 2001 praktično podvojilo, saj naj bi jih bilo v tistem obdobju že okoli 1.300. Na podlagi dosegljivih podatkov lahko ugotovimo, da se je število igralcev preko interneta iz 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 1: Prihodki iz posebnih iger na srečo na svetovnem spletu v obdobju 1999 – 2003

Leto	Prihodki v mrd \$
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.

3.3 Analiza sedanjega stanja e-igralništva

3.3.1 Ekonomski vidik

3.3.1.1 EU

Obstoječe stanje v EU, pa tudi drugod po svetu, kaže na dejstvo, da igranje na daljavo še vedno predstavlja relativno majhen delež v celotnem obsegu igralništva. Delno je za take rezultate »kriva« zastarelost podatkov, delno pa krivda leži v nedokončanem in pomanjkljivem širokopasovnem omrežju v EU (v primerjavi z ZDA).

Švicarski inštitut (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1401) navaja argumente, da so ravno v tem podsektorju igralništva že prisotne največje stopnje rasti, še večje stopnje rasti pa so pričakovane v prihodnosti. V omenjenem viru navajajo sledeče argumente:

- vse večji delež populacije, ki ima dostop do relevantne tehnologije,
- tehnologija postaja uporabniku prijazna in je kot taka lažja za uporabo,
- pojav integrirane tehnologije (več naprav v enem elektronskem paketu),
- avtomatizirani in priročni elektronski sistemi plačevanja in nakazil,
- nove generacije odraslih ljudi so že in bodo v prihodnosti še bolj tehnično izobražene in jim tehnologija ne bo predstavljala težav,
- delež sredstev, porabljenih za udobje in ugodje, v sodobni družbi narašča,
- prav tako narašča delež izdatkov za domačo elektronsko zabavo.

Raziskava iz leta 2006 (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1404¹) je pokazala, da so znašali prihodki iz globalnega e-igralništva v letu 2003 okoli 4,7 mrd €, v letu 2004, torej le leto kasneje, pa so svetovni prihodki e-igralništva znašali že okoli 6,1 mrd €. V enem letu gre torej za okoli 30% povečanje svetovnih prihodkov v tem segmentu. Prihodki e-igralništva v EU so predstavljali slabo tretjino vseh svetovnih e-igralniških prihodkov oz. okoli 2 mrd € v letu 2004. Globalno e-igralništvo trenutno predstavlja zgolj okoli 2% zemeljskega igralništva.

Združenje *The Association of Remote Gambling Operators* ocenjuje, da je v letu 2005 svetovno e-igralništvo imelo prihodke okoli 7,8 mrd €, medtem ko je raziskava *Christiansen Capital Advisers* pokazala, da so v letu 2005 prihodki iz svetovnega e-igralništva znašali okoli 10 mrd €. Njihova ocena za leto 2010 postavlja vrednost svetovnih prihodkov iz e-igralništva na višino okoli 20 mrd €. Po tej, sicer precej optimistični oceni, bi znašali prihodki e-igralništva v EU okoli 6 mrd € v letu 2010 (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1404).

Na tem mestu moramo opozoriti na pomembno dejstvo, in sicer da gre pri vseh navedenih zneskih e-igralništva zgolj za ocene. Te je možno pripraviti po različnih kriterijih, vendar so še vedno samo ocene. Temu dejstvu botruje težava merjenja GGR (Gambling Gross Revenue oz. bruto prihodkov) v e-igralništvu. Medtem ko teh težav pri tradicionalnem zemeljskem igralništvu ni, pa je ta problem relativno pomemben na področju e-igranja. Aktivnosti e-igralnic in z njimi tudi njihov GGR se namreč merijo glede na pristojnosti držav, iz katerih e-igralnice delujejo in ne glede na pristojnosti držav, iz katerih prihajajo igralci². E-igralnice,

¹ Študija švicarskega inštituta je rezultate povzela po portalu <http://www.rivercitygroup.com>, ki spremlja in objavlja različne študije s področja e-igralništva. Bolj natančnega vira švicarska študija ne navaja.

² Primer Malte: GGR malteških e-igralnic je v letu 2003 znašal 7,3% BDP, v primerjavi z EU, kjer ta delež znaša 0,7%. Kljub relativno visokemu deležu ustvarjenega GGR pa malteške igralske hiše od domačih prebivalcev niso dobile niti centa, saj je na Malti ponujanje tovrstnih storitev domačemu prebivalstvu prepovedano.

stacionirane v EU, tako npr. realizirajo velik delež svojih prihodkov tudi od igralcev z Daljnega Vzhoda.

Kot smo že opozorili, je vzrok za »off-shore« lokacije e-igralnic predvsem davčne narave. E-igralnice se želijo izogniti določenim davčnim obremenitvam, še bolj pa je pomembno to, da svojim klientom omogočajo dobitke, ki so zelo nizko obdavčeni, ali pa sploh niso. Na ta način e-igralnice predstavljajo nelojalno konkurenco zemeljskim igralnicam in grobo posegajo v zakonsko in davčno suverenost posameznih svetovnih držav. Pri tem prevladujejo evropske e-igralnice, vendar bi tudi brez njih posel e-igralništva cvetel (predvsem Nova Zelandija in Avstralija imata razvito e-igralniško ponudbo).

Tabela 2: Stacioniranost največjih svetovnih e-igralnic

Zap. št.	E-igralnica	Država, iz katere e-igralnica deluje	Število držav, iz katerih prihajajo klienti-igralci
1	William Hill	VB	150-160 svetovnih držav
2	Ladbrokes	VB	150-160 svetovnih držav
3	BetandWin	Avstrija (operira iz Gibraltarja)	200 svetovnih držav
4	Sportingbet	VB (operira iz Antigüe)	150 svetovnih držav
5	Cryptologic	Kanada	150 svetovnih držav
6	Expekt.com	V letu 2000 iz VB na Malto	227 svetovnih držav (najpomembnejše so skandinavske države)
7	PartyGaming	Gibraltar	150 svetovnih držav

Vir: Study of Gambling Services in the Internal Market of the EU, 2006, str. 1403-1406.

V letu 2005 je avtor *Kaszubowski* opozoril na koncentracijo v tem sektorju igralništva. Kapitalizacijo trga je meril z indeksom *i-Gaming Business Global Top 30 Index*. Ocenil je, da imajo največji internetni ponudniki igralništva (prvih pet ponudnikov, navedenih v Tabeli 2) skupno 63,3% skupne tržne kapitalizacije. Revija *The Economist* je v letu 2003 ocenila, da imajo britanske e-igralnice okoli 75% tržni delež v svetovnem merilu.

Nedavne raziskave kažejo, da so stopnje oz. deleži, ki jih e-igralništvo zaenkrat zaseda v celotnem igralništvu, relativno majhne, vendar so vlade večine držav upravičeno zaskrbljene zaradi realnega izpada potencialnega dohodka iz naslova davščin (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1403-1406).

3.3.1.2 PREGLED SLOVENSKEGA E-IGRALNIŠTVA

Pomanjkanje podatkov

Žal v Sloveniji nimamo natančnih in zanesljivih podatkov o prisotnosti ali obsegu internetnega igranja. Nezmožnost upoštevanja tega segmenta je tudi ena od glavnih pomanjkljivosti vseh sicer maloštevilnih analiz slovenskega igralništva.

Na osnovi »anekdotičnih« podatkov ter nekaterih razgovorov so raziskovalci Ekonomske fakultete v Ljubljani ocenili, da je internetno igranje precej razširjeno med populacijo, mlajšo od 35 let. Njihove trditve temeljijo na predpostavki, da posameznik najprej začne igrati na internetu, po določenem obdobju izoliranega igranja preko interneta pa se napoti tudi v zemeljske igralnice in igralne salone. S tega vidika so avtorji študije EF zaključili, da je internetno igralništvo trenutno precej komplementaren in ne v celoti konkurenčen produkt obstoječim igralnicam in igralnim salonom (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 90).

Internetna igralnica Hit Stardust

Edini slovenski internetni kazino, Hit Stardust, je začel delovati 15.12.2003, do leta 2005 pa je bil eden večjih evropskih internetnih kazinojev. V svoji bazi je imel okoli 7.000 registriranih igralcev, predvsem Italijanov.

Njegovo delovanje so zaradi »afere Bwin« prireditelji (začasno) prekinili, čeprav bi po zakonu Hitova virtualna igralnica lahko delovala, saj ustreza vsem zakonskim določilom (imajo tudi koncesijo za zemeljsko igralnico). Sredi leta 2006 so odgovorni pri Hitu zagotavljali, da je njihova igralnica še v povojih, zato tudi niso posredovali podatkov o številu takratnih internetnih igralcev v Sloveniji. Hit tudi ne želi javno špekulirati o tem, koliko internetnih igralcev lahko pričakuje v prihodnosti, to je, če bo Stardust zopet zaživel. Trenutno Hit Stardust ne obratuje.

Tuji internetni prireditelji iger na srečo v Sloveniji

Preko interneta so v Sloveniji dostopni različni tuji prireditelji iger na srečo (Bwin, Intercasino, Casino Kingdom, Bettingadvice, Freebetting, Sportsbook, itd.). Največ prahu je v letu 2006 dvignil Bwin, kar je državo spodbudilo k novim aktivnostim in angažiranosti pri spremembah in dopolnitvah obstoječe zakonodaje o igrah na srečo.

K spletnemu prirejanju iger na srečo je Bwin v Sloveniji pristopil najbolj sistematično in zelo agresivno. Slovenski zakon natančno določa, kdo lahko prireja igre na srečo preko interneta. Koncesijo za igre na srečo preko interneta namreč lahko pridobi le tisti, ki že ima koncesijo za igralnico oziroma za prirejanje klasičnih iger na srečo. Torej mora nekdo, ki bi želel pridobiti koncesijo za internetno prirejanje iger na srečo, najprej pridobiti koncesijo za zemeljsko igralnico, šele nato bi lahko pridobil koncesijo za internetno igralništvo. Ker Bwin koncesije nima in zanjo tudi ni nikdar zaprosil, je Urad RS za nadzor prirejanja iger na srečo Bwinu izdal odločbo o prepovedi prirejanja iger na srečo, ki je bila potrjena na drugi stopnji. Prav tako so bile potrjene in večinoma tudi že plačane kazni, povezane z oglaševanjem nedovoljenega prirejanja internetnih iger na srečo. Kljub vsemu pa na Bwinu še vedno igra veliko Slovencev in ker ima podjetje Bwin svoj sedež na Dunaju, naša država iz naslova davščin od tega podjetja ne dobi ničesar.

Participacija Slovencev v e-igralništvu

Slovenci smo v zadnjih letih zelo hitro povečevali izdatke za igre na srečo. V začetku leta 2000 smo bili še pod evropskim povprečjem, leta 2004 pa smo to povprečje že presegli (z 0,62% BDP). Upoštevajoč še potrošnjo tujcev, znaša v letu 2004 ta delež 1,4% BDP. Po evropskih statističnih podatkih je ta delež največji v Evropi. Skoraj alarmantne so napovedi strokovnjakov (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 85) za obdobje od leta 2004 do leta 2007, ko naj bi se domača poraba za igre na srečo realno povečala kar za dobro polovico.

Internetno igranje je najhitreje rastoči sektor v dejavnosti prirejanja iger na srečo. Hkrati je tudi najmanj transparenten. Ta sektor naj bi v EU predstavljal med 3% - 5% trga (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 5). Če te ugotovitve apliciramo na Slovenijo, ugotovimo, da je v **Sloveniji med 36.000 in 60.000 internetnih igralcev iger na srečo.**

Tabela 3: Kazalci slovenskega igralništva v letu 2006

2006	Igralnice	Igralni saloni	Skupaj
Dodeljene koncesije	13	37	50
Delujoče igralnice	12	33	45
Število igralnih miz	246	-	246
Število igralnih avtomatov	3.317	3.377	6.694
Število obiskovalcev	2.300.000	2.000.000	4.300.000
Tuji obiskovalci	1.990.000	1.100.000	3.090.000
Domači obiskovalci	310.000	900.000	1.210.000
E-igralništvo v Sloveniji (št. igralcev)			
3% vsega igralniškega trga			36.000
5% vsega igralniškega trga			60.000

Vir: Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 30; Lastne ocene.

3.3.2 Pravni vidik

3.3.2.1 EU

Evropske vlade se danes v povezavi z e-igralništvom sprašujejo predvsem naslednje: »Ali bomo dovolili e-igranje iger na srečo in če jih bomo dovolili, kakšen obseg bo dovoljenje imelo in kako bo celotna zadeva optimalno regulirana?«

Ker pa je e-igralništvo v Evropi prisotno že dalj časa in v določeni meri dodobra zakoreninjeno pri njegovih uporabnikih, je bolj pomembno vprašanje naslednje: »Kako bomo e-igralništvo regulirali na pravi način in kakšne bodo širše posledice našega reguliranja?«

Popolna prepoved

Ena od možnih rešitev je popolna prepoved e-iger na srečo oz. razglasitev e-igralništva za nelegalno. To pomeni, da je prepovedano organiziranje tovrstnih iger na srečo, prav tako pa je prepovedano in po zakonu kaznivo tudi udeleževanje iger z uporabniškega vidika.

Problem pri popolni prepovedi e-igralništva je, da jo je v praksi izredno težko realizirati, še težje pa je nadzirati njeno izvajanje, loviti kršitelje in jih ustrezno kaznovati (primer ZDA).

Logično gledano je popolna prepoved e-igralništva v državah, kjer je (zemeljsko) igralništvo sicer dovoljeno, nesmiselna poteza. Pojavlja se predvsem kot oblika lobiranja tradicionalnih, zemeljskih igralnic, ki ne želijo nove konkurence, ali pa svojim uporabnikom ne bi radi ponudili novih oblik participacije pri igrah na srečo, ker so zadovoljni s svojim izkupičkom pri starih oblikah igranja.

