

UNIVERZA V LJUBLJANI  
EKONOMSKA FAKULTETA

DIPLOMSKO DELO

MATEVŽ VILFAN



UNIVERZA V LJUBLJANI  
EKONOMSKA FAKULTETA

DIPLOMSKO DELO

**ANALIZA TRGA SPLETNEGA POKRA**

Ljubljana, september 2011

MATEVŽ VILFAN

## **IZJAVA**

Študent Matevž Vilfan izjavljam, da sem avtor tega diplomskega dela, ki sem ga napisal pod mentorstvom dr. Marka Jakliča, in da v skladu s 1. odstavkom 21. člena Zakona o avtorskih in sorodnih pravicah dovolim njegovo objavo na fakultetnih spletnih straneh.

V Ljubljani, dne \_\_\_\_\_

Podpis: \_\_\_\_\_

## KAZALO

UVOD.....	1
<b>1 PREDSTAVITEV SPLETNEGA POKRA.....</b>	<b>2</b>
<b>1.1 Zgodovina pokra .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2 Zgodovina spletnega pokra .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Osnovni koncepti spletnega pokra.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Demografski profil poker igralca in popularizacija pokra .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Poker: Igra na srečo ali igra znanja .....</b>	<b>6</b>
<b>1.6 Izzivi, povezani s spletnim pokrom.....</b>	<b>8</b>
1.6.1 Izzivi, povezani z elektronskim prenosom denarja .....	8
1.6.2 Izzivi, povezani s poštenostjo iger .....	10
1.6.3 Izzivi, povezani z mladoletnim igranjem .....	11
1.6.4 Izzivi, povezani z varnostjo pred hekerji .....	12
1.6.5 Legalnost iger na srečo.....	13
<b>2 POSLOVNO OKOLJE SPLETNEGA POKRA .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Širše zunanje poslovno okolje .....</b>	<b>14</b>
2.1.1 Ekonomski dejavniki.....	14
2.1.2 Politično-pravni dejavniki .....	15
2.1.3 Socio-kulturni dejavniki .....	16
2.1.4 Tehnološki dejavniki .....	16
<b>2.2 Analiza konkurence spletnega pokra .....</b>	<b>17</b>
2.2.1 Tekmovalnost med obstoječimi podjetji .....	17
2.2.2 Potencialna konkurenca.....	18
2.2.3 Pogajalska moč kupcev .....	20
2.2.4 Pogajalska moč dobaviteljev .....	21
2.2.5 Možnost pojava novih substitutov.....	22
<b>3 REGULACIJA SPLETNEGA POKRA.....</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Avstralija.....</b>	<b>24</b>
<b>3.2 Združene države Amerike .....</b>	<b>26</b>
<b>3.3 Evropa .....</b>	<b>27</b>
3.3.1 Italija.....	29
3.3.2 Francija.....	30
3.3.3 Slovenija.....	31
<b>3.4 Davčne oaze.....</b>	<b>34</b>
<b>3.5 »Črni petek«.....</b>	<b>35</b>
<b>SKLEP.....</b>	<b>39</b>
<b>LITERATURA IN VIRI.....</b>	<b>41</b>

## UVOD

Javno mnenje do igralniške industrije in iger na srečo je že od nekdaj negativno. Če temu dodamo še virtualnost in igro s kartami, pa se mnenje javnosti le še poslabša. Nepoznavanje igre pokra in omenjeni stereotipi spletni poker prikazujejo kot hazardiranje, igralca spletnega pokra pa kot odvisnika od iger na srečo, kateremu sledi neizbežen propad.

Spletni poker je bil dolgo časa prezrt v raziskavah spletnega igralništva. Do tega je prihajalo zaradi nizkega deleža spletnega pokra v celotnem spletnem igralništvu in neenotne klasifikacije. Danes spletni poker predstavlja velik, v določenih državah pa že največji delež v spletnem igralništvu. Do tega je prišlo zaradi privlačnosti igre, medijske pokritosti in visokih denarnih nagrad.

Popularizacija spletnega pokra je povzročila nastanek številnih novih poker ponudnikov. Visoki dobički novonastalih podjetij in velike vsote denarja, ki se obračajo v spletnem pokru, so države po svetu prisilili v odločitev, ali dovoliti igranje spletnega pokra ali pa ga prepovedati. V primeru prepovedi se pojavlja vprašanje, kako prepoved sploh doseči. V primeru dovoljenja igranja pa se pojavlja vprašanje, kako ga primerno regulirati in obdavčiti.

Namen diplomske naloge je predvsem seznanitev bralca s spletnim pokrom ter njegovo normativno ureditvijo v zvezi s ponudniki internetnega pokra. Prav tako želim pokazati bralcu, kako neharmonizirana je zakonodaja na tem področju širom po svetu. Cilj je preko analize trga spletnega pokra pokazati, zakaj je poker tako priljubljen, kakšne so možnosti za novonastala podjetja v svetu spletnega pokra in predstaviti nujo po regulaciji spletnega pokra.

V diplomski nalogi bom uporabljal deskriptivni pristop raziskovanja, ki temelji na metodah diskripcije, kompilacije ter na komparativni metodi. Uporabil bom sekundarno analizo podatkov, ki so že bili objavljeni in obdelani v drugih virih. Kot vire bom uporabljal svetovni splet, domačo in tujo literaturo.

Diplomsko delo je razdeljeno na tri poglavja.

Prvo poglavje je namenjeno predstavitvi spletnega pokra. V njem je najprej predstavljena kratka zgodovina pokra in spletnega pokra. V nadaljevanju poglavja je opisano, kako ponudniki spletnega pokra poslujejo, kdaj je spletni poker postal tako popularen, kakšen je demografski profil poker igralca in zakaj poker ni klasična igra na srečo. Poglavje se zaključuje z izzivi, povezanimi s spletnim pokrom, kjer je opisano, kako igralci spletnega pokra prenašajo denar iz bančnih računov na račune spletnih poker igralnic, kako se spletne poker igralnice spopadajo s hekerji in mladoletnim igranjem ter kdo preverja poštenost spletnih iger pokra.

Drugo poglavje je namenjeno predstavitvi poslovnega okolja spletnega pokra. V njem je najprej opisano širše zunanje poslovno okolje spletnega pokra, znotraj tega pa pet ključnih dejavnikov, ki vplivajo na podjetja. Ti dejavniki so: ekonomski, politično-pravni, tehnološki in socio-kulturni. Nadaljevanje poglavja je posvečeno natančnejši analizi konkurence spletnega pokra. S pomočjo Porterjevega modela petih silnic, bom analiziral stopnjo konkurence v panogi.

V tretjem poglavju bom podrobneje predstavil, kako se države po svetu spopadajo z vprašanjem legalnosti spletnega igralništva ter s tem povezanega nadzora nad opravljanjem in obdavčitvijo dejavnosti. V okviru regulacije bo predstavljena tudi smiselnost prepovedi spletnega igralništva. Prikazal in primerjal pa bom tudi obstoječe načine regulacije spletnega igralništva po svetu med seboj. Konec tretjega poglavja pa je namenjen »črnemu petku«. Predstavil bom, zakaj je do tega dogodka prišlo, kaj se je dogajalo in kakšne posledice bo »črni petek« imel na spletni poker v prihodnosti.

V sklepu bom podal zaključne misli diplomskega dela.

## **1 PREDSTAVITEV SPLETNEGA POKRA**

Zaradi nepoznavanja zgodovine in osnovnih konceptov pokra, je splošno mnenje o igri negativno. Širša javnost igralce spletnega pokra obravnava kot odvisnike od iger na srečo, zato bom na začetku podrobneje predstavil igro in igralce spletnega pokra. V nadaljevanju pa se bom ukvarjal z vprašanjem ali je poker res klasična igra na srečo ter z izzivi, povezanimi s spletnim pokrom.

### **1.1 Zgodovina pokra**

Obstaja vrsta različnih zgodb, kako in kje se je igra pokra začela. Vendar za nobeno od teh različic ne obstaja dovolj trdnih dokazov, s katerimi bi lahko določili pravi izvor igre. Nekateri pravijo, naj bi zgodovina pokra izhajala iz Kitajske v devetem stoletju, in naj bi bila igrana s pobarvanimi dominami, drugi pravijo, da izvor igre prihaja iz Egipta v dvanajstem stoletju kot oblika tedaj znane igre »ganjifa«, spet tretji, da poker izhaja iz sedemnajstega stoletja iz Perzije, iz njihove igre »As Nas«. Kasnejše razlage izvora pokra so bolj verjetne. V Španiji so v šestnajstem stoletju igrali igro »Primerro«, v Nemčiji pa v sedemnajstem stoletju igro »Pochen«. Še najverjetneje pa igra izhaja iz Francije, kjer so v 17. stoletju igrali igro »Poque«. Ta igra naj bi že vključevala elemente stavljenja in blefiranja. Igro naj bi francoski kolonialisti nato prinesli najprej v Kanado in nato še v Ameriko. Prvi zapisi o pokru datirajo v leto 1834, ko je o njem pisal Jonathan H. Green v knjigi »An exposure of Arts and Miseries of Gambling«. Po njegevem pričevanju je bila igra poker zelo priljubljena vzdolž reke Mississippi in se je imenovala igra goljufivcev (angl. *cheating game*). Tekom časa se je zvrstilo veliko različic igre poker. Prvotno je bila najpopularnejša igra 5 card draw, katero kasneje izrineta stud in omaha, ko se v začetku sedemdesetih let dvajsetega stoletja pojavi texas holdem poker (Traditional and Online Poker History, 2011).

Igro pokra so v času ameriške državljanske vojne širili tudi vojaki, med katerimi je bila ta igra zelo priljubljena. S širitvijo po različnih regijah pa se je poker začel razvijati in pridobivati nove igralne elemente. Tako se je razvil prepoznaven, enoten pokeraški jezik. Precejšen del tega jezika je prodril v ameriško in angleško govoreče kulture. Izrazi, kot so »poker face«, »blue chip«, »up the ante«, »ace up one's sleeve«, »beats me«, »call one's bluff«, »pass the buck« in »when the chips are down«, izhajajo iz pokra, čeprav se danes običajno uporabljajo v drugih zvezah. Ker pa se je poker povezovalo z Divjim zahodom, kjer ni bilo zakonov, je igra dobila slab sloves in postala nelegalna. Ponovno se je poker začel uveljavljati v tridesetih letih dvajsetega stoletja, z začetkom urejanja zakonodaje igralništva. Javna podoba pokra pa se je začela spreminjati z razvojem Las Vegasa (Šola pokra, 2011).

## 1.2 Zgodovina spletnega pokra

Oblak-Črničeva (2008) meni, da je internet v zadnjih 40 letih prešel skozi 4 različna obdobja. V sedemdesetih letih dvajsetega stoletja je bil raziskovalno orodje tehničnih elit. Uporabljali so ga predvsem znanstveniki za podatkovne izmenjave. V začetku osemdesetih se je raba interneta razširila. S pojavom komunikacijskih in storitvenih kanalov internet vstopi v subkulturno in antikomercialno obdobje. V tem obdobju se prvič pojavijo virtualne skupnosti in prve oblike izmenjave identitet v obliki posebnih programov za druženje. Konec osemdesetih in do sredine devetdesetih internet stopi v obdobje tranzicije. Značilnost tega obdobja je vstop komercialnih spletnih servisov in poslovnih omrežij. Korporacije, medijske hiše in producentne hiše internetu dajo nov pomen. V njem vidijo nov ekonomski trg. Obdobje komercializacije pa traja od sredine devetdesetih naprej pa do danes. V tem času zrastejo številna nova spletna podjetja, komercialne vsebine postanejo vidnejše in močno se razširi spletno oglaševanje.

McFarland (2009) piše, da zametki spletnega pokra segajo v zgodnja devetdeseta leta. Takrat so prvič igrali poker preko spleta, s pomočjo IRC-a (angl. *Internet Relay Chat*). V tej verziji pokra so igrali z navideznim denarjem, s tem pa so se lahko neizkušeni igralci naučili igranja pokra brez tveganja. Leta 1998 pa je bila ustanovljena prva internetna poker soba (angl. *poker room*), ki je ponujala igro za pravi denar. To je bil Planet Poker, katerega ustanovitelj je bil pisatelj in poker profesionalc Mike Caro. Planet Poker je v nekaj mesecih razširil bazo svojih igralcev do te mere, da je igra potekala tako čez dan kot tudi čez noč. Tako je tudi ostalo preostanek leta 1998, ko je bil Planet Poker edini ponudnik igranja pokra preko interneta za pravi denar. Leta 1999 se ustanovi Paradise Poker, ki je bil lociran na Kostariki. Zaradi ponujenih dodatnih zvrsti pokra je Paradise Poker postal kmalu vodilni na trgu ponujanja spletnega pokra. Kljub temu da je popularnost spletnega pokra rasla iz dneva v dan, pa svoj pravi razcvet doživi štiri leta pozneje. Leta 2001 so bile ustanovljene nekatere danes vodilne in največje spletne poker igralnice. To so Party Poker, PokerStars in Ultimate-Bet. V svet internetnega pokra so te igralnice vpeljale turnirsko igro, kjer so nagrade za zmagovalce zelo visoke glede na vložke oziroma na prej poznano denarno igro. Pravi razcvet pa internetni



poker doživi v letu 2003, ko je prvič predstavljen na televiziji v ZDA. Marca tega leta je na programu Travel Channel prvič predvajan World Poker Tour (v nadaljevanju WPT), katerega gledanost preseže vse dotedanje oddaje na tej televiziji. Poker začne pokrivati tudi televizijska hiša ESPN. Kot zadnji izmed danes vodilnih ponudnikov spletnega pokra se v letu 2004 pojavi Full Tilt Poker.

### 1.3 Osnovni koncepti spletnega pokra

Lamut (2011a) meni, da je pomembna stvar, ko govorimo o pokru, ta, da je poker igra ničelne vsote. To pomeni da lahko zaslužimo le na račun naših nasprotnikov. Naš dobiček torej neposredno pomeni izgubo nekega drugega igralca. Poleg tega pa je potrebno razložiti še način, kako spletne poker igralnice služijo oziroma od česa živijo. Spletne igralnice pokra v vsaki igri od denarja, ki se s stavami nabere na virtualni mizi, odtrgajo manjši del ter ga obdržijo za svoje poslovanje. Ta nekakšna provizija (angl. *rake*) med igranjem po navadi znaša med 3–5 % in je normalno omejena navzgor. To pomeni, da se količina denarja, ki ga imajo vsi igralci skupaj, počasi manjša. Če želimo s pokrom zaslužiti, moramo zaslužiti dovolj na račun drugih igralcev, da presežemo stroške provizij spletnih poker igralnic. Na dolgi rok igro pokra premaguje okrog 10 % igralcev, medtem ko ostalih 90 % izgublja na račun drugih igralcev in provizije igralnice.

Za lažje razumevanje pojma poker *rakeback* je potrebno razložiti, kako igra na internetu pravzaprav poteka. Spletni ponudniki pokra imajo v lasti strežnike, na katerih se zbirajo igralci za virtualnimi mizami in igrajo med seboj. Denar, ki ga igralci stavijo med igro, se nabira na mizi na kupu (angl. *pot*), ob koncu igre pa pripada igralcu, ki je zmagovalec posamezne igre. Od tega denarja si igralnica vsakokrat vzame določen procent kot provizijo za prirejanje iger. Več igralcev pomeni več igranih iger in več igranih iger pomeni, da bo igralnica pobrala več provizije in bo njen zaslužek večji (Lamut, 2011b).

Interes igralnic je torej privabljanje čim večjega števila igralcev, za doseganje tega cilja pa uporabljajo različne strategije trženja. Poleg klasičnega oglaševanja na internetu in v tradicionalnih medijih dajejo igralnice poudarek tudi na partnerske programe, ki delujejo na principu mrežnega marketinga. Partner v mreži na ta način za vsakega novega pripeljanega igralca dobi nagrado. Le-ta je lahko v fiksnem znesku ali pa kot določen odstotek provizije, ki ga novi igralec z igranjem generira in daje igralnici. Ta odstotek igralnica nakazuje napotitelju (angl. *affiliate*), in sicer od vseh igralcev, ki jih je slednji pripeljal k njej (Lamut, 2011b).

Število napotiteljev, ki so se borili za svoj delež igralcev, se je vzporedno s hitrim razvojem spletnega pokra zaradi enostavnosti in potencialne donosnosti začelo naglo povečevati. Z vse večjo konkurenco med napotitelji so si le-ti izmislili nov način, kako igralce prepričati, da se v igralnico pokra vpišejo preko njih, namesto preko konkurentov. Napotitelji so potencialnemu novemu igralcu ponudili delež svojega zaslužka, torej delež od tistega, kar mu je kot provizijo

nakazovala igralnica. S tem je igralec del provizije, ki mu jo je igralnica vzela, dobil povrnjeno nazaj. Od tod izhaja beseda *rakeback* (Lamut, 2011b).

#### **1.4 Demografski profil poker igralca in popularizacija pokra**

Demografski profil poker igralca in poznavanje motivacije, ki poker igralca žene k igri, je po mnenju Church-Sandersove (2009, str. 27) danes visoko na listi prioritet vseh spletnih ponudnikov pokra. Vsak potencialni igralec se mora namreč pred začetkom igranja najprej registrirati. S pomočjo osebnih podatkov ob registraciji in tehnologije za sledenje igralca ponudniki spletnega pokra pridobijo veliko število uporabnih podatkov o igralcu samem. To pa omogoča ponudnikom spletnega pokra usmerjeno oglaševanje, s katerim želijo obdržati dosedanje igralce.

V raziskavi trga pokra, ki ga je opravilo podjetje Poker Players Research (2010), 44,5 milijonov ljudi igra poker redno, kar znaša 7 % odrasle populacije. Ta podatek se nanaša na leto 2010. V primerjavi z letom 2009 je število poker igralcev zraslo za 4,5 %. 51 % vseh igralcev prihaja iz ZDA, 49 % pa od drugod, vendar pa se tu delež neameriških igralcev vztrajno povečuje. Spolna struktura igralcev kaže razmerje 67 % proti 33 % v korist moških. Kar 54 % igralcev pokra spada v starostni razred 18–34 let, 31 % jih spada v starostni razred 35–54 let in 15 % v starostni razred 55+ let. Podjetje Poker Players Research je naredilo podobno raziskavo tudi izključno za denarne igre spletnega pokra. In sicer ugotavljajo, da 14,5 milijona ljudi igra poker preko spleta za denar vsaj enkrat mesečno. To v primerjavi z letom povprej, ko je igralo 13,8 milijona ljudi, pomeni 5 % povečanje. Od tega je 44,5 % ljudi prihajalo iz ZDA, 55,5 % ljudi pa od drugod po svetu. Spolna struktura spletnih igralcev je razdeljena na 80 % moških in 20 % žensk. Kar 68 % vseh igralcev pa spada v starostni razred 18–34 let, 24 % v starostni razred 35–54 let in le 8 % v starostni razred 55+ let.

Church-Sandersova (2009, str. 30) ugotavlja, da je poker na svoji popularnosti pridobil leta 2003, ko so na ameriški televiziji prvič predvajali WPT. Televizijski prenosi so prinesli v igro dodatno razburljivost in na splošno povečali zanimanje javnosti do pokra. Z miniaturnimi kamerami, ki so vgrajene v rob igralne mize, in z novo grafično podobo je spremljanje pokra preko televizije postalo še bolj zanimivo, saj so gledalci na zaslonu videli karte od vseh igralcev, s tem pa tudi videli, kako igrajo profesionalci.

Prednosti predvajanja pokra na televiziji:

- poker preko televizijskih ekranov ustvarja atmosfero, katere ni na spletu
- prenosi dajo pokru večji pomen in posebnost
- televizija v hipu predstavi poker množici ljudi
- televizija ustvari prave poker zvezdnike
- ustvarjanje oddaj o pokru je poceni, v primerjavi z drugimi oddajami

Ovire za rast pokra na televiziji:

- nekateri trgi ne dovoljujejo predvajanj poker oddaj na televiziji zaradi zakonodajnih okvirov
- nekateri poker ponudniki se soočajo s pomanjkanjem razumevanja, kaj televizija lahko doprinese k razvoju pokra
- formati predvajanj na televiziji so ponekod postali zastareli, prav tako pa je moč čutiti zasičenost trga z oddajami o pokru

### **1.5 Poker: Igra na srečo ali igra znanja**

Lamut (2011a) meni, da je splošno mnenje o pokru napačno zaradi nepoznavanja te igre. Mnogi ga povezujejo z igralnicami, ker se poker tam igra, posledično pa ga povezujejo tudi z drugimi igrami na srečo. Vendar pa obstaja pomembna razlika. Igra se igra proti drugim igralcem in ne proti igralnici. Zato igralec, ki igro dobro pozna, ve, da mora s slabimi kartami odstopiti (ne plača nič denarja), z dobrimi kartami pa staviti veliko. Na ta način bo proti slabšim nasprotnikom v prednosti. Zaradi boljše strategije stavljenja bo dober igralec z dobrimi kartami iztržil več, kot pa bo s slabimi kartami izgubil, saj bo v splošnem stavil le takrat, ko bo imel večje možnosti za zmago od nasprotnikov. Strategija posameznih igralcev je edina razlika med igralci, če upoštevamo, da igramo na dolgi rok. Razlog je povsem matematičen. Obstaja 169 različnih kombinacij dveh kart, ki jih ob začetku igre prejmemo v roke. Jasno je, da so nekatere kombinacije močnejše od drugih, vendar zaradi tega noben igralec na dolgi rok ni v prednosti, saj se sreča pri dolgoročnem deljenju kart izniči.

