

**UNIVERZA V LJUBLJANI**  
**EKONOMSKA FAKULTETA**

**DIPLOMSKO DELO**  
**INTERNETNO IGRALNIŠTVO**

Ljubljana, avgust 2006

IGOR REGORŠEK

## **IZJAVA**

Študent IGOR REGORŠEK izjavljam, da sem avtor tega diplomskega dela, ki sem ga napisal pod mentorstvom doc. dr. Aleša Groznika, in dovolim objavo diplomskega dela na fakultetnih spletnih straneh.

V Ljubljani, dne 7. 8. 2006

Podpis:

## KAZALO

<b>1 UVOD .....</b>	<b>1</b>
<b>2 IGRALNIŠKA DEJAVNOST.....</b>	<b>3</b>
2.1 Igre na srečo .....	3
2.2 Igralništvo .....	3
2.3 Razvoj igralništva .....	4
<b>3 INTERNET IN ELEKTRONSKO POSLOVANJE .....</b>	<b>6</b>
3.1 Internet.....	6
3.2 Elektronsko poslovanje (e-poslovanje).....	8
<b>4 INTERNETNO IGRALNIŠTVO .....</b>	<b>10</b>
4.1 Internetne igre .....	12
<b>5 PRIMERJAVA TRADICIONALNEGA IN NETRADICIONALNEGA IGRALNIŠTVA ..</b>	<b>13</b>
<b>6 OVIRE INTERNETNEGA IGRALNIŠTVA .....</b>	<b>15</b>
6.1 Zagotavljanje ustreznega sistema za prenos denarja .....	15
6.2 Preverjanje starosti igralcev .....	17
6.3 Varovanje pred hekerji .....	18
6.4 Zaupanje v poštenost .....	20
6.5 Legalnost iger na srečo .....	21
6.5.1 Prepoved .....	22
6.5.2 Toleranca .....	24
6.5.3 Privolitev .....	24
<b>7 INTERNETNO IGRALNIŠTVO PO POSAMEZNIH JURISDIKCIJAH:.....</b>	<b>26</b>
7.1 Jurisdikcije .....	26
7.2 Južna Afrika .....	26
7.3 Avstralija .....	27
7.4 Karibi .....	27
7.4.1 Antigua & Barbuda.....	27
7.4.2 St. Kitts and Newis .....	27
7.4.3 Nizozemski Antili.....	28
7.5 ZDA .....	28
7.5.1 Indijanska plemena .....	28
7.6 Evropa.....	29
7.6.1 Gaming Regulators European Forum – GREF .....	29
7.6.2 Velika Britanija .....	30
7.6.2.1 Alderney .....	30
7.6.2.2 Otok Man.....	30
7.6.2.3 Gibraltar .....	31
7.6.3 Malta.....	31
7.6.4 Finska .....	31
7.6.4.1 Alandski otoki.....	31
7.6.5 Avstrija .....	32
7.6.6 Ciper.....	32
7.6.7 Irska .....	32

7.6.8 Liechtenstein.....	32
<b>8 SLOVENIJA.....</b>	<b>32</b>
<b>8.1 Zakonodaja.....</b>	<b>32</b>
<b>8.2 Internetne igralnice.....</b>	<b>33</b>
8.2.1 Loterija Slovenije .....	33
8.2.2 Hit Stardust.....	34
8.2.2.1 Igre.....	34
8.2.2.2 Poštenost iger.....	35
8.2.2.3 Programska oprema .....	36
8.2.2.4 Generator naključnih števil.....	36
8.2.2.5 Finančne transakcije .....	36
8.2.2.6 Maksimalna varnost in zanesljivost.....	37
<b>9 PRIHODNOST IGRALNIŠTVA .....</b>	<b>38</b>
<b>9.1 Mobilno igralništvo .....</b>	<b>38</b>
<b>10 SKLEP .....</b>	<b>39</b>
<b>LITERATURA.....</b>	<b>41</b>
<b>VIRI.....</b>	<b>42</b>

## 1 UVOD

V zadnjem času se vedno več govori o internetnem igralništvu. To je oblika igralništva, ki poteka prek interneta, pri tem pa lahko igramo podobne igre kot v tradicionalnih igralnicah. Tako lahko igramo razne loterijske igre, stavimo na športne stave ali pa igramo loterije in binge. Internetno igralništvo se loči od tradicionalnega, saj poteka prek interneta, to pa pomeni, da je dostopno vsakomur, kadarkoli in kjerkoli na svetu. Pogoj za igranje je le računalnik in internetno omrežje. Internet je brez dvoma najhitreje rastoč medij v zgodovini. Da je dosegel šest milijonov uporabnikov, je potreboval šest let, medtem ko je radio potreboval 38, televizija 13, kabelski TV-sistemi pa 10 let (Petrič, 2005, str. 2).

Uvedba internetnega igralništva je prinesla marsikatero spremembo. Predvsem se je pojavilo vprašanje o legalnosti tovrstnih iger, saj so s tem države izgubile nadzor nad dogajanjem. Če se je tradicionalne kazinoje dalo regulirati in imeti pod nadzorom, pa se je to z uvedbo internetnega igralništva povsem spremenilo. Države ne morejo več preprečevati svojim državljanom, da ne bi igrali prek interneta.

Tako se lahko različne države zavzemajo za:

- prepoved (ZDA),
- toleranco (Kostarika, Karibi, Srednja Amerika),
- privolitev (Evropa, Avstralija).

Vprašanje o legalnosti pa ni edino, ki ovira razvoj in igranje prek interneta. Tu so se pojavila še vprašanja o varnosti prenosa denarja, o preverjanju starosti igralcev, o varnosti internetnih igralnic, o zaupanju ...

Ta vprašanja so me spodbudila za pisanje te diplomske naloge. Temeljni namen diplomske naloge je prikazati trenutni položaj internetnega igralništva, prikazati največje ovire za nadaljnji razvoj te panoge ter na kakšen način bi lahko povečali zaupanje ljudi do internetnih igralnic. Prikazal bom tudi, kakšno je trenutno stanje v nekaterih vodilnih državah na področju internetnega igralništva in kakšno stanje imamo v Sloveniji.

Delo je glede na teme razdeljeno v deset poglavij. Prvo poglavje predstavlja uvod, kjer predstavljam temeljni namen za pisanje diplomske naloge.

V drugem poglavju bom podrobneje predstavil igralniško dejavnost. Začel bom z zgodovino igralništva, nato opredelil samo dejavnost, poglavje pa bom končal s trenutnim stanjem na področju tradicionalnih kazinojev.

V tretjem poglavju se bom lotil opredelitve interneta, njegovega razvoja, karakteristike in rasti, nato pa bom podal še glavne lastnosti elektronskega poslovanja.

V četrtem poglavju bom podrobneje opisal internetno igralništvo. Tu bom podal razvoj internetnega igralništva, katere igre lahko igramo, na kakšen način in prihodke panoge.

V petem poglavju sledi primerjava tradicionalnega in internetnega igralništva. Tu so navedeni glavni faktorji, ki vplivajo na razlike med obema tipoma igralništva.

V šestem poglavju sledi opis največjih težav, s katerimi se sooča internetno igralništvo. Te težave so:

- zagotavljanje ustreznega sistema za prenos denarja,
- preverjanje starosti igralcev,
- varovanje pred hekerji,
- zaupanje v poštenost,
- legalnost iger na srečo.

Pri vsaki od teh težav, bom podal tudi najboljšo možno (trenutno) rešitev za odpravljanje le te, kajti le na ta način, se lahko poveča zaupanje ljudi v internetne igralnice.

V sedmem poglavju bom opisal, kako je internetno igralništvo regulirano po posameznih državah. Pokazal bom, kako se urejenost internetnega igralništva razlikuje od države do države, koliko znašajo stroški pridobitve licenc, davki, takse, razne pristojbine ...

V osmem poglavju sledi opis urejenosti internetnega igralništva v Sloveniji. Posebno pozornost bom namenil naši edini internetni igralnici Hit Stardust, ki svojo igralnico vodi z Nizozemskih Antilov. Podrobneje bom opisal katere igre se lahko igrajo v tej igralnici, kako skrbijo za njihovo poštenost, programsko opremo, generator naključnih števil in kako izvajajo finančne transakcije.

V devetem poglavju bom opisal prihodnost igralništva tj. mobilno igralništvo. Podal bom njegove prednosti in slabosti ter tehnologije, ki omogočajo uporabo mobilnega igralništva.

V desetem poglavju pa sledi še zaključek, kjer bom strnil svoja spoznanja o internetnem igralništvu ter podal svoj pogled na prihodnji razvoj internetnega igralništva.

## **2 IGRALNIŠKA DEJAVNOST**

### **2.1 Igre na srečo**

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

Igre na srečo pa pomenijo poseben način razvedrila, kjer igralci stavijo na rezultat igre oz. dogodka, in to najpogosteje z denarjem. Takšne igre na srečo so: loterije, igre s kartami in kockami, stave na konjske dirke, boksanje in drugi športni dogodki. Dobitek je odvisen od sreče oz. naključja, čeprav posamezne igre zahtevajo tudi znanje, veščino in izkušnost. Vendar za marsikoga prav tveganje ob možnem dobitku predstavlja neustavljivi izziv. Ta strast lahko vodi v zasvojenost, ki jo primerjamo z zasvojenostjo z mamili. Negativne posledice igranja na srečo so lahko tudi finančno uničenje posameznika, njegove družine ipd., nevarno pa je tudi, da dejavnost zaide pod vpliv organiziranega kriminala. Kot pozitivne lastnosti, ki jih imajo nekatere igre na srečo, pa lahko navedemo, da se človek ob njih mentalno razvija. Za igranje morajo imeti ljudje dober spomin in druge psihofizične sposobnosti. Neizpodbitno dejstvo je tudi, da igralništvo s svojimi dohodki skozi turizem spodbuja ekonomski razvoj in da so davki od igralništva precejšen dohodek za družbo (Deželak, 2002, str. 3, 4).

### **2.2 Igralništvo**

Igralništvo je aktivnost, pri kateri oseba položi neko stavo. To se zgodi, ko neka oseba na neki določen dogodek zastavi nekaj vrednega. Igralništvo lahko opredelimo tudi kot aktivnost, v katero je vključena nagrada, znanje in sreča. Medtem ko nagrado lahko opredelimo kot stvar, ki ima neko vrednost, pa je meja med znanjem in srečo pri igralništvu težje definirati. Ravno ta meja med znanjem in srečo nam pove, ali gre za igro na srečo ali ne. Najlažje pridemo do te opredelitve tako, da si zamislimo neko črto, pri kateri je na enem koncu znanje, na drugem pa sreča. Kadar element sreče premaga element znanja, govorimo o igri na srečo.

Primer je npr. turnir v bowlingu. Rezultat posameznega igralca je odvisen od njegovega znanja in sposobnosti, zato bowling ni igra na srečo. Med igre na srečo pa uvrščamo, če nekdo, ki ne igra, stavi na enega drugega igralca, saj sam na izid nima nikakršnega vpliva.

Igralništvo lahko v grobem razdelimo na dve kategoriji: tradicionalno in netradicionalno. Tradicionalno igralništvo poteka v igralnicah, sestoji pa iz kazinojev, konjskih stav, bingov, športnih stav in loterij. Med netradicionalno igralništvo pa uvrščamo igralništvo, ki poteka prek interneta. Tudi pri tej vrsti igralništva se lahko igrajo enake vrste iger kot pri tradicionalnem igralništvu, le da vse potekajo prek interneta. Tako lahko igramo razne kazinojske igre, loterije, bingov in športne stave.

### **2.3 Razvoj igralništva**

Igre na srečo, pri katerih določi zmagovalca naključje, so stare skoraj toliko kot človeška civilizacija. Ljudje so namreč že od nekdaj poskušali predvidevati in napovedovati razne dogodke. Razne arheološke najdbe so dokaz za to, da se je z igrami na srečo ukvarjal že jamski človek. Našli so jamske slike in kocki podobne predmete, ki so stari okoli 40.000 let. Okoli leta 2300 p. n. št. so Kitajci iznašli igro na srečo, ki so jo igrali z opeko, 1100 let pozneje pa so se grški vojaki zabavali s kockami, čeprav je bilo kockanje v Grčiji prepovedano. Igralne kocke so našli tudi v Egiptu, Tebah, Indiji, Rimu, na Kitajskem in Japonskem. S prihodom barbarskih ljudstev in propadom Zahodnorimskega cesarstva so bile igre na srečo v Evropi močno omejene. Šele v srednjem veku se je kockanje ponovno uveljavilo kot kvartopirstvo, in sicer se je z Vzhoda širilo po vsem svetu, čeprav Koran obsoja igre na srečo. Beseda hazard je namreč arabskega izvora.

Organizirana igralniška ponudba, to so družabni prostori, namenjeni igri, je obstajala že v stari Grčiji. Najprej so bili ti prostori vezani na centre za sprostitev in zdravstveno krepitev, namenjeni pa so bili predvsem premožnim slojem prebivalstva. S propadom starih kultur (Grki, Rimljani) je ta navada propadla. Prva novodobna igralnica je bila ustanovljena v Benetkah leta 1626. Kasneje so se igralnice ustanovljale še drugod po Evropi, na Daljnem vzhodu, v ZDA in na nekaterih otokih v Karibskem morju. Že leta 1873 je imela npr. igralnica v Monte Carlu povprečen dnevni obisk 1.500 igralcev. To obdobje imenujemo »La belle Epoque« (obdobje miru, razvoja in blagostanja). Zaradi prve svetovne vojne so se zaprle skoraj vse igralnice, večina od njih pa se po vojni ni več odprla (The History of Gambling, 2006).

Za celotno obdobje obstoja igralništva je značilno, da je oblast hotela imeti odločilen vpliv nad to dejavnostjo in pobirati deleže od zaslужka. Do loterij, ki so bile običajno v državnih rokah in katerih dobički so se usmerjali v družbene namene, je bila prizanesljivejša. Prav zato so se posebne igre na srečo pogosto odvijale v t. i. ilegalnih igralnicah. Da bi države omejile njihove negativne vplive, so postopoma legalizirale tudi to dejavnost. Uvajale so jo predvsem v velika turistična središča z namenom pospeševati turizem, gospodarski razvoj ipd. Igralništvo v svetu je najbolj zaživelo šele v zadnjih 30 letih v ZDA (tu se je začela množična legalizacija igralništva), kjer so se ob igralniški ponudbi usmerili tudi v ponudbo raznovrstne zabave. Nova »igralniško-zabaviščna« dejavnost je doživela pravi razcvet v Las Vegasu. Danes se igrajo igre na srečo predvsem v igralnicah, pomembne pa so tudi loterijske igre in športne stave (Deželak, 2002, str. 4).