Regulativa

Temeljni razlog za bolj strogo regulativo e-igralništva se v EU nanaša neposredno na minimizacijo prisotnosti problematičnega igranja, ki se utegne pojaviti prav zaradi možnosti nenehne dostopnosti do iger na srečo in drugih značilnosti e-igranja, ki so hkrati dejavniki za potencialno nastajanje problematičnega igranja.

Države članice EU želijo z regulacijo e-igralništva vzpodbuditi svoje državljane, da raje uporabljajo domače internetne igralnice (ponavadi v lasti države) oz. želijo vplivati na zmanjšanje uporabe tujih internetnih ponudnikov. Na ta način nacionalne vlade želijo polniti državne proračune in stimulirati domačo ekonomijo. Da bi to dosegli, morajo vzpostaviti zakonske in institucionalne strukture, ki bodo vzpodbudile zaupanje uporabnikov domačim ponudnikom ter razviti in predstaviti njihove komparativne prednosti. To pomeni, da mora določena vlada kreirati tako vzdušje, da se bo domači e-igralniški produkt domačim uporabnikom zdel privlačen, zanimiv, lahko dosegljiv in enako drag kot pri kateremkoli drugem tujem, »off-shore« ponudniku. Prav tako to pomeni, da morajo pri aplikaciji v prakso vlade zaobiti ali pa vsaj skrajšati običajne birokratske postopke, ki jih tuji ponudniki e-igralništva praviloma ne poznajo.

Glede na vse večjo priljubljenost e-igranja na srečo, se v zadnjih letih vrši vse večji pritisk na vlade držav, da skupaj sprejmejo mednarodno zakonsko regulativo, ki bo dovoljevala igre na srečo via internet, vendar bodo spoštovani nacionalni zakoni, države bodo preko davščin pobrale svoj delež, upoštevani pa bodo tudi vsi negativni učinki take oblike igranja (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1401, 1402).

Državam članicam EU je dovoljeno omejevati igralne aktivnosti za zaščito javnega reda in preprečevanje kriminala. Vse od sodnih primerov **Schindler** in **Läärä** evropsko sodišče

priznava, da države članice lahko omejijo ali imajo celo monopol nad igralnimi dejavnostmi iz razlogov splošnega interesa kot so javni red, zaščita potrošnikov in preprečevanje kriminala. O igrah na srečo in stavah ne obstaja noben poseben evropski zakon, igre na srečo pa so bile izključene iz ključne zakonodaje o internem trgu. V skladu z načelom subsidiarnosti, EU prepušča odločitev o nadzoru igralnih dejavnosti posameznim državam članicam oz. njihovim sodnim oblastem.

Tudi zloglasna **Gambellijeva sodba** (Italija) tega pristopa nikakor ni spremenila. Sodbo je sicer možno napačno razlagati, da odpira trg za profitne operaterje, vendar sodišče ES v vseh dosedanjih sodbah (tudi v omenjenem Gambellijevem primeru) ni zahtevalo, da se sprost trg za ponudnike iger na srečo, ampak da se pri omejitvah dosega zakonite cilje, ki jih dopušča pravo ES – zlasti varstvo potrošnikov, varstvo pred goljufijami, preprečevanje pranja denarja in drugih kriminalnih dejanj. Tako vsaka posamezna država članica EU zaradi moralnih in socialnih razlogov (preprečevanja igralne zasvojenosti in prevar) lahko omeji dostop na nacionalni trg ponudnikom iger na srečo (Igre na srečo prek interneta, 2006, str. 11).

Sodišče je v primeru Gambelli spoznalo, da je dejavnost internetnih stav na ozemlju druge države članice že obrazloženo ter regulirano v 49. členu EC Treaty-ja (European Commission, 1/1/2001). Internetno igralništvo (spletne stavnice, on-line posebne igre na srečo) so regulirane z nacionalnimi zakoni. Internetne stave/igre na srečo so tako lahko prepovedane ali omejene z zakoni države, v kateri se e-igre odvijajo (Igre na srečo prek interneta, 2006, str. 14).

3.3.2.2 PRAVNA UREDITEV E-IGRALNIŠTVA V SLOVENIJI

Področje prirejanja iger na srečo v Republiki Sloveniji ureja Zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 134/03), ki je bil sprejet v letu 1995 in noveliran v letih 2001 in 2003.

Ključni nacionalni razvojni cilji, ki izhajajo iz Strategije razvoja Slovenije v obdobju 2006 do 2013 ter odgovornost države, da se igre na srečo kot specifična in občutljiva dejavnost, prirejajo v urejenem in nadzorovanem okolju in da je zagotovljeno varstvo udeležencev iger na srečo, narekujejo nekatere spremembe in dopolnitve veljavnega zakona.

Predlog Zakona o spremembah in dopolnitvah Zakona o igrah na srečo

Z razvojem informacijske tehnologije se je razširilo tudi prirejanje iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Zaradi sodobnosti so igre na srečo, ki se prirejajo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev zanimive zlasti za mlade igralce, obenem pa je zaradi lahke dostopnosti do teh iger (od doma, 24 ur na dan) povečana tudi nevarnost zasvojenosti z igrami na srečo.

Obrazložitev sprememb v Predlogu Zakona o spremembah in dopolnitvah ZIS:

K 3. členu

Določbe 3. člena urejajo prirejanje iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Pri tem ohranjajo ureditev iz veljavnega zakona, po kateri je prirejanje iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev dovoljeno le gospodarskim družbam, ki pridobijo koncesijo za trajno prirejanje klasičnih iger na srečo ali koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnicah in ki morajo informacijski sistem, na katerem prirejajo te igre, povezati v informacijski sistem nadzornega organa in nadzornemu organu zagotoviti bralni dostop do aplikacij, podatkov in sistemskih zabeležk.

Zaradi večje urejenosti področja in večje jasnosti pa je s tem predlogom dodatno predpisano še, da dovoljenje za prirejanje posamezne igre na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev izda minister, pristojen za finance, ki tudi izda podrobnejše predpise o prirejanju teh iger. Predlagana je starostna omejitev za udeležbo pri igrah na srečo, ki se prirejajo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev, in sicer najmanj 18 let in možnost, da gospodarska družba, ki pridobi dovoljenje, posameznim osebam ali skupinam oseb prepove udeležbo pri teh igrah, ne da bi ji bilo treba navesti razloge za takšno odločitev. S temi omejitvami se tudi na področju prirejanje iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev zagotavlja zaščita mladoletnih in drugih občutljivih oseb pred škodljivimi vplivi in posledicami iger na srečo ter zagotavlja odgovorno prirejanje iger na srečo na način, ki je v veljavnem zakonu že določen za posebne igre na srečo, ki se prirejajo v igralnicah in igralnih salonih.

K 4. členu

Prirejanje iger na srečo brez koncesije Vlade Republike Sloveniji je v Republiki Sloveniji prepovedano. Predlagana določba pa to prepoved dopolnjuje tako, da prepoveduje tudi sprejemanje ali posredovanje vplačil, omogočanje dostopa do spletnih strani, preko katerih se je mogoče udeležiti iger na srečo, ki se prirejajo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev, oglaševanje ali opravljanje drugih storitev v zvezi s prirejanjem iger na srečo za osebe, ki nimajo koncesije Vlade Republike Slovenije. S to dopolnitvijo so natančneje določene storitve, ki so prepovedane tudi po veljavnem zakonu, vendar pa je pri izvajanju teh določb prihajalo do različnih mnenj in interpretacij.

K 6. členu

Predlaga se, da se ureditev samoprepovedi za udeležbo pri posebnih igrah na srečo smiselno uporablja tudi pri prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev.

K 15. členu

Zaradi povezave s 3. in 30. členom predloga zakona je potrebno dopolniti vsebino 53. člena veljavnega zakona tako, da se smejo posebne igre na srečo prirejati v igralnicah, igralnih salonih in igralniško-zabaviških centrih, ob pogojih iz 3.a člena zakona pa tudi preko

interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Predlaga se tudi črtanje stav kot vrste posebnih iger na srečo, ker se športne in druge stave uvrščajo med klasične igre na srečo.

K 25. členu

Predlagano je, da se, enako kot za vrsto iger na igralnih avtomatih, obračunava in plačuje tudi koncesijska dajatev od vseh vrst posebnih iger na srečo, ki se prirejajo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev, ker te igre večinoma simulirajo igre na igralnih avtomatih.

Tabela 4: Predlagana lestvica koncesijskih dajatev

Mesečna osnova v €		Mesečna koncesijska dajatev		
nad	do	znesek davka v €	+ %	nad
	105.000	-	5	
105.000	230.000	5.250	10	105.000
230.000	420.000	17.750	15	230.000
420.000		46.250	20	420.000

Vir: Predlog zakona o spremembah in dopolnitvah Zakona o igrah na srečo, 2007.

Pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev

Na podlagi 3.a člena Zakona o igrah na srečo (ZIS, 2003 - UPB) je minister za finance dne 10.4.2007 izdal Pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Ta pravilnik določa način, pogoje, vrste iger, obseg prirejanja, nadzor ter druga vprašanja v zvezi s prirejanjem iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. S Pravilnikom in s Predlogom spremembe zakona želi vlada posodobiti trenutno veljavne predpise na področju e-igralništva. Ti morajo skozi časovno obdobje vsaj okvirno slediti izredno hitremu tehnološkemu razvoju.

3.4 Bodoči razvoj e-igralništva

Bodoči razvoj e-igralništva je težko ocenjevati, ker gre za izredno dinamičen trg, ki je relativno netransparenten, še posebej v posameznih nacionalnih okvirih. Iz tega razloga je njegov razvoj lažje ocenjevati na nadnacionalnem nivoju, to je nivoju EU.

V prihodnosti so bodo vsi mednarodni e-ponudniki morali spopadati predvsem z nacionalnimi in nadnacionalnimi zakonskimi ureditvami, ki bodo delno ali v celoti omejevale in pogojevale njihov obstoj ter delovanje. Pričakovati je, da bodo pritiski prihajali predvsem s strani domačih zemeljskih ponudnikov, ki zaradi narave svojega poslovanja in restriktivne zakonske politike ne morejo, ali pa ne želijo biti tako dinamični (nacionalne loterije, zemeljski kazinoji, itd.).

Države si bodo prizadevale, da bi poleg pobranih davščin iz naslova e-igranja na domačih tleh ostalo tudi čim več bruto prihodkov (GGR). Drugi zelo pomemben dejavnik pri nadaljnjem razvoju e-igralništva je sama ekonomska dinamika e-podjetij in njihova rast. V prihodnosti je pričakovati, da se bo na mednarodnem trgu ponudbe e-igralništva začel odvijati proces racionalizacije, kjer bodo nekateri manj uspešni akterji na trgu z njega dobesedno izrinjeni, nekateri pa bodo nadaljevali s svojimi enormnimi stopnjami rasti. Prav zaradi slednjih se že pojavljajo težnje po večji transparentnosti delovanja teh podjetij. Zato gredo vse tendence v tej smeri, da bi največje in najboljše firme v industriji e-igralništva vstopile v sistem javne borzne kotacije. Vsa podjetja, prisotna na borzi³, morajo slediti in ustrezati določenim pogojem, ki so natančno določena in javna. Tak ukrep bi ne samo povečal transparentnost delovanja podjetij (letna poslovna poročila), ampak bi širši javnosti ponudil možnost sodelovanja v lastniški strukturi, z dokapitalizacijami pa bi bil omogočen še večji razvoj podjetja v okviru družbene odgovornosti (večji izdatki za preventivo, izobraževanje in kurativo). Podjetja, ki uspešno kotirajo na borzi, lahko svoj kapital uporabijo tudi za prevzeme manjših ponudnikov in nadaljnji razvoj svojih blagovnih znamk. Na ta način lahko lažje dosežejo učinke ekonomije obsega, ki so še posebej pomembne pri določenih igrar, kjer je pomembno, da pri enem ponudniku sodeluje čim več uporabnikov (npr. poker, katerega uporaba najbolj narašča in je v prihodnosti pri tej igri pričakovana največja rast).

Pričakovati gre torej večjo koncentracijo na trgu in večjo moč nekaterih ključnih akterjev na mednarodnem trgu e-igralništva. Zaradi vseh navedenih razlogov nekatere raziskave navajajo, da bo znašala vrednost igranja na daljavo v EU okoli 6 mrd € v letu 2010 (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1404).

Da ne gre zgolj za t.i. virtualno ekonomijo, dokazujejo posredne aktivnosti, ki že sedaj potekajo na kapitalskih trgih. Mednarodno priznано podjetje Merrill Lynch svojim strankam ponuja novo storitev: *Internet Gaming SWAP Index*. Ta kaže verjetnost, da se bodo igralniška e-podjetja, ki kotirajo na borzi, širila oz. da bodo manjša podjetja postala bodisi tarča prevzemov bodisi bodo s trga izrinjena (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1425, 1426).

3.4.1 Nove tehnologije

Internet

Igranje iger na srečo preko interneta je zaenkrat najbolj pomemben in razvit sektor e-igralništva oz. igranja na daljavo. Na razširjenost internetnega igranja v določeni državi

³ *Sportingbet* kotira na londonski borzi (London stock exchange). Po podatkih z borze je podjetje samo v obdobju 1. avgust – 31. oktober 2007 povečalo svoje prihodke za 27%. *PartyGaming* je na londonski borzi začel kotirati v juniju 2005. Vrednost podjetja je od začetka kotacije do februarja 2006 zrasla na 7,5 mrd €. Trenutno je to podjetje največje podjetje v e-igralništvu, ki kotira na kateri od svetovnih borz vrednostnih papirjev.

najbolj neposredno vplivata število internetnih priključkov in kakovost/podatkovna širina teh priključkov.