Lamut (2011a) navaja, da poker pogosto primerjajo s šahovsko partijo. O tem, kdo bo imel bele figure, odloča met kovanca. Pri dveh izenačenih nasprotnikih bo pred začetkom partije vedno v prednosti tisti, ki je imel to srečo, da začne kot prvi, torej beli igralec. Če predpostavljamo zelo dolgo serijo partij, zaradi začetnega žreba, nobeden od igralcev ni v prednosti, saj bosta oba enako mnogokrat imela bele in črne figure. Zato se faktor sreče pri žrebu figur dolgoročno izniči in o zmagovalcu odloča izključno strategija igranja.

Leto po tem, ko je ustanovljena mednarodna poker federacija (angl. *IFP – International Federation of Poker*), je le ta uradno priznana kot igra znanja in s tem sprejeta med mislene igre s strani mednarodne zveze za šport in miselne igre (angl. *IMSA – International Mind Sports Association*). S tem se je poker izenačil z igrami, kot so: šah, bridge, go itd. IMSA je priznana s strani mednarodnega olimpijskega komiteja (angl. *IOC – International Olympic Committee*), kar pomeni, da bi poker lahko bil uradna igra znanja za olimpijske igre (Collson, 2010; Gibson, 2010).

Z večjo popularnostjo pokra se vse pogosteje pojavlja vprašanje, ali je poker šport. Odgovor na to vprašanje še danes ni enoznačen. Zato si bomo v nadaljevanju pogledali sodbe nekaterih držav, ki so se do tega vprašanja že opredelile.

Danska vlada loči med igrami na srečo (angl. *games of chance*) in spretnostnimi igrami (angl. *games of skill*), pišejo na spletni strani GamingZion (2011). Legalnost iger je zato odvisna od tega, v katero kategorijo igra spada. Igre na srečo so regulirane z državnim monopolom in so zato prepovedane izven igralnic. Prvotno je poker veljal za spretnostno igro, vendar se je to spremenilo leta 2006, ko poker uvrstijo ponovno na seznam iger na srečo. Kljub temu se je poker širil med Danci in tako leta 2008 danska vlada poker uvrsti med spretnostne igre. Problem se pojavi pri spletnem pokru. In sicer spletno igralništvo je na Danskem legalno, vendar pa je tudi ta reguliran s strani države, ki dopušča le eno spletno igralnico Dansk Spil. Le-ta ponuja izključno igre na srečo, ne ponuja pa spretnostnih iger. Tako so danski poker igralci primorani igrati pri ponudnikih spletnega pokra iz davčnih oaz. Tovrstno igranje sicer poizkušajo zaustaviti z ukrepi, podobnimi ZDA, saj vlada prepoveduje danskim bankam izvrševanje transakcij, katerih namen je igranje spletnega pokra.

Murphy (2009) navaja, da je Rusija leta 2007 igro pokra kvalificirala kot šport. S tem je povzročila, da so se manjše igralnice in klubi odločili, da prenehajo z dotedanjimi aktivnostmi in začnejo ponujati izključno igre pokra. Število igralcev in igralnic, kjer so ponujali igro poker, je skokovito naraslo, kar pa se je spremenilo v letu 2009, ko Rusija poker črta s seznama športnih aktivnosti. V veljavo pride novi zakon, ki prepoveduje kakršno koli igranje pokra. Posledično naj bi 400.000 ljudi ostalo brez službe, saj so zaprli vse igralnice, ki so se razbohotile v času, ko se je poker smartal za šport.

Kot zadnji državi, ki priznavata, da je poker šport, sta Litva in Romunija. Litovsko in romunsko poker zvezo sprejmejo med športne organizacije in s tem dobita dovoljenje za prirejanje turnirjev pokra zunaj igralnic. Vlada s tem priznava, da je poker šport (Murphy, 2010; Bartley, 2011).

Do nekoliko drugačnih zaključkov pa je aprila letos prišla Švedska, pišejo na spletni strani časopisa The Local (2011). Leta 2007 so obtožili štiri ljudi kršenja švedskega zakona o igrah na srečo, s tem ko so priredili poker turnir z denarnimi nagradami. Obdolženci so želeli prikazati sodnikom, da poker ni igra na srečo, zato so na zaslišanje pripeljali izkušenega poker igralca in matematika z univerze Chalmers. V okviru njunih pričevanj so sodniki bolje spoznali igro pokra in bili deležni »šole pokra«. Končna sodba švedskega sodišča se je glasila, da turnirska igra vsebuje precejšen del znanja in je lahko smatrana kot igra znanja, medtem ko denarna igra pokra predstavlja igro na srečo. Svojo odločitev je vrhovno sodišče utemeljilo, da je najpomembnejše pri pokru, katera vrsta igre se igra (turnirska ali denarna) in kako dolgo se jo igra. Denarna igra pokra spada med igre na srečo, ker igralci lahko igrajo, kadarkoli želijo, stavijo, kadarkoli želijo in zapustijo igralno mizo, kadarkoli želijo.

Po navedbah Kellyja, Dhara in Verbiesta (2007, str. 190–194), je bilo v ZDA na sodiščih od leta 2004 do 2007, odprtih več sodb glede vprašanja, ali je poker igra na srečo ali igra znanja. Vprašanje je zelo pomembno, saj glede na to, kam se poker uvršča, od tega zavisi, ali je igra legalna ali nelegalna. Nekatere zvezne države v ZDA dovoljujejo igre znanja, medtem ko

prepovedujejo igre na srečo. Podobno kot drugod po svetu so zagovorniki tega, da je poker igra znanja, na sodišču izpostavljali, da znanje pri pokru prevladuje nad srečo. Torej ne zanikajo, da faktor sreče obstaja, vendar pa menijo, da prevladuje faktor znanja. Pri tem svoje trditve utemeljujejo skozi igranje iger na dolgi rok. Tako trdijo, da na dolgi rok faktor sreče izginja, medtem ko faktor znanja prevladuje in je poglobljen. Na drugi strani pa so zagovorniki tega, da je poker igra na srečo, trdili, da če nimamo vpliva na to, katera karta se bo pojavila naslednja na igralni mizi, taka igra ne more biti igra znanja. Poudarjajo, da lahko najboljšega igralca pokra na svetu premaga amater, zato je poker igra na srečo. Razsodbe v tej zadevi so bile enoznačne. In sicer poker v ZDA ostaja igra na srečo. Sodniki so sicer priznavali, da na dolgi rok zanje ima lahko določen vpliv, vendar pa so videli težavo v določanju, kaj pomeni prevladujoč vpliv in kako faktor sreče in faktor znanja ovrednotiti.

Levitt in Miles (2011) sta v najnovejši študiji ugotovila, da obstajajo močni dokazi, da je poker igra znanja. Profesorja z ekonomske fakultete v Chicagu sta v svoji študiji proučevala dosežke igralcev pokra na svetovnem prvenstvu v pokru leta 2010. Tako sta pred začetkom turnirja razdelila igralce v dve skupini. Prva skupina je bila sestavljena iz 720 najboljših in najizkušenejših igralcev pokra izmed 32.500 sodelujočih na tem turnirju. Drugo skupino pa so tvorili ostali igralci. Nato sta primerjala rezultate te skupine z ostalimi igralci in ugotovila, da je izkušena skupina v povprečju dosegla 30-odstotni profit glede na vložek, medtem ko so ostali igralci imeli v povprečju 15-odstotno izgubo glede na vložek. Velika razlika med rezultati ene in druge skupine je po njunem mnenju močan dokaz, da je in bi poker moral biti smatran za igro znanja.

## **1.6 Izzivi, povezani s spletnim pokrom**

Odkar je spletno igralništvo postalo tako razvito in se v njem obračajo milijarde dolarjev, morajo ponudniki spletnih igralnic, po mnenju Cabota in Baleastre (2005, str. 23), poskrbeti za:

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

### **1.6.1 Izzivi, povezani z elektronskim prenosom denarja**

V svetu spletnega pokra operaterji ne bi imeli posla, če ne bi imeli hitrih, zanesljivih in varnih možnosti plačevanja, meni Church-Sandersova (2009, str. 28). To možnost za spletne poker igralnice po navadi opravljajo zunanji sodelavci. Igralec lahko uporablja različne možnosti vplačil in izplačil na svoj konto pri določenem ponudniku. Te možnosti se sicer razlikujejo od ponudnika do ponudnika. Potrebno je vedeti, da urejen sistem vplačil in izplačil lahko poveča lojalnost strank in tudi delež na trgu spletnega pokra. V primeru neprimerno urejenega

področja vplačil in izplačil pa lahko pomeni izgubo strank in tržnega deleža na trgu spletnega pokra.

Ker igranje preko spleta zahteva tudi igralčev denarni vložek, mora biti zagotovljen brezhiben prenos denarja od igralca do spletnega ponudnika igre na srečo in obratno. Cabot in Baleastra (2005, str. 24) navajata pet kriterijev, ki so pomembni za ocenjevanje finančnih transakcijskih sistemov:

- nemudnost (igralci pričakujejo čim hitrejša vplačila in izplačila denarja)
- varnost (igralci želijo biti prepričani, da bo njihov denar v varnih rokah)
- stroški (transforni stroški morajo biti nizki)
- anonimnost (igralci želijo anonimnost, strah jih je zlorabe osebnih podatkov)
- dostopnost (finančne transakcije morajo biti vedno dostopne)

Najpopularnejši načini denarnih nakazil na spletne poker igralnice so:

**Kreditne in debetne kartice:** Predstavljajo najbolj priljubljeno obliko vplačil na spletne poker igralnice, predvsem zaradi enostavnega in hitrega načina prenosa denarja. Transfer denarja je opravljen takoj, tako da lahko nemudoma začnemo z igranjem. Vendar pa ima ta način vplačevanja pomankljivost, in sicer dvig denarja. Večina spletnih poker igralnic ima načelo, da lahko dvignemo le toliko denarja, kolikor smo ga vplačali, kar pomeni, da moramo potencialni zaslužek oziroma znesek, višji od vplačila, dvigniti z alternativnimi metodami (e-denarnice, čeki itd.). Stroški tovrstnih transakcij so nizki (How To Get Cash Into Online Poker Sites – Transfers Explained).

V ZDA imajo zakon, s katerim so se velika plačilna podjetja, kot sta Visa in Mastercard, zavezala, da njihovih kartic ne bo mogoče uporabljati za namene spletnega igralništva. Tako se igralcu, ki poizkuša s pologom denarja na spletno igralnico, avtomatsko blokira dostop in plačila ne more opraviti. To težavo Američani zaobidejo z e-čeki, predplačniškimi karticami, e-denarnicami in pologi s telefonskimi karticami (Cabot & Baleastra, 2005, str. 54).

**Bančno nakazilo:** Ta nakazila so predvsem dražja in zamudnejša (2–3 delovne dni). Prav tako pa je tak način nakazovanja v večih državah blokiran. Zato v tem primeru internetna igralnica zavrne zahteve za depozit denarja in ga vrne nazaj. Ta način plačevanja je predvsem za igralce, ki nimajo kreditnih kartic (Cabot & Baleastra, 2005, str. 55).

**E-denarnice:** Danes obstaja veliko število elektronskih denarnic, ki so sprejete za plačevanje na račune poker igralnic. Najbolj znane so Moneybookers, Neteller, Paypal, Click2pay. Prednost e-denarnic je predvsem hitrost (transakcije so takojšnje), možnost vplačil, ko kreditne kartice niso sprejete, zagotavlja dodaten nivo varnosti, saj predstavljajo dodaten člen med banko in poker ponudnikom. Glavni slabosti te metode plačevanja sta transakcijski strošek (2–5 %) in zamudnost z odpiranjem računa. Proces varnostnih korakov pri odpiranju

računa tovrstne plačilne metode lahko traja nekaj dni. Kasneje pa je uporaba zelo enostavna in hitra (How To Get Cash Into Online Poker Sites – Transfers Explained).

Podobna raziskava je bila narejena tudi za izključno denarne igre spletnega pokra. In sicer ugotavljajo, da 14,5 milijona ljudi igra poker preko spleta za denar vsaj enkrat mesečno. To v primerjavi z letom povprej, ko je igralo 13,8 milijona ljudi, pomeni 5 % povečanje. Od tega je 44,5 % ljudi prihajalo iz ZDA, 55,5 % ljudi pa od drugod po svetu. Spolna struktura spletnih igralcev je razdeljena na 80 % moških in 20 % žensk. Kar 68 % vseh igralcev pa spada v starostni razred 18–34 let, 24 % v starostni razred 35–54 let in le 8 % v starostni razred 55+ let (Poker Players Research Ltd., 2010).

### 1.6.2 Izzivi, povezani s poštenostjo iger

Ko igralec uspešno prenese denar na svoj poker račun, se pojavijo mnoga vprašanja v zvezi s poštenostjo iger. Zato je potrebno povedati, kaj mora igralec sam upoštevati, da ne pride do zlorab igralčevega računa, in kako na drugi strani ponudnik pokra zagotavlja poštenost iger. Torej kakšna je politika ponudnikov spletnega pokra v zvezi s poštenostjo iger in varovanjem osebnih podatkov (Rational Entertainment Enterprises Limited, 2011).

Zavoljo poštenosti igre do vseh igralcev poker ponudniki prepovedujejo vsakršno spremembo programa, izvajanje obratnega inženirstva in razstavitev programov. Storitve, ki jih ponujajo, so namenjene izključno osebni uporabi uporabnika. Uporabnik je dolžan posredovati popolne in resnične informacije glede vseh podatkov, ki jih posreduje določenemu ponudniku, in jih je dolžan prav tako posodabljati. Vsakemu uporabniku ponudniki spletnega pokra dovoljujejo, da ima le en račun. Razlog temu je, da ne prihaja do zlorabljanj bonusov dobrodošlice in da igralci ne morajo zakriti svoje identitete in s tem imeti več »akcije« (Rational Entertainment Enterprises Limited, 2011).

Prav tako je med igralci spletnega pokra prepovedano medsebojno dogovarjanje in sodelovanje (angl. *collusion*). V tem primeru si igralci izmenjujejo informacije o lastnih kartah in s tem pridobijo nepošteno prednost pred drugimi igralci. Taka dejanja ponudniki spletnega pokra sankcionirajo z zaprtjem uporabnikovega računa. Enaka sankcija velja za namerno izgubljanje žetonov (angl. *chip dumping*), kjer igralec namenoma izgubi določeno igro in tako prenese svoje žetone k drugemu uporabniku, ki pridobi nepravilno prednost (Rational Entertainment Enterprises Limited, 2011).

Poker ponudniki prav tako prepovedujejo uporabo zunanjih programov, za pomoč igralcem, ki so ustvarjeni z namenom, da jim nudijo nepravilno prednost. Ti programi uporabnikom zbirajo informacije o drugih uporabnikih in presegajo informacije, ki bi jih igralec zbral sam med igro. Med temi programi je prepovedana tudi uporaba avtomatičnih igralcev (angl. *poker boti*). Ti programi so zasnovani na osnovi umetne inteligence, kjer igrajo »roboti« in ne igralci sami (Rational Entertainment Enterprises Limited, 2011).

Na spletni strani CasinoLaunchpad.com menijo, da je ključni dejavnik poštenih iger spletnega pokra brezhiben generator naključnih števil (angl. *random number generator*). To je algoritem, ki se uporablja za mešanje kart. Le na ta način imajo vsi igralci enake možnosti za zmago. Imeti mora dve pomembni lastnosti. Izzidi morajo biti nepredvidljivi oziroma naključni ter ne sme imeti nobenih predsodkov. Da ponudniki spletnega pokra uporabljajo poštene generatorje naključnih števil in da le-ti nimajo nobenih pomanjkljivosti, so ponudniki periodično testirani s strani neodvisnih strokovnih organizacij, kot so eCOGRA, Technical System Testing, Cigital in druge revizijske družbe.

Proti vsem tem nedovoljenim postopkom igralcev, uporabam nedovoljenih programov itd., se ponudniki spletnega pokra spopadajo na ta način, da od igralcev pri registraciji zahtevajo, da soglašajo s pogoji poslovanja ponudnika spletnega pokra. V njih je zapisano, da ima ponudnik spletnega pokra pravico preverjati in spremljati programe, ki jih igralec uporablja istočasno, kot igra spletni poker pri določenem ponudniku (Rational Entertainment Enterprises Limited, 2011).

### 1.6.3 Izzivi, povezani z mladoletnim igranjem

Da bi preprečili mladoletnim igranje spletnega pokra, poker ponudniki preverjajo starost svojih igralcev na način, da od njih zahtevajo kopijo vladno izdanega identifikacijskega dokumenta (vozniško dovoljenje, osebna izkaznica, potni list), pišeta Cabot in Baleastra (2005, str. 118). Kljub prvotnemu nasprotovanju, da ta način preveč posega v človeško zasebnost, danes velja za najbolj obetaven način preverjanja starosti. V preteklosti so preverjali starosti igralcev tudi na podlagi kreditnih kartic, vendar pa ta način ni več primeren, saj lahko v ZDA legalno pridobi kreditno kartico že enajstletnik. Poleg tega pa so nekateri ponudniki kreditnih kartic že prepovedali uporabo le-teh kot sredstvo za preverjanje starosti.

Pri spletnem ponudniku PokerStars (2011a) preverjajo starost na zgoraj opisani način, poleg tega pa zahtevajo od igralca, da ob ustanovitvi poker računa označi okence, ki potrjuje, da ima vsaj 18 let. S tem obveščajo mladoletne igralce, da jih ne sprejemajo ter da v primeru podajanja neresničnih podatkov lahko izgubijo vse svoje dobitke oz. obstaja celo možnost sodnega pregona. Bang-Ortmann (2011) meni, da so marca letos PokerStars dokazali, da se spletni poker ponudniki borijo proti mladoletnemu igranju. Mladoletnemu nizozemskemu igralcu, ki je ob ustanovitvi poker računa pri igralnici PokerStars navajal lažne podatke o polnoletnosti, so blokirali račun in zasegli vsa priigrana sredstva do tedaj in jih podarili v dobrodelne namene. Do tega je prišlo, ko je omenjeni igralec končal kot šesti na turnirju z nagradnim skladom preko 11 milijonov dolarjev in tako prislužil nagrado v vrednosti 520.000 dolarjev. Kasneje je nizozemski časopisni reporter želel dobiti izjavo od njega in pri tem ugotovil da je mladoleten. Predstavniki PokerStarsa so v izjavi za javnost povedali, da so zasegli vsa njegova sredstva in jih podarili v dobrodelne namene organizaciji, ki se bori proti mladoletnemu igranju, račun igralca pa so zaprli.



Po navedbah Monaghanove, Derevenskyja in Sklara (2008, str. 254–255) je znano, da imajo mediji močan vpliv na človeško zaznavo in obnašanje. Cilj oglaševalcev je pritegniti pozornost končnih uporabnikov, pridobiti pozitivno naravnost k produktu in uspešno prenesti sporočilo, da se uporabniki z njim poistovetijo. Mladi so najranljivejši, kar se tiče dovzetnosti oglaševalskim akcijam. Visoka izpostavljenost oglaševanju raznih iger na srečo mladim in družbi govori, da je le-to sprejemljivo, neškodljivo in povsem naravno. V raziskavah ugotavljajo, da mladi igre na srečo in druge oblike igralništva dojemajo kot adrenalinsko in neškodljivo zabavo. Prav tako ugotavljajo, da igre na srečo povezujejo s hitrim in lahkim zaslužkom.