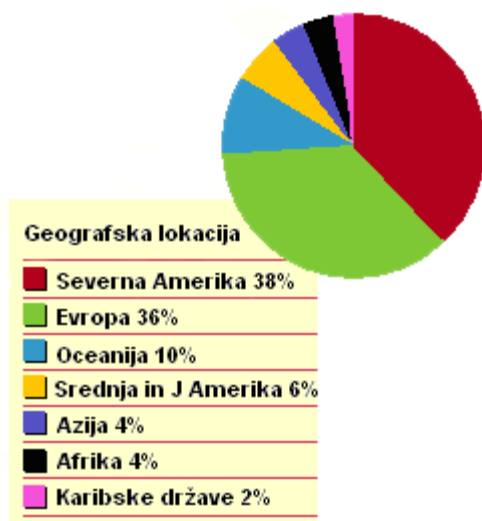
Danes po vsem svetu obstaja že prek 4500 tradicionalnih kazinojev. So na vseh celinah, njihovi prihodki v letu 2004 pa so znašali okoli 68,5 milijarde dolarjev. Po podatkih Hollywoodreporterja (Global casino gaming revenues to top \$100 billion by 2009, 2005) igralniška industrija raste povprečno sedem odstotkov na leto, tako se pričakuje, da bodo prihodki do leta 2009 presegli 100 milijard dolarjev na leto.

Tabela 1: Število tradicionalnih igralnic glede na lokacijo

Lokacija	št. igralnic
Severna Amerika	1736
Evropa	1620
Oceanija	444
Srednja in Južna Amerika	283
Azija	193
Afrika	160
Karibske države	113
<b>SKUPAJ</b>	<b>4549</b>

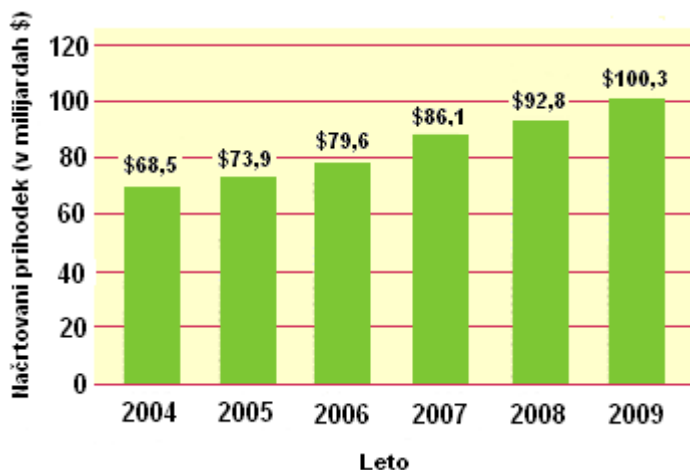
Vir: Online casino city, 2006.

Slika 1: Delež tradicionalnih igralnic glede na lokacijo



Vir: Online casino city, 2006.

Slika 2: Načrtovani prihodek tradicionalnih igralnic do leta 2009 (v milijardah USD)



Vir: Gambling study, 2006.

### 3 INTERNET IN ELEKTRONSKO POSLOVANJE

Danes smo priča izjemnemu razvoju na področju internetnega poslovanja oz. e-poslovanja. Z razvojem interneta so se razvile tudi nove možnosti poslovanja, ki potekajo prek spleta. Internet je na področje poslovanja prinesel številne prednosti, med katerimi so najpomembnejše (Jurše, 2000, str. 20, 21):

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

Da pa bi lažje razumeli, kakšno revolucijo na področju e-poslovanja nam je prinesel razvoj interneta, moramo najprej vedeti, kaj sploh sta internet in e-poslovanje.

#### 3.1 Internet

Internet lahko opredelimo kot kompleksno mrežo med seboj povezanih računalniških omrežij. Tako internet sestavlja ogromno število med seboj povezanih računalnikov, vsak s svojimi informacijami. Omogoča nam, da lahko kjerkoli in kadarkoli na svetu dobimo katerokoli informacijo. Internet definiramo na dva načina (Deželak, 2002, str. 17):

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

Začetki interneta segajo v leto 1969. Takrat so razvili arpanet – predhodnik današnjega interneta. Arpanet je bila poskusna mreža ameriškega obrambnega ministrstva za podporo raziskavam v vojaške namene. Zasnovana je bila tako, da njeno delovanje ni bilo ogroženo, če bi izpadel kakšen računalnik v mreži, kot bi se to zgodilo v morebitnem bombnem napadu. To lastnost so dosegli tako, da so omogočili komunikacijo katerihkoli dveh računalnikov v mreži. Ravno ta lastnost pa je odločilno vplivala na nastanek in razvoj interneta. Tako so na začetku v mrežo povezali računalnike na štirih ameriških univerzah (UCLA, Stanford Research Institute, UCSB in University of Utah) (A Brief History of the Internet, 2005).

Zaradi uspešnosti arpaneta se je v to omrežje hotelo povezati vedno večje število ameriških univerz. Posledica tega je bila delitev na dva dela:

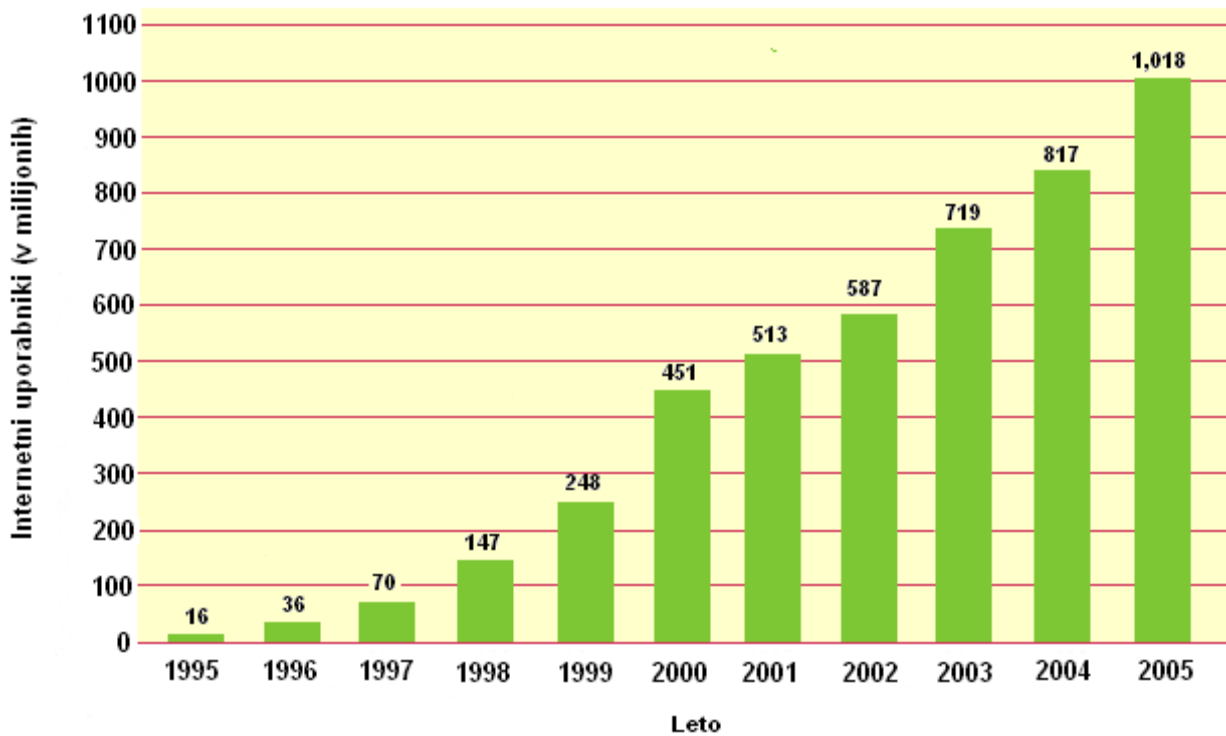
- milnet, ki je povezoval vojaške institucije,
- arpanet, ki je povezoval civilne institucije.

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

Pravo rast prometa in uveljavitev tudi v poslovnem svetu pa sta internetu zagotovila šele razvoj in uporaba svetovnega spleta (WWW – World Wide Web) in spletnega brskalnika ali brkljalnika (Web Browser), ki je standardni vmesnik med spletom (računalnikom) in uporabnikom. Spletni protokol ali standardni postopek za prenos hiperteksta ali hiperbesedila prek interneta (HTTP – Hypertext Transfer Protocol) je bil najprej razvit in poskusno uporabljen leta 1989 v Švici, v evropskem centru za praktično raziskovanje (CERN). Protokol je bil kasneje nadgrajen z grafičnim vmesnikom in jezikom HTML (Hypertext Markup Language) za označevanje hipertekstnih dokumentov oziroma za ustvarjanje dinamičnih povezav znotraj dokumenta ali med dokumenti. Hipertekst lahko opredelimo kot besedilo, ki se prek izpostavljenih besed oziroma »vročih mest« povezuje z novo vsebino. Le-ta lahko predstavlja novo hipertekstno besedilo, slikovni ali zvočni zapis (Deželak, 2002, str. 19).

Na ta način je bil internet opremljen tudi s spletnim brskalnikom, ki deluje v grafičnem okolju (torej ne več v znakovnem, kar je bila značilnost preteklega obdobja ekranskih terminalov) in omogoča tudi netehničnim uporabnikom enostavno uporabo in komuniciranje. Imenoval se je Mosaic in je bil v letu 1993, kar je še posebej pomembno, vsem na voljo brezplačno. Na njegovi osnovi sta bila pozneje razvita največkrat uporabljena konkurenčna proizvoda Netscape Navigator in Microsoftov Internet Explorer. Po letu 1993, ko so odpadle še zadnje ovire za splošno in neomejeno uporabo interneta, lahko zasledimo njegovo skokovito rast predvsem pri številu strežnikov, domen in številu uporabnikov. Danes je v največje računalniško omrežje povezana že prek milijarda uporabnikov z vsega sveta (Internet growth statistics, 2006).

Slika 3: Internetni uporabniki v milijonih



Vir: Internet growth statistics, 2006.

Tabela 2: Svetovna uporaba interneta na dan 31. 12. 2005

Regija	št. prebivalcev (ocena)	% svetovnega prebivalstva	št. uporabnikov interneta	% penetracije interneta	% svetovne uporabe interneta	% rasti uporabe interneta 2000–2005
Afrika	915.201.928	14,1	22.737.500	2,5	2,2	403,7
Azija	3.667.774.066	56,4	364.270.713	9,9	35,7	218,7
Evropa	907.289.020	12,4	290.121.957	35,9	28,5	176,1
Srednji vzhod	190.084.161	2,9	18.203.500	9,6	1,8	454,2
Severna Amerika	331.473.276	5,1	225.801.428	68,1	22,2	108,9
Latinska Amerika/ Karibi	553.908.632	8,5	79.033.597	14,3	7,8	337,4
Oceanija/ Avstralija	33.956.977	0,5	17.690.762	52,9	1,8	132,2
<b>SKUPAJ</b>	<b>6.499.697.060</b>	<b>100</b>	<b>1.018.057.389</b>	<b>15,7</b>	<b>100,0</b>	<b>182</b>

Vir: Internet usage statistics, 2006.

### 3.2 Elektronsko poslovanje (e-poslovanje)

Posledica razvoja interneta je bil tudi razvoj elektronskega poslovanja. Elektronsko poslovanje pomeni elektronski način opravljanja dejavnosti. Angleške sopomenke so

electronic commerce, electronic transactions in electronic business (Toplišek, 1998, str. 314). Elektronsko poslovanje lahko opredelimo kot katerokoli obliko poslovanja, pri kateri stranke delujejo elektronsko, namesto da bi delovale fizično ali pa bile v neposrednem fizičnem stiku (Jerman - Blažič, 2001, str. 12).

Elektronsko poslovanje je splet vsega, kar v sklopu podjetniške dejavnosti opravimo s pomočjo računalniških aplikacij in računalniških omrežij – je torej veliko več kot le izmenjava računalniških podatkov in delovanje spletne trgovine. Obsega e-bančništvo, e-trženje, e-zavarovalništvo, spletno trgovino, svetovanje na daljavo, računalniško podprto skupinsko delo, delo in izobraževanje na daljavo, dražbe na daljavo in druge dejavnosti (Jerman - Blažič, 2001, str. 11).

Glede na interakcijo subjektov elektronskega poslovanja ločimo elektronsko poslovanje (Groznik, Lindič, 2004, str. 2):

- med podjetji – B2B (Business to Business),
- med podjetji in potrošniki –B2C (Business to Consumer),
- med potrošniki – C2C (Consumer to Consumer),
- med podjetji in javno oz. državno upravo – B2G (Business to Government),
- med državljanji in javno oz. državno upravo – C2G (Consumer to Government),
- znotraj javne oz. državne uprave – G2G (Government to Government).

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

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

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

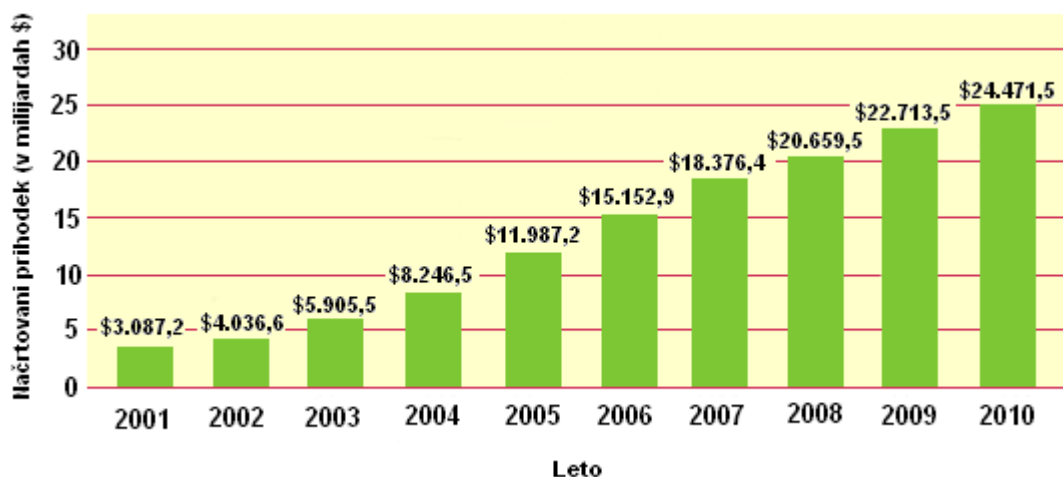
- pridobivanje podatkov (informacij) za lažje poslovno odločanje,
- izmenjava podatkov in informacij ter komunikacija znotraj podjetja,
- trženje oglasnega prostora na internetu,
- nakup in prodaja izdelkov in storitev (primer: [www.amazon.com](http://www.amazon.com)),
- poslovno sodelovanje in sklepanje partnerstva s ponudniki svojih storitev na internetu,
- komuniciranje s potrošniki,
- poprodajne aktivnosti, pomoč uporabnikom, vzdrževanje (primer: [www.mobitel.si](http://www.mobitel.si)),
- avtomatizacija pisarniškega poslovanja,
- opravljanje finančnih storitev prek interneta (primer: [www.skb.net](http://www.skb.net)),
- delo na daljavo.