Podatki za EU kažejo, da imajo evropske države dobro bilanco dostopa do interneta. V nekaterih, predvsem severnih in zahodnih državah EU, so podatki celo boljši do podatkov za ZDA, ki je sicer še vedno vodilna v razvoju in uporabi internetne tehnologije.

Kljub temu, da se bodo v prihodnosti hitro razvijale tudi druge oblike e-igranja, pa bo po ocenah še vedno največji delež dosegalo internetno igranje.

Interaktivna TV

iTV je tudi ena od bolj perspektivnih panog v e-igralništvu. Združuje računalniško tehnologijo s TV tehnologijo, kar pomeni, da ima možnost prodreti tudi do tradicionalnih igralcev, ki sicer na uporabljajo interneta, še manj pa napredno GSM ter drugo mobilno tehnologijo. V tej tehnologiji je Evropa vodilna, kljub temu da najbolj poznana tovrstna televizija prihaja iz Las Vegasa (BSkyB⁴). Svetovni igralniški prihodki iz iTV-ja bodo po oceni porasli iz 320 mio € v letu 2003 na 1,33 mrd € v letu 2012. Večina teh prihodkov prihaja iz naslova e-stav preko iTV (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1408, 1410).

Mobilni telefoni

V ospredje bodo prišle tudi druge telekomunikacijske oblike igranja na daljavo. V zadnjem času se vse bolj razvija igranje iger preko mobilnih telefonov. Začetki mobilnega igranja segajo v leto 1999.

Tehnologije, ki omogočajo oz. bodo v prihodnosti omogočale mobilno igranje, so predvsem:

- GSM (Global System for Mobile Communication),
- HSCSD (High Speed Circuit Switched Data – temelji na GSM in omogoča hitrejši prenos podatkov, do 57,7 kb/s),
- GPRS (General Packet Radio Service – prenos podatkov do 115 kb/s),
- EDGE (Enhanced Data rates for Global Evolution – omogoča prehod iz GPRS v UMTS tehnologijo, podatki se lahko pretakajo s hitrostjo do 384 kb/s),
- UMTS (Universal Mobile Telecommunication System je tehnologija tretje generacije in nam teoretično omogoča prenose podatkov s hitrostjo do 2 Mb/s).

⁴ V letu 2003 je imela vegaška iTV iz naslova igralništva 238 mio € prihodkov oz. 60% vseh svojih prihodkov. Sicer pa se v EU na področju iTV največji napredek in rast pričakuje v Španiji. Tam so bile namreč športne stave še do nedavnega prepovedane.

Tabela 5: Glavne prednosti mobilnega igralništva

Prednost	Tehnologija	Kratica	Značilnost
Dostopnost			kjerkoli, kadarkoli
Varnost	Subscriber Identification Module, Secure Socket Layer	SIM, SSL	Izboljšani varnostni protokoli
Lokalizacija	Location Based Services, Global Positioning System, Time of Arrival	LBS, GPS, TOA	odpira možnosti novim storitvam, ki so vezane na lokalizacijo
Takojšnja povezljivost	Global Packet Radio Service, Universal Mobile Telecommunications System	GPRS, UMTS	čas, potreben za zvezo z mobilnim spletom, se bo skrajšal ali pa bo celo odpravljen
Personalizacija	Bluetooth, Private Key Infrastructure	BT, PKI	mobilni telefon je veliko osebnejši pri uporabi kot je računalnik. Uporaba bo postala še lažja in še bolj osebna.

Vir: Regoršek, 2006, str. 38, 39.

Po dosegljivih mednarodnih projekcijah (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1408) se največja rast pričakuje na področju iTV in mobilne telefonije.

Tabela 6: Globalni prihodki različnih tehnologij ter ocena prihodkov za leto 2012 (v mrd €)

Tehnologija	2003	2012	Ocenjeno zvišanje
Internet	4,80	7,32	152,5
Mobilna telefonija	0,78	3,51	450,0
iTV	0,32	1,33	415,6

Vir: Study of Gambling Services in the Internal Market of the EU, 2006, str. 1408.

3.4.2 Zakonodajna regulativa

Kljub temu, da potekajo burne razprave o zakonskih možnostih omejevanja, prepovedovanja in odpravljanja negativnih posledic e-igralništva, pa v prihodnosti lahko vseeno pričakujemo, da se bo vse več držav potegovalo za naklonjenost e-igralnic. Tako politiko lahko načeloma vodi vsaka država, ki želi e-igralniška podjetja povabiti na svoje ozemlje, da od tam operirajo in delujejo čezmejno v druge države. Taka »meddržavna konkurenčnost« bo spodbudila cenejše/boljše pogoje delovanja e-podjetij, ki bodo imela možnost odločanja o alternativnih lokacijah. Te bodo podjetja izbirala predvsem na podlagi treh dejavnikov:

- finančni stroški (stroški licenc, davčne stopnje in ostali stroški),
- kakovost dostopnih tehnoloških storitev,

- percepcija slovesa države gostiteljice ali nadnacionalnih integracij (npr. Malta je polnopravna članica EU).

Pri tem je potrebno opomniti, da so e-igralci zelo fleksibilni in indiferentni do nacionalnosti/lociranosti ponudnika e-igralništva. Zanima jih manjše obdavčenje, boljši pogoji igranja in posledično večji možni dobitki. Iz tega se da zaključiti, da rezidenti določenih držav igrajo pri tujih spletnih ponudnikih zato, ker v domačem okolju bodisi sploh ni e-ponudbe bodisi je ta relativno slaba⁵.

Četudi ima država, ki gosti e-igralnice, dolgoročno nižji obseg pobranih davkov in nižje prihodke od licenc, ima lahko še vedno druge cilje, ki jim želi slediti - lahko ima bolj ali manj popolno kontrolo nad e-igralništvom na domačem ozemlju, uveljavlja lahko svojo socialno politiko v povezavi s problematičnim igranjem in ima različne instrumente za protekcijo uporabnikov. Možne pa so tudi druge različne oblike sinergij (npr. trženje domačih turističnih destinacij preko mednarodne mreže e-igralnic).

3.4.3 Fiskalna politika do e-igralništva

Obstajata dva neodvisna razloga za ureditev igranja preko interneta. Prvi razlog je, da je igranje preko interneta že prisotno in da bo, tudi če se ga prepove, prepoved težko učinkovito in praktično udejanjiti. Drugi razlog je, da je ureditev sistema veliko boljša alternativa kot njegova neurejenost. Ureditev lahko do neke mere pripomore k boljši zaščiti 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 npr.: pet dežel Avstralije, Tasmanija, Južna Afrika, Nepal, Liechtenstein, Rusija, Honduras, Grenada, Finska, Ekvador, Dominikanska republika, Dominika, Curacao, Kostarika, Cookovi otoki, Gibraltar, Barbados, Armenija, Antigua in še nekatere druge. Ob toliko državah, ki dovoljujejo igranje po internetu, je zadosti zakonodaje, ki tako igranje podpira.

Največja ovira za vzpostavitev zaupanja potencialnih uporabnikov igranja po internetu je 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).

⁵ Tu lahko navedemo tudi primer Slovenije. Športna Loterija ima pod svojim okriljem *e-stave*. Kljub domačemu ponudniku pa je po mnenju številnih slovenskih uporabnikov ponudba domačih stavnih dogodkov premajhna, kvote pa prenizke, da bi privabile spretne slovenske internetne igralce. Tudi še pred prihodom slovenske e-stavnice se je veliko ljudi vozilo v sosednjo Hrvaško, kjer so vplačevali stave predvsem zaradi višjih stavnih kvot in boljše ter širše ponudbe.

Spletno igralništvo je privedlo do nastanka »igralniških rajev«. 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 (Deželak, 2002, str. 43).

Neizpodbitno dejstvo je, da igralništvo s svojimi dohodki skozi turizem spodbuja ekonomski razvoj in da so davki od igralništva precejšen dohodek za družbo. Zato je pričakovati, da bo večina držav v prihodnosti e-igralništvo omejevala in posredno nadzirala prav preko visokih davščin.

Kar se tiče nove oblike obdavčitve e-igralništva v Sloveniji, novi Predlog zakona o spremembah in dopolnitvah Zakona o igrah na srečo navaja, da bo stopnja koncesijske dajatve za prirejanje posebnih iger na srečo preko interneta enaka stopnji, ki velja za prirejanje posebnih iger na srečo na igralnih avtomatih (progresivna, od 5% do 20%), saj posebne igre na srečo, ki se prirejajo preko interneta, večinoma simulirajo igre na igralnih avtomatih.

4 Pojem problematičnega igranja

4.1 Opredelitev problematičnega igranja

Čeprav se opredelitev problematičnega igralništva na prvi pogled zdi očitna, je težko določiti splošno veljavne kriterije. V grobem lahko problematično igranje opredelimo kot tako igranje, ki povzroča resne negativne učinke za igralca samega, njegove bližnje (družina in prijatelji) oz. širšo skupnost. Združenje ameriških psihiatrov opredeljuje patološko igranje kot eno izmed hujših oblik problematičnega igranja ter kot vztrajno in ponavljajoče se destruktivno vedenje, ki ustreza vsaj petim kriterijem naštetim v nadaljevanju (glej Tabelo 7 na str. 18).

Pri določanju stopnje problematičnosti igranja je pomembno tako število različnih problematičnih vedenj naštetih v Tabeli 7 na str. 18, kot tudi stopnja involviranosti oz. pogostosti pojavljanja le-teh.

Tako lahko igralce iger na srečo razdelimo na tri glavne kategorije:

- *Neproblematični igralci* ne kažejo nobenega izmed spodaj omenjenih vedenj ali jih kažejo zelo redko.
- *Problematični igralci* konsistentno kažejo tri ali več spodaj omenjenih vedenj.
- *Patološki igralci* konsistentno kažejo pet ali več opredeljenih destruktivnih vedenj.

Zaradi raznolikosti manifestacij problematičnega igralništva ga je v praksi zelo težko identificirati. Raziskovalci si pomagajo z različnimi psihološkimi vprašalniki, ki pa zahtevajo sodelovanje in popolno iskrenost anketiranca. Anketne študije je mogoče izvesti na dveh populacijah:

- med celotnim prebivalstvom,
- zgolj med obiskovalci igralnice.

Tabela 7: Kriteriji za določitev patološkega igralca

Kriterij	Razlaga
Preokupacija	Je preokupiran z igranjem (npr. veliko časa se ukvarja s podoživljanjem preteklih igralniških izkušenj, planiranjem prihodnjih podvigov oziroma iskanjem načinov za pridobitev denarja za igranje).
Toleranca	Potrebuje igrati z vedno večjimi vsotami denarja, da bi dosegel določeno stopnjo zadovoljstva oziroma razburjenja.
Izstop	Je razdražljiv in nemiren, če poskusi prenehati z igranjem.
Pobeg	Igra zato, da bi se izognil problemom ali neprijetnim razpoloženjem kot so krivda, strah, skrb, nemoč ali depresija.
Lovljenje izgub	Ko izgubi denar pri igranju, se pogosto vrne naslednji dan, da »povrne izgubo.«
Laganje	Laže članom družine, terapevtom ali drugim, da bi prikril dejanski obseg svoje okupiranosti z igranjem.
Izguba nadzora	Je večkrat neuspešno poskušal obvladovati, zmanjšati ali prenehati z igranjem.
Ilegalna dejanja	Je storil ilegalna dejanja kot so ponarejanje, prevara ali kraja, zato da financira igranje
Ogrožanje pomembne zveze	Je ogrozil ali izgubil pomembno zvezo, partnerja, službo, šolo ali možnosti napredovanja v karieri zaradi igranja.
Izposojanje denarja za pokrivanje izgub	Se je obrnil na druge, da mu posodijo denar za izboljšanje neugodnega finančnega položaja, ki ga je povzročilo igranje.

Vir: Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 122.

V primeru, če je študija izvedena na vzorcu celotnega prebivalstva, je mogoče določiti t.i. »stopnjo razširjenosti« problematičnega igralništva med prebivalstvom. Ocene stopnje razširjenosti se znatno razlikujejo glede na uporabljen vprašalnik, glede na kriterije za določitev meje problematičnosti, glede na način vzorčenja, glede na državo oz. regijo ter glede na časovno obdobje raziskave. Ne glede na to večina študij ugotavlja, da problematični igralci predstavljajo med 0,5% in 3% vsega prebivalstva. Na primer, študija NORC (Gambling Impact and Behaviour Study, 1999, str. 21-30), ki so jo izvedli med prebivalci ZDA, ugotavlja, da patološki igralci predstavljajo 0,8% celotne populacije, problematični igralci pa 1,3% populacije. Azmier ocenjuje, da v Kanadi med 3 in 5% prebivalcev trpi zaradi motenj, povezanih z igranjem (Azmier, 2000, str. 23). Ena izmed najbolj temeljitih študij o ekonomskih in družbenih učinkih igralništva, izvedena v Avstraliji ocenjuje, da problematični igralci predstavljajo okoli 2,1% avstralskega prebivalstva (Australia's Gambling Industries, 1999, str. 2).

Drugi način za identifikacijo problematičnih igralcev je izvedba ankete med obiskovalci igralnic in drugih mest (npr. internet), kjer se prirejajo igre na srečo. Odstotek problematičnih igralcev bo v tem primeru zagotovo znatno večji. Že omenjena NORC študija ocenjuje, da je med obiskovalci igralnic okoli 3,4% problematičnih igralcev in okoli 5,4% patoloških igralcev (Gambling Impact and Behaviour Study, 1999, str. 21-30).

4.2 Problematično igranje kot javno-socialni problem

Čeprav je EU zaskrbljena nad pojavom negativnih socialnih posledic e-igralništva in naklonjena čim prejšnjemu aktivnemu reševanju tega problema, pa ne moremo reči, da so si v teh pogledih vse države članice enotne. Celo nasprotno, vsaka članica si po svoje razlaga vzroke in kreira rešitve pri reševanju negativnih vplivov e-igralništva, še posebej problematičnega igranja.