Monaghan et al. (2008, str. 255–258) prav tako ugotavljajo, da so nekatere države že začele omejevati oglaševanje iger na srečo. Velika Britanija je tako televizijske oglase, ki so oglaševali igralnice, stavnice, poker in druge igre na srečo, prepovedala pred deveto uro zvečer. Vendar pa obenem dovoljujejo oglaševanje tombole, državne loterije in športnih stav med prenosi športnih tekem. Avtorji ugotavljajo, da se v primeru dovoljenega oglaševanja iger na srečo povečuje število potencialnih problematičnih igralcev. Zato menijo, da bi moralo biti kakršnokoli oglaševanje iger na srečo po medijih, ki so dostopni otrokom in mladoletnim, prepovedano. Izpostavijo tudi oglaševanje znanih ljudi. Pri tem omenjajo razcvet poker igre Texas Holdem, kjer znane osebnosti in profesionalni poker igralci promovirajo igro pokra in s tem oglašujejo igre na srečo kot legitimno obliko zabave in celo kot obliko potencialne kariere posameznika. Vse to rezultira v velikem številu mladih, ki si želijo postati profesionalni igralci iger na srečo. Ob tem navajajo primer spornega oglaševanja, ko je leta 2004 Chris Moneymaker zmagal na svetovnem prvenstvu v pokru (angl. *World Series Of Poker*) in iz 40 dolarjev vložka dobil 2,5 milijona dolarjev. Problem takega oglaševanja vidijo v tem, da mlade spodbuja k igranju iger na srečo. Zato menijo, da bi moralo biti oglaševanje iger na srečo in drugih igralniških produktov, ki so privlačni za mlade, omejeno, če ne že prepovedano.

#### 1.6.4 Izzivi, povezani z varnostjo pred hekerji

Beaver (2010) uporablja besedo heker (angl. *hacker*) kot izraz za računalniškega entuziasta. Običajno besedo heker povezujemo z osebo, ki želi nepooblaščno dostopiti do tujih računalnikov z namenom uničiti ali zlorabiti podatke. To počnejo na različne načine:

- programski trojanski konj (angl. *trojan horse program*)
- odpoved storitve (angl. *denial of service attacks*)
- zamenjava DNS naslova (angl. *DNS spoofing*)
- pregledovanje paketov (angl. *packet sniffers*)
- pridobivanje osebnih podatkov (angl. *social engineering*)
- zamenjava prave spletne strani z lažno (angl. *web page defacement*)

Faustus (2010) meni, da lahko za samo varnost pred hekerji največ naredimo kar sami. In sicer s tem, da redno posodabljam protivirusne programe, programsko opremo, ne odpiramo datotek s sumljivo vsebino, redno pregledujemo računalnik, uporabljamo kompleksna gesla in požarne zidove.

Prav zgoraj omenjeni načini predstavljajo grožnjo tudi spletnim igralcem pokra. Vdori v igralčeve račune ali pa vdori v račune spletnih bank se zgodijo po navadi zaradi naše malomarnosti. Neupoštevanje varnostnih ukrepov (varovanja uporabniškega računa in pa gesla) je spletno poker sobo PokerStars pripeljalo do tega, da igralcem ponudi dodatno zaščito v obliki storitve PokerStars PIN. Tako mora igralec, ki želi dostopati do svojega računa, vsakič vnesti še dodatno šestmestno številko, katero skupaj z geslom izda PokerStars. Uporaba tega programa, po navedbah PokerStarsa, povečuje varnost računa z dodatno varnostno številko, ki preprečuje eksponiranost hekerjem in hekerskim programom (PokerStars, 2011b).

#### 1.6.5 Legalnost iger na srečo

Cabot in Baleastra (2005, str. 125) ugotavljata, da je spletno igralništvo obravnavano različno od države do države. Nekatere države tako dovoljujejo spletno igralništvo na osnovi licenc, regulacije in obdavčitve, nekatere pa ga popolnoma prepovedujejo. Avtorja glede na urejenost spletnega igralništva ločita države v 3 skupine. Prva skupina so države, kjer je spletno igralništvo prepovedano (ZDA), drugo skupino tvorijo države, kjer spletno igralništvo tolerirajo (Karibi, Srednja Amerika), tretjo skupino pa tvorijo države, ki dovoljujejo spletno igralništvo (Evropa). Države, ki prepovedujejo spletno igralništvo, prepoved največkrat opravičujejo z zaščito lastnih državljanov, zaščito državnih loterij in igralnic, prav tako pa nekatere države navajajo, da spletno igralništvo ni v skladu z religioznimi načeli države.

Zagoršek, Jaklič in Zorić (2008, str. 128) pa so mnenja, da je boj proti spletnemu igralništvu neučinkovit in nesmiseln. Po njihovem mnenju je potrebno spletne ponudnike igralniških storitev legitimno vključiti v obstoječo igralniško ponudbo države s pomočjo regulatornih ukrepov. Verjamejo, da bi s tem omilili nekatere negativne posledice spletnega igralništva, kot je odtekanje domačega denarja v tujino.

Več o tem, kako je spletno igralništvo urejeno pri nas in po svetu, je podrobneje opisano v tretjem poglavju.

## **2 POSLOVNO OKOLJE SPLETNEGA POKRA**

V nadaljevanju bom proučil poslovno okolje spletnega pokra. S pomočjo PEST analize bom predstavil kontekstualno okolje oziroma širše zunanje okolje. Za proučevanje transakcijskega okolja oziroma elementov, ki podjetju predstavljajo neposredno okolje delovanja, pa bom uporabil Porterjev model petih silnic.

## 2.1 Širše zunanje poslovno okolje

Jaklič (2009, str. 5–6) pravi, da zunanje okolje predstavljajo vse spremenljivke, na katere podjetje nima večjega vpliva na kratek rok. Tako deli zunanje okolje na kontekstualno okolje ali širše zunanje okolje in pa na transakcijsko okolje ali okolje delovanja podjetja. Širše zunanje okolje določa pet dejavnikov, ki na podjetja vplivajo posredno ali neposredno in dolgoročno ali kratkoročno:

- Ekonomski dejavniki
- Politično-pravni dejavniki
- Tehnološki dejavniki
- Socio-kulturni dejavniki

### 2.1.1 Ekonomski dejavniki

Po raziskavi globalnega trga igralnišva Fenez (2010, str. 7) ugotavlja, da niti igralniška industrija ni imuna na recesijo. Prihodki igralništva so se prvič zmanjšali na leto povprej v letu 2009. Medtem ko je bila leta 2008 in 2007 opazna 3 % rast. Ugotavlja, da je igralniška industrija pred tem rasla nekje s povprečno letno stopnjo 9 %, za prihodnost pa napoveduje še nekoliko višjo raven rasti, in sicer 9,7 %, povprečno do leta 2014. To pomeni, da bi vrednost globalne igralniške industrije zrasla s 100,5 milijarde dolarjev v letu 2009 na 156,8 milijarde dolarjev do leta 2014. K predvideni rasti največ pripomore azijski trg. Le-ta je od leta 2008 naprej drugi največji igralec na trgu igralništva, takoj za ZDA, in dosega rast igralniške industrije po povprečni 23,6 % stopnji. Rast igralništva v ZDA ocenjuje na 3,6 %, medtem ko evropsko igralništvo raste s povprečno stopnjo 2,6 %.

Igralništvo ima pogosto močan vpliv na ekonomsko razvitost določene regije, kjer se igralnica nahaja. To je povezano z velikimi vlaganji v igralniško industrijo. Zaradi potencialno visoke profitabilnosti investicij v igralništvu je razvojno-investicijski multiplikator še bolj poudarjen. Najpomembnejši ekonomski dejavnik, s katerim vsaka država vpliva na smer razvoja iger na srečo v svoji državi, je davčna stopnja. Visoke davčne stopnje služijo primarno fiskalnim ciljem: povečevanju davčnih prihodkov za vlado ali kakšno drugo javno telo. Tak ukrep onemogoča investicijska vlaganja prirediteljem iger na srečo, zato lahko preživijo le stroškovno učinkoviti obrati, ki ponujajo le igre na srečo brez kakršne koli dodatne ponudbe. S tem modelom se tvorijo majhni igralni saloni, ki imajo največ negativnih učinkov v obliki odvisnosti in problematičnega igranja. Na drugi strani imamo nizke davčne stopnje, ki primarno služijo razvojnim ciljem: privabljanju kapitala, ustvarjanju novih delovnih mest ter razvoju regije. Koncesionarji v takih razmerah tekmujejo med seboj, z izboljšanjem pestrosti in kakovosti ponudbe obigralniških storitev. Na ta način se razvijajo turistično-igralniški centri. Prva oblika igralnic je primer, kjer je glavni redistribucijski učinek, pri drugi vrsti igralnic pa dohodki prihajajo od tujcev, kar pomeni, da producira neto pritok tujega denarja. Poleg tega gostje tega tipa igralnic, poleg same porabe znotraj igralnice, kupujejo tudi druge storitve v okviru igralniško-zabavišnega centra. Zato te igralnice morajo imeti hotelske

kapacitete ter ponujati vrsto turističnih in drugih obigralniških storitev, s katerim prispevajo k razvoju lokalnega okolja. Boljša je obigralniška ponudba, večji je multiplikativni učinek. Poudariti je potrebno, da je nizka davčna stopnja nujen, ne pa tudi zadosten pogoj za razvoj turistično-igralniških centrov. Država mora pokazati resnost in stabilnost na področju regulative iger na srečo, da so lahko velika kapitalska vlaganja realizirana. Ponudniki iger na srečo pa morajo imeti podjetniško in strateško svobodo za izpeljavo svojih investicij. Obstajati pa mora tudi vsaj minimalna raven medsebojne konkurence med različnimi ponudniki (Sirše, 2009; Zagoršek et al., 2008).

Značilnosti delovnega okolja v turizmu opredeljujejo: relativno nizke plače, omejene možnosti napredovanja in kariere, neugodni modeli delovnega časa, neprijetni fizični pogoji dela, izrazit pojav dela na črno, predvsem v gostinstvu. Posledično se turistična industrija srečuje z visoko fluktuacijo zaposlenih, slabo učinkovitostjo zaposlenih in visokimi stroški dela. Na področju ravnanja s človeškimi viri se pojavljajo številne slabosti: pomanjkanje veščin in znanj, nekonkurenčne nagrade, slabi delovni pogoji, visoka fluktuacija zaposlenih in nepoznavanje dolgoročnih koristi človeških virov nasproti kratkoročnim prioritetam, upad interesa za delo v turizmu, nerazumevanje lokalnega prebivalstva o priložnostih, ki jih ponuja turizem v njihovem okolju (Razvojni načrt in usmeritve slovenskega turizma 2007–2011, 2006).

#### 2.1.2 Politično-pravni dejavniki

Zagoršek et al. (2008, str. 26–27) trdijo, da država z omejevanjem ponudbe iger na srečo povzroča nastanek ekonomskih rent. Te rente so rezultat ukrepov države, zato imajo pravico do največjega deleža le-teh. Obdavčitev iger na srečo določa vsaka jurisdikcija sama, vendar so te po navadi bolj obdavčene kot druge dejavnosti. Kakšna bo davčna stopnja, pa je odvisno od tega, ali je njihov cilj maksimiranje fiskalnih prihodkov ali razvoj lokalne skupnosti in širše regije. Tomšič in Prijon (2009, str. 78) dodajata, da država v prvi vrsti postavlja regulativni okvir, ki nato določa dinamiko poslovnih dejavnosti. Predstavlja sklop pravil, katere morajo poslovni igralci upoštevati. Še posebej natančno pa je zamejen v igralniški dejavnosti. Sem sodi v prvi vrsti zakonodaja, ki ureja to področje. Obstajajo pa še druga pravila, ki določajo, kateri ponudnik izpolnjuje pogoje za opravljanje dejavnosti (sistem koncesij) ter kdo lahko opravlja določen poklic znotraj te dejavnosti (pravila glede podeljevanja licenc). Regulativni okvir je proizvod odločitev, sprejetih v političnih procesih določene države.

Tomšič in Prijon (2009, str. 78) menita, da pomembno vlogo pri odločitvah, sprejetih glede igralništva, določa tudi institucionalna ureditev političnega sistema in njegovih posameznih komponent (volilni sistem, strankarski sistem, razmerja med posameznimi vejami oblasti, sistem teritorialne ureditve). Ta predstavlja okvir za delovanje političnih akterjev. Na ta način je narava regulativnega okvirja v veliki meri odvisna od tega, kakšni so odnosi med ključnimi akterji. Torej velik vpliv imajo lahko odnos oziroma razmerja znotraj vlade, vladajoče

koalicije ter razmerja med politično elito in ostalimi strateškimi skupinami, ki imajo vpliv na politične odločitve (lobisti).

### 2.1.3 Socio-kulturni dejavniki

Makarovič (2009, str. 186–187) je mnenja, da je zelo pomemben faktor v sklopu socio-kulturnih dejavnikov odnos javnosti do igralnštva. Problem se pojavi, ker zagovorniki širjenja igralniške dejavnosti vse prevečkrat svoje razloge iščejo izključno v pozitivnih ekonomskih učinkih širitve igralnštva. Obenem pa pozabljajo na socialne in etične koncepte. To izkoristijo civilne iniciative, katerih argumenti proti igralnštvu temeljijo na tem, da je igralniška industrija pokvarjena kot taka, njihov drugi poudarek pa je na negativnih posledicah, ki ga igralnštvo prinaša (socialne, psihološke in ekonomske probleme). Tu opozarjajo, da igralnštvo ogroža pomembne vrednote družbe, kot so družina in otroci, zdravje, etika in morala ter nacionalni in patriotski koncept. Poleg tega pa igralnštvo za sabo potegne tudi negativne posledice, med katerimi so poudarjeni odvisnost od iger na srečo, onesnaževanje, prostitucija, strah pred tujci in tujim kapitalom.

Pomemben dejavnik, ki določa, kakšna bo sprejetost igralniške industrije v določeni državi, je po navedbah Kumarja, Pagea in Spalta (2009, str. 1–5) tudi religija. V raziskavi, ki so jo opravili, ugotavljajo, da ima religija pomemben vpliv na vlaganja in druge poslovne odločitve v igralnštvo. Poudarjajo, da, kljub temu da se religije med seboj razlikujejo, imajo vse odklonilen oziroma negativen odnos do igralnštva kot takega. To velja tako za islam, hinduizem, budizem in židovsko religijo. Krščanstvo, na drugi strani, pa je razdeljeno glede tega vprašanja. Baptisti metodoisti ter mormoni in še nekatere druge manjše verske ločine absolutno zavračajo igre na srečo. Katoliki pa so zavzeli bolj pragmatičen pristop. Za njih je igralnštvo, čeprav luksuz, stvar, ki je ne smatrajo za grešno, dokler potuha v njej ni v protislovju z dolžnostmi.

### 2.1.4 Tehnološki dejavniki

Med tehnološkimi dejavniki je najpomembnejši razvoj interneta in s tem pojav internetnega igralnštva. Internet je klasičnim igralnicam ponudil preoblikovanje in razširitev njihove osnovne, klasične ponudbe na ponudbo spletnih storitev, čeprav slednja predstavljajo le manjši delež v strukturi celotne igralniške ponudbe, je njihova rast zelo visoka (Manzin, 2005, str. 578–581). Poleg pojava interneta pa je razvoj tehnologije omogočil vedno boljše in bolj privlačne igre in načine igranja za igralca v igralnicah. Veliko preobrazbo so v zadnjem času doživeli predvsem igralni avtomati in pa način vplačevanja in izplačevanja dobitkov. Tehnologija TITO (angl. *ticket-in, ticket-out*) igralcem omogoča, da v igralnicah ne operirajo več toliko s fizičnim denarjem, pač pa ob vplačilih in izplačilih uporabljajo plačilne listke. Ta tehnologija predstavlja dodaten plus za igralnice, saj s tem igralci izgubijo občutek porabe denarja (International Game Technology, 2005).

## 2.2 Analiza konkurence spletnega pokra

Jaklič (2009, str. 276–277) analizo konkurence opisuje s pomočjo Porterjevega modela petih silnic. Le-ta pravi, da je stopnja konkurence v panogi odvisna od petih konkurenčnih sil, in sicer:

- panožna konkurenca (konkurenčen boj med obstoječimi podjetji v panogi)
- potencialna konkurenca (nevarnost vstopa novih konkurentov)
- pogajalska moč kupcev
- pogajalska moč dobaviteljev
- možnost pojava novih substitutov

### 2.2.1 Tekmovalnost med obstoječimi podjetji

Jaklič (2009, str. 277–279) pravi, da so podjetja znotraj panoge v večini primerov medsebojno odvisna. Tako poteza enega ali več konkurentov navadno povzroči reakcije drugih podjetij, ki želijo ohraniti svoj položaj v panogi. Jaklič meni, da je intenzivnost konkurence odvisna od naslednjih spremenljivk: števila konkurentov, stopnje rasti panoge, značilnosti proizvoda/storitve, deleža stalnih stroškov, omejitve zmogljivosti, višine izstopnih ovir in raznolikosti konkurentov.

Spletno igralništvo se danes smatra kot eden najpomembnejših in najhitreje rastočih trgov na internetu. Poleg športnih stav, ki so se prve močno razširile preko interneta, se je do danes v okviru spletnega igralništva močno razvil tudi poker. Church-Sandersova (2009, str. 24) rast spletnega pokra povezuje z dejavniki, kot so:

- igro začnejo pokrivati televizije
- poker začnejo igrati slavne osebnosti in ga promovirajo
- visoke denarne nagrade
- relativno nizke ovire za vstop na trg spletnega pokra (posledica partnerstva, kjer ima nova igralnica isto bazo uporabnikov, le izgled je drugačen)
- boljše možnosti za vplačila in izplačila na račune, poleg tega pa so te varnejše in hitrejše
- lažji dostop do interneta preko širokopasovnih povezav

Po raziskavah, ki jih je opravila družba Online Casino City, je v septembru leta 2009 poker predstavljal 25 % prometa v okviru spletnega igralništva, piše Church-Sandersova (2009, str. 24–27). Obstajalo pa je 40 samostojnih poker ponudnikov oziroma poker mrež. Vendar pa je znotraj teh mrež obstajalo 550 poker strani. Večino prometa internetnega pokra so zaznali na samostojnih straneh, kot sta PokerStars in Full Tilt Poker, ter na iPoker mreži.

Church-Sandersova (2009, str. 33–34) je mnenja, da je trg spletnega pokra različno zrel od države do države. Kljub temu pa ima, globalno gledano, velik potencial za rast. Predvideno je, da bo rasel na mnogih tržiščih, kjer je odnos regulatorja pozitiven oziroma v prid pokru. Kljub

temu pa bi lahko razvoj spletnega pokra ovirali naslednji dejavniki: neredi na trgu, recesija, prepočasna širitev širokopasovnega omrežja, restriktivna zakonodaja, igra postaja vse težja za nove igralce, večja konkurenca s strani drugih ponudnikov in pojav drugih oblik spletnih iger. Po podatkih raziskovalne agencije ZigZag Media je bila industrija spletnega pokra v letu 2010 vredna okrog 4,2 milijarde dolarjev. Napovedi za prihodnost pravijo, da bo industrija spletnega pokra še rasla in bo leta 2014 vredna že 6,2 milijarde dolarjev, torej bo rasla v povprečju nekje z dobrih 10 % na leto. Kljub optimističnim napovedim za prihodnost pa so s pojavom recesije prihodki spletnega pokra vse bolj okrnjeni zaradi konkurenčnih pritiskov in valutnega nihanja. Po pisanju Solomona (2009) analitik Matt King meni, da je recesija nedvomno vplivala na trg spletnega pokra, saj po njegovih podatkih danes tretjina igralcev igra redkeje ali pa igrajo za nižje vložke. Poleg tega meni, da imajo ljudje manj prostega časa s pojavom recesije. Kljub temu pa vidi veliko pozitivnih stvari za trg spletnega pokra. In sicer hitrejša in bolj razvito širokopasovno internetno omrežje, pozitivnejše sprejemanje igre in igralcev pokra v družbi in širitev spletnega pokra drugod po svetu, še posebno v Evropi, zaradi manj stroge zakonodaje. Na podlagi tega, recesiji navkljub, pričakuje 12 % rast globalnega trga spletnega pokra v prihodnjih štirih letih in naj bi bil do leta 2012 vreden že 6,2 milijarde dolarjev.

Church-Sandersova (2009, str. 28) ugotavlja, da danes ustanovitev strani za igranje pokra ni več tako enostavna. Ponudniki se morajo močno boriti, da obdržijo sedanje stranke in da le-te porabijo čim več denarja na njihovi strani, saj je konkurenca med ponudniki spletnega pokra zelo huda. Prav zaradi tega se pojavljajo strani, ki so se specializirale za določeno vrsto igre, v želji biti različni od konkurentov. Tako so se nekatere internetne poker sobe specializirale na denarno igro (angl. *cash game*), druge pa za turnirsko igro. Nekatere so se fokusirale na igro z visokimi vložki, spet druge na igro z nizkimi vložki. Poleg tega pa za privabljanje novih in obdržanje starih igralcev uporabljajo posebne bonuse dobrodošlice, bonuse za ponovno nakazilo in različne programe zvestobe. Karlsson in Ahlberg (2006, str. 27) dodajata primer spletnega ponudnika Unibet, ki za obdržanje in privabljanje novih igralcev ter izvajanje drugih promocij porabi kar 42 % vseh prihodkov.