## 4 INTERNETNO IGRALNIŠTVO

Internetno igralništvo se je razvilo zaradi človekovega veselja do igre oz. igralništva, razvoja interneta in internetnega poslovanja. Tako smo danes priča hitremu razvoju na področju internetnih iger na srečo. Če želimo igrati igre na srečo, danes ni več potrebno hoditi v tradicionalne igralnice. Stavi in igra lahko vsakdo, ki ima računalnik priključen na internetno omrežje. To pomeni, da celoten proces (pobiranje stav, igranje, denarne transakcije) poteka prek interneta. V spletnih kazinojih oz. spletnih igralnicah lahko igramo enake oz. podobne igre, kot so v pravih igralnicah (rulete, slot naprave, poker, black jack, razni igralni avtomati ...). Poleg teh iger pa prek interneta lahko igramo tudi loterije, binge in stavimo na športne stave.

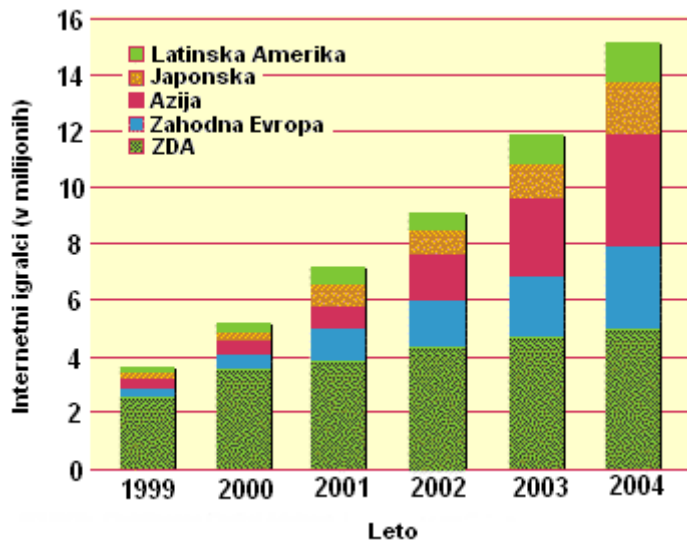
Internetno igralništvo je leta 2005 zabeležilo deseto leto svojega obstoja. Prva internetna igralnica se je odprla 18. avgusta 1995 (Interactive Casinos, Inc.), ponujala pa je 18 različnih iger (Internet Gambling, 2006). Leta 1996 je delovalo že okoli 30 tovrstnih strani, ki so ustvarile okoli 30 milijonov dolarjev prihodkov. Leta 2001 je število internetnih igralnic naraslo na okoli 1300, danes pa USNews ocenjuje, da je takšnih strani že okoli 2300, na leto pa ustvarijo okoli 12 milijard dolarjev prihodkov (Against the Odds, 2006). Pričakuje se, da bodo prihodki do leta 2008 narasli na okoli 20 milijard dolarjev. Prav tako kot prihodki pa se naglo povečuje tudi število internetnih igralcev. Natančnih ocen o njihovem številu ni, verjetno pa je prek spleta leta 2004 stavilo okoli 15 milijonov ljudi. Napovedi za igranje prek spleta so zelo optimistične, saj se pričakuje, da se bo v desetih letih število internetnih stavcev povečalo nad 250 milijonov (Against the Odds, 2006).

Slika 4: Načrtovani prihodek internetnega igralništva do leta 2010 (v milijardah USD)



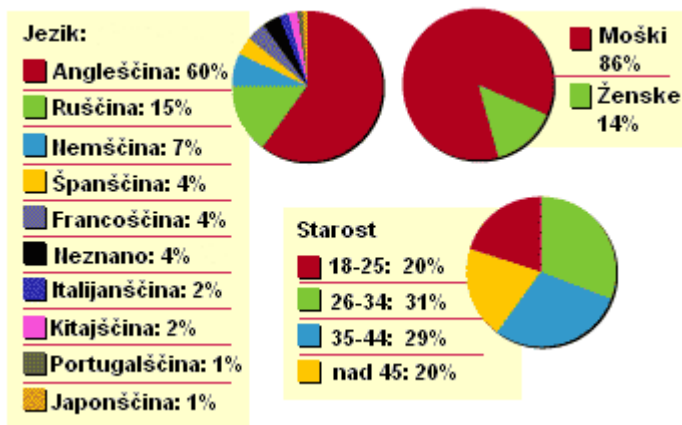
Vir: Ccai, 2006.

Slika 5: Internetni igralci – od kod prihajajo (v milijonih)



Vir: Own a casino, 2006.

Slika 6: Struktura internetnih igralcev



Vir: Own a casino, 2006.

Poznamo tri vrste kazinojev glede na način igranja (Gambling Planet, 2005):

Kazinoje, pri katerih igramo tako, da si na svoj računalnik z internetne strani prenesemo potrebno programsko opremo. Pozitivna lastnost tega je, da so programi hitrejši in delujejo bolje, zato so lahko igre veliko bolj realne in privlačnejše. Igram lahko dodajajo razne animacije, grafiko, zvok ... Slabost pa je, da je treba program najprej prenesti na svoj računalnik, ga naložiti in šele nato se lahko igra. Druga slabost pa je v nezaupanju ljudi do programske opreme.

Kazinoje, pri katerih ni treba prenašati programov z interneta, ampak delujejo na aplikaciji JAVA. Prednost pri tej vrsti kazinojev je, da ne izgublamo časa s prenašanjem potrebne

programske opreme. Tovrstni kazinoji tako privabijo tudi ljudi, ki ne upajo tvegati z nalaganjem programske opreme na svoj računalnik. Tudi pri tem načinu so dodane animacije in zvoki, prav tako pa je kakovostna tudi grafika.

Kazinoje, ki temeljijo na HTML-ju. Tudi pri teh kazinojih ni treba prenašati nobenih programov, ampak se lahko takoj začne z igranjem. Slabost pa je v slabših animacijah in zvokih.

#### **4.1 Internetne igre**

V internetnih igralnicah lahko igramo igre v internetnih kazinojih, igramo loterije in binge ali stavimo na športne stave.

##### **4.1.1 Kazinojske igre:**

*Ruleta:* Pri ruleti igralci stavijo proti igralnici. Glavni del igre je kroglica, ki kroži po vrtečem se cilindru, v katerem je 37 predalčkov za številke od 1 do 36 in ničla. Igralci morajo staviti na zelena polja, preden se kroglica zavrti. Dobitek igralca je odvisen od njegove stave in od tega, v katerem predalčku se bo ustavila kroglica (Hitstardust, 2005).

*Slot naprave:* Pri tej igri se na vrtečem kolutu vrtijo razni simboli. Bistvo igre je zbrati oz. zadeti čim več določenih kombinacij simbolov. Dobitek je odvisen od velikosti stave in od vrednosti posameznega simbola (Hitstardust, 2005).

*Black jack:* Pri tej igri igralci igrajo proti dilerju. Cilj igre je povleči toliko kart, da se vsota kart čim bolj približa številu 21 ali ga celo doseže, ne da bi ga presegla. Če je vsota prvih dveh kart enaka 21, imamo black jacka. Dobitek dobimo, kadar je vsota naših kart bližje številu 21 kakor dilerjeva vsota. Višina dobitka je odvisna od velikosti stave in od tega, kakšna je naša vsota kart proti dilerjevi (Hitstardust, 2005).

*Poker:* Je najbolj priljubljena igra s kartami. V tej igri lahko igrajo igralci med seboj ali proti dilerju, cilj pa je sestaviti čim boljšo kombinacijo kart. Slabost pri internetnem pokru je igranje z več igralci, kajti takrat se lahko igralci med seboj povežejo in igrajo proti osamljenemu igralcu. To je že pripeljalo do tega, da veliko igralnic ne ponuja več možnosti igranja med seboj, temveč le proti dilerju (Hitstardust, 2005).

##### **4.1.2 Loterije:**

Loterije so oblika igralništva, pri kateri igralec z nakupom srečke oz. številki kupi »lot« oz. neko verjetnost, da bo zadel nagrado. Bistvo igre je zadeti čim večje število številki, ki jih izžreba operater loterije. Internetne loterije so razmeroma redke, čeprav obstajajo tudi države (Finska, Liechtenstein), kjer take loterije upravlja država (Cabot, Baleastra, 2005, str. 35).



### 4.1.3 Bingo:

Je igra na srečo, pri kateri mora igralec čim prej zapolniti neko kombinacijo številke. Številke izžreba operater, podobno kot pri loteriji. Igralci označujejo izžrebane številke in prvi, ki zadene zmagovito kombinacijo, zadene bingo (Cabot, Baleastra, 2005, str. 35).

### 4.1.4 Stave:

Največkrat se pojavljajo razne športne stave na različne dogodke, kot so konjske dirke, boks, nogometne tekme, košarka ipd. V primeru internetnih igralnic obstajata dve vrsti stav. V prvem primeru igralnica razpiše stave oz. športne dogodke, na katere stavijo igralci, v drugem pa stavnice organizirajo stave med posameznimi stavci. Dobiček stavnice predstavlja pobrana provizija. To je oblika igralništva, ki ji ljudje najbolj zaupajo, saj bolj zaupajo rezultatom tekme kot pa naključju (Cabot, Baleastra, 2005, str. 37).

## 5 PRIMERJAVA TRADICIONALNEGA IN NETRADICIONALNEGA IGRALNIŠTVA

Najboljša in morda najenostavnejša razlaga primerjave internetnega in tradicionalnega igralništva je na primeru nogometne tekme. Zamislimo si, da na svojem domačem računalniku igramo nogometno tekmo. Že na prvi pogled lahko vidimo, da so se proizvajalci igrice zelo potrudili, saj so igralno okolje naredili kar se da realistično. Igralci tečejo povsem realistično, zvoki in navijanje navijačev spominjajo na pravo navijanje, slišimo lahko celo napovedovalca, kako napoveduje menjave igralcev.

Vendar pa kljub vsem tem novim izboljšavam in tehnologijam, ta tekma še vedno ni primerljiva z ogledom prave tekme na pravem stadionu. Nič se ne more primerjati s pristnimi glasovi navijačev in z vzdušjem na tekmi.

Enako velja za internetno igralništvo. Uspeh internetnega igralništva je odvisen od čim večje primerljivosti s tradicionalnim. Tako se internetno igralništvo na naslednjih nivojih čim bolj poskuša približati tradicionalnemu (Cabot, Baleastra, 2005, str. 32):

- dostopnost,
- kakovost igre,
- ambient,
- zaupanje,
- izplačila.

*Dostopnost:* Internetno igralništvo ima prednost pred tradicionalnim, saj je dostopno vsakomur, ki ima računalnik priključen na internet. Tako igralcu, ki želi igrati prek spleta, sploh ni treba zapustiti doma. Ta prednost pride do izraza predvsem v državah, kjer je igralništvo prepovedano, ali kjer je tradicionalna igralnica zelo oddaljena.

*Kakovost igre:* Čeprav se igralec lahko hitro prijavi na igralniško stran, lahko traja dlje časa, da začne igrati. Razlog tega je predvsem v počasnosti internetne povezave. Počasna internetna povezava lahko vpliva tudi na potek igre. Ta problem je v zadnjem času vedno manjši, in sicer predvsem zaradi širokopasovnih internetnih povezav. Drugi problem internetnega igralništva pa je tudi v tem, da niso vse igre primerne za igranje prek spleta. Tako se lahko igralci pri pokru med seboj povežejo in igrajo proti ostalim igralcem. Igralci pokra bi se zaradi takšnih razlogov verjetno raje odločili za tradicionalni kazino.

*Ambient:* Čeprav internetne igralnice poskušajo čim bolj posnemati tradicionalne, pa se glede ambientsa še vedno ne morejo kosati z njimi. Igranje prek interneta ne ponuja socialnih stikov z drugimi igralci in ne more nadomestiti samega prostora prave igralnice. Ne more nadomestiti občutka, ko igralec premaga pravega dilerja, in ne more nadomestiti zvokov, ki se pojavljajo v igralnicah. Prav tako pa igralnice v večini primerov ne ponujajo samo igralništva, ampak imajo poleg tega tudi veliko različnih dejavnosti (bazeni, zabavišča, restavracije, golf in tenis igrišča ...). Veliko ljudi se odloči za igranje v tradicionalnih igralnicah ravno zaradi samega ambientsa, zvokov igralnice, druženja in dodatnih aktivnosti. Obstaja pa tudi manjši segment ljudi, ki jim internetno igralništvo ustreza bolj kot tradicionalno. Sem štejemo ljudi, ki igralnic ne marajo zaradi hrupa, cigaretne dima ali socialnih razlogov. Nekateri ljudje si tudi ne morejo privoščiti obiska v kazinoju, spet drugi pa se nočejo izpostavljati javnosti (politiki, znane osebnosti). Za takšne, je internetno igralništvo veliko bolj primerno kot pa tradicionalno.

*Zaupanje:* Igralnice lahko delujejo le, če jim ljudje zaupajo. Tukaj so spet v prednosti tradicionalne igralnice, saj za razliko od internetnih ne temeljijo na programih. Slot naprave v tradicionalnih igralnicah vrnejo tudi do 95 odstotkov vplačanega denarja, kar pa za internetne slot naprave ne moremo trditi, saj se jih da programirati kakor želi lastnik. Velik problem internetnih igralnic tako predstavlja ravno nezaupanje ljudi v programsko opremo, ker imamo občutek, da lahko operaterji vplivajo na naš rezultat. Drugi problem pa je v tem, da morajo ljudje zaupati programom, ki si jih naložijo na svoj računalnik. Veliko ljudi ima pri tem pomisleke, saj na svojih računalnikih hranijo številke kreditnih kartic ter ostale pomembne finančne in osebne informacije. Zaradi vseh teh razlogov internetne igralnice v zadnjem času veliko vlogo namenjajo razvijanju čim boljših in čim bolj varnih programov.

*Izplačila:* Internetne igralnice navadno ponujajo slabša izplačila oz. manjše verjetnosti za dobiček kot tradicionalne igralnice na visoko konkurenčnih trgih, kot je npr. Las Vegas. Z vedno večjim številom internetnih igralnic in vedno večjo konkurenco pa se je tudi to začelo spreminjati. Tako so danes dobitki in verjetnosti za dobiček na marsikateri internetni igralnici že primerljivi s tradicionalnimi kazinoji.

Internetne igralnice imajo svoje prednosti in slabosti. Kot najbolj pomembne prednosti naj omenim:

- igra kadarkoli in kjerkoli – vse, kar potrebujemo, je le dostop do interneta,

- ni potrebe po elegantnem oblačenju – tradicionalni kazinoji imajo običajno pravilnik o oblačenju. Če nismo oblečeni po tem pravilniku, nimamo dostopa v kazino. Pri igrarh prek interneta pa lahko igramo v čemerkoli hočemo,
- ni problemov s potovanjem – ker nam za igranje ni treba zapustiti doma, ne izgubimo časa in denarja. Med potovanjem, bi že lahko služili denar prek spleta,
- fizična varnost – tradicionalni kazinoji se lahko izkažejo za precej nevarne za ženske in tiste, ki igrajo in potujejo sami,
- ni cigaretnega dima – ker se v tradicionalnih igralnicah veliko kadi, so le-te običajno zelo zakajene,
- ni prerivanja – igramo za svojim računalnikom, tako nikoli ne pride do prerivanja,
- večja izbira iger – internetni kazinoji ponujajo večje število različnih iger,
- igramo lahko tudi brezplačno – internetni kazinoji nam ponujajo možnost poizkusnega igranja brez denarja. Tako lahko treniramo in šele ko smo pripravljeni, se odločimo za igranje z denarjem,
- ni težav z različnimi valutami – tako lahko pri isti igralnici npr. igralec iz Italije stavi v evrih, igralec iz ZDA pa v dolarjih.