Države članice EU imajo skupno mnenje o pomanjkljivi regulaciji e-igralništva. Menijo, da mora biti e-igralništvo regulirano, ne vedo pa še, kako natančno naj bi ta regulacija potekala, niti ne vedo tega, kakšne posledice bi to dejansko imelo.

V povezavi z igralništvom je največji problem, o katerem se sicer precej govori, o njem pa je empiričnih podatkov relativno malo, problematično igranje. Gre za največjo javno-socialno grožnjo, ki se je države zavedajo in jo želijo brzdati s svojimi instrumenti in pod svojim okriljem. Prav iz tega razloga ima večina držav članic EU enotno nacionalno loterijo (vsaj v delni državni lasti). Tako si posamezna država posredno zagotovi neko stopnjo nadzora problema problematičnega igranja in zaščite igralca oz. uporabnika. Nekatere države EU (Nizozemska, Finska, Švedska in Avstrija) imajo igralnice v državni lasti in popolno kontrolo nad njihovim delovanjem.

Splošno gledano sta problematično in patološko igranje pojava, ki sta bila kot problem odkrita pred relativno kratkim časom. Do sedaj še nobena država ni korenito in odločno posegla v reševanje teh problemov. Države so se problematike lotile različno, vsem pa je skupno to, da so namenile zgolj majhne in omejene finančne resurse za raziskovanje, zdravljenje, izobraževanje in preventivo na tem področju.

Eden od pomembnih elementov, ki ga nekatere države poudarjajo, je spremljajoča ponudba igralništva in e-igralništva. Restriktivna politika določene države do igralništva bi se lahko odražala v večji in bolj kakovostni ponudbi. Igralci bi za tako storitev sicer plačali več, vendar pa bi zanj tudi več dobili, ker bi bila ob igralništvu samem prisotna tudi široka paleta drugih spremljajočih storitev (raziskave, zdravljenje, terapije, izobraževanje, centri podpore in pomoči, itd.). Na ta način bi se znižala stopnja problematičnega igranja med prebivalstvom določene države.

Temeljni ekonomski princip EU je koncept “free and fair trade.” To pomeni, da ne sme biti diskriminacije pri posredovanju storitev med posameznimi državami, z določenimi eksplicitnimi izjemami, ki morajo biti dogovorjene, odobrene in splošno upravičene. Zaradi dojemljivih in realnih moralnih izzivov v to kategorijo spadajo tudi igralniške storitve, ki imajo v EU poseben status (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1445, 1446). Države EU zato vsaka zase urejajo sektor igralništva in e-igralništva.

4.3 Dejavniki, ki povzročajo problematično igranje

Tabela 8: Prikaz notranjih dejavnikov, ki določajo stopnjo tveganja, ki ji je izpostavljen igralec in ki »sodelujejo« pri nastajanju problematičnega igranja

Mentalni dejavniki	Biološki dejavniki
Določena prepričanja povečujejo tveganje problematičnega igralništva. Raziskave kažejo, da imajo prav prepričanja bolj pomembno vlogo pri razvoju odvisnosti od igralništva kot v primeru drugih odvisnosti (npr. alkohol, tobak, ali droge). Primer takšnih prepričanj so praznoverja, povezana z zmagovanjem, iluzija kontrole, prepričanost v nepremagljivost ter nerazumevanje osnovnih zakonitosti verjetnostnega računa oziroma zakonov velikih števil.	Raziskave kažejo, da določena biološka stanja, kot so pomanjkljivo obvladovanje impulzov ter hipersenzitivnost za endorfinsko stimulacijo prav tako lahko povečajo verjetnost pojava disfunkcionalnih vedenj
Čustveni dejavniki	Socialni dejavniki
Določene osebnostne poteze oziroma karakteristike, kot so zunanje mesto kontrole (ang. locus of control), nizka stopnja samozaupanja ter socialna osamljenost lahko povzročijo pojav disfunkcionalnih igralniških vedenj.	Otroci in mladostniki od odraslih prevzemajo prepričanja in vedenja povezana z igralništvom. V tem procesu se lahko naučijo potencialno problematičnih vedenj, začeni z zelo pozitivnim odnosom do igranja do nezdravih načinov reševanja problemov ali negativnih čustev, kot so jeza, depresija ali osamljenost.

Vir: Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 123, 124.

Številni dejavniki določajo stopnjo tveganja, ki ji je izpostavljen igralec. V grobem jih lahko razdelimo na notranje in zunanje.

Notranji dejavniki so pretežno odvisni od posameznika in vključujejo štiri kategorije.

Zunanji dejavniki vplivajo na stopnjo izpostavljenosti posameznika igralništvu. Med najpomembnejšimi je razpoložljivost in dostopnost iger na srečo širši populaciji ter intenzivnost in agresivnost njihovega trženja. Bolj kot je igralništvo dostopno prebivalstvu in bolj kot je posameznik izpostavljen igralništvu, večja je verjetnost pojava problematičnega igralništva.

4.4 Problemi stroškovnega ovrednotenja problematičnega igranja

Problematično igranje povzroča celo vrsto stroškov. Nekatere stroške je mogoče dobro opredeliti in tudi kvantitativno oceniti (npr. finančne izgube, stroški zdravljenja odvisnikov, itd.). Druge je precej težko opredeliti in še težje kvantitativno oceniti (npr. čustveno stanje odvisnega igralca, razpad družin, zvišanje stopnje kriminala v skupnosti, propad tradicionalnih vrednot, itd.).

Kakršnakoli stroškovna ocena čustvenega stanja problematičnega igralca in njegovih bližnjih je lahko le grobo ugibanje. Vendar tovrstnih stroškov v celotni oceni stroškov ni mogoče spregledati, ker ponavadi predstavljajo znatni delež stroškov problematičnega igranja.

Druga težava pri določitvi stroškov igralništva je v tem, da je igralništvo pogosto le eden izmed vzrokov za nastanek določenih stroškov. Zato je težko pripisati vse stroške izključno igranju. Številni odvisniki od iger na srečo trpijo tudi za drugimi oblikami odvisnosti, ali pa se ubadajo še z drugimi psihičnimi težavami. Zaradi tega je težko izolirati stroške, ki jih povzroča le ena izmed kategorij odvisnosti.

4.4.1 Družbeni in zasebni stroški

Pri opredeljevanju stroškov, povezanih s problematičnim igranjem, ločimo družbene in zasebne stroške. Družbene stroške nosi družba oziroma skupnost kot celota, zasebne stroške pa nosi vsak posameznik-igralec zase. Pomembna ugotovitev je, da družbeni stroški pogosto niso preprosta vsota vseh zasebnih stroškov.

Družbeni strošek je znesek, za katerega določeno dejanje zniža agregatno realno premoženje družbe (Walker, Barnett, 1999). Če neka aktivnost povzroči stroške posameznim članom družbe, nihče pa zaradi tega ni na boljšem, potem so ti stroški družbeni stroški. Če pri neki aktivnosti posameznik izgubi določen znesek, druga oseba pa ga pridobi v enaki vrednosti, pri tem pa ne nastanejo dodatni stroški, to z družbenega vidika ni niti korist niti strošek. Gre za družbeni transfer.

Čeprav so z vidika družbe pomembni izključno družbeni stroški, je z vidika državne regulative potrebno spremljati tudi zasebne stroške. Za boljše razumevanje stroškov povezanih s problematičnim igralništvom lahko le-te razdelimo na tri kategorije:

- zasebni stroški igralca,
- zasebni stroški drugih oseb (partnerji, posojilodajalci, delodajalci)
- družbeni stroški.

Nekatere dosedanje študije so poskusile ovrednotiti zasebne oziroma družbene učinke problematičnega igralništva (Eadington, 2003). Vse so postregle z argumenti, da je delež

oprijemljivih stroškov, ki jih je mogoče denarno ovrednotiti, relativno nizek. Taki stroški so npr. stroški zdravljenja, stroški povezani z odpuščanjem in zaposlovanjem, stroški odvetniških storitev pri ločitvah, socialna podpora, nadomestila za zaposlene, itd. Študija ameriške institucije NORC se je osredotočila le na merljive stroške problematičnega igralništva v ZDA. Pri tem je ločila letne stroške od »življenjskih« stroškov. Prve so v študiji ocenjevali na letni osnovi (slabo psihično zdravje, izguba službe, brezposelnost), drugi pa se pojavljajo poredko in jih je z običajnimi metodami vzorčenja težko zajeti (ločitev, aretacija, neodplačilo dolga, osebni stečaj). Omenjena študija je med stroški zajela tudi nekatere transferje, ki ne predstavljajo stroška za družbo, predstavljajo pa strošek za druge deležnike, ki sami niso problematični igralci. Ti transferji naj bi prestavljali okoli četrtnine ocenjenih stroškov (Gambling Impact and Behaviour Study, 1999, str. 52-54).

Po podobni metodologiji so slovenski avtorji z Ekonomske fakultete ocenili letne stroške problematičnega in patološkega igranja za Slovenijo. Ugotovili so, da ti znašajo 664 € za problematičnega igralca ter 1.031 € za patološkega igralca (Jaklič et al., 2006, str. 111-112).

Tabela 9: Struktura družbenih stroškov odvisnega igralca (v €)

Vrsta stroška	Plačnik	Problematični igralci	Patološki igralci
Izguba službe	Delodajalec	106	169
Nadomestila za brezposelne	Država	190	303
Zaporna kazen	Država	7	7
Ločitev	Država	2	1
Slabi krediti	Banke	54	245
Fizično zdravljenje	Zdravstveno zavarovanje	219	219
Duševno zdravljenje	Zdravstveno zavarovanje	36	36
Terapija	Zdravstveno zavarovanje	50	50
Skupni stroški		664	1.031

Vir: Jaklič et al., 2006, str. 110.

Že iz povedanega je jasno, da je kakršna koli stroškovna ocena problematičnega igranja zelo težavna in s seboj nosi številne metodološke, konceptualne in merske probleme ter je v veliki meri tudi subjektivna. Vseeno pa jih pri opredeljevanju problematike problematičnega igranja ne smemo prezreti (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 127).

4.5 Druga področja, na katera problematično igranje vpliva

4.5.1 Učinki na produktivnost

Stroške igralnštva računamo v zvezi z delom in produktivnostjo izključno kot stroške, ki jih povzročajo posledice problematičnega in patološkega igranja, ne pa igranja nasplošno (Rončević et al., 2007, str. 79, 80).

Zaposlena oseba, ki je hkrati patološki igralec, je na delovnem mestu učinkovita zgolj 20% povprečja učinkovitosti ostalih zaposlenih (Schwer, Thompson, Nakamuro, 2003, str. 12). Avtorji navajajo, da 56,2% vseh zasvojenih igralcev (in sočasno zaposlenih delavcev) v ZDA povzroča stroške, povezane z izgubo časa oziroma odsotnostjo z delovnega mesta zaradi obiska igralnice ali ostalih dejavnosti, neposredno povezanih z igralnštvom, kot je na primer iskanje denarja za igranje in podobno (Schwer, Thompson, Nakamuro, 2003, str. 12-14).

Problem zmanjšanja produktivnosti v zvezi z igralnštvom je omejen le na problematične in patološke igralce, medtem ko splošna povezanost med igralnštvom in nižanjem produktivnosti ni dokazana.

4.5.2 Padec cenovne vrednosti nepremičnin

V skupino družbenih stroškov igralnštva je mogoče uvrščati tudi stroške, povezane z zmanjšanjem vrednosti premoženja prebivalstva, kjer je še posebej izpostavljen možen problem padca vrednosti nepremičnin na račun izgradnje ali delovanja igralnice (tudi prisotnost psihološke komponente povečanja problematičnega igranja in z njim povezanim kriminalom ter drugimi posledicami).

Razvoj, izgradnja in delovanje novih turističnih objektov v lokalnem okolju ob primerni družbeni odgovornosti deležnikov posameznega projekta oziroma investicije ter učinkovitega nadzora nad zunanjimi učinki dejavnosti ne povzročajo nižjih vrednosti nepremičnin, temveč jih zaradi splošnega dviga socio-ekonomskega standarda in izboljšanja kakovosti življenja v okolju ustrezno prilagajajo oziroma celo dvigujejo (Rončević et al., 2007, str. 82-84).

Pojav problematičnega igranja ima zelo majhen vpliv na spremembo cen nepremičnin na območju, kjer je igralnštvo močnejše zastopano. Nasprotni učinki (omenjenega dviga socio-ekonomskega standarda) so močnejši.

4.5.3 Infrastruktura

V zvezi z analizo o potencialnih družbenih stroških na račun povečanja zasvojenih z igralnštvom je posebno pozornost potrebno nameniti tudi reševanju vprašanj, povezanih s stanovanjsko in prometno politiko v (ožji in širši) lokalni skupnosti. Povečana turistična

ponudba namreč zahteva dodatne investicije v bolj racionalne prometne povezave in večjo koordinacijo celotnega javnega prometa širšega okolja. V tem smislu veljajo ocene, da gre v kratkoročnem smislu lahko le za družbeni strošek, v dolgoročnem pa bolj za razvojno investicijo (Rončević et al., 2007, str. 82-84).

K temu moramo dodati tudi drugo pomembno infrastrukturo, ki se še posebej navezuje na problematično igranje. Tu mislimo predvsem na infrastrukturo, namenjeno zdravljenju in terapiji problematičnih in patoloških igralcev (posebne ambulante, posvetovalnice, telefonski in spletni forumi, predavalnice in učilnice). Sistem omenjene infrastrukture mora biti del aktivne politike preventive in kurative pri omejevanju ter preprečevanju problematičnega (in patološkega) igranja.

4.6 Načini za pomoč problematičnim igralcem

4.6.1 Preventivni sistem

Informiranje gostov igralnih salonov in igralnic o možnosti (samo)prepovedi vstopa

Preventivni sistem moramo razumeti v smislu ozaveščanja deležnikov o aktualnih problemih igralništva.