### 2.2.2 Potencialna konkurenca

Jaklič (2009, str. 279–281) ugotavlja, da je nevarnost vstopa novih podjetij odvisna od obstoja vstopnih ovir in odzivov, ki jih lahko pričakujemo od obstoječih konkurentov. Kot najpogostejše ovire navaja: ekonomijo obsega, diferenciacijo proizvodov, zahteve po kapitalu, stroške zamenjave, dostop do prodajnih poti, stroškovne prednosti, ki so neodvisne od obsega in zakonodaje. Poleg teh vstopnih ovir pa potencialno konkurenco pred vstopom v panogo odvrta pričakovana močna negativna reakcija obstoječih podjetij.

Po navedbah Karlssona in Ahlberga (2006, str. 25) obstajata dva načina, kako vstopiti na trg spletnega pokra. Lahko ustanovimo samostojno poker igralnico (angl. *independent poker room*), katere primer sta FullTilt Poker in PokerStars, ali pa na trg spletnega pokra vstopimo z

ustanovitvijo manjše poker platforme (angl. *skin*), ki je del večje že obstoječe poker mreže (angl. *poker network*). Manjše poker platforme so tako partnerji večjih poker mrež. Vse te manjše platforme imajo isto bazo uporabnikov, razlikujejo se le v izgledu. Ker je pridružitve obstoječi mreži enostavnejša rešitev za vstop novih podjetij v ponujanje spletnega pokra, je ta način precej bolj pogost kot ustanavljanje samostojne igralnice. Tak način vstopa na trg je precej enostaven, saj so vstopni stroški relativno nizki. Primeri takih podjetij so: Titan Poker, Bet365 Poker, Sun Poker, Manison Poker, Mybet Poker in še 27 drugih manjših platform, ki so del velike mreže Ipoker.

Drugi način vstopa, postavitve samostojne poker igralnice, zahteva visoke investicijske vložke v programsko opremo in oglaševanje. Oglaševanje predstavlja največji strošek, vendar je nujno in najpomembnejše, v kolikor podjetje želi privabiti nove igralce in konkurirati že obstoječim podjetjem na trgu spletnega pokra. Število igralcev poker ponudnika je eden izmed pomembnejših dejavnikov, ki vpliva na odločitev potencialnega igralca pri izbiri poker ponudnika. Zato je ta način vstopa na trg zelo drag in zahteven.

Prednosti modela ponudnika, ki je sestavni del večjega omrežja po Church-Sandersovi (2009, str. 28), so:

- nizke vstopne ovire
- takojšnja visoka pretočnost igralcev
- nizki stroški
- možnost hitrega uveljavljanja blagovnih znamk

Prednosti modela samostojnega ponudnika po Church-Sandersovi (2009, str. 28) so:

- neodvisnost
- fleksibilnost
- lastne baze podatkov
- ni omejitev večjega omrežja
- samostojno določanje programov zvestobe in bonusov dobrodošlice

Jaklič (2009, str. 325) pravi, da je zelo pomembna ovira, ki zmanjšuje privlačnost panoge, potrebna višina začetnih sredstev. Ta se pozna predvsem v primerih, ko vstop v določeno panogo zahteva visoke in tvegane začetne investicije, kot so investicije v razvoj, raziskovanje in oglaševanje. Karlsson in Ahlberg (2006, str. 25) tako ugotavljata, da podjetja na trgu spletnega pokra porabljajo velik del dohodka za oglaševanje in s tem pridobivanje novih igralcev ter krepitev svoje blagovne znamke. Pri analiziranju spletnega ponudnika pokra RedBet sta prišla do ugotovitev, da se zaradi vse večjih stroškov (predvsem oglaševanja) viša cena novopridobljenemu igralcu ter da se nižajo profitne stopnje. Cena pridobitve novega igralca se je od leta 2002 do leta 2005 povečala za 600 %. Avtorja podajata tudi primer vstopa ponudnika Svenska Spel na trg spletnega igralništva, kot samostojnega ponudnika. Le-ta je na



trg spletnega pokra vstopil aprila leta 2006 in do decembra 2006 že imel 30 % tržni delež Švedske. Je pa res, da je imelo podjetje že prej uveljavljeno ime in veliko bazo igralcev. Svenska Spel je bil prej namreč državna loterija.

Dickel, Tran, Yi in Yu (2005, str. 5) menijo, da je pridobivanje kupcev s pomočjo diferenciacije proizvodov v svetu spletnega pokra zelo težko. Razlog je ta, da obstaja zelo malo stvari, katere konkurenca ne bi mogla kopirati in ponujati tudi sama. Nove vrste iger, grafična podoba in promocije so lahko hitro kopirane. Tehnološka diferenciacija pa je neučinkovita, ker uporabniki zahtevajo čim enostavnejšo programsko opremo za igranje. Omenjeni avtorji ugotavljajo tudi, da največjo vstopno oviro za potencialne konkurente, ki želijo vstopiti na trg spletnega pokra, predstavlja vlada s svojimi zakoni. Zelo velik pomen pripisujejo zakonodaji v ZDA, saj prav od tam prihaja največ igralcev spletnega pokra. Rose (2006) navaja, da je vlada ZDA 13. oktobra 2006 sprejela Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (v nadaljevanju UIGEA). Z njim je prepovedala vse transferje denarja med ameriškimi bankami in spletnimi igralnicami.

Silver (2011) ugotavlja, da so določeni poker ponudniki upoštevali ta zakon in se umaknili z ameriškega trga, nekateri pa so zakon zaobšli in nadaljevali s svojim poslovanjem. Tako 15. aprila 2011, na dan »črnega petka« (angl. *black Friday*), ameriško tožilstvo skupaj z FBI izda obtožnico na 52 straneh proti trem največjim ponudnikom spletnega pokra na ameriškem trgu. PokerStars, Full Tilt Poker in Absolute Poker so obtoženi bančnih prevar, pranja denarja in nezakonitega prirejanja iger na srečo. Vsi trije obtoženi ponudniki so morali takoj prenehati s svojim delovanjem na ameriških tleh. Kako bo ukrep ameriške vlade vplival na razvoj spletnega pokra v prihodnosti, za sedaj še ni jasno. Dogajanje pred in po »črnem petku« bom podrobneje opisal na koncu tretjega poglavja.

### 2.2.3 Pogajalska moč kupcev

Kupci izrabljajo svojo potencialno moč za doseganje določenih ciljev. Ti se med seboj razlikujejo, vendar sta najpogostejša znižanje cen ter povečanje kakovosti in dodatnih storitev. S tem podjetjem iz panoge odtegujejo dobičke in zmanjšujejo dobičkonosnost panoge. Pogosto to povzroča cenovne boje podjetij v isti panogi (Jaklič, 2009, str. 281–282).

Jaklič (2009, str. 281) poudarja, da imajo kupci veliko pogajalsko moč, v primeru da so proizvodi panoge standardizirani in homogeni, tako da kupec zlahka najde novega dobavitelja. Poleg tega pa veliko pogajalsko moč pripisuje kupcem tudi takrat, ko so stroški zamenjave dobaviteljev nizki. Karlsson in Ahlberg (2006, str. 26) ugotavljata, da je pogajalska moč kupcev v svetu spletnega pokra velika, saj obstaja veliko podjetij, ki ponujajo zelo podoben produkt (igranje pokra). Razlikujejo se le v dodatnih različicah te igre. Prav tako ugotavljata, da je zvestoba oziroma pripadnost v industriji spletnega pokra na zelo nizki ravni, saj kupci oziroma igralci pokra lahko s klikom miške primerjajo ponudbo vseh podjetij

v panogi. Tako nimajo zadržkov in niso čustveno navezani na določenega ponudnika spletnega pokra, saj lahko poker igrajo tudi pri konkurenci.

Dickel et al. (2005, str. 5) se s trditvijo o nelojalnosti poker igralcev ne strinjajo. Menijo, da igralci spletnega pokra želijo igrati poker tam, kjer je dovolj »akcije«. Iz tega sklepajo, da več kot ima poker ponudnik igralcev, večja je privlačnost in vrednost tega ponudnika. Church-Sandersova (2009, str. 28) podobno poudarja pomembnost dovolj velikega pretoka igralcev za nemoteno delovanje poker ponudnikov. Dovolj aktivnih igralcev in dovolj ponujenih zvrsti pokra zagotavlja novim igralcem, ki se pridružijo že obstoječim, da jim ni potrebno čakati na igro, ko si le-te zaželi. Zato se nekateri ponudniki spletnega pokra odločajo za samostojno spletno poker igralnico, v katero privabljajo igralce s pomočjo zastopnikov. Medtem ko se drugi raje odločijo, da promet poker igralcev raje povečujejo, s tem da so sestavni del večjega omrežja.

#### 2.2.4 Pogajalska moč dobaviteljev

Dobavitelji izrabljajo svojo potencialno moč za doseg ciljev, podobno kot kupci. Močni so tedaj, ko brez večjih posledic zase spreminjajo cene ali kakovost proizvodov. Oboje ima močan vpliv na dobičkonosnost podjetij v panogi. Vpliv je še toliko večji, če podjetja spremenjenih pogojev ne morejo prenesti na kupce. Na ta način dobavitelji podjetjem v panogi odtegujejo dobičke in zmanjšujejo dobičkonosnost panoge. Pojem dobaviteljev se ne nanašajo nujno le na dobavitelje surovin in materiala, ampak ga lahko razširimo, tako da vključuje tudi dobavo znanja, kvalificirane delovne sile in kapitala. Vpliv na podjetja imajo lahko tudi dobavitelji dobaviteljev (Jaklič, 2009, str. 282).

Ko govorimo o pogajalski moči dobaviteljev, je po mnenju Karlssona in Ahlberga (2006, str. 26) potrebno ločiti podjetja na trgu, ki so samostojni ponudniki spletnega pokra in podjetja, ki poslujejo kot partnerji večjih poker mrež. Prav velikost teh partnerjev znotraj večje mreže je najpomembnejša z vidika pogajalske moči dobavitelja. Večji partnerji imajo večjo moč in zato lahko s pritiski na dobavitelja pridobijo boljše pogoje poslovanja. Na primer Unibet Poker si je kot največji partner poker mreže B2B Poker Network izboril nižje provizije kot ostali partnerji mreže B2B Poker Network. Kljub dejstvu, da je imel Unibet najboljše pogoje poslovanja znotraj omenjene mreže, pa se je leta 2006 preselil v omrežje Microgaming. Upoštevajoč dejstvo, da dobavitelji ponujajo digitalni produkt, katerega prenos je zelo enostaven, ocenimo da je pogajalska moč dobaviteljev nizka. Večja podjetja, kot sta PokerStars in PartyGaming, ki nastopajo kot samostojni ponudniki, niso tako močno odvisna od dobaviteljev, kot so manjši partnerji odvisni od večjih poker mrež. Razlog je ta, da velika podjetja in operaterji poker mrež v svojih organizacijah že imajo večino potrebnih znanj.

Dickel et al. (2005, str. 6) ugotavljajo, da so dobavitelji z največjo pogajalsko močjo tista podjetja, ki opravljajo prenos denarja potencialnega igralca na spletno igralnico (NetTeller, PayPal, Moneybookers itd.). Moč teh podjetij utemeljujejo s tem, da ta podjetja pomagajo

zaobiti regulatorne ukrepe držav, kjer direktne transakcije denarja niso dovoljene, zato bi določena podjetja, predvsem tista, ki sprejemajo igralce iz ZDA, težko poslovala.

### 2.2.5 Možnost pojava novih substitutov

Konkurenco v določeni panogi sestavljajo, poleg podjetij znotraj panoge in potencialnih novih podjetij, tudi podjetja, ki proizvajajo substitute. Substituti so proizvodi in storitve, različni od proizvajanih v panogi, vendar zadovoljujejo enako potrebo. Če substituti postanejo privlačnejši v smislu cene in delovanja, obstaja precejšnja verjetnost, da bo kupec preusmeril svoje nakupe. Kako močna je grožnja substitutov, je večinoma odvisno od stroškov, ki jih ima kupec pri prehodu z enega izdelka na nadomestnega in stopnje nadomestljivosti, ki izhaja iz percepcije kupcev. V primeru nizkih stroškov prehoda in visoke oziroma popolne nadomestljivosti je vpliv substitutov na panogo velik in obratno (Jaklič, 2009, str. 283).

Church-Sandersova (2009, str. 26) je mnenja, da substitut spletnim igralnicam pokra predstavljajo klasične igralnice, kjer ponujajo igranje pokra. Vendar v zelo omejenem obsegu, saj meni, da je stopnja nadomestljivosti izredno nizka, zato klasične igralnice ne predstavljajo grožnje spletnim poker igralnicam. Tako naj bi spletne poker igralnice pomagale klasičnim igralnicam pri pridobivanju igralcev za igranje pokra in večje turnirje, ki se odvijajo v klasičnih igralnicah. Taki turnirji so: *World Series of Poker* (WSOP), *World Poker Tour* (WPT) ali *Latin American Poker Tour* (LAPT). Summerfield in Loo (2010, str. 4) dodajata, da so spletni poker igralci običajno samotarji in niso naklonjeni klasičnim igram na srečo v igralnicah. Po podatkih portala *Poker Players Research* (2009), ki je naredilo raziskavo med igralci spletnega pokra, le-ti ugotavljajo, da 36 % internetnih poker igralcev več kot trikrat na leto obišče klasično igralnico z nameno igranja pokra v živo, 38 % igralcev gre v klasične igralnice enkrat do dvakrat letno, medtem ko 26 % ne hodi v klasične igralnice. 35 % ljudi, ki gredo igrat poker v klasične igralnice, igrajo tudi druge igre na srečo. 55 % jih občasno igra, medtem ko 10 % poker igralcev, med obiskom klasičnih igralnic, ne igra nobene druge igre na srečo.

Razlogi za nenadomestljivost spletnih poker igralnic izhajajo predvsem iz prednosti, ki jih ta oblika igranja ponuja pred igranjem pokra v klasičnih igralnicah. Igra je veliko hitrejša, ker na spletu ni zamudnosti z deljenjem in mešanjem kart, igramo lahko več miz naenkrat, igre se lahko naučimo z igranjem za nepravi denar in igramo za stave, ki so zelo nizke (en cent in višje). Prav tako pa lahko igramo kadarkoli želimo, tako podnevi kot ponoči (Monaghan, 2006, str. 12).

## 3 REGULACIJA SPLETNEGA POKRA

Tekom poglavja o regulaciji bomo preverili, kako je spletni poker reguliran po svetu. Ker velika večina držav nima posebnih zakonov, ki bi se nanašali na spletni poker, bomo preverili samo regulacijo spletnega igralništva, saj je spletni poker del tega.

Spletno igralništvo pozna več pristopov k regulaciji. V grobem načine reguliranja spletnega igralništva v poročilu Danskega davčnega urada (Skatteministeriet, 2003) delijo na:

- Ameriški model
- Evropski model
- Avstralski model

Ameriški model regulacije temelji na prohibiciji oziroma prepovedi spletnega igralništva. Evropski model temelji na nacionalni regulaciji, po načelu vsaka država naj regulira trg spletnega igralništva po svoje. Avstralski model, ki temelji na liberalni regulaciji, pa torej spodbuja oziroma dovoljuje spletno igralništvo, vendar na osnovi regulacije, licenc in obdavčitve.

Fenez (2010, str. 26) ugotavlja, da ljudem lahko prepovemo spletno igranje na več načinov. Lahko pritismo na ponudnike spletnih storitev, da ti blokirajo dostop do spletnih strani z igralniško vsebino, ali pa bankam prepovemo transakcije na strani z igralniškimi vsebinami. Dodatna možnost je tudi prepoved oglaševanja spletnih strani z igralniškimi vsebinami. Dodaja, da ti ukrepi, pogosto sprožijo reakcije pri ljudeh, ki zagovarjajo osebno svobodo in svobodo govora in tiska, vendar pa so reakcije različne od države do države.

Fenez (2010, str. 26) je mnenja, da z regulacijo spletnega igralništva države po svetu ustvarjajo »ograjene vrtove« (angl. *Walled garden*). Izraz uporablja za regulacijske ukrepe držav, ki dovoljujejo določeno vrsto spletnega igralništva znotraj meja svoje države, dokler so prireditelji teh iger licencirani s strani države in so namenjeni in dovoljeni le ljudem, ki so rezidenti te države. Razlog za tovrstni način reguliranja spletnega igralništva določenih držav je v tem, da jim ta način omogoča pobiranje davkov iz naslova spletnega igralništva. Izraz »ograjeni vrtovi« se sicer prvič pojavi s prvimi začetki interneta, ko so nekateri ponudniki spletnih storitev želeli ustvariti nadzor nad področjem, kjer se uporabnik lahko nahaja v smislu brskanja po spletu. Tako so želeli ustvariti nekakšno navidezno »ogrado«, preko katere uporabniki spleta ne bi mogli iti, lahko pa so znotraj »vrta«. Ta koncept obvladovanja spleta je seveda postal nevzdržen.

Wood in Williams (2007, str. 13) menita, da je prepoved spletnega igralništva neizvedljiva in zato nesmiselna, saj je nemogoče blokirati vsakega posameznega igralca in zelo težko preganjati podjetja iz davčnih oaz. Ob tem poudarjata, da bi prepoved spletnega igralništva najbrž pripeljala do podobnih učinkov, kot je pripeljala prohibicija alkohola v ZDA. Zato menita, da je prihodnost spletnega igralništva v legalnosti spletnih iger na srečo s primerno stopnjo regulacije. Pri tem dodajata, da je ne glede na to, ali je spletno igralništvo dobro ali slabo za družbo, je bolje, da je legalno in kontrolirano preko regulatorjev.

Wood in Williams (2007, str. 13) navajata, da bi v primeru strožje regulacije spletnega igralništva in obdavčitve le tega, podjetja, ki bi na teh trgih poslovala, še vedno imela

določene prednosti. Med te prednosti navajata: stabilno politično okolje, trg kapitala, zanesljive širokopasovne povezave in številni izobraženi delavski kadri. Menita, da bi za podjetja, ki bi poslovala in bila registrirana na reguliranih trgih, to znalo pomeniti konkurenčno prednost. Konkurenčna prednost bi izhajala iz ugleda, ki bi ga tako podjetje imelo v očeh uporabnikov. Saj bi uporabniki storitev imeli s tem zagotovilo o dobrih poslovnih praksah teh podjetij, strožji nadzor in zagotovilo, da podjetja vodijo odgovorno politiko iger na srečo.

### **3.1 Avstralija**

Konec devetdesetih let prejšnjega stoletja je bilo spletno igranje v Avstraliji dovoljeno na podlagi licenciranja. Po navedbah Essa (2004, str. 96) je avstralska vlada ugotovila, da se spletnega igranja ne da učinkovito prepovedati, zato je bolje, da ga dovoljujejo in ustrezno regulirajo. V tem času je bil ta korak logičen, saj je Avstralija bila znana po tem, da sprejema igralsko industrijo. S podeljevanjem licenc so želeli zagotoviti igralcem večjo poštenost, kredibilnost in dostopnost ter na ta način zaščititi potrošnika.

Za tako možnost so se odločili na podlagi lastnih izkušenj in opažanj rezultatov drugih držav. Tako so videli da prohibicija, kot jo imajo v ZDA, ne deluje, prav tako pa so se na lastni napaki iz leta 1990 naučili, da popolna liberalizacija prav tako ni uspešna. Tega leta so namreč brez nadzora dovoljevali uporabo igralnih avtomatov. Ti so se hitro in množično razširili in pojavilo se je večje število problematičnih igralcev (Productivity Commission Inquiry Report Volume 2, 2010, str. 1).

Spletno igranje opredeljuje v Avstraliji *Interactive Gambling Act 2001* (v nadaljevanju IGA). Ta prepoveduje ponujanje spletnih iger na srečo Avstralcem. Ker pa ima Avstralija tako kot druge države omejeno možnost nad nadzorom in regulacijo podjetij, ki tovrstne usluge ponujajo iz davčnih oaz, je pravi efekt zakona IGA ta, da prepoveduje podjetjem, lociranim v Avstraliji, prirejanje spletnih iger na srečo avstralskim državljanom. Ta zakon je bolj vprašljiv z vidika avstralskega potrošnika, saj lahko Avstralci legalno dostopajo do spletnih igralnic, ki niso locirane v Avstraliji (Productivity Commission Inquiry Report Volume 2, 2010, str. 2–5).