Razlika med tradicionalnimi in internetnimi igralnicami pa je tudi za lastnike kazinojev. Predvsem je velika razlika v stroških. Pri tradicionalnih kazinojih so ti bistveno višji, saj je poleg samega kazinoja treba zgraditi še ostale kazinojske dejavnosti (zabavišča, golf igrišča ...), treba je kupiti igralne avtomate in plačati veliko število zaposlenih ljudi.

Pri internetnih igralnicah pa so stroški precej nižji, saj ni treba graditi nobenih velikih dvoran, ne potrebujemo nobenih dodatnih kazinojskih dejavnosti, poleg tega pa je zaposleno veliko manjše število ljudi. Edini visok strošek predstavlja nakup potrebne programske opreme in nakup licenc za obratovanje kazinoja.

## **6 OVIRE INTERNETNEGA IGRALNIŠTVA**

Internetno igralništvo se že od samega začetka spopada z najrazličnejšimi ovirami. Med najpomembnejše tako štejemo (Cabot, Baleastra, 2005, str. 23):

- zagotavljanje ustreznega sistema za prenos denarja,
- preverjanje starosti igralcev,
- varovanje pred hekerji,
- zaupanje v poštenost,
- legalnost iger na srečo.

### **6.1 Zagotavljanje ustreznega sistema za prenos denarja**

Glede na to, da igranje prek interneta zahteva tudi igralčev vložek, ki je ponavadi v obliki denarja, mora biti zagotovljen brezhiben prenos denarja od igralca do operaterja internetne

strani in obratno. Pri ocenjevanju finančnih transakcijskih sistemov je pomembnih pet kriterijev (Cabot, Baleastra, 2005, str. 24):

- nemudnost,
- varnost,
- stroški,
- anonimnost,
- dostopnost.

*Nemudnost:* Razen pri velikih jackpotih in loterijah tako operaterji kot igralci pričakujejo takojšnje vplačilo stave oz. izplačilo nagrade.

*Varnost:* Igralci ne bodo igrali pri operaterjih, pri katerih se ne bodo počutili varne. Prepričani morajo biti, da bo vložena stava oz. vloženi denar prispel do operaterja in da bo nagrada prispela nazaj k njim.

*Stroški:* Stroški transferja denarja morajo biti nizki v primerjavi z vplačilom. Če so transakcijski stroški previsoki, se ljudje ne bodo odločili za igranje prek spleta.

*Anonimnost:* Veliko ljudi, ki igra prek spleta, želi ostati anonimnih tudi do operaterja. To izvira iz strahu, saj ne vedo, kako bo operater uporabil njihove osebne podatke (številka bančne kartice), prav tako pa bi lahko njihovo igranje razkril javnosti.

*Dostopnost:* Finančne transakcije morajo biti vedno dostopne.

Najbolj popularni načini nakazila denarja (Cabot, Baleastra 2005, str. 54–57):

*Kreditne kartice:* So že od vsega začetka najbolj priljubljen način plačila internetnim igralnicam. To je najbolj enostaven način prenosa denarja od igralca do operaterja. Transfer denarja se zgodi takoj, kar pomeni, da igralcu ni treba čakati na prenos denarja in lahko že v nekaj minutah začne z igranjem. Negativna stran uporabe kreditnih kartic pa je velika možnost zlorab (izgubljene kartice, poneverbe ...).

V ZDA se je zato leta 2001 pojavil tako imenovani zakon 7995 (Cabot, Baleastra, 2005, str. 54). To je najbolj osovražena številka internetnega igralništva. V tem zakonu so se velika plačilna podjetja, kot sta Visa in Mastercard, obvezala, da njihovih kartic ne bo mogoče uporabljati za namene internetnega igralništva. Če hoče igralec položiti denar v internetno igralnico z omenjenih kartic, se mu avtomatsko blokira dostop, tako da tega plačila ne more opraviti.

Pri kreditnih karticah operater običajno odvzame od 3,5 do 10 odstotkov vplačanega denarja, poleg tega pa še od 15 do 60 centov transakcijske pristojbine (ZDA).

*Denarno nakazilo:* Denarno nakazilo je dražje in traja dalj časa, prav tako pa je v več državah blokirano nakazovanje denarja internetnim igralniškim operaterjem. Tako se, če se ugotovi, da je denar namenjen internetnim igralnicam, denar vrne nazaj. Nakazilo denarja lahko traja več dni, uporabno pa je predvsem za igralce, ki nimajo kreditnih kartic. Stroški so višji kot pri kreditnih karticah in jih v celoti plača igralec.

*E-denar:* E-denar, znan tudi kot internetni denar oz. e-denarnica, je elektronska valuta. Pri tej vrsti nakazila denarja morajo igralci odpreti e-račun pri enem izmed posrednikov denarnih transakcij na internetu (PayPal, PrePaidATM, MoneyBookers). Stroški pri prenosu denarja so podobni kot pri kreditnih karticah.

Izbira posrednika:

Ne glede na način nakazila je zelo pomembna izbira pravega posrednika, saj bo ravno on naš finančni partner in lahko poglavitno vpliva na uspeh ali neuspeh našega igranja na spletu. Ko izbiramo posrednika, moramo biti pozorni na:

- posrednik mora biti finančno stabilen,
- delovati mora na ozemlju države, ki je naklonjena internetnemu igralništvu,
- mora biti aktiven pri internetnem poslovanju,
- pomagati mora z napotki,
- imeti mora sprejemljive provizije,
- dosegljivost 24/7,
- varnost.

## **6.2 Preverjanje starosti igralcev**

Zaradi enostavnega dostopa in hitre rasti internetnega igralništva vedno več mladoletnikov igra prek spleta. Pri tem se pojavita dva ključna problema. Prvi problem je legalnost oz. nelegalnost tovrstnega igranja, saj je nepolnoletnim osebam prepovedano igrati v internetnih igralnicah. Drugi problem pa je povsem ekonomski, saj igralnice v večini primerov od mladoletnikov ne morejo iztržiti denarja. V Veliki Britaniji so operaterji internetnih igralnic lahko obsojeni tudi na zapor oz. na plačilo kazni, če se ugotovi, da dovoljujejo igranje mladoletnim osebam. To je tveganje, kateremu se igralnice poskušajo izogniti tako, da poskušajo čim bolj natančno ugotoviti starost svojih igralcev. Najbolj popularne metode za ugotavljanje starosti igralcev so (Cabot, Baleastra, 2005, str. 116–119):

- preverjanje starosti na podlagi kreditnih kartic,
- preverjanje starosti s primerjavo ostalih podatkov,
- preverjanje starosti s primerjavo osebnih identifikacijskih podatkov.

*Preverjanje starosti na podlagi kreditnih kartic:*

Na podlagi takšnega preverjanja starosti igralcev deluje največje število operaterjev. Ta način deluje tako, da se igralce, s tem ko vnesejo številko svoje kreditne kartice, šteje za polnoletne.

Vendar pa se po raziskavi, ki jo je v letu 2004 opravil Guardian (Call to block child gambling online, 2004), vedno bolj pojavlja vprašanje o smiselnosti tovrstnega preverjanja starosti. Ugotovili so, da vedno več ponudnikov kreditnih kartic povečuje svoj krog uporabnikov s tem, da jih ponujajo tudi nepolnoletnim osebam. Tako se lahko v ZDA povsem legalno dobi kreditno kartico že pri 11 letih. Posledično so nekateri ponudniki kreditnih kartic (Visa, American Express) že prepovedali uporabo kreditnih kartic kot sredstvo za preverjanje starosti.

#### *Preverjanje starosti s primerjavo ostalih podatkov:*

Tu gre za primerjavo osebnih podatkov, ki jih posreduje obiskovalec internetne igralnice, s podatki, zbranimi pri ostalih transakcijah oz. dejavnostih. Gre za podatke, kot so podatki o denarnih transakcijah, o raznih naročninah (časopis, mobitel), podatki o raznih članstvih in podobno. Takšen način preverjanja starosti je manj natančen, saj je dostop do podatkov zelo otežen, nekje celo nemogoč, prav tako pa se iz podatkov ne da povsem natančno sklepati o starosti uporabnika (Cabot, Baleastra, 2005, str. 118).

#### *Preverjanje starosti s primerjavo osebnih identifikacijskih podatkov:*

Pri tem gre za preverjanje starosti na podlagi vladno izdanih identifikacijskih podatkov, kot so osebna izkaznica, voziško dovoljenje ali potni list. Takšen način preverjanja starosti je na začetku povzročal nasprotovanja, saj naj bi preveč posegal v človekovo zasebnost. Danes pa se razvija v najbolj obetaven način za preverjanja starosti. Takšno preverjanje starosti za zdaj preizkušajo v nekaterih državah v ZDA, na Irskem in v Veliki Britaniji (Cabot, Baleastra, 2005, str. 118).

### **6.3 Varovanje pred hekerji**

Hekerji predstavljajo resno grožnjo operaterjem internetnih igralnic, saj poskušajo ogoljufati tako igralnice kot tudi igralce. Delovanje hekerjev lahko razdelimo v dve različni kategoriji. To sta vdor v internetno igralnico in izsiljevanje. Največjo nevarnost pri vdoru v igralnico predstavlja grožnja, da bi hekerji ugotovili algoritem poteka igre ali pa ga spremenili in si igro nastavili sebi v prid. Tako lahko organizirane kriminalne skupine igralnicam povzročijo ogromno škodo. Hekerji pa ne predstavljajo grožnje le igralnicam, ampak tudi samim igralcem. Največja nevarnost pri tem je pridobitev podatkov o kreditnih karticah in posledično njihova zloraba.

V zadnjem času pa je velik problem predvsem izsiljevanje. Tudi tukaj gre za izsiljevanje internetnih igralnic in igralcev. Izsiljevanje igralnic temelji na grožnjah z DDoS-napadi, s katerimi bi onemogočili delovanje igralnic in tako povzročili izpad dobička. O izsiljevanju igralcev pa govorimo takrat, kadar hekerji pridobijo njihove osebne podatke in jih izsiljujejo, da bodo njihove podatke posredovali javnosti. Predvsem v državah, kjer je igralništvo nezakonito ali kadar igra kakšna znana osebnost, hekerji grozijo z razkritvijo podatkov širši javnosti (Global Extortion: Online Gambling and Organized Hacking, 2004).

### *DDoS-napadi:*

DDoS-napadi (distributed denial of service) so se prvič pojavili leta 1999, v zadnjem času pa postajajo vedno hujši, bolj pogosti in agresivni. Ti napadi temeljijo na sočasnem množičnem napadu na računalniške sisteme ali omrežja ter povzročajo prekinitev povezav in onemogočajo dostop do napadenih internetnih strani. Cilj napadalcev je preobremenitev različnih storitev (WWW, DNS, mail ...) do mere, da onemogočijo delovanje. Sam napad poteka tako, da napadalci pridobijo kontrolo nad nezaščitenimi računalniki in jih okužijo s trojanskimi konji. Okuženi računalniki ali »Zombi računalniki« potem čakajo na ukaz za napad. Ko prejmejo pravi ukaz, začnejo s paketki prenašati podatke. Tako pride do preobremenitve strežnika, kar onemogoči delovanje strani.

Največji DDoS-napadi na internetne igralnice (Cabot, Baleastra, 2005, str. 109):

- 7. februar, 2004 – Paddypower – igralnica ni delovala nekaj ur,
- 5. april, 2004 – Sportingoptions – igralnica ni delovala 40 ur in to v času velike stavne prireditve v Veliki Britaniji,
- 18. april, 2004 – iBetX – igralnica ni delovala 10 ur,
- 1. julij, 2004 – Betfair – igralnica ni delovala 1 uro,
- 27. oktober, 2004 – Blue Square – igralnica je prejela e-pošto z grožnjo, da bodo ob peti uri popoldan sprožili napad za eno uro, napad pa naj bi bil le 1/20 njihove dejanske moči. Za prekinitev napada so zahtevali 7000 evrov,
- 19. april, 2005 – Final Fantasy IX.

Ti napadi so usmerjeni predvsem na podjetja, ki poslujejo prek spleta, zato so internetne igralnice še posebej ogrožene. To so tudi idealne priložnosti za izsiljevanja, saj je celoten njihov zaslužek odvisen od obratovanja internetne strani. Znano je, da je tovrstnih napadov med internetnimi igralnicami vedno več, koliko se jih zgodi v resnici, pa ostaja neznano. Razlogi za skrivanje DDoS-napadov:

- preprečitev nadaljnjih napadov, saj bi igralnice s priznanjem, da so bile napadene, priznale, da so ranljive,
- izguba ugleda,
- negativen vpliv na igralca.

### *Zaščita pred DDoS-napadi:*

Najboljša zaščita pred takšnimi napadi je kombinacija dovolj široke pasovne širine (bližina internetne hrbtenice), pravilni in pravočasni varnostni ukrepi, izkušena ekipa in sodelovanje z internetnim operaterjem. DDoS-napadom so se začeli prilagajati tudi internetni operaterji z vedno boljšo zaščito. Ti delujejo na načinu filtriranja podatkov. Vse podatke usmerijo v podatkovni center, ki ima dovolj zmogljivo pasovno širino, primerno opremo in usposobljene administratorje. Tam se podatki filtrirajo in šele prečiščeni podatki se pošljejo končnemu uporabniku (Cabot, Baleastra, 2005, str. 107).

## 6.4 Zaupanje v poštenost

Velik problem internetnih igralnica predstavlja nezaupanje oz. miselnost ljudi, da internetne igralnice ne delujejo pošteno. Internetne igralnice se še vedno povezuje s pranjem denarja. Takšno razmišljanje ljudi je povsem razumljivo, saj so za razliko od tradicionalnih igralnica njihovi dobitki povsem odvisni od poštenosti delovanja programske opreme. Dobitki so tako odvisni od naključnih procesov (kroglica pri ruleti se ustavi na številki 0), ki jih ustvarja naključni generator številok oz. RNG – random number generator. Vprašanje, ki si ga zastavljajo igralci pa je, ali je naključni generator res programiran tako, da daje naključne rezultate, ali pa je prirejen igralnici v prid.