1. Zakon o igrah na srečo predvideva tudi možnost prepovedi vstopa in možnost samoprepovedi. Samoprepoved vstopa v Sloveniji dokaj dobro deluje - pri zemeljskih igralnicah. Eden od problemov je morda ta, da obiskovalci/igralci ne vedo, da ta ukrep obstaja. Tu je potrebnih več bolj agresivnih aktivnosti (npr. zloženke, zgoščenke, ki opozarjajo na to možnost).
2. Izdaja prepovedi vstopa na podlagi vloge svojca (najpogosteje partnerja zasvojenca)⁶. O tem ni zanesljivih podatkov.
3. Izdaja prepovedi vstopa na podlagi priporočil sodišč ali zdravstvenih ustanov. Tudi tu ni veliko podatkov o pogostosti teh pojavov.
4. Poleg prepovedi vstopa je znan tudi ukrep omejevanja vstopa v igralnice za lokalno prebivalstvo.
5. Vzpostavitev centralne evidence (enoten informacijski sistem) o prepovedih vstopa v igralne salone in igralnice Slovenije.

⁶ Slovensko podjetje Hit d.d. v vseh svojih igralnicah izdaja prepoved vstopa tudi na podlagi prošenj svojcev. Priporočilo prepovedi vstopa v igralnico posreduje tudi Urad RS za nadzor prirejanja iger na srečo v primeru, če takšno vlogo prejme. Na Uradu so nas obvestili, da igralnice in igralni saloni praviloma izdajo prepoved vstopa na podlagi pobude Urada.

Preventiva pri otrocih in mladostnikih

Slovenija bo morala narediti še veliko za ozaveščanje prebivalcev, predvsem mladostnikov, o problemih odvisnosti problematičnega igranja. V tem trenutku je ta najbolj ranljiva skupina zelo dobro obveščena le o npr. nevarnostih kajenja, alkoholizma in zlorabe prepovedanih drog, medtem ko je v Sloveniji zelo velik problem tudi odvisnost od računalnika in interneta, pri čemer postajajo vse bolj popularne tudi igre na srečo. Podatki o tovrstni zasvojenosti postajajo alarmantni, ukrepov v tej smeri pa ni dovolj. Potrebno je pričeti s preventivnim delovanjem, ki mora biti skrbno načrtovano in strokovno vodeno s strani osnovnih in srednjih šol, lokalnih skupnosti, krajev, kjer se takšna odvisnost pojavlja - igralnice, mladinski klubi itd. (Rončević et al., 2007, str. 100-102).

4.6.2 Kurativni sistem

Sedaj veljavna medicinska klasifikacija povezuje pojem zasvojenosti s kemičnimi snovmi (na primer z alkoholom, drogami). Problematično oz. patološko odvisnost od iger na srečo znanost uvršča v drugačno kategorijo - med motnje navad in nagibov.

Slednje zelo močno vpliva na oblikovanje programov zdravljenja. Drugače povedano, uradna medicina še vedno reagira, kot da so alkoholiki in narkomani zasvojenci, patološki igralci pa duševni bolniki.

Konkretna informacija o poteku zdravljenja je zelo težko dobiti oz. jih ni zbranih na enem mestu. Uradna doktrina namreč ne predpisuje enega samega tipa zdravljenja za tako imenovano impulzivno kompulzivno motnjo, prav tako so različne dolžine samega zdravljenja. Tudi ne velja pravilo, ali naj se ta motnja obravnava individualno ali skupinsko, saj je to odvisno tako od pacienta kot od diagnoze.

So se pa predvsem v zadnjem času oblikovala izhodišča za postavitev osnovnega kurativnega sistema pri omejevanju in preprečevanju problematičnega oz. patološkega igranja (Rončević et al., 2007, str. 102-105):

- Strokovni posvet o različnih oblikah zdravljenja odvisnosti od iger na srečo ter izmenjava mnenj in izkušenj. Oblikovanje skupnih in enotnih priporočil za terapevtsko delo.
- Zagotovitev brezplačnega zdravljenja odvisnosti od iger na srečo za vse odvisnike in terapije za družinske člane.
- Intenzivno dodatno strokovno izobraževanje osebja, ki zdravi druge vrste odvisnosti. Štipendiranje mladih strokovnjakov za to področje. Mednarodne izmenjave in posveti.
- Organizirati SOS telefon v okviru Centra za zdravljenje odvisnosti. Potrebna je posebna linija za odvisnike od iger na srečo, mora pa prepoznavati tudi ostale (povezane) oblike odvisnosti.

- Podeljevanje koncesij psihoterapevtom in psihiatrom naj poteka kontrolirano in tako, da omogoči in vzpodbudi izgradnjo mreže terapevtov za zdravljenje odvisnosti.
- Izvesti nacionalno študijo o odvisnosti na podlagi uveljavljenih mednarodnih študij in slovenskih izkušenj.

4.7 Metodološki problemi preučevanja problematičnega igranja

Ena od najbolj pomembnih študij s področja problematičnega igranja v zadnjem času je študija, ki jo je izvedel NORC (Gambling Impact and Behaviour Study, 1999). Študija je nastala v letu 1999, njen namen pa je bil med drugim ažurirati in dopolniti relativno staro študijo iz sredine 70. let prejšnjega stoletja, ki jo je izdelal raziskovalni center Univerze v Michiganu v ZDA. Če upoštevamo dejstvo, da je od študije NORC minilo že skoraj 8 let in se nanjo še vedno sklicuje stroka z vsega sveta, potem imamo dokaz, da je opravljenih tovrstnih raziskav relativno malo in jih je tudi težko izvesti. Zaradi pomanjkanja empiričnih podatkov na področju problematičnega igranja zato obstajajo številni metodološki problemi.

Med najpomembnejšimi opredeljenimi dejavniki je zagotovo ocena pričakovanega števila patoloških in problematičnih igralcev. Tu so avtorji z NORC upoštevali oceno vzorca – 30 problematičnih igralcev in 21 patoloških igralcev. Za celovito in natančno analizo je ta vzorec premajhen, zato so ga naknadno povečali. Načrtovane telefonske intervjuje so dopolnili z osebnimi intervjuji v različnih igralnicah. To pa ni bil več naključen vzorec in kot tak tudi ni bil kompatibilen s telefonsko opravljenimi intervjuji, ki pa so bili izbrani po naključnem ključu. Zato nekateri kasnejši viri zavračajo rezultate študije NORC, ker menijo, da vzorci raziskave niso bili pravilno opredeljeni (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1452, 1453).

Največji metodološki problem različnih statističnih raziskav je pravilna opredelitev raziskovanega vzorca in dostopnost do sekundarnih virov podatkov. Vzorec je potrebno pravilno opredeliti, upoštevati je treba tudi dovolj velik in geografsko pravičen vzorec, sicer so končni rezultati analize lahko povsem zavajajoči. Prav na tem mestu leži največji metodološki izziv pri ugotavljanju prisotnosti problematičnega igranja v populaciji določene države, še posebej v povezavi z igranjem v običajnih zemeljskih igralnicah. Pri internetnem igralništvu je metodologija proučevanja problematičnega igranja v teoriji lahko nekoliko lažja in bolj zanesljiva. Največji problem predstavlja kakovostna opredelitev anketnih vprašanj in velikosti reprezentativnega vzorca. Ker igranje poteka v digitalni obliki, je zbiranje primarnih ali sekundarnih podatkov teoretično bistveno lažje in hitrejš⁷. V praksi pa tak način

⁷ *Primarno zbiranje podatkov*: ko se spletni igralec prvič prijavi v igralniško aplikacijo, mora, preden dejansko prične z igranjem, izpolniti anketni vprašalnik. Odgovori na vprašanja morajo biti izbirni, kratki in jedrnat. Igralcu ne smejo vzeti veliko časa, po možnosti ga e-igralnica nagradi za sodelovanje. *Sekundarno zbiranje podatkov*: vsaka igralnica mora voditi statistiko vseh igralcev skupaj in vsakega igralca posebej. Iz statistike je mogoče razbrati, kako frekventno igralec obiskuje e-igralnico, koliko v njej zapravi, koliko dobi itd. Ta oblika zbiranja podatkov je manj verjetna, saj želijo e-igralnice ohraniti anonimnost svojih igralcev in netransparentnost svojega poslovanja.

pridobivanja podatkov lahko predstavlja težavo, saj je trg ponudbe e-igralništva še vedno netransparenten in kratkoročno ne gre pričakovati sistematičnega ter konstruktivnega sodelovanja z e-igralnicami. Tem zaenkrat ni v interesu, da bi preučevali odnos med njihovim delovanjem in problematičnim igranjem kot posledico (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1452, 1453).

4.8 Ocena prisotnosti problematičnega igranja

4.8.1 EU

Raven problematičnega igranja v družbi je razmeroma težko določiti. V številnih državah ugotavljajo t.i. »stopnjo razširjenosti« (ang. prevalence rate) problematičnega igranja med prebivalstvom. Ocene stopnje razširjenosti se znatno razlikujejo glede na uporabljen vprašalnik, glede na kriterije za določitev meje problematičnosti, glede na način vzorčenja, glede na državo oziroma regijo ter glede na časovno obdobje raziskave.

Kljub vsemu pa se delež problematičnih igralcev v večini zahodnih držav z razvito industrijo iger na srečo giblje med 0,6 in 3% (Reith, 2006, str. 21). Delež »patoloških« igralcev na Norveškem znaša npr. 0,2%, v Švici 0,8%, v Veliki Britaniji 0,8%, na Švedskem 0,6% v Avstraliji 2,1% v ZDA in Kanadi 1,5%, ter na Novi Zelandiji 0,5% (Shaffer et al., 2004, str. 508).

4.8.2 Slovenija

Za natančno oceno števila problematičnih in patoloških igralcev bi bilo potrebno izvesti posebno študijo, kjer bi s pomočjo posebej zasnovanega vprašalnika in/ali razgovorov s psihologi ali psihiatri ugotavljali odvisnost posameznika.

Tabela 10: Frekvenca obiskov v Sloveniji (število in odstotki) v letu 2005

Število obiskov na letni ravni	SLOVENIJA		TUJINA (v %)
	Goriška (v %)	Ostala Slovenija (v %)	
1-10	94,51	98,09	88,53
11-30	3,31	1,37	6,94
31-50	1,02	0,27	2,14
51-100	0,81	0,22	1,67
več kot 100	0,35	0,05	0,72
% v vseh gostih	5,14	4,73	90,13

Vir: Jaklič et al., 2006, str. 112

Za oceno števila odvisnih igralcev so avtorji uporabili podatke o številu letnih obiskov igralnice. Predpostavka pri tem je, da v povprečju vsaj en obisk tedensko že pomeni določeno

stopnjo zasvojenosti (problematičen igralec), več kot dva obiska tedensko pa v povprečju pomenita že patološko igranje.

Tabela 11 povzema oceno števila obiskov in ocenjene stroške zaradi zasvojenosti z igrami na srečo. Število odvisnikov je ocenjeno na podlagi podatkov v tabeli, celotnega števila obiskovalcev v obstoječih igralnicah v Novi Gorici ter števila polnoletnega prebivalstva v Goriški regiji ter v Sloveniji. Tako lahko po dostopnih podatkih ocenimo, da je v Sloveniji zaradi igralnic v Novi Gorici okrog 250 prebivalcev, ki imajo probleme z igrami na srečo in okoli 90 prebivalcev, ki so zasvojeni z igrami na srečo (Jaklič et al., 2006, str. 113).

Tabela 11: Ocena trenutnega števila in stroškov odvisnikov od igralništva

	Goriška	Ostala Slovenija	Skupaj
Število			
<i>Problematični</i>	172	77	249
<i>Odvisni</i>	74	17	92
Delež v polnoletnem prebivalstvu			
<i>Problematični</i>	0,18	0,005	
<i>Odvisni</i>	0,08	0,001	
Stroški skupaj (€)			
<i>Problematični</i>	114.536	51.287	165.823
<i>Odvisni</i>	76.874	18.106	94.980
Skupaj (€)	191.410	69.393	260.803

Opombe:

Po študiji, ki jo je opravila FUDŠ, lahko povzamemo naslednje podatke (Rončević et al., 2007, str. 5):

- na Goriškem predstavljajo problematični in patološki igralci skupaj 1% – 3% prebivalstva, patoloških igralcev je pri tem med 0,35% in dobrim 1%.
- v celotni Sloveniji predstavljajo problematični in patološki igralci skupaj 1% – 2,5% prebivalstva.

Vir: Jaklič et al., 2006, str. 113.

Z gotovostjo lahko zatrdimo, da obstaja velika verjetnost, da e-igralništvo z vsemi svojimi elementi spodbuja obstoječe igralce in privablja nove, predvsem mlajše igralce iger na srečo. S tem avtomatično povečuje število igralcev na določenem teritoriju in njihovo frekvenco igranja. Če upoštevamo vse dejavnike, ki povzročajo problematično igranje, lahko zaključimo, da teoretično večja ponudba e-igralništva v vsakem primeru vpliva na lažjo dosegljivost pa tudi na popularizacijo produkta, zaradi tega bo več ljudi izpostavljeno igranju in potencialno podvrženo odvisnosti (Jaklič et al., 2006, str. 113).

Podatkov o številu problematičnih/patoloških igralcev in projekcij njihovega števila v prihodnosti neposredno zaradi e-igralništva v Sloveniji zaenkrat ni. V Sloveniji tudi še nimamo podrobnih analiz stanja ali gibanja stopnje razširjenosti problematičnega igranja, ne

med splošno populacijo, ne med igralci. Če uporabimo analogijo z zgoraj omenjenimi državami, bi lahko ocenili trenutno stopnjo razširjenosti problematičnega igranja pod 1% populacije. Z naglim razvojem internetnega igralništva ter razmahom v domač trg usmerjenih igralnih salonov pa pričakujemo, da se bo ta stopnja v prihodnjih petih letih vsaj podvojila, in sicer na 2% celotne populacije (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 22).