Z zakonom IGA so Avstralci želeli preprečiti nadaljnjo širitev spletnega igranja in s tem preprečiti širitev problematičnega igranja ter zaščititi potrošnika. Ta zakon pa ne prepoveduje športnih stav preko spleta, saj Avstralci smatrajo, da pri stavah ne gre izključno za čisto igro na srečo, pač pa vsebujejo tudi elemente znanja (Dangerfield & Jones, 2008).

Dangerfield in Jones (2008) ugotavljata, da je ključni problem pri neuspešni regulaciji spletnega igranja neenotna politika znotraj države v zvezi s tem vprašanjem. Medtem ko številne zvezne države dovoljujejo spletno igranje, ga Avstralija na državni ravni blokira oziroma prepoveduje. Tako obvelja slednja odločba, s katero Avstralija prepoveduje spletno igranje. S tako zakonodajo sicer dovoljujejo podjetjem, ki se ukvarjajo s ponujanjem

spletnih iger na srečo, da delujejo v Avstraliji, vendar pa svojih storitev ne smejo prodajati rezidentom Avstralije.

Poker, ki se igra v klasičnih igralnicah, je dovoljen v določenih zveznih državah. Avstralska vlada v svojem poročilu navaja, da okoli 800.000 Avstralcev igra poker v klasičnih igralnicah. Vendar pa nimajo podatka koliko, izmed njih jih igra poker tudi na internetu. Določeni menijo, da kar 95 odstotkov Avstralcev, ki igra poker v klasičnih igralnicah, igra poker tudi na spletu (Productivity Commission Inquiry Report Volume 2, 2010, str. 17).

Študije kažejo, da Avstralci za spletno igralništvo porabijo eno milijardo dolarjev. Frank (2010) ugotavlja, da je prav to razlog, da avstralska vlada išče načine, kako obdavčiti spletno igralništvo. Avstralija prepoveduje spletno igralništvo, z izjemo športnih stav preko interneta in spletne loterije. Tako se stavnice, kot so Betfair, Centerbet, Sportingbet in Sportsbet, fizično nahajajo v Avstraliji in stave ponujajo avstralskim rezidentom popolnoma legalno. Kogoy (2011) piše o pritožbi generalnega direktorja stavnice Betfair. Le-ta trdi, da bi morali zakonodajci na področju spletnega pokra posodobiti. Tako meni, da bi moral biti spletni poker enako dovoljen, kot so spletne športne stave in loterije. Ocenjuje, da jih trenutna zakonodaja, ko Betfair ne sme ponujati spletnega pokra, stane več sto milijonov dolarjev letno.

Zagovorniki ustrezne regulacije po navedbah Dangerfielda in Jonesa (2008) trdijo, da je najboljši ukrep za hitro rastočo industrijo spletnega igralništva prav regulacija, saj naj bi se ta osredotočila na zmanjševanje škodljivosti spletnega igralništva. Trdijo, da bi z regulacijo lahko nadzorovali igralce. Na ta način bi prepoznali problematične igralce, lahko bi jih izključili, igralcem bi lahko postavili časovne omejitve igranja, lahko bi jih opozarjali o tveganju in škodljivosti iger na srečo, zagotavljali bi ustrezno pomoč problematičnim igralcem, lahko bi nadzorovali porabo denarja posameznega igralca. Študija Danskega davčnega urada (2003) ugotavlja, da bi s primerno regulacijo pridobili tako potrošniki kot tudi celotna avstralska ekonomija. Menijo, da bi Avstralija lahko s primerno regulacijo privabila sedeže tujih podjetij, da poslujejo iz Avstralije in tako plačujejo davke v njihovo državno blagajno.

Lahko se zgodi, da tudi avstralski igralci spletnega pokra kmalu tega ne bodo več mogli igrati. Razlog temu je boj vlade proti ilegalnim spletnim poker igralnicam po vzoru iz ZDA. Tako se je Avstralija obrnila po pomoč k ZDA. Avstralija tako s pomočjo informacij, ki so jih pridobile s strani ZDA, načrtuje podati obtožnico proti istim podjetjem, kot je to storila ZDA. Kljub temu da je kazen za ponujanje spletnega igralništva v Avstraliji lahko tudi do 1,1 milijon dolarjev na dan, v več kot desetih letih nobeno podjetje še ni bilo obtoženo (Nevsky, 2011; Dickinson, 2011).

### 3.2 Združene države Amerike

Ali je spletni poker dovoljeno igrati v ZDA ali ne, mnogim ni popolnoma jasno. Spada v nekakšno sivo cono, kjer natančnih definicij ni. Za lažje razumevanje njihove zakonodaje si je potrebo pogledati celotno zgodovino sprejetih zakonov, ki se danes dotikajo spletnega pokra. Leta 1961 je bil sprejet *Wire Act*, ki prepoveduje kakršne koli igre na srečo preko elektronskih komunikacijskih medijev. Ministrstvo za pravosodje se je navkljub štirideset let staremu zakonu do leta 2002 sklicevalo na veljavnost zakona in interpretiralo ta zakon tako, da je bilo prepovedano kakršno koli spletno igranje. Tega leta je sodišče razglasilo, da *Wire Act* sicer prepoveduje sprejemanje in oddajanje športnih stav preko telekomunikacijskih naprav, vendar pa ne prepoveduje spletnih iger na srečo. Sodišče je svojo odločitev razložilo z dejstvom, da internet v času sprejetja zakona sploh še ni bil izumljen, tako da se je zakon nanašal na prepoved športnih stav predvsem preko telefona in kot tak ne mora biti apliciran na celotno spletno igranje (Wikipedia, 2011).

Oktobra 2006 v ZDA pride v veljavo UIGEA zakon. Ta prepove oziroma določa, da je ilegalno izvajati finančne transakcije na spletni strani z igralniško vsebino. Prepoved velja za ponudnike tovrstnih transakcij, torej banke in spletne banke. Spletne strani z igralniško vsebino so definirane kot tiste, kje stavimo na določen izid pri športu, tekmovanju ali pri igri, kjer prevladuje učinek sreče. Prepoved velja tudi za ponudnike spletnih igralnic, ki ne smejo sprejemati vplačil od Američanov. Posledica UIGEA zakona je prenehanje sprejemanja športnih stav od ameriških državljanov, takoj ko je bil ta zakon sprejet. Podoben efekt je imelo sprejetje zakona na spletni poker. Večina igralnic je prenehala sprejemati igralce iz Amerike. Sicer pa imajo določene zvezne države znotraj Amerike eksplicitno prepovedano spletno igranje. Vendar pa na drugi strani določene zvezne države dovoljujejo internetne stave na konjske dirke. Primer teh zveznih držav so Kalifornija, Nevada, Oregon in Južna Dakota. Obstaja vrsta nejasnosti, zakaj so te vrste internetnih stav dovoljene, saj so pogojno dovoljene le igre znanja. Po podatkih za leto 2008 je v ZDA obratovalo 16 ponudnikov internetnih igralnic, pri katerih je znanje pomembnejše od sreče (Wood & Williams, 2009, str. 20–21).

Fenez (2010, str. 27) je mnenja, da se ZDA s svojimi regulatornimi ukrepi vedno bolj bližajo »ograjanim vrtovom«, saj poizkušajo urediti spletno igranje znotraj posameznih zveznih držav posebej. Težijo k temu, da bi vsaka zvezna država sama licencirala in obdavčevala ponudnike spletnega igranja znotraj svojih meja. Zadnja leta je kongres prejel več pobud, da bi spremenili oziroma dopolnili UIGEA zakon. Predlagali so legalizacijo iger, kjer prevladuje učinek znanja in obdavčitev športnih stav preko interneta. Nobeden od teh predlogov pa še ni bil sprejet. Večinsko mnenje, da je spletno igranje povsem prepovedano v ZDA, je napačno. Kajti kot smo omenili, je v šestnajstih zveznih državah dovoljeno polagati stave preko spleta na konjske dirke. Vendar pa je to dovoljeno le znotraj meja posameznih zveznih držav.

Whol (2009, str.1–8) ugotavlja, da je prav zgoraj omenjeno razlikovanje, ko na eni strani prepovedujejo spletno igralništvo, na drugi pa dovoljujejo spletne stave na konjske dirke znotraj posameznih zveznih držav, ZDA pripeljalo do tožbe s karibsko državo Antigva in Barbuda. Antigva in Barbuda se je pritožila pri Svetovni trgovinski organizaciji (angl. *World Trade Organizaton*) zaradi neenakopravnega obravnavanja oziroma diskriminatornega odnosa ZDA do tujih ponudnikov. ZDA so bile obtožene, da s tem neenakopravnim odnosom kršijo pravila Splošnega sporazuma o trgovini s storitvami (angl. *General Agreement on Trade in Services*). Ta je bil sprejet leta 1994 v oviru Svetovne trgovinske organizacije. Antigva in Barbuda je navajala izpad prihodka v višini 3,4 milijarde dolarjev letno, zaradi prepovedi ponujanja spletnih iger na srečo v ZDA. ZDA pa so ocenjevale njihov izpad dohodka na pol milijona dolarjev letno. Svetovna trgovinska organizacija je razsodila v prid Antigve in Barbude in ZDA prisilila v plačilo 21 milijonov dolarjev letno za čas kršenja Splošnega sporazuma o trgovini s storitvami. Takšno škodo naj bi Antigva in Barbuda utrpela, ker ni smela konkurirati na trgu spletnih stav na konjske dirke. Torej upoštevali so izključno izpad dohodka iz naslova spletnih stav na konjske dirke, saj druge oblike spletnega igralništva niso bile dovoljene niti ponudnikom iz ZDA.

Ralentide (2010) odgovarja na vprašanje, kakšen vpliv ima in bo imel, sprejetje zakona UIGEA na spletni poker. Meni, da je zakon v osnovi naperjen proti spletnim igralnicam in ne spletnim igralcem. Glede vpliva na spletni poker pa meni, da bo zaradi sprejetega zakona težje opravljati depozite in dvige z igralčevega računa. Predvideva tudi, da bodo kljub oteženim transakcijam spletne poker igralnice našle način za vplačevanje in izplačevanje denarja Američanom, vendar znajo biti stroški dvigov in vplačil nekoliko višji.

Petnajstega aprila 2011 ameriško pravosodno ministrstvo izda obtožnico, v kateri so tri največje spletne poker igralnice obtožene kršenja zakona UIGEA. Zakon prepoveduje sprejemanje kakršnihkoli finančnih transakcij v zvezi s spletnim igralništvom. Obtožnica je vsa tri podjetja bremenila, da so se s prevarami poizkušala izogniti upoštevanju tega zakona. Tako so izplačila, ki so bila izplačana igralcem pokra, prikazovali kot nakup raznih luksuznih stvari. Poleg tega pa naj bi si z investicijami v lokalne banke zagotovili njihovo pripravljenost v procesiranje transakcij iz in v spletne poker igralnice. Vsa tri podjetja so v zagovoru trdila, da poker ni igra na srečo, ampak igra, kjer prevladuje znanje, zato naj ne bi spadala pod okrilje UIGEA zakona.

Zaradi pomembnosti »črnega petka« na prihodnost industrije spletnega pokra, bom dogodek podrobneje opisal na koncu tretjega poglavja.

### **3.3 Evropa**

Po navedbah Monaghanove (2006, str. 19) Evropa pozna več načinov reguliranja spletnega igralništva. Tako države Evropske unije uporabljajo različne strategije za reguliranje spletnega igralništva. V EU poznamo naslednje oblike:



- prepoved spletnega igralništva
- legalnost le določenih spletnih iger, medtem ko so ostale prepovedane
- dovoljeno spletno igralništvo z omejitvami, kjer države prepovedujejo rezidentom te države dostop do spletnih strani z igralniško vsebino, ki so locirane izven države
- dovoljeno spletno igralništvo z omejitvami, kjer mora biti ponudnik spletnih iger na srečo lociran v domači državi, igranje iger pa je omejeno le na rezidente te države

Evropska unija že dlje časa išče rešitve, kako se spopasti s problemom, kako regulirati trg spletnega igralništva. Tako se je leta 2010 Evropski parlament zavzel za skupni evropski regulativni okvir za vse igralniške storitve, kar je večina poslancev tudi podprla. Ugotavljajo, da bo največji problem v to prepričati države članice, ki igralništvo obravnavajo zelo različno. Predsednik odbora Evropskega parlamenta za notranji trg Malcom Harbour poudarja, da je potrebno spoštovati voljo svojih državljanov in dejstvo, da mnogo ljudi želi dostop do spletnih igralnic. Poleg tega meni, da ni prav, da nekdo prepove spletno igralništvo izključno zato, ker je podjetje, ki te igre ponuja, iz druge države (Evropski parlament, 2010).

Odsotnost jasnih pravil za čezmejno ponujanje igralniških storitev je pripeljala do postopkov zaradi kršenja evropske zakonodaje, ki jih je Evropska komisija sprožila proti tistim članicam, za katere je menila, da neupravičeno ovirajo igralniška podjetja iz drugih držav. Do sedaj so imeli deset takšnih postopkov. Pri tem države, ki naj bi bile v prekršku, običajno ne delijo mnenja komisije, da kršijo načelo prostega pretoka storitev v EU, saj evropska zakonodaja omogoča izjeme od tega načela. O tem, kdaj so te izjeme upravičene, v sporih med Komisijo in državami odloči Sodišče Evropskih skupnosti. V primeru, da želi država preprečiti pretok določene storitve, mora sprejeti takšna pravila, ki bodo primerna za doseg cilja, ki je v večini primerov ali varovanje javnega reda v smislu preprečevanje kriminala, ali javnega zdravja v smislu preprečevanja odvisnosti. Nekateri menijo, da Evropska komisija ne bi smela prisiljevati članic, da odprejo sovje trge, če imajo močne in učinkovite nadzorne mehanizme (Evropski parlament, 2010).

V EU trenutno obstajata dva modela nacionalnega regulativnega okvira, ki se uporabljata za igre na srečo. Prvi temelji na ponudnikih z licenco, ki opravljajo storitve znotraj strogo reguliranega okvira. Drugi pa temelji na strogo nadzorovanem monopolu v državni ali drugi lasti. Ta dva modela sta soobstojevala znotraj notranjega trga, in sicer kot posledica razmeroma omejenih možnosti za prodajo iger na srečo prek meja v preteklosti (Green Paper On on-line gambling in the Internal Market, str. 3).

Evropska komisija v poročilu o spletnem igralništvu na notranjih trgih EU (Green Paper On on-line gambling in the Internal Market, str. 15) opisuje, kakšna je trenutna situacija na tem področju v EU. Članice EU imajo danes možnost da preko lastne zakonodaje omejijo število licenc, ki jih podeljujejo potencialnim ponudnikom spletnega igralništva. Članice imajo možnost tudi, da ne sprejemajo tujih spletnih ponudnikov igralništva. Razlog za to je lahko

prepoved spletnega igralnštva v državi ali pa zaščita monopolnega položaja domačih ponudnikov spletnega igralnštva. Nekatere države EU pa ne postavljajo omejitev glede števila licenc, ki jih država lahko podeli ponudnikom spletnega igralnštva. Licence podeljujejo vsem podjetjem, ki dosegajo kriterije, določene z regulacijo oziroma z zakonodajo države, v kateri želijo poslovati. Te licence so lahko izdane s časovno omejitvijo ali pa so podeljene brez časovne omejitve. V okviru EU največ licenc ponudnikom spletnega igralnštva podeli Malta, ki je v letu 2009 podelila približno 500 licenc.

Trenutni regulativni položaj v državah članicah EU je takšen, da se lahko od ponudnikov zahteva, da za opravljanje iste vrste spletnih iger na srečo v različnih državah članicah zaprosijo za licenco v vsaki od teh držav članic. Določene države članice priznavajo licence, pridobljene iz drugih držav članic, ker so na tako imenovanih »belih listah«. Tem ponudnikom zato ni potrebno pridobivanje dodatnih licenc in lahko ponujajo spletne igre na srečo na tem ozemlju. V nekaterih državah pa uporabljajo režim dvojnega licenciranja. To pomeni, da mora ponudnik ne glede na to, ali deluje v drugi državi članici, pridobiti licenco na ozemlju zadevne države članice, preden lahko opravlja takšne storitve (Green Paper On on-line gambling in the Internal Market, str. 15).

### 3.3.1 Italija

V zadnjem času je poker v Italiji doživel pravi razcvet, ugotavljajo v raziskavi, ki jo je opravilo podjetje eGaming Review (2011, str. 4–5). Vzrok tega je nova zakonodaja, ki je bila sprejeta februarja 2011. Italija od tedaj dovoljuje denarne igra pokra preko spleta. Na ta račun se je promet spletnim ponudnikom pokra v Italiji skokovito povečal in pričakujejo, da se jim bo do leta 2012 celo podvojil. Da je poker postal res popularen v Italiji, dokazuje dejstvo, da spletni poker predstavlja 41 % prihodkov od celotnega spletnega igralnštva v Italiji in je s tem na prvem mestu. Prihodki od spletnega pokra naj bi znašali že 521 milijonov dolarjev. Z novo zakonodajo je Italija uvedla tudi novo obdavčitev. Poker je tako obdavčen z 20 % stopnjo na dobiček. Prenovlili so tudi sistem licenciranja. Pridobitev licence v Italiji je zelo težka, poleg tega pa tudi zelo draga. Ponudniki spletnih iger na srečo morajo za licenco odšteti 350.000 EUR in do 1.000.000 EUR za zagotovitev, da je njihova igralna platforma v skladu s tehničnimi uredbami. Na ta način jim je uspelo omejiti dostop tujim operaterjem v donosen posel spletnega igralnštva. Tako tuji ponudniki, poleg stroškov licenc, potrebujejo še denar za promoviranje, kar pa je precej težavno, saj konkurirajo že uveljavljenim domačim ponudnikom, ki so pred odprtjem trga imeli monopolni položaj. Tako imata Sisal in Snai danes še vedno večinski delež na trgu spletnih iger na srečo v Italiji.

V okviru regulacije spletnega igralnštva Italija izvaja tudi poostren nadzor glede transakcij denarja, s čimer želi preprečiti pranje denarja. Uporabljajo načelo identifikacije igralca, ki opravi transakcijo oziroma stavo, višjo od 1.000 EUR, v določenem trenutku oziroma opravi več kot 15.000 EUR transakcij v enem tednu. Tako morajo ponudniki spletnih igralnških

storitev o visokih in sumljivih transakcijah obveščati pristojne organe. Kazni za neobveščanje so izjemno stroge (eGaming Review, 2011, str. 6).

Domači ponudniki spletnega pokra v Italiji so sicer izgubili nekaj tržnega deleža z vstopom nekaterih tujih ponudnikov spletnega pokra, piše G. Wood (2009, str. 19–20). Pri tem izpostavlja predvsem Microgame in Pokerstars. Z ozirom na to, da je Pokerstars že prej sprejemal igralce iz Italije, se je takoj po pridobitvi licence hitro uveljavil in je danes na četrtem mestu po tržnem deležu spletnega igralništva. Igralci spletnega pokra v Italiji so ločeni od ostalih igralcev pri ponudniku Pokerstars. Tako italijanski igralci igrajo na domeni Pokerstars.it, medtem ko ostali igrajo na Pokerstars.com. S tem so ustvarili, da denar ne odteka iz države, poleg tega pa je precej bolj obdavčen kot na Pokerstars.com.

Trg spletnega igralništva je specifičen v vsaki državi. Tako je Italija na področju spletnega pokra ugotovila, da je precenila izgled same igralne platforme. Prevelik poudarek so dali na grafiko same platforme, medtem ko so igralci pokra želeli imeti hitro in enostavno platformo, brez zahtevnih grafik. Ugotovili so tudi, da ima velik pomen tudi hitrost in možnost vplačevanja in izplačevanja denarja z in na igralčeve račune (eGaming Review, 2011, str. 7).

### 3.3.2 Francija

Merlin (2010, str. 2-8) navaja, da je podobno kot Italija, Francija leta 2010 sprejela novo zakonodajo, ki je trg spletnega igralništva ureja na način, da je dovoljeno preko spleta igrati poker, športne stave in stave na konjske dirke. Še vedno pa so prepovedane kazinojske igre preko spleta. Francoski trg spletnega pokra je danes vreden 573 milijonov dolarjev in ima 2,5 do 3 milijone potencialnih igralcev. Pred novo zakonodajo, je ilegalne spletne igre igralo 600.000 ljudi, z novo zakonodajo pa se je to število zmanjšalo na 100.000 do 200.000 ljudi. Ti, ki še danes igrajo raje pri ilegalnih spletnih ponudnikih pokra, niso zadovoljni s ponudbo domačih ponudnikov spletnega pokra, ki poslujejo v okviru regulacije

Veljavna zakonodaja, ki se nanaša na spletni poker, je v Franciji izredno stroga in omejujoča. Merlin (2010, str. 5) navaja naslednje omejitve:

- Francoski igralci spletnega pokra lahko igrajo le med seboj na .fr domenah
- Število zvrsti spletnega pokra je omejeno
- Stopnja vračanja igralcu je omejena na 85 %, kar je občutno nižje kot 92 % stopnja vračanja v drugih državah
- Visoka obdavčitev spletnega pokra, ki znaša 2 % vseh stav

Poleg zgoraj omenjenega pa se v Franciji po pisanju Merlina (2010, str. 6–7), pojavlja konflikt med ponudniki spletnih iger na srečo, ki so pridobili licenco in poslujejo legalno in zakonodajalcem. Legalni ponudniki želijo, da francoski zakonodajalci še strožje pritisnejo na ilegalne ponudnike spletnega igralništva, saj menijo, da ni pošteno, da morajo sami plačevati

visoka davčna bremena in vzdrževati visoke varnostne standarde, medtem ko ilegalnim ponudnikom ni potrebno početi nič od naštetega. Iz tega stališča pričakujejo, da zakonodajalec zaščiti legalne spletne igralnice pred nelegalnimi.