Posledica tega je bila, da so v nekaterih državah uvedli elektronske laboratorije, kjer preverjajo poštenost in ustreznost programske opreme internetnih igralnica. Uvedli so tudi potrebne programske standarde, ki jih stalno preverjajo in dopolnjujejo. Tiste igralnice, ki teh standardov ne dosežejo, izgubijo licenco za delovanje. Takšen način preverjanja ustreznosti programske opreme je zelo obetajoč, vendar pa se zaenkrat izvaja le v Nevadi, New Jerseyju, Veliki Britaniji in Avstraliji. Problem predstavlja predvsem dejstvo, da igralnice, registrirane v ostalih državah, nimajo predpisanih takšnih ukrepov, tako da lahko delujejo kakor hočejo – brez nadzora (Cabot, Baleastra, 2005, str. 28).

V želji po čim večji poštenosti programske opreme je podjetje Quixotic Solutions začelo prodajati proizvod, ki se imenuje Collaborative random number generation (Quixotic solutions, 2006). To je naključni generator številok, na njegov rezultat pa ne vpliva samo internetna igralnica, ampak tudi uporabnik sam. Sistem je oblikovan tako, da za izvedbo operacije potrebuje informacije tako od igralnice kot tudi od samega igralca. S tem se izloči vpliv igralnice na potek igre. Ta sistem veliko obeta, še vedno pa se pojavljajo vprašanja o zaupanju, saj morata v ta sistem zaupati tako igralnica kot tudi končni uporabnik.

Poleg goljufanja imajo ljudje pri internetnih igralnica tudi pomisleke glede izplačila njihovega denarja. Ljudje igralnicam ne zaupajo, saj ne vedo, ali jim bo igralnica priigrani denar tudi dejansko izplačala ali pa bo samo zaprla stran in odvzela ves denar. Problem pri takšnih vprašanjih so predvsem igralnice, ki delujejo nelegalno ali na območjih, kjer internetno igralništvo ni urejeno.

Tretji razlog za nezaupanje ljudi v internetno igralništvo pa je vprašanje o zaupnosti igralčevih podatkov. Eden izmed razlogov, zakaj ljudje obiskujejo internetne igralnice je tudi, ker želijo ostati skriti oz. anonimni. Pri tej vrsti ljudi je zelo pomembno, da zaupajo igralnicam, da njihovih podatkov ne bodo posredovali javnosti.

Danes so pomisleki o zaupanju v internetne igralnice zelo pogosti. Pričakuje pa se, da se bo v prihodnosti zaupanje ljudi povečalo z:

- večjo legalizacijo internetnega igralništva,



- vstopom uveljavljenih tradicionalnih igralnic (Ladbrokes, CrownCasinos, MGM Mirage),
- uveljavitvijo vodilnih in uveljavljenih internetnih igralnic.

## 6.5 Legalnost iger na srečo

Za legalizacijo igranja prek interneta obstajata dva neodvisna razloga. Prvi razlog je, da je igranje prek interneta že prisotno in da se ga bo zelo težko ustavilo oz. prepovedalo. Drugi razlog pa je, da je urejenost internetnega igralništva boljša kakor pa neurejenost. Urejenost lahko do neke mere pripomore k rešitvi zaščite potrošnikov in javnosti, prispeva k proračunu (davki, takse, druge dajatve) in ponuja druge ekonomske ugodnosti.

Trenutno obstaja vsaj 76 jurisdikcij, z zakonodajami, ki dovoljujejo vsaj neko vrsto internetnega igralništva (Internet gambling licences, 2006). Večina internetnih igralnic se nahaja v državah, kot so Antigua in Barbuda, Kostarika, Dominikanska republika, Grenada ipd. Eksotične države zaradi ohlapnejše in manj restriktivne zakonodaje, nižjih administrativnih stroškov, enostavnejših poti za pridobitev številnih dovoljenj, ki so potrebna za vzpostavitev igralniškega poslovanja, nižjih davkov in številnih dodatnih ugodnosti predstavljajo pravi raj za podjetja, ki se ukvarjajo z igralniškim poslom.

Ob toliko državah, ki dovoljujejo igranje prek interneta, je dovolj zakonodaje, ki podpira igranje prek interneta. Največja ovira za vzpostavitev zaupanja potencialnih potrošnikov igranja prek interneta je verjetno dejstvo, da takega igranja ni urejala nobena država, ki ima že dolgo igralniško zgodovino ter zanesljivo in učinkovito ureditev tradicionalnih igralnic in stavnic na športne izide. To pa se spreminja, saj so nekatere zakonodaje – zlasti avstralskih držav – sprejele ali predlagale predpise, ki poskušajo tudi igranje prek interneta urejati na verodostojen in učinkovit način (Cabot, 2001, str. 58).

Internetno igralništvo je v različnih državah obravnavano zelo različno. V nekaterih državah je igralništvo dovoljeno na osnovi licenc, regulacije in obdavčitve, v nekaterih pa strogo prepovedano. Nekateri razlagajo, da se države izogibajo internetnemu igralništvu, ker želijo zaščititi svoje državljane, drugi pravijo, da se ga izogibajo zaradi religioznih načel, spet tretji pa trdijo, da poskušajo vlade na ta način zaščititi državne loterije pred potencialnimi konkurenti. Zelo dober primer različnih obravnav igralništva sta sestrski državi v ZDA, Nevada in Utah. Medtem ko lahko v Nevadi igramo na različne avtomate kar v navadnih trgovinah, bi nas v Utahu aretirali že samo, če bi igrali karte (Cabot, Baleastra, 2005, str. 125).

Glede na urejenost internetno igralništvo razdelimo v tri različne skupine (Cabot, Baleastra, 2005, str. 125–135):

- prepoved (ZDA),
- toleranca (Kostarika, Karibi, Srednja Amerika),

- privolitev (Evropa, Avstralija).

### 6.5.1 Prepoved

V državah, kjer velja prepoved internetnega igranja, je sprejeta zakonodaja, ki prepoveduje internetno igranje. V veliko državah je internetno igranje socialno in ekonomsko nezaželeno. Igranje razlagajo kot aktivnost, ki vodi v problematično igranje (igralci postanejo odvisni od igranja), kot aktivnost, ki odvrača denar od drugih bolj produktivnih poslov, in kot aktivnost, ki znižuje življenjski standard in pospešuje kriminal.

Prepoved je mogoče uveljavljati na »mehki« ali »trdi« način. Mehki način se omejuje na opozarjanje o nelegalnosti dejavnosti in na usposobljenost nadzornih organov, da zaznavajo, odkrivajo in preganjajo nelegalne dejavnosti. Zgolj opozarjanje na nelegalnost dejavnosti se je v mnogih primerih pokazalo za zelo omejeno, saj posamezniki hitro ugotovijo, da je njihovo tveganje, da jih odkrijejo in kaznujejo, dejansko zelo majhno. K temu pripomore še dejstvo, da so igralci oziroma hazarderji že tako nagnjeni k tveganju. Tveganje zmanjšuje tudi opazanje, da so nadzorni uradi slabo seznanjeni z računalniško tehnologijo in niso pripravljeni zapravljati časa za relativno majhne kršitve v primerjavi s kriminalom realnega sveta in drugih spletnih sovražnikov, kot je npr. spletna otroška pornografija (Deželak, 2002, str. 27).

»Trdi« način pa pomeni uporabo sredstev spletne arhitekture in procesov, ki onemogočajo spletno igranje. Države, ki želijo prepovedati internetno igranje, poskušajo vzpostaviti nadzor nad (Cabot, Baleastra, 2005, str. 139–147):

- operaterji internetnih igralnic,
- internetnimi ponudniki,
- spletnimi iskalniki,
- oglaševanjem internetnih igralnic,
- izvajalci finančnih transakcij,
- uporabniki.

#### *Operaterji internetnih igralnic:*

Države poskušajo ugotoviti, kdo upravlja z internetno igralnico, in ga prisiliti, da to igralnico zapre. A tu se pojavi velik problem, saj je identiteto lastnika igralnice zelo težko razkriti. Spletni promet vsebuje malo ali nič podatkov o izvoru, razen t. i. »internet protocol« (IP) naslova. IP-naslov pa je mogoče zakrivati na različne načine. Vsakič, ko naslov IP-številke zablokiramo, je mogoče uporabiti drugo; tehnike in orodja za uspešno zakrivanje oz. »maskiranje« IP-naslovov pa so prek spleta zlahka dostopni vsakemu kolikor toliko večjemu uporabniku računalnika. Problem je tudi v tem, da če se že ugotovi operaterja določene internetne igralnice, ta svojo stran enostavno preseli na drug strežnik v drugo državo in tako spet nadaljuje s svojim poslom. Dodatne težave pa lahko pri poskusih blokiranja dostopov do posameznih strani nastanejo pri vprašanih legitimnosti in legalnosti takih postopkov in v mnogih obstoječih zakonodajah lahko pomenijo nezakonito cenzuro.

### *Internetni ponudniki:*

Pri tovrstnem nadzorovanju imamo več pristopov. Prvi je, da ne omejimo vsebine, ampak omejimo dostop. Tako npr. v Indiji in Pakistanu omejujejo dostop do interneta – dostopen je na fakultetah (Cabot, Baleastra, 2005, str. 142). Ta pristop ima veliko pomanjkljivost, saj onemogoča širjenje interneta in s tem omejuje razvoj. V prihodnosti in z novimi tehnologijami pa bo tudi vedno težje omejevati dostop do interneta. Drugi pristop je ta, da je edini ponudnik interneta v državi v državni lasti. Tak primer sta npr. Vietnam in Savdska Arabija (Cabot, Baleastra, 2005, str. 142). V tem primeru lahko države omejujejo dostop do internetnih igralnic in celo spremljajo statistike, kdo obiskuje katero stran. Tretji pristop temelji na sodelovanju internetnih ponudnikov z državo. Pri tem morajo internetni ponudniki beležiti statistike obiskanosti strani in v primeru kršitev sledi ukrep države. Četrty pristop pa temelji na tem, da internetni operaterji služijo kot orodje za preprečevanje dostopa na internetne igralnice. Po tem pristopu morajo internetni operaterji prekiniti vse komunikacije z internetnimi igralnicami, sicer se lahko znajdejo pred sodiščem.

Zaradi številnih razlogov zgoraj navedeni pristopi ne veljajo za ZDA in zahodne države. V teh državah vlade nimajo neposredne kontrole nad internetnimi operaterji in tako je dostop do internetnih igralnic v teh državah omogočen.

### *Spletni iskalniki:*

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

### *Oglaševanje internetnih igralnic:*

Tako kot za vsako drugo poslovno dejavnost je tudi za internetne igralnice oglaševanje življenjskega pomena. Oglaševanje vključuje vse od tiskanega materiala, oglaševanja prek javnih medijev do drugih spletnih strani, ki vsebujejo hipertekstne povezave. Države, ki poskušajo preprečiti internetno igralništvo, poskušajo omejiti oglaševanje internetnih igralnic.

### *Izvajalci finančnih transakcij:*

Ta način omejevanja ali prepovedi internetnega igralništva je najbolj obetajoč, saj je število

ponudnikov finančnih transakcij za razliko od števila internetnih operaterjev in števila oglaševalcev internetnih igralnic veliko manjše in zato bolj obvladljivo. V tem primeru države kaznujejo izvajalce, ki omogočajo prenose denarja od uporabnikov k internetnim igralnicam.

#### *Uporabniki:*

Najtežje je kontrolirati same uporabnike oz. igralce v internetnih igralnicah. Igralci igrajo iz domačega računalnika v svojem domu, kamor policija nima dostopa. Tako lahko dokaze o igranju prek spleta pridobijo le, če jim pomagajo družinski člani igralca, s postavitvijo lažne internetne strani ali pa z nadzorovanjem in prisluškovanjem. Medtem ko sta prvi dve možnosti bolj malo verjetni, pa se pri tretji pojavljajo pravna vprašanja in vprašanja o posameznikovi zasebnosti. Prav tako pa je tak način tudi zelo drag, potrebna pa je tudi pridobitev sodiščnega naloga. V državah, kjer je igralništvo prepovedano, igralcem, ki ne upoštevajo zakona, grozi denarna in/ali zaporna kazen.

### **6.5.2 Toleranca**

Nekatere države obravnavajo internetno igralništvo tako kot vsako drugo poslovno aktivnost. Menijo, da igralništvo ne zahteva posebne obravnave. Tako nekateri menijo, da se vlade ne smejo vtikati v aktivnosti državljanov, če te ne škodujejo drugim osebam, drugi pa vidijo v igralništvu predvsem pozitivne socialne posledice, kot so:

- možnost dodatnega zaslužka,
- način igranja in sprostitev od vsakdanjega stresa,
- omogočanje zabave tudi starejšim občanom in tistim, ki jim je to drugače onemogočeno.

V takšnem primeru države internetnim igralnicam ne nasprotujejo, ampak jih celo poskušajo čim več pridobiti. To jim uspeva z nizkimi vstopnimi provizijami in nizkimi davki. V teh državah je igralništvo slabo regulirano (pogosto nelicencirano) in zato je tudi zaupanje v pravičnost in varnost igranja prek spleta upravičeno majhno.

### **6.5.3 Privolitev**

Pri tej ureditvi internetnega igralništva se države osredotočajo na najvišje možne standarde, ki zagotavljajo pravičnost in poštenost samih iger, igralnic in igralcev. V tem primeru morajo igralnice testirati svojo programsko opremo, upoštevati morajo omejitve starosti igralcev, poskrbeti morajo za pravičen način nakazil denarnih sredstev ... V legaliziranih okoljih lahko delujejo le igralnice z licencami, ki jih podeljuje država, igralnice morajo plačevati visoke davke, takse in druge pristojbine.

Države so privolile v regulacijo in ureditev razmer na področju internetnega igralništva predvsem na podlagi spoznanj, da je igralništvo že prisotno in da se mu ne moremo več

izogniti. Tako je bolje, da se internetno igralništvo legalizira, saj se z legalizacijo in regulacijo:

- prepreči prekomerno igranje,
- omejijo se negativne posledice igralništva,
- poskrbi za poštenost iger.

#### *Preprečitev prekomernega igralništva:*

Države, ki legalizirajo internetno igralništvo, le-tega ne spodbujajo, ga pa sprejemajo. Tako v teh državah obstajajo tudi programi za preprečitev prekomernega igralništva, ki se lahko konča s finančnim zlomom posameznika. Za problematične igralce tako obstajajo centri in druge pomoči, ki jih odvajajo od igralništva.

#### *Omejitev negativnih posledic igralništva:*

Argument za legalizacijo internetnega igralništva je tudi ta, da se v primeru nelegalnega igralništva veliko državnih sredstev in služb vloži v nadziranje državljanov. Igralništvo je škodljivo le tisti osebi, ki igra, torej je to zločin brez žrtev in se ne more primerjati z zločini, kot so umori, posilstva, kraje in podobno. Tako se z legalizacijo internetnega igralništva sprostijo veliko državnih sredstev, službe (policija, sodišča, tožilci, zapori ...) pa se razbremenijo in se tako lahko osredotočijo na že prej omenjene hujše zločine.