5 Analiza vpliva e-igralništva na problematično igranje

5.1 Odnos med e-igralništvom in »zemeljskim« igralništvom v povezavi s problematičnim igranjem

Z vidika problematičnega igranja e-igralništvo omejuje možnost države za omejevanje dostopa do iger na srečo. Vsaka večja omejitev obstoječe ponudbe namreč lahko precejšen del igralcev preusmeri iz obstoječih zemeljskih igralnic (in igralnih salonov) v npr. virtualne igralnice na internetu. S tem so na škodi vsi, tako igralci kot tudi država sama ter širša družba, ker se poveča prisotnost izoliranega impulzivnega igranja za zidovi domačega okolja. Tega je težko nadzorovati in obvladovati ter neposredno lahko vpliva na nastajanje problematičnega igranja.

Ko poskušamo oceniti konstanten in vse hitrejši razvoj e-igralništva ter njegov vpliv na tradicionalne sektorje igralništva, moramo nujno upoštevati vpliv e-igralništva na agregatno povpraševanje po igralništvu v državi ali regiji. Eden od možnih efektov, ki jih lahko ima vpeljava novih oblik e-igralništva na trg, je povečanje povpraševanja po igralniških storitvah zemeljskih igralnic. Veliko (predvsem mlajših) ljudi se navduši nad igralništvom preko interneta, ker tovrstno igranje ne zahteva nobenih ali pa zelo malo začetnih stroškov⁸. Ker so nad igralniškimi produkti navdušeni, želijo igre poskusiti tudi »v živo«. Zato obiščejo katero od igralnic v svoji bližini. Ker je igralništvo preko različnih sodobnih tehnologij bolj dostopno in priročno, se uporabniki odločajo za alokacijo vse večjega deleža svojih prihodkov na to vrsto igralništva.

S precejšnjo gotovostjo lahko zatrdimo, da bo ne glede na dostopnost iger doma, še vedno obstajal določen segment igralcev, ki se bodo odločali za obisk zemeljske igralnice, čeprav igrajo tudi doma.

Prav tako v prihodnosti lahko pričakujemo, da se e-igralništvo in zemeljsko igralništvo medsebojno ne bosta izključevala, ampak si bosta komplementarna. Že sedaj je v določenih državah EU, tudi v Sloveniji, mogoče e-igralništvo v povezavi z zemeljskim igralništvom, torej isti ponudnik-pravna oseba ponuja oba produkta⁹. Tako so vedno bolj popularne t.i.

⁸ Igralnice omogočajo brezplačno »practice« igranje. Ni tudi npr. stroškov prevoza, stroška časa, itd.

⁹ V Sloveniji e-igralnice smejo delovati zgolj v primeru, če ima prireditelj koncesijo tudi za zemeljsko igralnico.

hibridne oblike med igranjem na daljavo in klasičnim igralništvom. Pojavlja se nova ponudba, kjer se v določenem prostoru lahko ponujajo gostinske, prenočitvene in druge zabavne storitve v kombinaciji z elektronskimi igrami na srečo. V tem primeru ne gre za navadno igranje na daljavo niti za običajno zemeljsko igralništvo (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1403).

Nobena oblika igralništva ni »risk-free«. Po raziskavah sodeč so igre v kazinoju bolj tvegane kot športne stave, športne stave so bolj tvegane od tedenskih loterijskih dogodkov. Igre v kazinoju so bolj varne, če gre za ponudbo enkratnega dogodka, za katerega se uporabnik zavestno odloči, da se ga bo udeležil in se bo ob tem zabaval. Manj varne pa so oblike, kjer se uporabnik po naključju sreča z možnostjo igranja, nanj ni pripravljen in se za igranje odloči impulzivno.

Prav tako nekateri avtorji poudarjajo, da povečanje igralniške ponudbe na nekem območju nujno ne povečuje tudi število problematičnih (in patoloških) igralcev. Volberg npr. trdi, da je odločilna spremenljivka pri tem procesu ta, da povečanju igralniške ponudbe nujno sledijo tudi učinkoviti preventivni in kurativni instrumenti, ki obveščajo, osveščajo, izobražujejo in nenazadnje tudi pomagajo problematičnim ali potencialno problematičnim igralcem (Volberg, 2001).

Vseeno pa se ne da enoznačno zaključiti, kako povečanje igralniške ponudbe, povezave med e-igranjem in zemeljskim igranjem ter pojav novih komplementarnih oblik igralništva vpliva na negativno igranje. Na tem področju bodo očitno potrebne sistematične in široke znanstvene raziskave, ki bodo argumentirale spremembo prisotnosti problematičnega igranja pri odnosu e-igralništvo – zemeljske igralnice – hibridna ponudba (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006, str. 1449, 1450).

5.2 Dejavniki, ki povezujejo e-igralništvo s problematičnim igranjem

5.2.1 Dostopnost

Eden najpomembnejših dejavnikov, ki je hkrati tudi najbolj nevaren, je praktično 24 urna dostopnost do spletnih igralnic, 7 dni na teden. Iz tega razloga lahka dostopnost v kombinaciji z veliko in privlačno ponudbo spletnih igralniških storitev po mnenju dr. Andreja Kastelica¹⁰ povečuje število problematičnih in patoloških igralcev (Lampe, 2006).

V Sloveniji ima skoraj 60% gospodinjstev dostop do interneta (Uporaba interneta in uporaba mobilnih storitev, 2007), vse več jih ima »neklicni« dostop do spleta, kar pomeni, da imajo nekatera gospodinjstva svoje računalnike na električno in internetno omrežje priključene ves

¹⁰ Predsednik nacionalnega Centra za zdravljenje odvisnih od drog, Klinični oddelek za mentalno zdravje.

čas. Tako se lahko potencialni igralec udeleži spletne igre kadarkoli, brez dolgih, zapletenih ali dragih postopkov.

5.2.2 Finančna zmožnost

Velika večina spletnih igralniških strani ne zahteva plačila »vstopnine«, da bi igralec lahko nadaljeval s spletno igro. Še več, številne spletne igralnice ponujajo različne bonuse (v višini 100-300% vsakega nakazila na njihov račun), ki še dodatno privlačijo igralce, da poskusijo njihovo ponudbo. Zaradi virtualnosti denarja ima igralec občutek, da ne zapravi ali izgubi veliko, zato so izgube večje, prehodi izgub pa bolj drastični.

Poleg tega je znan podatek, da ljudje v razvitih družbah, tudi v Sloveniji, vse več denarja zapravijo za ugodje in luksuzne dobrine (Razpoložljiva in porabljena sredstva gospodinjstev ter opremljenost s trajnimi dobrinami, 2007, str. 20, 21). Posledično so se povečali tudi osebni izdatki posameznih igralcev, ki jih namenjajo klasičnemu in internetnemu igralništvu. Tako po eni strani igrajo tisti, ki so finančno situirani in nimajo težav s pokrivanjem izgub, po drugi strani pa vse bolj igrajo tudi tisti, ki si tega po socialnih normativih ne bi mogli/smeli privoščiti.

5.2.3 Privlačnost

Zaradi naglega razvoja računalniške in informacijske tehnologije je sodobna spletna igralniška ponudba zelo razvita. Poleg izjemne grafike portali ponujajo tudi odlično glasbo in dodatne storitve, predvsem forume, chat roome, druge informacije, itd. Kljub temu da po zabavni plati spletna ponudba trenutno še vedno nekoliko zaostaja za zemeljskimi igralnicami, pa je le še vprašanje časa, kdaj jih bo dohitela ali celo prehitela. Ena od največjih privlačnosti internetnih igralnic je pravzaprav »zabava iz domačega naslonjača«.

5.2.4 Frekventnost uporabe

Po osnovnih kriterijih opredeljevanja problematičnega igranja veljajo za problematične igralce tisti ljudje, ki npr. vsaj enkrat tedensko obiščejo igralnico. Če so obiski še pogostejši, se tak uporabnik praviloma uvršča že med patološke igralce (Jaklič et al., 2006, str. 97).

Treba je opomniti, da so kljub temu, da so te opredelitve še vedno veljavne in aktualne, širše gledano tudi precej »zastarele«. Po špekulativnih ocenah in zadnjih trendih v družbi lahko zatrdimo, da velik odstotek internetnih igralcev obišče spletne ponudnike tudi po enkrat ali celo večkrat na dan. Statističnih podatkov o tem sicer ni, vendar bi po tem kriteriju stopnja problematičnosti igranja dosegla izredno visoko stopnjo.

5.2.5 Dolžina trajanja aktivnosti

Zaradi udobja spletnega igranja lahko igralec igro spremlja oz. igra zelo kratek ali pa zelo dolg čas. V določeni meri je to odvisno tudi od vrste spletne igre, vendar igralec v obeh primerih lahko izgubi (ali dobi) veliko denarja. V zelo kratkem času igranja lahko igralec izgubi precej denarja, v primeru, da denar priigra, pa lahko igra toliko časa, dokler ga ne izgubi. Poleg lažnega občutka virtualnega denarja, spletni igralci lahko izgubijo tudi občutek za realni čas (Griffiths, 2006, str. 1).

5.2.6 Moč, potenca igranja

Večina igralcev začne igrati v spletnem »practice« okolju. To je virtualno okolje, kjer ni resničnih vložkov, izgub in dobitkov. Igralec ne izgubi veliko ali pri tem celo dobro zasluži. Virtualni vložki znajo biti zelo visoki, posledično so lahko tudi virtualni dobički relativno visoki. Ker ni psihičnega pritiska, se igralec obnaša neracionalno in so potencialno možni večji dobički. Prej ali slej pa se tak igralec odloči poskusiti realno aplikacijo, kjer želi priigrati večjo količino denarja s svojim realnim denarjem. Ob tem v veliki meri prenese svoje »practice« izkušnje v pravo igro. Obdrži moč igranja in stopnjuje potenco igre, kar lahko privede do hitrih in visokih izgub (Griffiths, 2006, str. 1).

5.2.7 Cikličnost

Spletno igralništvo kot najširši pojem ima svoje številne spletne igralniške podoblike oz. igre. Iger je precej, prav tako je različna cikličnost njihovih aktivnosti. Stavljenje na določen športni dogodek ima tako daljši cikel kot npr. francoska ruleta. Igre z daljšimi cikli imajo posledično manjši vpliv na problematično igranje kot igre s krajšimi cikli.

5.2.8 Igralčeve značilnosti

Kot smo že pri drugem obravnavanem dejavniku (finančna zmožnost) dejali, lahko v grobem internetne igralce delimo v dve kategoriji.

Prvi so tisti, ki si to lahko privoščijo in jim igralništvo predstavlja vir oz. obliko zabave. Taki igralci sicer velikokrat igrajo tudi preko interneta, vendar načeloma raje obiščejo zemeljsko igralnico in se zabavajo v družbi več ljudi, svojo igralniško strast pa kombinirajo z drugimi komplementarnimi igralniškimi storitvami (npr. večerja, kabaret, stand-up comedy, itd.). Pri takem igralcu obstaja manjša verjetnost, da bo prekoračil meje običajnega igranja in se znašel v položaju problematičnega igralca (Ladd, Petry, 2002, str. 78).

Druga vrsta igralcev so socialno šibkejši igralci (osebe z nižjimi prihodki, študentje, dijaki, brezposelni, mlajše osebe, itd.). Ti običajno zasledujejo povsem druge motive kot prvi. Z igranjem zasledujejo cilj izboljšanja svojega materialnega položaja ali celo priti do visokega

zaslužka v relativno kratkem času. Igranje lahko preraste iz prvotne zabave v virtualni posel, kjer igralec dolgoročno večinoma izgubi bitko z igralnico. Zaradi nizkih vhodnih oz. začetnih stroškov so internetne igralnice idealen kraj za igre na srečo. Pride do sočasnega vpliva vseh obravnavanih dejavnikov in tak igralec lahko zelo hitro postane problematičen ali celo patološki igralec (Ladd, Petry, 2002, str. 78).

5.2.9 Interaktivnost, simulacija

Poleg že omenjenih forumov in chat roomov sodobne spletne igralnice ponujajo nove rešitve in nove izzive. Dober primer so »poker strani«, kjer se posamezni igralci iz celega sveta pomerijo med seboj, ne da bi se sploh kdaj videli ali poznali.

V internetnem svetu se zelo trudijo, da bi nivo interaktivnega doživljanja in svet simulacij postal čim bolj podoben realnemu svetu. Zato nekateri igralniški internetni portali ponujajo tudi povsem nove vsebine, npr. free download koncerta v igralnici, ogled kabareta preko interneta, itd. Tehnologija omogoča praktično vse, človeška domišljija pa ne pozna meja. Zato tudi zemeljske igralnice vse bolj razmišljajo in uvajajo spletne igralnice tudi pod svojim okriljem – kot dodatno ter komplementarno ponudbo.

5.2.10 Asocialne komponente

Vsaka medalja ima dve plati. Prednost domačega udobja pri internetnem igranju lahko hitro izniči pomanjkanje tradicionalnih socialnih vrednot. Za internetno udeleževanje spletnih iger je namreč značilno, da ne pozna socialnih zavor. Igralec zato večkrat ne razmišlja racionalno in se odloča impulzivno ali celo destruktivno (Reith, 2006, str. 7, 101).

5.3 Korelacija z drugimi oblikami tveganega vedenja in odvisnosti

Strokovnjaki podajajo številne argumente, ki dokazujejo, da so ljudje, ki imajo težave s problematičnim/patološkim igranjem, pogosto žrtve tudi drugih oblik odvisnosti.