### 3.3.3 Slovenija

V Sloveniji ureja igralništvo Zakon o igrah na srečo (Ur.l. RS, št. 14/2011, v nadaljevanju ZIS). S pojmom spletnega igralništva v zakonodaji se v Sloveniji srečamo leta 2001, ko je bil dodan 3. a člen, ki ureja to področje. Z njim se dovoljuje prirejanje iger na srečo po internetu oziroma drugih telekomunikacijskih sredstvih le gospodarskim družbam, ki imajo že pridobljeno trajno koncesijo za prirejanje klasičnih iger na srečo ali koncesijo za prirejanje posebnih iger na srečo v igralnicah. Vendar pa je dovoljeno prirejati le tiste spletne igre na srečo, ki so določene v koncesijski pogodbi med koncesionarjem in ministrom za finance.

Drugi odstavek 3. a člena navaja, da morajo gospodarske družbe, ki imajo že v lasti trajno koncesijo, imeti informacijski sistem, na katerem prirejajo spletne igre na srečo. Ta mora biti povezan v informacijski sistem Urada Republike Slovenije za nadzor prirejanja iger na srečo (v nadaljevanju UNPIS). Hkrati pa mora nadzornemu organu zagotoviti bralni dostop do aplikacij, podatkov in sistemskih zapisov. To pomeni, da mora imeti UNPIS dostop do informacij, ki se zbirajo na strežnikih posameznega prireditelja. S tem nadzira izvajanje koncesijske pogodbe, pravilnika in zakona.

Isti člen določa, da nadaljnja pravila in pogoje ureja pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev. Le-ta je v pristojnosti ministrstva za finance.

Pravilnik o prirejanju iger na srečo preko interneta oziroma drugih telekomunikacijskih sredstev določa način, pogoje, vrste iger, obseg prirejanja, nadzor ter druga vprašanja v zvezi s prirejanjem iger na srečo preko interneta. Tako je dovoljeno prirejati igre le koncesionarju, ki ima spletni igralni sistem, povezan v informacijski sistem nadzornega organa. Koncesionar je prav tako dolžan nadzornemu organu zagotoviti dostop do bralnih aplikacij, podatkov in zabeležk. Katero spletno igro lahko koncesionar prireja, je določeno v koncesijski pogodbi med koncesionarjem in ministrom za finance. Od koncesionarja se zahteva, da zagotavlja zasebnost, varne finančne transakcije, varuje informacije, povezane s spletno igro, ima opredeljen postopek za reševanje pritožb in ima opredeljen postopek za obvladovanje elektronskih procesov, povezanih s spletno igro.

Nadaljnja pogoja, ki ju pravilnik postavlja organizatorjem, sta, da mora biti tako zgradba, v kateri se nahajata strojna in programska oprema, kot tudi spletni igralni sistem locirana v Sloveniji. Strojna in programska oprema spletnega igralnega sistema pa mora biti varovana z zanesljivimi varnostnimi mehanizmi, ki preprečujejo nepooblaščenim osebam dostope in onemogočajo škodljive vplive iz okolja. To varovanje vključuje: fizično varovanje stavbe,

stalni video nadzor na prostorom, kjer se nahaja strojna oprema in vodenje evidence fizičnih dostopov do strežnikov ob spremstvu pooblaščenca koncesionarja. Za zagotavljanje varne programske opreme mora spletni igralni sistem biti izoliran s požarno pregrado in sistemom za preprečevanje in odkrivanjem vdorov od zunaj. Prav tako pa mora komunikacija med koncesionarjem in UNPIS-om potekati po šifrirani poti.

Spletni igralni sistem mora v celoti upoštevati pravila spletne igre, ki so objavljena na spletnih straneh koncesionarja, zadostiti pogojem varnosti finančnih transakcij, omogočiti indentifikacijo igralcev, zagotavljati, da je izid spletne igre odvisen le od naključja, delež vračanja vložnega denarja in vrednost dobitkov morata biti znana, zagotoviti je treba, da je časovni sistem za blaženje časa zapisov sinhroniziran z mednarodnim časom. Prav tako se zahteva, da spletni igralni sistem najmanj eno leto shranjuje naslednje podatke o vseh spletnih igrah, ki jih prireja: osebno identifikacijsko številko igralca, čas začetka in zaključka spletne igre, znesek na igralčevem računu ob začetku in koncu igre, izid spletne igre, znesek, ki ga je igralec priigral in status igre.

Izid spletne igre mora biti neodvisen od terminala, ki ga uporablja igralec. Na izid spletne igre ne sme vplivati efektivna pasovna širina, vrsta uporabljene povezave, razmerje bitnih napak ali druge značilnosti komunikacijskega kanala med spletnim igralnim sistemom in terminalom. Koncesionar mora za vsako spletno igro igralcu zagotoviti prijavo na račun, na varen in zanesljiv način s preverjanjem identitete. Preprečevati mora tudi igranje za zneske, ki so višji od zneska, ki ga igralec dejansko posreduje, zagotoviti mora tudi tajnost vseh podatkov o igralcu in njegovem računu. Dovoljeno je razkrivanje podatkov le v meri, kot to določa določba zakona, ki ureja varstvo osebnih podatkov.

Udeleženec spletne igre je lahko oseba, stara najmanj 18 let, ki je registrirana in ima odprt račun pri koncesionarju. Z registracijo je igralec koncesionarju dolžan podati naslednje podatke: osebno ime, naslov stalnega prebivališča, datum in kraj rojstva. Na podlagi te prijave in opravljenega pregleda stranke koncesionar igralcu dodeli osebno identifikacijsko številko, v skladu z zakonom, ki ureja preprečevanje in odkrivanje pranja denarja.

Na svoji spletni strani mora koncesionar imeti objavljene naslednje podatke: predstavitev gospodarske družbe z navedbo firme, sedeža, ustanoviteljev, osnovnega kapitala in koncesije, ime spletne igre, pravila spletne igre, nedvoumna, jasna in popolna navodila za igranje, vključno s plačilno tabelo, omejitve v zvezi z igranjem, vplačila, izplačila in stanje na igralnem računu za obdobje, ki ni krajše od 60 dni, napotke za odgovorno igranje, opozorilo o tveganjih, ki jih igralec sprejme v spletni igri, zlasti o možni zasvojenosti.

Cigrovski (2011) navaja, da z uveljavitvijo 3. a člena ZIS v začetku januarja 2011 določa, da nadzor nad prirejanjem iger na srečo izvaja UNPIS. Tako v primeru, da UNPIS ugotovi, da se prirejajo spletne igre na srečo, brez koncesije vlade, mu ta z odločbo lahko prepove prirejanje iger na srečo. Če odločbe ne spoštuje, lahko Upravno sodišče ponudniku storitev

informatijske družbe odredi omejitve dostopa do spletnih strani, prek katerih se prirejajo igre na srečo.

Hočevar (2011) v *Financah* piše, da s prvim marcem 2011 v Sloveniji velja blokada določenih spletnih mest, ki so povezana s spletnimi igrami na srečo. Blokada velja predvsem za stavnice, vendar pa danes vse te stavnice zraven ponujajo tudi poker, tako da posredno ta blokada vpliva tudi na igralce pokra pri naslednjih ponudnikih: Bwin, Expekt, Bet-at-home, sl.sportbet.

Petkovič in Svenšek (2011) se v *Dnevniku* sprašujeta, kakšna je smiselnost cenzuriranja spletnih vsebin. Ugotavljata, da je blokado možno zaobiti izredno enostavno, poleg tega pa blokirani ponudniki izdajajo navodila igralcem, kako blokado zaobiti. Menita, da bi se lahko o neučinkovitosti blokade domen prepričali že na primeru prejšnjih poizkusov blokiranja spletnih strani bwin.com in udba.net. Problematičen je tudi sam način blokade. Ko v brskalnik vpisujemo naslov spletne strani, se le-ta ne prikaže, vendar pa pri tem ni navedenega razloga, zakaj je temu tako. To lahko zmede uporabnike spleta. Kovačič (2009) dodaja, da onemogočanje dostopa do spletnih strani, preko katerih se je mogoče udeležiti spletnih iger na srečo, predvsem pa oglaševanje takih spletnih strani je mogoče zares učinkovito opraviti samo s pregledovanjem in filtriranjem vsebine internetnega prometa. Gre za DPI (angl. *Deep Packet Inspection*) tehnologijo. Spornost te tehnologije Kovačič vidi v možnosti množičnega posega v komunikacijsko zasebnost. Sama tehnologija ima nekaj pozitivnih točk, vendar pa opozarja, da ja z njo moč zlorabiti nevtralnost interneta, s cenzuro in omejevanjem prostega pretoka informacij in podatkov v omrežju. Zloraba je možna tudi na način, da upravitelj omrežja tehnologijo uporablja za zbiranje brskalnih navad svojih uporabnikov, zbrane podatke pa prodaja marketinškim organizacijam. Ali pa celo take, da upravitelj odstrani originalne oglase in namesto njih vriva svoje. Mazi (2010) pa ob tem še dodaja, da uporabniki spleta ne bi smeli biti kaznovani, pač pa spletne igralnice.

Pojasnilo Davčnega urada Republike Slovenije (v nadaljevanju DURS) odgovarja na vprašanje glede obdavčitve spletnega pokra v Republiki Sloveniji. Dobitki iz naslova spletnega pokra, ki se nakazujejo na osebne računa igralcev v Republiko Slovenijo, niso obdavčeni po Zakonu o davku na dobitke pri klasičnih igrah na srečo in tudi ne po Zakonu o dohodnini.

Posebne igre na srečo so določene v 53. členu ZIS kot igre, ki jih igralci igrajo proti igralnici ali drug proti drugemu, na posebnih igralnih mizah s kockami, kartami, kroglicami ter stave in druge igre v skladu z mednarodnimi standardi. Sem spada tudi poker. Obdavčitev dobitkov pri posebnih igrah na srečo na način, ki velja za klasične igre na srečo, glede na naravo in tehnologijo dejavnosti praktično ni izvedljiva, zaradi tega izplačila oziroma dobitki pri posebnih igrah na srečo niso obdavčena v nobeni državi. Davek od posebnih iger na srečo tako plačuje le prireditelj, fizična oseba kot prejemnik dobitka pa ne. Obveznost obračunavanja in plačevanja davka od posebnih iger na srečo ureja Zakon o davku od iger na

srečo – ZDIS, ki v 5. členu določa, da je davčna osnova vrednost prejetih vplačil za udeležbo pri posebni igri na srečo, zmanjšana za vrednost izplačanih dobitkov. Davčna osnova se ugotavlja za vsako vrsto iger posebej.

Iz navedenega izhaja, da se davek na dobitke od iger na srečo izračuna in odtegne le od dobitkov pri klasičnih igrah na srečo, ne pa tudi pri posebnih igrah na srečo. Dobitki od iger na srečo se v skladu z 19. členom Zakona o dohodnini tudi ne štejejo za dohodke fizičnih oseb. V skladu s 4. točko 19. člena Zakona o dohodnini se za dohodke fizične osebe po tem zakonu ne štejejo dobitki od iger na srečo po zakonu, ki ureja igre na srečo.

Sklicevanje na zakon, ki ureja igre na srečo, je določeno zaradi vsebinske opredelitve dohodka oziroma dobitka od iger na srečo glede na to, ali ima vir v Sloveniji ali zunaj nje. Navedeno pomeni, da tudi dobitki od iger na srečo, ki so pridobljeni zunaj Slovenije, ne veljajo za dohodek po Zakonu o dohodnini in tudi ne po Zakonu o davku na dobitke pri klasičnih igrah na srečo. Veljavne mednarodne pogodbe o izogibanju dvojnemu obdavčevanju dohodka in premoženja, ki zavezujejo Republiko Slovenijo, ne urejajo pravice do obdavčitve med državama pogodbenicama v zvezi z dobitki od iger na srečo. Dobitki od iger na srečo (ne glede na vrsto igre – klasične ali posebne) namreč niso predmet davčne obravnave po določbah navedenih mednarodnih pogodb. Če gre za klasične igre na srečo, se dobitki po navadi obdavčujejo na način, da davek izračuna in od dobitka odtegne prireditelj klasične igre na srečo po stopnji, ki velja v državi rezidentstva prireditelja igre na srečo.

Bric se sprašuje, koliko davka plačujejo slovenski igralci pokra. Tako ugotavlja, da ob dejstvu, da poker spada med posebne igre na srečo, se le-te obdavčujejo v skladu z zakonom o davku od iger na srečo. Ta pa določa, da je davčni zavezanec prireditelj igre na srečo in ne igralec, ki je prejemnik dohodka. Torej davka na izkupiček iz naslova spletnega pokra za slovenskega državljana ni. Zato mu ga posledično ni potrebno prijaviti. Podobno, ugotavlja, velja za dohodnino, saj dohodek, ki ga vsak prejme z igranjem spletnega pokra v tujini, ne velja za dohodek po obstoječi zakonodaji. Kajti dobitki od iger na srečo se ne upoštevajo pri dohodnini, ne glede na to, ali imajo vir v Sloveniji ali v tujini.

### **3.4 Davčne oaze**

Wiebe et al. (2008, str. 17–23) menijo, da je največji problem davčnih oaz v pomanjkanju zakonov, ki se nanašajo na spletno igralništvo, in slabi regulaciji na sploh. Zaradi tega se pojavljajo vprašanja glede odgovornega igranja, saj načeloma v davčnih oazah ni oziroma primanjkuje državnih organov, ki bi spletno igralništvo nadzorovali, če pa ti organi že obstajajo, pa je vprašljiva njihova učinkovitost.

Po navedbah portala Online Casino City je največ spletnih igralnic locirano na Malti, kjer je registriranih 511 igralnic, sledijo Nizozemski Antili s 363 registriranimi spletnimi igralnicami, Gibraltar z 274 in Costa Rica s 216 registriranimi spletnimi igralnicami. Kljub

temu da je večina spletnih igralnic lociranih v davčnih oazah, pa med njimi še vedno obstajajo precejšnje razlike v regulaciji. Primer tega sta recimo Malta in Gibraltar, ki sta v očeh EU na »beli listi«, torej s svojo politiko do spletnega igralništva izpolnjujeta standarde, postavljene s strani EU, medtem ko Nizozemski Antili in Kostarika v tem pogledu močno zaostajata. V nadaljevanju bom predstavil, s kakšnimi stroški se srečujejo ponudniki spletnih igralnic, ki želijo pridobiti licenco v davčnih oazah.

Dalli (2010) meni, da je Malta vodilna na trgu licenciranja spletnega igralništva, zaradi svoje dojemljivosti in praktičnosti. Podjetja, ki ponujajo spletne igre, sprejemajo z odprtimi rokami. Meni, da je Malta vodilna v licenciranju spletnega igralništva, ker je vzpostavila učinkovito in dobro regulirano okolje, z nizkimi davki. Prav zaradi urejenosti trga spletnega igralništva je Malta pridobila ugled med podjetji v tej panogi, tako da ji težko pripisujemo tipične značilnosti davčnih oaz. Tudi sama pridobitev licence je dokaj enostavna, hitra in predvsem precej poceni. Ob tem je potrebno dodati, da ima Malta izredno dober človeški kader na tem področju in druge kvalitetne storitve, ki so ključnega pomena v svetu spletnega igralništva.

Na spletnih straneh CSB group pišejo, da Malta deli spletno igralništvo na štiri razrede. Spletni poker spada po zakonodaji Malte v tretji razred. Tako je za pridobitev licence, za ponujanje spletnega pokra, potrebo najprej vložiti zahtevo za pridobitev licence. Ta zahtevek za dodelitev licence stane 2.330 EUR in je nepovraten. Za obnovitev pretečene licence je potrebno plačati 1.500 EUR, dodelitev in uporaba licence pa stane 8.500 EUR na leto. Poleg tega pa mora ponudnik spletnega pokra plačevati tudi 5 % davek na celotno provizijo, ki jo pobira od igralcev vsako igro. Ta davek je omejen navzgor, in sicer je maksimalno plačilo tega davka 466.000 EUR na leto. Poleg tega poudarjajo, da je Malta edina davčna oaza znotraj Evrope, ki je članica EU, zato zanjo velja načelo prostega pretoka blaga in storitev.

Kostarika, kljub temu da je tam registriranih okoli 200 spletnih igralnic, še vedno nima zakonodaje, ki bi zadevala to področje. Ker zakonodaje še ni, podjetja, ki poslujejo v Kostariki, niso izpostavljena nobenemu nadzoru in regulaciji, ugotavljajo na spletnih straneh Online Casino City. Prav tako Kostarika nima organa, ki bi izdajal in imel nadzor na licencami za spletno igralništvo, zato nimajo niti davkov od iger na srečo. Podjetja, ki ponujajo spletno igralništvo in so locirana na Kostariki, tako poslujejo z licenco za obdelovanje podatkov. Vse to se zna kmalu spremeniti z novo predsednico, izvoljeno leta 2010. Ta obljublja ustanovitev organa, ki bo nadzoroval in obdavčil spletno igralništvo. Licenca naj bi stala okrog 50.000 dolarjev, poleg tega pa želi uvesti še 5,5 % davek od celotnega profita spletnih igralnic.

### **3.5 »Črni petek«**

Za lažje razumevanje, zakaj in kako je prišlo do tega, da spletni poker nikoli oziroma še dolgo ne bo več tak, kot je bil, moramo pogledati ozadje dogajanja v zvezi s »črnim petkom«. Besedna zveza »črni petek« se uporablja zaradi temne prihodnosti spletnega pokra v ZDA po



petku 15. aprila 2011. Takrat ameriško ministrstvo za pravosodje in FBI izdala obtožnico proti trem največjim spletnim ponudnikom pokra, zaradi kršenja zakona UIGEA. Igralcem iz ZDA pa je po tem dogodku onemogočeno igranje spletnega pokra. Po navedbah Bennetta (2011) je krivec za »črni petek« avstralski poslovnež Daniel Tzvetkoff. Le-ta naj bi sam sestavil plačilne sheme, katere so uporabljale največje spletne poker igralnice, z namenom zaobiti zakon UIGEA. Preko teh plačilnih shem so potekale predvsem ilegalne transakcije. Daniel je tako Full Tilt Pokru, PokerStarsu in Absolute Pokru urejal vplačevanje in izplačevanje denarja, predvsem ameriškim igralcem spletnega pokra. Transakcije so potekale kot fiktivni nakupi oziroma prodaje luksuznih izdelkov, posestev in drugih stvari.

Da pa je do obtožnice sploh prišlo, pa so si po mnenju (Toohey, 2011) krivi sami obtoženci »črnega petka«. Tzvetkoff je v času sodelovanja s podjetji Full Tilt, PokerStars in Absolute Poker zaslužil tudi do 150.000 dolarjev na dan, vendar je s časom postal pohlepen in si s prenakazovanjem denarja z računov teh treh podjetij, po njihovem mnenju, prenakazal več kot 100 milijonov dolarjev. Vodilni ljudje v treh obtoženih podjetjih so zoper njega podali kazensko ovadbo in ameriškemu ministrstvu za pravosodje namignili, kje se Tzvetkoff zadržuje. Aprila 2010 so Tzvetkoffa aretirali v ZDA in ga obtožili pranja denarja, bančnih prevar in zarote pri procesiranju 543 milijonov dolarjev ilegalnih zaslužkov spletnega pokra. Grozilo mu je 75 let zapora, zato je sklenil kupčijo z organi pregona v ZDA. Izdal jim je, kako omenjena tri podjetja procesirajo transakcije in si na ta način izboril svobodo.