Legalizacija igralništva zniža tudi druge stroške, ki se pojavljajo v primeru nelegalnega igralništva. V okoljih nelegalnega igralništva lastniki internetnih igralnic vzdržujejo svoje monopole z nasiljem. Prav tako se tudi igralci, ki so v dolgovih, velikokrat odločijo za razne kraje, saj se v nelegaliziranih okoljih bojijo izterjevalcev, ki nad njimi izvajajo fizično nasilje. Ti problemi se z legalizacijo zmanjšajo.

Velik problem pri nelegalizaciji internetnega igralništva pa je tudi ta, da so vsi dobitki neobdavčeni. Na ta način državam uide veliko denarja, ki bi ga lahko uporabili za dobrobit svojih državljanov.

#### *Poštenost in pravičnost internetnega igralništva:*

Z legalizacijo internetnega igralništva se poskrbi tudi za poštenost in pravičnost iger. Tako morajo igralnice že pred začetkom obratovanja najprej pridobiti ustrezne licence, ki zagotavljajo določen varnostni standard. Operaterji internetnih igralnic morajo testirati svojo programsko opremo in jo stalno nadgrajevati, tako da ta ustreza zastavljenim varnostnim standardom.

## 7 INTERNETNO IGRALNIŠTVO PO POSAMEZNIH JURISDIKCIJAH:

### 7.1 Jurisdikcije

Po podatkih spletne strani GamblingLicences.com (Internet gambling licences, 2006) danes po svetu obstaja 76 jurisdikcij, ki dovoljujejo vsaj neko vrsto internetnega igralnštva. Te jurisdikcije so:

- **Afrika:** Anjouan, Južna Afrika, Mauritius, Sejšeli, Svazi, Tanzanija
- **Avstralija:** Australian Capital Territory, New South Wales, Norfolk island, Northern Territory, Queensland, Tasmania, Victoria, Western Australia
- **Azija:** Cookovi otoki, Filipini, Indija (Maharashtra), Južna Koreja, Kitajska (Hong Kong, Macau), Nepal, Nova Zelandija, Severna Koreja, Solomonovi otoki, Vanuatu, Fidži, Vietnam
- **Karibi:** Antigua in Barbuda, Curacao, Dominika, Dominikanska republika, Grenada, Jamajka, Deviški otoki, St. Kitts&Nevis, St. Vincent
- **Srednja in Južna Amerika:** Belize, Kostarika, Nikaragva, Panama, Argentina (Chaco), Brazilija (Parana, Santa Catarina), Čile, Kolumbija, Venezuela
- **Severna Amerika:** Pleme Mohawk – (Kahnawake, Kanada), ZDA (Kalifornija, Louisiana, Nevada, New Jersey, Oregon, Washington)
- **Evropa:** Avstrija, Belgija, Češka, Finska, Danska (Farski otoki), Estonija, Francija, Irska, Islandija, Liechtenstein, Luksemburg, Malta, Nemčija, Nizozemska, Norveška, Monako, Ruska federacija (Kalmykia), Slovenija, Srbija, Črna gora, Španija, Švedska, Švica, Velika Britanija (Alderney, Gibraltar, otok Man, Škotska)

### 7.2 Južna Afrika

Južnoafriška vlada je 29. septembra 2004 sprejela National Gambling Bill, v katerem nalaga igralniškemu odboru (National Gambling Board), da v roku dveh let sprejme ustrezno zakonodajo, ki bo dovoljevala internetno igralnštvo na podlagi licenc (Petrič, 2005, str. 63).

- Licence: Za zdaj nameravajo podeliti le deset licenc, predvidene pa so za vse vrste internetnih iger. Prosilec za licenco bo moral podati podatke o zaposlenih, programski opremi in o poslovnih partnerjih (Petrič, 2005, str. 63).
- Cena licence, takse, davki: Pristopna taksa je 50.000 USD, pridobitev licence znaša 350.000 USD in vsako leto še 100.000 USD. Dejavnost naj bi bila obdavčena 30-

odstotno plus dva odstotka od izgub igralcev za kritje stroškov službam, ki pomagajo zasvojenim, socialnim in zdravstvenim ustanovam (Petrič, 2005, str. 63) ...

### **7.3 Avstralija**

11. julija 2001 so v Avstraliji sprejeli The Interactive Gambling Act (IGA) 2000, s katerim so prepovedali internetno igralništvo, ki ni začelo delovati na ozemlju Avstralije pred 19. majem 2000. Obenem je ta zakon postavil omejitve v delovanju obstoječih ponudnikov internetnega igralništva. V nobenem primeru ni dovoljeno nuditi uslug in servisa osebam, ki so fizično nastanjene v Avstraliji. Kazen za kršenje zakona znaša 220.000 AUD na dan za fizično osebo in 1,1 milijona AUD na dan za pravno osebo. Avstralski model internetnega igralništva loči dva tipa (Petrič, 2005, str. 57):

- kazinojske igre,
- športne stave in internetne loterije.

Športne stave, loterije in sprejemanje stav prek interneta so eksplicitno izvzeti iz zakona ter s tem dovoljeni. Reguliranje tega področja je prepuščeno posameznim zveznim državam in teritorijem. Prav tako je tudi postopek pridobitve licenc, višina davkov in taks prepuščeno odločitvi posamezne zvezne države (Petrič, 2005, str. 57).

### **7.4 Karibi**

#### **7.4.1 Antigua & Barbuda**

V tej državi močno podpirajo internetno igralništvo, ki je urejeno tako, da internetne igralnice za svoje delovanje potrebujejo pridobitev licence.

- Licence: V tej državi podeljujejo licence za kazinoje in športne stave. Za pridobitev licence je treba podati kratek opis dejavnosti, ciljnega trga, seznam lastnikov, bančne in kreditne reference ter certifikat poštenosti in zanesljivosti programske opreme (Petrič, 2005, str. 64).
- Cena licence, takse, davki: Letna licenčna znaša 75.000 USD za internetne igralnice in 50.000 USD za internetne športne stave (Petrič, 2005, str. 64).

#### **7.4.2 St. Kitts and Newis**

- Licence: Licence veljajo eno leto (Petrič, 2005, str. 64).
- Cena licence, takse, davki: Taksa znaša 80.000 USD, letna licenčna pa 40.000 USD (Petrič, 2005, str. 64).

### 7.4.3 Nizozemski Antili

- Licence: Podeljujejo licence za internetne kazinoje in športne stave. Reguliranje internetnih kazinojev je privatizirano in prepuščeno podjetju Cyberluck Curacao N. V. Licence pridobijo operaterji, ki nimajo kriminalne preteklosti in imajo ustrezno programsko opremo (Petrič, 2005, str. 65).
- Cena licence, takse, davki: Prvi dve leti cena licence znaša 6000 USD mesečno, po tem roku pa se cena licence ponovno določi (Petrič, 2005, str. 65).

### 7.5 ZDA

Internetno igralništvo v ZDA ureja tako zvezna vlada, kot tudi vlade posameznih držav. Za urejanje internetnega igralništva se uporabljajo štiri zvezni zakoni (Petrič, 2005, str. 60):

- The Wire Act,
- The Travel Act,
- The Interstate Transportation of Wagering Paraphernalia Act,
- The Professional and Amateur Sport Protection Act.

Poleg teh zakonov je v zveznem parlamentu že od leta 1995 v obravnavi »The Internet Act«, ki je deloma spremenjen »The Wire Act«. Glavna sprememba je v dejstvu, da nov zakon sankcionira ne le operaterje internetnih igralnic, ampak tudi ponudnike internetnih storitev in igralce. Zagrožene kazni za igralce so do 2500 USD denarne kazni in/ali zaporna kazen do šestih mesecev. Za operaterje pa velja denarna kazen v višini 20.000 USD in/ali zaporna kazen do štirih let (Petrič, 2005, str. 60).

Internetne igralnice so legalne v Nevadi (licence), v Kaliforniji so dovoljene licencirane internetne stavnice (športne stave na konje), v državah New Jersey, Illinois, Georgia, Texas, Južna Dakota in Severna Dakota se zavzemajo za vsaj neko obliko internetnega igralništva, medtem ko so se države, kot so Arizona, Florida, Indiana, Kansas, Minnesota, Missouri, New Jersey, New Mexico, New York, Texas in Wisconsin, zavzele za prohibicijo internetnega igralništva (Online casino city, 2006).

#### 7.5.1 Indijanska plemena

Indijanska plemena imajo glede na svoj specifičen položaj v ameriški zakonodaji (imuniteta suverenosti plemena je večja od imunitete suverenosti ZDA) veliko prednosti glede vodenja iger na srečo. Indijanski kazinoji trenutno delujejo v 22 zveznih državah: Arizoni, Connecticutu, Idaho, Iowi, Južni Dakoti, Kaliforniji, Kansasu, Louisiani, Michiganu, Minnesoti, Missisippiju, Montani, Nebraski, Nevadi, New Yorku, Oklahomi, Oregonu, Severni Karolini, Severni Dakoti, Washingtonu in Wisconsinu (Petrič, 2005, str. 62).



224 plemen, ki vodi igre, je v letu 2002 ustvarilo 14,5 milijarde USD prihodkov od iger na srečo, kar predstavlja 21 odstotkov prihodkov te industrije v ZDA (Petrič, 2005, str. 62).

## 7.6 Evropa

Internetno igranje v Evropi je prepuščeno regulaciji vsake države posebej. To je posledica razmer v Evropi, kjer je v nekaterih državah klasično igranje že dolga tradicija, države so razmeroma neodvisne, predvsem pri urejanju notranjih zadev, pa vendar združene oziroma v procesu združevanja v Evropsko unijo. Tako so nekatere države že sprejele zakonodajo o internetnem igranju, tiste, ki pa je še niso, pa za internetno igranje uporabljajo zakonodajo tradicionalnih igralnic. Skoraj vse države Evropske skupnosti (EU) so glede internetnega igranja sprejele stroge zakonodajne ukrepe za nadziranje igranja in za zagotovitev izplačanih davkov in drugih dajatev. Države članice EU lahko prepovejo igranje svojih državljanov na internetnih igralnicah v lasti druge države EU. Najbolj strogo zakonodajo v EU imajo skandinavske države (Finska, Švedska, Norveška), saj v teh državah lahko delujejo le internetne igralnice, ki so v državni lasti (Deželak, 2002, str. 31).

Zakonodajalci EU se nekako izogibajo sprejetja vseevropske internetne igralske zakonodaje. Vendar se v zadnjem času tudi to premika, saj je Evropska komisija stalno pod pritiskom Velike Britanije, ki od nje zahteva, da naj se odpre igralski trg v vseh državah EU in da naj se kaznuje članice, ki tega ne upoštevajo. Tako je Evropska komisija začela izvajati raziskavo o igralskih storitvah prek interneta na vseevropskem trgu.

### 7.6.1 Gaming Regulators European Forum – GREF

Da bi evropske države dosegle nek skupen okvir, znotraj katerega bi delovala dejavnost internetnega igranja, so maja 1998 na konferenci evropskih igralskih regulatorjev v Helsinkih sprejeli 12 smernic, po katerih naj se ravnaajo države, članice združenja. Te smernice so (Petrič, 2005, str. 65, 66):

- uveljavljanje visokih standardov nadzora,
- učinkovito nadzorovanje s strani jurisdikcije,
- operaterji ne smejo goljufati ali zavajati igralca,
- preprečevati se mora pranje denarja,
- zagotavljanje varnosti igralčevega denarja,
- uspešno zagotavljanje nadzora nad mladoletniki,
- ustrezna pravila o kreditiranju,
- razdelana pravila o oglaševanju,
- zagotavljanje igralske zasebnosti,
- zagotavljanje varnosti prenosa podatkov,
- poštena programska oprema za generator naključnih števil,
- učinkovita pomoč in svetovanje kompulzivnim igralcem.

GRAF se ukvarja z reguliranjem igralniške dejavnosti v celoti (internetno igralništvo, stave, loterije), in sicer tako, da daje državam članicam možnost urejanja področja glede na lastne socialne, kulturne in ekonomske značilnosti. To pomeni, da je stvar notranje politike posamezne države, ali bo dovolila internetno igralništvo, in v kakšni obliki, ter tudi vse druge oblike iger na srečo. Vsaka država mora spoštovati voljo in pravice ostalih držav članic GRAF-a.

## **7.6.2 Velika Britanija**

Sedanja zakonodaja (The Gaming Act – 1968) operaterjem internetnih iger ne dovoljuje opravljanja dejavnosti na območju Velike Britanije, saj morajo biti igralci fizično prisotni na kraju, kjer se odvija igra. Ta zakon velja le za operaterje in oglaševalce internetnih iger, ne velja pa za igralce, saj ti lahko svobodno dostopajo do tujih ponudnikov internetnih iger. Prav tako tudi ni prepovedan dostop tujih operaterjev do igralcev v Angliji (Cabot, Baleastra, 2005, str. 388–389).

Veliki Britaniji se obeta nov zakon na področju internetnega igralništva, po katerem bo možno licenciranje internetnih kazinojev, športnih stav in loterij. Ta zakon se imenuje »The Gambling Act 2005«, sprejet pa je bil 7. aprila 2005. Trenutno se še čaka na implementacijo tega zakona, kot skrajni rok za implementacijo se omenja 1. september 2007 (New Forest district council, 2006).

Pod Veliko Britanijo spadajo še sledeča ozemlja (imajo visoko stopnjo suverenosti), ki dovoljujejo vodenje določenih vrst iger na srečo prek interneta:

- Alderney,
- Otok Man,
- Gibraltar.

### **7.6.2.1 Alderney**

- Licence: Licencirane imajo internetne kazinoje in športne stave. Licence veljajo eno leto, do sedaj pa so jih izdali 20. Za pridobitev licence je potrebno testiranje programske opreme (Petrič, 2005, str. 69).
- Cena licence, takse, davki: Letna licenca znaša 70.000 GBP, potrebno pa je tudi plačilo vseh stroškov, povezanih s pridobitvijo licence. Igralnice so oproščene plačila davkov (Petrič, 2005, str. 69).

### **7.6.2.2 Otok Man**

- Licence: Za pridobitev licence je treba pridobiti dogovorjeno vsoto depozita pri banki ali zavarovalnici za kritje stav (Petrič, 2005, str. 70).

- Cena licence, takse, davki: Letna licenca stane 35.000 GBP, davčna stopnja znaša 2,5 odstotka do prometa 1.000.000 GBP, po tem znesku pa se davčna stopnja zniža (Petrič, 2005, str. 70).

### **7.6.2.3 Gibraltar**

- Licence: Licence podeljujejo od leta 1998. Licencirane imajo športne stave in kazinoje. Licence podeljujejo podjetjem, ki nimajo kriminalne preteklosti in ki opravijo testiranje programske opreme (Petrič, 2005, str. 69).
- Cena licence, takse, davki: Letna licenca znaša 2000 GBP, davčna stopnja pa znaša 1 odstotek (Petrič, 2005, str. 69).