Statistično namreč obstaja večja verjetnost, da problematični igralec postane kadilec, alkoholik ali odvisnik od prepovedanih mamil, ali obratno, da je večja verjetnost, da alkoholiki in odvisniki preidejo tudi k problematičnemu igranju (Researchers assess rates and risks of gambling, 2006, str. 2).

5.4 Pregled dosedanjih študij, raziskav in analiz s področja internetnega ter problematičnega igralništva

Raziskave o internetnem igralništvu in njegovem vplivu na problematično igranje so tako kvalitativno kot tudi kvantitativno še vedno v povojih, v Sloveniji pa tovrstnih raziskav in podatkov praktično ni.

Leta 1999 je bila narejena ena prvih sistematičnih raziskav v Kanadi. Vanjo je bilo vključenih 2.202 rezidentov, okoli 0,5% se je v zadnjem letu posluževalo internetnih igralnic, le eden od njih pa je redno sodeloval v internetnem igranju (Azmiar, 2000, str. 2-5).

Leto pozneje je bila izvedena raziskava za področje Velike Britanije. Ta je dala podobne rezultate kot prejšnja v Kanadi. Okoli 1% vseh vključenih v reprezentativni vzorec je vsaj enkrat tedensko sodelovalo v spletni igralnici (Griffiths, 2001, str. 2). Podatka o problematičnem igranju študija ni dala.

Pri omenjenih študijah je potrebno opozoriti na dejstvo, da v letih 1999-2001 internetna tehnologija še ni bila tako razvita, kot je sedaj. Širokopasovnih povezav je bilo zelo malo, zato so bile na daljavo podprte samo bolj primitivne oblike internetnih igralnic. Kot take niso bile dovolj privlačne za številne igralce, poleg tega je imelo dostop do interneta precej manj ljudi kot danes.

Skoraj istočasno je nastala v ZDA raziskava med pacienti brezplačne klinike (free health clinic). Okoli 8% pacientov je v svojem življenju že imelo opravka z internetnim igralništvom, polovica od teh, torej 4%, je preko interneta igrala vsaj enkrat na teden (Ladd, Petry, 2002, str. 1). V ZDA je v obdobju 2002-2006 sledilo več raziskav, ki so merile udeleževanje v internetnih igralnicah, vendar so merile zgolj to kategorijo in se niso osredotočile tudi na problematično igranje oz. na njuno medsebojno povezavo. Te kasnejše študije so potrdile, da je v populaciji ZDA stopnja igranja internetnih iger na srečo med 0,3% in 4%.

Do sedaj so le redke mednarodno priznane in kakovostne študije pozornost posvetile tudi problematičnemu igranju v povezavi z internetom. Za take študije v strokovni javnosti veljajo:

- Ladd, Petry (2002),
- Petry, Mallaya (2004),
- Petry (2006),
- Wood, Williams (2007).

Avtorja Petry in Ladd sta v svojih študijah odkrila in argumentirala dejstvo, da med internetnimi igralci obstaja večja verjetnost za pojav problematičnega igranja kot med ostalimi igralci, zaradi že obravnavanih dejavnikov (Petry, 2006; Ladd, Petry, 2002).

V 80.-ih letih prejšnjega stoletja se je razvilo nekaj orodij za merjenje problematičnega igranja in predvsem eno orodje se je ohranilo in skozi leta razvijalo. SOGS (South Oaks Gambling Screen) se je v vsem obdobju hitro razvijal in testiral. Prvič je bilo omenjeno orodje testirano leta 1986 v ameriški zvezni državi New York. Od tedaj se je SOGS še naprej razvijal in izpopolnjeval, v zadnjih letih so ga za oceno prisotnosti problematičnega igranja

uporabljali različni avtorji in različne države z različnih kontinentov (okoli 45 jurisdikcij iz ZDA, Evrope, Kanade in Azije). Orodje je v veliki meri prispevalo k standardizaciji merjenja problematičnega igranja po celem svetu, zato njegove ocene v svetu niso več nobena redkost (številne države, kjer je igralništvo dovoljeno, izvajajo t.i. Prevalance Surveys in Prevalance Studies).

Od leta 1997 izhaja tudi zajetno letno poročilo Internet Gambling Report. V letu 2007 sta avtorja Anthony Cabot in Mark Balestra izdala zadnji, 10. izvod, te »biblije« on-line igralništva (Cabot, Balestra, 2007). Omenjeno poročilo vsebuje številne aktualne analize internetnega igralništva, še posebej se osredotoča na pravne aspekte le-tega, po drugi strani pa povezuje internetnega s problematičnim igranjem namenja zgolj malo pozornosti (zgolj 12. poglavje, 145. stran).

Pri pregledu literature, virov in raziskav na področju medsebojne povezave e-igralništva ter problematičnega igranja lahko zaključimo, da je malo študij, ki se nanašajo na oba pojma, razen redkih avtorjev (Petry, Ladd), ki so svoje študije opravili in objavili v omejenem obsegu. Večinoma je raziskovalna pot vodila ločeno in se je le redko križala. Merjenje problematičnega igranja in preučevanje internetnega igralništva sta se spremljala, vendar nikoli skupaj in nikoli sistematično ter upoštevaje njuno medsebojno korelacijo.

5.5 Prisotnost problematičnega igranja pri internetnih igralcih

5.5.1 Problemi zaznavanja in transparentnosti pojava

V vsej zgodovini igralništva je imel razvoj tehnologije ključno vlogo pri razvoju novih igralniških storitev. Danes je gonilo novih igralniških storitev internet. Ta v zadnjem času vse bolj privablja svoje uporabnike, da preizkusijo in uporabljajo igralniške pakete e-igralništva. Psihologija trdi, da je, gledano s psihološkega vidika, internetno igralništvo precej bolj privlačno kot klasične igralniške storitve. Razloge vidi predvsem v anonimnosti uporabnika, dostopnosti in interaktivnosti ponujenih iger.

V letu 2001 je bila v Veliki Britaniji izdelana študija o internetnem igralništvu. V vzorec je bilo zajetih in intervjuiranih 2.098 igralcev. Rezultati opravljene študije so pokazali, da je zgolj 1% vseh uporabnikov interneta¹¹ v vzorcu, že kdaj uporabljalo spletne igralniške storitve. Študija prav tako ni ugotovila nobenih trdnih dokazov o povezanosti problematičnega igranja z internetnim igralništvom (Griffiths, 2001). Kljub vsemu pa je

¹¹ Zgolj četrtina od vseh vprašanih je sploh imela dostop do interneta, ostali interneta sploh niso uporabljali. Tak vzorec je posledica dejstva, daje bila študija izvedena v letu 2001.

Konec septembra 2007 je britanski regulator Gambling Commission v svoji študiji podal oceno, da je v VB okoli 250.000 problematičnih igralcev, delež le-teh pa naj bi bil stabilen in se v letu 2007 ni spreminjal, kljub kvantitativnemu in kvalitativnemu razvoju internetnih priključkov v VB. Vseeno je potrebo te ugotovitve jemati nekoliko z rezervo, saj so bili rezultati študije objavljeni v luči vladne odločitve o morebitni izgradnji nove super igralnice v Manchestru (Shafik, 2007).

študija nekoliko »prestara«, saj se nanaša na tehnologijo, ki v sodobnem svetu najhitreje napreduje in na dejavnost, ki bo po napovedih v obdobju 2008-2010 rasla po 40% letni stopnji. Prav tako demografski kazalci kažejo in potrjujejo tako hitro širitev internetnega igralništva:

- vse več gospodinjstev oz. ljudi bo imelo dostop do svetovnega spleta,
- vse več internetnih priključkov bo zagotavljalo širokopasovni dostop,
- internet s svojim razvojem ponuja vse več različnih oblik zabave,
- vedno več je oblik poslovanja preko spleta (oblike e-transakcij, anonimnosti, itd.).

Iz navedenega lahko sklenemo, da bo vedno več internetnih igralcev (in drugih uporabnikov igranja na daljavo). Ker bodo počasi izpolnjeni vsi pogoji za lahek in frekventen dostop, je pričakovati določen delež uporabnikov, ki bodo konstantno uporabljali internetne igralnice. Ti so tudi najbolj občutljiva populacija za nastop problematičnega igranja. Zato bodo potrebne nove raziskave in študije, ki bodo raziskale nove oblike e-igranja in njihov neposredni odnos s problematičnim igranjem.

Ker so trenutno prisotne velike luknje v znanju in vedenju o problematičnem igranju, tudi ni možno sprejeti optimalnih zakonodajnih in drugih regulativnih ukrepov v povezavi z internetnimi storitvami igralništva.

Kljub pomanjkanju empiričnih podatkov bi lahko zaključili, da internetno igralništvo potencialno lahko zvišuje stopnjo problematičnega igranja, saj uporabnikom klasičnega igralništva omogoča komplementarno storitev, ki ustreza dejavnikom ter pogojem, ki povzročajo problematično igranje, obenem pa v igralništvo privablja nove, mlajše in tudi finančno šibkejšje sloje ljudi¹². Kot smo že povedali, je na tem področju veliko pomanjkanje empiričnih podatkov in študij, zato se nanje ne moremo naslanjati v celoti. Lahko pa upoštevamo še drugi vidik. V igralniško razvitih državah so prisotne različne oblike pomoči za hazardske odvisnike. Te so razvite predvsem v ZDA. Tu pa so rezultati nekoliko drugačni. Ljudje, ki odvisnikom pomagajo, so prepričani, na podlagi obsega svojega dela, da problematično igralništvo v splošnem narašča. Prepričani so tudi, da k temu prispeva tudi internet, saj se po pomoč obrne tudi veliko uporabnikov interneta (preko posebnih spletnih portalov za pomoč).

Na tem mestu velja opozoriti še na relativno svež in zelo pomemben prispevek ameriških avtorjev Roberta T. Wooda in Roberta J. Williamsa. V **juniju 2007** sta v javnost podala svojo zadnjo oceno problematičnega igranja v povezavi z internetnim igranjem. Ocenila sta, da se na območju Severne Amerike internetno igralništvo povečuje po enormni stopnji, z njo pa se po izredno visoki stopnji povečuje tudi problematično igranje. Avtorja poudarjata in

¹² Taka populacija so npr. študentje ali polnoletni dijaki, brezposelni, itd. Taki ljudje imajo dostop do interneta in ga znajo uporabljati. Lažje je zastaviti manjšo vsoto denarja (npr. 50 ali 100 €) in igrati online, kot pa si vzeti nekaj ur časa, plačati za potne stroške ter druge relativno drage oblike zabave v zemeljski igralnici.

izpostavljata vse ključne povezave med internetnim in problematičnim igranjem, obenem pa podajata šokantno oceno, da je med internetnimi igralci kar **42,7%** takih, ki kažejo vse značilnosti problematičnega igranja¹³ (Wood, Williams, 2007, str. 1).

5.5.2 Odnos med internetno odvisnostjo in problematičnim igranjem

Napačno je sklepanje, da je internetna odvisnost kakršnakoli oblika prekomerne uporabe računalnika ali interneta. Prav tako je napačno sklepanje, da je internetno igralništvo v svoji osnovi drugačno kot druge oblike igralništva na elektronskih napravah. Ima pa nekaj značilnosti, ki lahko pripomorejo ali pospešijo pojav problematičnega igranja.

Uporabniki lahko elektronske igre uporabljajo v relativni izolaciji. Po navedbah *Federal Trade Commission (ZDA)* internetno igralništvo lahko povzroča odvisnost, ker so izpolnjeni omenjeni dejavniki (glej točko 5.2).

Nekateri viri (Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006; Welte et al., 2001; Petry, 2001, itd.) poudarjajo podobnost internetnega igranja (in drugega igranja na daljavo) z EGD¹⁴ napravami. Navajajo neverjetno podobnost s pitjem alkohola. Vzporednice vlečejo predvsem v smislu socialnih dejavnikov. Če je človek v določeni meri izoliran, potem nanj ne morejo vplivati neformalne oblike socialnih omejitev, kritike, pomoči. Zato se ravno v osamitvi največkrat pojavi prekomernost določenega pojava (alkoholiziranost, hazard, itd.). Na splošno velja, da so socialni pojavi bolj zabavni in nudijo več užitka, če so prisotni v družbi, medtem ko na drugi strani velja, da socialni pojavi, ki se ne odvijajo v družbi, ampak v osamljenosti, lahko dosežejo zelo hitre oblike zlorabe v negativnem socialnem smislu.

Tako pri uporabi interneta kot tudi pri internetnem igralništvu je skupen faktor socialna izolacija uporabnika. Ta izključuje vsakdanjo družbeno-socialno kontrolo in ustvarja dobre pogoje za nastanek odvisnosti bodisi od interneta bodisi od internetnega igralništva.

5.6 Možne rešitve v e-igralništvu v povezavi s problematičnim igranjem

V e-igralništvu niso možne celovite in popolnoma učinkovite rešitve v zvezi s problematičnim igranjem. Kot smo že omenili, je problematično igranje realen in resen stranski produkt e-igranja na srečo, ki ga je potrebno jemati resno. Z različnimi ukrepi ga je potrebno omejiti in zmanjšati. Ukrepe za preprečevanje problematičnega igranja lahko v grobem razvrstimo v dve skupini.

¹³ Podatki so bili zbrani preko podatkovne baze internetne ankete, ki je obsegala 1.920 ameriških, kanadskih in drugih internetnih igralcev na srečo.

¹⁴ EGD – Electronic Gambling Devices. So vse elektronske naprave, ki služijo igralniškim storitvam. Vse ponavadi delujejo na daljavo, vendar so locirane na javnih mestih: letališča, bari, trgovski centri, itd. Pri nas zakonodaja ne dopušča prisotnosti EGD izven zemeljskih koncesionarjev. V nekaterih državah pa je to dopustno in se EGD ne nahajajo zgolj v igralnicah in igralnih salonih.