Po navedbah Tooheya (2011) so ustanovitelji in vodilni v treh največjih spletnih poker podjetjih obtoženi bančnih prevar, pranja denarja in drugih prekrškov v zvezi z spletnim igralništvom. Preslepili so številne ameriške banke, da so le-te procesirale denarne transakcije od omenjenih podjetij do igralcev in nazaj. Ker so nekatere banke ugotovile prevaro že v letu 2009, so te račune zaprli in s podkupovanjem dosegli, da so denarne transakcije za njih izvajale banke, ki so bile v slabem finančnem stanju. Za izvajanje teh transakcij so jim dajali večmilijonske investicije, katere so te banke potrebovale. Kazen za omenjene prekrške je znašala tri milijarde dolarjev. Tako sta FBI in ministrstvo za pravosodje skupaj dosegla zaprtje 76 bančnih računov v 14 državah po svetu. Prav tako so ugasnili pet spletnih domen, ki so jih obtožena podjetja uporabljala za prirejanje spletnega pokra.

Cypra (2011) na spletnih straneh Pokernewsdaily piše o številnih vprašanjih, ki so se pojavila s »črnim petkom«. Najpomembnejše izmed njih je prav vprašanje, kaj bo z denarjem, ki so ga igralci imeli na računih pri obtoženih podjetjih. Obtožena podjetja so po dogovoru z ministrstvom za pravosodje pridobila nazaj zasežene domene in ponovno so začela ponujati spletne igre pokra. Dogovor je bil tak, da morajo vsa podjetja prenehati s ponujanjem spletnega pokra v ZDA svojim rezidentom. Prav tako pa jim je prepovedano procesiranje vplačil s strani ameriških igralcev. Naloženo jim je bilo tudi izplačilo denarja vsem ameriškim igralcem pokra. V tem času se je pojavilo tudi vprašanje, kaj se bo zgodilo z igralci, ki niso iz ZDA. Ameriško ministrstvo za pravosodje je dalo odgovor, da ti igralci še vedno lahko igrajo spletni poker, saj njihova zakonodaja to dopušča. Burton (2011) dodaja, da Bodog Poker in

omrežje Merge še vedno dovoljujeta ameriškim igralcem igranje pokra. Bodog Poker je tako nekaj dni po »črnem petku« zabeležil 25 % povečanje prometa, medtem ko je omrežje Merge zabeležilo 23 % povečanje prometa. Ob tem opozarja na neznano usodo teh strani, saj meni, da jih v prihodnosti čaka podobna usoda kot Full Tilt in PokerStars.

Katz (2011) piše, kako so se omenjena podjetja spopadla z nalogo izplačevanja vseh ameriških igralcev. To nalogo jim je naložilo ameriško ministrstvo za pravosodje. PokerStars je konec aprila dovolila vsem ameriškim igralcem dvigniti sredstva s svojih igralnih računov. Zaradi velikega števila izplačil so ta potekala počasneje kot običajno, vendar pa so bili igralci izplačani. PokerStars se je tako izkazala kot zaupljiva poker igralnica, saj je svojo obveznost izpolnila zelo hitro in danes posluje normalno, kot je pred tem dogodkom, le brez igralcev iz ZDA. Povsem drugače pa sta reagirali ostali dve obtoženi podjetji. Full Tilt Poker do julija 2011 ameriških igralcev še ni izplačal. Razlog je v tem, da naj bi imel Full Tilt Poker sredstva za poplačilo ameriških igralcev na računih bank, katere sta ameriško pravosodno ministrstvo in FBI zasegla in zamrznila. Podobno kot Full Tilt Poker tudi Absolute Poker še ni izplačal ameriških igralcev.

Rini (2011) pojasnjuje, zakaj so vsa tri obtožena podjetja, ki so načeloma veljala za najbolj varne v industriji spletnega pokra, reagirala tako različno. Razlog tiči v regulaciji oziroma v tem, kje je posamezno podjetje licencirano in locirano. Absolute Poker je registriran v Kahnawake rezervatu v Kanadi, Full Tilt Poker v Alderneyu na Kanalskih otokih in PokerStars na otoku Man. Vsaka izmed teh davčnih oaz, kjer so omenjena podjetja registrirana, imajo različna pravila in celotno politiko glede tega, ali in kako morajo biti bančni računi podjetja ločeni od bančnih računov, kjer so sredstva igralcev. Tako ima lahko podjetje ločene račune ali pa ne. Problem pri podjetjih Full Tilt Poker in Absolute Poker je ravno v skupnih bančnih računih. Torej podjetji nista imeli ločenih bančnih računov, saj jima to Kahnawake in Alderney ne predpisujeta. Na drugi strani pa otok Man, kjer ima licenco PokerStars, določa, da mora biti račun, namenjen poslovanju podjetja, ločen od računa, kjer je shranjen denar igralcev. Enostavneje povedano, to pomeni, da v primeru, da vplačamo na PokerStars 500 dolarjev, PokerStars teh 500 dolarjev drži na ločenem bančnem računu in s tem denarjem ne sme upravljati in ga porabljeni za svoje lastne potrebe (na primer promocije). Denar za promocije lahko pridobi le iz lastnega poslovanja, torej iz provizij, ki jih pobira zaradi prirejanja iger. Druga bistvena razlika med omenjenimi podjetji pa je tudi ta, da ima le PokerStars v isti jurisdikciji tako pridobljeno licenco kot tudi sedež podjetja. Zato je v primeru kakršnihkoli nepravilnosti za organe pregona lažje posredovanje. Absolute Poker ima tako licenco v Kahnawake rezervatu, sedež podjetja pa na Kostariki. Full Tilt Poker pa ima licenco na Kanalskih otokih v Alderneyu in sedež podjetja v Dublinu.

Holloway (2011) meni, da bo dogodke, povezane s črnim petkom, najtežje preživel prav Absolute Poker. Razlog je v tem, da je izmed obtoženih podjetij Absolute Poker najmanjši, poleg tega pa je bila večina igralcev pokra, ki so igrali pri njih, prav iz ZDA. Po njegovem mnenju bi se PokerStars in Full Tilt Poker lahko ponovno postavila na noge prav zaradi tega,

ker je njuna baza igralcev internacionalna. PokerStars naj bi imeli med 70 % in 75 % neameriških igralcev, medtem ko naj bi Full Tilt Poker imel med 50 % in 60 % neameriških igralcev. Zaradi tega so se pojavile vse glasnejše govorice, da naj bi Absolute Poker bankrotiral in igralci ne bodo dobili izplačanega denarja. Tako kmalu Blanca Gaming of Antigua, ki je lastnica podjetja Absolute Poker, razglasi bankrot. Razlog za takšno odločitev je bilo pomankanje denarja in temna prihodnost za poslovanje podjetja, ob izgubi vseh igralcev iz ZDA. Tako je bilo odpuščenih približno 95 % zaposlenih pri podjetju Absolute Poker s sedežem na Kostariki. Collson (2011) v članku za Pokernewsdaily povzema izjavo Blanca Gaming of Antigua, ki trdi, da so trditve o bankrotu Absolute Pokra škodljive za poslovanje podjetja, saj naj bi podjetje Absolute Poker še vedno delovalo, vendar brez igralcev iz ZDA. V izjavi za javnost poudarjajo, da bodo še vedno ponujali igre spletnega pokra, vendar le igralcem, ki niso iz ZDA. Tako naj bi bilo podjetje Absolute Poker le v fazi rekonstrukcije, s ciljem konsolidacije poslov za neameriške igralce. Prav tako naj bi bila odpustitev 95 % zaposlenih le del te konsolidacije. Ob tem tudi poudarjajo, da imajo v načrtu v prihodnosti ponovno zaposliti 20 % odpuščenega kadra. Ker Absolute Poker ne izplačuje denarja igralcem, poleg tega pa jih obtožnica ministrstva za pravosodje iz ZDA bremeni še plačila visoke kazni, je tistih, ki bi verjeli izjavam Absolute Pokra, zelo malo, dodaja Holloway.

Po navedbah Li (2011) se situacija glede podjetja Full Tilt Poker konec aprila še dodatno zaplete. Takrat mu *Alderney Gambling Control Commission* (v nadaljevanju AGCC) ukine licenco. AGCC je dejal, da je Full Tilt Poker izgubil licenco na podlagi preiskave ameriškega tožilstva z dne 15. aprila 2011, kjer so ugotovili, da podjetje ne deluje v skladu z zakonodajo Kanalskih otokov, kjer je imelo podjetje licenco. Popper (2011) dodaja, da zaradi ukinitve licence Full Tilt Poker ne sme:

- sprejemati novih uporabnikov
- sprejemati vplačil s strani trenutnih uporabnikov
- dovoliti dvigov denarja s poker računov
- nuditi nobenih poker iger ali kakšnih drugačnih transakcij

Tako bo nekakšen status quo veljal do 26. julija, ko bo AGCC imel zaslišanje, kjer se bo Full Tilt Poker lahko zagovarjal. Mnogi se sprašujejo, kaj se bo zgodilo z nekoč drugim največjim ponudnikom spletnega pokra, saj je imelo podjetje že prej dovolj težav z ameriškim pravosodnim ministrstvom. Tako se pojavljajo številne špekulacije, kaj bi se lahko zgodilo s Full Tilt Pokrom. Tako se špekulira, da bi Full Tilt Poker lahko:

- bil prodan evropskim investitorjem
- posle nadaljeval po pridobitvi nove licence
- združil se z drugim poker ponudnikom
- bil kupljen s strani Jacka Biniona

Po podatkih spletnega portala Pokerscout (2011), ki tedensko spremlja dogajanja na spletnem trgu pokra, so zadnji dogodki, povezani z ukinitvijo licence Full Tilt Pokru in še prej »črnim petkom«, povzročili 25 % upad prometa med spletnimi igralci pokra. Največji poraženci so: Full Tilt Poker, ki je izgubil 100 % igralcev (prepoved obratovanja), Absolute Poker je izgubil 98 % igralcev ter International Poker Network, ki je izgubil 31 % igralcev. Največji zmagovalci pa so: 888poker, ki je pridobil kar 132 %, Merge network s 87 % povečanjem prometa ter PartyPoker in Bodog Poker z dobrim 40 % povečanjem prometa. Ayre (2011) na kratko povzame, da so največji zmagovalci tako evropski ponudniki spletnega pokra, majhni ponudniki spletnega pokra, ki še vedno sprejemajo igralce iz ZDA ter azijska podjetja, kjer se poker šele dobro razvija. Med tiste, ki bodo po »črnem petku« pridobili, šteje tudi klasične igralnice, ki ponujajo igro pokra, pa naj si bo v ali izven meja ZDA.

## **SKLEP**

V diplomski nalogi smo prišli do ugotovitev, da je postal spletni poker eden izmed vodilnih segmentov spletnega igralništva. Razlogov za to je več. Igro prenašajo televizijske postaje, znane osebnosti promovirajo igro, močno oglaševanje spletnih ponudnikov pokra ter sama psihologija in matematika igre. Prav zadnja razloga predstavljata glavni draž te igre, saj se ključne razlike med dobrimi in slabimi igralci, ob predpostavki dolgoročnosti, pojavljajo prav tam.

Pri preučevanju trga spletnega pokra smo ugotovili, da je trg spletnega pokra različno zrel. Globalno gledano, ima spletni poker še velik potencial, predvsem v azijskih državah. Donosnost podjetij v panogi spletnega pokra je tudi ključni vzrok za veliko konkurenco med ponudniki spletnega pokra. Vstop novonastalih podjetij v svet spletnega pokra je izredno zahteven v primeru, da podjetje vstopa na trg kot samostojni poker ponudnik. Na drugi strani pa je vstop na trg v primeru, da podjetje vstopa na trg kot platforma večjega, že uveljavljenega poker omrežja, zelo enostaven in poceni. Ugotovitve kažejo tudi nizko pogajalsko moč dobaviteljev in visoko pogajalsko moč kupcev, saj gre v primeru spletnega pokra za digitalni produkt.

V času pisanja diplomske naloge smo bili priča »črnemu petku«, ki je s prepovedjo igranja spletnega pokra igralcev iz ZDA spremenil razmerja moči na trgu spletnega pokra. S tem dogodkom naj bi trg spletnega pokra izgubil dobrih 40 % igralcev, vendar to ne drži, saj ostajajo podjetja, ki še vedno ponujajo igranje tudi igralcem iz ZDA. Tako ocenjujemo padec prometa na trgu spletnega pokra za okrog 25 %. Poleg »črnega petka« pa smo bili priča tudi ukinitvi licence do tedaj drugemu največjemu poker ponudniku na trgu spletnega pokra Full Tilt Pokru. Izguba licence omenjenega podjetja mu prepoveduje obratovanje in opravljanje kakršnihkoli finančnih transakcij. Kako se bo stvar razpletla, do zaključka diplomske naloge ni bilo jasno.

Dogajanje na trgu spletnega pokra v ZDA je ponovno opozorilo na neustrezno in neenotno regulacijo tega področja. S primerjavo regulacij spletnega igralništva po svetu smo videli več različnih pristopov, kako se države spopadajo s tem problemom. Pri tem ugotavljamo, da popolna liberalizacija brez nadzora, kot tudi popolna prepoved, ne predstavljata pravega pristopa v boju s spletnim igralništvom. Problem davčnih oaz predstavlja pomanjkljiva zakonodaja, brez nadzora državnih organov. Le-ta predstavlja visoko tveganje z vidika varnosti. Težave v popolni prepovedi spletnega igralništva pa vidimo v neizvedljivosti tega ukrepa, saj internet ne pozna meja. Tako ugotavljamo, da je najprimernejša kontrolirana regulacija, kakršne se poslužujejo nekatere večje evropske države, kot so Italija, Francija in Velika Britanija. Vse te države dovoljujejo spletno igralništvo pod strogim nadzorom državnih organov. Ta način regulacije ustreza tako državi kot tudi igralcem. Država preko obdavčitve spletnih iger na srečo polni državno blagajno, igralci pa imajo ob sicer višjih davkih zagotovljeno varnost.

Slovenija s svojo zakonodajo zaostaja za drugimi evropskimi državami. Spletni poker Slovenija dovoljuje, vendar pa nima nobenih davčnih prihodkov iz tega naslova. Glavni vzrok za to so visoke davčne stopnje za igre na srečo, s katerimi odbija potencialne interesente in investitorje tako v spletni kot klasični igralniški sektor. V Evropski uniji se pojavljajo težnje po enotni ureditvi spletnega igralništva, vendar pa smo ugotovili, da vse ostaja pri teoriji, kajti v praksi bi bilo to zelo težko doseči.

Prihodnost spletnega pokra je kljub trenutnim težavam v ZDA razmeroma svetla. Evropa in Azija tako prevzemata vodilni mesti na trgu spletnega pokra. Zaradi svoje velikosti ima še posebej velik potencial azijski trg. Glede ZDA pa menim, da bodo zaradi velikega števila igralcev in popularnosti te igre kmalu ugotovili, da so potencialni davčni prihodki še kako pomembni za državo in zato dovolili igranje spletnega pokra. Tako je le vprašanje časa, kdaj se bodo odločili za evropski model regulacije trga spletnega igralništva.

## LITERATURA IN VIRI

1. Ayre, C. (2011, 26. april). Black Friday: Calvin Ayre picks online poker's winners and losers. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://calvinayre.com/2011/04/26/business/black-friday-calvin-ayre-picks-online-pokers-winners-and-losers/>
2. Bang-Ortmann, D. (2011, 15. maj). Zeurrr's \$518,902 win goes to charity. *Poker.org*. Najdeno 12. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.poker.org/news/zeurrrs-518902-win-goes-to-charity-13380/>
3. Bartley, S. (2011, 25. april). Romanian government declares poker a sport. *International Federation of Poker*. Najdeno 12. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.ifpoker.org/news/romanian-government-declares-poker-a-sport>
4. Beaver, K. (2010). *Hacking for dummies* (3<sup>rd</sup> ed.). Indianapolis: Wiley Publishing, Inc. Najdeno 5. junija 2011 na spletnem naslovu [http://books.google.com/books?id=ulZ7ln6ORBAC&printsec=frontcover&dq=Kevin+Beaver.+Hacking+For+Dummies.&hl=en&ei=eJ8yTuGFEMay8gOLwu2gDg&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCwQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com/books?id=ulZ7ln6ORBAC&printsec=frontcover&dq=Kevin+Beaver.+Hacking+For+Dummies.&hl=en&ei=eJ8yTuGFEMay8gOLwu2gDg&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCwQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false)
5. Bennett, D. (2011, 15. april). Meet The Boy Genius Who Just Took Down The Online Poker Industry. *Businessinsider*. Najdeno 15. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.businessinsider.com/boy-genius-online-poker-scandal-2011-4>
6. Bric, U. (b.l.). Splet + poker = 4.000 neobdavčenih evrov mesečno?. *Cekin*. Najdeno 12. junija 2011 na spletnem naslovu [http://cekin.si/clanek/za\\_dom\\_in\\_druzino/s-spletnim-pokrom-do-vrtoglavih-in-neobdavcenih-donosov.html](http://cekin.si/clanek/za_dom_in_druzino/s-spletnim-pokrom-do-vrtoglavih-in-neobdavcenih-donosov.html)
7. Burton, E. (2011, 17. april). Bodog Still Accepting USA Players, Traffic Up 25%. *Pokernewsdaily*. Najdeno 15. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernewsdaily.com/bodog-still-accepting-usa-players-traffic-up-25-18807/>
8. Cabot, N. A., & Baleastra, M. (2005). *Internet Gambling Report VIII: An Evolving Conflict Between Technology & Law*. Las Vegas, Nevada: The River City Group LLC.
9. CasinoLaunchpad. (2009). The Random Number Generator (RNG) In Online Casino Software. Najdeno 12. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.casinolaunchpad.com/articles/2009/rng-in-online-casino-software.html>

10. CSB group (b.l.). Gaming Tax & licence Fees. Najdeno 25. junija 2011 na spletnem naslovu [http://www.csbgroup.com/EN.Gaming\\_Tax\\_\\_\\_Licence\\_Fees.aspx](http://www.csbgroup.com/EN.Gaming_Tax___Licence_Fees.aspx)
11. Church-Sanders, R. (2009). *The Global Business of Poker Report: Third Edition* (Executive summary). London: iGaming Business Ltd.
12. Cigrovski, J. (2011, 13. januar). Spletne igre na srečo. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.ius-software.si/DnevneVsebine/Aktualno.aspx?id=62459>
13. Collson, B. (2010, 29. april). Poker Recognized as a Skill Game by IMSA. *Pokernewsdaily*. Najdeno 3. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernewsdaily.com/poker-recognized-as-a-skill-game-by-imsa-10821/>
14. Collson, B. (2011, 5. maj). Absolute Poker, UB Not Filing for Bankruptcy. *Pokernewsdaily*. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernewsdaily.com/absolute-poker-ub-not-to-file-for-bankruptcy-19054/>
15. Cypra, D. (2011, 20. april). Agreement Announced for PokerStars, Full Tilt Poker Player Cashouts. *Pokernewsdaily*. Najdeno 15. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernewsdaily.com/agreement-announced-for-pokerstars-full-tilt-poker-player-cashouts-18865/>
16. Dalli, J. (2010, april). Obtaining a licence in Malta. *Inside Poker Business*. Najdeno 25. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.insidepokerbusiness.co.uk/poker/analysis/40/obtaining-a-licence-in-malta.html>
17. Dangerfield, T., & Jones, B. (2008, 20. oktober). Australia: Regulated Online Gambling Industry Versus Legislative Prohibition: Is A Regulated Approach The Best Way To Protect Australian Consumers Of Online Gambling Services? *Mondaq*. Najdeno 5. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.mondaq.com/australia/article.asp?articleid=68164>
18. Davčna uprava Republike Slovenije (2011a, 22. junij). *Obdavčenje dobitkov od iger na srečo*. Pojasnilo DURS, št. 461-26/2011-1. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.durs.gov.si/si/davki\\_predpisi\\_in\\_pojasnila/davek\\_na\\_dobitke\\_od\\_iger\\_na\\_sreco\\_pojasnila/obdavcenje\\_dobitkov\\_od\\_iger\\_na\\_sreco/](http://www.durs.gov.si/si/davki_predpisi_in_pojasnila/davek_na_dobitke_od_iger_na_sreco_pojasnila/obdavcenje_dobitkov_od_iger_na_sreco/)
19. Davčna uprava Republike Slovenije (2011b, 22. junij). *Obdavčitev dobitkov, prejetih iz tujine iz naslova športnih stav*. Pojasnilo DURS, št. 461-26/2011-2. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.durs.gov.si/si/davki\\_predpisi\\_in\\_pojasnila/davek\\_na\\_dobitke\\_od\\_iger\\_na\\_sreco\\_pojasnila/obdavcitev\\_dobitkov\\_prejetih\\_iz\\_tujine\\_iz\\_naslova\\_sportnih\\_stav/](http://www.durs.gov.si/si/davki_predpisi_in_pojasnila/davek_na_dobitke_od_iger_na_sreco_pojasnila/obdavcitev_dobitkov_prejetih_iz_tujine_iz_naslova_sportnih_stav/)