### **7.6.3 Malta**

- Licence: Od leta 2004 podeljujejo štiri vrste igralniških licenc. V prvi razred sodijo licence za internetne kazinoje, v drugi razred licence za internetne stave, v tretji razred sodijo oglaševalci, v četrti razred pa sodijo podjetja, ki gostijo in vodijo internetne igralnice, vendar sami niso operaterji. Licence veljajo za obdobje petih let (Online casino city, 2006).
- Cena licence, takse, davki: Pridobitev licence stane Lm 1.000, davčna stopnja pa je 0,5-odstotna (Online casino city, 2006).

Igralnice, ki so locirane na Malti, igralniških storitev ne smejo ponujati svojim državljanom.

### **7.6.4 Finska**

- Licence: Internetno igralništvo na Finskem je prisotno že od leta 1996, ko je nacionalna loterija prejela državno licenco za opravljanje svoje dejavnosti na internetu. Trenutno imajo podeljene tri licence; eno za internetne loterije (Oy Veikkaus Ab – finska nacionalna loterija), eno za konjske stave (Fintoto Oy) in eno za kazinoje (Rahaautomaattyhdistys – RAY) (Petrič, 2005, str. 67).
- Cena licence, takse, davki: Trenutno dobički na loterijske in kazinojske dobitke niso obdavčeni (Petrič, 2005, str. 67).

Finske internetne igralnice lahko delujejo le znotraj države in svojih storitev ne smejo ponujati državljanom drugih držav. To dosejajo tako, da so internetne strani v finskem jeziku, prav tako pa morajo imeti igralci, če želijo igrati prek interneta, odprt račun pri eni od finskih bank.

#### **7.6.4.1 Alandski otoki**

So avtonomno področje pod finsko zakonodajo. Trenutno sprejemajo le igralce iz Finske in

Švedske. Ekskluzivno pravico za opravljanje internetnih kazinojev, športnih stav in loterij ima podjetje Ålands Penningautomatforening – PAF. Ves igralniški prihodek pa gre v dobrodelne namene otoka (Petrič, 2005, str. 67).

### **7.6.5 Avstrija**

- Licence: Ekskluzivni imetnik licence za opravljanje internetnih loterij in internetnih kazinojev je podjetje Österreichische Lotterien in Casinos Austria (Petrič, 2005, str. 66).
- Cena licence, takse, davki: Igralnice so obdavčene od 36 do 38 odstotkov, loterija pa 40-odstotno (Petrič, 2005, str. 66).

Za igranje prek interneta je treba izpolnjevati dva pomembna pogoja. Igralci morajo biti starejši od 16 let in imeti morajo odprt račun pri eni od avstrijskih bank.

### **7.6.6 Ciper**

Trenutno ne omogočajo licenciranja internetnih igralnic. Vlada opravlja razgovore z britanskim podjetjem Poppleston Allen za podeljevanje licenc (Online casino city, 2006).

### **7.6.7 Irska**

Licencirane imajo internetne stavnice in državno loterijo (Online casino city, 2006).

### **7.6.8 Liechtenstein**

Prek interneta lahko igrajo le loterijo, ki jo vodi državno podjetje The International Lottery in Liechtenstein Foundation (Online casino city, 2006).

## **8 SLOVENIJA**

### **8.1 Zakonodaja**

Po slovenski zakonodaji (Zakon o igrah na srečo, 1995) so igre na srečo definirane kot igre, pri katerih imajo udeleženci za plačilo določenega zneska enake možnosti zadeti dobitok, izid igre pa je izključno ali pretežno odvisen od naključja ali kakšnega negotovega dogodka. Igre na srečo se delijo na klasične igre na srečo in na posebne igre na srečo.

Med klasične igre na srečo sodijo:

- številčne loterije,
- loterije s trenutno znanim dobitkom,
- kviz loterije,

- tombole,
- loto,
- športne napovedi,
- športne stave,
- srečelovi,
- druge podobne igre.

Posebne igre na srečo pa so igre, ki jih igrajo igralci proti igralnici ali drug proti drugemu na posebnih igralnih mizah s kroglicami, kockami, kartami, na igralnih panojih ali na igralnih avtomatih ter stave in druge podobne igre v skladu z mednarodnimi standardi.

Med posebne igre na srečo uvrščamo:

- igre, ki jih igralci igrajo drug proti drugemu (chemin de fer, poker),
- igre s kroglico (razne rulete),
- igre z igralnimi kartami, ki se igrajo proti igralnici (black jack, caribbean poker),
- igre s kockami (craps, tai, sai),
- igre na igralnih panojih (bingo, keno, big wheel toto),
- igre na igralnih avtomatih,
- stave.

S sprejetjem zakona o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (2001) je Slovenija uzakonila možnost prirejanja posebnih iger na srečo prek interneta. Gospodarskim družbam, ki pridobijo koncesijo za trajno prirejanje klasičnih iger na srečo ali koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo, je s tem zakonom dovoljeno prirejanje iger na srečo prek interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev.

## **8.2 Internetne igralnice**

### **8.2.1 Loterija Slovenije**

Svoje storitve prek interneta ponuja Loterija Slovenija. V informativnih zloženkah in na svoji spletni strani so objavili, da ponujajo možnost sprejemanja stav in nakupa loterijskih lističev prek svojega spletnega mesta. Predpogoj uporabe storitev Športne loterije je izpolnitev pristopne izjave, v kateri moramo navesti svoje osebne podatke (ime in priimek, naslov, poštna številka in kraj, telefon, elektronska pošta, datum rojstva, spol), naslov za prejemanje pošte, nakazilo (minimalni znesek je 5000 SIT), številko računa na nakazilo dobitka (naziv banke, številka banke, številka tekočega računa, številka bančne kartice) ter uporabniško ime in geslo (Petrič, 2005, str. 71).

Polaganje stav je možno le za domače uporabnike prek konta. Konto je račun igralca, na katerem se evidentirajo vse transakcije v zvezi z vplačili in izplačili na račun, ki ga ima igralec odprtega pri določeni banki. Vplačila sredstev na konto so možna s pomočjo posebne

položnice ali katerega drugega plačilnega instrumenta, ki ga določi Loterija. Izplačilo sredstev s konta na bančni račun pa je možno šele na podlagi igralčevega naročila. Iz konta je vedno možno razbrati stanje sredstev in njihovo gibanje na računu.

Vsi postopki igralcev pri uporabi storitev prek interneta so računalniško beleženi in jih Loterija hrani določeno časovno obdobje, ki je v skladu s postopki izvedbe iger v Loteriji.

Trenutno v Sloveniji nihče od koncesionarjev ne prireja posebnih iger na srečo prek interneta. Izjema je le HIT, ki pa svojo internetno igralnico vodi z Nizozemskih Antilov in s tem ne sodi k slovenski jurisdikciji.

## **8.2.2 Hit Stardust**

Ponudnik spletnega igralništva v Sloveniji je podjetje HIT Interactive N. V., ustanovila pa ga je delniška družba HIT, ki je priznana slovensko turistično podjetje. HIT razvija slovensko igralništvo od leta 1984, ko je odprl prvi igralni salon v Novi Gorici. Internetni kazino Hit Stardust je začel delovati 15. 12. 2003, danes pa je to eden večjih evropskih internetnih kazinojev, saj ima v svoji bazi že prek 7000 registriranih igralcev, predvsem Italijanov (Petrič, 2005, str. 72).

### **8.2.2.1 Igre**

V HIT-ovi internetni igralnici lahko igramo naslednje igre (Hitstardust, 2005):

- Igre s kartami:
  - black jack,
  - punto banco,
  - caribbean poker,
  - casino war.
  
- Rulete:
  - racetrack roulette,
  - francoska ruleta,
  - evropska ruleta.
  
- Razne igralne avtomate
  
- Videopoker

### 8.2.2.2 Poštenost iger

Spletna igralnica Hit Stardust se zavezuje k poštenosti iger s pomočjo (Hitstardust, 2005):

- *Zakonitosti poslovanja:* Hit Stardust ravna skladno z zakoni in predpisi vseh jurisdikcij, kjer posluje.
- *Odgovornosti:* Da bi okrepili zaupanje strank v igralniški sistem, omogočajo vsem zakonitim igralniškim komisijam in vladnim organom, ki jih priznavajo, vpogled v njihove sisteme, algoritme in postopke.
- *Zasebnosti uporabnikov in varstva podatkov:* Hit Stardust razvija in zagotavlja vse storitve in hkrati omogoča zaščito zasebnosti uporabnikov in zaupnosti podatkov. Hit Stardust ima vpeljan sistem nadzora za odkrivanje in preprečevanje goljufij ter za zaščito podatkov in sistema pred vdori nepooblaščenih oseb od znotraj in zunaj.
- *Poštenosti oglaševanja:* Hit Stardust v oglaševanju in promocijah objavlja samo resnične informacije o svojem poslovanju. Pravila iger in registracije so dostopne javnosti na njihovih spletnih straneh.
- *Reševanja sporov in revizijske sledi:* Da bi zagotovili hitro in učinkovito reševanje sporov, v igralnici Hit Stardust hranijo podrobno evidenco o vseh finančnih transakcijah. Ta evidenca je dostopna vsem zakonitim igralniškim komisijam in vladnim organom, ki jih priznavajo.
- *Omejevanja dostopa mladoletnim osebam:* Hit Stardust ima sistem kontrol, s katerim mladoletnim osebam preprečuje dostop do svojega igralniškega sistema. Te kontrole od strank zahtevajo izjavo, da so polnoletne, uvedli pa so tudi primerno preverjanje takih informacij.
- *Nadzora nad zasvojenostjo z igranjem:* Hit Stardust je zavezan k odkrivanju in zmanjševanju zasvojenosti z igranjem. Eden od postopkov vključuje omejevanje pologov v enem mesecu in analizo vzorcev igranja.
- *Finančne transakcije:* Hit Stardust opravlja finančne transakcije skladno s splošno sprejetimi standardi mednarodno priznanih bančnih ustanov.
- *Izplačila:* Hit Stardust je zavezan k izplačevanju dobitkov in zneskov na računih nemudoma na zahtevo igralca.

### **8.2.2.3 Programska oprema**

Programsko opremo za Hit Stardust zagotavlja skupina Boss Media AB. Ta je ena od vodilnih ponudnic sistemov digitalnega igralništva. Ponuja licence za igralniške sisteme po meri stranke, integrirane plačilne sisteme in povezane storitve (Hitstardust, 2005).

Družba Boss Media je s svojo današnjo dejavnostjo začela spomladi leta 1997 in se od takrat precej razširila, tako da je konec leta 2003 zaposlovala že več kot 100 oseb. Sedež podjetja je na jugu Švedske, v kraju Växjö (Hitstardust, 2005).

### **8.2.2.4 Generator naključnih števil**

Za zagotavljanje naključnosti igralniških iger je družba Boss Media razvila generator naključnih števil (RNG), ki statistično gledano pomeni nepredvidljiv vir resnično naključnih števil. Generator je bil temeljito testiran v milijonih ponovitev, rezultati pa so se prav tako temeljito spremljali. RNG uporablja kriptografski algoritem Blowfish, kar zagotavlja, da se vse številke, karte in simboli v igralnici vedno pojavljajo naključno in na nepredvidljiv način. Z zunanje strojne opreme RNG, ki dopolnjuje algoritem Blowfish, se stalno odčitavajo začetni podatki, ključi in število ponovitev obdelave v ozadju. Ta zunanja strojna oprema tudi sama naključno izbira številke na podlagi belega šuma iz dveh neodvisnih diod Zener. Ta sistem je visoko odporen na napake v delovanju in zagotavlja ustvarjanje resnično naključno izbranih izidov iger (Hitstardust, 2005).

### **8.2.2.5 Finančne transakcije**

Družba WebDollar omogoča, da transakcije s kreditno/plačilno kartico lahko opravimo v svoji lokalni valuti. Tako je na tečajni listi družbe WebDollar več kot 30 različnih valut, ki se lahko uporabljajo tako za pologe kot za dvige s kartico. Tečaji se obnovijo vsak delovni dan s storitvijo Streamline International, ki jo zagotavlja družba skupine The Royal Bank of Scotland (Hitstardust, 2005).

Če želimo nakazati sredstva na svoj račun WebDollar, lahko izbiramo med spodaj navedenimi možnostmi. Sredstva na računu WebDollar so vedno zaščitena z osebno prijavo in geslom.

- Kreditne/plačilne kartice: Igralci lahko denar na svoj račun WebDollar položijo s pomočjo kreditnih kartic, pri čemer ne plačajo nobenih transakcijskih stroškov. V izpisku, ki ga dobimo od banke, je ta transakcija označena z [www.WebDollar.com](http://www.WebDollar.com) ali WebDollar. Igralci so tudi opozorjeni, da posamezne banke zaradi omejitev lahko zavrnejo transakcije s kreditnimi karticami.
- Elektronsko nakazilo: Elektronsko nakazilo se lahko izkaže za najbolj primeren način pologa sredstev na račun WebDollar. Pri elektronskem nakazilu gre za elektronski prenos sredstev z našega bančnega računa na račun WebDollar, za kar ne potrebujemo



kreditne kartice. Pri elektronskem prenosu sredstev je treba navesti svoje osebne podatke (ime, račun WebDollar in PIN-kodo).

- Bančni ček: Pri tovrstnem pologu je treba pri svoji banki podpisati ček, ki se uporablja v programski opremi WebDollar, tam, kjer nameravamo igrati. Treba je navesti svoje osebne podatke (ime, račun WebDollar in PIN-kodo).
- Paysafecard: Igralci, ki prihajajo iz Nemčije ali Avstrije, lahko svoj WebDollar račun napolnijo tudi s pomočjo kartic Paysafecard. To je predplačilna kartica, ki se uporablja za kupovanje po spletu, lahko pa se kupi na številnih mestih v Nemčiji in Avstriji: na bencinskih črpalkah, v kioskih, supermarketih, bankah, poštnih uradih itd. V Nemčiji pa se kartico lahko kupi tudi na spletu. S to kartico lahko enostavno, nemudoma, varno in kadarkoli želijo, nakažejo denar na račun WebDollar.

Pologi na račun WebDollar s kartico Paysafe so enostavni, račun WebDollar pa se nemudoma poveča. Na kartici je treba odstraniti premaz, tako da se prikaže PIN-koda. Kodo se vnese skupaj z zneskom, ki ga želimo položiti na svoj račun WebDollar. Ne zahtevajo se nobeni drugi podatki kot na primer številka bančnega računa, številka kreditne kartice ali drugi finančni podatki.

Varnost je zagotovljena, saj sta PIN-koda in geslo zaupna, transakcije pa se opravljajo po varnem strežniku Paysafe. Pologi s kartico Paysafe so povsem brezplačni. Za večje nakupe se lahko v okviru ene transakcije uporabi do deset kartic Paysafe.

#### **8.2.2.6 Maksimalna varnost in zanesljivost**

WebDollar uporablja najsodobnejše ukrepe za varovanje zasebnosti in osebnih podatkov. Zaradi strogih zahtev svojih strank, bank in družb za obdelavo uporablja 128-bitno SSL-šifriranje za zaščito prenašanih podatkov. WebDollar ima certifikat RSA BSAFE in v svoje proizvode vgrajuje tehnologijo RSA BSAFE. Programska oprema družbe vključuje tudi programsko opremo družbe RSA Security za kriptografski ali varnostni protokol RSA BSAFE (Hitstardust, 2005).