5.6.1 Splošni ukrepi

Splošni ukrepi prizadenejo vse igralce. Prizadenejo tako »običajne« igralce kot tudi problematične/patološke igralce. Pri tem problematičnih igralcev ponavadi ne odvrnejo od igranja, ampak ga le otežijo, »običajnim« igralcem pa zmanjšajo stopnjo zadovoljstva in zabave.

Večina izmed splošnih ukrepov ima bolj ali manj simbolično vrednost, kjer država in družba pokazeta svoj odnos do dejavnosti (Eadington, 2003a). Takšni ukrepi lahko pomirijo nasprotnike e-igralništva in različne protiigralniške koalicije, njihova učinkovitost pri preprečevanju problematičnega igranja pa je v praksi omejena.

Najbolj drastičen primer splošnega ukrepa je **popolna prepoved legalnega igranja** e-iger na srečo oziroma e-igralništva v določeni državi (prepovedan dostop do spletne aplikacije, prepoved ICP operatorja, prepoved denarnih transakcij preko kreditnih kartic).

Kako je lahko prepoved oz. omejevanje internetnega igranja iger na srečo težavno v praksi, kažejo izkušnje iz ZDA, kjer je igranje preko interneta v večini zveznih držav uradno prepovedano. Celo uporaba bolj sofisticiranih metod, kot je npr. prepoved plačevanja s kreditnimi karticami v določenih državah, je mogoče zaobiti z alternativnimi metodami plačevanja (Zagoršek, Jaklič, Zorič, 2007, str. 88), prav tako pa je možno zaobiti programsko blokado ICP operaterjev.

Druge oblike splošnih ukrepov so različne, a večinoma parcialne: **omejitve glede višine zneskov vplačil, omejena višina izplačanih dobitkov** ipd. Tudi ti ukrepi so lahko zgolj delno uspešni, saj ima lahko en uporabnik odprtih več uporabniških računov in se na ta način izogne omejitvenim zneskom.

5.6.2 Usmerjeni ukrepi

Usmerjeni ukrepi so tiste vrste ukrepi, ki poskušajo delovati neposredno na problematične oziroma potencialno problematične igralce. V primerjavi s splošnimi se izkazujejo za dosti bolj učinkovite, saj delujejo tam, kjer je to najbolj potrebno.

V prvo skupino usmerjenih ukrepov sodijo **izobraževanje** igralcev (in tudi širše javnosti) glede narave iger na srečo, zakonitosti in verjetnosti povezanih z različnimi igrami na srečo, dejansko ceno iger ter o dejavnikih tveganja za razvoj problematičnega igranja.

V drugo skupino usmerjenih ukrepov sodijo ukrepi za **pomoč že prizadetim osebam** ali njihovim svojcem, kot so različni SOS telefoni, skupine za samopomoč (v svetu so zelo razširjeni Gamblers Anonymous) ter klinike za zdravljenje odvisnosti.

Eden od bolj konkretnih usmerjenih ukrepov je v Sloveniji npr. predlog, da se ureditev **samoprepovedi** za udeležbo pri posebnih igrah na srečo smiselno uporablja tudi pri prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev.

V vsakem primeru je sodobna tehnologija lahko v veliko pomoč. Igralci, ki imajo dostop do interneta in drugih sodobnih elektronskih poti, se namreč lahko izobražujejo in osveščajo že preko spletnih svetovalnic, forumov in chat roomov. Večkrat je zanje ta oblika pri prvem soočenju s problemom celo edina sprejemljiva, ker se nočejo izpostavljati širši družbi.

6 Sklep

Pričujoča dejstva kažejo na to, da večina ljudi, ki uporablja različne vrste igralniških storitev, te uporablja na način, da si na zabaven način obogati življenje in se pri tem sprosti. S tem dejanjem na noben način ne povzročajo problemov niti sebi niti svojim najbližjim ali širši družbi. Zgolj manjšina ljudi uporablja ali zlorablja igralniške storitve, s tem pa sebi in drugim povzročajo škodo in vrsto problemov. Kljub pomanjkanju raziskav in analitičnih študij s področja problematičnega igranja pa kaže, da so hude oblike hazarda in odvisnosti sicer prisotne, ampak v precej manjšem obsegu kot npr. odvisnost od alkohola ali druge oblike odvisnosti. Zato se je oblikovalo splošno stališče, da je potrebno nadzirati, raziskati, osveščati in izobraževati uporabnike o pojavu e-igralništva in z njim povezanega problematičnega igranja, vendar e-igralništva zaradi tega ni treba prepovedati. S tem bi namreč odrekli pravico in možnost zabave večini uporabnikov, ki s problematičnim igranjem nimajo nobene povezave.

Poleg raziskav na področju problematičnega igranja, internetnega igranja in njune medsebojne povezanosti, je treba urediti zakonodajne in regulativne okvire e-ponudbe igralniških storitev. To je sedaj relativno neurejeno po posameznih evropskih državah, EU pa zaradi specifičnosti igralniške dejavnosti problematike krovno ne ureja. Zato obstaja delovanje e-prirediteljev iger na srečo relativno netransparentno, države pa od tega nimajo veliko. Glede na to, da veljajo ocene o 40% letni stopnji povečevanja uporabe internetnega igralništva, je potrebno urediti ekonomsko-pravno okolje e-igralništva po posameznih državah čim prej, tudi v Sloveniji.

Da so vsi sodobni problemi igralniške dejavnosti prisotni tudi v Sloveniji, je že dolgo časa znano. Igralniška dejavnost je v Sloveniji prisotna že četrto stoletje, predvsem na Goriškem. Slovenija tudi ni izjema pri porastu uporabe e-igralništva in potencialnega povečanja stopnje problematičnega igranja. Da se v slovenskih strokovnih in odgovornih krogih o aktualnih temah razpravlja in govori, pove dejstvo, da je največji slovenski igralničar, HIT d.d., ki je v večinski državni lasti, s Fakulteto za uporabne družbene študije sklenil devetletno pogodbo za

svetovanje o zasvojenosti z igrami na srečo¹⁵. Četudi se bodo omenjene svetovalne storitve primarno nanašale na delovanje obstoječih slovenskih zemeljskih igralnic in na morebitne vplive prihajajočega megazabavišča, pa lahko upamo, da se bo v okviru svetovanja katera od študij bolj podrobno dotaknila tudi e-igralništva v Sloveniji in prisotnosti pojava problematičnega igranja.

V diplomskem delu smo na podlagi dosegljivih in dostopnih podatkov *konservativno* ocenili število slovenskih uporabnikov e-igralnic na okoli 36.000 do 60.000, medtem ko smo ocenili, da je med njimi med 300 in 600 problematičnih igralcev oz. manj kot 1%. Če na Slovenijo apliciramo zadnje (po mojem mnenju pretirane) ugotovitve iz Severne Amerike, ameriških avtorjev (Wood, Williams, 2007, str. 1), je med vsemi slovenskimi e-igralci med 14.000 in 24.000 problematičnih ali patoloških igralcev. Kljub temu da je taka ocena zaenkrat še pretirana, pa vse bolj kaže na to, da bo v bližnji prihodnosti stopnja problematičnih igralcev med slovenskimi e-igralci zelo blizu 20%.

Nenazadnje lahko, glede na aktualno slovensko zakonodajo o igrah na srečo, pričakujemo ponovno vzpostavitev Hitove e-igralnice HitStardust, Harrahsovo megazabavišče pa bo po vsej verjetnosti izkoristilo zakonsko možnost in postavilo tudi svojo lastno e-igralnico. S tem bo e-igralniški trg v Sloveniji dobil novo igralniško ponudbo, ki bo bolj transparentna, država bo imela pozitivne fiskalne učinke, lažje bo tudi sistematično zbiranje podatkov in njihova analiza. Še vedno pa bo slovenska država težko vplivala na zunanje vplive, to je vplive »off-shore« e-igralnic, katerih delovanje bo še vedno netransparentno. Kratkoročno rešitev s tem v zvezi še ne gre pričakovati, dolgoročno pa se bodo stvari morale urediti – na globalnem nivoju.

¹⁵ Po pogodbi bo FUDŠ za svoje svetovalne storitve prejemal po 181.000 € na leto (Pušnik, 2007).

Literatura

1. Azmier J.: Canadian Gambling Behaviour and Attitudes: Main Report. Calgary (AB) : Canada West Foundation, 2000. 32 str.
2. Cabot N. Anthony, Balestra Mark: The Internet Gambling Report. Tenth Edition. River City : The River City Group LLC, 2007. 660 str.
3. Cabot N. Anthony: The Internet Gambling Report. Fourth Edition. Las Vegas (Nevada) : Trace Publications, 2001. 426 str.
4. Deželak T.: Projekt iger na srečo na internetu. Specialistično delo. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2002. 74 str.
5. Eadington W. R.: Measuring Costs from Permitted Gaming: Concepts and Categories in Evaluating Gambling's Consequences. Journal of Gambling Studies, Reno (Nevada), 19(2003), 2 , str. 185-213.
6. Eadington W. R.: Values and choices: The struggle to find balance with permitted gambling in modern society. G. Reith, ur., Gambling: Who Wins? Who Loses?. New York : Prometheus Books, 2003a. str. 31-82.
7. Griffiths M. et al.: Internet gambling: An overview of Psychosocial Impacts. UNLV Gaming Research & Review Journal, Las Vegas, 10(2006), 1, str. 27-39.
8. Griffiths M.: Internet gambling: Preliminary results of the first U.K prevalence study. The electronic Journal of Gambling Issues, Nottingham, 1(2001), 5, str. 1-9.
9. Jaklič M. et al.: Analiza upravičenosti spremembe obdavčitve posebnih iger na srečo v Sloveniji: Zaključno poročilo Študije igralniške dejavnosti. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2006. 135 str.
10. Ladd G. T., Petry N. M.: Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on Internet gambling. Psychology of Addictive Behaviors, Washington, 16(2002), 1, str. 76-79.
11. Lampe Katja: Odvisnost je beg od stvarnosti. Družina, Ljubljana, 9.4.2006, str. 2-4.
12. Petry N. M., Mallya S.: Gambling participation and problems among employees at a university health center. Journal of Gambling Studies, Reno, 20(2004), 2, str. 155-170.
13. Petry N. M.: Internet gambling: An emerging concern in family practice medicine?. Family Practice - An International Journal, Oxford, 23(2006), 4, str. 421-426.
14. Petry N. M.: Substance abuse, pathological gambling, and impulsiveness. Drug and Alcohol Dependence, Farmington (ZDA), 63(2001), 1, str. 29-38.
15. Regoršek I.: Internetno igralništvo. Diplomsko delo. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2006. 43 str.
16. Reith G.: Research on the Social Impacts of Gambling: Final Report. Glasgow : University of Glasgow, 2006. 118 str.
17. Rončević B. et al.: Družbeni stroški igralništva v Sloveniji. Serija igralniške študije. Nova Gorica : Fakulteta za uporabne družbene študije, 2007. 113 str.
18. Schwer R. K., Thompson W. N., Nakamuro D.: Beyond the Limits of Recreation: Social Costs of Gambling. Las Vegas : Far West and American Popular Culture Association, 2003. 22 str.

19. Shaffer H. et al.: The road less travelled: Moving from distribution to determinants in the study of gambling epidemiology. *Canadian Journal of Psychiatry*, Ontario, 48(2004), 8, str. 504-516.
20. Shafik M.: Problem gambling has not risen, says regulator. *Regeneration & Renewal*, London, 2007, str. 2.
21. Volberg R.A.: When the Chips are Down: Problem Gambling in America. New York : The Century Foundation, 2001. 139 str.
22. Walker D. M., Barnett A. H.: The Social Costs of Gambling: An Economic Perspective. *Journal of Gambling Studies*, Reno, 15(1999), 3, str. 181-212.
23. Welte J. W. et al.: Alcohol and gambling among U.S. adults: Prevalence, demographic patterns and comorbidity. *Journal of Studies on Alcohol*, New Brunswick, 62(2001), str. 706–712.
24. Wood R. T., Williams R. J.: Problem gambling on the internet: Implications for internet gambling policy in North America. *New Media & Society*, Lethbridge, 9(2007), 3, str. 520-542.
25. Zagoršek H., Jaklič M., Zorič J.: Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2007. 127 str.

Viri

1. Australia's Gambling Industries. Inquiry Report. Canberra : Australia's Productivity Commission, 1(1999), 10, 1388 str.
2. Gambling Impact and Behaviour Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission. Chicago : National Opinion Research Center at the University of Chicago, 1999. 89 str.
3. Guide to the Case Law of the European Court of Justice on Articles 49 et seq. EC Treaty. Freedom to provide services. Brussels : European Commission, 2001. 196 str.
4. Igre na srečo prek interneta: Nevarnosti in priložnosti financiranja slovenskega športa. Gradivo za okroglo mizo. Ljubljana : Društvo športnih novinarjev Slovenije, Fundacija za šport, 2006. 16 str.
5. Pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Ministrstvo za finance. EVA 2003-1611-0016. 10.4.2007.
6. Predlog zakona o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo. EVA 2007-1611-0009.
7. Pušnik Manja: Radodarne Hitove pogodbe. Ljubljana : Finance, Radio 1.
[URL:
[http://www.finance.si/197690/Prisluhnite_Financam_Radodarne_Hitove_pogod be](http://www.finance.si/197690/Prisluhnite_Financam_Radodarne_Hitove_pogodbe)],
27.11.2007.

8. Razpoložljiva in porabljena sredstva gospodinjstev ter opremljenost s trajnimi dobrinami. *Ekonomsko ogledalo*, Ljubljana, 2007, 1, str. 20-21.
9. Researchers assess rates and risks of gambling. St. Louis : Washington University in St. Louis, 2005. 3 str.
10. Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union. Final Report. Lausanne : Swiss Institute for Comparative Law, 2006. 1792 str.
11. Uporaba interneta in uporaba mobilnih storitev. Ljubljana : APEK, 2007. 2 str.
12. Zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 134/03 – UPB).