20. Dickel, D., Tran, L., Yi, D., & Yu, C. (2005). Online Gambling for Senior Citizens. Najdeno 19. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.mcafee.cc/Classes/BEM106/Papers/2005/Gambling.pdf>
21. Dickinson, A. (2011, 21. maj). Australian and US police to crack down on illegal online poker. *The Courier-Mail*. Najdeno 6. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.couriermail.com.au/news/technology/australian-and-us-police-to-crack-down-on-illegal-online-poker/story-e6frep1o-1226059899876>
22. eGaming Review (2011). The future of gaming regulation. Markets Report 2011. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.egrmagazine.com/article\\_assets/articledir\\_1164/582342/eGR\\_Markets\\_Report\\_2011.pdf](http://www.egrmagazine.com/article_assets/articledir_1164/582342/eGR_Markets_Report_2011.pdf)
23. Essa, A. (2004). The Prohibition of Online-casinos in Australia: Is it working? *Law and Justice Journal*. Najdeno 2. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.law.qut.edu.au/ljj/editions/v4n1/pdf/Essa.pdf>
24. Evropski parlament (2010, 18. februar). *Spletno igralništvo poslancem dela preglavice*. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?language=sl&type=IM-PRESS&reference=20100212STO68930>
25. Faustus, R. (2010, 17. junij). Ten Tips on Protecting Yourself From Hackers. *Bright hub*. Najdeno 5. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.brighthub.com/computing/smb-security/articles/74490.aspx>
26. Fenez, M. (2010). Playing to win. *The outlook for the global casino and online gaming market to 2014*. Najdeno 10. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/pdf/pwc-playing-to-win.pdf>
27. Frank, M. (2010, 2. december). Australia Seeks to Prevent \$1 Billion in Illegal Online Gambling. *GamingZion*. Najdeno 6. julija 2011 na spletnem naslovu <http://gamingzion.com/gamblingnews/australia-seeks-to-prevent-1-billion-in-illegal-online-gambling-1780>
28. GamingZion. (2011). Online Poker Sites in Denmark. Najdeno 29. maja 2011 na spletnem naslovu <http://gamingzion.com/poker/denmark>
29. Gibson, S. (2010, 3. marec). Poker as an Olympic Sport. *Pokernewsdaily*. Najdeno 3. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernewsdaily.com/poker-as-an-olympic-sport-8700/>



30. *Green Paper On on-line gambling in the Internal Market* (2011, 24. marec). Brussels: European Commission. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:EN:PDF>
31. Hočevar, I. (2011, 28. februar). Od jutri blokada spletnih stavnic. *Finance*. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.finance.si/304175/Od-jutri-blokada-spletnih-stavnic/rss>
32. Holloway, C. (2011, 4. maj). UB & Absolute Poker to File Bankruptcy. *Pokernews*. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernews.com/news/2011/05/ub-absolute-poker-to-file-bankruptcy-10337.htm>
33. *How To Get Cash Into Online Poker Sites – Transfers Explained*. Najdeno 5. junija 2011 na spletnem naslovu [http://www.sitandgoplanet.com/rooms/roomreviews/Payment\\_methods.html](http://www.sitandgoplanet.com/rooms/roomreviews/Payment_methods.html)
34. International Game Technology. (2005). *Introduction to slots and video gaming*. Najdeno 15. maja na spletnem naslovu <http://media.igt.com/Marketing/PromotionalLiterature/IntroductionToGaming.pdf>
35. Jaklič, M. (2009). *Poslovno okolje in gospodarski razvoj*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
36. Karlsson, A., & Ahlberg, K. (2006). *Future profitability in the online poker industry: A case study od 24hPoker* (magistrsko delo). Göteborg: School of Business, Economics and Law. Najdeno 10. maja 2011 na spletnem naslovu <http://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/2549/1/0607.2.pdf>
37. Katz, D. (2011, 23. maj). Full Tilt Makes Rakeback Payments; Cashouts Remain on Hold. *Pokernewsdaily*. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokernewsdaily.com/full-tilt-makes-rakeback-payments-cashouts-remain-on-hold-19209/>
38. Kelly, J. M., Dhar, Z., & Verbiest, T. (2007). Poker and the Law: Is It Game of Skill or Chance and Legally Does It Matter?. *Gaming law review*. Najdeno 5. junija 2011 na spletnem naslovu <http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:ljuokoUptwIJ:walker.d.people.cofc.edu/360/AcademicArticles/KellyPokerSkill.pdf+kelly+pokerskill.pdf&hl=sl&gl=si&pid=bl&srcid=ADGEEsimmtjh7IZQ1V-oWCSd3y2EqJyV8nMBz41Oq55GUks6DfzVQyWvSqnfQDq0bqDzbzXHtspdeUQrM61>

C4DESPM-U\_E3aZp9IV4ni6HkJRqpbsTlkaf0-quir98eJkUPSGBm3-  
vdd&sig=AHIEtbSDmpd7HgnELIZIOcn9mI-bB9kaMg

39. Kogoy, P. (2011, 10. junij). Andrew Twaits says tighter controls on online poker is necessary. *The Australian*. Najdeno 6. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.theaustralian.com.au/news/sport/andrew-thwaits-says-tighter-controls-on-online-poker-is-necessary/story-e6frg7mf-1226072647918>
40. Kovačič, M. (2009, 2. december). DPI tehnologija v Sloveniji. *Provokator*. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu <http://hr-cjpc.si/pravokator/index.php/2009/12/02/dpi-tehnologija-v-sloveniji/>
41. Kumar, A., Page, J., & Spalt, O. (2009). *Religious Beliefs, Gambling Attitudes, and Financial Market Outcomes*. Austin: University of Texas. Najdeno 20. maja 2011 na spletnem naslovu <https://webspaces.utexas.edu/jkp557/www/KumarPageSpaltGambling.pdf>
42. Lamut, P. (2011a, 20. februar). Online poker – priložnost za zaslužek na internetu. *Mladi podjetnik*. Najdeno 3. junija 2011 na spletnem naslovu <http://mladipodjetnik.si/podjetniski-koticek/internet/online-poker-2013-priloznost-za-zasluzek-na-internetu>
43. Lamut, P. (2011b, 20. februar). Poker rakeback – alternativni način služenja s spletnim pokrom. *Mladi podjetnik*. Najdeno 3. junija 2011 na spletnem naslovu <http://mladipodjetnik.si/podjetniski-koticek/internet/poker-rakeback-alternativni-nacin-sluzenja-s-spletnim-pokrom>
44. Levitt, S. D., & Miles, T. J. (2011, Maj). The Role of Skill Versus Luck in Poker: Evidence from the World Series of Poker. *National Bureau of Economic Research*. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.nber.org/papers/w17023>
45. Li, S. (2011, 30. junij). Online gambling site Full Tilt Poker stops operating. *Los Angeles Times*. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://articles.latimes.com/2011/jun/30/business/la-fi-poker-20110630>
46. The Local. (2011, 6. april). Chance and skill to Texas Hold'em: Swedish court. Najdeno 12. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.thelocal.se/33040/20110406/>
47. Makarovič, M. (2009). Gambling in the Slovenian Public Discourse: The Case of HIT-Harrah's Project Failure. V W. R. Eadington & M. R. Doyle (ur.), *Integrated Resort Casinos: implications for economic growth and social impacts* (str. 177–192). Reno: University of Nevada.

48. Manzin, M. (2005). Virtualnost v praksi – spletno igralništvo. *Organizacija*. Najdeno 15. maja na spletnem naslovu <http://organizacija.fov.uni-mb.si/index.php/organizacija-si/article/viewFile/287/269>
49. Mazi, B. (2010, 13. januar). Dostop do spletnih igralnic v tujini bi ministrstvo za finance omejilo: Bo država kmalu cenzurirala svetovni splet?. Najdeno 8. julija. 2011 na spletnem naslovu [http://dnevnik.si/novice/aktualne\\_zgodbe/1042329461](http://dnevnik.si/novice/aktualne_zgodbe/1042329461)
50. McFarland, M. (2009, 15. junij). A Brief History of Online Poker. *The rise of Poker on the Internet*. Najdeno 24. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.suite101.com/content/a-brief-history-of-online-poker-a125470>
51. Merlin, F. (2010, 27. maj). Special reports on the French online gaming market. *Igaming*. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.igaming-monaco.com/resources/document/Etudes%20Francis/ETUDE%20SUR%20LE%20MARCHE\\_UK\\_light.pdf](http://www.igaming-monaco.com/resources/document/Etudes%20Francis/ETUDE%20SUR%20LE%20MARCHE_UK_light.pdf)
52. Monaghan, S. (2006). Internet and Wireless Gambling – A Current Profile. Najdeno 15. junija 2011 na spletnem naslovu [http://www.austgamingcouncil.org.au/images/pdf/Discussion\\_Papers/agc\\_dis\\_internet.pdf](http://www.austgamingcouncil.org.au/images/pdf/Discussion_Papers/agc_dis_internet.pdf)
53. Monaghan, S. M., Derevensky, J., & Sklar, A. (2008). Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: Policy recommendations to minimise harm. *Journal of Gambling Issues*. Najdeno 5. julija 2011 na spletnem naslovu <http://ebookbrowse.com/monaghan-derevensky-sklar-pdf-d41435484>
54. *Možni Full Tilt Poker scenariji*. Najdeno 20. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokerpro.si/novice/598-mozni-full-tilt-poker-scenariji.html>
55. Murphy, S. A. (2009, 28. julij). Russia Declassifies Poker as Sport; Shuts Down Cardrooms. *Cardplayer*. Najdeno 3. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.cardplayer.com/poker-news/7262-russia-declassifies-poker-as-a-sport-shuts-down-poker-clubs>
56. Murphy, S. A. (2010, 26. marec). Lithuania Declares Poker to be a Sport. *Cardplayer*. Najdeno 3. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.cardplayer.com/poker-news/8775-lithuania-declares-poker-to-be-a-sport>
57. Nevsky, A. (2011, 24. maj). Australian Government Ready to Indict Online Poker Rooms. *GamingZion*. Najdeno 6. julija 2011 na spletnem naslovu

<http://gamingzion.com/gamblingnews/australian-government-ready-to-indict-online-poker-rooms-2075>

58. Oblak-Črnič, T. (2008, november). O začetkih interneta na Slovenskem. *Prispevki k zgodovini slovenskih medijev*. Najdeno 15. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.ris.org/db/17/10415/Publikacije/O\\_za%C4%8Detkih\\_interneta\\_na\\_slovenskem/?&p1=276&p2=285&p3=1318&avtor=7](http://www.ris.org/db/17/10415/Publikacije/O_za%C4%8Detkih_interneta_na_slovenskem/?&p1=276&p2=285&p3=1318&avtor=7)
59. *Online Casino City*. Najdeno 20. maja 2011 na spletnem naslovu <http://online.casinocity.com/jurisdictions/?Id=&start=1&sortlist=sites&numperpage=25>
60. Petkovič, B., & Svenšek, K. (2011, 1. marec). Nesmiselna blokada spletnih stavnic. *Dnevnik*. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.dnevnik.si/novice/slovenija/1042427509>
61. Poker Players Research (2009, Februar). *Web Trial Report February 2009*. Najdeno 24. maja 2011 na spletnem naslovu <http://vector.cobalt-sky.com/pokerplayers/viewreport.aspx?reportid=1>
62. Poker Players Research (2010, pomlad). *Topline Trends Poker 2010*. Najdeno 24. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokerplayersresearch.com/Default.aspx>
63. PokerScout (2011, 18. julij). *Weekly Online Poker Traffic Update*. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokerscout.com/news/weekly-traffic-update.aspx?year=2011&week=30>
64. PokerStars. (2011a). Odgovorno igranje pri PokerStars. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokerstars.si/about/responsible-gaming/>
65. PokerStars. (2011b). PokerStars PIN. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokerstars.si/poker/room/features/security/pin/>
66. Popper, N. (2011, 1. julij). Full Tilt Poker to be sold to European investors. *Los Angeles Times*. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://articles.latimes.com/2011/jul/01/business/la-fi-online-poker-20110701>
67. Productivity Commission (2010, 23. februar). *Inquiry Report. Volume 2. Gambling. No. 50, 26 February 2010*. Najdeno 5. julija 2011 na spletnem naslovu <http://stoppredatorygambling.org/wp-content/uploads/Australias-Gambling-Industries-2010-Report-Vol.-2.pdf>

68. Ralentine, B. (2010, 31. maj). June 1st: UIGEA Final Rule Facts, Analysis and Speculation. Najdeno 8. julija na spletnem naslovu <http://www.parttimepoker.com/december-1st-uigea-facts-analysis-and-speculation>
69. Rational Entertainment Enterprises Limited. (2011). Pogoji in določila uporabe PokerStars programske opreme za spletni poker. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.pokerstars.si/poker/room/tos>
70. *Razvojni načrt in usmeritve slovenskega turizma 2007–2011* (2006). Ljubljana: Ministrstvo za gospodarstvo Republike Slovenije. Najdeno 10. maja 2011 na spletnem naslovu [http://www.mg.gov.si/fileadmin/mg.gov.si/pageuploads/turizem/RNUST\\_2007-2011-popravki\\_10.7.2006.pdf](http://www.mg.gov.si/fileadmin/mg.gov.si/pageuploads/turizem/RNUST_2007-2011-popravki_10.7.2006.pdf)
71. Rini, B. (2011, 18. maj). Some Insight Into Differences in Regulators. Najdeno 25. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.billrini.com/2011/05/18/insight-differences-regulators/>
72. Rose, N. I. (2006, oktober). Analysis of the Safe Ports Act of 2006 and how it pertains to Online gambling. Najdeno 25. junija 2011 na spletnem naslovu <http://vegasclick.com/online/legal-safeports-rose.html>
73. Silver, N. (2011, 20. april). After 'Black Friday,' American Poker Faces Cloudy Future. *The New York Times*. Najdeno 25. junija 2011 na spletnem naslovu <http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/>
74. Sirše, J. (2009). Using Tourism Satellite Accounts in the Gaming Industry: Direct, Indirect, and Induced Economic Impacts of Slovenian Gaming. V W. R. Eadington & M. R. Doyle (ur.), *Integrated Resort Casinos: implications for economic growth and social impacts* (str. 153–176). Reno: University of Nevada.
75. Skatteministeriet. (2003). National Internet gaming strategy. Najdeno 25. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.skm.dk/publikationer/udgivelser/1695/1914/>
76. Solomon, B. (2009, 13. november). Online Poker Industry Suffers As Growth Declines Further. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.onlinepoker.net/poker-news/poker-law-industry-news/online-poker-industry-suffers-growth-declines/2642>
77. Summerfield, M., & Loo, W. (2010). Online Gaming. A Gamble or a Sure Bet? *KPMG International Cooperative*. Najdeno 15. junija 2011 na spletnem naslovu <http://www.kpmg.com/GI/en/IssuesAndInsights/ArticlesPublications/Documents/Online-Gaming-A-Gamble-or-a-Sure-Bet.pdf>

78. Šola pokra. Najdeno 20. maja 2011 na spletnem naslovu <https://poker.bwin.com/sl/public.aspx?menuzone=pokerschool&aid=32527>
79. Tomšič, M., & Prijon, L. (2009). Politična tveganja na področju igralnštva: primer projekta HIT-HARRAH'S na Goriškem. V M. Tomšič (ur.), *RAZISKAVE in RAZPRAVE* (str. 74–96). Najdeno 11. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.fuds.si/media/pdf/zaloznistvo/RR2L2ST.pdf>
80. Toohey, P. (2011, 16. april). Web king behind FBI raids. *The Courier-Mail*. Najdeno 15. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.couriermail.com.au/ipad/web-kings-life-on-the-line/story-fn6ck45n-1226039907165>
81. *Traditional and Online Poker History*. Najdeno 25. maja 2011 na spletnem naslovu <http://www.casinator.com/history-of-poker.php>
82. *United Stats of America vs. Scheinberg, Bitar, Tom, et. al. Indictment*. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.scribd.com/doc/53107543/Indictment-DOJ-vs-Scheinberg-Bitar-Tom-et-al>
83. Whol, I. (2009, julij). The Antigua-United States Online Gambling Dispute. *United States International Trade Commission. Journal of International Commerce and Economics*. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.usitc.gov/publications/332/journals/online\\_gambling\\_dispute.pdf](http://www.usitc.gov/publications/332/journals/online_gambling_dispute.pdf)
84. Wiebe, J., Ph. D., Fatz Research & Lipton, M. D., Q. C., Elkind & Lopton LLP. (2008, avgust). An Overview of Internet Gambling Regulation. Najdeno 12. junija 2011 na spletnem naslovu [www.gamblingresearch.org/applydownload.php?docid=11002](http://www.gamblingresearch.org/applydownload.php?docid=11002)
85. Wikipedia (2011). Online gambling. Najdeno 6. julija 2011 na spletnem naslovu [http://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_gambling#Legality](http://en.wikipedia.org/wiki/Online_gambling#Legality)
86. Wood, G. (2009). Led by Poker, Italian Growth Story Continues. V C. A. Krafcik (ur.), *The Online Poker Sector. An Overview of Regulation and Markets* (str. 20–22). Missouri: Clarion Gaming. Najdeno 10. julija 2011 na spletnem naslovu <http://www.scribd.com/doc/16234611/The-Online-Poker-Sector-An-Overview-of-Regulation-and-Markets>
87. Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). Internet Gambling: Past, Present and Future. Najdeno 25. junija 2011 na spletnem naslovu <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/422/Internet-RMIGS-2007.pdf?sequence=1>

88. Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Najdeno 8. julija 2011 na spletnem naslovu [http://www.abc.net.au/mediawatch/transcripts/0909\\_originalreport.pdf](http://www.abc.net.au/mediawatch/transcripts/0909_originalreport.pdf)
89. Zagoršek, H., Jaklič, M., & Zorić, J. (2008). *Analiza in usmeritve glede primerne obsega ponudbe klasičnih in posebnih iger na srečo v Sloveniji*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
90. Zakon o igrah na srečo. *Uradni list RS* št. 14/2011-UPB3.

## **PRILOGE**



## **Kazalo prilog**

Priloga 1: Seznam kratic

Priloga 2: Terminološki slovar

## **Priloga 1: Seznam kratic**

AGCC	Komisija za nadzor igralnštva na Kanalskih otokih (Alderney)
DURS	Davčni urad Republike Slovenije
EU	Evropska unija
FBI	Ameriški zvezni preiskovalni urad
GATS	Splošni sporazum o trgovini s storitvami
IFP	Mednarodna poker federacija
IGA	Zakon o igralnštvu v Avstraliji
IMSA	Mednarodna zveza za šport in miselne igre
IOC	Mednarodni olimpijski komite
IRC	Internetni klepetalni portal
LAPT	Latinskoameriška poker turneja
PIN	Osebna številka
TITO	Tehnologija v igralnicah, kjer se za vplačila in izplačila uporabljajo kuponi
UIGEA	Zakon o igralnštvu v Ameriki
UNPIS	Urad Republike Slovenije za nadzor prirejanja iger na srečo
WPT	Svetovna pokeraška turneja
WSOP	Svetovno prvenstvo v pokru
WTO	Svetovna trgovinska organizacija
ZDA	Združene države Amerike
ZDIS	Zakon o davku od iger na srečo
ZIS	Zakon o igrah na srečo

## Priloga 2: Terminološki slovar

AFFILIATE	Napotitelj oziroma partnerji
BLACK FRIDAY	»Črni petek« oziroma oznaka za 15. april 2011
CASH GAME	Denarna igra
CHIP DUMPING	Namerno izgubljanje žetonov
COLLUSION	Medsebojno dogovarjanje in sodelovanje
DENIAL OF SERVICE ATTACKS	Odpoved storitve
DNS SPOFFING	Zamenjava DNS naslova
GAMES OF CHANCE	Igre na srečo
GAMES OF SKILL	Spretnostne igre oziroma igre, kjer prevladuje znanje
HACKER	Heker
INDEPENDENT POKER ROOM	Neodvisne oziroma samostojne poker igralnice
PACKET SNIFFERS	Pregledovanje paketov
POKER BOT	Avtomatiziran igralec oziroma igralce robot
POKER NETWORK	Poker omrežje
POT	Stave, zbrane med igro na mizi na kupu
RAKE	Provozija igralnice za prirejanje iger
RAKEBACK	Določen delež provizije, ki ga igralce dobi povrnjenega nazaj
SKIN	Poker platforma
SOCIAL ENGINEERING	Pridobivanje osebnih podatkov
TROJAN HORSE	Trojanski konj
WALLED GARDEN	Ograjeni vrtovi oziroma izraz, uporabljen za nadzor nad internetom
WEB PAGE DEFAACEMENT	Zamenjava prave spletne strani z lažno
WIRE ACT	Zakon o igralništvu iz leta 1961