Družba WebDollar uporablja enako šifrirno tehnologijo kot banke po vsem svetu. Ko enkrat dobi uporabnikove podatke, z njimi ravna kot z zaupnimi.

Ob prvem pologu bo družba WebDollar igralcu avtomatsko poslala enkratno varnostno kodo na naslov, ki ga je ta navedel pri odprtju svojega računa WebDollar. Zaradi zaščite WebDollar zahteva vnos osebne varnostne kode za potrditev zahtevanih transakcij. Vsako transakcijo s kreditno kartico mora odobriti tudi banka, ki je kartico izdala.

## 9 PRIHODNOST IGRALNIŠTVA

### 9.1 Mobilno igralništvo

V zadnjem času se vedno bolj razvija igranje iger prek mobilnih telefonov. Začetki mobilnega igranja segajo v leto 1999, ko je Dai-Ichi Kangyo Bank začela s prodajo novoletnih srečk prek telefonov (Petrič, 2005, str. 51).

Glavne prednosti mobilnega igralništva (Petrič, 2005, str. 51):

- dostopnost: igramo lahko kjerkoli in kadarkoli,
- varnost: zagotavljata nam jo Subscriber Identification Module (SIM) pametna kartica in pa Secure Socket Layer (SSL) varnostni protokol,
- lokalizacija: odpira možnosti novim storitvam, ki so vezane na lokalizacijo uporabnika (Location Based Services – LBS). Novejši tehnologiji, kot sta Global Positioning System (GPS) in Time Of Arrival (TOA), bosta zagotavljali sprejemanje in pošiljanje informacij ter dostop do storitev odvisno od trenutne lokacije uporabnika,
- takojšnja povezljivost: z uporabo tehnologij, kot sta General Packet Radio Service (GPRS) in Universal Mobile Telecommunications System (UMTS), se bo čas, potreben za vzpostavitev zveze z mobilnim internetom, skrajšal ali pa bo celo odpravljen,
- personalizacija: mobilni telefon je veliko bolj osebni pri uporabi, kot je osebni računalnik. Z uporabo nekaterih drugih mobilnih naprav, npr. dlančnika in drugih tehnologij, kot sta Bluetooth in Private Key Infrastructure (PKI) varnostna mehanizma, ki zagotavljata varnost mobilnih transakcij, bo postala uporaba še lažja in bolj osebna.

Slabosti pa so (Petrič, 2005, str. 51):

- fizične omejitve: kažejo se v majhnosti, nerodnosti tipkovnice, omejitvah glede zaslona ... Zato bodo morale imeti novejšje naprave glasovne vmesnike, možnost inteligentnega vnosa teksta, možnost prilagajanja drugim mobilnim napravam ...,
- pasovna širina: starejši mobilni telefoni ne omogočajo hitrega prenosa podatkov.

Tehnologije, ki omogočajo mobilno igranje, so:

- Global System for Mobile Communication (GSM) je trenutno najbolj razširjena omrežna tehnologija, ki jo uporablja prek 50 odstotkov uporabnikov mobilne tehnologije. Razširjena je predvsem v Evropi in Aziji.
- High Speed Circuit Switched Data (HSCSD) temelji na GSM-tehnologiji in omogoča hitrejši prenos podatkov (do 57,7 Kb/s).

- General Packet Radio Service (GPRS) prav tako temelji na GSM-tehnologiji, s tem da omogoča takojšnje povezovanje z mobilnim omrežjem. Omogoča prenos podatkov s hitrostjo do 115 Kb/s.
- Enhanced Data rates for Global Evolution (EDGE) tehnologija omogoča prehod od GPRS v UMTS-tehnologijo. Podatki pri tej tehnologiji se pretakajo s hitrostjo do 384 Kb/s.
- Universal Mobile Telecommunication System (UMTS) je tehnologija tretje generacije (3G), ki omogoča uporabo enega mobilnega telefona kjerkoli na svetu. Teoretično nam ta tehnologija omogoča prenos podatkov s hitrostjo do 2Mb/s.

Danes lahko prek mobilnih telefonov igramo že večino kazinojskih iger, stavimo na športne stave in igramo loterije. Ocenjuje se, da so bili prihodki mobilnega igralništva leta 2005 v ZDA okoli 1,2 milijarde USD, ta številka pa naj bi se do leta 2008 povzpela na okoli 16 milijard USD. Do leta 2010 naj bi prek mobilnih telefonov stavilo že okoli 200 milijonov ljudi (Mobile Gambling Statistics, 2006).

## 10 SKLEP

Od ustanovitve prve internetne igralnice (18. avgust 1995) je minilo že več kot deset let. V tem času smo bili priča izjemnemu razvoju internetnega igralništva. Izjemno hitro se je povečevalo tako število igralcev kot tudi prihodek te panoge. Danes so najbolj priljubljene kazinojske igre in športne stave, ki skupaj zavzemajo kar 85-odstotni tržni delež.

Igralništvo prek interneta pa se kljub tej visoki rasti še vedno sooča z določenimi težavami, med katere sodijo vprašanja, kako zagotoviti ustrezen sistem za prenos denarja, kako preveriti starost igralcev, kako varovati pred hekerji, ali naj zaupamo internetnim igralnicam in ali so internetne igralnice sploh legalne. Na večino teh vprašanj internetne igralnice danes že lahko odgovorijo, vendar pa bo verjetno morale miniti še kar nekaj časa, preden bodo ljudje internetnim igralnicam povsem zaupali.

Na tem področju veliko vlogo igrajo tudi države, ki za področje internetnega igralništva še vedno niso sprejele ustrezne zakonodaje. Tako se države delijo na tiste, ki podpirajo internetno igralništvo (internetno igralništvo na osnovi licenc), tiste, ki ga preganjajo, in tiste, ki jim je vseeno. Najbolj poštene in varne so igralnice, ki delujejo na ozemljih, kjer je internetno igralništvo urejeno na osnovi licenc, saj morajo igralnice za pridobitev licence opraviti razna testiranja (programska oprema, varnost, zmožnost izplačevanja dobitkov ...). Igralnice, ki se nahajajo v t. i. banana državah, pa so najmanj zaupljive, saj jih nihče ne nadzoruje in lahko počnejo kar hočejo. Za dobrobit igralcev in tudi države same bi bilo v državah, kjer dovoljujejo internetno igralništvo, smiselno čim prej sprejeti ustrezne zakonodaje. Na ta način bi se zaščitilo igralce, države pa bi pobirale davke, ki so v tej panogi zelo visoki. Poseben problem pa se pojavi v državah, ki prepovedujejo internetno igralništvo.

V razvitih državah težko najdemo odgovor na vprašanje, kako preprečiti svojim državljanom igranja prek spleta, ne da bi omejevali človekove pravice in njihovo zasebnost.

V Sloveniji igranje prek interneta ureja Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (2001). Po tem zakonu morajo gospodarske družbe za prirejanje iger na srečo pridobiti koncesijo. Igranje prek interneta nam omogoča Loterija Slovenije (športne stave) in Hitov internetni kazino Hit Stardust. Ta kazino sicer ni registriran v Sloveniji, ampak posluje z Nizozemskih Antilov. Ustanovljen je bil 15. 12. 2003, danes pa ima v svoji bazi registriranih že prek 7000 igralcev, predvsem Italijanov.

Podatki kažejo, da se ni treba bati za prihodnost igralništva, kajti tradicionalnim igralnicam so sledile internetne, tem pa, kot kaže, sledijo še mobilne. Mobilne igralnice predstavljajo nov način igranja, ki bo še bolj dostopen kakor pa igralnice prek interneta. Z uvajanjem novejših tehnologij pa bo tudi igranje prek mobilnih telefonov postajalo vedno bolj priljubljeno.

Zaradi vseh teh novih tehnologij in možnosti igranja se marsikdo sprašuje, ali bodo tradicionalne igralnice sploh še aktualne. Menim, da se danes netradicionalne igralnice še vedno ne morajo kosati s tradicionalnimi, kajti nič ne more nadomestiti pravih zvokov, pravega vzdušja in občutkov v tradicionalni igralnici. Nič ne more nadomestiti pravega zvoka denarja, ki ga zaslužimo v slot napravi, in nič ne more nadomestiti občutka, ko premagamo dilerja. Mislím, da internetne igralnice ne tekmujejo s tradicionalnimi, ampak poskušajo pridobiti igralce, ki ne marajo tradicionalnih kazinojev ali pa si obiska tradicionalnih igralnic ne morejo privoščiti.

## LITERATURA

1. Cabot N. Anthony: Internet Gambling Report IV. Las Vegas, Nevada : Trace Publications, 2001. 426 str.
2. Cabot N. Anthony, Baleastra Mark: Internet Gambling Report VIII. An Evolving Conflict Between Technology and Law. Las Vegas, Nevada : The River City Group LLC, 2005. 632 str.
3. Clarck Kim: Against the Odds: U.S. News.  
[URL: <http://www.usnews.com/usnews/biztech/articles/050523/23casino.htm>], 23.5.2005.
4. Deželak Tomaž: Projekt iger na srečo na internetu. Specialistično delo. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2002. 74 str.
5. Germain Jack: Global Extortion: Online Gambling and Organized Hacking. TechNewsWorld. [URL: <http://www.technewsworld.com/story/33171.html>], 23.3.2004.
6. Groznik Aleš, Lindič Jaka: Elektronsko poslovanje, dodatno študijsko gradivo in vodnik po predmetu. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2004. 85 str.
7. Indihar - Štemberger Mojca, Jaklič Jurij: Informacijski sistem v univerzitetnem okolju. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 1996. 8 str.
8. Jerman - Blažič Borka: Elektronsko poslovanje na internetu. Ljubljana : Gospodarski vestnik, 2001. 206 str.
9. Jurše M.: Internet kot strateški izziv za management mednarodnega marketinga na pragu 21. stoletja, magistrski študij. Ljubljana : Ekonomska fakulteta, 2000. 84 str.
10. Mihelič Dalja: Hazard. Koper : Zgodovinsko društvo za južno Primorsko, 1993. 276 str.
11. O'Connor N.: Mobile Gambling set to be major driver of growth in 2006.  
[URL: <http://www.bettingmarket.com/m-betting.htm>], 22.3.2006.
12. Petrič Uroš: Igre na srečo in internet, diplomsko delo. Portorož : Visoka šola za turizem, 2005. 93 str.
13. Toplišek Janez: Elektronsko poslovanje. Ljubljana : Založba Atlantis, 1998. 336 str.
14. Zimmerman Kevin: Global casino gaming revenues to top \$100 billion by 2009.  
[URL: [http://www.hollywoodreporter.com/thr/pwc/talking\\_display.jsp?vnu\\_content\\_id= 1001263478](http://www.hollywoodreporter.com/thr/pwc/talking_display.jsp?vnu_content_id= 1001263478)], 10.10, 2005.

## VIRI

1. A Brief History of the Internet. [URL: <http://www.walthowe.com/navnet/history.html>], 11.7.2005.
2. About Online Gambling. [URL: <http://www.casino.com/article/about-online-gambling.asp>], 13.2.2006.
3. Against the Odds. [URL: <http://www.usnews.com/usnews/biztech/articles/050523/23casino.htm>], 26.2.2006.
4. Call to block child gambling online. [URL: [http://www.guardian.co.uk/uk\\_news/story/0,3604,1269498,00.html](http://www.guardian.co.uk/uk_news/story/0,3604,1269498,00.html)], 27.7.2004.
5. Ccai. [URL: [http://www.ccai.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/inter\\_net\\_gambling\\_data\\_files/image002.gif](http://www.ccai.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/inter_net_gambling_data_files/image002.gif)], 22.2.2006.
6. Department for culture, media and sport. [URL: [http://www.culture.gov.uk/gambling\\_and\\_racing/](http://www.culture.gov.uk/gambling_and_racing/)], 15.2.2006.
7. E-business Briefing: February 2005. [URL: <http://www.e-consultancy.com/newsfeatures/newsletter/1716/the-e-consultancy-interview-mark-davies-betfair.html#16875>], 22.2.2006.
8. Gambling Planet. [URL: [http://www.gamblingplanet.org/casino\\_varieties.php](http://www.gamblingplanet.org/casino_varieties.php)], 2005.
9. Gambling study: Projected revenue: \$100 billion. [URL: [http://www.reviewjournal.com/lvrj\\_home/2005/Jun-22-Wed2005/business/2221014.html](http://www.reviewjournal.com/lvrj_home/2005/Jun-22-Wed2005/business/2221014.html)], 15.2.2006.
10. Gref. [URL: <http://www.gref.net/>], 10.3.2006.
11. Hitstardust. [URL: <http://www.hitstardust.com/>], 2005.
12. Internet Casino Gambling Online. [URL: <http://www.gambling.com/internet/casino-gambling-online.htm>], 15.2.2006.
13. Internet gambling licences. [URL: <http://www.gamblinglicenses.com/>], 10.4.2006.
14. Internet Gambling. [URL: <http://gsulaw.gsu.edu/lawand/papers/su01/feldman/>], 10.2.2006.
15. Internet Gambling: Prohibition v. Legalization. [URL: <http://www.cato.org/testimony/ct-tb052198.html>], 28.3.2006.

16. Internet growth statistics. [URL: <http://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>], 20.2.2006.
17. Internet usage statistics. [URL: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>], 20.2.2006.
18. Mobile Gambling Statistics. [URL: [http://corporate.sms.ac/industryresources/mobile\\_gambling.htm](http://corporate.sms.ac/industryresources/mobile_gambling.htm)], 20.4.2006.
19. New Forest district council. [URL: <http://www.nfdc.gov.uk/index.cfm?articleid=5991>], 2006.
20. Online casino city. [URL: <http://online.casinocity.com/>], 2.4.2006.
21. Online Gambling Casinos with Online Casino Reviews. [URL: <http://www.gamblingphd.com/historical-information.htm>], 14.2.2006.
22. Online gambling. [URL: <http://www.gamblingmagazine.com/articles/37/37-28.htm>], 13.2.2006.
23. Own a casino. [URL: [http://www.ownacasino.org/industry\\_stats.html](http://www.ownacasino.org/industry_stats.html)], 10.2.2006.
24. Quixotic solutions. [URL: <http://www.quixotic-solutions.com/patents/patents.htm>], 20.3.2006.
25. Športna loterija. [URL: <https://www.sportna-loterija.si/Stave/index.aspx>], 15.4.2006.
26. The History of Gambling. [URL: <http://www.gypsyware.com/gamblingHistory.html>], 12.2.2006.
27. What is a DDoS attack?. [URL: <http://antivirus.about.com/od/whatisavirus/a/ddosattacks.htm>], 20.3.2006.
28. What is an Online Casino?. [URL: <http://www.an-online-casino-and-internet-gambling-guide.com/what-is-an-online-casino.html>], 15.2.2006.
29. Zakon o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 27/1995).
30. Zakon o spremembah in dopolnitvah zakona o igrah na srečo (Uradni list RS, št. 85/2001).